



TERRAFIC

PRERELEASE

E-Tree Game Studio

For Mac, Linux and Windows

Rating: 3+

Expected shipping date: Winter 2021

Producers:

Muhammad Farrel Rafirizqy	19/444062/TK/49258
Muhammad Fariz Al-Pasha	19/444061/TK/49257
Vincent Colin	19/444076/TK/49272

Story and Gameplay

Pada kota yang padat kendaraan, terdapat seorang mahasiswa yang capek dengan kemacetan yang terjadi dan memutuskan untuk menyelesaikan masalah tersebut. Mahasiswa tersebut perlu membuat jalan baru untuk mengurangi jumlah kecelakaan dengan biaya seminimal mungkin.

Gameplay Terrafic dipisahkan berdasarkan stage dimana setiap stage akan memiliki desain dan kesulitan yang berbeda-beda. Pada setiap stage, player akan memulai dengan mengatur parameter dari jalan yang terdapat pada stage tersebut. Setelah player sudah puas dengan desain jalan yang sudah dimodifikasi, player akan menjalankan simulasi.

Game Flow

Seiring bertambahnya kesusahan setiap stage, player akan menemukan berbagai jenis kendaraan yang memiliki karakteristik yang berbeda-beda sehingga player perlu membuat jalan yang sesuai untuk setiap kendaraan.

Pada game ini, player akan mendesain jalan raya tanpa batasan waktu agar player dapat membuat desain jalan seefisien mungkin. Selanjutnya, player akan membiarkan kendaraan-kendaraan yang sudah ditentukan untuk melewati jalan tersebut.

Semakin jauh stage yang sudah diselesaikan, player akan menemukan jalan dengan desain yang baru seperti T-intersection, Y-intersection dan sebagainya.

Score untuk setiap stage ditentukan oleh 2 faktor, yaitu :

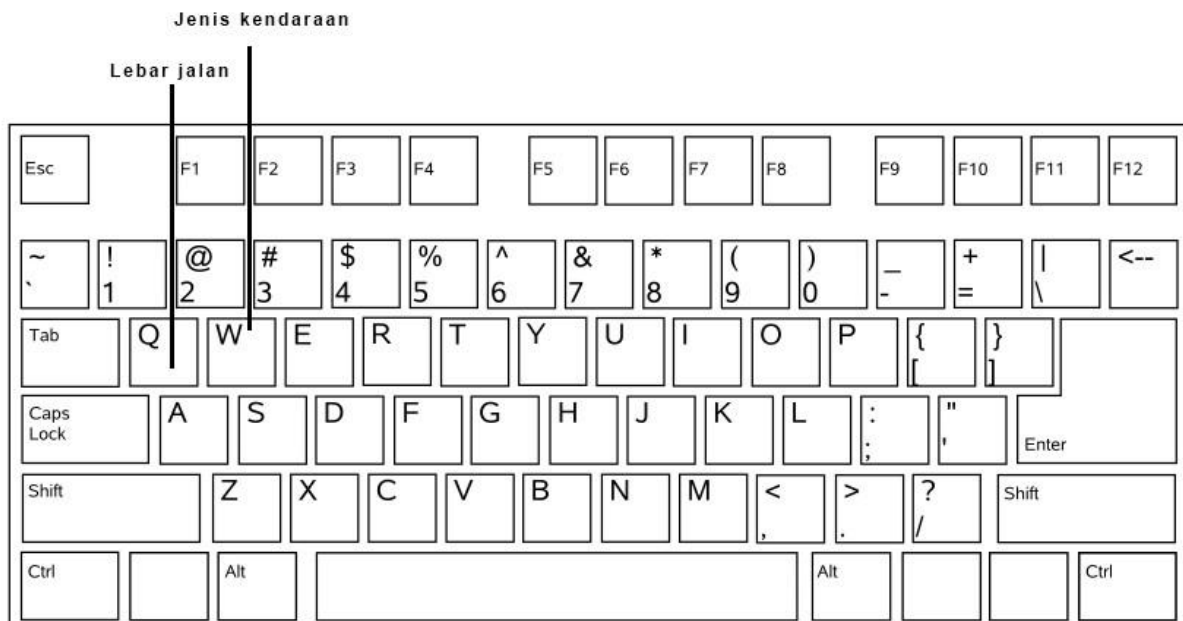
- Jumlah uang yang digunakan
- Jumlah kecelakaan yang terjadi

Setiap stage akan memiliki jumlah minimum yang perlu dipenuhi oleh player. Ketika player dapat memenuhi kriteria tersebut, player akan mendapatkan medal untuk stage tersebut dan ketika kedua kriteria tersebut terpenuhi maka player akan mendapatkan medal ketiga.

Controls

Pada permainan, terdapat sejumlah parameter yang dapat diubah-ubah oleh pemain sebelum simulasi dijalankan, yakni lebar jalan dan jumlah kendaraan yang akan lewat. Pemain dapat memodifikasi parameter-parameter tersebut melalui kontrol yang tersedia langsung pada grafis permainan, seperti dalam

bentuk *handle bars* untuk menyesuaikan lebar jalan dan sebuah *slider* yang menentukan pesat kendaraan yang lewat.



Characters

Pada game ini, kami memiliki karakter tersimulasi berupa mobil, yang mana tiap mobil tersebut memiliki berat dan kecepatan masing masing yang berbeda-beda, yang mana apabila ingin memakai kendaraan atau mobil yang stabil tapi berat berarti memakai mobil truk, sedangkan yang kencang dan ringan bisa memakai mobil sedan.



Main Gameplay

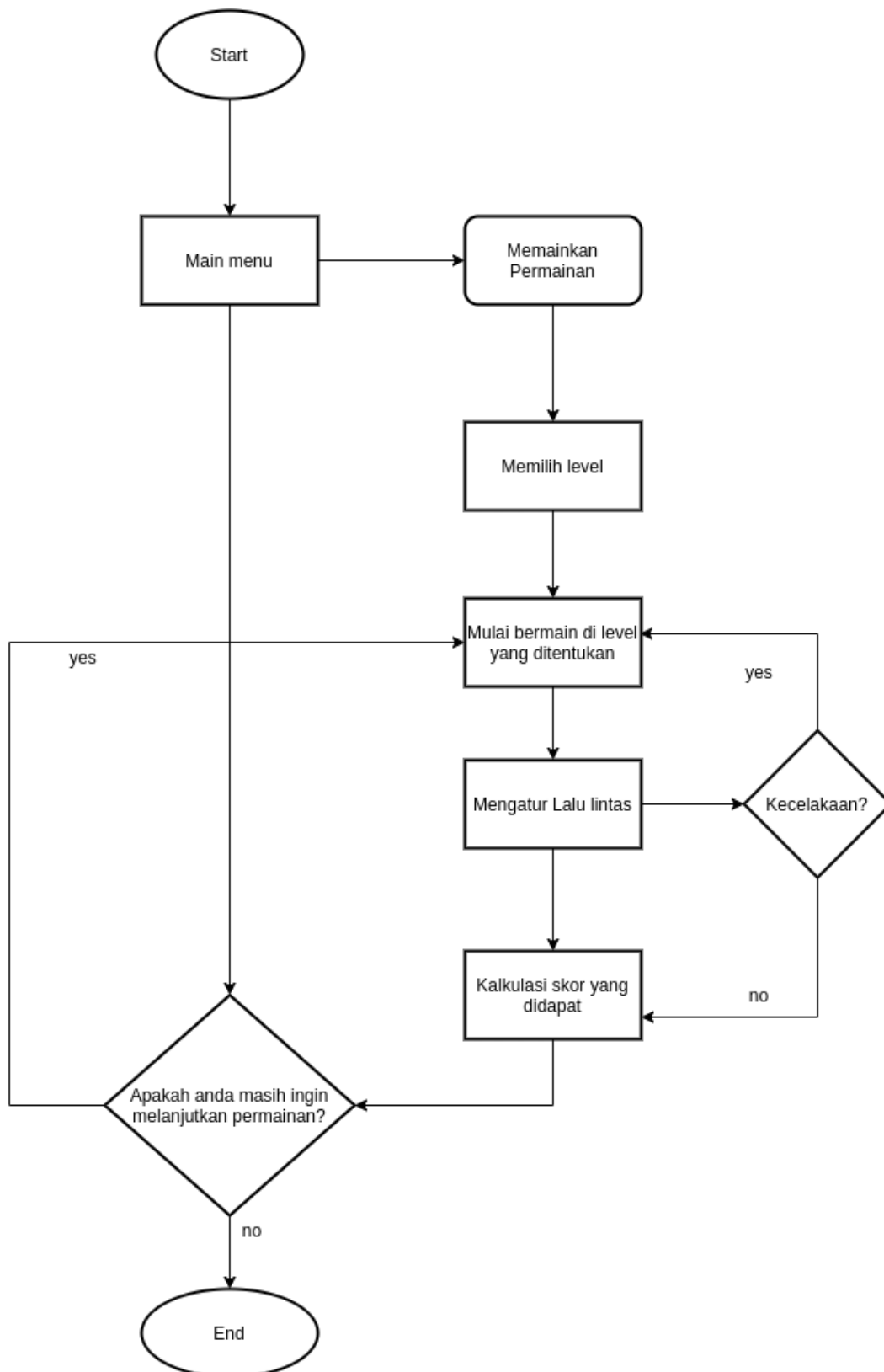
Permainan yang kami kembangkan adalah berbasis simulasi. Pertama-tama, setelah pemain membuka aplikasi permainan, pemain akan diarahkan untuk memilih *level* yang akan dimainkan. Pada tiap-tiap *level* yang dipilih, pemain akan diberikan pilihan untuk mengkustomisasi beberapa parameter, yaitu lebar jalan dan banyaknya kendaraan yang akan melewati jalanan tersebut. Setelah pemain selesai menentukan, pemain akan diberikan pilihan untuk mulai menjalankan simulasi.

Pada saat simulasi berjalan, pemain masih bertugas untuk mengendalikan nyalanya tiap-tiap lampu pengatur lalu lintas pada setiap persimpangan jalan. Pada simulasi tersebut, pilihan dan kemampuan menentukan keputusan (*decision making*) pemain akan diuji dengan sejumlah kendaraan yang akan

melewati jalan yang telah dibuat. Jika keputusan pemain tepat, semua kendaraan berhasil berjalan dengan mulus, dan tidak ada kecelakaan atau insiden yang terjadi, pemain akan disuguhkan dengan tampilan *completion* yang artinya pemain telah berhasil menyelesaikan *level* tersebut.

Game World

Permainan ini mengambil tempat utama yaitu di jalan raya padat yang memiliki banyak kendaraan yang berlalu lintas di dalamnya, yang berarti apabila tidak berhati-hati maka akan terjadi tubrukan atau kecelakaan terhadap kendaraan lainnya. Di dalam permainan ini, akan terdapat beberapa komponen lainnya, seperti rerumputan, pepohonan, lampu lalu lintas, dan hamparan lapang.

Diagram flow Terrafic Game

Interface

Permainan utama akan ditampilkan secara *top-view* dua dimensi. Pemain (*player*) akan diarahkan untuk mengubah-ubah parameter yang diberikan, seperti lebar jalan, jumlah dan jenis kendaraan yang lewat, dan *timing* pergantian lampu lalu lintas yang menyala. Pemain akan dapat melihat perubahan secara langsung melalui antarmuka grafis permainan yang terlihat.

Game Mechanics

Mekanisme pengontrolan permainan berkaitan dengan keputusan yang ditentukan oleh pengguna dalam bentuk pengontrolan parameter. Keputusan yang diberikan oleh pemain akan direalisasikan dalam simulasi yang akan berjalan setelah pemain selesai menyusun infrastruktur jalanan. Kemampuan pengambilan keputusan pemain akan terus teruji pada saat simulasi berjalan melalui pengontrolan nyalanya lampu pengatur lalu lintas (lampu merah atau *traffic light*). Power up yang ada pada permainan ini yaitu, player dapat mengatur lalu lintas dari kendaraan lain atau membekukannya (*time freeze*), lalu dapat memiliki shield tebal yang mana apabila ditabrak oleh kendaraan lain tidak berefek apapun (*vehicle shield*), player dapat melakukan skip pada level tertentu (*skip*), dan powerup terakhir yaitu jalanan kosong atau sunyi selama beberapa detik (*quiet streets*).

Enemies and Bosses

"*Enemies*" pada permainan ini sesungguhnya adalah keadaan jalanan yang menjadi semakin macet, ramai, dan ruwet. Pada setiap kenaikan level yang dicapai, keruwetan jalanan lalu lintas akan semakin menjadi-jadi. Hal ini akan semakin menguji logika dan kemampuan penentuan keputusan (*decision making*) sang pemain.

Cut Scene and Bonus Materials

Pada permainan ini, tidak ada *cut scene* yang relevan untuk ditampilkan. Material-material bonus yang dapat diraih oleh pengguna salah satunya adalah kemampuan untuk mengkustomisasi mobil atau sepeda motor yang lewat sesuka hati. Selain itu, terdapat pula jenis mobil yang bersifat *super rare* yang hanya dapat muncul pada *occasion* tertentu saja.