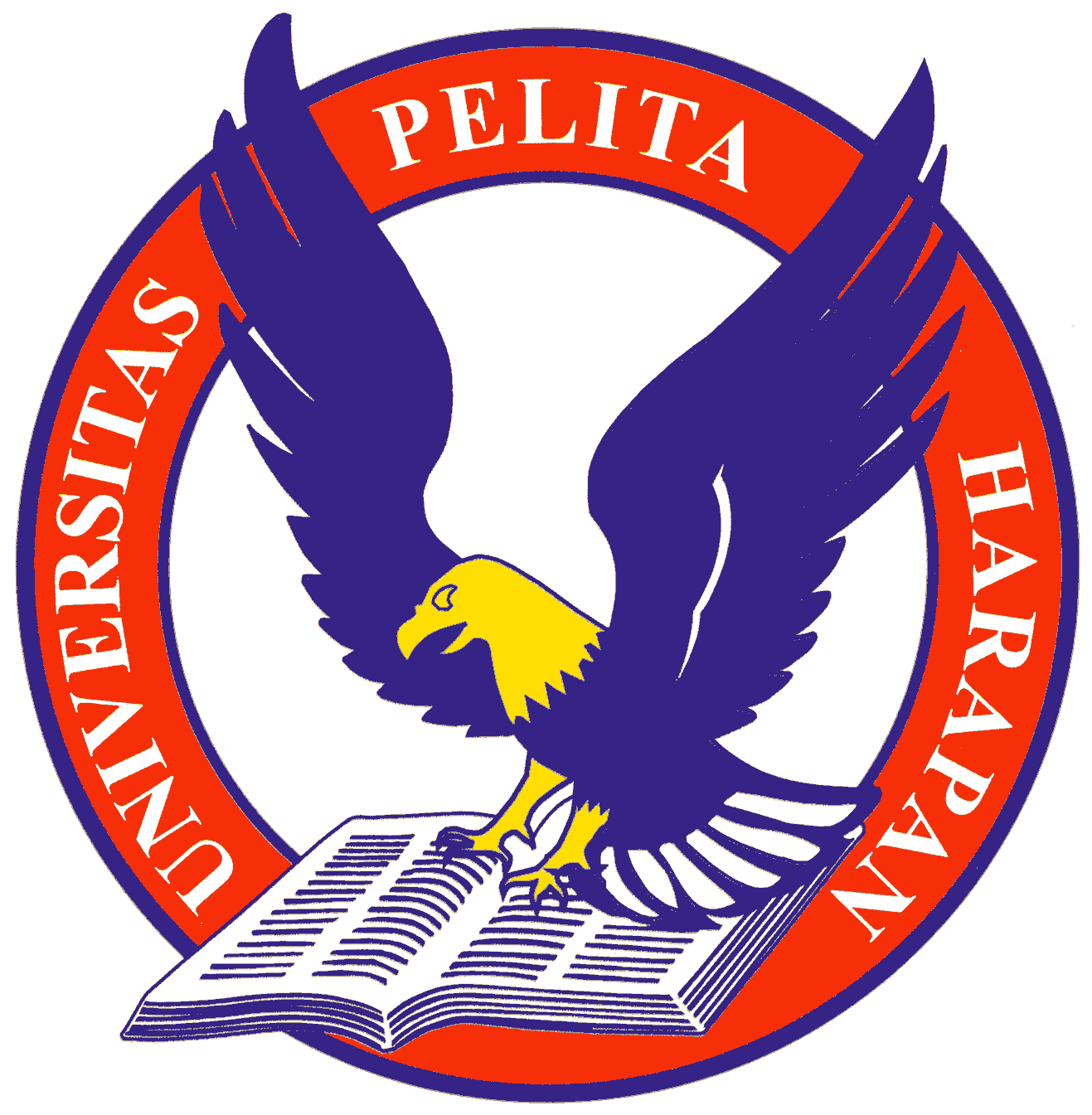
**Project Game Design Document**

**“Shoot’em All”**



Jason Tjankilisan / 00000005931

Lyndon David Andronico / 00000008803

Vincent Angelo / 00000010110

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

UNIVERSITAS PELITA HARAPAN

BANTEN

2016

**1.Section I – Game Overview**

**1.1 Game Concept**

Konsep dari game Shoot’em All adalah game top down shooting dimana player dapat menjelajahi map serta menyelamatkan orang-orang yang disandera para evil villain dan mengalahkan para evil villain tersebut.

**1.2 Feature Set**

- Memiliki 3 level pada tingkat kesulitan yang berbeda.

- Setiap level memiliki terrain yang berbeda-beda, dimana setiap terrain memiliki keunikan tersendiri.

- Setiap level memiliki final boss dan mini boss yang variatif.

- Konsep game ini adalah top down shooting.

- Karakter dapat memakai weapon yang berbeda-beda.

**1.3 Genre**

Shoot ‘em All diklasifikasikan dalam genre top down shooting dan third person shooter, dimana player dapat menggerakan karakter didalam map untuk menyelamatkan para hostage dan mengalahkan para evil villain.

**1.4 Target Audience**

Game ini menargetkan player yang menyukai game retro shooting dengan system top down graphic, dan menyukai beberapa plot twist. Usia yang kami targetkan berkisar 6-18 tahun.

**1.5 Game Flow Summary**

Untuk menyelesaikan game Shoot’em All, player harus mengalahkan semua evil villain di area, menyelamatkan para hostage dan mengalahkan mini boss serta big boss di level tersebut. Ketika seluruh kriteria tersebut telah dipenuhi, maka player dapat memilih untuk tetap stay di map tersebut atau melanjutkan ke level berikutnya. Setiap level yang ditawarkan bervariasi.

Player diberikan health bar dengan darah 100, dimana setiap kali player terkena hit maka akan terkena damage yang bervariasi tergantung jenis-jenis musuh. Player dapat melakukan upgrade untuk health dengan menaikkan status Vitality. Status yang ada pada game ini bermacam-macam, STR untuk requirement agar player bisa menggunakan senjata yang mempunyai weight lebih berat. Vitality untuk menambahkan health bar. Speed untuk menambah kecepatan player dalam berjalan. Dan terakhir Luck yang digunakan untuk meningkatkan persentase drop rate limited power up dari musuh.

**1.6 Look and Feel**

Game ini memiliki konsep visual style pixel art. Setiap karakter, background, User Interface, dan Head-up display didalam game akan mengikuti konsep pixel art.

**1.7 Project Scope**

**1.7.1 Number of locations**

Dalam game Shoot’em All, lokasinya berbeda-beda tergantung level map, level pertama berada di kota, level kedua berada di hutan, dan level ketiga berada di dungeon.

**1.7.2 Number of levels**

Shoot’em All terdiri atas 3 level, dimana setiap level akan memiliki goals yang sama, yaitu mengalahkan seluruh evil villains dan menyelamatkan hostage. Setiap naik level, tentu saja tingkat kesulitan yang ditawarkan makin bertingkat.

**1.7.3 Number of NPC’s**

Dalam game ini NPC yang terkait adalah musuh-musuh yakni para evil villains, tetapi akan dikembangkan dalam waktu dekat.

**1.7.4 Number of Enemy**

Dalam game ini, untuk setiap level akan terdapat 3 variasi enemy, dimana jumlah enemy akan berbeda-beda. Misalkan pada level 1 akan terdapat 20 enemy + 1 mini boss dan 1 big boss. Pada setiap level, musuh dan para boss memiliki status yang berbeda-beda, seperti health point, defense, speed, etc.

**2. Section II - Gameplay and Mechanics**

**2.1 Gameplay**

Player akan berada dalam sebuah map dengan beberapa hostage yang perlu diselamatkan dengan cara menyentuh hostage yang terperangkap. Player menembak musuh dengan tombol yang disediakan untuk mengalahkan para penjahat yang ingin membunuh player. Player harus dapat menemukan semua hostage yang ada untuk membuka jalan menuju boss untuk melanjutkan perjalanan mereka. Saat player berhasil melawan bos, peta baru akan terbuka agar player dapat melanjutkan ke arena baru dan cerita selanjutnya.

**2.2 Mechanics**

- Karakter dimulai dengan health bar penuh, yaitu 100 dan senjata biasa yang mempunyai peluru yang tidak terbatas serta status karakter yang bernilai 2 STR, 2 VIT, 2 Speed, dan 2 Luck.

- Tugas dari Player adalah menolong hostage yang ada di setiap arena untuk dapat melanjutkan ke arena selanjutnya.

- Player mendapatkan experience dari membunuh monster dan menyelamatkan hostage yang ada di arena.

- Setelah semua hostage dalam suatu area diselamatkan, maka sebuah nontifikasi akan muncul menyatakan bahwa jalan sudah terbuka dimana ada akan sebuah jalan dimana boss menunggu.

- Player harus membunuh boss arena tersebut untuk dapat melanjutkan arena selanjutnya.

- Experience yang dikumpulkan akan menambah level jika Exp yang dibutuhkan mencukupi, dan player akan mendapat 1 skill poin yang dapat digunakan untuk menambah status karakter.

- STR diperlukan sebagai requirement agar player dapat menggunakan weapon yang lain, VIT akan menambahkan jumlah health bar karakter, Speed akan menambahkan kecepatan karakter bergerak dalam peta, Luck akan meningkatkan kesuksesan dari drop power-up serta Hit Point dari monster.

Perhitungan:  
- Bullet Damage = Tergantung pada jenis weapon  
- Health = 100+(10\*Vit)  
- Speed = 1 + (0,5+Speed)  
- Drop Rate = 5% + (2%\*Luck)

* Power-up dapat di dapatkan dari membunuh musuh. Power-up bisa berupa medkit yang memulihkan nyawa karakter, atau Power-Up berupa senjata yang dapat membantu karakter untuk membunuh musuh.
* Jika nyawa Player mencapai 0, maka permainan akan berakhir dan player harus mengulang dari awal lagi.
* Dengan mengalahkan boss, player dapat memakai power-up baru yang ditambahkan ke dalam list power-up yang sudah di unlock.
* Player dapat kembali lagi ke arena sebelumnya untuk leveling sekaligus menjelajahi lebih lanjut.
* Power-up yang didapatkan mempunyai durasi pemakaian. Jika durasi sudah habis, maka player akan menggunakan senjata biasa lagi.
* Monster/musuh dapat respawn pada tempat tertentu di setiap map.

**3. Section III - Story, Setting Character**

**3.1 Story**

Story yang berada di game ini adalah seorang pegawai kantor yang bernama lyns yang sedang bersantai-santai di kantornya, kemudian dia bermimpi bagaimana jika ia menjadi pahlawan yang dapat menyelamatkan dunia. Dari sana kemudian permainan dimulai.

**3.2 Setting**

Setting akan dibagi menjadi 3 tempat berbeda:  
Level 1: Perkotaan

Merupakan tempat perkotaan dimana sang karyawan bekerja, dengan pemandangan kota yang biasa-biasa saja tetapi mempunyai atmosfer yang kacau, dipenuhi dengan penjahat-penjahat yang mengganggu kedamaian kota.

Level 2: Perhutanan

Perhutanan akan mempunyai suasana santai tetapi juga suasana gaduh yang dipenuhi dengan lebih banyak monster yang berkeliaran serta tempat yang lebat sehingga membuat player lebih susah untuk melihat musuh yang datang serta membuat player lebih tertantang dalam area yang lebih susah.

Level 3: Dungeon

Dungeon yang ditampilkan berupa dungeon yang berada di bawah tanah yang gelap dan kotor, dimana player akan didengarkan suara suara yang membuat mereka merasa takut serta monster yang ada disini dapat menyergap secara tiba tiba dari kegelapan untuk membuat suasana mencengkram dan menakutkan lebih terasa lagi.

**3.3 Character**

Lyns : Karakter Utama - Pekerja karyawan yang bermimpi menjadi pahlawan.

Musuh Arena 1 : Thug, Raccoon, Corrupt Police.

Boss Arena 1 : Possessed Don Corleone.

Musuh Arena 2 : Snake, Wolf, Bear.

Boss Arena 2 : Moving Ancient Stone Golem.

Musuh Arena 3 : Drone, Spirit, Beast.

Boss Arena 3 : Evil Spirit.

**4. Section IV – Interface**

**4.1 Visual System**

**4.1.1 HUD**: Health bar, Status, Ammo, Remaining hostage, Remaining enemies.

**4.1.2 Menus**: New Game, Options, Quit Game.

**4.1.3 Camera**: Mengikuti pergerakan karakter dari player.

**4.1.4 Lighting Models**: Seluruh map terlihat (tidak terdapat Fog of War).

**4.2 Control System**: Tombol panah pada keyboard dan mouse.

**4.3 Audio**: Music yang memicu adrenalin agar semangat bermain – pada saat sedang dalam permainan.

**4.4 Help System**: -

**5.Section V – Artificial Intelligence**

Pada game Shoot’em All, AI akan diterapakna pada setiap villain, dimana mereka akan menyerang ketika player memasukin radius tembak mereka. Setiap dari villain memiliki pattern yang variatif dan tidak sama. AI ini dibuat dengan tujuan untuk mencari / menemukan player dan berusaha untuk menembak / menghancurkan player.

**6. Section VI – Technical**

**6.1 Target Hardware:**

- 128 MB Graphic Card

- 1.1 GHz Processor

- 64 MB Memory

**6.2 Development Hardware**

Menggunakan PC dari developer, salah satunya adalah:

Alienware M14xR3 dengan spesifikasi:

* Intel Core i7 – 4700MQ CPU @ 2.40 GHz (8 CPUs)
* NVIDIA GeForce GTX 765M 2048 MB
* 16384 DDR3 Memory

Komputer yang digunakan memenuhi kriteria untuk target hardware pada poin 7.1

Development Software -> Unity, Tiled map Editor

**6.3 Develoment procedures and standards:**

- Menulis rancangan scenario.

- Mendesign mekanika game.

- Membuat asset, mencari music, dan asset yang bersangkutan.

- Development (termasuk scripting, interfacing, dll).

- Debugging dan Testing, ada kemungkinan kembali ke prosedur sebelumnya.

- Menutup Development.

**6.4 Game Engine**: Unity Engine

**6.5 Scripting**

**7. Section VII – Secondary Software**

**7.1 Editor**: MonoDevelop, dan Tiled Map Editor

**7.2 Installer**: Tidak membutuhkan installer, hanya perlu decompile atau menjalankan .exe nya saja.

**7.3 Update Software**: -

**8. Section VIII – Management**

**8.1 Detailed Assignment for each member**

Untuk setiap minggu, kami melakukan pembagian tugas untuk setiap member dan melakukan evaluasi untuk setiap perkembangan.

Pembagian tugas secara garis besar:

1. Pembuatan GDD: Jason Tjankiisan, Lyndon David, Vincent Angelo.
2. Mencari / membuat asset: Jason Tjankilisan, Lyndon David, Vincent Angelo.
3. Pengeditan Asset: Jason Tjankilisan, Lyndon David.
4. Mencari referensi BGM, sound effect: Lyndon David, Vincent Angelo.
5. Pembuatan Map: Jason Tjankilisan, Vincent Angelo.
6. Pengerjaan Coding: Jason Tjankilisan.

**8.2 Budget**

Tidak ada budget untuk game ini, dikarenakan hampir seluruh software yang digunakan gratis, dan asset pun kami buat sendiri dan beberapa didapatkan secara gratis.

**8.3 Risk Analysis:**

**-** Miskomunikasi antar member.

**-** Seringkali terdapat kendala pada pembagian tugas.

**-** Kendala lokasi untuk kumpul mengerjakan tugas.

**8.4 Localization Plan**

Game akan menggunakan Bahasa Indonesia.

**8.5 Test Plan**

Testing akan dilakukan oleh para developer pada akhir setiap development.

**9. Section IX – Appendices**

**9.1. Asset List**

**9.1.1 Art**

**9.1.1.1. Model and Texture List**



Asset untuk city:

#NB: Asset untuk level berikutnya sedang dikerjakan.

10.1.1.2. Animation List

#NB: Untuk animasi, sedang dikerjakan.

**9.1.2 BGM**

**9.1.2.1. Main Menu**

BGM untuk main menu sampai saat ini, masih sedang dicari karena lagu yang akan digunakan harus memenuhi kriteria untuk penyesuaian dengan situasi.

**9.1.2.2. Level 1-3**

BGM yang digunakan contohnya Muse - Resistance Tiesto Remix, dimana bgm yang akan digunakan sangat mendukung semangat player dikarenakan sangat memicu adrenalin dan meningkatkan keseruan game dikarenakan lagu yang akan digunakan dan merupakan perpaduan yang sangat harmonis dan sangat cocok dengan game tembak-menembak yang simple sekaligus bergenre seperti GTA 1 dimana player dapat free-roaming dan menghancurkan musuh sesukanya.

**9.1.3 Sound Effect**

Sound effect yang dipakai sebagai contoh adalah suara tembakan:

* 40 Smith Wesson Sound
* 380 Gunshot Sound
* 9mm Gunshot Sound

Sound effect suara tembakan yang lain dapat di ambil dari website soundbible,

http://soundbible.com/tags-gunshot.html

http://soundbible.com/tags-gun.html

http://soundbible.com/tags-shoot.html