

TUGAS UTS GAME DESIGN DOCUMENT

KAMPUS KERAMAT



Disusun Oleh:

(Audrey Surya Nanditama Hernanto) (V3922008) (Game Desainer)
(Azzahra Kareena Rendriputri) (V3922009) (Programmer)
(Bimo Adji Kusnadi) (V3922010) (Project Manager)
(Herdina Fitri Desfiastuti) (V3922023) (Game Desainer)
(Laila Ainur Rahma) (V3922026) (Programmer)

**D3 TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH VOKASI
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
MADIUN
2023**

1. Product Specifications

1.1. Judul Game

Kampus Keramat

1.2. Latar Belakang Pembuatan Game

Latar belakang pembuatan game "Kampus Keramat" bermula dari sebuah tim kami yang tertarik pada ide eksplorasi atmosfer yang misterius dan mengerikan. Kami terinspirasi oleh cerita urban legend tentang suatu kampus di dekat kuburan keramat, tempat makam-makam yang belum direlokasi masih berada. Dari sini, kami merumuskan konsep game yang menggabungkan elemen horor dan petualangan. Kami ingin menciptakan pengalaman yang unik, di mana pemain akan merasa terlibat dalam petualangan di sekitar kampus yang penuh dengan misteri. Ide ini berkembang lebih lanjut melalui diskusi internal tim dan eksplorasi berbagai cara untuk menciptakan ketegangan dan ketakutan dalam game. Proses ini akhirnya menghasilkan konsep "Kampus Keramat" yang menjanjikan pengalaman bermain yang menegangkan dan mendebarkan di lingkungan kampus yang penuh dengan cerita misterius.

2. Game Overview

2.1. Genre game

Genre game Kampus Keramat adalah Horror Adventure.

2.2. Target Pemain

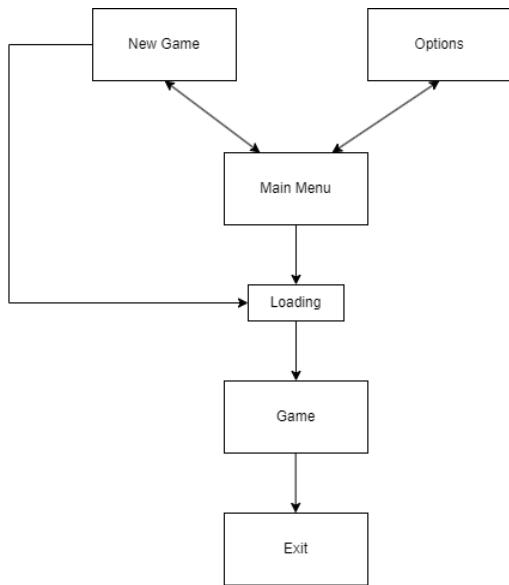
Pemain yang suka dengan permainan horror dan petualangan di usia remaja hingga dewasa.

2.3. Dekripsi game

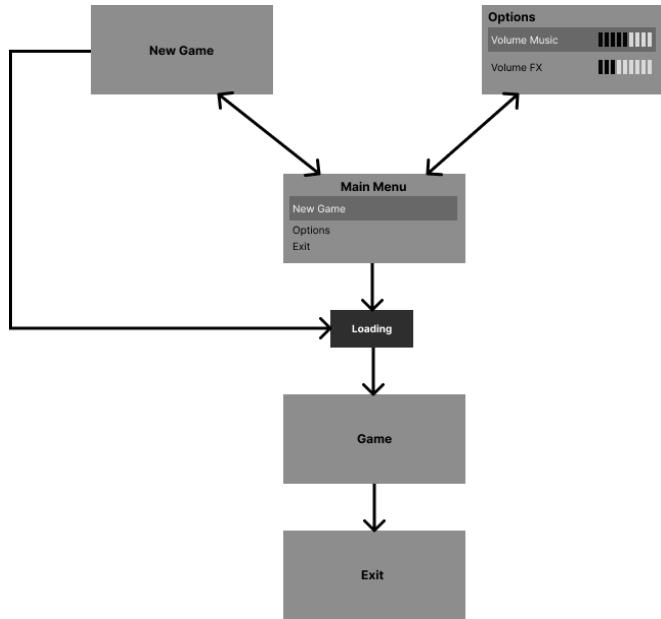
Pemain akan mengendalikan karakter Nana yang harus mencari temannya Hani di kampus yang merupakan area kuburan keramat. Mencari petunjuk, menghindari hantu, dan memecahkan teka-teki untuk menyelamatkan Hani. Dalam proses menyelamatkan Hani tentu ada batasan waktunya dengan mengungkap misteri kampus, dan mencapai ending yang memuaskan.

2.4. UI Map (Navigation Menu)

- UI Map Version I



- UI Map Version 3



3. GamePlay and Mechanic

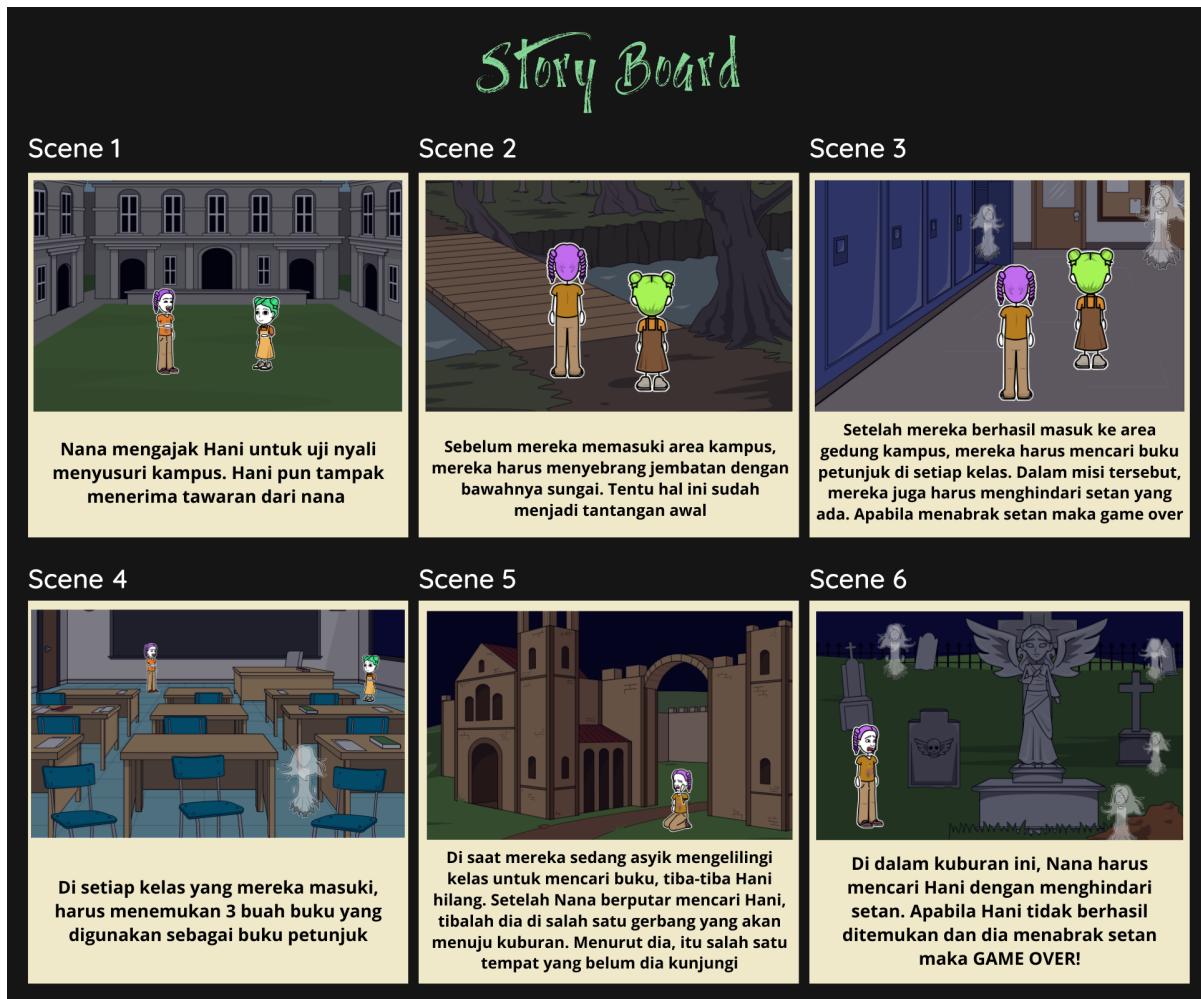
3.1. Win/Lose Condition

Kondisi menangnya ketika Nana mendapatkan kunci dan memecahkan teka-teki lalu menemukan Hani sebelum waktu habis. Kondisi kalahnya ketika waktu sudah mencapai 10 menit dan Hani dinyatakan terbunuh di gudang kampus.

3.2. Movement

Pergerakan pada game tim kami berjalan maju, mundur dan belok kanan, kiri. Kontrol yang digunakan Up, Down, Right, Left pada keyboard, arah pergerakan ini memungkinkan pemain ke arah yang diinginkan.

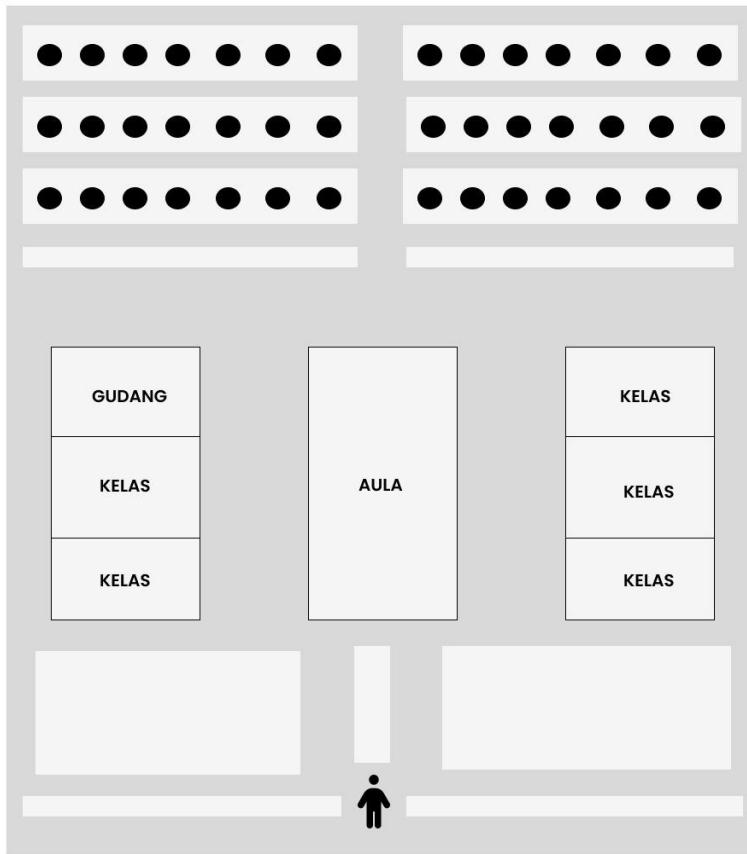
4. Story Board



5. Level

Project game tim kami tidak ada sistem level, jadi pemain hanya bisa memainkan 1 scene saja. Jika pemain sudah menyelesaikan teka teki dan menemukan kunci serta menemukan Hani game dinyatakan menang dan selesai.

- Rough Map

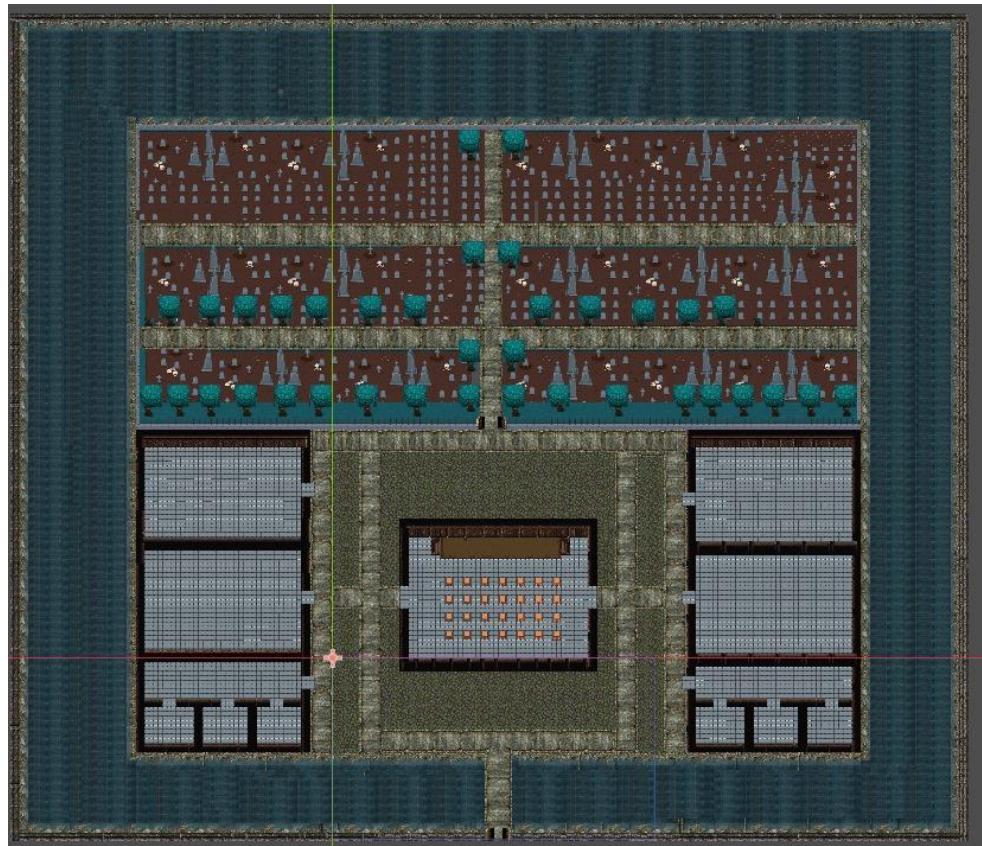


6. Artificial Intelligence (AI)

AI akan digunakan untuk mengatur perilaku hantu-hantu dalam permainan. Mereka akan bergerak secara acak, tetapi akan merespons pergerakan pemain dan mencoba mendekatinya jika terdeteksi.

7. Art

7.1 Desain / Tampilan game



Desain atau tampilan game "Kampus Keramat". Namun, desain atau tampilan game berdasarkan genre "Horror Adventure." Ini mencakup gambaran tentang lingkungan kampus, termasuk bangunan, kuburan, dan elemen-elemen horor seperti hantu atau atmosfer misterius. Desain karakter Nana dalam game "Kampus Keramat" adalah seorang mahasiswi yang menjadi protagonis permainan. Dia adalah seorang perempuan muda yang pemberani, namun rentan terhadap ketakutan. Nana memiliki ciri khusus seperti rambut panjang dan mata gelap. Dia adalah karakter yang dapat yang akan dikendalikan oleh pemain dalam pencarian untuk menyelamatkan temannya, Hani, di kampus yang penuh misteri.

Dan karakter Hani di dalam game "Kampus Keramat" adalah teman dekat Nana yang menghilang di kampus dan berada dalam bahaya. Hani digambarkan sebagai karakter yang rentan dan bingung, menciptakan urgensi bagi pemain

untuk menyelamatkannya. Dialog dan perilaku Hani dirancang untuk membuat pemain merasa terhubung dan prihatin terhadap nasibnya.

7.2 Sound effect

Sound effect game “Kampus Keramat” adalah elemen penting untuk menciptakan ketegangan, seperti suara-suara hantu, suara langkah kaki di lingkungan kampus, suara angin meluluhlantak.

7.3 Image

- Background





- Character

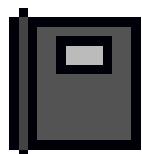




Image dalam game “Kampus Keramat” termasuk ilustrasi latar belakang kampus, karakter Nana dan Hani, hantu, objek-objek kampus, dan elemen-elemen lain yang akan muncul dalam permainan. Gambar-gambar ini akan memberikan elemen visual dalam game dan menciptakan atmosfer misterius serta horor sesuai dengan genre "Horror Adventure."

7.4 Icon

- Buku



Icon buku ini digunakan untuk berapa jumlah buku yang terkumpul dalam permainan.

- Jam



Icon jam ini digunakan untuk menunjukkan waktu yang tersisa.

8. Daftar Pustaka

<https://www.pngegg.com/en/png-ygbwj>

<https://ghostdatamedia.itch.io/school-assets>

<https://kamisama887.itch.io/lorenz-fries-school-horror>

<https://maschiat.itch.io/schoolcampus-tileset>

<https://ggbot.itch.io/helpme-font>

<https://yourpalrob.itch.io/must-have-horror-sound-effects>