**GAME DESIGN DOCUMENT**

**Oleh:**

Carissa Bela 2001562470  
 Cornelia Dyana Rastiti 2001597770  
 Hana Irmafiona 2001583784  
 Livia Jesslyn Chandra 2001557924  
 Zephania Isadora 2001548346

****

**Universitas Bina Nusantara**

**Jakarta**

**2017**

Daftar Isi

[Abstrak 4](#_Toc370649750)

[Latar Belakang 5](#_Toc370649751)

[Game Concept Worksheet 7](#_Toc370649752)

[Game Overview 10](#_Toc370649753)

[Konsep Permainan 10](#_Toc370649754)

[Fitur 10](#_Toc370649755)

[Genre 10](#_Toc370649756)

[Target Pengguna 10](#_Toc370649757)

[Alur Permainan 10](#_Toc370649758)

[Look and Feel 11](#_Toc370649759)

[Lingkup Projek 11](#_Toc370649760)

[Gameplay and Mechanics 12](#_Toc370649761)

[Gameplay 12](#_Toc370649762)

[Gameplay Mode Horde 12](#_Toc370649763)

[Gameplay Mode Boss 13](#_Toc370649764)

[Mekanisme 14](#_Toc370649765)

[Mode Horde 14](#_Toc370649766)

[Skor 14](#_Toc370649767)

[Sistem Level Karakter 15](#_Toc370649768)

[Animasi Karakter 15](#_Toc370649769)

[Animasi Latar 16](#_Toc370649770)

[Tampilan visual 16](#_Toc370649773)

[Alur Gambar 16](#_Toc370649776)

[Story, Setting, Character 20](#_Toc370649777)

[Story and Narative 20](#_Toc370649778)

[Setting 20](#_Toc370649779)

[Character Attributes 20](#_Toc370649780)  
Playable Characters 21

[Level Design 22](#_Toc370649781)

[Game Art 24](#_Toc370649787)

[Concept Art (raw sketches) 24](#_Toc370649788)

[Concept Art (refined digital sketches) 27](#_Toc370649789)

[Style Guide 27](#_Toc370649790)

[Environment Concept Art (refined digital sketches) 28](#_Toc370649791)

[Secondary Software 30](#_Toc370649792)

[Teknologi 31](#_Toc370649793)

[Target Hardware 31](#_Toc370649794)

[Development Software 31](#_Toc370649795)

# Abstrak

This game is a two-dimensional platformer game, made and optimized for PC users. Essentially, this game is a single player game with more story involved than traditional platformer games. The genre for this game is psychological horror. Players play a character who is supposedly a *hikikomori* (a shut-in). The story is that the electricity in the hikikomori’s house runs out, and he has to go out of his way to get the electricity in his house back up because he can’t survive without his internet connection. They have to get hikikomori to a minimarket to buy electricity tokens. And since hikikomori is not used to the outside world, he starts to hallucinate. What makes it worse, is the fact that all of this is happening in the middle of the night. The players’ goal is to finish the game, that is try to get the electricity in their house back up as soon as they can.

To describe this game with previous games that have been made, think about Super Mario Bros mixed with There is Only One Level with a dash of horror (not to the level that is of Silent Hill). This game will not have a multiplayer mode, since it’s strictly a single player game. Players need to use only their keyboard to control the character (hikikomori). The character can move sideways on the screen (going back and forth) and jump. Players can use the z key to interact with the object they’re facing.

The game is divided into 10 short levels. The game saves automatically after certain checkpoints, and when the player dies / loses before they reach the next checkpoint they’re going to be redirected back to the previous checkpoint. There is also a death counter on the right-hand side of the screen that serves as a ‘pseudo-score’ (since the game never actually measures how well you do in the game other than the time you take to finish each levels and the amount of deaths you’ve accumulated until you finish the game).

# Latar Belakang

2013 was the year where indie games started to prosper. Indie games are generally more ‘freeform’ in terms of story and mechanics compared to games released by big named publishers (a.k.a. triple A games). With such artistic freedom, comes games that are unique in each of their own compared to triple A games which have to follow a certain standard so they would sell well to the customers. However, make no mistake. Triple A games do have the potential to be memorable games, if the developers are allowed to execute what they originally have in mind for said games. A good example for this would be the Metal Gear Solid franchise. Indie studios, despite having smaller funds to create their games, can make big hits like big studios do. For example, Hotline Miami was a huge hit when Devolver Digital released it back in 20??.

Most indie games studios are formed by people who are passionate in video games but don’t really have a background in the video game industry. And those who are passionate in video games often have their upbringing alongside video games, and they are all too familiar with the old formats/genres for video game. For example, platformer games. Classics such as Super Mario Bros are still played today. These indie game developers draw inspiration from classic games, reimagining them into new ones. Games with entirely new mechanics, but still resemble the classic games just a tad bit that you’d get a hint of nostalgia playing these games. An example of this would be Unfair Mario and There is Only One Level. Essentially, indie studios are bringing old games back to life but with a spin of their own to make it entirely theirs.

With the revival of old game genres, the acceptance towards old video game visuals (in this case, 2D art) is also rising. Another reason for this is probably because 3D isn’t something new anymore. It isn’t as enticing when it first just came out. Back then, games with 3D visuals were held to such high regards for how advanced they were. But now, 3D visuals aren’t as hard to reproduce as they were with how accessible the programs are needed to make them to the general public.

Speaking of genre,

Those are the reasons why we chose to make this game, a 2D platformer game with a dash of psychological horror and light story embedded into it. A reason unrelated to all of those, it’s because we need to fulfil our scores for the subject 2D Game Programming in the third semester (hence why the group name is ‘obligation’).

Bc disuruh dosen (aka pemenuhan nilai 2d game prog sem 3) + the return of classic format for games (such as platformers and simple point n click games) + general acceptance towards 2d games increasing as 3d doesn’t always hold the higher standards anymore + the indie games boom starting from 2013 (with studios like revolver making huge hits such as HOTLINE MIAMI) + a rising interest in psychological horror themed games + TEACHING CHILDREN NOT TO BE A FUCKIN WEEB thts a shut in if yre a normal weeb its ok

# Game Concept Worksheet

1. *What is the nature of the gameplay?  That is, what challenges will the player face?  What actions will the player take to overcome those challenges?*

Hikky. is a side-scrolling game that focuses on plot and gameplay. The challenge lies in how the player must take each level to completion, and at the same time, seeing the story to its end. The levels are designed to each have a unique gameplay and different from one another; giving new challenges for players after they finish one. Players are also encouraged to finish the levels as quick as possible to get the true ending.

In general, the player will face various obstacles with different ways to overcome them. The player is required to pay attention to their surroundings to be able to pass each obstacle.

1. *What is the victory condition for the game?  What is the player trying to achieve?*

The victory condition for Hikky. is when the players reach the ending of the story. Players are expected to unlock all of the endings, but their main objective should be claiming victory over all levels and finishing the game.

1. *What is the player's role?  Is the player pretending to be someone or something, and if so, who or what?  How does the player's role help define gameplay?*

Players will play as a Hikkikomori – or in other words – a shut-in that is highly dependent on internet. This role helps the players feel and understand the plot better, thus defining the gameplay. To elaborate, being projected as a hikkikomori in-game gives players understanding as to why the players have to do certain things to be able to complete levels and progress through the story.

1. *What is the game's setting?*

Hikky. takes place in USA, and levels are set in 4 different places. Those places include: house, graveyard, park, and Betamorte (minimarket).

1. *What is the player's interaction model?  Omnipresent?  Through and avatar?  Something else?  Some combination?*

The players will mainly interact through a character named ‘Hikky’.

1. *What is the game's primary perspective?  How will the player view the game's world on the screen?  Will there be more than one perspective?  If so, how will the perspective be changed?  When can the perspective change?*

Players will view the world in 3rd person in a side-scrolling environment.

1. *What is the general structure of the game?  What is going on in each mode, and what function does each mode fulfill?*

Hikky. has a total of 10 levels, each with different gameplay. With each level completed, the complexity and duration of the next levels will steadily increase. There are also varying challenges in each one that will spice up the gameplay.

1. *Is the game competitive, cooperative, team-based, or single-player?  If it is a multi-player game, will they be able to use the same device?  Will it be networked?  If networked will it be local-area only or will it require a server?  Will it use Bluetooth, WiFi, or both?*

Hikky. is strictly a single-player game with no network whatsoever.

1. *Does the game have a narrative or story as it goes along?  Summarize the plot.*

The story progresses as players complete the levels. At the beginning of some levels, there will be a short comic-strip shown. From the beginning, it starts off with the main character’s house getting a blackout due to failure of paying electricity bills. Because the main-character is really dependent on internet, he had to go to a minimarket to buy electricity tokens. However, because he is not used to the outside world, he started hallucinating and seeing everything as if it was a nightmare.

1. *Does the game fall into an existing genre?  If so, which one?*

It falls into the platformer and horror genre.

1. *Why would anyone want to play this game?  What sort of people would be attracted to this game?*

The main attraction of this game is the horror theme which is currently popular. Hikky. also offers an interesting gaming experience since it is not your usual platformer game, and the game focuses on storyline. People that are unhealthily dependent on the internet should be interested to play this game. Our target market also includes:

* Anyone above 15 years old because the game contains gore and suicidal themes
* Low-budget gamers because the game is going to be either free or cheap
* Anyone with interest in light psychological horror

Game Overview

## Konsep Permainan

Sebuah aplikasi game karaoke di mana memiliki fitur pelatihan vokal yang dirancang untuk platform Android. Aplikasi ini memiliki 2 mode permainan , yaitu endless / horde mode , yang menghadapkan pemain dengan pasukan musuh yang akan terus datang sampai karakter yang dikontrol pemain tidak bias melanjutkan . Mode ini memberikan level up point yang nantinya dapat digunakan untuk character development atau leveling up . Mode kedua adalah mode boss , yaitu mode di mana pemain dihadapkan dengan boss terakhir game , yang merupakan titik akhir dari cerita .

Fitur

* Mode permainan: Horde dan Boss
* Grafis 2D
* Tersedia 3 karakter untuk dapat diperankan dengan karakteristik masing-masing
* Sistem character development ( berbeda untuk setiap karakter )
* Scoreboard
* Visual efek

## Genre

Endless

## Target Pengguna

1. **Jenis Kelamin**

Pria dan wanita

1. **Usia**

Usia minimal pengguna 15 tahun ke atas

1. **Pendidikan**

Minimal pendidikan setara SMP (Sekolah Menengah Pertama).

1. **Profesi**

Tidak terdapat batasan profesi untuk pengguna.

## Alur Permainan

Pemain langsung dapat memilih dua mode permainan yang disediakan. Mode endless / horde mode menghadapkan pemain dengan pasukan musuh yang akan terus datang sampai karakter yang dikontrol pemain tidak bias melanjutkan . Mode ini memberikan level up point yang nantinya dapat digunakan untuk character development atau leveling up . Mode kedua adalah mode boss , yaitu mode di mana pemain dihadapkan dengan boss terakhir game , yang merupakan titik akhir dari cerita .

**Look and Feel**

Game ini menampilkan desain UI yang berupa pixel, flat UI. Tampilan dibuat dengan proyeksi dua dimensi.

## Lingkup Projek

* Jumlah latar belakang dalam gameplay: 1 latar per karakter
* Karakter: 5
* Animasi: karakter utama 3 dan musuh ( 1 boss dan horde enemies )
* Tema UI: 1
* Visual efek: 3
* Topik Lesson: 5
* Jumlah lagu: minimal 15

# Gameplay and Mechanics

## Gameplay

* Memiliki Aplikasi ini memiliki 2 mode permainan , yaitu endless / horde mode , yang menghadapkan pemain dengan pasukan musuh yang akan terus datang sampai karakter yang dikontrol pemain tidak bias melanjutkan . Mode ini memberikan level up point yang nantinya dapat digunakan untuk character development atau leveling up . Mode kedua adalah mode boss , yaitu mode di mana pemain dihadapkan dengan boss terakhir game , yang merupakan titik akhir dari cerita .
* Kontrol:
  + Pemain melakukan navigasi dengan tap dalam start menu
  + Pemain melakukan navigasi dengan tap and swipe untuk memilih karakter
  + Pemain melakukan navigasi dengan tap dalam preparation screen dan level up menu
  + Pemain Menggunakan touch screen untuk menavigasi serangan karakter dalam in game screen

### Gameplay Mode Horde

* Tujuan: Pemain harus bertahan dan mengalahkan musuh yang ada sambal mencetak skor terbaik . Sesuai dengan banyaknya musuh yang dikalahkan , akan didapatkan experience untuk character development .
* Pada tampilan gameplay terdapat animasi 2D yaitu musuh yang bergerak dari kanan maupun kiri latar , animasi serangan musuh , reaksi musuh , reaksi karakter yang terkena serangan dan animasi serangan karakter yang dimainkan .
* Permainan akan dimulai saat aba-aba start keluar .
* Kondisi permainan selesai ketika karakter sudah tidak bisa melanjutkan lagi , yaitu health habis .
* Musuh akan datang dari arah kiri maupun kanan , menghampiri karakter .
* Di sebelah kiri dan kanan karakter pada dasar latar , terdapat sebuah zona attack range , yang menandakan seberapa jauh karakter dapat mengenai musuh .
* Jika pemain menyerang musuh ketika musuh tidak berada pada attack range zone , maka serangan akan meleset . Jika pemain berhasil menyerang ketika musuh berada di dalam zona , maka serangan itu akan mengenai musuh .
* Di bagian atas screen, terdapat blok armor dan blok health yang menandakan life player . Jika health terkuras habis , maka pemain dinyatakan tidak dapat melanjutkan lagi , dan permainan berakhir . Blok armor akan terkuras terlebih dulu , dan jika terkuras , baru balok health yang akan mulai terkuras . ( Berapa banyak blok tergantung dari karakter yang dipakai )
* Jika musuh berhasil mendekati karakter , maka musuh akan menyerang karakter , dan armor atau health dari karakter akan berkurang satu blok .
* Dalam mode ini , terdapat pencatatan rekor musuh terbanyak yang dikalahkan dalam satu sesi .

### Gameplay Mode Boss

* Tujuan: Mengalahkan boss dan menyelesaikan cerita , serta meraih waktu tercepat
* Pemain akan melawan boss yang merupakan tokoh penjahat utama dari cerita
* Pemain akan dihadapkan dengan satu lawan yang akan terus berpindah dan menyerang dari arah yang berbeda .
* Mode berakhir jika karakter kehabisan health atau pemain dapat menghabisi health boss .
* Dalam mode ini , terdapat pencatatan rekor waktu tercepat
* Pada tampilan gameplay terdapat animasi 2D yaitu musuh yang bergerak dari kanan maupun kiri latar , animasi serangan musuh , reaksi musuh , reaksi karakter yang terkena serangan dan animasi serangan karakter yang dimainkan .
* Permainan akan dimulai saat aba-aba start keluar .
* Di sebelah kiri dan kanan karakter pada dasar latar , terdapat sebuah zona attack range , yang menandakan seberapa jauh karakter dapat mengenai musuh .
* Jika pemain menyerang musuh ketika musuh tidak berada pada attack range zone , maka serangan akan meleset . Jika pemain berhasil menyerang ketika musuh berada di dalam zona , maka serangan itu akan mengenai musuh .
* Di bagian atas screen, terdapat blok armor dan blok health yang menandakan life player . Jika health terkuras habis , maka pemain dinyatakan tidak dapat melanjutkan lagi , dan permainan berakhir . Blok armor akan terkuras terlebih dulu , dan jika terkuras , baru balok health yang akan mulai terkuras . ( Berapa banyak blok tergantung dari karakter yang dipakai )
* Jika musuh berhasil mendekati karakter , maka musuh akan menyerang karakter , dan armor atau health dari karakter akan berkurang satu blok .

**Mekanisme**

### Mode Horde

Latar :

* + Jika pemain mengambil peran sebagai -koboi- , pemain akan dibawa ke latar *wild west* , di mana pemain akan melawan musuh di atas sebuah kereta di tengah-tengah barat liar .
  + Jika pemain mengambil peran sebagai –knight- , pemain akan dibawa ke daerah eropa pada masa kerajaan , di mana pemain akan melawan musuh dengan latar sebuah danau yang dikelilingi pegunungan .
  + Jika pemain mengambil peran ebagai –samurai- , pemain akan dibawa ke masa samurai di Jepang , di mana pemain akan melawan musuh dengan latar sebuah kebun belakang sebuah istana Jepang .

Menampilkan result screen.

* Score ( berapa banyak musuh yang dikalahkan )
* Waktu bermain dalam satu sesi
* Best score
* Top leaderboard score
* Experience ( earned , left until get upgrade point )
* Button
  + Back ( to preparation screen )
  + Retry

Elemen dalam mode Horde:

* Health / Armor Block Bar
* Nilai
* Range zone
* Special move

### Skor

* Dalam mode Horde , terdapat skor berupa berapa banyak musuh yang dikalahkan , untuk melihat keberhasilan pemain dan juga menentukan experience yang didapat
* Skor didapatkan dengan mengalahkan musuh ( 1 musuh = 1 poin )

### Sistem Level Karakter

* Menggunakan system level up karakter ( status dan spesifikasi level up karakter akan dipaparkan dalam bagian karakter yang dapat dimainkan )
* Secara default , dalam memulai game pertama kali , setiap karakter memilki level 1 dengan status attribute level 1 pada tiap aspek .
* Level akan naik setiap pemain berhasil memenuhi persyaratan level up dan mendapatkan level up point untuk mengupgrade sebuah aspek dari karakter .
* Level up point adalah point yang didapat pemain ketika berhasil mengalahkan sejumlah musuh ( 1 level up point = 100 musuh yang dikalahkan ) . Poin ini bersifat kumulatif ( contoh , jika pada sesi pertama hanya dapat mengalahkan 60 musuh , lalu sesi 2 40 musuh , maka akan tetap mendapat point . Sisa juga akan diakumulasi untuk pendapatan poin berikut )
* Apabila pemain keluar dari permainan sebelum sesi selesai maka pemain akan mendapat poin sesuai dengan kondisi saat pemain keluar .
* Perhitungan kenaikan level
  + Mendapatkan 1 level up point : 100 musuh
  + Menaikkan sebuah aspek :

1. Level 1 memerlukan 1 poin
2. Level 2 memerlukan 2 poin
3. Level 3 memerlukan 3 poin
4. Level 4 memerlukan 4 poin
5. Level 5 memerlukan 5 poin

### Animasi karakter

Karakter yang dikendalikan pemain akan statis berdiri di tengah latar dengan animasi spritenya . Musuh akan datang dari kiri dan kanan layar , menghampiri pemain . Jika musuh sudah dekat , musuh akan melakukan animasi serang . Jika pemain terkena serangan , maka akan ada animasi terkena serangan dan armor / health akan turun satu balok . Jika pemain menekan kontrol serang , maka akan ada animasi serang . Jika pemain menekan tombol serangan special , aka nada animasi serangan special ( semua tergantung karakter yang digunakan ) . Musuh yang terkena serangan akan memicu animasi terkena serangan .

Ketika sesi berakhir, akan dimunculkan result table yang menunjukkan skor pemain , progresi level up point , dan opsi untuk pemain untuk dapat mencoba kembali , atau kembali ke preparation screen .

List animasi karakter:

* Animasi karakter di tengah layar dengan animasi sprite berdiri
* Animasi musuh berjalan menghampiri karakter dari kiri / kanan screen
* Animasi serangan karakter dan musuh
* Animasi serangan special karakter
* Animasi terkena serangan karakter dan musuh

### Animasi Latar

Latar belakang akan bergerak tergantung dari seberapa cepat karakter berjalan, dan latar belakang berupa seamless background.

### Tampilan visual

## Alur Gambar

|  |
| --- |
|  |
| Screen Description:   1. Logo dan judul game 2. Sebuah bar yang akan menunjukkan progress ‘tap’ player. Semakin sering player tap, bar tersebut akan terisi kemudian player bisa lanjut ke main menu. 3. Game copyright details. |

|  |
| --- |
|  |
| Screen Description:   1. Tombol untuk membuka settings 2. Opsi untuk memulai game 3. Opsi untuk melihat skor tertinggi |

|  |
| --- |
|  |
| Screen Description:   1. Nama karakter 2. Background story karakter 3. Karakter yang akan dipilih 4. Tombol untuk memilih / berpindah ke karakter lainnya 5. Atribut / *stats* dari karakter yang dipilih 6. Sprite / in-game model karakter 7. Opsi untuk memilih karakter dan melanjutkan ke permainan |

|  |
| --- |
|  |
| Screen Description:   1. Jumlah hits yang telah dilakukan oleh player 2. Instruksi bagi player untuk terus men-tap screen 3. Progress bar 4. Karakter yang dimainkan oleh player 5. Musuh, datang dari dua arah yakni kiri dan kanan screen (dengan jumlah yang bervariasi; semakin tinggi levelnya semakin banyak musuh yang muncul) |

# Story, Setting, Character

## Story and Narative

Konon hiduplah seorang yang abadi atau *the immortal man .* *The immortal man* ini ada untuk melindungi 3 buah benda sakral , Kusanagi , Philosopher Stone , dan Excalibur , yang berada pada timeline berbeda . Dipercayai bahwa dengan 3 bnda tersebut dalam pegangan satu orang , dapat dengan mudah menaklukan dunia dalam tangan orang tersebut . Dalam upayanya melindungi 3 benda ini , ia diganggu oleh sebuah organisasi bernama Society . Society berusaha untuk merebut 3 benda itu dengan teknologi ampuh mereka yang dapat dikatakan jauh dari zamannya . Society memukul mundur *immortal man* , dan ia dalam masa sulit dengan kekuatannya yang telah terkuras . Iapun mewariskan 3 benda tersebut kepada orang-orang yang ia rasa pantas dan memperingatkan mereka atas keberadaan Society . Perangpun dimulai untuk melindungi 3 benda tersebut dan mengalahkan Society .

## Setting

* + Jika pemain mengambil peran sebagai -koboi- , pemain akan dibawa ke latar *wild west* , di mana pemain akan melawan musuh di atas sebuah kereta di tengah-tengah barat liar .
  + Jika pemain mengambil peran sebagai –knight- , pemain akan dibawa ke daerah eropa pada masa kerajaan , di mana pemain akan melawan musuh dengan latar sebuah danau yang dikelilingi pegunungan .
  + Jika pemain mengambil peran ebagai –samurai- , pemain akan dibawa ke masa samurai di Jepang , di mana pemain akan melawan musuh dengan latar sebuah kebun belakang sebuah istana Jepang .

## Character Attributes

Setiap karakter memiliki tiga atribut, yakni :

* Health (menunjukkan berapa kotak / blok nyawa yang dimiliki oleh karakter)
* Armor (menunjukkan seberapa banyak damage yang bisa dinetralisir oleh armor; damage mengenai armor terlebih dahulu sebelum menghilangkan bagian dari blok health) \*
* Attack Range (menentukan range serangan / attack karakter)
* Special Skill (*self explanatory*)

Semuanya mulai pada level satu (kecuali special skill, yang mulai dari level 0) dan bisa ditingkatkan lagi dengan menggunakan poin dari horde mode. Tiap karakter mempunyai batas maksimal upgrade untuk tiap atribut.

* Health : Mulai dengan 5 kotak / blok pada level 1, bertambah 1 tiap kali naik level.
* Armor : Mulai dengan 2 kotak / blok pada level 1, bertambah 1 tiap kali naik level.
* Attack Range : Mulai dengan radius 1.5 cm (kiri dan kanan) pada level 1, bertambah 0.375 cm setiap kali di-*upgrade*.

## Playable Characters

|  |  |
| --- | --- |
| Cowboy dude | |
|  | |
| Deskripsi :   * Berasal dari Mexico City * Kulitnya medium – tan * Senjatanya berupa revolver dan rifle | Stats :   * Health : 2 * Armor : 2 * Attack range : 5 |

|  |  |
| --- | --- |
| Onna - Bugeisha | |
|  | |
| Deskripsi :   * Berasal dari Jepang * Senjatanya berupa naginata dan wakizashi | Stats :   * Health : 4 * Armor : 5 * Attack range : 1 |

|  |  |
| --- | --- |
| Arthur the Knight | |
|  | |
| Deskripsi :   * Berasal dari Inggris * Senjatanya berupa two-handed sword | Stats :   * Health : 3 * Armor : 4 * Attack range : 2 |

# Level Design

**Kereta**

* Latar: siang hari
* Layer 1: langit
* Layer 2: pegunungan dan rel kereta
* Layer 3: matahari dan awan
* Layer 4: kereta

**Taman Jepang**

* Latar: sore hari
* Layer 1: langit sore hari
* Layer 2: tanah berumput
* Layer 3: pohon – pohon dan sungai
* Layer 4: rerumputan dan bunga2 di sungai
* Layer 5: jembatan dan bebatuan serta rumah

**Danau**

* Latar: malam hari
* Layer 1: langit dan danau
* Layer 3: pegunungan
* Layer 4: tanah
* Layer 5: platform batu di tengah pulau kecil
* Layer 6: batu – batu
* Layer 7: pedang

# Game Art

## Concept Art (raw sketches)

## Character Concept Art (refined digital sketches)

## Style Guide

Gaya kartun dengan *harsh defined lines* (tidak banyak garis dengan lekukan halus / bundar) saat selection screen (karakter yang muncul di selection screen besarnya kira-kira sepinggangnya). Sprite karakter dan animasinya kelak dalam pixel form, dan juga backgroundnya. Environment / background berupa simple, tanpa terlalu banyak detail.

# Environment Concept Art (refined digital sketches)

# Secondary Software

* Yass Editor (http://www.yass-along.com/)
  + Editor lagu untuk membuat (dan mengubah) not lagu untuk game karaoke dalam format TXT Ultrastar.
* MonoDevelop
  + IDE untuk menuliskan script game yang terintegrated dengan Unity.
* Adobe Photoshop
  + Tool untuk membuat karakter
* Adobe Illustrator
  + Tool untuk mendesain UI
* Spriter
  + Tools untuk membuat karakter dan animasi karakter menjadi sprite

# Teknologi

## Target Hardware

* Platform: Android
* Versi OS minimum: 2.3.3 Gingerbread
* Resolusi layar minimum 480 X 800 *pixel*.
* Prosesor minimal 1 Ghz *Single-core.*
* RAM minimal 512 MB.
* Rekomendasi headset tambahan

## Development Software

* Game engine: Unity Engine
* Version: 4.2.2
* Scripting language: C#
* Plugin: 2D Toolkit
* Database: MySQL
* Back end system language: PHP