

# Puzzle and Adventure

Game Design Document untuk Puzzle and  
Adventure

**Tema:**  
**Pariwisata**

## **Kelompok 5**

2602089862

Ruby

2602080610

Yehuda Ekglecia Manus

2602153480

Mochammad Realdy Anrizsa Putra

# Daftar Isi

<b>1. Ringkasan Gim</b>	<b>3</b>
1.1. Pengalaman Inti	3
1.2. Genre	3
1.3. Gim Serupa	3
1.4. Latar	3
1.5. Tampilan dan Suasana	3
<b>2. Mekanik Gim</b>	<b>4</b>
2.1. Mekanik Inti	4
2.2. Siklus Inti	4
2.3. Objektif dan Kemajuan Gim	4
2.4. Kontrol Gim	5
<b>3. Tema</b>	<b>6</b>
3.1. Visual	6
3.1.1. Desain konseptual	6
3.1.2. Papan cerita	7
3.1.3. Alur Cerita	7

# 1. Ringkasan Gim

## 1.1. Pengalaman Inti

Pemain menjelajahi objek wisata di Indonesia untuk menyingkirkan preman yang mengacau di tempat wisata tersebut dan mendapatkan sedikit edukasi mengenai objek wisata tersebut secara bersamaan.

## 1.2. Genre

Genre Puzzle and Adventure adalah 2D, edukasi, *action*, dan *indie*.

## 1.3. Gim Serupa

Gim ini memiliki kesamaan dengan gim side scroller beat-em-up, seperti River City Girls, Scott Pilgrim vs the World: The Game, dan Final Fight, di mana pemain diberi objektif untuk mengalahkan banyak musuh dalam satu level.

## 1.4. Latar

Latar gim ini adalah di Indonesia modern. Pemain akan ditempatkan di berbagai objek wisata di Indonesia.

## 1.5. Tampilan dan Suasana

Gim ini berbentuk side scroller 2D bergaya *pixel art* yang di mana kamera akan mengikuti pergerakan pemain. Suasana gim ini cerah dan tampilannya akan penuh dengan warna.

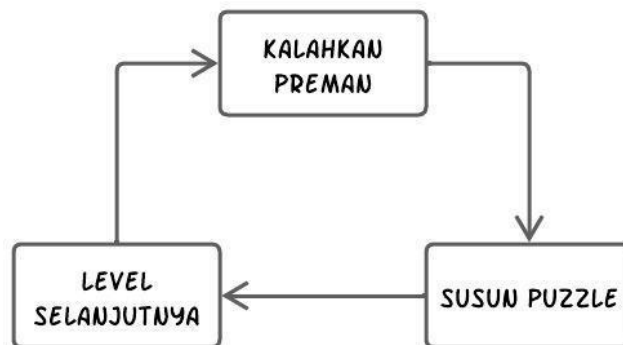
## 2. Mekanik Gim

### 2.1. Mekanik Inti

Pemain akan mengontrol sebuah karakter yang bisa bergerak, menyerang, dan menangkis. Pemain ditugaskan untuk mengalahkan preman-preman di satu objek wisata. Setelah itu, foto objek wisata tersebut akan ditampilkan dan pemain harus menyusun *puzzle* sesuai foto. Akan ditampilkan informasi mengenai objek wisata tersebut jika *puzzle* sudah tersusun dengan benar.

### 2.2. Siklus Inti

Pemain akan mengalahkan preman-preman di satu objek wisata. Lalu, pemain akan menyusun *puzzle* sesuai foto objek wisata. Kemudian, pemain bisa masuk ke level selanjutnya.



Gambar 2.2.1. Siklus inti gim Puzzle and Adventure

### 2.3. Objektif dan Kemajuan Gim

Objektif dari gim ini adalah mengalahkan semua preman yang berada di objek wisata di Indonesia. Kemajuan terjadi jika pemain berhasil mengalahkan semua preman dan menyusun *puzzle* yang akan membawa pemain ke level selanjutnya.

## 2.4. Kontrol Gim

Berikut adalah tabel kontrol gim:

Aksi	Tombol	Tombol alternatif
Gerak depan	D	-
Gerak belakang	A	-
Lompat	W	Spasi
Serang	J	Klik kiri (mouse)
Tangkis	L	Klik kanan (mouse)
Interaksi	E	-

Tabel 2.4.1. Tabel kontrol gim

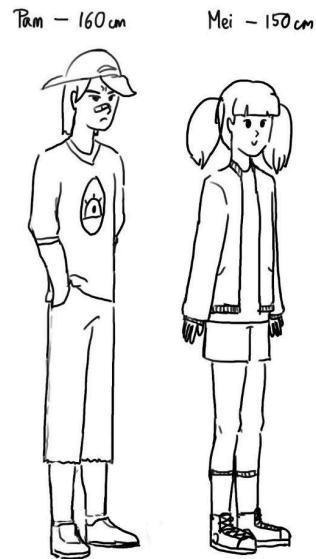
Untuk menyusun puzzle, pemain bisa menggunakan mouse dan keyboard. Dengan keyboard, puzzle bisa digerakkan menggunakan WASD dan diletakkan menggunakan Spasi.

## 3. Tema

### 3.1. Visual

#### 3.1.1. Desain konseptual

Berikut desain karakter Pam dan Mei.



Gambar 3.1.1.1. Gambar konsep dua karakter dalam gim, Pam dan Mei

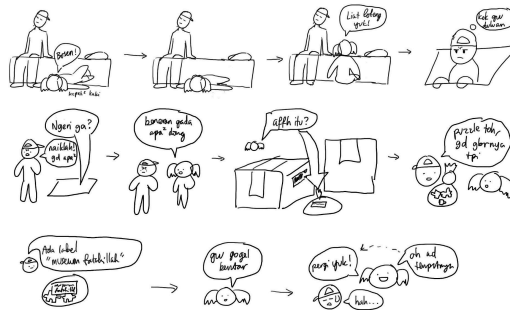
Pam dan Mei merupakan teman dari masa kecil. Dalam gim ini, mereka berdua sedang menjenjang SMP.

Berikut karakter mereka:

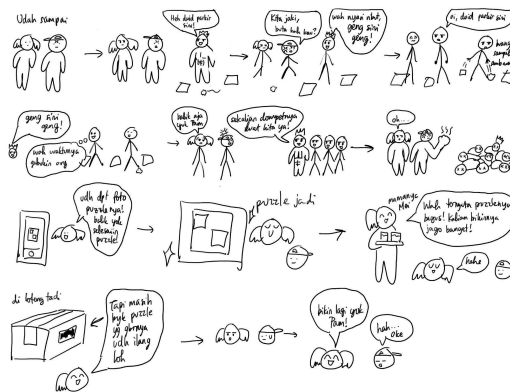
- Pam adalah perempuan yang bersifat keras dan sering bertengkar dengan orang lain.
- Mei adalah perempuan yang bersifat ceria dan mudah berteman dengan orang lain.

### 3.1.2. Papan cerita

Berikut papan cerita (*storyboard*) alur gim ini.



Gambar 3.1.2.1. Papan cerita gim bagian 1



Gambar 3.1.2.1. Papan cerita gim bagian 2

Jika gambar tidak jelas, akses <https://github.com/bibyru/Puzzle-and-Adventure>. Terdapat gambar papan cerita dalam ukuran original dalam folder “DevelopmentFiles/Storyboard”.

### 3.1.3. Alur Cerita

Pada suatu hari, Pam sedang bermain di rumah temannya, Mei. Karena kebosanan, mereka naik ke loteng rumah itu. Di sana, mereka menemukan horor yang sungguh ngeri. Di samping sebuah dus, ada sesuatu, bukan hantu, melainkan sebuah kantong plastik berisi potongan *puzzle* yang tidak ada gambarnya, hanya label nama *puzzle* tersebut.

Karena ingin tahu, Mei mencari nama *puzzle* tersebut di internet. Ternyata nama *puzzle* tersebut adalah nama objek wisata di Indonesia. Pam dan Mei pun bersepakat untuk pergi ke sana untuk memotret objek wisatanya dan menyusun *puzzle*-nya.

Sesampai di objek wisata tersebut, Mei berperan sebagai navigator dan Pam mengikutinya. Mereka berdua pun bertemu dengan preman-preman yang mengganggu. Pam mulai menghajar mereka satu-satu dan Mei kembali mencari tempat yang sesuai *puzzle*.

Setelah tempat bersih dari preman, Mei memotret objek wisata dan mereka berdua pulang untuk menyelesaikan *puzzle*-nya. Selesai *puzzle*, mereka memperlihatkan ibunya Mei untuk bangga-bangga. Setelah memuji mereka berdua, ibunya Mei memberitahu mereka bahwa sebenarnya masih banyak *puzzle* yang sudah hilang gambarnya dan perlu diselesaikan. Dengan mata yang berbinar-binar lapar pujian, mereka berdua pun langsung mengeluarkan dus berisi kantong *puzzle* dan bersiap pergi dan menyelesaikan *puzzle* lainnya.