

# Slide Trigger Bayonet: Yggdrasil

Tag D Back

Anggota:

Mikhael Deo Barli

Linus Abhyasa Wicaksana

Muhammad Rafif Priyo Waskito

I Dewa Putu Aditya Rahman

Note: ~~Strikethrough~~ text berarti belum sempat diimplementasikan

## Introduction

Slide Trigger Bayonet adalah game 2.5D Top Down bergenre Bullet Hell dan Hack n Slash. Dengan kata lain, player akan diserbu oleh banyak sekali musuh yang tiap musuhnya mudah untuk dibunuh dan tentu akan banyak proyektil.

Game ini akan menggunakan sistem Wave, yang berarti monster akan muncul secara bersamaan dalam satu wave. Setiap wave ke-10, akan muncul monster boss yang memiliki attack pattern yang berbeda. Akan ada 3 boss yang memiliki karakteristiknya sendiri-sendiri

~~Ketika pemain berhasil mengalahkan ketiga boss, akan dilanjutkan dengan endless mode. Pada endless mode ini, minion sudah tidak mengikuti boss dan akan muncul secara random di luar stagenya. Jenis dan urutan boss tetap sama. Hanya saja semua musuhnya akan dipersulit seperti, respawn pada satu wave tambah banyak, nyawa musuh tambah banyak, drop health potion tambah jarang.~~

## Special Feature

Yang berbeda dari game Bullet Hell + Hack n Slash adalah pada Slide Trigger Bayonet ini akan mengimplementasikan fitur topografi (ketinggian). Sehingga pada di lokasi tertentu, pemain akan lebih cepat dalam bergerak ketika sedang turunan dan akan bergerak lebih lambat jika sedang tanjakan. Selain itu, pemain juga akan bisa melakukan sliding, yang bagian ini akan dijelaskan lebih lanjut pada bagian mekanik.

## Theme

~~Tema yang akan digunakan pada game ini adalah Norse Mythology. Yang berarti akan ada dewa-dewa seperti Loki, Hela, Odin, Thor. Begitu pula dengan gaya terrainnya, senjata hingga background dan font tulisannya.~~

Font menggunakan Caesar Dressing sebagai heading dan lainnya menggunakan Skranji, masih tentatif

LOKI, HELA, ODIN, THOR, YMIR, SURTR, MJÖLNIR, LAEVATINN, SLIDE TRIGGER BAYONET:  
YGGDRASIL, A BRAVE MAN,

One day, before the divine yggdrasil, standing a brave man wants to be a god. He wants to challenge the trial no one before dare to trample. Can this young brave man achieve his impossible yet daring dream to become a god.

## Feature

### Primary Feature

- Wave system

Sistem utama game akan menjadi wave-based, dimana musuh akan muncul bersamaan dalam wave. Setelah 10 wave musuh, akan muncul wave Boss. Setelah itu, akan diulang dan muncul 10 wave musuh dan Boss lagi. Ada 3 boss unik dengan mekanismenya masing-masing.

Untuk 3 boss pertama, difficulty akan diatur menjadi linear, sehingga player diharapkan bisa menyelesaikannya. ~~Setelah itu akan menjadi endless mode, dimana boss yang sudah muncul akan muncul kembali. Dalam endless mode, mayoritas mekanik akan berubah. Musuh akan menjadi jauh lebih kuat dan bisa mendapatkan mutator, yakni mekanik unik yang dipilih secara random. Player bisa mendapatkan stat attribute yang jatuh secara random dari musuh. Dan mekanik lainnya. Difficulty endless mode akan dibuat menjadi eksponensial, sehingga semakin lama akan menjadi jauh lebih sulit.~~

- Ranged Weapon

Weapon berjenis ini digunakan untuk menyerang musuh yang berjarak jauh.

Beberapa ranged weapon yang ingin diimplementasikan:

- ~~○ Spread shot, shotgun style, bagus short range, jelek long range~~
- ~~○ Single shot, sniper style, bagus long range, jelek short range~~
- Repeater, SMG-style, Medium range solution

- Melee Weapon

Weapon berjenis ini digunakan untuk menyerang musuh yang berjarak dekat. ~~Selain menyerang, melee weapon dapat digunakan untuk menangkis proyektil musuh.~~

Beberapa melee weapon yang ingin diimplementasikan

- Short, damage besar, short weapon ~~bisa block~~
- Long, damage dikecilkan untuk balancing, Jarak jauh ~~tapi tidak bisa block (Jump dash)~~
- Shield, damage lebih kecil, hanya bisa bash ~~dan block diganti deflect (Peluru pantul balik)~~

- 3 Bosses with its minion

Setiap 10 wave akan diisi dengan satu tema boss. Jenis minion akan mengikuti bosnya. Bos muncul pada wave kelipatan 10. Rata2 wave 30 detik. ~~selain wave boss terdapat miniboss. Setelah wave boss bisa extract lalu belanja~~

- Boss 1: Hela (Undead Army): summons lots of minions, flying swords
- ~~Boss 2: Ymir (Ice Giant): frostbite DOT, ice boulder~~
- ~~Boss 3: Surtr (Fire Giant): can change terrain, flaming sword~~
- ~~Drop senjata + Loot box setiap monster boss~~
- ~~Score Mechanism (+ Level up / Item system)~~  
~~Perhitungan score dari monster akan mengikuti base enemy value \* set \* (1 + Reset^2)~~

## Secondary Feature

- ~~Currency (Runes)~~
- ~~Upgrade senjata in one cycle~~
- ~~Merchant~~
- ~~Base Building (Blacksmith, Gunsmith, Farms, Chef, Housing, Mines, Barracks, Library)~~

## Mechanics

Hal-hal yang bisa dilakukan oleh player (Actions)

- Bergerak atas, kiri, bawah, kanan, with WASD  
Kecepatan gerakan akan dipengaruhi oleh topologi dari terrainnya. Jika menanjak, speed akan lebih lambat dan jika menurun, speed akan lebih cepat.
- Sliding with shift  
Sliding akan dodge dengan short i-frame dan physics mengikuti terrain
- Aiming attacks with cursor
- Slash with left click
- Shoot with right click
- ~~Use item with button\_1~~
- ~~Use ult\_skill with button\_2~~

Hal yang diperoleh pemain (Obtains)

- 15 mins = 50 wave, 3 ronde
- ~~Level up choice (Skills, item, or Stats)~~
- ~~Weapon replacements/upgrades~~

## Premis of the Story

~~Manusia yang ingin menjadi dewa~~  
~~Tinggal di desa di Yggdrasil~~

The gods are actually dead, because of Ragnarok

## Assets



## Timeline Pengerjaan

Milestone:

Beta : 24 April 2024

Final : 16 May 2024

|          |                  | Progress |       |        |        |        |       |        |        |        |       |       |
|----------|------------------|----------|-------|--------|--------|--------|-------|--------|--------|--------|-------|-------|
| Komponen | Penanggung jawab | 28 FEB   | 6 MAR | 13 MAR | 20 MAR | 27 MAR | 3 APR | 10 APR | 17 APR | 24 APR | 1 MAY | 8 MAY |

[illegible]

|                           |  |  |  |  |  |  |  |  |  |     |     |     |
|---------------------------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|-----|-----|-----|
| Player                    |  |  |  |  |  |  |  |  |  |     |     | Not |
| Weapon                    |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Fin |     |     |
| Projectile                |  |  |  |  |  |  |  |  |  |     | Fin |     |
| Tiles & Background        |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Fin |     |     |
| Storyline & Writing Stuff |  |  |  |  |  |  |  |  |  |     |     | Not |
| Monster                   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |     |     | Not |
| Boss                      |  |  |  |  |  |  |  |  |  |     |     | Not |
| NPC                       |  |  |  |  |  |  |  |  |  |     |     | Not |

## Definitions

HC = Holocure

VTs = Vampire Survivors

RoR = Risk of Rain

BPM = Bullets Per Minute

[🏠 Designer - Tag D Back](#)