

# Perancangan Permainan Komputer

## Dokumen Desain Permainan



Johanes Irwan

2016730004

Program Studi Teknik Informatika  
Fakultas Teknologi Informasi dan Sains  
Universitas Katolik Parahyangan  
Bandung

1. Game Title: Splat The Ants
2. Game Overview:
  - a. Concept:
    - i. Pemain harus melindungi makanan dari serangan berbagai macam semut agar makanan tidak dimakan oleh semut tersebut.
    - ii. Pemain harus membunuh 1 per 1 semut agar dapat mencegah semut sampai pada makanan.
    - iii. Pemain harus mendapatkan score tertinggi dengan membunuh semut sebanyak – banyaknya
  - b. Genre:
    - Variation from Whack a Mole, mencegah semut memakan makanan.
    - Endless Game
  - c. Target Audience:
    - i. Game casual, tidak perlu mikir, SD – Mahasiswa. 1x main harapannya 30 menit.
    - ii. Pemain yang memiliki banyak waktu.
    - iii. Pengguna Android
    - iv. Input akan menggunakan tap pada layar android
    - v. Gender: Universal.
  - d. Game Flow Summary:
    - i. Menu Screen:
      1. Tombol Play
      2. Tombol Credits
      3. Tombol Quit
    - ii. Game Play:
      1. Game endless.
      2. Pada Main Menu akan ada judul, *high score*, tombol play, tombol credits, dan tombol exit.
      3. Setiap stage akan ada jumlah semut yang harus dibunuh.
      4. Semut akan muncul dari atas layar.
      5. Setiap semut harus dibunuh demi mencegah semut sampai pada makanan.
      6. Setiap semut yang dibunuh akan menghasilkan poin.
      7. Jika jumlah semut pada stage ini sudah habis, maka akan ada bos semut di akhir stage.
      8. Bos semut memiliki ketahanan tubuh yang lumayan kuat.
      9. Bos semut akan dibantu oleh semut – semut pekerja agar sampai pada makanan.
      10. Jika bos semut sudah mati, maka akan masuk pada stage baru.
      11. Counter jumlah semut akan di set kembali, dan ditambah oleh konstanta dikali level saat ini.
      12. Makin tinggi stage maka jumlah semut yang dibunuh semakin banyak.
      13. Jenis semut bermacam – macam:

- a. Semut biasa namun cepat(semut hitam).
  - b. Semut 2 kali pukul(semut kuning).
  - c. Semut jalan lambat, 4 kali pukul (semut biru(tanker)).
  - d. Bertambah cepat setelah dipukul 1x(semut merah)
  - e. Semut tidak kasat mata yang cepat(semut tembus pandang).
  - f. Bos Semut.
- 14. Game akan terus berjalan hingga player tidak memiliki makanan tersisa(Game Over).
- 15. Score akan mengubah high score bila pemain dapat melebihi rekor high score sebelumnya.
- 16. Pada menu game over, pemain dapat memilih untuk keluar atau restart permainan.
- e. Look and Feel
  - i. Semut yang digunakan adalah semut kartun.
  - ii. Makanan yang digunakan adalah makanan kartun.
- f. Game Progression
  - i. Setiap maju level jumlah semut yang harus dibunuh bertambah.
- g. Mission / Challenge Structure
  - i. Membunuh semua semut yang ada di layar untuk mencegah semut sampai pada makanan.
  - ii. Meraih score tertinggi dalam game.
- h. Objective
  - i. Melindungi makanan
- i. Play Flow
  - i. Setiap stage, ada jumlah semut tertentu yang harus dibunuh
  - ii. Terdapat bos pada akhir level.
  - iii. Jika bos sudah dibunuh, akan masuk pada stage baru.
- j. Mekanik
  - i. Physics – No
  - ii. Movement in game
    - 1. Bunuh semua semut dengan men-Tap semut yang terdapat di layar.
    - 2. Semua semut akan bergerak menuju makanan.
  - iii. Action:
    - 1. Tap semua semut.
  - iv. Game Option:
    - 1. Hanya memiliki Endless Mode.
  - v. Replacing and Saving
    - 1. Continue atau restart dari awal permainan.
- k. Interface
  - i. Game World:
    - 1. General looks

- 2. Realistis
  - 3. Semut kartun
  - 4. Makanan kartun
- ii. Area:
  - 1. Meja makan
- iii. Character:
  - 1. Macam – macam semut.
- iv. Control:
  - 1. Tap layar.
- v. Audio:
  - 1. Splat
- vi. Help System: Tidak ada
- vii. Enemy
  - 1. Serangan Gerilya
- viii. AI
  - 1. Random kecepatan jalan semut
- l. Technical
  - i. Target Hardware
    - 1. HP Android harga 2 jutaan.
  - ii. Development Hardware, Software, and Game Engine:
    - 1. Hardware: PC / Laptop
    - 2. Software:
      - a. Game Engine: Unity
      - b. Network Requirement: No
- m. Game Art:
  - i. Mengambil gambar semut.