

# PERANCANGAN GAME DESIGN

## THILL & THRIVE

- **Anggota Kelompok 24:**

Nama	NPM
Alexander Christian	2306267025
Andi Muhammad Alvin F.	2306161933
Daffa Sayra Firdaus	2306267151
Fathan Yazid Satriani	2306250560

- **Game Identity:**

Till and Thrive adalah permainan santai dalam platform PC yang berupa simulasi pertanian dalam dunia *top-down pixelated 2D*, di mana pemain dapat mengontrol karakter untuk mengelola lahan kecil di sekitar tempat tinggalnya, dengan menanam tanaman, merawat ladang, merawat hewan ternak, dan menjual hasilnya untuk mendapatkan koin. Dengan koin yang diperoleh, pemain dapat meningkatkan keterampilannya dalam bertani serta dapat membeli peralatan baru pada *shop* untuk membantu mempercepat progressnya. Setiap hari di dalam permainan ini dapat membawa tantangan dan juga peluang baru untuk pemain, seperti perubahan koin yang diperoleh, item yang dapat dibeli, dan *challenge* yang dapat dilaksanakan untuk *reward* yang baru.

- **Design Pillars:**

- *Resource Management*
- *Simple Farming Mechanics*

- *Shop to Trade Goods for Coins*
- *Wave (Day) Progression System*
- *Tools & Items Upgrade System*

- **Genre & Mechanics Summary:**

Game ini memiliki mekanik seperti pada umumnya game farming dimana akan terdapat tanaman yang dapat ditanam pada lahan yang tersedia. Player dapat menanam berbagai jenis tanaman yang tersedia dalam game dan player dapat mengembangkan lahan tersebut dengan alat - alat dan lahan kosong yang tersedia. Namun, player memiliki batasan dari uang yang dimiliki player tersebut. Player harus mengembangkan farmnya untuk dapat menjual hasil panen yang didapat sehingga player dapat menghasilkan uang untuk mengembangkan farm yang dimiliki. Player juga dapat mengembangkan tools yang dimiliki dengan uang dan materials yang didapatkan. Pada akhir cycle dari farm, akan dilakukan perhitungan poin dari hasil crop yang sudah kita harvest dan perhitungan coin yang kita telah peroleh.

- **Features:**

- **Sistem Pertanian dan Penanaman:** Pemain dapat menanam, menyiram, dan memanen berbagai jenis tanaman dengan waktu tumbuh dan hasil panen yang berbeda-beda. Hasil panen ini dapat dijual pada shop untuk memperoleh koin.
- **Sistem Peternakan:** Pemain dapat membeli dan merawat hewan ternak seperti ayam atau sapi untuk mendapatkan produk seperti telur dan juga susu yang dapat dikonsumsi atau dijual untuk koin.
- **Sistem Shop:** Tersedia suatu toko di mana pemain dapat menjual hasil panen atau produk ternaknya untuk mendapatkan koin, serta membeli benih, alat, atau *upgrade* lainnya.
- **Sistem Upgrade:** Dengan shop yang dijelaskan sebelumnya, pemain dapat meningkatkan efektifitas tools-nya seperti cangkul, penyiram tanaman, atau

membuka area pertanian baru dengan menggunakan koin dan material.

- **Progress Hari (Wave Progression):** Siklus siang-malam dinamis dalam permainan, di mana setiap hari membawa tantangan, peluang, dan hadiah baru.
- **Daily Challenge:** Setiap hari baru yang berbeda, pemain akan mendapatkan tugas-tugas baru yang semakin bertambahnya hari (progress) tugas-tugas ini akan semakin susah, namun dengan reward yang semakin banyak.

- **Interface:**

- **Sistem Pergerakan:** Pemain dapat menggunakan tombol WASD atau panah untuk menggerakkan karakter.
- **Aksi Pemain:** Pemain dapat klik sebuah tombol untuk menanam, memanen, berinteraksi dengan hewan, dan menggunakan alat.
- **Penunjuk Hari:** Terdapat UI di pojok kiri atas yang menunjukkan hari ke berapa serta tantangan yang harus dilakukan pemain di hari tertentu.
- **Penunjuk Uang:** Terdapat UI pojok kanan atas yang menunjukkan jumlah uang yang dimiliki pemain pada saat ini.
- **Manajemen Inventori:** Pemain memiliki UI berisi inventori karakter di bawah layar yang dapat berisi benih, alat, dan item lainnya yang dimiliki oleh pemain di saat ini.
- **Interaksi Shop:** Pemain dapat bergerak menuju area shop di mana ia bisa interaksi dengan NPC untuk menukar koin untuk membeli item baru dengan koin yang diperoleh.

- **Art Style:**

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, srt style yang kami gunakan untuk permainan ini adalah *natural pixelated 2D*. Di mana karakter yang dikontrol oleh pemain berupa fursona

yang berupa kucing kuning pada sebuah pulau yang berisi rumah dan lahannya. Semua hal dalam dunia ini bertekstur piksel dengan warna yang beragam dan lucu. Asset yang kami gunakan juga berasal dari link berikut:

- <https://cupnooble.itch.io/sprout-lands-asset-pack>

Berikut adalah contoh gambar dunia yang menggunakan asset pack tersebut sehingga memiliki art style yang mirip dengan permainan kami:



- **Music & Sound Effects:**

Musik dalam permainan dipilih dengan tujuan untuk menciptakan suasana santai dan imersif. Setiap bagian hari memiliki tema musik unik: pagi yang ceria, siang yang energik, sore yang menenangkan, dan malam dengan musik lembut untuk menutup hari. Instrumen utama seperti gitar akustik, piano, dan suara alam digunakan untuk menonjolkan nuansa pedesaan.

Efek suara dalam game ini menambahkan kedalaman pada interaksi pemain, seperti bunyi sekop saat menggali tanah, suara air saat menyiram tanaman, dan dengungan alat saat membuat ladang tanaman. Suara hewan ternak seperti ayam berkokok atau sapi menguak juga akan muncul secara periodik jika pemain dekat tempat ternak. Selain itu, ada juga efek suara ketika pemain melakukan aksi interaktif, seperti bunyi koin yang masuk ke kantong saat pemain mendapatkan uang.

- **Development Roadmap / Launch Criteria:**

**Platform:** PC

**Audience:** E (Everyone)

**Milestone 1:** Main Menu & Player Movement

**Milestone 4:** Polishing

12/12/2024

26/12/2024

**Milestone 2:** Map & Hitboxes

-----

20/12/2024

**Launch Day:** 26/12/2024

**Milestone 3:** UI & Game Mechanics

21/12/2024