

Game Asset

- Satrio Budiharjo Yauri / 0206011810022
- Winner Tjandrawan / 0206011810023
- Muhammad Hakiki / 0206011810025

What's the game?

Game kami terinspirasi dari game platypus, game yang main character menembak musuh hingga musuh tersebut mati atau hancur. Kami akan membuat game kami akan memiliki ending dengan melawan Final Boss

Judul Game kami adalah Seattack

Genre : Permainan Aksi, Permainan tembak - tembak


Tujuan : mengalahkan dan menghancurkan Final Boss

Game Engine : Gamemaker



Story

Story game Seattack adalah sekelompok manusia yang dibawah suruhan Dr.Mosa dengan mengendalikan kapal selam yang memiliki misi untuk menghancurkan hewan purba buatan dari Dr. Mosa yang bergerak di luar kendalinya, yaitu mossasaurus, ikan pedang, dan megalodon. Hewan itu juga telah mengajak dan memodifikasi beberapa hewan laut seperti gurita, ikan gergaji dan juga ikan dari perairan yang cukup dalam, ikan lentera dengan memberikan senjata untuk bersama sama menguasai lautan dan membantu memerangi para manusia. Apakah kelompok suruhan dari Dr. Mosa bisa menghentikan dan menghancurkan hewan hewan purba tersebut?



Scenario

- Ketika ikan pedang ingin menembak, maka matanya akan tertutup dan mulutnya akan mengembang dan kemudian pedang di hidungnya akan tertembak (https://drive.google.com/drive/folders/12esW8lwB_B5NOcjRnnY6-268fue0ipr?usp=sharing)
- Ketika robot ikan hiu mati, ia akan hancur menjadi 3 bagian (<https://drive.google.com/drive/folders/1LhEDud2oZPqHLRy1ogL0uiBV49JR1rhI?usp=sharing>)
- Mosasaurus merupakan final boss yang memiliki serangan plasma bullet, dan bila mati, akan meledak dan hancur menjadi 5 bagian (<https://drive.google.com/drive/folders/1pjYAVriHN8AxbBrIOgGIN-akkRFzQrEO?usp=sharing>)
- Kapal selam tidak memiliki animasi, ketika kapal selam mati maka akan langsung hilang (<https://drive.google.com/drive/folders/1fZUhDmRE1CyZbHEauHEt-lb4iCpCpqy3?usp=sharing>)

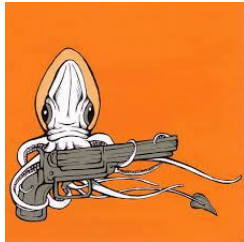
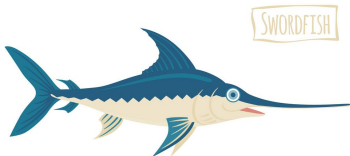
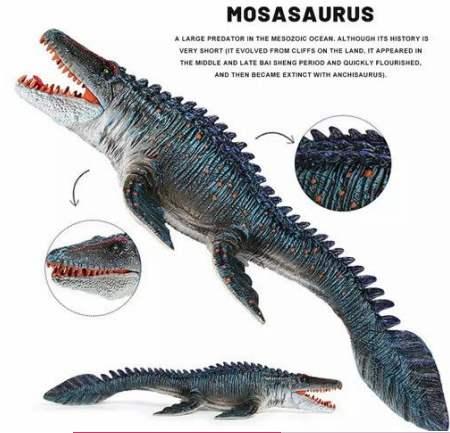
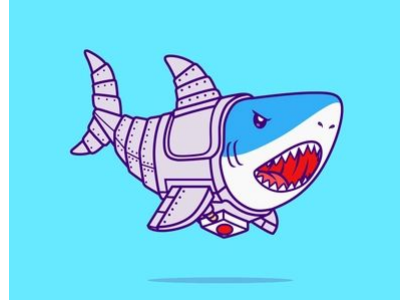
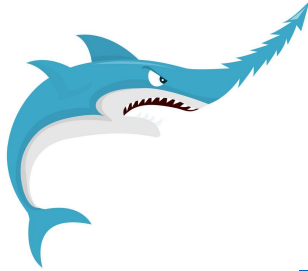
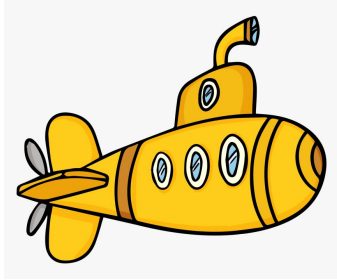
Scenario

- Ikan lentera merupakan npc yang bisa menembakkan plasma ball, ketika bergerak maka akan ada gerakan ikan sedang berenang, dan ketika mati maka ikan lentera akan langsung menghilang (<https://drive.google.com/drive/folders/1S5EzthImpF2uGh0FHH7PQQuta30o014F?usp=sharing>)
- Gurita akan menembakkan gelembung dari pistolnya, ketika bergerak maka akan ada gerakan gurita sedang berenang, dan ketika mati maka animasi matinya gurita dan pistolnya akan terlepas dan menghilang (<https://drive.google.com/drive/folders/18XZOelSR6mRkWh7zAfwZ5dwETZj94WJ4?usp=sharing>)
- Ikan gergaji langsung menerjang lurus ke depan dari sejak respown di kanan layar ke kiri layar, gerakan ikan gergaji hanya satu yaitu gerakan menebas sirip yang membuat dia melaju kedepan dengan cepat, ketika tidak mati maka ikan gergaji menghilang ke kiri layar dan ketika mati ditembak player maka ikan gergaji akan langsung menghilang (<https://drive.google.com/drive/folders/1dfHtapZ-gLF6CWy5Dcrn82XVhsSKE8B?usp=sharing>)

Assets

Asset atau karakter game kami adalah mosasaurus, ikan lentera, megalodon, kapal selam, gurita, ikan pedang dan ikan gergaji

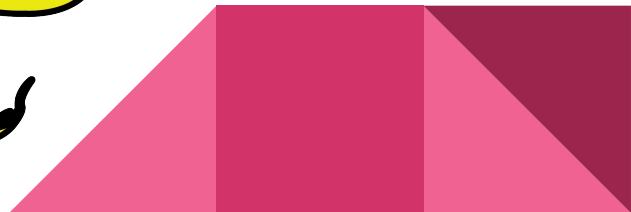
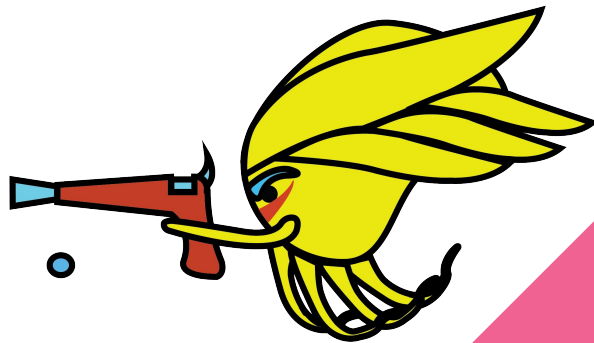
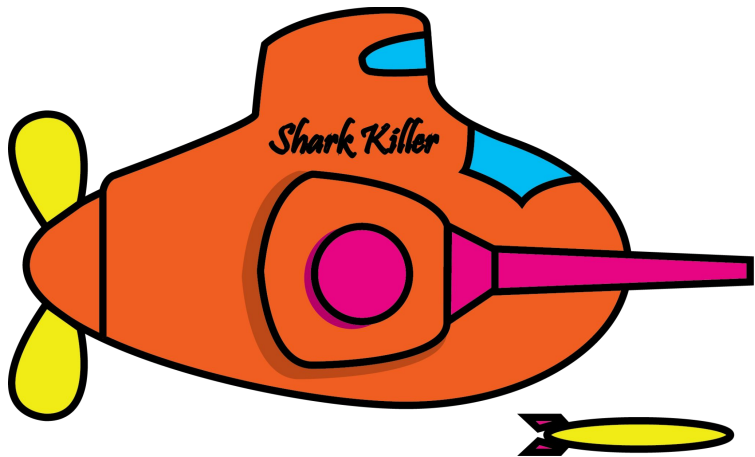
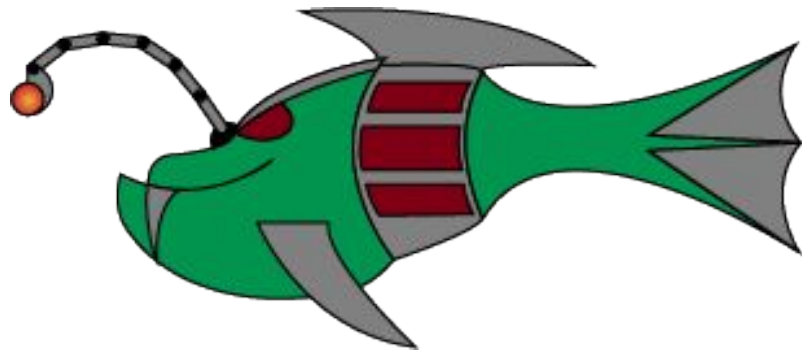
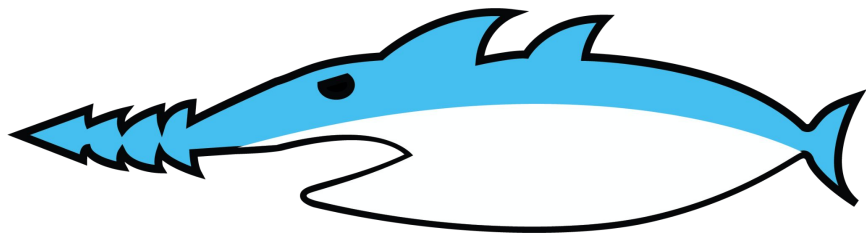
Inspirasi :



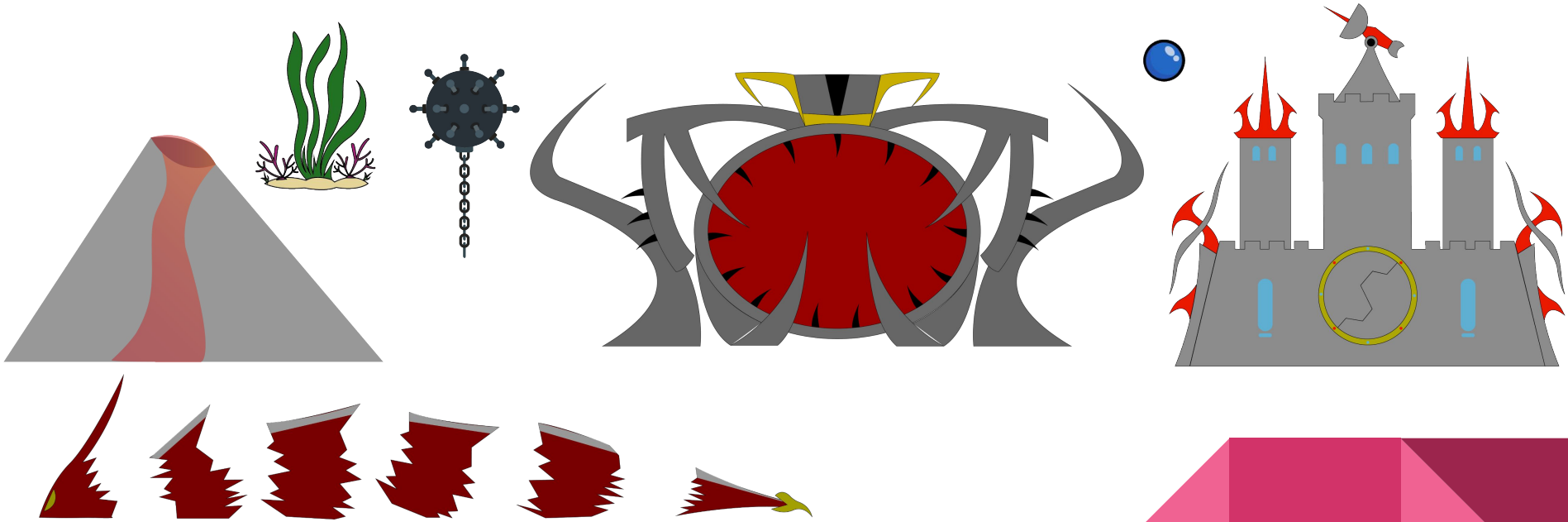
Sketsa



Sketsa



Sketsa



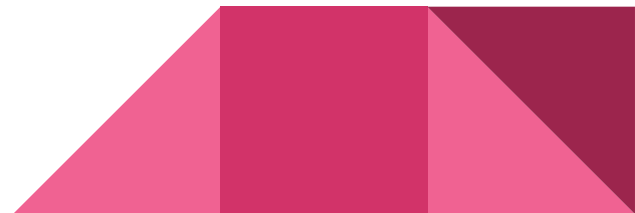
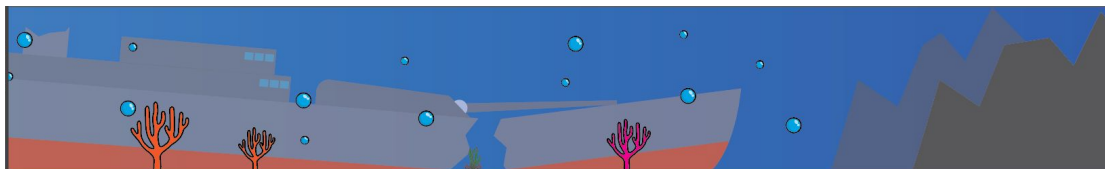
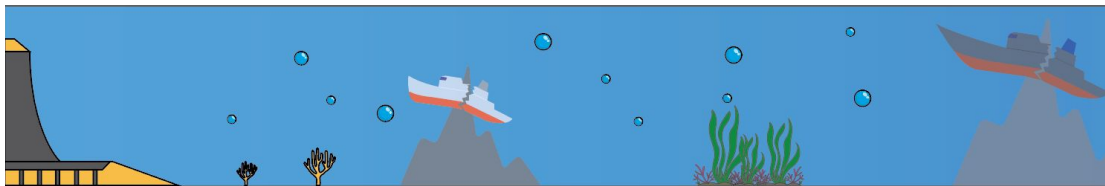
(<https://drive.google.com/drive/folders/1Mt11foYIZAm8Q3MjYOzuzdfTbJelyycX?usp=sharing>)

Ability

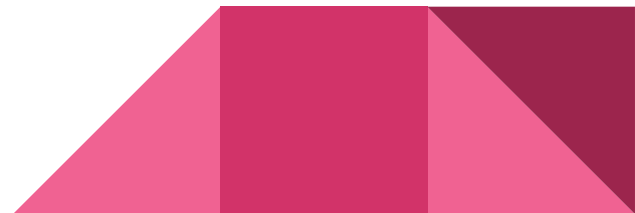
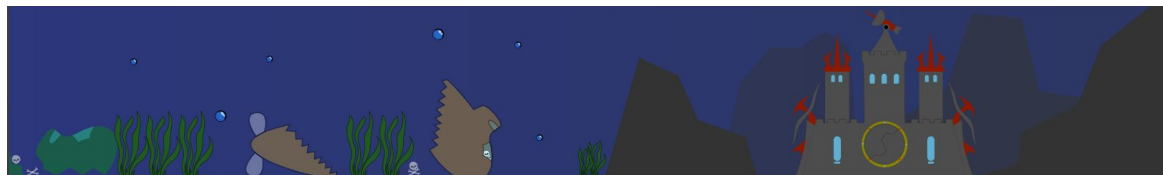
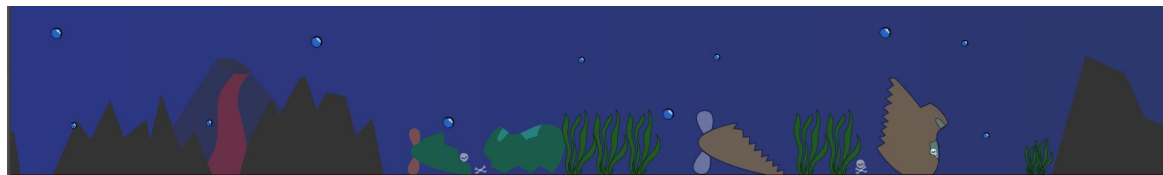
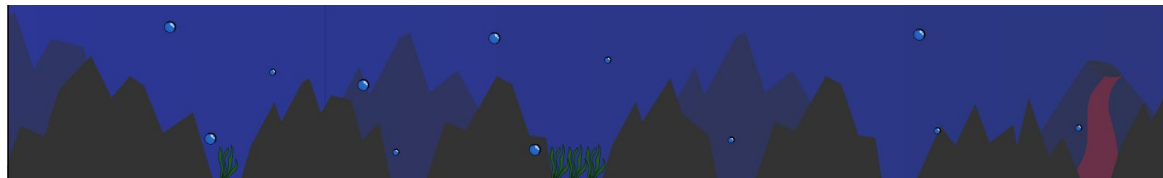
- Karakter utama dapat menembak torpedo
- Karakter gurita akan dapat menembak gelembung
- Karakter ikan gergaji akan dapat menabrak musuhnya
- Karakter ikan pedang dapat menembak pedang melalui hidungnya
- Karakter ikan hiu akan dapat menembak misil trident melalui moncong meriam di mulutnya
- Karakter mosasaurus dapat menembakkan plasma bullet dari mulut
- Ikan lentera dapat menembakkan plasma ball dari lampu di antenanya



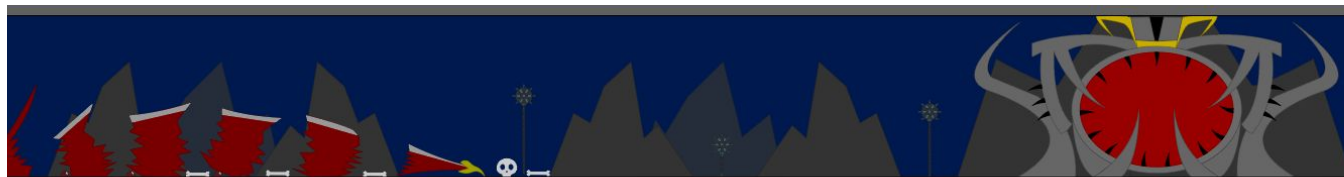
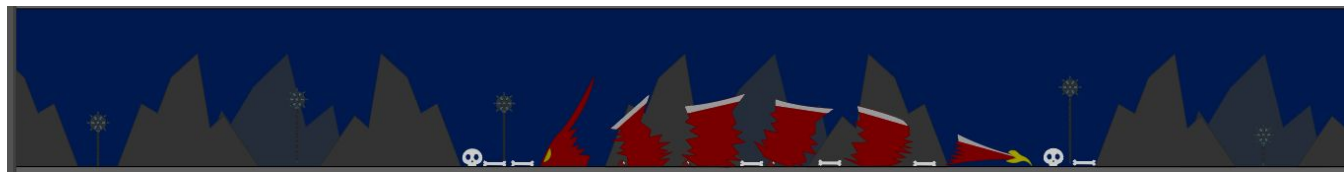
Environment (Stage 1)



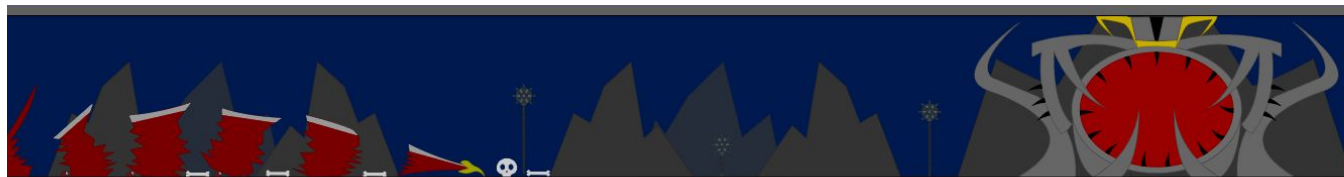
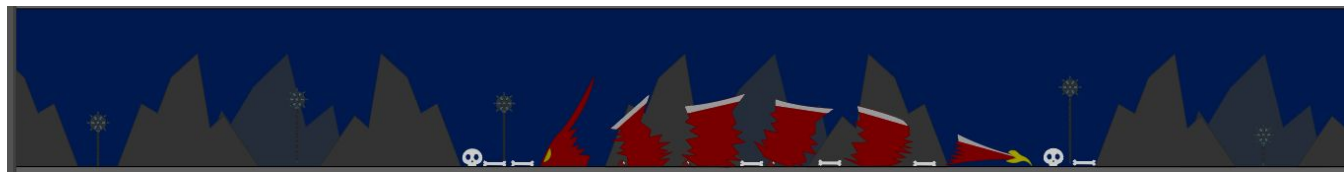
Environment (Stage 2)



Environment (Stage 3)



Environment (Stage 3)

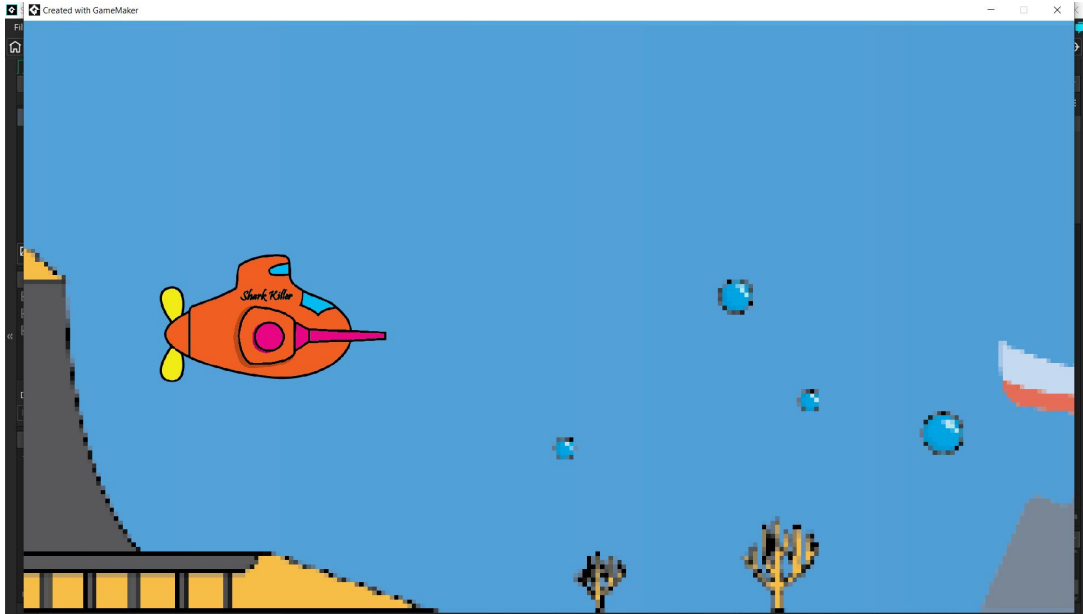


Target Audience

Target Audience kita adalah anak - anak range usia 6 - 11 tapi tidak menutup kemungkinan dari usia 12 - 100 bisa ikut memainkan



Dokumentasi



Scene ini adalah scene dimana ketika pertama kali masuk dalam game yang dimana menceritakan kapal selam baru saja keluar dari basecamp. Di sini kapal selam dapat bergerak atas bawah kiri kanan dan turret dari kapal selam dapat bergerak keatas dan kebawah dengan batas kemiringan tertentu.

Dokumentasi



Scene Ini adalah saat dalam permainan dari SeaAttack. Dimana musuh gurita akan spawn secara acak dari sisi kanan layar ke sisi kiri layar secara terus menerus. Kapal selam juga dapat bergerak atas bawah kiri kanan dan turret dari kapal selam dapat bergerak keatas dan kebawah dengan batas kemiringan tertentu.

