

# Game Document Design

Anggota : 1. Andreas Agung = Grafis dan Audio

2. Gunawan Zaki = Desain UI/UX (Storyboard), Desain karakter

3. Muhammad Rafi Ammar Haq = Konsep game, Narasi

4. Muhammad Fajri = Desain UI/UX (Storyboard), Desain karakter

5. Nasya Rafeline = Desain UI/UX (Storyboard)

6. Rio Daffa Alifando = Narasi, Audio

7. Sholihil Muaddib = Desain karakter

8. Reza Adi =

9. Reynald Banu = Konsep game

10. Ryuco Victney = ???

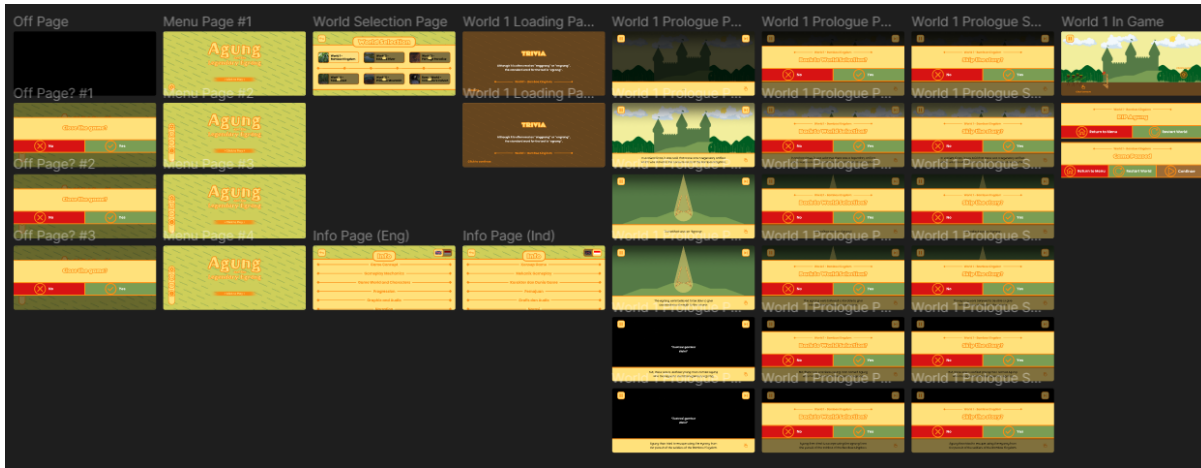
## **1. Konsep Game**

Agung and the Legendary Egrang adalah sebuah permainan tradisional yang menggunakan bambu untuk berjalan. Bambu dibentuk seperti tongkat yang memiliki tumpuan kaki yang terbuat dari bambu. Agung and the Legendary Egrang memakai sistem stage/level yang disebut World. Setiap World akan terbuka setelah pemain berhasil menyelesaikan World sebelumnya. Agung and the Legendary Egrang bergenre 2D platformer, sehingga pemain akan mengendalikan karakter untuk menghindari rintangan hingga akhir World.

Di dalam World, karakter akan dikejar oleh seseorang/sebuah makhluk. Jika karakter berhasil ditangkap oleh pengejar, maka pemain harus mengulang dari awal World lagi. Jika pemain berhasil menyelesaikan World tanpa ditangkap pengejar, maka pemain akan membuka World selanjutnya. Untuk menggerakkan karakter, pemain harus menekan-nekan (tap-tap) layar pada handphone.

## **2. Story Board**

<https://www.figma.com/file/lodEOn0uE8eKfQkBjX9rIS/Projek-Game-K2?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=6KKGjC8vXNbWnD48-1>



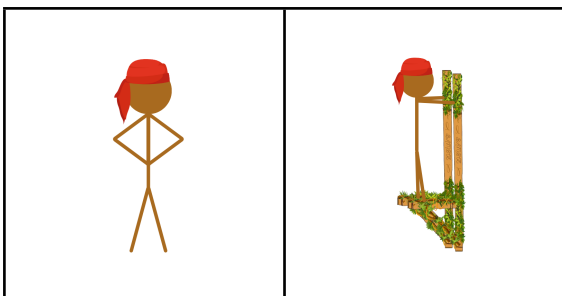
### 3. Narasi

#### -World 1

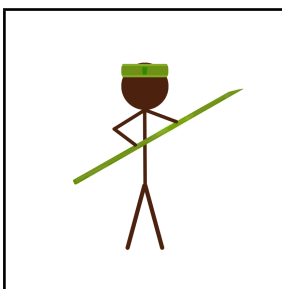
##### -Prolog

Pada zaman dahulu, dikisahkan ada seorang pemuda bernama Agung pergi ke Kerajaan Bamboe untuk menyembuhkan ibunya yang sedang sakit. Di Kerajaan Bamboe, Agung mendengar rumor bahwa ada sebuah artefak legendaris yang disimpan di dalam ruang harta Kerajaan Bamboe. Artefak tersebut adalah sebuah egrang. Egrang tersebut dipercaya bisa memberikan kekuatan yang luar biasa bagi pemakainya. Agung pun berhasil mencuri egrang tersebut dan berusaha kabur menggunakan egrang dari kejaran para prajurit Kerajaan Bamboe.

### 4. Karakter



-Agung (Protagonis/Karakter Utama). Karakter yang menjadi sumber masalah di game ini. Karakter yang dimainkan pemain.



-Prajurit Kerajaan Bamboe (Antagonis). Kumpulan karakter yang berusaha menangkap Agung di World 1.

## 5. UI/Kontrol Game



## 6. Grafis/Audio

### -Grafis

Grafis yang digunakan adalah grafis 2D.

### -Audio

Audio yang digunakan diusahakan berasal dari Indonesia. Contohnya seperti lagu [Sabilulungan](#) yang berasal dari Sunda untuk lagu latar belakang World 1.