

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Game 2D dengan elemen *souls-like* dan eksplorasi telah dikembangkan sebelumnya oleh berbagai pengembang, baik dari kalangan industri besar maupun pengembang indie. Salah satu contoh paling terkenal adalah *Hollow Knight*, yang merupakan *game metroidvania* dengan sistem pertarungan yang terinspirasi dari seri *Dark Souls*. *Game* ini menggabungkan *platforming* 2D dengan mekanik pertempuran berbasis stamina, pola serangan musuh yang menantang, serta sistem eksplorasi yang luas dan mendalam. *Hollow Knight* berhasil menarik perhatian pemain berkat visual yang indah, narasi yang mendalam, serta *gameplay* yang menantang namun tetap adil bagi pemain [8].

Selain *Hollow Knight*, terdapat beberapa *game* serupa yang mengusung genre *souls-like* dengan format *metroidvania*. Diantara *game* tersebut yang sangat mendekati dengan tingkat kesulitan *game souls-like* adalah *Blasphemous*. *Game* ini mengusung latar yang terinspirasi dari sejarah dan budaya Spanyol pada abad pertengahan. Perbedaan utama *game* ini adalah grafis dan visual yang terkesan gelap dan suram jika dibanding dengan *game Hollow Knight*. Namun *game* ini tetap menjadi salah satu *game* yang banyak diminati *gamer* karena eksplorasi dan tingkat kesulitan tinggi [9].

Berbeda dengan kedua *game* tersebut, *game Vampire Survivors* yang bukan bergenre *souls-like* juga bisa dibilang salah satu *game* 2D yang berhasil menarik perhatian pemain. Meski bergenre *rogue-like* dan bukan *souls-like*, sistem *POV top-down*, mekanisme *skill tree*, dan progresi karakter yang fleksibel memberikan pengalaman eksplorasi dan pertempuran yang lebih dinamis dibandingkan *metroidvania* tradisional. Dengan mekanisme tersebut, *game* ini menawarkan eksplorasi yang lebih strategis dengan berbagai kemungkinan *build* [7].

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *game* 2D dengan elemen *souls-like* dan eksplorasi, yang tetap mempertahankan ciri khas mekanik permainan menantang namun dengan pendekatan visual dan *gameplay* yang lebih sederhana dan unik. Unity dipilih sebagai *game engine* karena memiliki dukungan yang luas,

dokumentasi yang baik, serta fitur-fitur bawaan seperti *Physics Engine*, *Tilemap System*, dan *Animator System*, yang sangat membantu dalam pengembangan game 2D [10]. *Game* ini juga menggunakan POV *top-down* dengan sudut 45 derajat, yang berarti pemain akan melihat dunia tidak dari samping melainkan dari atas sedikit miring sehingga memberikan Kesan retro dan keindahan sendiri bagi penikmat *Pixel Art*. Tabel perbandingan antara *game* yang dikembangkan oleh penulis terhadap *game-game* lain dapat dilihat pada tabel 2.1.



Tabel 2. 1 Perbandingan Game Penulis dengan Game yang Sudah Ada

Pengembang	Team Chery	The Game kitchen	Poncle	Vincentius Kenton
Judul <i>Game</i>	Hollow Knight - 2017	Blasphemous - 2019	Vampire Survivors - 2022	Souls Merge - 2025
Genre	Metroidvania, <i>Souls-like</i>	Metroidvania, <i>Souls-like</i>	<i>Rogue-like, Bullet heaven</i>	<i>Open World, Souls-like</i>
POV (sudut pandang)	<i>Side-scrolling</i>	<i>Side-scrolling</i>	<i>Top-down</i>	<i>Top-down</i>
Visual	<i>Hand Drawing</i>	<i>Pixel Art</i>	<i>Pixel Art</i>	<i>Pixel Art</i>
<i>Combat Mechanic</i>	<i>Fast Phased melee combat</i>	<i>Dodge & Attack</i>	<i>Auto attack & running</i>	<i>Dodge & Attack</i>
Eksplorasi	<i>Semi linear</i> dengan beberapa <i>item</i> dan area tersembunyi	<i>Semi linear</i> dengan beberapa <i>item</i> dan area tersembunyi	Terbatas pada area, lebih berfokus pada bertahan hidup di area terbuka terbatas	Area terbuka yang membebaskan pemain untuk mengeksplorasi lebih bebas dan luas.
Tingkat kesulitan	Sulit, tergantung pada pola serangan musuh	Sangat sulit, pola serangan musuh bervariasi dan memberikan <i>damage</i> yang sangat tinggi	Sedang, pola serangan musuh lambat dan tidak memberikan <i>damage</i> yang besar	Cukup sulit, Pola serangan musuh tidak banyak namun memberikan <i>damage</i> besar
<i>Punishing System</i>	Kehilangan uang di tempat terakhir kali mati	Kehilangan “guilt fragment” yang membatasi	Kembali ke menu utama dengan membawa skor	Kehilangan 25% exp dan tidak bisa diambil lagi

Pengembang	Team Chery	The Game kitchen	Poncle	Vincentius Kanton
		jumlah mana/energi yang bisa dipakai oleh pemain	dan uang selama yang berhasil diperoleh selama bermain.	
Sistem <i>Upgrade</i>	<i>Upgrade</i> didasari pada seberapa jauh eksplorasi, bukan menggunakan uang dalam <i>game</i> . <i>Upgrade</i> berupa <i>skill</i> baru, <i>charms</i> untuk menambah atribut, jumlah nyawa, jumlah energi, dan total <i>damage</i> dari senjata	<i>Upgrade</i> menggunakan mata uang dalam game dan eksplorasi. <i>Upgrade</i> berupa skill baru, rosary beads untuk menambah atribut, jumlah nyawa, jumlah energi, dan total <i>damage</i> dari senjata.	<i>Upgrade</i> senjata & <i>ability</i> selama permainan (<i>reset</i> setiap run)	<i>Upgrade</i> didasari pada eksplorasi dan Skill Point. <i>Upgrade</i> untuk menambah berbagai macam stats seperti <i>defense</i> , <i>damage</i> , nyawa, dll.
<i>Multiplayer</i>	Tidak ada	Tidak ada	<i>Local Co-Op</i>	Tidak ada