

GAME DESIGN DOCUMENT

Pahlawan Kegengsian



Disusun Oleh:

Darmawan Saputra (4210171001)

Mayvan Gandhy (4210171007)

Lanisya Febriyani (42101171008)

Devi Syafiqotun Nabilah (4210171016)

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI GAME

DEPARTEMEN TEKNOLOGI MULTIMEDIA KREATIF

POLITEKNIK ELEKTRONIKA NEGERI SURABAYA

2019

GAME OVERVIEW

Game Pahlawan kegengsian adalah sebuah game 2D casual multiplayer dimana setiap player dalam game ini berperan sebagai pahlawan yang berusaha untuk membantu nenek-nenek menyebrang jalan. Player dapat mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya dengan membantu nenek-nenek yang ada.

Game Concept

Konsep dari game ini adalah casual multiplayer. Karakter dapat mencetak poin sebanyak banyaknya dengan membantu nenek-nenek menyebrang jalan.

Pada game ini, player memerankan karakter Pahlawan. Dalam game ini player juga harus menghindari obstacle yang ada, yaitu berupa kendaraan yang berlalu lalang di jalan raya. Player diberikan nyawa sebanyak 3 dan ketika karakter yang dijalankan player tidak bisa menghindari obstacle, health point player akan berkurang sebanyak 35. Begitu health point habis, nyawa dari player akan berkurang. Dalam game ini juga terdapat timer selama 60 detik.

Dalam game Pahlawan Kegengsian ini akan berlatarkan jalan raya yang ramai. Diberikan gambaran-gambaran semirip mungkin dengan jalan perkotaan yang sibuk dalam flat design, dengan prespektif dari atas (top-view). Gambaran tersebut mulai dari pohon, jalan, trotoar, berbagai jenis kendaraan sebagai obstacle, dan juga pahlawan sebagai karakter player dan nenek-nenek yang akan dibantu oleh player. Selain itu diberikan juga background music yang sesuai dengan suasana permainan.

Feature Set

Fitur-fitur yang ada didalam game :

1. Menu Play

Menu Play digunakan untuk memulai game

2. Menu Credit

Menu ini berfungsi menunjukkan informasi dari pembuat game ini.

3. Menu Lobby

Menu ini digunakan untuk bergabung dalam room multiplayer.

4. Shortcut Exit

Genre

Genre dari game ini adalah Casual Multiplayer .

Target Audience

Target Audience dari game ini adalah mulai dari anak-anak berusia 10 tahun ke atas. Game casual seperti ini tidak memiliki aturan yang rumit sehingga dapat dimainkan oleh siapa saja.

Game Flow

Ketika pertama membuka Game ini, pemain akan berada pada fitur Main Menu. Dalam main menu terdapat beberapa pilihan seperti menu Play, Credit, dan Exit. Untuk memulai permainan, pemain harus memilih menu Play. Ketika pemain telah memilih tombol Play, maka akan masuk ke lobi pemain, jika lobi sudah mencukupi minimal 2 player, maka game bisa dimulai.

GAMEPLAY OR MECHANICS

Gameplay

● *Game Progression*

Di dalam game, akan dimunculkan obstacle berupa berbagai macam kendaraan yang sedang melaju. Karakter dalam game ini akan mendapatkan 1 poin setiap kali berhasil membantu nenek-nenek menyeberang.

● *Objectives*

Objektif dari permainan yaitu mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya dengan mengantarkan nenek nenek ke seberang jalan dan menghindari setiap rintangan yang ada agar dapat mencapai seberang.

- ***Mechanics***

1. Game dimulai dengan menu dan interface lainnya sebagai homescreen, akan ada beberapa pilihan yaitu Play, Credit, dan Exit.
2. Di dalam gameplay, pemain dapat menggerakkan pemain dengan menekan kiri dan kanan untuk bergerak.
3. Game berakhir apabila karakter health point player dan waktu habis.
4. Setiap pemain memiliki 3 health point dan akan berkurang ketika menabrak obstacle
5. Untuk waktu dalam game diberikan hanya 60 detik.

General Movement

Pergerakan dari player adalah ke kiri dan ke kanan

Target Hardware

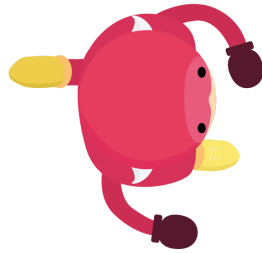
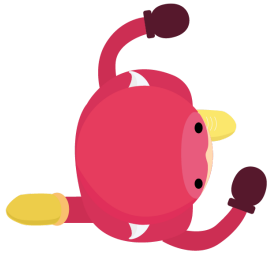
Target platform yang akan dituju adalah Desktop

ASSET

Character hero idle



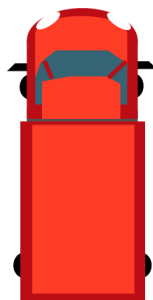
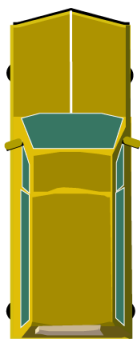
Character hero Run



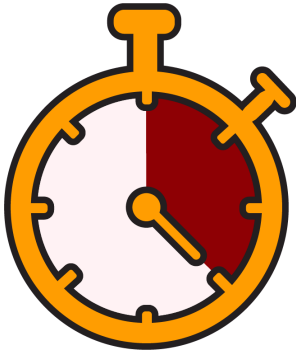
Character Grandma



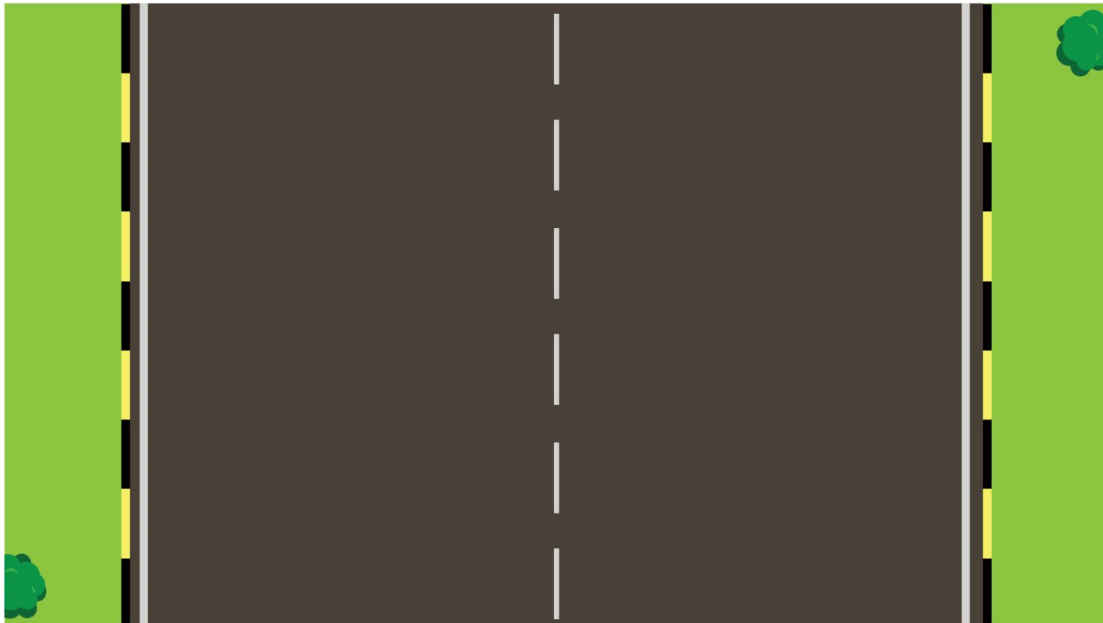
Obstacle



Icon Timer



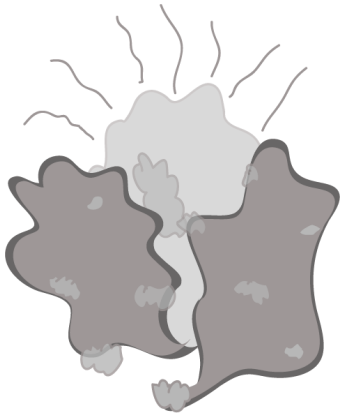
Background



Health



Efek Ledakan



Halte

