

GDD (Game Design Document)

1. Product Specifications

- a. Forgotten Light
- b. Kita main sebagai sebuah pahlawan yang akan mengembalikan cahaya kepada dunia-dunia yang sudah terkorupsi oleh kekuatan gelap.

2. Game Overview

- a. Platform Game : PC
- b. Genre Game : Adventure, Action, RPG, Platformer Puzzle, Fantasy, Sci-fi.
- c. Target Audience : Umur 10+
- d. GameFlow/Game Layout Chart : Game akan bersifat real-time, dan open world. Player akan menjelajahi lingkungan sekitarnya sambil mengerjakan puzzle dan mengalahkan monster-monster yang ada di peta. Mengalahkan monster memberikan player EXP yang bisa digunakan untuk meningkatkan kemampuan karakter. Game akan memiliki HUD yang menunjukkan HP, cooldown dari skill, dan daftar buffs/debuffs yang dimiliki. Selain itu, game memiliki mekanik equipment dimana diluar perkelahian, player bisa mengganti equipment dari karakter mereka untuk memperkuat karakter tersebut.
- e. Character Game : Pemain terdiri dari beberapa playable character yang bisa diubah-ubah secara langsung dengan cooldown, musuh-musuh berupa monster-monster, manusia yang berhubungan dengan faction musuh, kumpulan energi gelap, dan manusia yang terkendalikan oleh energi gelap tersebut. NPC adalah manusia-manusia yang memang tinggal di dimensi tersebut.

3. Gameplay & Mechanic

- a. Kondisi Menang / Kalah : Pemain akan masuk ke dalam stage dan harus menyelesaikan objective yang ada dalam game tersebut (mengerjakan puzzle / mengalahkan musuh yang ada). Pemain menang ketika player berhasil melakukan semua objective dan melewati stage. Pemain kalah jika dikalahkan musuh dalam stage tersebut.
- b. Pergerakan :
 - General Movement, player bisa bergerak ke secara 360 derajat di semua arah
 - W = Move forward
 - A = Move Left
 - S = Move backward
 - D = Move right
 - LMB = Attack
 - RMB = Defend
 - Space = Jump
 - F = Pick up item
 - E = Equipment Skill
 - Q = Special Skill Character
 - 1-9 = Swapping Character

Attack, Attack bisa dilakukan dari darat atau udara, attack bisa dilakukan character dimana menyerang dan jika kena character berlawanan akan memberi damage dan knockback

Special Move, Special move adalah attack yang tidak semua character bisa lakukan, cara melakukannya bisa berbeda untuk setiap Special Move seperti melakukan Jumping tapi di tahan, dan melakukan Attack tapi di tahan, bisa juga didapatkan dari Special passive yang dari equipment dll

Defend, defend bisa dilakukan dari darat, defend bisa dilakukan oleh character dan jika dilakukan akan membuat character tidak bisa bergerak, lompat, dan serang, saat defend character di arah yang dihadapi character, character yang defend tidak akan kena damage dan basic effect tetapi masih kena knockback

Deflect, deflect adalah kejadian dimana saat character melakukan defend lalu dalam waktu kecil kena attack, character berlawanan akan tidak bisa bergerak dan melakukan attack sementara (staggered)

Counter, counter adalah kejadian dimana character melakukan Attack setelah kena attack dari character berlawanan saat player character melakukan defend, bisa dilakukan lebih cepat setelah deflect

Special Skill, Special Skills adalah gerakan dengan effect special dan unik untuk karakter tertentu dimana setelah dilakukan akan ada waktu sebelum bisa melakukannya lagi(cooldown time)

Special Passive, effect yang selalu active dan tidak harus dilakukan apapun oleh player yang hanya bekerja untuk character yang mempunyainya, bisa memberikan special move

Swapping Character, Swapping Character adalah gerakan dimana player dapat menukar dengan character lainnya dalam permainan dengan ada waktu tunggu sebelum bisa berubah lagi sebelum bisa, secara biasa tidak bisa ganti saat di udara dan saat kena basic effect apapun

Jumping, jumping setelah dilakukan, character akan melompat ke atas

Air Attack, Air Attack adalah Attack yang dilakukan saat di udara

Dashing/Running, character bisa melakukan salah satu dari dashing yaitu bergerak dalam satu arah dalam waktu cepat dengan ada waktu sebelum bisa melakukannya lagi atau melakukan running dimana character bisa berjalan dengan lebih cepat

Dash/Running attack, attack yang bisa dilakukan character setelah di akhir dashing atau saat melakukan running

c. Key Game :

Stat-stat player:

- HP (Health points) = jumlah yang menentukan berapa damage sebelum kalah
- HP regeneration = berapa banyak HP yang bertambah per detik
- SP (Special Points) = jumlah stat yang dibutuhkan untuk menggunakan Special Skills
- SP regeneration = berapa banyak SP yang bertambah per detik
- Status = kondisi buff/debuff player yang mempengaruhi stat atau tindakan player seperti tidak bisa block atau damage meningkat contoh(element immunity,increased damage, no jumping)(kumpulan buff/debuff)
- Special Trait = kekuatan selalu aktif yang dimiliki player dimana bisa di pakai sambil memakai character apapun

Stat-stat character:

- Attack Power = jumlah yang menentukan berapa HP character yang berkurang saat diserang
- SP received = jumlah SP yang terpulih saat melakukan attack dan menerima attack
- Speed = Kecepatan Character bergerak
- Defense = jumlah berkurangnya damage yang diterima
- Special Skills = gerakan-gerakan kuat yang mungkin ada Special effect, yang terbatas berdasarkan jumlah SP dengan beberapa Skill punya harga berbeda menggunakan SP
- Special Passive = Special Skills yang bersifat pasif (aktif selama character dalam play dan tidak bisa diatur), mengurangi regenerasi SP tapi memberikan efek positif terhadap karakter tersebut seperti increased defense
- Block time = waktu dimana setiap character bisa menangkis serangan sebelum berhenti melakukan aksi tangkis

Player Leveling System:

- Membunuh musuh dan menyelesaikan mission memberikan EXP untuk bisa Level Up.
- Setiap kali Level Up, player akan mendapatkan ability point yang bisa dipakai untuk mendapatkan/menaikan trait dan stat points untuk meningkatkan stat player yang dipilih oleh player.
- Hanya bisa meningkatkan trait/stat points di luar battle.

Character Leveling System:

- Mengalahkan musuh dan menyelesaikan mission sebagai suatu character memberikan EXP untuk bisa Level Up.
- Setiap kali Level Up, character akan mendapatkan ability point dan stat points
- Ability point yang bisa dipakai dengan currency untuk mendapatkan/menaikan skill
- stat points bisa digunakan dengan currency untuk meningkatkan stat character yang dipilih oleh player

- Character juga bisa di naikan levelnya melalui item tertentu
- Hanya bisa dilakukan di luar battle

Shop:

- Player bisa bicara dengan NPC tertentu dan membuka menu shop
- Dalam shop player bisa membeli item yang ada di dalam shop dengan memakai Currency dan menjual item(kecuali quest item) untuk mendapatkan currency

Currency system:

- Coin bisa didapatkan dari menjual item di shop, mengalahkan musuh, menyelesaikan mission dan membuka container dari shop
- Currency dipakai untuk semua leveling dan di Shop

Items and inventory

- Player bisa mendapatkan item dari mengalahkan musuh, menyelesaikan mission, membuka container seperti chest dan membeli dari toko
- Jumlah item yang bisa dimiliki player dalam satu waktu dibatasi berdasarkan item tertentu
- Player bisa membuang item apa aja kecuali quest item kapan saja
- Contoh jenis item adalah consumable, quest item, materials, equipments
- Consumable adalah jenis item yang bisa dipakai dimana saja dan kapan saja dengan saat di pakai akan memberikan effect tertentu
- Quest item adalah jenis item yang hanya bisa digunakan di dalam mission dan tidak bisa di buang
- Material item adalah jenis item yang hanya bisa di pakai dari menu lain seperti equipment menu atau character leveling menu
- Equipments adalah jenis item yang digunakan dalam Equipment menu

Equipment system

- Hanya bisa dilakukan di luar battle
- Setiap character ada 4 slot: Weapon, head, body dan accessory untuk 3 jenis gear tersebut
- Saat gear di pakai, statnya dan Skill/passive nya hanya diberikan ke character yang memakainya

Equipment stats

- Weapon:

Attack Power

Block time

Special Skill

- Head:

SP received

Special Passive

- Body:

Defense

Special Passive

- Accessory:

Speed

Special Passive

Checkpoint System:

- Checkpoint bisa dipakai dengan cara berinteraksi dengan menara kecil cahaya putih Dalam area tertentu
- Saat interaksi dengan checkpoint player Healthnya menjadi penuh dan semua status debuff hilang
- Hanya bisa dilakukan di luar battle(menghabisi semua musuh / kalah dalam perkelahian)
- Dalam Checkpoint player bisa Save game dan fast travel

Map and fast travel system

- Local map, saat ke menu map, akan secara default muncul map ini dimana menunjukan semua area yang bisa dan telah diketahui dan juga semua waypoint yang bisa diteleport dalam dunia
- Dimension map, dalam local map bisa ke menu Dimension map yang menunjukan semua Dunia yang pernah di kunjungi dan jika memilih suatu world akan menunjukan local map untuk dunia itu

Basic effect:

- Basic effect adalah effect yang selalu di berikan setiap Attack dari character apapun, hanya ada 1 basic effect di setiap Attack
- Down, player tidak bisa melakukan apapun kecuali special skill/passive tertentu, effect bisa hilang saat tidak di udara, tidak bisa kena sebagian besar Attack saat tidak di udara
- flinch, character tidak bisa bergerak, running/dashing, melakukan Attack dan jumping
- Stun, character tidak bisa melakukan apapun dan saat kena stagger/flinch akan memberi effect down

Combat:

Combat akan bersifat real time dimana kita bisa mengganti karakter yang kita gunakan untuk membentuk combo dalam perkelahian dengan character yang berbeda

Contoh : Support mendebuff defense musuh yang kemudian di combo karakter DPS menyeranganya

- Combat system memiliki buffs/debuffs dan knockback, dengan buffs/debuffs hanya dimiliki attack tertentu tetapi knockback hampir semua attack punya
- Knockback adalah sistem dimana karakter akan terdorong ketika terkena serangan. Ada atribut tertentu yang bisa mempengaruhi karakter seperti menerima knockback meningkat atau berkurang
- Special effects adalah sistem dimana saat melakukan Attack tertentu bisa memberikan effect yang membantu maupun mengganggu karakter saat berkelahi dalam bentuk buff/debuff. Buff bisa berupa anti Knockback, peningkatan stats sementara, heal, dsb. Debuff bisa berupa DoT (Damage over Time), penurunan stats, debuff spesial (jika karakter tersebut memilikinya)

Mission System:

- Main mission, mission yang wajib dilakukan untuk melanjutkan game ke stage berikutnya
- Side mission, mission yang tidak wajib dilakukan
- Mission bisa didapatkan dari bicara dengan npc tertentu atau didapatkan saat keadaan tertentu dipenuhi

d. Behavior :

Melee Focused: NPC yang hanya bisa serang dengan serangan jarak dekat

Range Focused: NPC yang hanya bisa serang dengan serangan jarak jauh

Defensive: NPC yang memiliki prioritas untuk menjaga diri sendiri atau teman NPC lain

Caster: NPC yang bisa melakukan serangan yang kuat tetapi membutuhkan waktu untuk mengeluarkannya dan suka sembunyi di belakang

4. Storyboard

a. Story and Narrative :

Story:

Chapter 0 (Prologue): Fracture in time and space

Scene 1:

plot:

Player tidur di lantai yang datar dan putih, bangun sambil terkejut dengan keadaannya, player melihat keliling hanya untuk melihat lingkungan yang berwarna putih dan hitam, saat berjalan ke salah satu ujung ada jurang yang gelap tanpa henti, player melihat di sekitar hanya ada jurang kecuali satu jalan yang bisa dilihat dengan ada menara cahaya di jalan situ, tanpa pilihan lain player tidak diam saja di tempat dan mengikuti jalan tersebut

where: di floating island in the outer western region

when: setelah player bangun

who: player

what: player bangun, mengetahui kelilingnya dan menjelajahi dunia

scene 2:

plot:

Setelah player melalui rintangan, dia lompat ke floating block dengan player melihat kumpulan cahaya yang lemah dan kecil di tengahnya, dengan curiga player menyentuh nya dan cahaya tersebut bertambah terang dan keluar sebuah bayangan yang menyerang player dan muncul bayangan menutupi floating block dan menghentikan player untuk kabur

where: between the outer western region and the inner western region on the floating island

when: setelah player sampai floating block dan menyentuh light of hope

who: player, bayangan

what: player sampai floating block menyentuh light of hope dan melawan bayangan

scene 3:

Plot:

Tiba tiba saat player dalam kesulitan, ada ksatria datang untuk membantu melawan bayangan tersebut, dengan setelah ksatria mengikuti timnya player, player timbul punya perasaan untuk bisa menjadi ksatria tersebut dan mengikuti firasatnya dan cahaya di tengah bereaksi dan memberi kekuatan ke player untuk bisa berubah menjadi ksatria, setelah itu player dan ksatria melawan bayangan lagi

where: inner western region on the floating island

when: saat waktu tertentu jika player melawan bayangan atau kalah

who: player, ksatria, bayangan

what: player dan ksatria menuju ke timur melalui rintangan dan monster bayangan

scene 4:

Plot:

Setelah mengalahkan bayangan bersama, ksatria menjelaskan kepada player kenapa dia di sini dan ingin bekerja sama dengan player untuk keluar dari tempat ini bersama, player setuju dan dia bergabung team mu, lalu player dengan ksatria tanpa ide kemana pergi menuju menara cahaya

where: inner western region on the floating island

when: setelah mengalahkan bayangan

who: player, ksatria

what: player dan ksatria menuju ke lebih ke menara cahaya

scene 5:

plot:

setelah player dan ksatria sampai di menara cahaya, player melihat bahwa ada gadis di dalam mech suit yang berada dalam menara cahaya, saat player mendekati menara cahaya, timbul ada bayangan yang menutupi jalan kembali dengan menara cahaya timbul menghilang dengan gadis dalam menara cahaya sebelumnya sekarang dalam bayangan hitam dan setelah melihat player, dia menyerang nya

where: center region on the floating island

when: setelah mencapai menara cahaya

who: player, ksatria dan gadis mecha(possessed)

what: jalan keluar player ditutupi bayangan dan menara cahaya menghilang dengan gadis mecha yang tertutupi bayangan menyerang player

scene 6:

plot:

setelah mengalahkan gadis mecha, menara cahaya muncul lagi dan mengecil hingga menjadi orb terbang yang memperkenalkan dirinya sebagai Hope yang bertanggung jawab atas keteraturan dunia tetapi ternyata dia hampir tersegal penuh oleh Void karena Hope kalah dengan dia, karena itu kekuatannya Void bisa masuk ke banyak Dunia tanpa dihentikan untuk menghancurkan semuanya.

Hope menjelaskan bahwa player beresonansi dengan kekuatannya yaitu kenapa dia bisa berubah menjadi ksatria karena dia penuh harapan baik yaitu kenapa mereka muncul di tempat ini, lalu harapannya knight bisa tersimpan dalam player dan karena itu player bisa berubah menjadi ksatria, Hope lalu minta tolong player dll untuk menolong dia menyelamatkan dunia-dunia yang ingin di hancurkan void dan pada akhirnya akan di kaburkan 1 permohonan apapun. Player, Ksatria dan gadis mecha setuju untuk menolong Hope

where: center region on the floating island

when: setelah mengalahkan gadis mecha

who: player, ksatria, gadis mecha, dan Hope

what: player ketemu Hope dan bekerjasama dengan dia untuk menyelamatkan dunia-dunia lain

End of Prologue.

Chapter 1: New savior

Player akan ada beberapa pilihan untuk melakukan misinya, setelah menyelesaikan semua pilihan dunia, player lanjut ke stage 2

dunia pilihan:

fantasy world

sci-fi world

Chapter 1.1 Fantasy world:

scene 1:

plot:

player dan team nya telah melalui gerbang dunia ke fantasy world, setelah keluar dari portal mereka ketemu dengan gadis elf yang pada awalnya ingin menyerang player tetapi ada teriakan untuk minta tolong terdengar dari arah gunung yang bisa di lihat di jarak jauh dan gadis elf tersebut pergi dengan cepat ke arah teriakan tersebut, player terus mengejar gadis tersebut

where: di dalam hutan dengan gunung bisa dilihat dalam jarak jauh

when: setelah melewati gerbang ke fantasy world

who:player, ksatria, gadis mecha

what:Player dan grup nya melalui gerbang dunia dan ketemu dengan gadis elf yang mengejar sosok yang teriak

scene 2:

plot:

setelah ketemu dengan elf selesai mengejarnya, player melihat bahwa gadis elf dalam masalah dengan melawan pohon hitam dengan mulut dan mata penuh api, sedang membawa gadis kecil dan melukai gadis elf, player dan teamnya bekerja sama dengan gadis elf untuk mengalahkan musuh

where:di bawah gunung besar

when:setelah mencapai gadis elf di bawah gunung

who:player, ksatria, gadis mecha, gadis elf, pohon hitam

what:player bekerja sama dengan gadis elf untuk melawan musuh dan gadis elf mengikuti team player

scene 3:

plot:

setelah terkalahkan pohon dan gadis kecil yang merupakan putri dari elf kingdom yaitu anak gadis elf, gadis elf mengikuti player team setelah player menjelaskan dia muncul di dunia ini dengan itu player dengan team nya pergi ke kerajaan manusia terdekat yang dibidang gadis elf

where:di bawah gunung besar

when:setelah mencapai gadis elf di bawah gunung

who:player, ksatria, gadis mecha, gadis elf, pohon hitam

What:elf ikut team player dan mulai menuju kerajaan manusia terdekat

scene 4:

plot:

setelah mencapai kerajaan manusia, gadis elf ingin melihat keluarga royal dari kerajaan tersebut tetapi anehnya gadis elf ditolak dan di bilang bahwa keluarga royal menjadi aneh selama tahun ini dengan mengambil tax yang lebih besar dan mengabaikan kata kata rakyat kerajaan dengan yang melawan perintahnya langsung di bunuh tanpa kata lain, lalu player bisa merasakan dalam hatinya bahwa dalam kerajaan ini adalah sumber masalah kenapa dia datang kesini dan membilang ke timnya, dengan itu player dengan team nya mencari tau cara untuk masuk ke kastil kerajaan dan menatap raja di dalam

where:kerajaan manusia

when:setelah capai kerajaan manusia

who:player, ksatria, gadis mecha, gadis elf,

what:gadis elf ingin pergi ke kerajaan terbesar manusia untuk meminta bantuan nya tetapi anehnya keluarga royal tidak mau melihat gadis elf atau siapapun kecuali beberapa orang yang membuat player team curiga dan rencana untuk mencari cara untuk memasuki kastil kerajaan

scene 5:

plot:

player dan teamnya ketemu dengan assasin yang dengar tujuan player setelah dia membantu kota atau player ketemu dengan assasin setelah melawan soldier di depan gerbang kastil, assasin mau kerja sama dengan player untuk membunuh raja yang merusak kerajaan ini dan mengetahui jalan rahasia dekat gerbang kastil tetapi ketemu dengan general terkuat kerajaan yaitu saudaranya sebelum bisa masuk ke dalam jalan rahasia

where:di depan gerbang kastil

when: setelah ketemu dengan sosok yang tersembunyi dalam baju

who:player, ksatria, gadis mecha, gadis elf, assassin, general

what: player ketemu assasin setelah membantu masyarakat atau melawan soldier di depan gerbang dan membawa player ke jalan rahasia ke dalam kastil tetapi ketemu general terkuat kerajaan

scene 6:

plot:

setelah player team masuk dalam kastil, mereka sadar bahwa raja terkutuk oleh Void dan ingin membuat prajurit dari makhluk mati dan hidup dengan kekuatan void, player dengan teamnya melawan raja

where:di dalam kastil

when:setelah mengalahkan general dan masuk ke dalam kastil melalui jalan rahasia penuh monster dari kastil

who:player, ksatria, gadis mecha, gadis elf, assassin, raja

what:setelah melalui jalan rahasia, player melawan raja yang terkutuk oleh Void

scene 7:

plot:

setelah mengalahkan raja dan void terbasmi, raja terimakasih dengan player dengan team nya dengan memberikan banyak hadiah, setelah player tidak ada urusan dalam dunia ini, player keluar dari dunia dengan assasin dan gadis elf tidak ikut

where:center region of the floating island

when:setelah mengalahkan raja terkutuk

who:player, ksatria, gadis mecha, gadis elf, assassin, raja

what:setelah melalui jalan rahasia, player melawan raja yang terkutuk oleh Void

End of Chapter 1.1

Chapter 1.2 sci-fi world:

scene 1:

plot:

player dan teamnya pergi melalui gerbang dunia ke dunia sci-fi dan setelah sampai, player melihat bahwa mereka di gurun pasir dengan banyak badan prajurit dalam armor dengan warna berbeda antara hitam dan putih, tiba-tiba player dan teamnya timbul di tembaki laser dari satu sisi lain dan lari ke arah kebalikan dari tembakan sampai akhirnya mereka ketemu gua dengan seorang prajurit putih dengan armor yang lebih canggih dalam kesakitan, prajurit tersebut memperkenalkan diri sebagai commando team dalam misi di padang gurun ini lalu dan meminta bantuan player untuk kabur dari gurun ini melalui spaceshipnya yang landing di dekat tower signal besar di jarak jauh

where:di padang gurun pasir

when:setelah melalui gerbang dunia sci-fi

who:player, ksatria, gadis mecha, space commando

what:player memasuki gerbang dunia, lari dari prajurit hitam dan ketemu commando putih lalu membantu dia kabur

scene 2:

plot:

setelah player sampai di spaceship commando, mereka ditemui oleh prajurit hitam banyak dan juga ada commando prajurit hitam dengan player team melawan dia dan setelah menang pergi ke luar angkasa

where:di depan spaceship commando

when:setelah tiba di depan spaceship commando

who:player, ksatria, gadis mecha, space commando, space commando hitam

what:player sampai spaceship commando dan melawan commando hitam yang menjaga spaceshipnya

scene 3:

plot:

where:Kapital planet republic, hangar ibu kota republic

when:setelah mencapai kapital planet republic

who:player, ksatria, gadis mecha, space commando

what:player dan teamnya landing di dock ibu kota dan membawa commando ke central command dimana player team sadar bahwa sisi republic menyerah ke sisi empire, commando lalu kabur dengan player team ke spaceship hanya untuk melihat spaceship telah di dismantle lalu menyembunyikan diri dalam kantin

scene 4:

plot:

setelah menyembunyikan diri, player dengan teamnya ketemu dengan sebuah droid yang mendekati mereka dan menjelaskan bahwa alasan republic menyerah kepada empire adalah karena emperor telah secara diam diam menggunakan mind control device untuk pertama mengendalikan president republic lalu perlahan mengendalikan seluruh republic, dengan pengetahuan baru ini commando sangat marah dan meminta bantuan player untuk melawan emperor karena tidak ada banyak yang tidak dalam kendalian emperor, lalu droid membilang ada cara untuk membeli spaceship baru dengan dealer di kantin tetapi membutuhkan duit banyak, lalu player dan teamnya harus mencari tau cara dapat uang yang cukup

where:di dalam kantin

when:setelah menyembunyikan diri dari prajurit empire

who:player, ksatria, gadis mecha, space commando, Droid

what:dalam kantin team ketemu dengan sebuah robot droid yang menjelaskan kenapa republic kalah dan commando meminta bantuan player untuk mengalahkan emperor jahat yang menggunakan tactic jahat yang melanggar hak manusia lalu player team harus mengumpulkan uang yang cukup untuk membuat spaceship baru

scene 5:

plot:

player dengan teamnya membuat spaceship baru dan tetapi ditipu penjualnya yang sebenarnya seorang empire spy dan player harus mengalahkan bounty hunter terbaik di galaxy sebelum bisa mencuri spaceshipnya

where:di hangar

when:setelah bicara dengan dealer dalam kantin dan mempunyai uang cukup

who:player, ksatria, gadis mecha, space commando, Droid, bounty hunter

what: player membeli spaceship dan tertipu lalu rencana mencurinya tetapi harus melawan bounty hunter sebelum bisa

scene 6:

plot:

player crash landing ke menara emperor dan melawan banyak prajurit hitam dengan pada akhirnya ketemu space emperor yang tertutupi dengan bayangan void, lalu player dan teamnya menyerang emperor, dengan emperor memasuki mecha suit canggih dan melawan team nya player

where:menara emperor

when:setelah capai kapital planet empire

who:player, ksatria, gadis mecha, space commando, Droid, space emperor

what: player dan teamnya crash landing di menara emperor, melawan banyak prajurit lalu melawan space emperor

scene 7:

plot:

setelah mengalahkan space emperor, dia langsung melenyap menjadi debu karena umurnya jauh melebihi batasnya hidupnya dan commando menghentikan mind control device di menara emperor dan menyelamatkan seluruh galaxy dengan president dari republic memberi medal dan title saviors of the galaxy di besok harinya di kapital planet republic

where:menara space emperor

when:setelah mengalahkan space emperor

who:player, ksatria, gadis mecha, space commando, Droid, space emperor

what: setelah mengalahkan space emperor, mind control dimatikan dan player dengan teamnya diberi hadiah oleh president republic

End of Chapter 1.2

Chapter 2:

scene 1:

plot:saat player istirahat di rumahnya, tiba-tiba dia merasakan sesuatu buruk ke arah timur island dengan firasatnya benar karena ada muncul asap hitam yang perlahan-lahan menuju seluruh bagian floating island, teamnya player mencoba mengikuti player tetapi tidak ada yang bisa masuk tanpa sakit ke dalam asap hitam selain player jadi player maju sendiri

where:center region on the floating island

when:setelah selesai menyelamatkan 2 dunia

who:player

what:tiba-tiba ada asap hitam muncul di sebelah timur dari floating island dan player pergi ke sana untuk mencari tau penyebabnya

scene 2:

plot:

dalam asap hitam player melihat bahwa musuh-musuh yang dia pernah lawan muncul lagi dari asap hitam tersebut menjadi bayangan seperti saat pertama bangun, saat player mengalahkan semua musuh, player area penuh portal dimana bayangan musuh terkuat muncul dengan setiap portal mengirim energi untuk barrier yang menghentikan player untuk maju, jadi player mulai melawan musuh terkuat dalam portal sebelum melanjutkan

where:Center to Eastern region on the floating island

when:setelah memasuki asap hitam

who:Player, bayangan

what:Player ketemu musuh yang sebelumnya dia lawan di 2 dunia dia selamatkan dengan di akhirnya ada musuh terkuat dia pernah lawan satu per satu (BOSS RUSH)

scene 3:

plot:

player di sisi lain barrier ketemu dengan makhluk yang jauh lebih jahat dan tidak benar, dan dia tanpa membiang apa pun menyerang player

where:Eastern region on the floating island

when:setelah melalui barrier

who:Player, Void creature

what:Player melawan void creature dan setelah mengalahkan, membuat dunia lain terbuka dari segel void (new Worlds unlocked)

scene 4:

plot:

Setelah mengalahkan Void creature, kegelapan di dalam dunia putih hitam ini berkurang dan setelah kembali Hope menjelaskan bahwa segel ke dunia lain telah terbuka

Where: Eastern region on the floating island

When: setelah mengalahkan Void creature

Who: Player, Void creature

What: setelah mengalahkan Void creature, membuat dunia lain terbuka dari segel void (new Worlds unlocked)

To be continued.

. b. Game World : Game tersebut terjadi diantara banyak dunia yang berbeda-beda. Tempat mulai dan hub permainan kita terletak di retakan antara dunia tersebut. Pemain akan memasuki dunia medieval, dunia futuris / anarkis, yang dikontrol oleh antagonis utama game kita.

c. Character Profile :

MC

Karakter utama kita adalah seseorang yang tiba-tiba bangun di sebuah tempat yang aneh. Karakter kita bingung mengapa kita bisa berada di tempat tersebut, lalu kemudian berusaha mencari jalan pulang.

Knight

Seorang Ksatria dari Dunia medieval penuh sihir yang mengikuti player untuk mengalahkan kegelapan

Mecha Warrior

Seorang Gadis dalam suatu Futuristic Mechanical armor dari dunia yang canggih dalam teknologi yang mengikuti player setelah di selamatkan player

Elf

Seorang Ratu dari race Elf di Dunia Fantasy yang mengikuti Player setelah menyelamatkan Anaknya

Assassin

Seorang Pembunuh bayaran dari bayangan tapi dengan hati penuh keadilan yang mengikuti player untuk membunuh Raja jahat

Space Commando

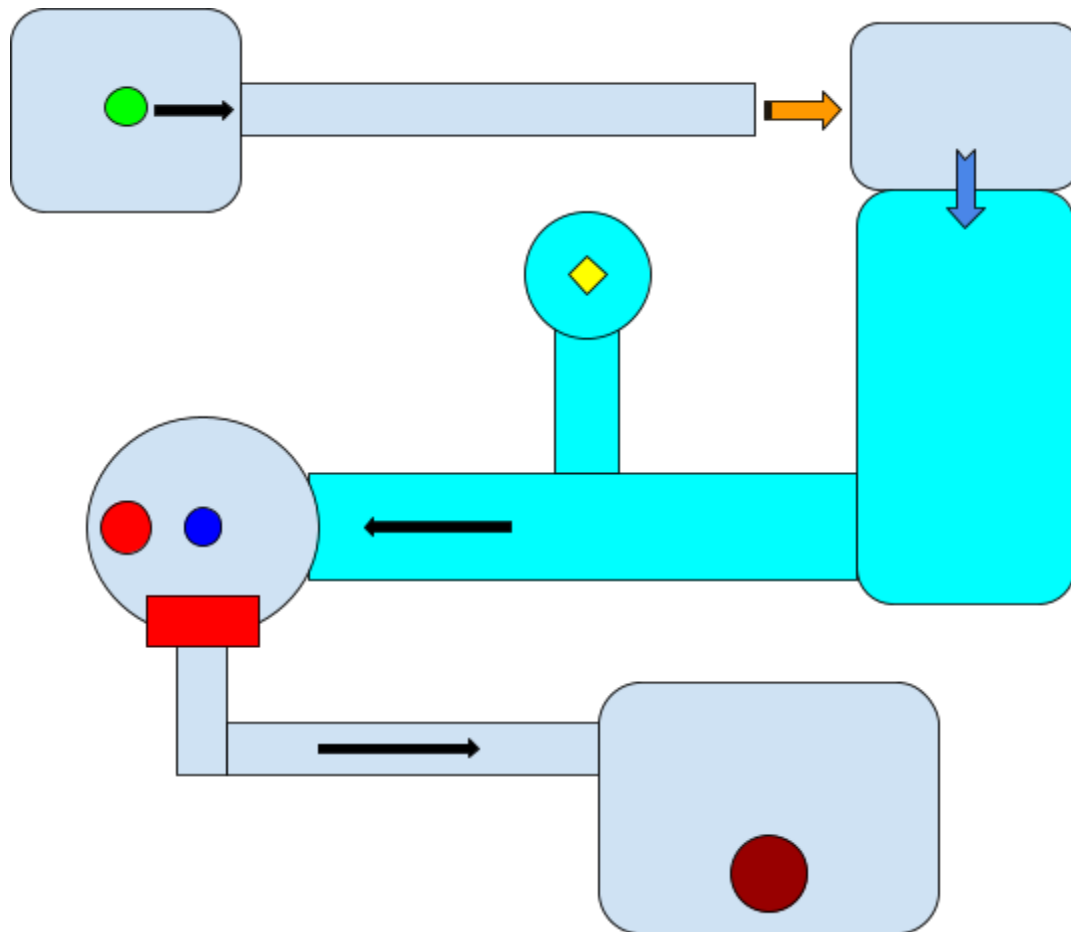
Seorang Commander dari Dunia Fantasy yang memimpin timnya untuk melawan Space Empire tetapi telah dikalahkan dan mengikuti Player setelah diselamatkan

Droid

Suatu mesin robot yang membantu Player setelah mengetahui tujuannya player

5. Level

Prologue:



Prologue akan dianggap sebagai level tutorial yang akan mengajarkan player cara gerak, climbing, jumping, membuka sebuah chest, cara kerja checkpoint system, dan combat.

Player

Boss utama dari level

Musuh untuk combat tutorial dan gate terkunci yang akan terbuka ketika selesai tutorial

Checkpoint

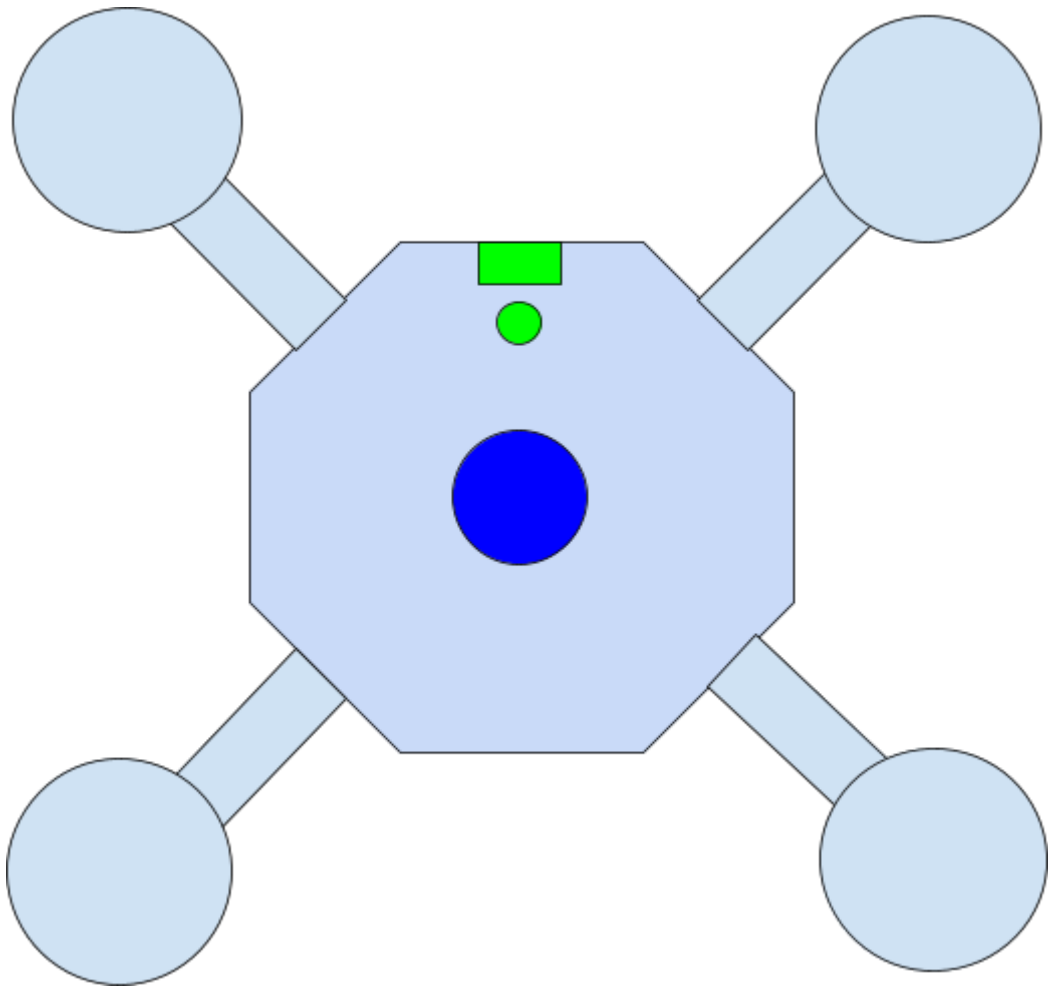
Chest

Elevasi dalam level

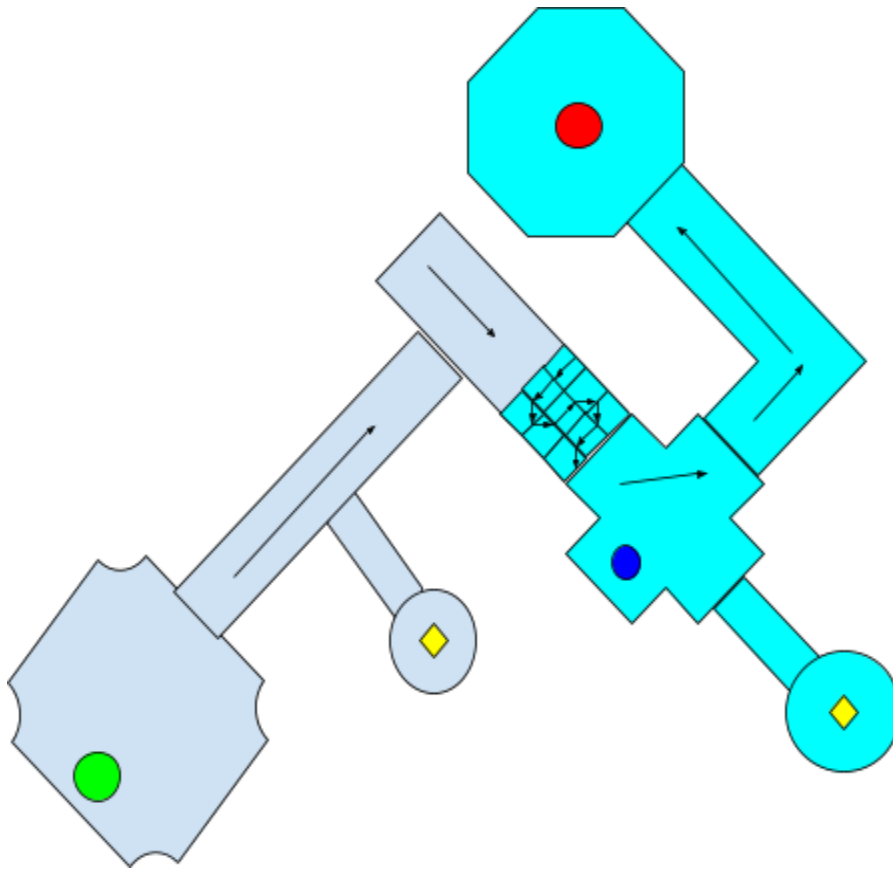
Climbing

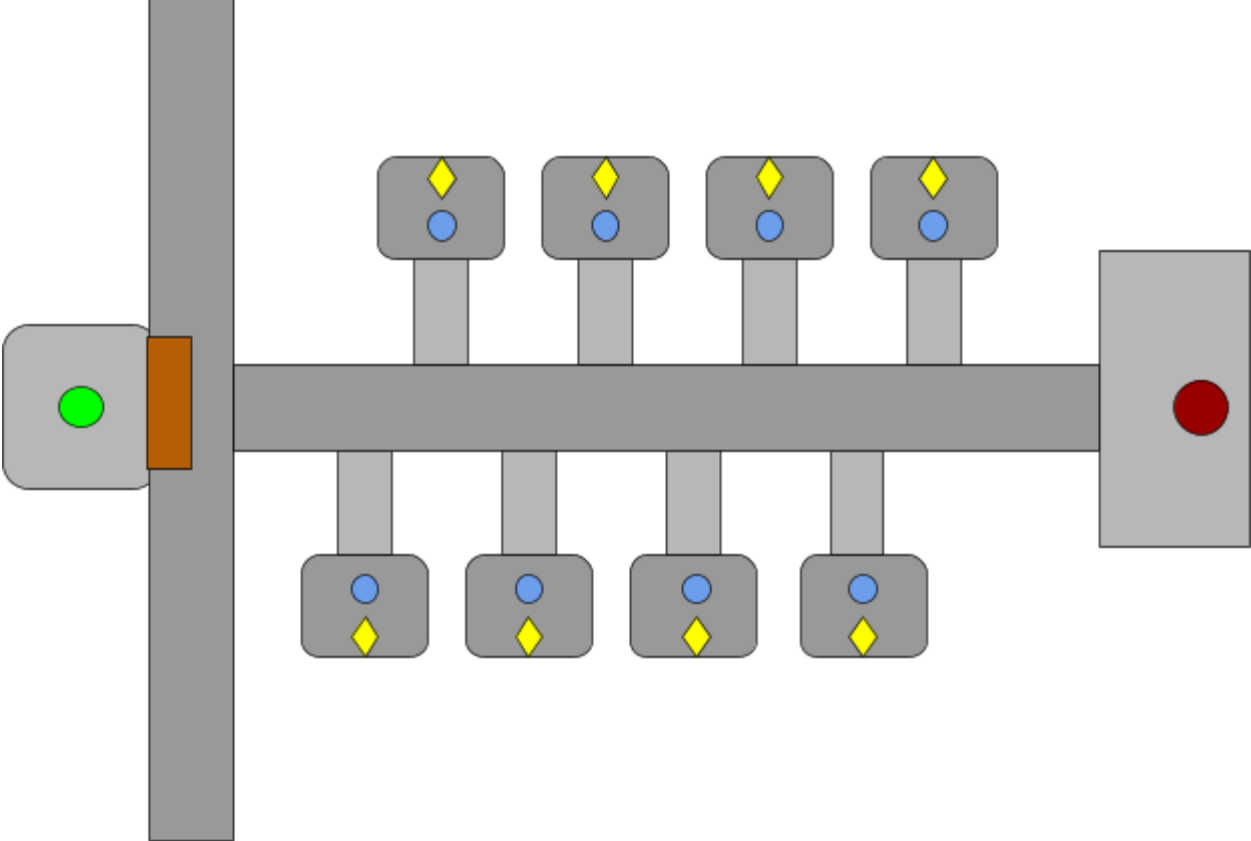
Jumping

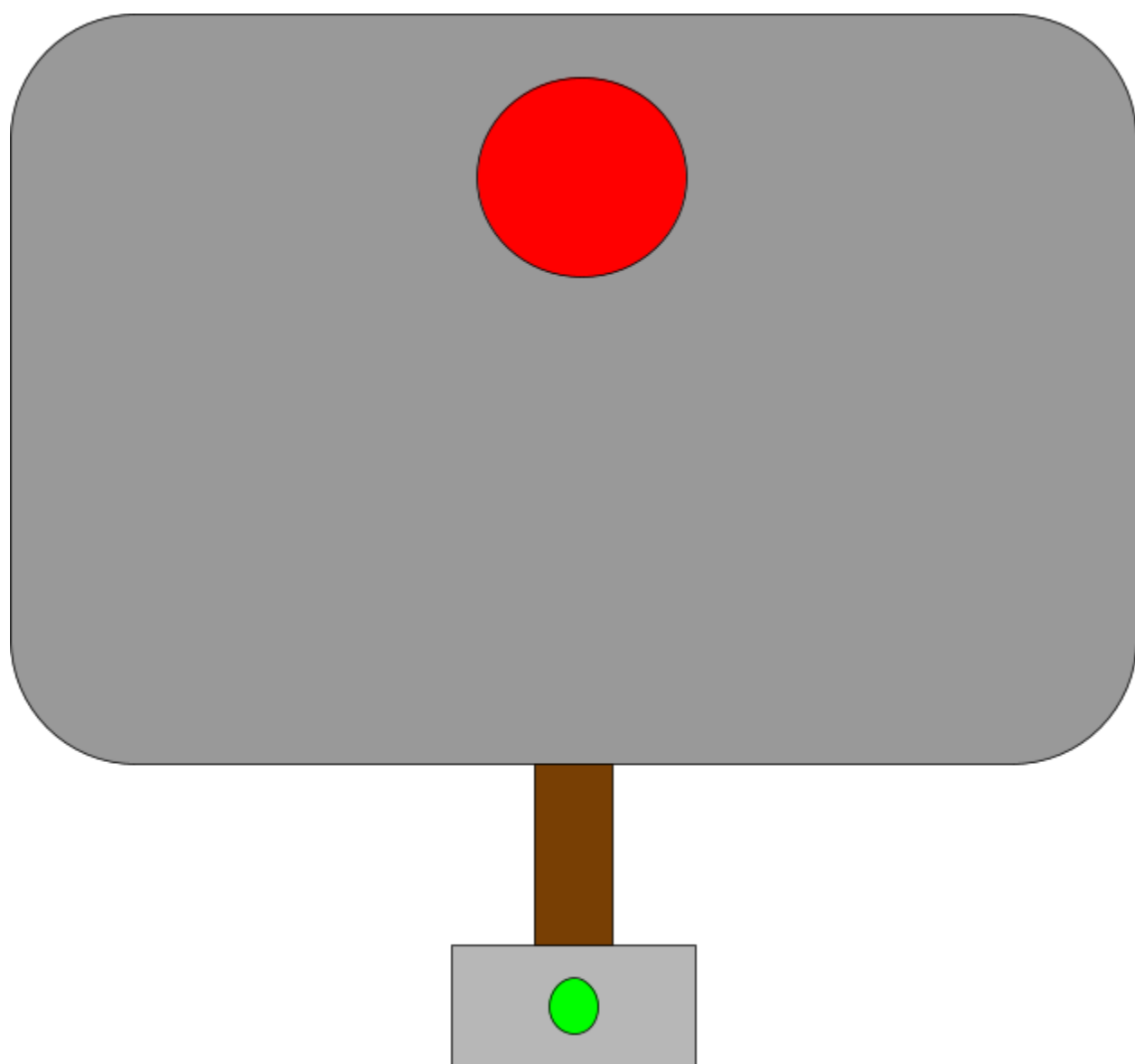
Chapter 1:



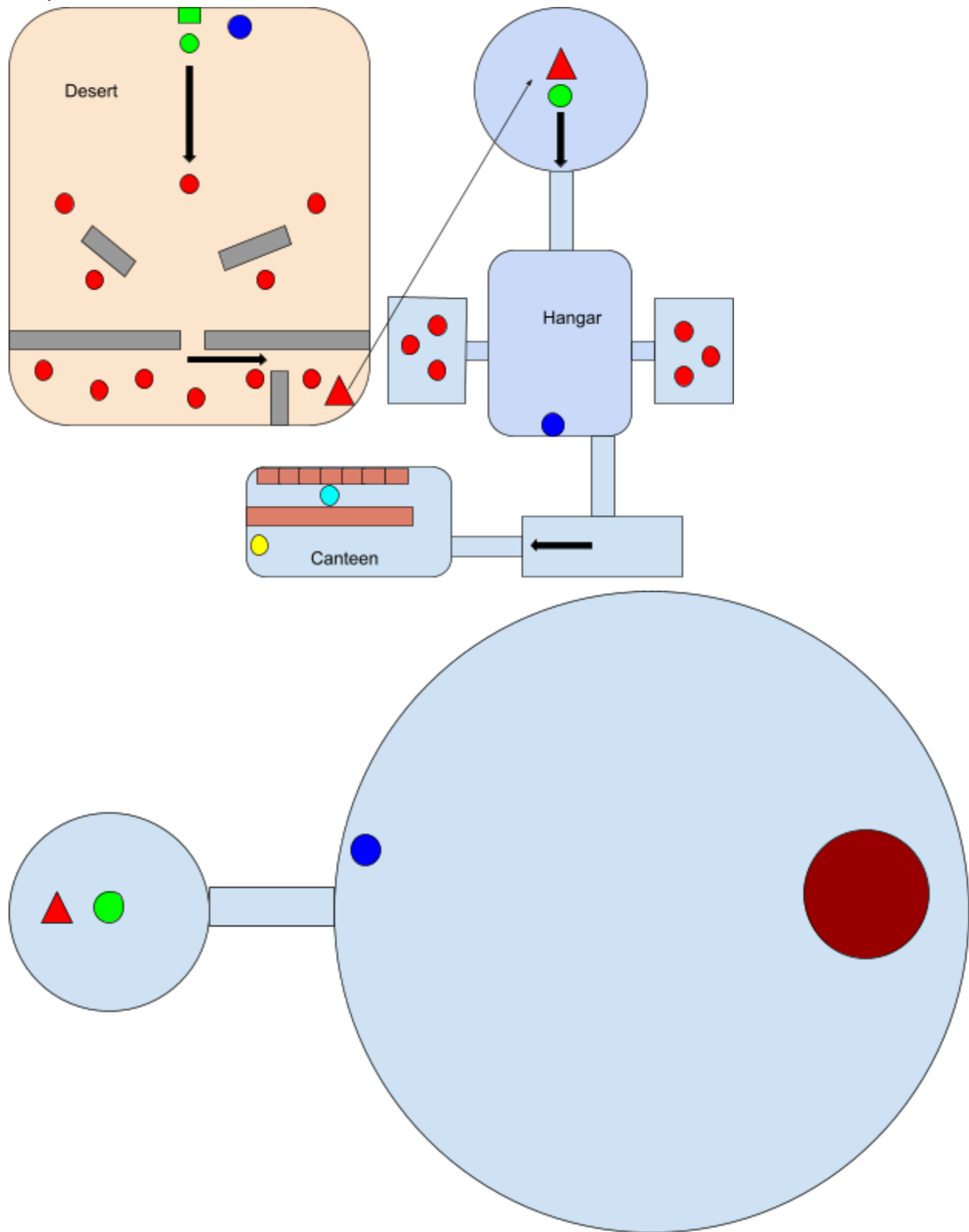
Chapter 1.1:



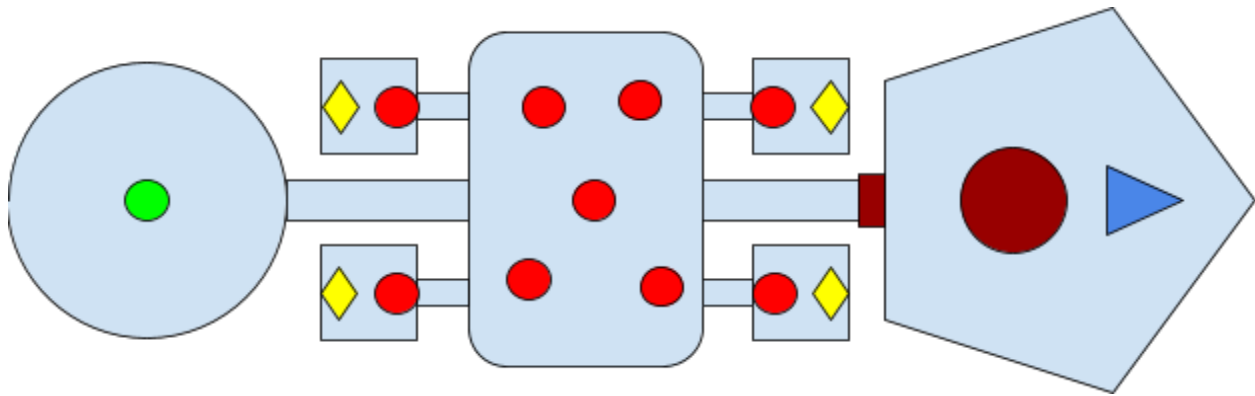




Chapter 1.2:



Chapter 2:



6. Interface

Mendesripsikan tentang Visual Sistem, Sistem Control, Audio, Help System.

- a. Visual Sistem :
Interface Menu,
Setting
Camera = side scroller, top down, dll
- b. Sistem Control : Mouse And Keyboard
- c. Audio : Audio device yang terhubung ke hardware (Headphones, Speakers, dll).
- d. Help Sistem

7. AI (Artificial Intelligence)

AI Enemies: Akan menyerang player jika distance antara enemy dan player kurang dari 5 meter dan enemy bisa melihat character yang digunakan oleh player.

AI NPC: NPC bisa memiliki patrol route untuk gerakan mereka.

AI Rules: Musuh dan beberapa NPC akan memiliki AI. Semua musuh akan memiliki AI masing-masing yang akan menjadi basis aksi mereka. Beberapa NPC akan ada pathing tertentu sehingga mereka akan diberikan AI juga.

8. Art

Work In Progress