

Game Design Document Dual Dimension

1. Deskripsi Singkat

Dual Dimension adalah game platformer 2D di mana pemain harus melewati level dengan penuh jebakan yang tak terduga. Dengan mengandalkan kekuatan unik untuk bisa berpindah pindah di dua dimensi, pemain harus bisa menghindari bahaya untuk bisa lolos.

2. Gameplay Utama

Tujuan

Tujuan utama pemain adalah untuk selamat dan mencapai pintu keluar di akhir setiap level. Pemain harus menggunakan memori untuk mengatasi setiap rintangan. Jika semua heart habis, progres di level tersebut akan direset total.

Narasi

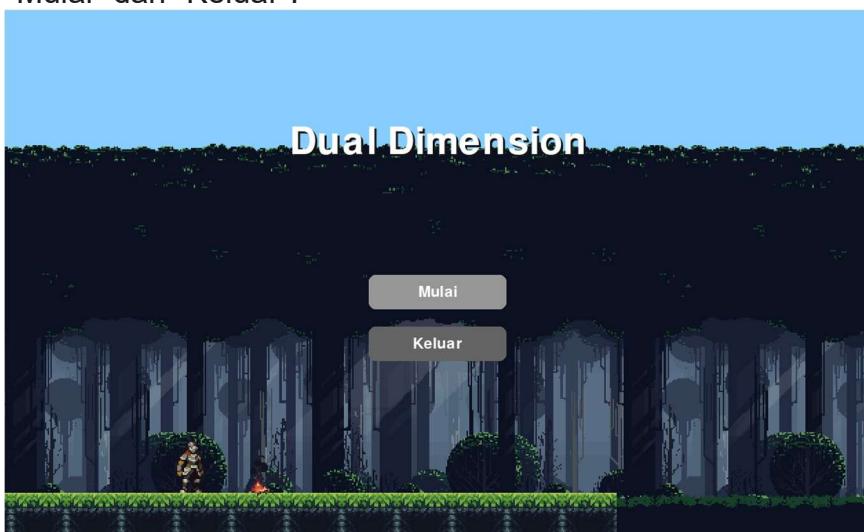
Seorang karakter dalam "Dual Dimension," masuk ke sebuah realitas yang tidak stabil antara dunia nyata dan gema yang berbahayanya. Untuk melarikan diri, ia harus menguasai kemampuan untuk berpindah antar kedua dimensi ini. Platform yang kokoh di satu dimensi bisa jadi jebakan mematikan di dimensi lainnya. Sampai ke Pintu-pintu yang ia temukan adalah satu-satunya jalan untuk maju lebih dalam dan mencari jalan keluar.

3. Alur Game

Alur game dirancang untuk mengenalkan mekanika secara bertahap dan memberikan tantangan yang meningkat.

Menu Utama -> Gameplay Utama -> End game

1. Menu Utama berisi tampilan awal saat game dibuka dan ada pilihan yang antara "Mulai" dan "Keluar".



2. Gameplay Utama:

- Pemain memulai dari Level 1
- Setiap kali pemain berhasil mencapai pintu, dia ke level selanjutnya. Campfire ini berfungsi sebagai checkpoint.
- Jika pemain kehilangan satu hati, ia akan kembali campfire terakhir
- Jika semua hati habis, pemain akan mengalami Game Over dan harus mengulang dari level 1

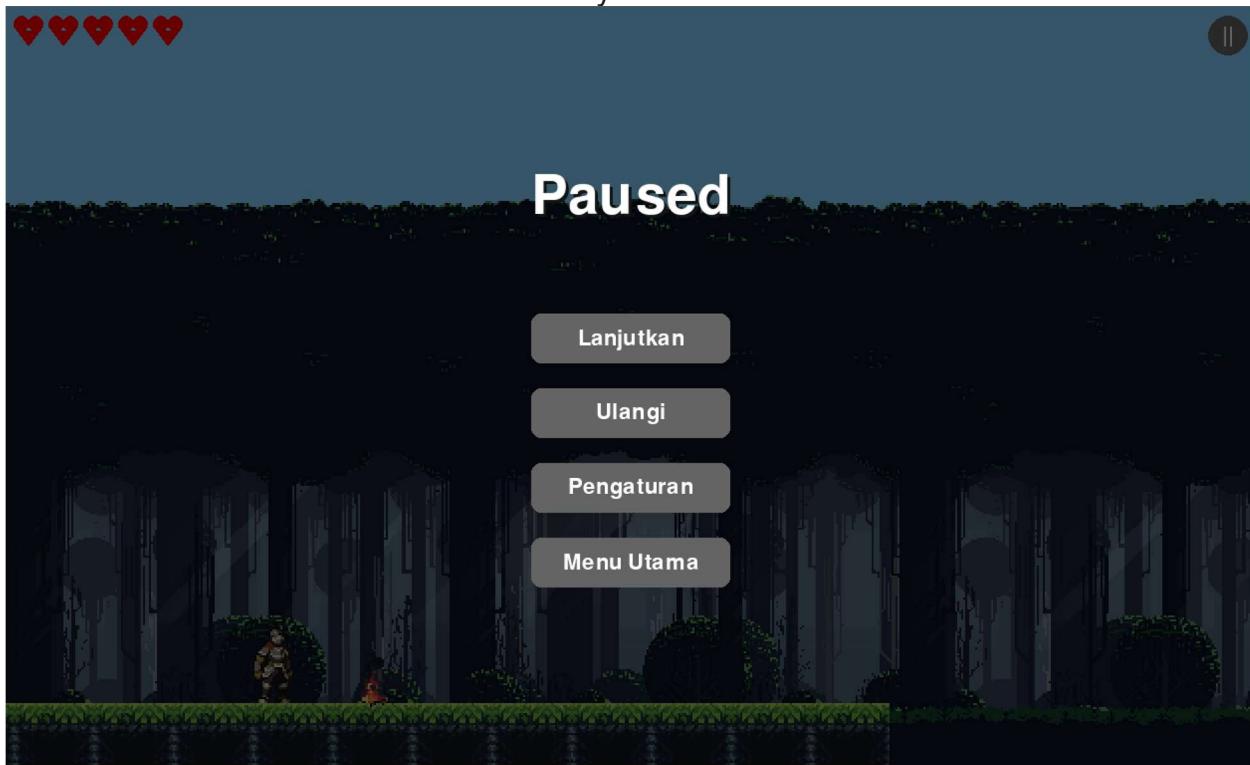
3. End Game:

- Saat level terakhir diselesaikan akan muncul antara “Restart” dan “Main Menu”. Restart untuk mengulang ke level 1 dan Main menu untuk Kembali ke main menu
- Game Over akan tampil saat semua hati habis, dan akan membuatmu mengulang dari level 1 lagi

4. Pause:

Dalam pause ada 4 tombol:

- Ada resume untuk melanjutkan game
- Restart untuk mengulang game ke titik checkpoint
- Setting untuk mematikan atau menyalakan lagu
- Main menu untuk Kembali ke layer main menu



4. Mekanika Game

Ini adalah daftar semua interaksi yang bisa dilakukan oleh pemain.

- a. Gerakan Dasar Adalah bergerak ke kiri dan kanan dengan kontrol **W** dan **D** atau bisa juga **panah kiri** dan **panah kanan**.



- b. Lompat bisa dilakukan dengan ketinggian tetap bisa dilakukan dengan **space**. Mekanik ini adalah kunci untuk melewati jebakan.



- c. Sistem Health:

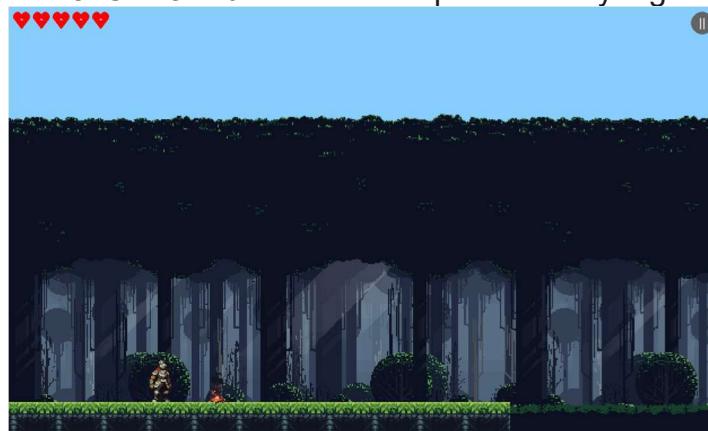
- Pemain memulai setiap level dengan 5 Health.



- Terkena jebakan atau musuh akan mengurangi 1 Hati dan kembali ke campfire terakhir.



- Kehilangan semua hati akan menyebabkan Game Over dan Kembali ke level 1.
- d. Mekanika Inti Adalah Pergeseran Dimensi :
- Dengan menekan tombol **shift** pemain dapat secara instan beralih antara **Dimensi Normal** dan **Dimensi Gema**.
 - Pergantian ini bisa dilakukan kapan saja, baik di darat maupun di udara.
 - **Dimensi Normal** Adalah Tampilan dunia yang cerah.



- **Dimensi Gema** Tampilan dunia yang gelap



e. Objek di dalam game:

- **Jebakan** berupa Duri yang hanya bisa mengurangi health pemain



5. Sistem Skor atau Progres

Sistem progres adalah pendorong utama pemain untuk terus maju melewati rintangan.

- a. Progres Berbasis level jadi Kemajuan pemain di dalam sebuah level ditandai dengan level yang berhasil ia capai.
- b. Menyelesaikan sebuah level akan membuka akses ke level berikutnya, yang tentunya berisi jebakan dan puzzle yang lebih kompleks dan banyak.

Referensi asset yang digunakan :

1. <https://bdragon1727.itch.io/free-trap-platformer>
2. <https://srobinson111.itch.io/pixel-campfire/download/eyJleHBpcmVzIjoxNzYwMDc3NDI1LCJpZCI6MzY2Nzc4MH0%3d.kvlwjdlARtKPHSzt%2f1VQokak0F4%3d>
3. <https://edermunizz.itch.io/free-pixel-art-forest>
4. <https://aamatniekss.itch.io/fantasy-knight-free-pixelart-animated-character?download>
5. <https://bruno-farias.itch.io/eclipse>
6. <https://ansimuz.itch.io/sunny-land-pixel-game-art>