

GAME DEVELOPMENT PROJECT



Forest Cube

Forest Cube

Concept

Forest Cube menceritakan seekor babi lucu yang tersesat di hutan. Babi tersebut harus melewati beberapa stage untuk sampai ke peternakan.

Overview

Genre : Isometric Camera, survival

Platform : PC

Core Gameplay

objective 1 : babi berhasil keluar hutan dengan selamat

objective 2 : kill musuh sebanyak-banyaknya

Game Mechanic

movement : basic W ,A ,S ,D button

attack : F button

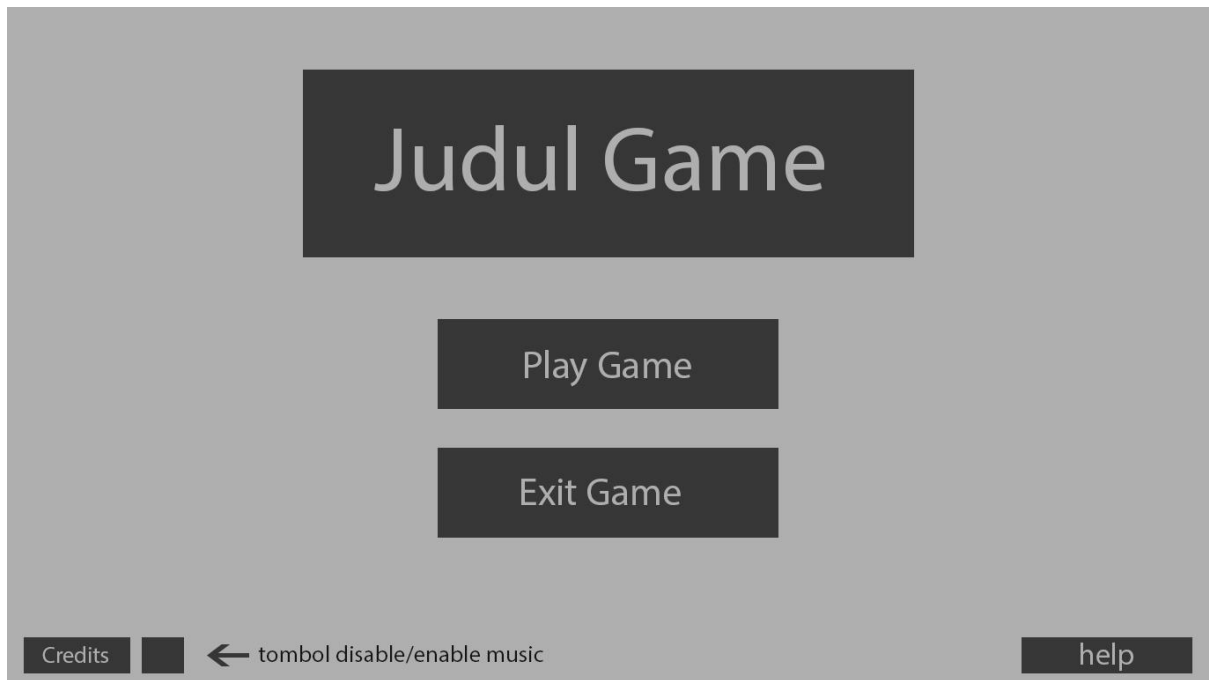
jump : SPACE

pause : ESC

- bila hp sang babi 0% maka akan kalah dan mengulang dari awal
- babi bisa regen hp dengan cara menemukan item regen hp
- setiap hit dari player akan mengurangi hp musuh sebanyak 25-30%
- setiap hit dari musuh akan mengurangi hp player sebanyak 10-15%
- setiap item regen hp akan menambah hp player sebesar 40%
- musuh akan mengejar player dalam radius tertentu
- hp musuh akan regen kembali ke 100% jika player kabur
- musuh (AI) serigala, beruang, buaya, babon
- stamina berkurang 10% dalam 1 kali loncat
- stamina berkurang 10% dalam 1 pukulan
- stamina regen 2% per 1 detik
- item regen hp (buah apel) akan spawn lagi dalam waktu 35 detik di tempat tertentu
- musuh yang sudah mati akan spawn lagi dalam :
 - * lingkaran kecil (1 enemy) durasi spawn 5 detik sesudah mati
 - * lingkaran sedang (2 enemy) durasi spawn 8 detik sesudah mati
 - * lingkaran besar (3 enemy) durasi spawn 12 detik sesudah mati

Wireframe

Main Menu



Pause Menu



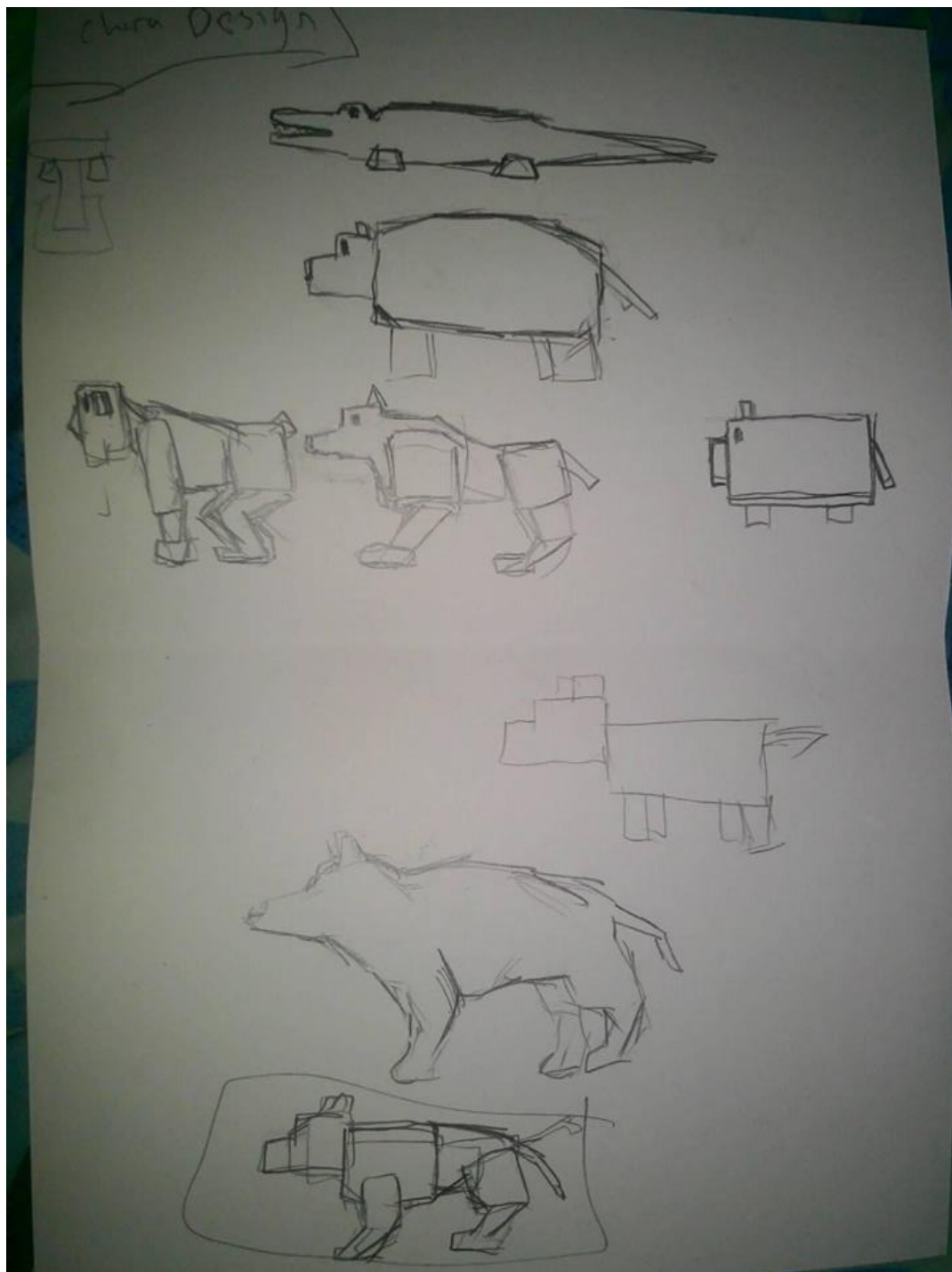
In Game UI



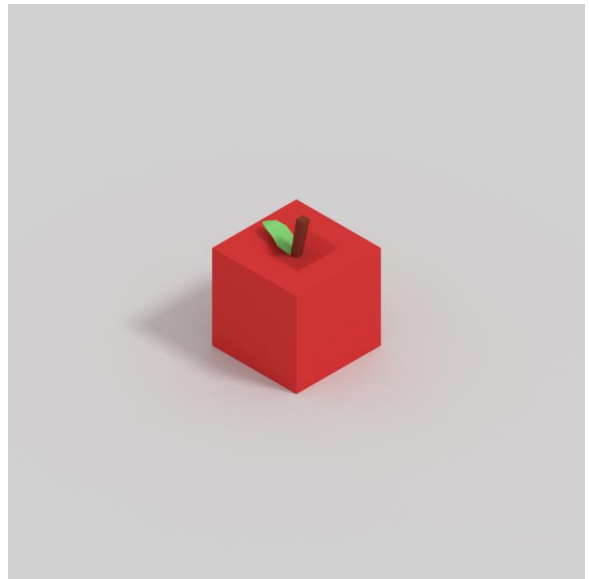
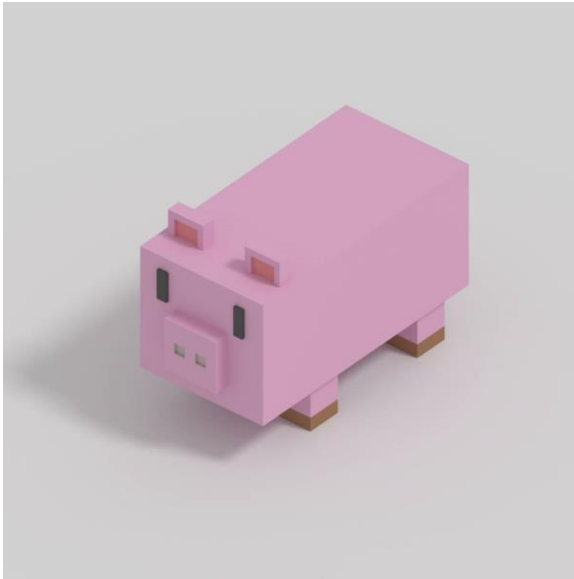
Game Over menu (Win/Lose)



Character Design

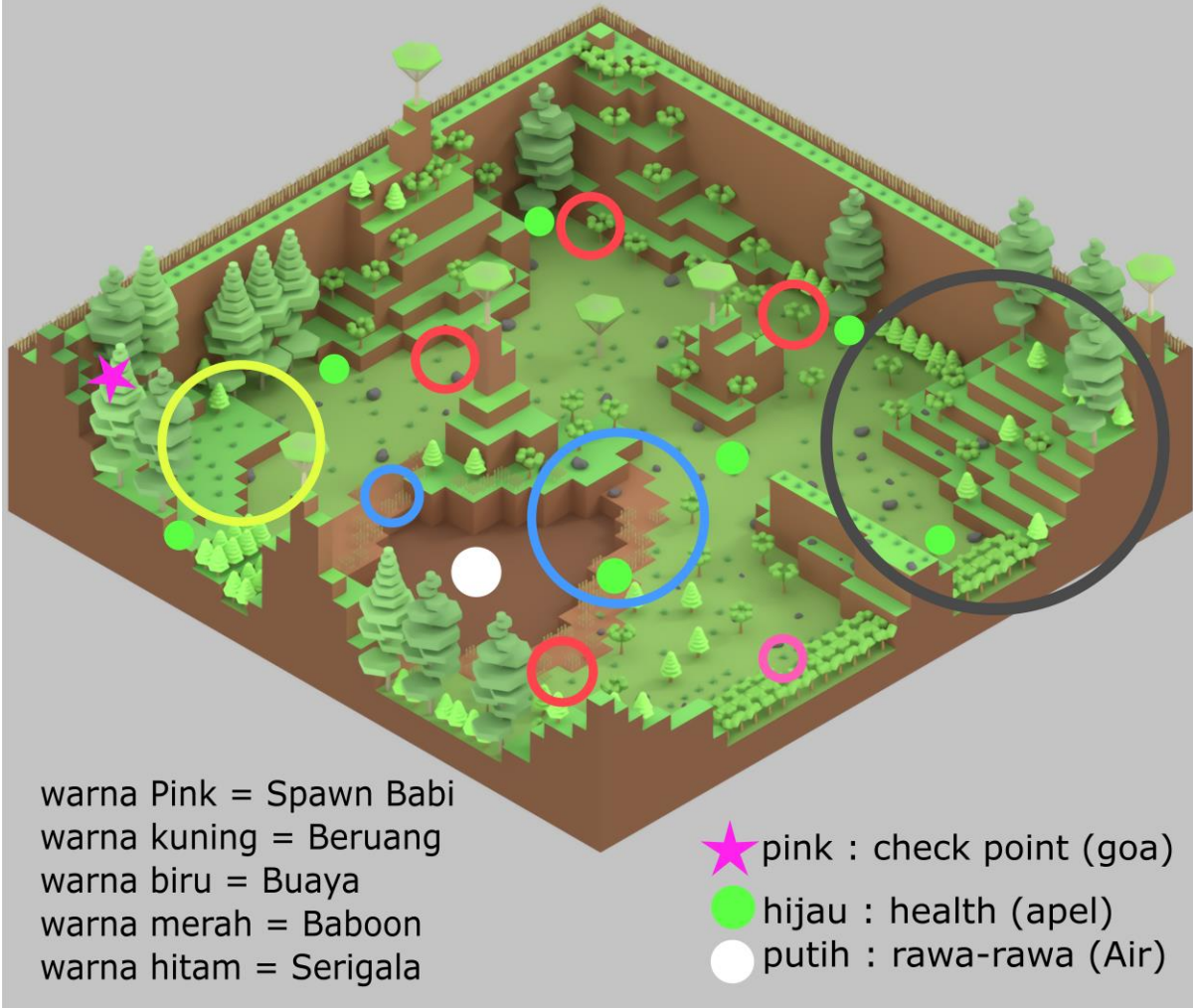


Project Screenshot



MAP PEVIEW & INFO

lingkaran besar : spawn 3 enemy
lingkaran sedang : spawn 2 enemy
lingkaran kecil : spawn 1 enemy



Referensi Game

- Crossy Road
- Don't Starve