



Game Design Document

iScream



Oleh :

Aydin Ihsan Ibrahim Nurdin	4210191004
Khonsa Nadziroh	4210191006
Marvel Natanael S	4210191013
Devinindya Safitri	4210191025

Program Studi D4 Teknologi Game
Departemen Teknologi Multimedia Kreatif
Politeknik Elektronika Negeri Surabaya
2021





Daftar Isi

A. Nama Aplikasi	3
B. Latar Belakang.....	3
C. Deskripsi Aplikasi	3
High Concept Statement.....	3
Storyline	3
Genre	3
Competition Mode.....	3
Target Audience	3
Peraturan.....	3
Cara Bermain.....	4
Win & Lose Condition	4
D. Design.....	5
Character & Assets.....	5
E. Teknologi (Engine) Yang Digunakan	6
F. Referensi.....	7
G. Dokumentasi.....	7





A. Nama Aplikasi

iScream

B. Latar Belakang

Fitur multiplayer sudah menjadi fitur yang akan terasa kurang apabila tidak dimiliki sebuah game. Dengan fitur multiplayer, pemain dapat merasakan sensasi bermain game dengan orang lain. Oleh karena itu kami mendesain iScream, sebuah game multiplayer dimana pemain adalah sebuah es krim yang berusaha kabur dari pabrik tempat mereka diciptakan. Dengan adanya game iScream ini kami berharap pemain dapat memainkan game dengan aturan dan kontrol yang mudah dimengerti sehingga menjadi time-killer yang menyenangkan untuk semua orang.

Game ini dapat dimainkan secara bersamaan hingga maksimal 5 orang pemain. Pemain juga dapat memainkan game ini di 1 jaringan yang sama (LAN) apabila menginginkan koneksi yang lebih cepat.

C. Deskripsi Aplikasi

High Concept Statement

iScream adalah game multiplayer di mana pemain mengontrol es krim yang berusaha bertahan hidup dari pabrik jahat yang menciptakan mereka!

Storyline

Pada game iScream, diceritakan sebuah perjuangan para es krim yang ingin melarikan diri dari pabrik tempat mereka dibuat. Mereka harus menjadi yang terbaik demi menghindari sistem keamanan pabrik tersebut yaitu tiang laser yang sangat panas. Hanya ada satu es krim yang akan keluar menjadi pemenang.

Genre

Genre dari iScream adalah hypercasual, strategy, arcade, multiplayer

Competition Mode

iScream adalah game multiplayer competitive, dimana pemain akan berhadapan dengan player lain.

Target Audience

Target audience kami adalah pengguna dengan umur 10 tahun ke atas karena untuk bermain perlu memasukkan username untuk bermain online dan host name untuk game LAN.

Peraturan

1. 1 match terdiri atas maksimal 5 pemain





2. Pemain yang terakhir bertahan adalah pemenangnya
3. Rintangan akan di-generate secara random oleh game dan akan semakin cepat seiring berjalannya waktu
4. Antar pemain dapat saling dorong demi mendapat posisi terbaik

Cara Bermain

iScream dapat dimainkan dengan 2 mode, yaitu online dan LAN. Cara memainkan secara online adalah

1. Klik tombol play
2. Masukkan nama
3. Klik tombol Direct Connect
4. Apabila sudah memasuki room, klik tombol ready
5. Apabila semua pemain sudah Ready, countdown bermain akan dimulai
6. Selamat bermain!

Sedangkan cara bermain dengan LAN adalah

1. Pastikan semua pemain berada dalam 1 jaringan yang sama
2. Isi nama pemain dan host, pilih start game
3. Akan muncul nama room di pilihan server browser
4. Klik room yang diinginkan
5. Klik connect
6. Apabila sudah memasuki room, klik tombol ready
7. Apabila semua pemain sudah Ready, countdown bermain akan dimulai
8. Selamat bermain!

Kontrol pemain terbagi menjadi 2, yaitu:

1. Vertikal : Semakin lama layar ditekan, maka saat dilepas maka pemain akan melompat semakin tinggi.
2. Horizontal : Pemain memutar device ke kiri dan kanan. Semakin miring ke satu sisi maka pemain akan bergerak semakin cepat.

Win & Lose Condition

Win Condition dalam game ini adalah pemain berhasil menjadi orang terakhir yang bertahan, sedangkan Lose Conditionnya adalah apabila pemain menyentuh dinding laser di samping kiri, kanan, dan atas.



D. Design

Character & Assets

Preview	Keterangan
	Ini adalah es krim yang akan dikontrol oleh pemain.
	Ini adalah kill trigger, atau laser yang harus dihindari pemain agar tidak kalah dalam permainan.
	UI button yang akan menjadi tombol yang diklik oleh pemain.
	Background image saat permainan berlangsung.
	Logo permainan yang juga akan muncul saat permainan berakhir.
	Background image saat memulai permainan



E. Teknologi (Engine) Yang Digunakan

Aplikasi	Keterangan
Unity	Aplikasi untuk membuat game, dimana menggunakan fungsi Rigidbody, physics engine, dan animation.
Microsoft Azure	Layanan digunakan sebagai server untuk hosting game
Mirror	Library digunakan untuk membuat fungsi multiplayer pada game
FL Studio	Aplikasi untuk membuat Sound Effect dan Backsound
Corel Draw, Adobe Illustrator	Aplikasi untuk membuat asset





F. Referensi



- Geometry Dash



- Jetpack Joyride



- Strikers 1945

G. Dokumentasi

Dokumentasi dari proyek ini dapat dilihat di Github pada link <https://github.com/LeonardBrowntail/PushAndTilt> dan diunduh pada link <https://drive.google.com/file/d/1gYilLox2BRjTzbIevV8r09by-zx22PzT/view?usp=sharing>.

