

TUGAS UTS GAME DESIGN DOCUMENT

KLUWER.COM



Disusun Oleh:

(Clarissa Putri Aurellia) (V3920015) (Project Manager)

(Farhanang Wahyu Aprian) (V3920021) (Programmer 1)

(Augesvina Seiyusanda L) (V3920011) (Programmer 2)

(Alfida Shofiya Mufti) (V3920005) (Game Designer 1)

(Hildanniar Fauzi) (V3920026) (Game Designer 2)

TI-D

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM

UNIVERSITAS SEBELAS MARET

SURAKARTA

2021

1. Product Specifications

1.1. Judul Game

Kluwer.com

1.2. Latar Belakang Pembuatan Game (Bagaimana proses ide atau gagasan pembuatan game)

Ide membuat game yang mirip dengan slither.io karena game ini menarik dan praktis tidak membutuhkan sebuah penyelesaian yang sulit sehingga sangat cocok dimainkan oleh segala umur. Oleh karena itu muncul ide game Kluwer.com yang dibuat oleh kelompok kami.

2. Game Overview

2.1. Genre game

Arcade,Loop,Casual

2.2. Target Pemain

10+ / Everyone

2.3. Dekripsi game

Pembuatan game ini yaitu untuk melatih konsentrasi serta untuk hiburan. Game yang kami buat tidak ada aturan khusus dalam bermain,hanya saja pemainnya ini cukup memakan upil sebagai makanan mereka ,agar mereka bisa tumbuh lebih besar. Game yang akan kami buat berjudul Kluwer.com yang mirip dengan slither.io karena game ini menarik dan praktis tidak membutuhkan sebuah penyelesaian yang sulit sehingga sangat cocok dimainkan oleh segala umur. Oleh karena itu muncul ide game Kluwer.com yang dibuat oleh kelompok kami.

2.4. UI Map (Navigation Menu)



UI Map ini menggambarkan tampilan utama dari start game. Kemudian, akan muncul loading dan masuk pada permainan kluwer.com. Jika sudah selesai bisa memilih quit untuk keluar permainan. Pada main menu terdapat 3 pilihan yaitu play/go untuk langsung memulai permainan, save game untuk menyimpan riwayat permainan sebelumnya, dan options untuk mengatur suara yang ada dalam game. Kemudian jika user sudah menyimpan riwayat game sebelumnya maka user bisa langsung memainkan game tanpa mengulangi dari awal.

3. Gameplay and Mechanic

3.1. Win/Lose Condition

Pada game kluwer.com ini user dikatakan menang jika memakan semua makanan dalam satu level tanpa terkena serangan dari musuh. dan user akan kalah jika mati ketika diserang musuh sebelum menghabiskan semua makanan dalam satu level.

3.2. Movement

Game ini dijalankan menggunakan mouse/cursor yang digunakan untuk mengarahkan ular pada makanan dan mengatur arah jalan ular.

4. Storyboard

Plot berkisar tentang si ular yang awalnya ingin mencari makanan, si ular pada awalnya hidup di dunia monokrom dimana semua benda berwarna abu - abu, suatu ketika ular ini masuk ke sebuah goa secara tiba - tiba ular ini tinggal di negeri dongeng dimana makanan di sana berwarna - warni dan berbagai bentuk, ular tersebut senang kemudian memakannya, ketika memakan tubuhnya memanjang, pada dunia itu tempatnya terbatas dan terdapat ular lain yang memakan makanan warna - warni itu oleh karena itu semua ular yang ada di dunia dongeng ini saling menyerang satu sama lain.

5. Level

Level yang ada dalam game ini hanyalah 1 yaitu classic, dimana level classic ini terdapat rintangan di dalam arena main tersebut, rintangannya berupa kotak hitam sebagai penghalangnya. Level yang ada pada game kami belum sesuai dengan keinginan dan laporan kami sebelumnya, karena setelah kami eksekusi ternyata waktunya tidak cukup untuk membuat level yang banyak.

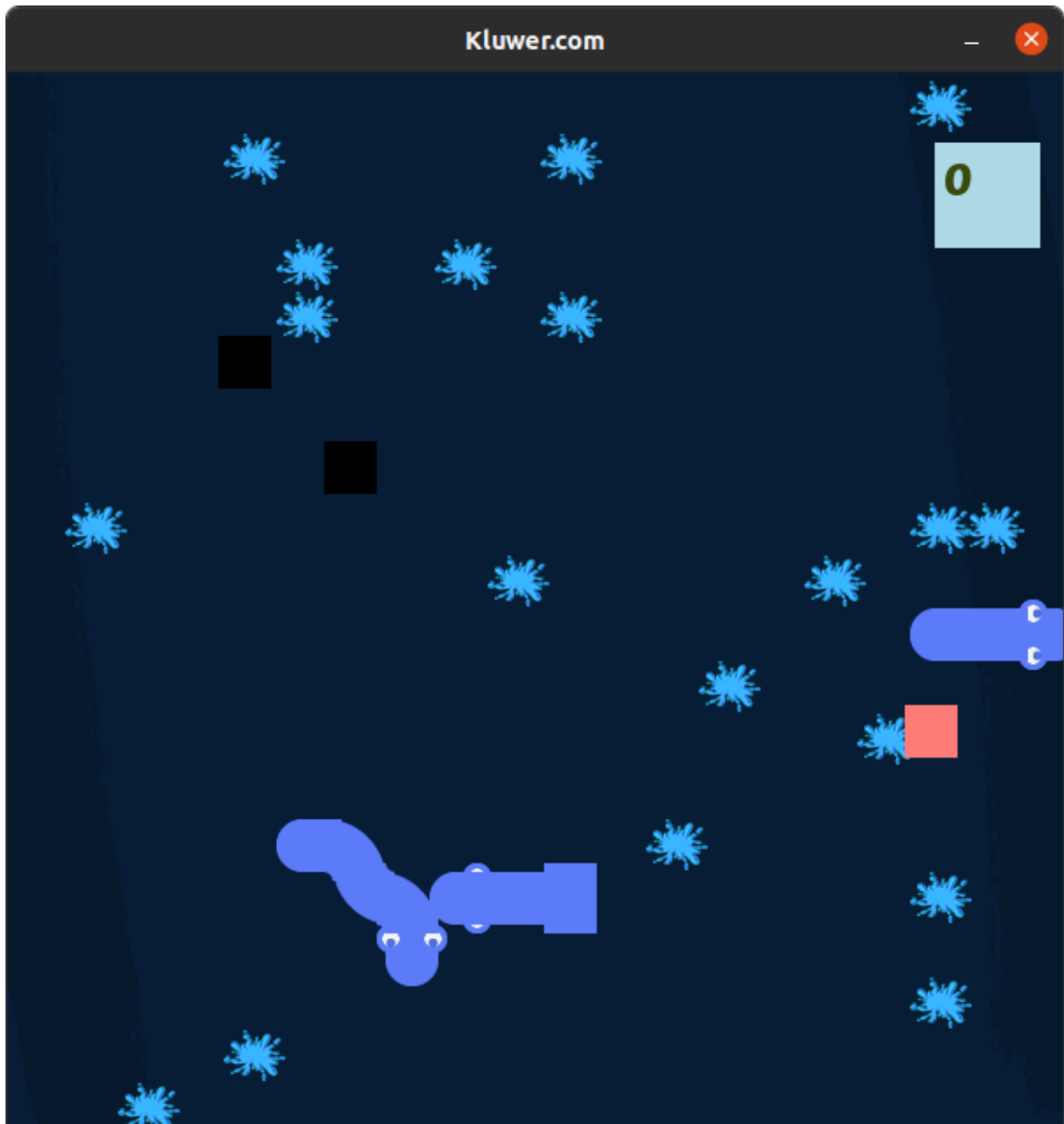
6. Artificial Intelligence (AI)

Penggunaan AI dalam game ini adalah pada musuh ular milik user, AI akan bergerak secara random sehingga ular milik user diharuskan untuk menghindari musuh agar tetap hidup dan dapat menyelesaikan misi di satu level. AI ini memiliki pengaruh dapat langsung mematikan ular dari user.

7. Art

Pada game kluwer.com ini terdapat beberapa desain yang tersusun yaitu

Tampilan Game



Pada tampilan Ular yang ada diatas akan bergerak secara random untuk musuh, sedangkan untuk player dapat melakukan gerakan yang lain yang menghindari obstacle dan ular

Icon yang digunakan

Tampilan Ular





Pada tampilan ini ular akan bergerak sesuai dengan arah hadapan sehingga mengetahui pergerakan ular dimana selain itu icon ini berfungsi untuk penanda musuh dan juga ular

Tampilan makanan



Untuk icon yang satu ini berfungsi untuk memberikan makanan yang akan dimakan oleh ular bernama upil

Sound

Name	Size	Modified	Star
 eat.wav	95,5 kB	17:01	☆
 eat1.wav	741,5 kB	17:09	☆

Untuk sound efek yang digunakan adalah eat1.wav berfungsi untuk memberikan tanda bahwa ular telah memakan sesuatu

Font

Font yang digunakan adalah font PoetsenOne-Regular.ttf