



Game Design Document

Hookshot

Anggota Kelompok :

1. Aditya Dwi Cahyo Putra (19/444035/TK/49231)
2. Firdaus Bisma Suryakusuma (19/444051/TK/49247)
3. Kisbayu Kresna Adji (19/444056/TK/49252)

Target Platform	Desktop PC
Target Audience	Hardcore players
Target Rating	PEGI 12
Expected Shipping Date	December 2021

Contact information :

✉ aditya.dwi.c.p@mail.ugm.ac.id

✉ firdausbismasuryakusuma@mail.ugm.ac.id

✉ kisbayu.k.a@mail.ugm.ac.id

AFK Studio

1. Story and Gameplay

Clae adalah seorang *gentleman thief* yang sangat jenius. Ia memiliki pengetahuan dan kekayaan untuk menciptakan teknologi inovatif untuk membantunya melakukan pencurian yang spektakuler. Ia ingin melakukan pencurian paling hebat yang pernah ada dalam sejarah, maka ia berencana untuk pergi ke sebuah desa legendaris di atas langit, Skyville, untuk mencuri batu permata sakral yang membuat desa itu melayang. Untuk menciptakan tampilan yang spektakuler, ia membuat teknologi pencurian berupa *grappling hook*.

Clae mengawali aksinya dengan melontarkan dirinya dengan ledakan dari puluhan kilo dinamit ke angkasa lalu Clae menggunakan *grappling hook*-nya untuk menuju ke Skyville. Atlas, pelindung Skyville, mengetahui niat buruk Clae dan langsung memasang pertahanan skyville. Clae tidak memiliki pilihan lain selain menghadapi segala rintangan yang ada dan melawan para penjaga Skyville atau Clae akan jatuh dari langit.

2. Game Flow

Terdapat dua mode permainan yaitu *story mode* dan *endless mode*. Alur utama permainan dirasakan melalui *story mode*. Di dalam mode ini, pemain bermain sebagai Clae dan mencoba melewati tantangan-tantangan berupa sistem pertahanan Skyville.

Ketika memulai permainan, senjata yang dimiliki pemain hanya memiliki *stat* dasar. Seiring dengan berjalannya permainan, pemain akan mendapatkan *resource* dari setiap musuh dan boss yang ia kalahkan. Musuh yang sulit akan memberikan *resource* lebih banyak dibandingkan musuh yang mudah. *Resource* yang diperoleh dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan persenjataan yang dimiliki.

Pada mode *endless*, pemain perlu bertahan hidup selama mungkin dan memperoleh skor setinggi mungkin. *Layout* level pada mode *endless* bersifat *randomly-generated* sehingga pemain perlu bisa mengadaptasikan diri dengan *layout* yang di-*generate* tadi. Selain itu, *layout* tadi juga akan berubah tiap beberapa detik sekali.

3. Character and Controllers

a. Clae, Karakter pemain

Pemain mengontrol Clae, seorang *gentleman thief* yang jenius yang berada dalam misi untuk mencuri permata sakral Skyville. Untuk mencapai tujuannya, Clae membuat alat khusus yaitu *grappling hook* dan *jetpack* untuk menyusuri pulau melayang Skyville.

b. Kontrol pergerakan

Pemain dapat bergerak ke kiri dan ke kanan dengan tombol A dan D apabila berada di atas sebuah platform. Tekan spasi untuk menggunakan jetpack.

c. Kontrol tembak-menembak

Pemain menggunakan *mouse pointer* untuk mengarahkan tembaknya. Tekan tombol 1 untuk memilih mode senjata. Dalam mode senjata, waktu akan berjalan lebih lambat. Tekan tombol mouse kiri dalam mode senjata untuk menembakkan senjata. Tombol Q dapat digunakan untuk berganti jenis senjata. Selain mode senjata, terdapat juga mode *grappling hook*. Tekan tombol 2 untuk berpindah ke mode ini. Tekan tombol mouse kiri

untuk menembakkan grappling hook untuk mencengkeram platform yang melayang dan melontarkan Clae ke arah tersebut. Tekan kembali untuk melepaskan cengkeraman grappling hook.

d. Kontrol lain-lain

Untuk membuka menu dan mem-*pause* permainan ketika berada di tengah sesi permainan, pemain dapat menekan tombol *escape*.

4. Main Gameplay

Karena permainan ini merupakan permainan ber-genre shooter, maka kegiatan utama permainan ini adalah menembak musuh. Aspek permainan yang membedakan permainan ini dengan permainan shooter sejenis adalah kombinasi tembak-menembak dengan mekanisme *grappling hook* sebagai metode utama dalam bergerak. Pemain perlu menggunakan *grappling hook* untuk berpindah dari tempat ke tempat dan menghindari tembakan musuh sambil menembaki musuh.

Terdapat dua mode permainan yaitu *story mode* dan *endless mode*. Di dalam *story mode*, pemain perlu berhadapan dengan level atau stage yang telah disusun sebelumnya sehingga setiap *run* dari stage tersebut sama. Di dalam *story mode*, pemain mengikuti alur cerita permainan. Di dalam *endless mode*, pemain dapat bermain tanpa henti di dalam sebuah stage yang *randomly-generated* dan perlu bertahan selama mungkin untuk mencapai skor setinggi mungkin.

Pemain akan menang apabila berhasil mengalahkan semua musuh. Pemain akan kalah apabila terkena serangan musuh hingga nyawanya habis.

5. Game World

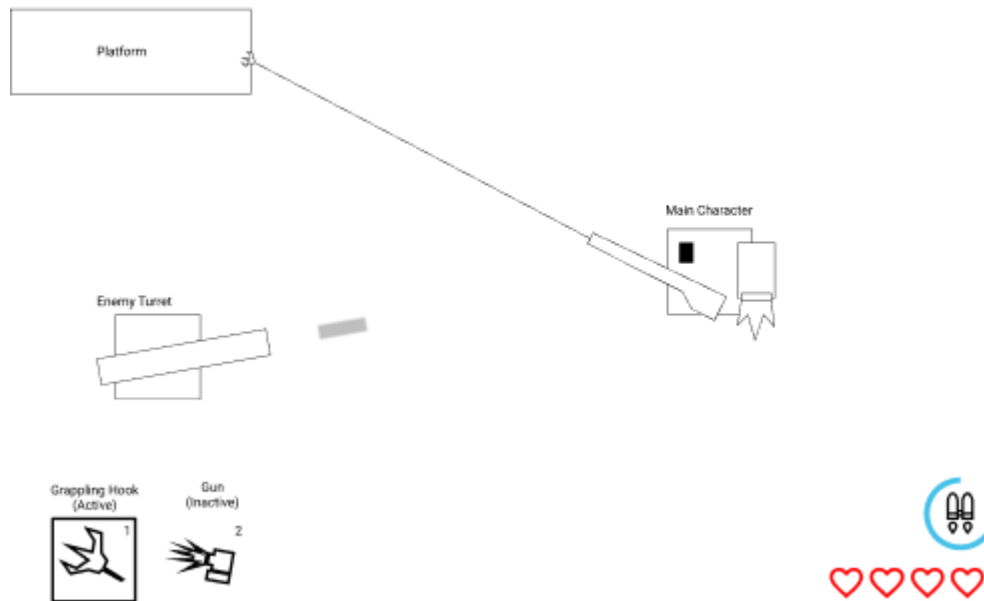
Dunia Hookshot mengambil inspirasi dari suasana London, Inggris pada masa revolusi industri dan dunia dengan pulau melayang Pandora dari film “Avatar” (2019). Clae sebagai seorang jenius dari Inggris, menggunakan pengetahuannya tentang mesin untuk membuat alat-alat yang dapat membantunya mencuri permata sakral Skyville.

Skyville merupakan sebuah pulau mistis yang melayang di udara. Suku pribumi Skyville memiliki permata sakral yang menjaga pulau tersebut tetap melayang. Mereka juga telah menyiapkan berbagai sistem pertahanan menggunakan sihir untuk mencegah pencurian tersebut.

Elemen-elemen setting Skyville akan berubah mengikuti alur cerita untuk memberikan tantangan yang unik tiap stage-nya dan pengalaman bermain yang imersif.

6. Interface

Pemain masuk ke menu utama -> Pilih mode Story atau Endless -> Masuk ke permainan. Musik yang digunakan pada umumnya berupa Funk Jazz dengan tempo cepat untuk membangun perasaan bahwa pemain akan melakukan hal yang keren. Untuk stage/boss fight tertentu, musik akan bertransisi ke gaya yang sesuai dengan setting cerita.



(Initial wireframe design dari game screen)

7. Game Mechanics

Pemain bermain dengan perspektif side-scrolling 2 dimensi yang mirip dengan kebanyakan permainan platformer yang ada. Pemain bergerak melalui peta dengan menggunakan grappling hook serta jetpack dan perlu menembak musuh dengan menggunakan senjata api mereka.

a. Shooting

Untuk menonaktifkan pertahanan musuh, pemain perlu menembaknya hingga mereka kehabisan nyawa. Musuh yang tidak aktif kemudian akan bertambah nyawanya sedikit demi sedikit. Ketika nyawa musuh penuh kembali, musuh akan kembali aktif. Dalam mode menembak, waktu akan berjalan lebih lambat untuk mempermudah *aiming*.

b. Grappling Hook

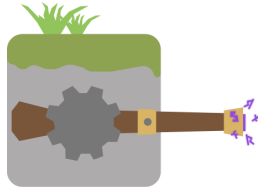
Grappling hook merupakan metode pergerakan utama di permainan ini. *Grappling hook* juga digunakan untuk menghindari serangan musuh. Pemain perlu mengatur penggunaan *grappling hook* dan senjata api mereka karena mereka hanya bisa men-equip salah satu di antaranya pada saat yang sama.

c. Jetpack

Jetpack digunakan untuk menjaga stabilitas ketika menembak dan menghaluskan pergerakan pemain serta membantu dalam menghindari tembakan musuh. *Jetpack* mendorong pemain ke arah atas dengan pelan. *Jetpack* ini memiliki limitasi adanya kebutuhan bahan bakar. Ketika pemain menggunakan jetpack, bahan bakar tersebut akan berkurang. Namun, bahan bakar tersebut akan terisi ulang seiring waktu.

8. Enemies and Bosses

a. Magic Turret



(Initial concept art)

Pertahanan Skyville paling umum yang ditemui di stage-stage awal permainan. Musuh ini menembakkan peluru biasa setiap interval waktu tertentu ke general direction pemain. Jumlah *resource* yang diperoleh dari membunuh musuh ini sedikit.

b. “Ms. Sylle” Turret

Musuh ini menembakkan peluru sejenis misil yang mengikuti pemain untuk durasi waktu tertentu. Jumlah *resource* yang diperoleh dari membunuh musuh ini sedang.

c. Magic Beam 2000

Musuh ini menembakkan sejenis laser yang berlangsung selama tenggang waktu tertentu dan akan melukai pemain apabila tersentuh. Laser dapat terhalang oleh terrain. Jumlah *resource* yang diperoleh dari membunuh musuh ini paling banyak.

d. ATLAS (Atlas’ Top-tier & Legendary Anti-clae System)

Merupakan final boss untuk permainan ini. Boss ini memiliki kapabilitas ketiga musuh di atas dan memiliki jumlah nyawa yang sangat tinggi dibanding ketiga musuh yang telah disebutkan sebelumnya. Mengalahkan final boss ini akan men-*unlock epilogue* dari cerita.

9. Cutscenes

Cutscene naratif akan ditampilkan di awal dan akhir Story Mode menggunakan asset in-game untuk menghasilkan slideshow gambar seperti komik.