

# **GAME DESIGN DOCUMENT**

## **SockWe**



Disusun Oleh:

Yusril Chalif A.	(4210171004)
Nurul Ilma Asyuriah	(4210171005)
Trisna Lestari	(4210171006)
Chandra Wira Mahendra	(4210171012)

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI GAME**  
**DEPARTEMEN TEKNOLOGI MULTIMEDIA KREATIF**  
**POLITEKNIK ELEKTRONIKA NEGERI SURABAYA**  
**2019**

## VERSION HISTORY

Time	Author	Changes
September 2019	Nurul Ilma, Yusril Chalif Arrahman, Trisna, Chandra	Document created
September 2019	Nurul ilma	Ide game
September 2019	Nurul Ilma, Yusril Chalif Arrahman, Trisna, chandra	developer game, pembuatan asset
September 2019	Nurul Ilma, Yusril Chalif Arrahman, Trisna, chandra	Mekanik Game
Oktober 2019	Nurul Ilma	GDD
Oktober 2019	Trisna, Candra	Karakter, npc
Oktober 2019	Yusril Chalif Arrahman	Multyplayer
November 2019	Nurul Ilma	Bacground
November 2019	Yusril Chalif Arrahman	Bacground paralax
November	Chandra	BGM
Desember 2019	Trisna	Ui/Ux
Desember 2019	Yusril	AI NPC
Desember 2019	Trisna, Nurul	Tiles, environtmen

# TABLE OF CONTENTS

<b>GAME NAME</b> .....	i
<b>VERSION HISTORY</b> .....	1
<b>GAME OVERVIEW</b> .....	3
Game Concept.....	3
Feature Set.....	3
Genre.....	4
Target Audience.....	4
Game Flow.....	4
 <b>GAMEPLAY OR MECHANICS</b> .....	5
<b>GAMEPLAY</b> .....	5
Game Progression.....	5
Mission/Challenge Structure.....	5
Puzzle Structure.....	5
Objectives.....	5
Play Flow.....	5
<b>MECHANICS</b> .....	5
Physics .....	6
Movement.....	6
Objects.....	6
Screen Flow.....	6
 <b>STORY, SETTING, CHARACTER</b> .....	6
Story and narrative.....	6
Game World.....	7
Characters .....	7
Levels.....	7

# GAME OVERVIEW

Game ini merupakan game shooter platformer sederhana yang akan membawa player kembali kejaman perang dengan environment perkotaan.

Dalam game ini para tentara akan memusnahkan NPC, game ini dapat dimainkan 2 orang dengan perangkat yang berbeda.

## ***Game Concept***

Konsep pada game ini adalah mengumpulkan skor setinggi-tingginya dengan cara menembaki semua musuh yang ada, dengan cara mengejar, menghindari dan melompat serta berlari..

Dimainkan secara multiplayer online dengan 2 perangkat komputer yang berbeda, menggunakan photon untuk multiplayer onlinenya.

## ***Feature Set***

Fitur-fitur yang ada di dalam game :

1. Main menu :
  - a. Menu Play  
Menu Play digunakan untuk memulai game
  - b. Menu Credit  
Menu ini berisikan nama-nama anggota kelompok dengan dosen pembimbing
  - c. Shortcut Quit  
Menu yang digunakan untuk keluar dari game
  - d. Input Name  
Digunakan untuk memasukan nama player 1 dan 2
  - e. create Room  
Digunakan untuk memasukan ip yang sama agar pemain dapat bermain secara bersama.

### ***Genre***

Genre dari game ini adalah Casual platformer

### ***Target Audience***

Target Audience dari game ini adalah mulai dari anak-anak berusia 12 tahun ke atas. Sehingga dapat dimainkan oleh pelajar dari tingkat menengah pertama dan seterusnya.

### ***Game Flow***

Ketika pertama membuka Game ini, pemain akan berada pada fitur Main Menu. Untuk memulai permainan, pemain harus memasukan nama terlebih dahulu pada Set menu kemudian masukan serial IP agar dapat memulai permainan secara online. memilih menu Play. Selanjutnya pemain akan memasuki area permainan. Dalam area permainan, pemain akan bertemu dengan enemy dan obstacle yang harus ditembak, apabila health poin telah habis maka permainan akan selesai.

## **GAMEPLAY OR MECHANICS**

### **Gameplay**

- ***Game Progression***

Di dalam game, semakin jauh progress dari pemain maka semakin banyak kesempatannya untuk menang namun juga memperbesar kesempatan untuk bertemu dengan lebih banyak musuh kuat yang dihadapi.

- ***Mission/Challenge Structure***

Tantangan dari game ini adalah pergerakan enemy yang tak terduga, ada yang sangat cepat yang membuat pemain kesusahan untuk bertahan dan menghancurkannya.

- ***Objectives***

Objektif dari permainan yaitu mengumpulkan score setinggi tingginya.

### ***Mechanics***

1. Game dimulai dengan menu dan interface lainnya sebagai homescreen, akan ada beberapa pilihan yaitu Play, sign in, create Ip
2. Selanjutnya pemain akan memasuki scene yang mana pada scene ini pemain akan menunggu pemain lain sebagai partner dalam permainan. Pemain akan terus berjalan sampai terkena NPC.

### ***Physics***

Game ini menggunakan physics seperti kecepatan berpindah pada area permainan, melompat, gaya gravitasi serta collusion

### **General Movement**

Pergerakan dari player dikontrol sendiri oleh player, player bisa bergerak ke kiri atau ke kanan, berlari maupun melompat serta berjalan.

### **Moving Objects**

Beberapa objek dalam game ada yang bergerak dengan sendirinya setelah dipicu oleh aksi dari player, misalkan tembakan yang diberikan oleh player.

## **STORY, SETTING, CHARACTER**

### ***Story and Narrative***

.

### **Area**

Dalam game ini, area permainan menggambarkan perkotaan dengan gedung-gedung tinggi menjulang, jalan raya serta rerumputan.

### **Connection to other area**

Game hanya menunjukan 2 area permainan.

### ***Characters***

Masing-masing pemain dalam game ini akan memerankan karakter yang bersifat kompetitif sehingga dia selalu berusaha agar bisa bertahan dalam permainan.

### ***Levels***

Dalam game hanya terdapat satu dalam satu area, pemain akan bermain di area yang telah ditentukan.





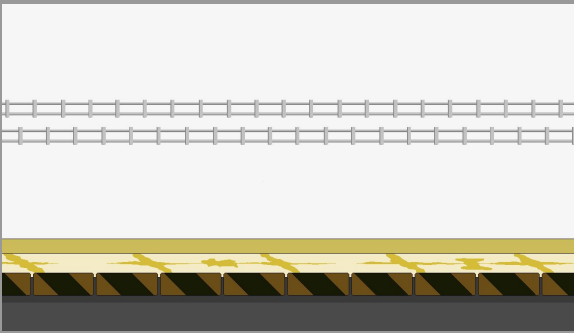
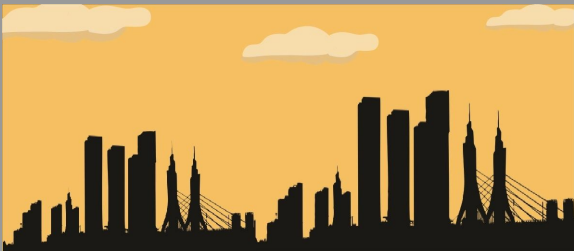
### *Technical*

#### **Target Hardware**

Target platform yang akan dituju adalah Perangkat Komputer

### *Asset List*

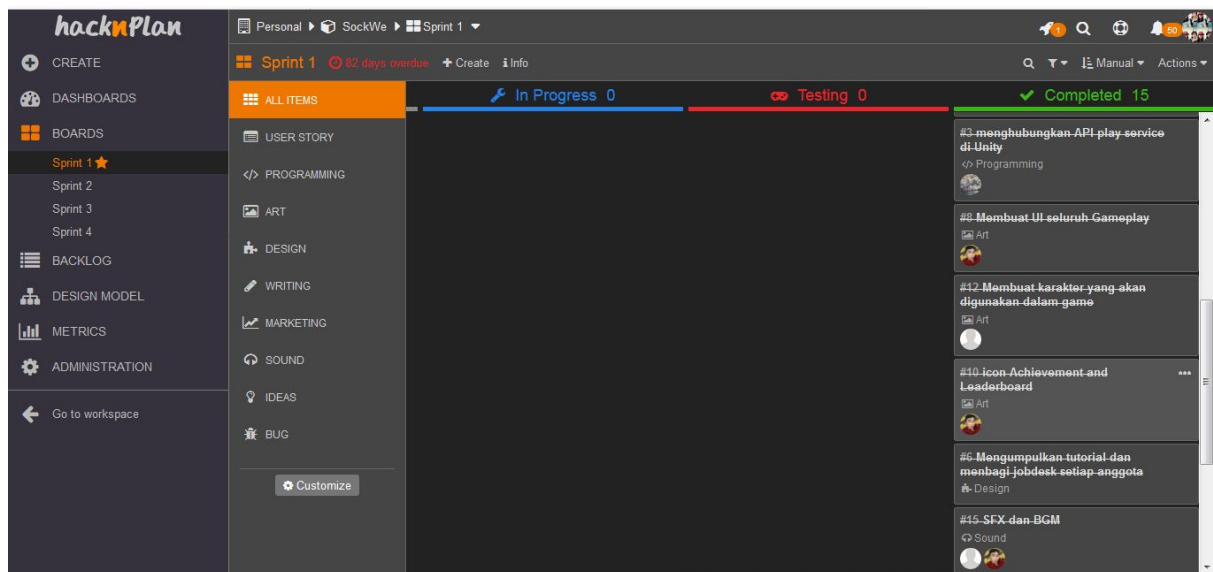
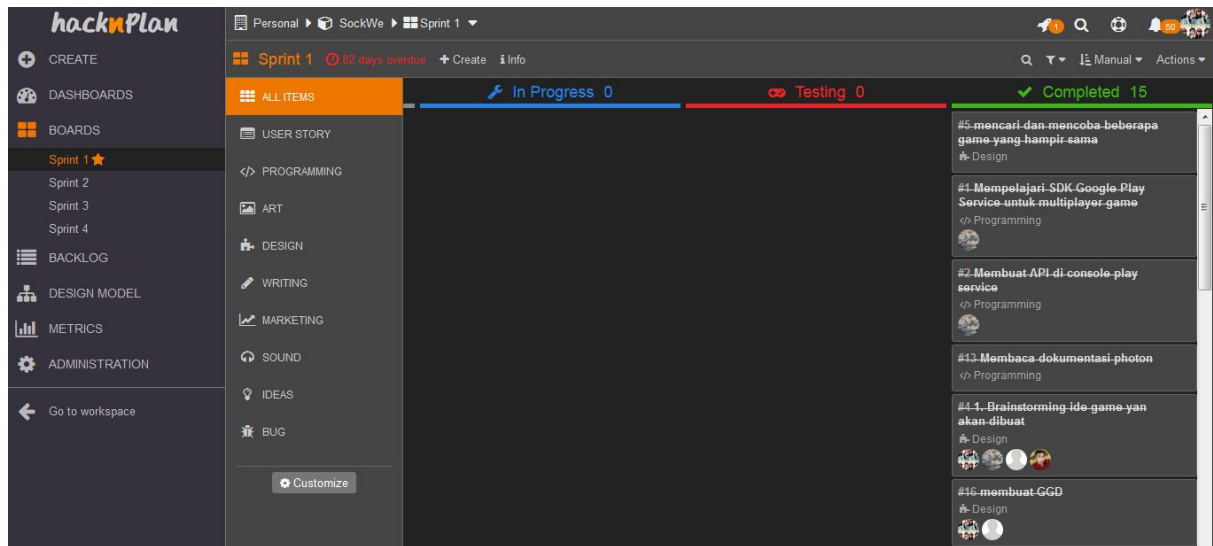
Asset	Keterangan
	<b>Character</b>
	NPC
	Bullet adalah peluru yang akan ditembakkan oleh plane.

	<p><i>Quit Button</i></p>
	<p>Play button</p>
	<p>Credit</p>
	<p>Back</p>
	<p>Background game parallax</p>
	<p>Background main menu</p>



## Screenshoot HacknPlan

Sprint 1 September 2019



hacknPlan

CREATE

DASHBOARDS

BOARDS

Sprint 1★

Sprint 2

Sprint 3

Sprint 4

BACKLOG

DESIGN MODEL

METRICS

ADMINISTRATION

Go to workspace

Personal

SockWe

Sprint 1

Sprint 182 days overdueCreateInfo

ALL ITEMS

USER STORY

PROGRAMMING

ART

DESIGN

WRITING

MARKETING

SOUND

IDEAS

BUG

Customize

In Progress 0

Testing 0

Completed 15

#10 Icon Achievement and Leaderboard

Art

#6 Mengumpulkan tutorial dan membagi jobdesk setiap anggota

Design

#15 SFX dan BGM

Sound

#9 Membuat asset untuk tombol tombol yang digunakan

Art

#11 Icon game 512x512pixel & 1024x500pixel

Art

#14 Menambahkan library photon ke project unity

Programming

hacknPlan

CREATE

DASHBOARDS

BOARDS

Sprint 1★

Sprint 2

Sprint 3

Sprint 4

BACKLOG

DESIGN MODEL

METRICS

ADMINISTRATION

Go to workspace

Personal

SockWe

Sprint 1

Sprint 182 days overdueCreateInfo

ALL ITEMS

USER STORY

PROGRAMMING

ART

DESIGN

WRITING

MARKETING

SOUND

IDEAS

BUG

Customize

In Progress 0

Testing 0

Completed 15

#10 Icon Achievement and Leaderboard

Art

#6 Mengumpulkan tutorial dan membagi jobdesk setiap anggota

Design

#15 SFX dan BGM

Sound

#9 Membuat asset untuk tombol tombol yang digunakan

Art

#11 Icon game 512x512pixel & 1024x500pixel

Art

#14 Menambahkan library photon ke project unity

Programming

hacknPlan

CREATE

DASHBOARDS

BOARDS

Sprint 1★

Sprint 2

Sprint 3

Sprint 4

BACKLOG

DESIGN MODEL

METRICS

ADMINISTRATION

Go to workspace

Personal

SockWe

Sprint 1

Sprint 182 days overdueCreateInfo

ALL ITEMS

USER STORY

PROGRAMMING

ART

DESIGN

WRITING

MARKETING

SOUND

IDEAS

BUG

Customize

In Progress 0

Testing 0

Completed 15

#10 Icon Achievement and Leaderboard

Art

#6 Mengumpulkan tutorial dan membagi jobdesk setiap anggota

Design

#15 SFX dan BGM

Sound

#9 Membuat asset untuk tombol tombol yang digunakan

Art

#11 Icon game 512x512pixel & 1024x500pixel

Art

#14 Menambahkan library photon ke project unity

Programming

## Sprint 2 Oktober

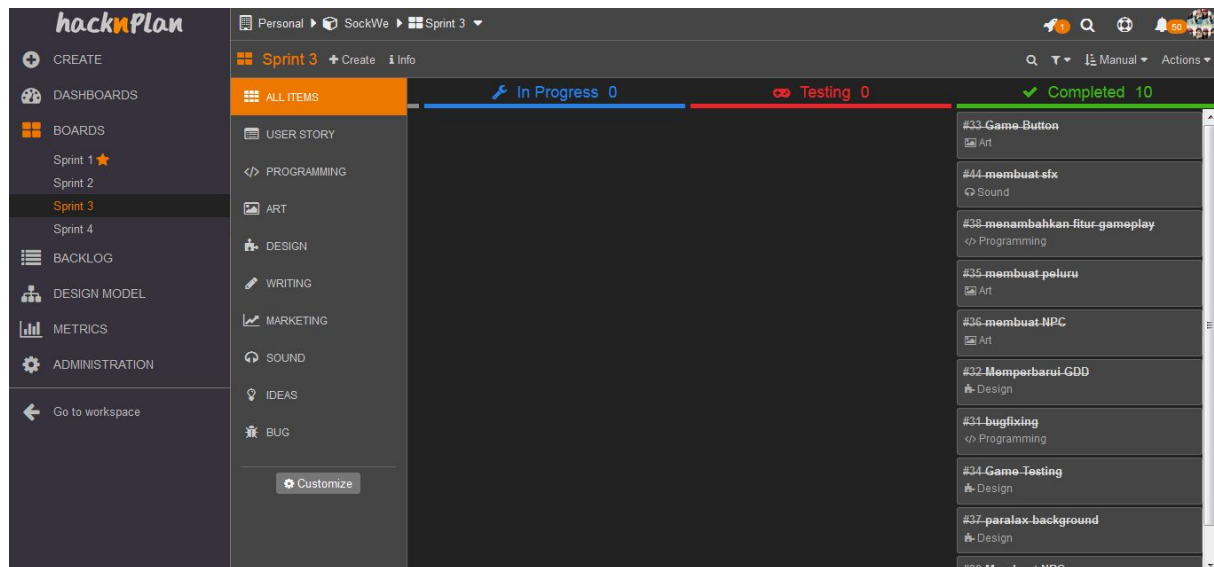
The screenshot shows the HacknPlan interface for Sprint 2. The left sidebar contains navigation options: CREATE, DASHBOARDS, BOARDS (with Sprints 1-4), BACKLOG, DESIGN MODEL, METRICS, and ADMINISTRATION. The main area displays the Kanban board for Sprint 2, with columns for In Progress (0), Testing (0), and Completed (10). The completed items are listed on the right:

- #25 Bug Fixing in Socket Network (Programming)
- #18 Membuat Karakter Game (Char-2) (Art)
- #17 Memperbarui GDD (Design)
- #19 Movement Character (Programming)
- #28 Membuat Karakter 1 dan 2 (Art)
- #23 revisi gdd (Design)
- #24 membuat environment (Art)
- #22 membuat ui-ux (Art)
- #24 membuat sfx (Art)

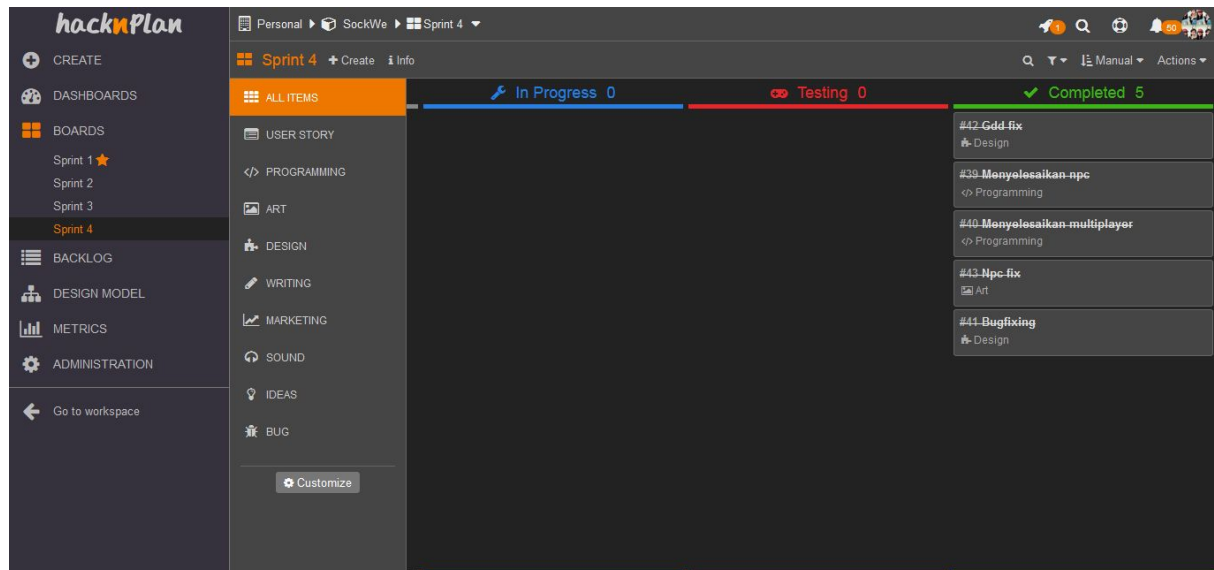
This screenshot is identical to the one above, showing the HacknPlan interface for Sprint 2. The left sidebar contains navigation options: CREATE, DASHBOARDS, BOARDS (with Sprints 1-4), BACKLOG, DESIGN MODEL, METRICS, and ADMINISTRATION. The main area displays the Kanban board for Sprint 2, with columns for In Progress (0), Testing (0), and Completed (10). The completed items are listed on the right:

- #18 Membuat Karakter Game (Char-2) (Art)
- #17 Memperbarui GDD (Design)
- #19 Movement Character (Programming)
- #28 Membuat Karakter 1 dan 2 (Art)
- #23 revisi gdd (Design)
- #24 membuat environment (Art)
- #22 membuat ui-ux (Art)
- #24 membuat sfx (Art)
- #20 membuat sound (Design)

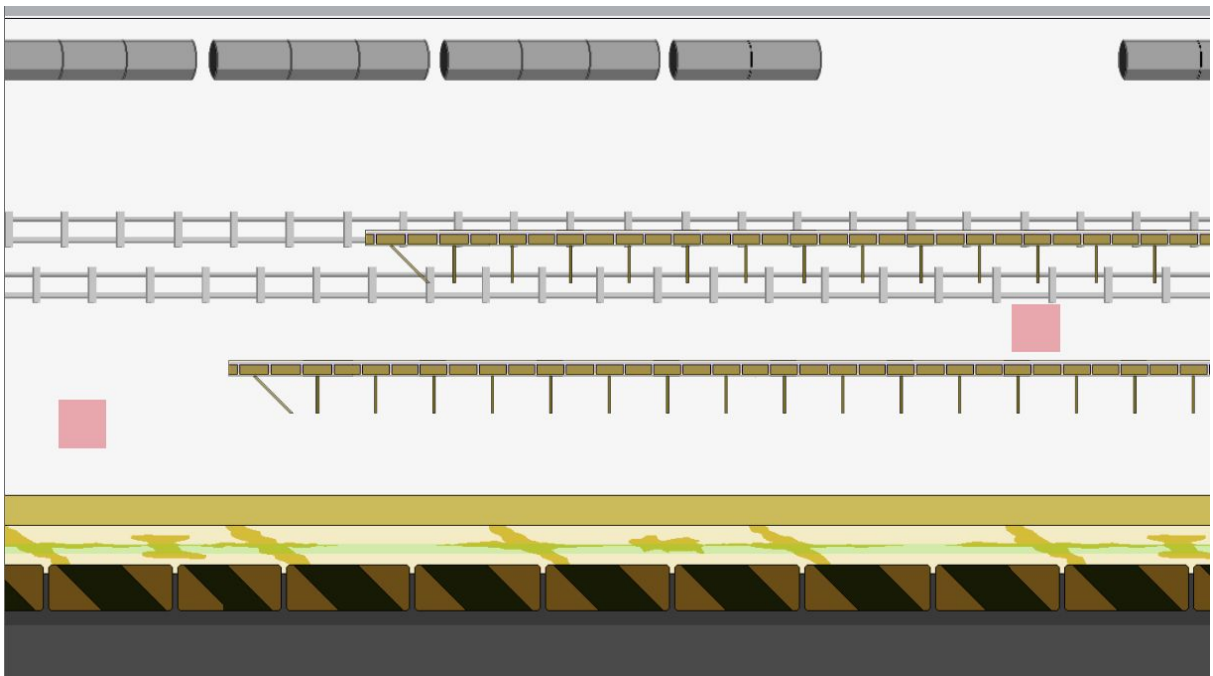
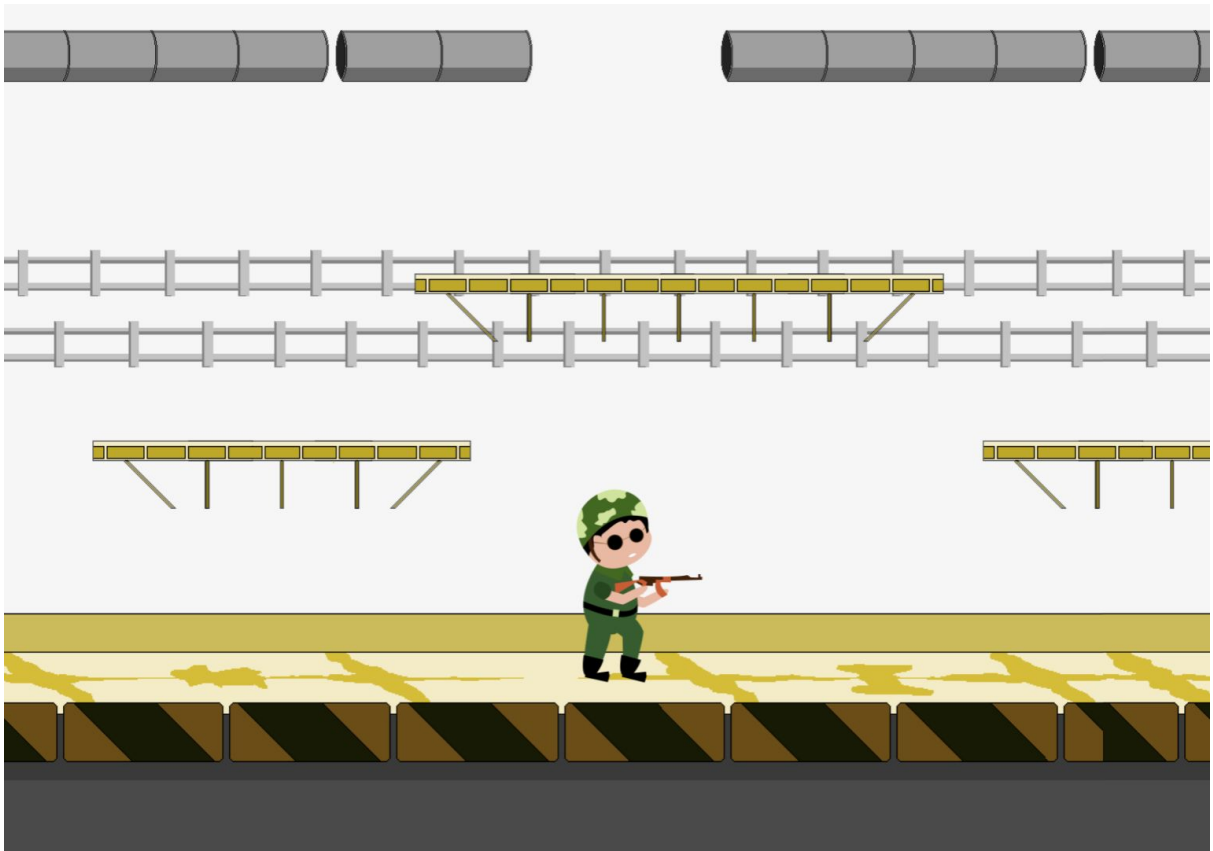
## Sprint 3 November 2019



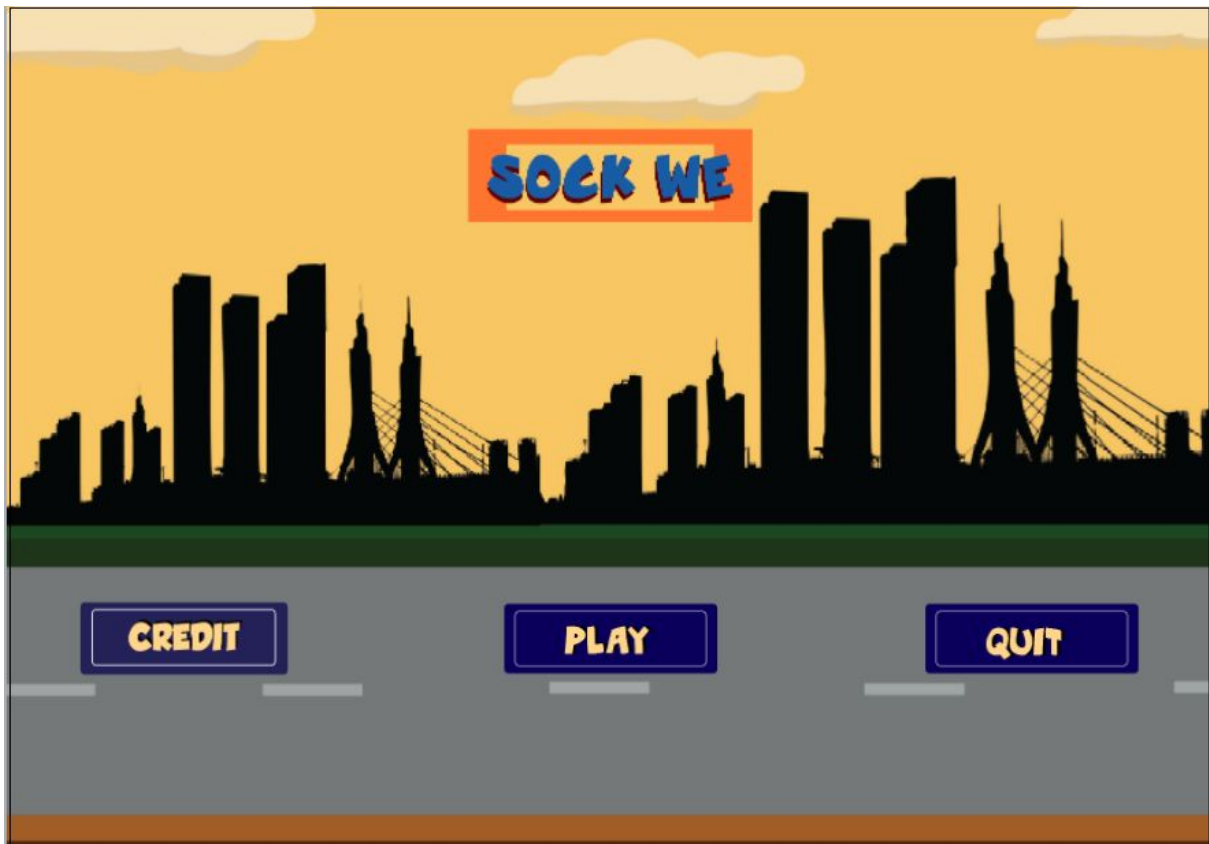
## Sprint 4 Desember 2019



**Screenshoot Tampilan Game :**  
**enviromtment :**



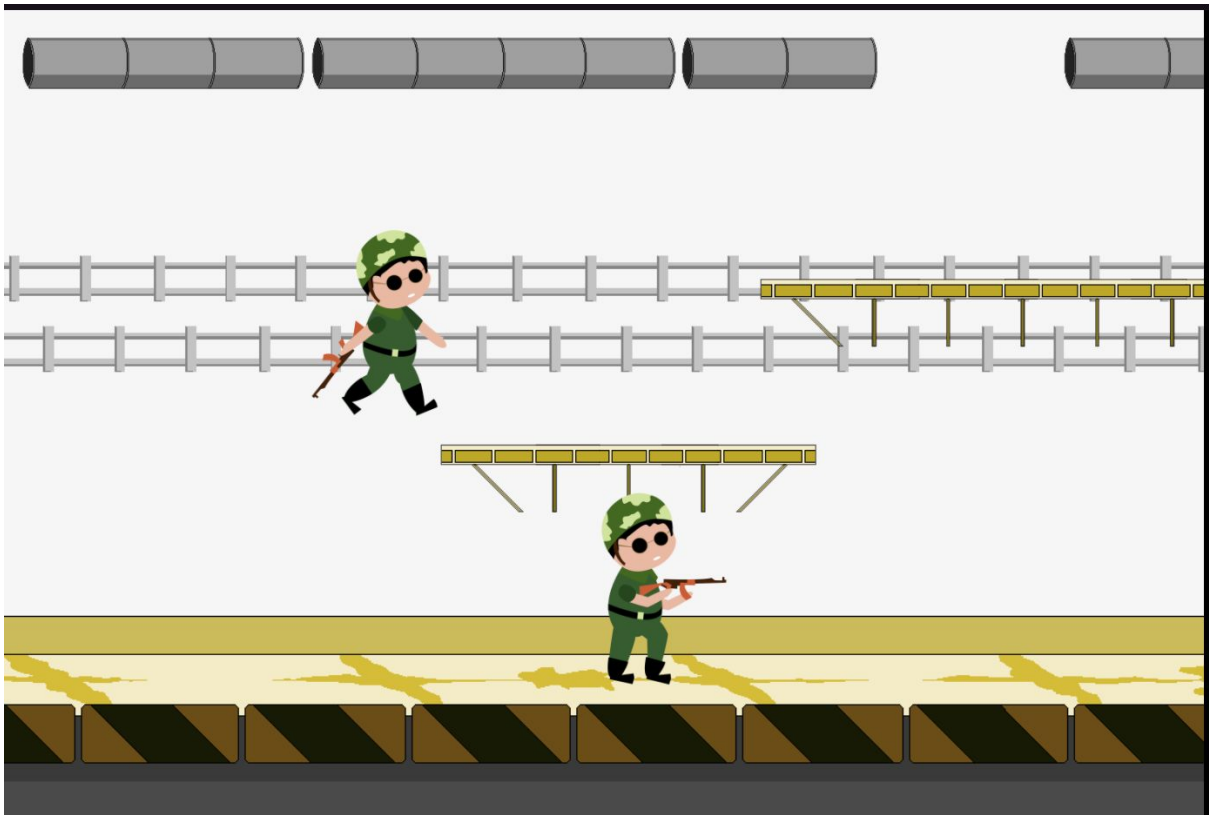
**Main menu :**



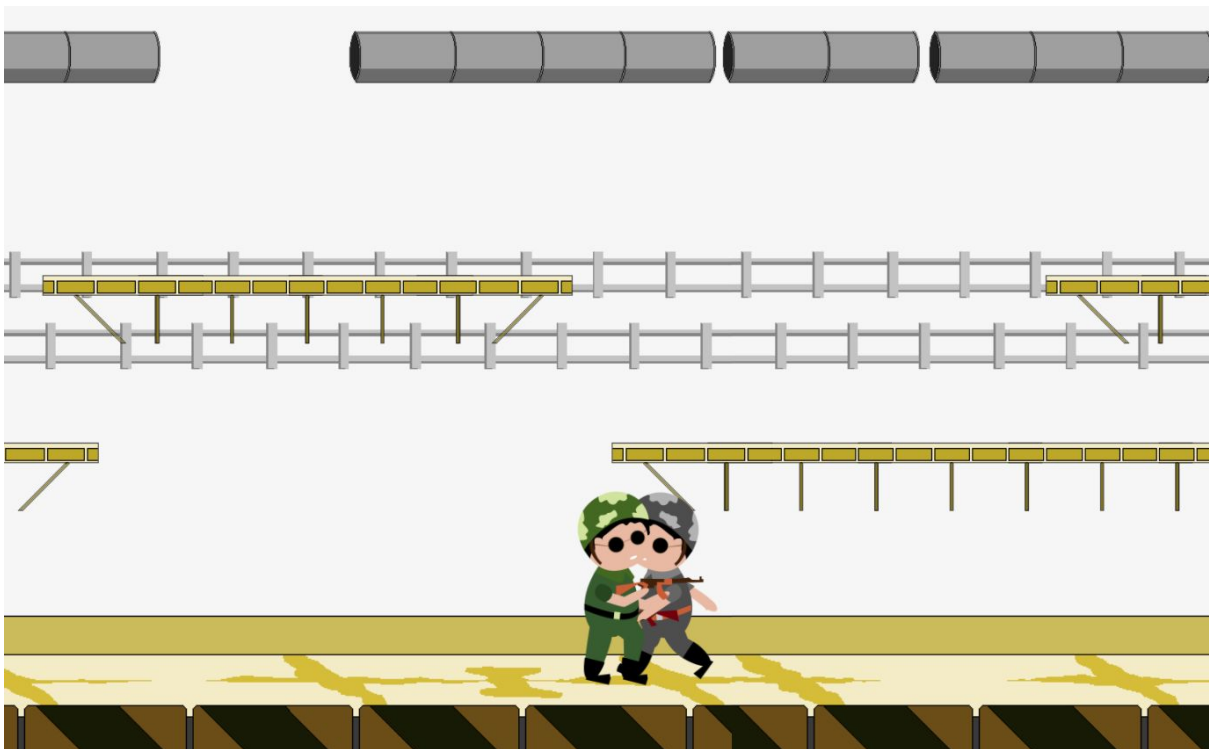
Credit :



multiplayer :



Npc :



Link Gitlab : [https://github.com/GTPENS/WPG5\\_2019\\_Team\\_4](https://github.com/GTPENS/WPG5_2019_Team_4)

