

**UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS)  
PROYEK GAME ST166**

**“GLIMMER IN THE MIST”**



Disusun oleh:

Rayan	: 23.11.5486
Eri Oktafianto	: 23.11.5482
Didit Gunawan	: 23.11.5462
Garda Fitrananda	: 23.11.5440

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
2026**

## Daftar Isi

<b>ANALISIS</b>	<b>3</b>
<b>GAMBARAN UMUM</b>	<b>3</b>
<b>RATING</b>	<b>3</b>
<b>PLATFORM</b>	<b>3</b>
<b>CERITA DAN KARAKTER</b>	<b>4</b>
<b>GAMEPLAY</b>	<b>5</b>
<b>OVERVIEW</b>	<b>5</b>
<b>PLAYER EXPERIENCE</b>	<b>5</b>
<b>GAMEPLAY GUIDELINES</b>	<b>5</b>
<b>GAME OBJECTIVES &amp; REWARDS</b>	<b>5</b>
<b>GAMEPLAY MECHANICS</b>	<b>6</b>
<b>DESAIN LEVEL</b>	<b>6</b>
<b>CONTROL</b>	<b>8</b>
<b>ART STYLE</b>	<b>8</b>
<b>DAFTAR ASET DAN ANIMASI</b>	<b>9</b>
<b>SOUND</b>	<b>10</b>
<b>USER INTERFACE</b>	<b>11</b>
<b>PENJADWALAN</b>	<b>12</b>

## Analisis

Game ini menawarkan pengalaman *survival-mystery* atmosferik yang menegangkan. Daya tariknya terletak pada keharusan pemain untuk menyeimbangkan rasa ingin tahu terhadap cerita dengan realitas mengerikan dari cahaya lentera yang terus memudar. *Core loop* (siklus utama) yang terdiri dari eksplorasi, pemecahan teka-teki, dan manajemen bahan bakar lentera menciptakan lingkungan berisiko tinggi di mana pemain tidak pernah merasa benar-benar aman.

## Gambaran Umum

- **Judul:** *Glimmer in the Mist*
- **Genre:** 2D Side-scrolling Survival Mystery / Puzzle
- **Platform:** Windows (PC), Android
- **Ringkasan:** Eksplorasi penuh nostalgia di sebuah rumah warisan berujung pada insiden supranatural. Pemain terbangun di dimensi *Otherworld* yang terdistorsi, di mana mereka harus mengelola bahan bakar lentera ritual untuk memecahkan teka-teki dan mengusir entitas bayangan demi menemukan jalan pulang.

## Rating

Game ini menggunakan standar **IGRS (Indonesia Game Rating System) 13+** (Remaja). Klasifikasi ini dipilih karena game berfokus pada pembangunan atmosfer ketegangan psikologis, rasa terisolasi, dan tema misteri sekte okultisme. Tidak ada kekerasan grafis atau *gore*.


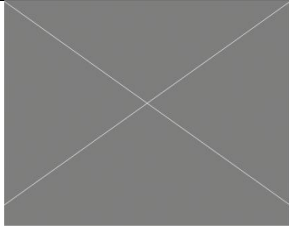
## Platform

Target platform utama dari game ini adalah **Windows (PC)** dan **Android (Mobile)** menggunakan engine Godot 4.

- **Versi PC:** Kontrol penuh menggunakan kombinasi Keyboard & Mouse.
- **Versi Android:** Kontrol diadaptasi menggunakan *Virtual Joystick* di sisi kiri layar untuk pergerakan, serta tombol sentuh di sisi kanan untuk interaksi dan mekanik sentuh-tahan (*tap-and-hold*) untuk memfokuskan cahaya lentera.

## Cerita dan Karakter

Maya kembali ke rumah masa kecilnya setelah mewarisi properti tersebut dari neneknya. Saat menjelajahi aula-aula yang familier, ia menemukan sebuah pintu yang seingatnya tidak pernah ada di sana. Didorong oleh rasa ingin tahu, ia membukanya dan seketika semuanya menjadi gelap gulita. Ia terbangun di dimensi surealis yang berkabut—sebuah refleksi distorsi dari mansion dan hutan sekitarnya. Ia menemukan lentera kuning tua milik neneknya dan menyadari bahwa itu adalah satu-satunya pelindung dari kegelapan. Untuk melarikan diri, ia harus mengumpulkan "Memory Anchors" yang mengungkap rahasia keterlibatan neneknya dalam sebuah lingkaran okultisme.

Karakter	Deskripsi	Karakteristik	Catatan
Maya 	<i>Playable Character.</i> Gadis muda berkemeja hitam dan celana jins biru.	Bergerak dan melompat. Menggunakan Lentera Ritual sebagai alat utama untuk bertahan dan melihat rintangan.	Desain kasualnya merepresentasikan kerentanan pemain di dunia yang tidak masuk akal.
	<i>NPC/Enemy.</i> Bayangan hitam tanpa wajah berjubah robek.	Bergerak lambat mendekati pemain. Menghilang ( <i>Vanish</i> ) jika terkena sorotan cahaya lentera intensitas tinggi.	Merepresentasikan sisa-sisa anggota sekte masa lalu.

## Gameplay

### Overview

Berfokus pada eksplorasi linear-horizontal dan manajemen sumber daya (*Lantern Fuel*). Tidak ada sistem pertempuran fisik; pertahanan hidup murni mengandalkan cahaya lentera.

### Player Experience

Perpaduan antara nostalgia dan ketakutan ekstrem. Rasa takut akan kegelapan menjadi motivator utama. Layar akan mulai berdistorsi dan audio memunculkan suara statis ketika karakter berada dalam bahaya, memaksa pemain untuk terus bergerak mencari sumber cahaya.

### Gameplay Guidelines

- Ketegangan dibangun melalui *dimming effect* (penurunan visibilitas), bukan *jumpscare*.
- Bahan bakar adalah batas nyawa tak terlihat; kegelapan total (0%) harus menjadi kondisi paling dihindari.

### Game Objectives & Rewards

Menyajikan detail lebih lanjut tentang bagaimana *gameplay* akan mendorong pemain untuk memainkan dan menyelesaikan *game*. Diskusikan tentang *rewards and penalties* serta tingkat kesulitannya. Anda dapat menggunakan tabel di bawah ini untuk membuat rincian tentang *reward and penalties*.

Rewards	Penalties	Difficulty Levels
<b>Aether Oil:</b> Mengisi kembali bahan bakar lentera sebesar 25% - 50%.	<b>Dimming Effect:</b> Radius cahaya mengecil drastis saat bahan bakar menipis.	<b>Normal Mode:</b> Minyak lentera berkurang konstan 1% per 2 detik. Jumlah musuh moderat.
<b>Lore Fragments:</b> Catatan nenek yang mengungkap cerita tersembunyi.	<b>Blackout:</b> Layar gelap gulita, batas pandang sangat sempit, dan musuh bergerak lebih cepat.	<b>Dread Mode:</b> Minyak menyusut lebih cepat, jumlah <i>Aether Oil</i> dikurangi.

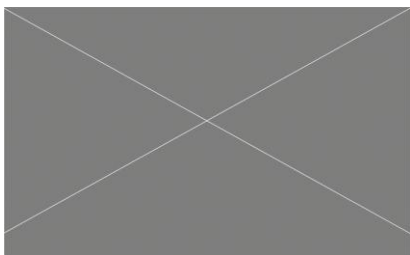
## Gameplay Mechanics


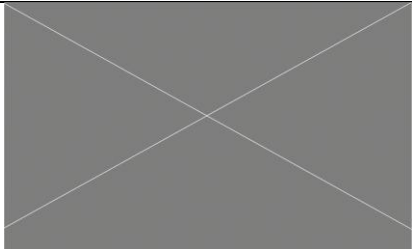
Bagian ini menjelaskan dengan lebih spesifik bagaimana game berjalan, meliputi apa saja jenis pergerakan tiap karakter, aksi apa saja yang ada dalam gameplay, item apa saja yang ada, dan bagaimana cara player melewati tiap level.

Atribut Karakter	
Karakter	Mekanik dan Aksi
Maya	Daftar apa saja jenis pergerakan / mekanik dan aksi yang ada pada karakter, dan bagaimana cara player memunculkannya.
Mode	
Game Mode / Tingkat Kesulitan	Menjelaskan tujuan atau obyektif dari game, rintangan – rintangan apa saja yang ada dalam game mode. Diskusikan juga bagaimana cara player untuk melewati level demi level.
Scoring System	
Poin/Koin/Bintang/Peringkat/dll.	Bagaimana meraihnya, dan apa keuntungannya
Daftar atribut scoring	Menjelaskan bagaimana cara player meraihnya dan apa saja keuntungannya. Sebagai contoh, “player harus mendapatkan poin sebanyak mungkin agar dapat membuka level berikutnya.

## Desain Level

Membahas tentang level. Ada berapa banyak level dalam game, apa saja yang akan dimasukkan di dalamnya, dan tingkat kesulitannya.

Levels	
Level dan gambarnya 	<b>Tingkat: Tutorial.</b>  Mempelajari kontrol dasar dan interaksi objek. Tidak ada musuh. Berakhir dengan <i>blackout</i> saat membuka pintu misterius.

	<p><b>Tingkat: Menengah.</b></p> <p>Memperkenalkan kabut pekat (gaya <i>Silent Hill</i>), mekanik <i>Vanish</i>, dan teka-teki mendorong objek ke <i>Pressure Plates</i>.</p>
	<p><b>Tingkat: Sulit.</b></p> <p>Densitas musuh tinggi. Fokus pada teka-teki <i>Combination Codes</i> yang kodenya tersembunyi di kegelapan.</p>

## Control

Menjelaskan alat input apa saja yang digunakan untuk memainkan game, bagaimana cara menggunakannya. Apakah game menggunakan media keyboard, touchscreen, mouse, atau yang lainnya. Di sini dilampirkan juga gambar atau diagram untuk mengilustrasikan cara kerjanya.

Jenis Input	Aksi yang dilakukan
<b>Tombol A / D (PC) atau Virtual D-Pad (Android)</b>	Menggerakkan karakter ke Kiri / Kanan.
<b>Spacebar (PC) atau Tombol Lompat (Android)</b>	Melompat melewati rintangan.
<b>Tombol E (PC) atau Ketukan Layar (Android)</b>	Interaksi (Mengambil item/membaca catatan).
<b>Shift (Tahan) (PC) atau Area Kanan Tahan (Android)</b>	Memfokuskan lentera intensitas tinggi untuk mengusir musuh.

## Art Style

- **Style:** 128x128 Retro-Atmospheric/64x64 Pixel Art dengan teknik *heavy dithering*.
- **Pipeline:** Model 3D dengan proporsi manusia realistis dirender menjadi sprite 2D (tanpa *anti-aliasing*) untuk mempercepat produksi animasi.
- **Referensi:** *Road of Dust and Sorrow* (skala karakter kecil 15% dari layar) dan *Lone Survivor* (pencahayaan kontras dan statis lofi).
- **Palet:** Abu-abu kabut dan biru dingin kontras dengan cahaya jingga/amber hangat dari lentera.

## Daftar Aset dan Animasi

Seluruh aset visual ini diproduksi melalui *pipeline* konversi model 3D Blender menjadi *2D sprite sheet pixel art* beresolusi 128x128/64x64 pixel tanpa *anti-aliasing* untuk menjaga kejelasan tekstur di Godot 4.

### 1. Aset Karakter & Animasi Sprite Sheets

- **Karakter Utama (Maya):**
  - *Animasi Idle*: Gerakan bernapas halus saat diam menghadap kanan/kiri (6 Frekuensi Frame).
  - *Animasi Walk*: Gerakan berjalan horizontal dengan ayunan lentera (8 Frekuensi Frame).
  - *Animasi Jump*: Gerakan melompat dan mendarat melewati celah rintangan (4 Frekuensi Frame).
  - *Animasi Focus*: Posisi tubuh bertahan sambil mengangkat lentera tinggi ke depan (4 Frekuensi Frame).
  - *Animasi Death*: Gerakan karakter jatuh tersungkur ke tanah saat tersentuh musuh atau kehabisan bensin (6 Frekuensi Frame).
- **Musuh (The Echoes):**
  - *Animasi Hover/Move*: Gerakan melayang lambat menembus kabut mendekati pemain (6 Frekuensi Frame).
  - *Animasi Vanish*: Efek visual tubuh bayangan melarut, terurai, dan menghilang saat terkena cahaya fokus (8 Frekuensi Frame).

### 2. Aset Lingkungan (Environment Tilemap & Props)

- **Tilemap Dunia**: Set ubin lantai batu kuno, dinding kayu loteng, pilar batu reruntuhan kolonial, dan tekstur background kabut amber berlapis (*Parallax Background*).
- **Objek Interaktif (Props)**:
  - Sprite botol minyak (*Aether Oil*) dengan efek kilauan piksel statis.
  - Sprite kotak berat kuno untuk teka-teki penekanan tombol lantai.
  - Sprite tombol lantai batu (*Pressure Plate*) kondisi aktif (tertekan) dan tidak aktif.
  - Sprite 3 jenis barang antik nenek (*Memory Anchors*): Liontin kuno, potret tua, dan kunci ritual berkilau.

### 3. Aset Antarmuka (UI & HUD)

- Sprite ikon botol lentera kuning (Indikator bensin) beserta variasi visual cairan amber di dalamnya (fase penuh, setengah, dan kosong berkedip merah).
- Kotak slot inventaris transparan abu-abu (3 slot item).
- Gambar latar belakang *Main Menu* (siluet mansion berkabut) dan teks tombol (*Start, Options, Exit*).

## Sound

Desain audio dalam game ini dirancang untuk menciptakan imersi psikologis yang dalam, mengandalkan suara lingkungan (ambians) dan efek suara fisik yang realistis. Seluruh pustaka aset suara (Sound FX) dan musik latar (Background Music) diintegrasikan menggunakan lisensi gratis dari sumber pustaka *Itch.io* yang telah ditentukan.

### Sumber Aset Audio:

- **Sound FX Pack:** Liminal Space Dev - *Free Horror SFX Sounds* (<https://liminal-space-dev.itch.io/free-horror-sfx-sounds>)
- **Background Music Pack:** Crowshade - *Horror Music Pack* (<https://crowshade.itch.io/horror-music-pack>)

Sound	
SoundFX	Jumlah
Langkah kaki di lantai kayu tua	3
Langkah kaki di permukaan batu/tanah	3
Interaksi Lingkungan (Doors & Puzzles)	
Ayunan rantai lentera kuning ( <i>Clink-clank</i> )	1
Api mendesis ( <i>Hiss</i> )	1
Gemerincing kunci / Mengambil item ( <i>Item Pickup</i> )	1
Background Music	
Main Menu & Game Over Screen	Crowshade_Void_Theme (Track sangat sunyi dengan nada gelap yang melingkar ( <i>loop</i> ), menciptakan perasaan hampa dan tanpa harapan.)
Level 1 (Mansion Intro)	Crowshade_Nostalgia_Decay (Track dengan petikan melodi piano yang melankolis namun diiringi nada sumbang tipis yang mengisyaratkan kegagalan.)
Level 2 (The Whispering Ruins)	Crowshade_Deep_Fog_Drone (Track ambiens <i>synthesizer</i> frekuensi rendah (BASS) yang konstan tanpa ketukan ( <i>beat</i> ). Menciptakan rasa terisolasi yang luas.)
Level 3 (The Shaded Manor)	Crowshade_Tension_Rise (Track <i>drone</i> dengan tambahan efek suara gesekan logam industri di latar belakang. Memicu kecemasan saat bensin lentera menipis.)

## User Interface

- **Struktur Navigasi:** Splash Screen -> Main Menu (Start, Options, Exit) -> Gameplay -> Pause Menu (Resume, Restart, Main Menu).
- **HUD (Diegetic & Minimalis):**
  - **Fuel Gauge:** Ikon botol kuning di pojok kiri atas. Cairan amber menyusut *real-time* dan berkedip saat bahan bakar < 15%.
  - **Health Indicator:** Tidak ada bar HP. Diganti efek batas layar berdenyut merah (*vignette*).
  - **Inventory:** 3 kotak transparan di pojok kiri bawah untuk ikon *Memory Anchors*.

## Penjadwalan

Tugas yang harus diselesaikan				
Tugas	Pelaksana	Mulai	Selesai	% Capaian
<b>Fase: Pengembangan</b>				
Design				
Storyline	Rayan	15/5/2026	25/5/2026	100 %
Level Mechanics	Rayan, Garda	2/6/2026	25/6/2026	
Dialogue	Eri, Didit	2/6/2026	25/6/2026	
Art				
Character Design (Sprite Sheet)	Rayan	2/6/2026	25/6/2026	
Level 1,2,3 Assets (Tileset,Parallax)	Rayan, Garda, Eri	2/6/2026	25/6/2026	
Special FX	Didit	2/6/2026	25/6/2026	
UI	Eri	2/6/2026	25/6/2026	
Engineering				
Production Pipeline	Garda, Rayan	2/6/2026	25/6/2026	
Prototypes	Eri, Didit	2/6/2026	25/6/2026	
Audio				
Sound Design	Garda, Didit	2/6/2026	25/6/2026	
<b>Fase: Testing</b>				
Perencanaan	Rayan	25/6/2026	26/6/2026	
Beta Testing	Rayan	26/6/2026	29/6/2026	
<b>Fase: Publish</b>				
Persiapan	Rayan, Eri	1/7/2026	6/7/2026	
Go Public	Rayan	6/7/2026	10/7/2026	