**GAME DESIGN DOCUMENT**

Kill or be kill

Destroy All Alien



**Prepared By:**

Thoriq Hidayansyah (21720)

Raafi Septyanto (2172041)

Rizky Jeremia (21720)

**Last Updated:**

20/2/23

**TABLE OF CONTENTS**

Game Analysis 3

Mission Statement 3

Genre 3

Platforms 4

Target Audience 3

Storyline & Characters 4

Gameplay 5

Overview of Gameplay 5

Player Experience 5

Gameplay Guidelines 5

Game Objectives & Rewards 5

Gameplay Mechanics 5

Level Design 6

Control Scheme 7

Game Aesthetics & User Interface 7

Schedule & Tasks 8

# Game Analysis

Destroy All Alien adalah video game Arcade Survival yang dimana misi utama anda adalah untuk bertahan hidup dan menglahkan semua musuh sampai titik darah penghabisan dengan menggunakan senjata yang diberikan kepada pemain. Kisah di latar belakangi pada suatu hari bumi disusupi makhluk luar angkasa dan anda diharuskan untuk mempertahankan hidup anda. Dalam game menembak ini, Anda akan menghadapi musuh yang semakin banyak di lingkungan berbahaya.

Saat permainan berlangsung, anda akan melawan musuh yang akan menghancurkan anda dan musuh-musuh akan terus bermunculan sampai mencapai batas anda. Permainan ini menguji kesadaran spasial, refleks, dan ketahanan pemain dengan menggunakan keyboard untuk pengendalinya dan mouse untuk mengarahkan tembakan. Dalam game trial ini hanya terdapat 1 level, namun semakin banyak pemain membunuh alien akan semakin cepat dan ganas musuh yang di hadapi

# Mission Statement

Bumi telah diambil alih oleh entitas bukan manusia, kamu harus bertahan demi hidupmu sendiri tidak ada yang bisa di percayai selain dirimu sendiri. Tujuan Anda akan sangat menantang karena anda hanya seorang diri untuk bertahan hidup.

# Genre

Survival, Arcade

# Platforms

Personal Computer

# Target Audience

Yang menjadi target dari game ini umumnya adalah para remaja. Karena gameplay-nya yang terbilang mudah untuk dimainkan dan simple alur cerita dari game yang lumayan menarik membuat para player semakin semangat untuk memainkan dan menyelesaikan alur dari game ini.

# Storyline & Characters

Pada suatu hari yang cerah dan damai tiba-tiba muncul invasi yang tidak terduga entitas bukan manusia yaitu alien. Tanpa persiapan manusia tiba-tiba dihadapkan oleh kehancuran dunia dari entitas tak terduga ini dan secara langsung dunia di ambil alih oleh entitas bukan manusia ini. Disini kita diharuskan untuk bertahan hidup membunuh atau dibunuh.

Disini kita akan menggunakan karakter bernama hector dia hanya orang biasa yang bertahan hidup untuk mengalahkan alien yang menginvasi bumi

Dia dan kendaraan alien yang dia temukan akan membunuh musuh sebanyak mungkin yang dia bisa sampai titik darah penghabisannya

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Character | Description | Characteristics | Misc. Info |
| Hector | Hector adalah warga sipil yang mempertahankan hidupnya dari alien yang menginvasi bumi | Jenius, Pemberani | - |

# Gameplay

## Overview of Gameplay

Player diharuskan untuk melawan alien yang datang dihadapannya untuk bertahan hidup sampai titik kelelahan player

## Player Experience

Player nantinya akan bermain yang bergenre survival arcade game. Layaknya sruvival arcade game lain player akan mendapatkan point dengan cara membunuh musuh yang berhadapan dengan player, disisi lain player akan merasakan dengan mode offline atau singleplayer

## Gameplay Guidelines

Dalam set ini player akan meggunakan “keyboard” untuk bergerak dan “mouse” untuk menembak

## Game Objectives & Rewards

Objective atau tujuan player adalah untuk bertahan hidup semampu player dan membunuh semua musuh yang ia temukan player akan mendapakat point dari membunuh musuh dan point tertinggi akan ditujukan di scoreboard

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Rewards | Penalties | Difficulty Levels |
| Semakin kuat musuh yang di kalahkan akan semakin besar point yang di dapat | Bila player di kalahkan di tengah permainan maka player akan mengulang level tersebut. | Semakin lama player bertahan hidup dan semakin banyak musuh yang dibunuh akan semakin ganas musuh yang datang |

## Gameplay Mechanics

Mekanik dalam game ini mengunakan sistem 1 HP yang nantinya pelayer harus bertahan hidup dan mengalahkan lawan – lawan yang ada selama mungkin

|  |  |
| --- | --- |
| **Character Attributes** |  |
| **Character** | **Movement Abilities / Actions Available** |
| Hector | Mengendarai kendaraan Alien untuk melawan invasi |
|  |  |
| **Game Modes** |  |
| Game Mode / Difficulty Name | Hanya akan ada 1 stage yang nantinya player akan terus bertahan hidup untuk melawan alien dan semakin lama player bertahan akan semakin sulit musuh yang muncul |
| **Scoring System** |  |
| **Points/Coins/Stars/Grades/Etc.** | **How it’s Awarded & Benefits** |
| Poin | Poin akan didapatkan ketika player berhasil mengalahkan alien-alien dalam game. Point ini nantinya akan di tujukan di scoreboard |

## Level Design

Desain level akan berkonsep, semakin besar level yang di lewati akan semakin susah musuh-mush yang dilawannya nanti tapi akan semakin besar pula point yang didapat

|  |  |
| --- | --- |
| **Levels** |  |
| Stage 1 “SURVIVAL” | Stage 1 player akan melawan musuh-musuh mulai dari yang mudah hingga yang sulit dilawan |

# Control Scheme

|  |  |
| --- | --- |
| **Button/ Touch Input** | **Action it Performs** |
| W,A,S,D & Mouse | W = bergerak ke atas  D = bergerak ke kanan  S = bergerak ke bawah  A = bergerak ke kiri  Mouse = Mengarahkan Tembakan |

# Game Aesthetics & User Interface

Game 2D ini memiliki latar tempat yang gelap. Kemudian dengan adanya alien dengan warna yang mencolok sehingga bisa mempercantik suasana game.

# Schedule & Tasks

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tasks to Complete & Schedule** | | | | |
| **Tasks** | **Task Lead** | **Start** | **End** | **% Complete** |
| **Development Phase** | | | | |
| Design |  |  |  |  |
| Storyline | Hector | 1/12/23 | - | 0 % |
| Level Mechanics |  |  |  |  |
| Art |  |  |  |  |
| Level 1 |  |  |  |  |
| Special FX |  |  |  |  |
| UI |  |  |  |  |
| Engineering |  |  |  |  |
| Production Pipeline |  |  |  |  |
| Prototypes |  |  |  |  |
| Audio |  |  |  |  |
| Sound Design |  |  |  |  |
| Milestone: GamePlay Features & Music |  |  |  |  |
| **Testing Phase** | | | | |
| Test Plan |  |  |  |  |
| Beta Testing |  |  |  |  |
| Milestone: QA Testing |  |  |  |  |
| **Deploying Phase** |  |  |  |  |
| "Go Live" Plans |  |  |  |  |
| Milestone: Ready for Usage |  |  |  |  |