

# GAME DESIGN DOCUMENT

## **Calm Down, Mate**

Oleh:

RM Aditya Eka P.  
Ramadhan Satriatama

17.82.0011  
17.82.0044



# Daftar Isi

|                            |           |
|----------------------------|-----------|
| <u>ANALISIS</u>            | <u>3</u>  |
| <u>GAMBARAN UMUM</u>       | <u>3</u>  |
| <u>RATING</u>              | <u>3</u>  |
| <u>PLATFORM</u>            | <u>3</u>  |
| <u>CERITA DAN KARAKTER</u> | <u>4</u>  |
| <u>GAMEPLAY</u>            | <u>5</u>  |
| OVERVIEW                   | 5         |
| PLAYER EXPERIENCE          | 5         |
| GAMEPLAY GUIDELINES        | 5         |
| GAME OBJECTIVES & REWARDS  | 5         |
| GAMEPLAY MECHANICS         | 6         |
| DESAIN LEVEL               | 7         |
| <u>CONTROL</u>             | <u>8</u>  |
| <u>ART STYLE</u>           | <u>9</u>  |
| <u>SOUND</u>               | <u>10</u> |
| <u>USER INTERFACE</u>      | <u>11</u> |
| <u>PENJADWALAN</u>         | <u>12</u> |

## Analisis

Game Calm Down, Mate adalah game 2D platformer seperti Mario Bros dengan sedikit twist, Hampir sama seperti Mario Bros dimana player harus menjalankan pemain untuk melompat dan menghindari rintangan yang ada, namun pada game Calm Down, Mate ini sedikit berbeda yaitu dimana ada rintangan yang akan membuat frustrasi player, makan aja jebakan-jebakan yang tidak terlihat maupun yang sangat tidak masuk akal di setiap levelnya. game ini terdiri dari 3 level dimana tiap levelnya akan menjadi lebih sulit dari level sebelumnya.

## Gambaran Umum

Judul game yang akan dibuat adalah Calm Down, Mate bergenre 2D platformer, Platform yang digunakan adalah Windows (PC) . Di mana pemain akan mengendalikan karakter untuk melewati rintangan yang ada dan menuju ke level berikutnya.

## Rating

Everyone, menurut ESRB.

## Platform

Windows (PC).

## Cerita dan Karakter

Game ini adalah game kasual, dimana player harus menjalankan karakter untuk menghindari semua rintangan yang ada. Pemain sebagai karakter itu sendiri. Pemain dapat melompat dan bergerak ke arah kanan dan kiri secara normal untuk melewati rintangan.

| Karakter  | Deskripsi  | Karakteristik | Catatan |
|---|--|---------------|---------|
|  | Karakter Utama nya adalah Seorang Bocah berbaju merah dan celana jeans | Pendiam       |         |

## Gameplay

### Overview

Gameplay game ini adalah game 2D platformer. Persamaannya dengan genre yang ada adalah aktivitas utama pemain yaitu melewati rintangan yang ada untuk mencapai akhir dari level, sedangkan perbedaannya hanya ada di design level game. Untuk platform yang akan dijadikan target adalah Windows (PC) dan game ini akan bersifat single player.

### Player Experience

Di game ini pemain akan dihadapkan dengan rintangan-rintangan yang harus pemain selesaikan untuk menyelesaikan game ini. Tangannya akan bervariasi mulai dari platform palsu juga musuh yang tidak terlihat serta Duri-duri yang tiba-tiba keluar dari platform Yang membuat pemain mati .Pemain memiliki kemampuan untuk melompat dan bergerak untuk menghindari rintangan-rintangan yang ada. pemain juga memiliki nyawa yang tidak terbatas sehingga dapat mencoba level kembali. Apabila pemain mati maka pemain akan mengulangi game ini dari level dimana dia mati.

### Gameplay Guidelines

Karena game ini bergenre 2D platformer Maka disarankan untuk membuat rintangan yang susah karena hanya bisa dilewati Apabila mereka sudah merasakan rintangan tersebut sebelumnya. Maka pemain akan merasa tertantang untuk menamatkan game ini.

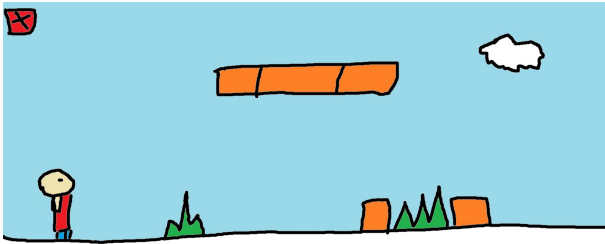
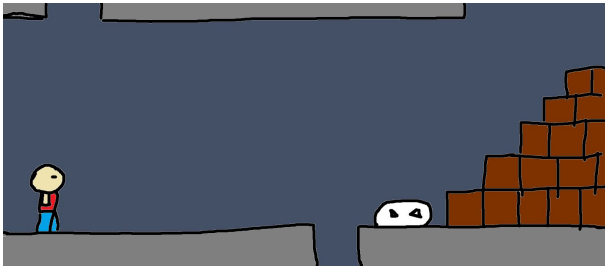
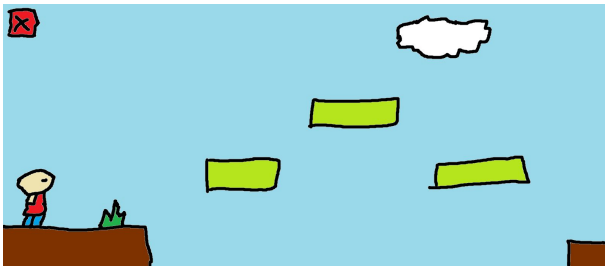
### Game Objectives & Rewards

| Rewards  | Penalties   | Difficulty Levels           |
|--|---|-----------------------------|
| Menyelesaikan map akan melanjutkan pemain ke level selanjutnya, dan jika menyelesaikan level terakhir game selesai | Mati atau jatuh dari platform (terkena rintangan ataupun jatuh sendiri) akan mengulang pemain dari awal level | Sulit ( Tergantung Pemain ) |

**Gameplay Mechanics**





| Atribut Karakter                 |   |
|----------------------------------|---|
| Karakter                         | Mekanik dan Aksi  |
|                                  | Pergerakan Biasa Seperti Maju, Mundur, dan melompat   |
|                                  |   |
| Mode                             |   |
| Hard - Extreme                   | Tujuan Game Ini adalah melewati rintangan yang ada hingga finish line tercapai dan menuju level berikutnya. |
| Scoring System                   |   |
| Poin/Koin/Bintang/Peringkat/dll. | Bagaimana meraihnya, dan apa keuntungannya  |
| Tidak ada                        | -   |

Desain Level

| Levels   |   |
|--|---|
| <div>Level 1</div>    | Level Berada di Luar Ruangan, Terbuka Dan Yang Paling Mudah |
| <div>Level 2</div>   | Berada di Bawah tanah, Lumayan Sulit                        |
| <div>Level 3</div>  | Platform Udara, di Luar Ruangan Level paling sulit          |

## Control

Game menggunakan keyboard untuk memainkan game.

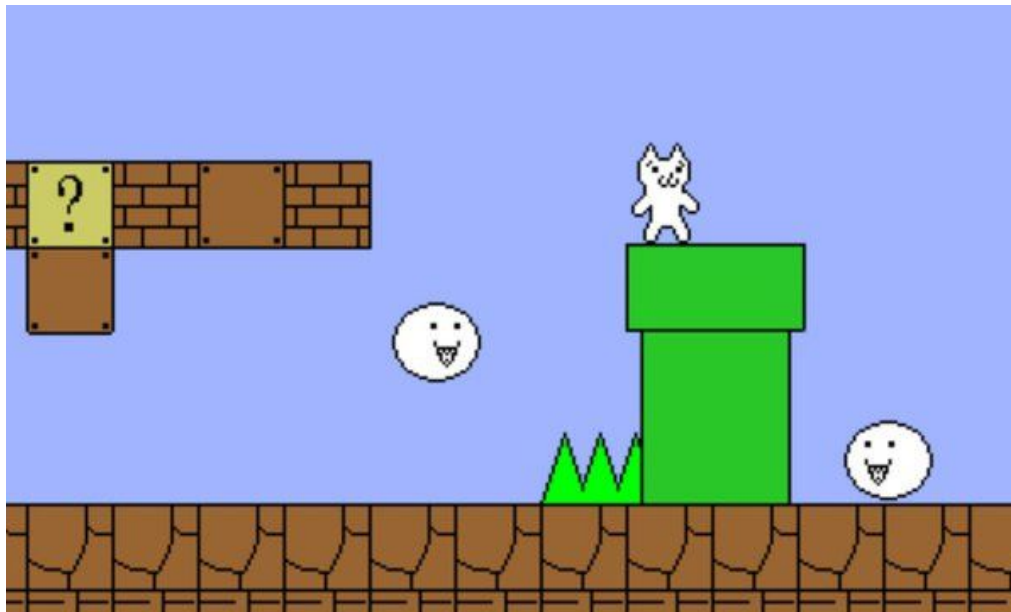
| Jenis Input   | Aksi yang dilakukan |
|---|---------------------|
|    | Bergerak ke kiri.   |
|    | Bergerak ke kanan.  |
|  | Melompat.           |
|  | Jalan pelan.        |



## Art Style

Art style dari game ini menggunakan art style Pixel. Game menggunakan beberapa referensi art style dari game - game di bawah ini :

Cat Mario :



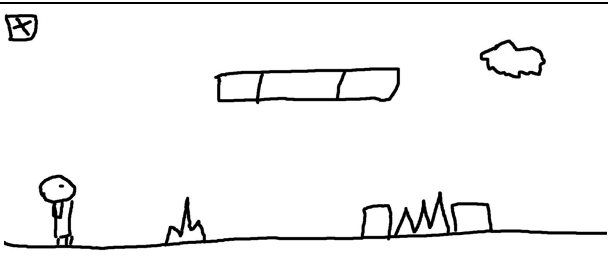
Detective Truth :



Sound

| Sound                                  |           |
|--|-----------|
| SoundFX                                | Jumlah    |
| Tidak ada                              |           |
| Background Music                       |           |
| Head in The Sand - congusbongus        | Level 1   |
| Spooky Dungeon - You're Perfect Studio | Level 2   |
| Karma - Pro Sensory                    | Level 3   |
| Waves - Chance de la Soul              | Main Menu |

User Interface

| UI   | Fungsi  |
|--|---|
|   | Memulai Game Dan Options                            |
|   | Setting Volume                                      |
|  | Gameplay, tombol Pojok kiri atas untuk ke main menu |

## Penjadwalan

| Tugas yang harus diselesaikan |                     |       |         |              |
|-------------------------------|---------------------|-------|---------|--------------|
| Tugas                         | Pelaksana           | Mulai | Selesai | %<br>Capaian |
| <b>Fase: Pengembangan</b>     |                     |       |         |              |
| Design                        |                     |       |         |              |
| Storyline                     | Ramadhan Satriatama |       |         | 100 %        |
| Coding                        | Ramadhan Satriatama |       |         | 100%         |
| Level Design                  |                     |       |         |              |
| Level 1                       | Ramadhan Satriatama |       |         | 100%         |
| Level 2                       | RM Aditya Eka P.    |       |         | 100%         |
| Level 3                       | RM Aditya Eka P.    |       |         | 100%         |
| Audio                         |                     |       |         |              |
| Sound Design                  | RM Aditya Eka P.    |       |         | 100%         |
| <b>Fase: Testing</b>          |                     |       |         |              |
| Perencanaan                   | All member          |       |         | 100%         |
| Alpha Testing                 | All member          |       |         | 100%         |
| <b>Fase: Publish</b>          |                     |       |         |              |
| Persiapan                     | All member          |       |         | 100%         |
| Go Public                     | All member          |       |         | 100%         |