**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 3

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 RPG Shooter atau penembak adalah subgenre dari video game aksi yang fokusnya hampir seluruhnya pada mengalahkan musuh karakter menggunakan senjata yang diberikan kepada pemain. Kisah latar belakang Anda adalah pilot pesawat tempur elit, misi Anda adalah menghancurkan semua alien yang menyerang bumi. Dalam game menembak ini, Anda akan menghadapi musuh yang semakin banyak di lingkungan berbahaya.

Saat permainan berlangsung, Anda akan mendapatkan hak untuk meningkatkan Pesawat Luar Angkasa Anda untuk melepaskan kapasitas mematikan penuhnya. Permainan ini menguji kesadaran spasial, refleks, dan kecepatan pemain di kedua pemain tunggal harus menggunakan keyboard untuk mengendalikan pesawat mereka dan menembak pesawat primer, sekunder dan bahkan senjata khusus. Dalam game trial ini terdapat 3 level yang berbeda, setiap level memiliki tingkat kesulitan yang berbeda semakin tinggi level akan semakin sulit

# Mission Statement

Harapan terakhir Bumi ada di tangan Anda, kendalikan satu-satunya pesawat ruang angkasa dan lindungi Bumi dari serangan kawanan alien. Tujuan Anda akan sangat menantang karena Anda harus menyelamatkan Semesta dari musuh jahatnya.

# Genre

RPG shooter

# Platforms

Personal Computer

# Target Audience

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

# Storyline & Characters

Suatu ketika ada seorang ilmuan gila bernama Hector yang membuat eksperimen gila dimana dia akan membuka portal ke planet mars, dengan penelitian yang lama dan sangat Panjang akhirnya portal itu jadi, namun sayangnya sepertinya perhitungannya meleset portal itu malah mengarah ke planet yang ntah dimana letaknya, planet tersebut berisi makhluk-makhluk aneh yang haus darah dan siap memangsa siapapun. Dan tanpa sengaja Hector telah menyambungkang portal itu ke Bumi dan terror pun di mulai.

Di saat terror yang merajalela muncul lah seoarng pahlawan yang Bernama Carter yang siap membasmi para alien dari muka bumi. Namun apakah Carter bisa mengalahkan para alien dan menghentikan eksperimaen gila Dokter Hector?

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Character | Description | Characteristics | Misc. Info |
| Hector | Hector adalah seorang ilmuwan yang memiliki ide-ide gila | Jenius, Gila, Ceroboh | - |
| Carter | Carter adalah seorang mantan pilot tempur Angkatan Udara | Berani, Cerdas, Tempramen | Menggunakan pesawat tempur |

# Gameplay

## Overview of Gameplay

Player diharuskan untuk melawan alien yang datang dihadapannya untuk bertahan hidup dan nanti akhirnya nanti akan melawan boss di stage akhir player nantinya akan mendapat item-item tertentu yang nantinya bisa membantu player untuk mengalahkan musuh dan boss

## Player Experience

Player nantinya akan bermain yang bergenre arcade game. Layaknya 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 “arrow” untuk bergerak dan “space” untuk menembak di dalam game akan ada item-item yang nantinya bisa menambah darah dan juga memperkuat serangan

## Game Objectives & Rewards

Objective atau tujuan player adalah untuk mengalahkan semua monster yang ada di level berdeda-beda dan pada akhir permainan player akan mengalahkan boss. Setiap musuh memiliki “HP” dan “reward point” yang berbeda-beda

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 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 tinggi level tersebut maka akan semakin kuat musuh yang dihadapi |

## Gameplay Mechanics

Mekanik dalam game ini mengunakan sistem HP yang nantinya pelayer harus bertahan hidup dan mengalahkan lawan – lawan yang ada sampai nanti player bertemu dengan boss musuh lalu mengalahkannya player juga nantinya akan mendapat item-item yang berguna

Untuk mengalahkan para musuh di sepanjang permainan

|  |  |
| --- | --- |
| **Character Attributes** |  |
| **Character** | **Movement Abilities / Actions Available** |
| Carter & Hector | Carter sang pilot dapat mengendarai pesawat dengan lincah sehingga sulit untuk diserang alien. |
|  |  |
| **Game Modes** |  |
| Game Mode / Difficulty Name | Stage 1 player akan melawan musuh-mush yang mudah (easy)  Stage 2 player akan melawan musuh-mush yang normal (Medium)  Stage 3 player akan melawan musuh-musuh  Dalam tingkat kesulitan (Hard) |
| **Scoring System** |  |
| **Points/Coins/Stars/Grades/Etc.** | **How it’s Awarded & Benefits** |
| Poin | Poin akan didapatkan ketika kita berhasil mengalahkan alien-alien dalam game. Poin ini berguna untuk menunjukkan skor tertinggi kita. |

## 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 “Prologue”  Stage 2 “Terminator”  Stage 3 “Epilogue” | Stage 1 player akan melawan musuh-mush yang mudah (easy)  Stage 2 player akan melawan musuh-mush yang normal (Medium)  Stage 3 player akan melawan musuh-musuh  Dalam tingkat kesulitan (Hard) |

# Control Scheme

|  |  |
| --- | --- |
| **Button/ Touch Input** | **Action it Performs** |
| Arrow atas, Arrow kanan, Arrow bawah, Arrow kiri | Arrow atas = bergerak ke atas  Arrow kanan = bergerak ke kanan  Arrow bawah = bergerak ke bawah  Arrow kiri = bergerak ke kiri |

# Game Aesthetics & User Interface

Game 2D ini memiliki 3 latar tempat yaitu gurun, musim salju, dan lautan yang akan berganti seiring bertingkatnya level. Kemudian User Interfacenya akan menampilkan Health bar dan Jumlah Point yang telah kita dapatkan saat membunuh para alien.

# 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 |  |  |  |  |