

LAPORAN GAME DEVELOPMENT

Reveria



Pixel Smith

2024/2025

DAFTAR ISI

1. Game Design Document
2. Dokumen Teknis
3. Implementasi
4. Evaluasi Game
5. Lampiran (jika ada)

1. Game Design Document

1.1 Judul Game

Reveria, Pc, Remaja.

1.2 Konsep Game

Hack n Slash, Platformer, Roguelike,

Story

Di dunia fantasi bernama Elarion, kekacauan pernah melanda ketika kekuatan kegelapan hampir menelan seluruh daratan. Seorang pahlawan muncul dan mengorbankan segalanya untuk menyegel kekuatan itu. Namun, pengorbanan tersebut membuat eksistensinya terhapus dari sejarah dan memorinya lenyap bersama waktu.

Bertahun-tahun kemudian, di tempat yang damai dan tenang, terlahir kembali seorang pemuda biasa. Tanpa kenangan masa lalu, ia hidup sederhana, sampai suatu hari ia mulai mendengar bisikan-bisikan aneh dan mengalami mimpi tentang perang besar yang tidak pernah ia alami.

Ia disebut "Reveria" sebutan kuno untuk mereka yang mencari jati dirinya yang hilang.

Bisikan itu menuntunnya menuju dungeon-dungeon kuno yang tersebar di penjuru Elarion. Di dalamnya, terdapat fragmen-fragmen memori yang mulai membangkitkan potongan masa lalunya. Setiap fragmen membawa petunjuk dan kekuatan baru, namun juga membangkitkan bahaya dan musuh yang ingin menghapus jejak masa lalu itu selamanya.

1.3 Game Karakter

Theo adalah seorang pemuda biasa. Tanpa kenangan masa lalu, ia hidup sederhana, sampai suatu hari ia mulai mendengar bisikan-bisikan aneh dan mengalami mimpi tentang perang besar yang tidak pernah ia alami.



1.4 Gameplay

Gameplay kami Seperti game pixel biasa, game kami memiliki 3 level yang berbeda level 1 terdapat pengenalan terhadap game dan tutorial penggunaan tombol, untuk level 2 mirip dengan level namun di level 2 player sudah bisa menggunakan skill, untuk level 3 adalah

ruangan boss Dimana player harus mengalahkan boss tersebut untuk bisa menyelesaikan dungeon tersebut.

1.5 Game World

Level 1 adalah tempat awal sebelum masuk dungeon.

Level 2 player sudah berada di dalam dungeon yang bertemakan hutan jamur.

Level 3 player berada didalam ruangan boss.

1.6 Game Experience

Pengalaman yang didapat pemain adalah mendapatkan keseruan, player bisa melakukan speedrun dalam game ini. Terdapat lagu pada main scenario, masih blm ada lagu pada story.

1.7 Game Mechanic

Memiliki Combat yang cepat & responsif dengan serangan, dodge, shield, slide skill. Musuh memiliki pola serangan unik, tetapi dibuat lebih simpel dalam bentuk dan animasi.

1.8 UI/UX

Ui dan Ux kami sangat mudah dipahami dengan menggunakan tombol yang sering digunakan seperti AWD untuk bergerak, shift untuk slide.

1.9 Monetization

Tidak ada

2. Dokumen Teknis

2.1 Struktur Proyek

Gambaran umum struktur folder proyek (Assets, Scripts, Prefabs, Scenes, Sprites, Audio, dll).

2.2 GameObject & Prefab

Level 1

Nama GameObject	Tipe	Fungsi	Komponen Tambahan
Main camera	GameObject	Camera	Script, Camera
Player	GameObject, komponen	Entitas Game	Rigid body, collider, Script, Animator
Grid	GameObject	Tilemap	Sprite renderer, Audio Source, Mesh Renderer
UI	UI	UI	
Door	GameObject	Pergantian Scene	Script
Level Manager	Scene	Pergantian scene	Script
CMCam	GameObject	Camera	Camera, script
CamBounds	GameObject	Camera	Camera, script
Sky	GameObject	Map	Sprite renderer
Clouds	GameObject	Map	Sprite renderer
Sea	GameObject	Map	Sprite renderer
Far Ground	GameObject	Map	Sprite renderer
Text	GameObject	Untuk Text	Script
Monster	UI	Musuh	Rigid body, collider, Script, Animator
Coin	Prefab, game object, komponen	Uang	Script, Sound

Level 2

Nama GameObject	Tipe	Fungsi	Komponen Tambahan
Main camera	GameObject	Camera	Script, Camera
Player	GameObject, komponen	Entitas Game	Rigid body, collider, Script, Animator
Grid	GameObject	Tilemap	
UI	UI	UI	Sprite renderer, Audio Source, Mesh Renderer
Door	GameObject	Pergantian Scene	Script
Door Start	GameObject	Pergantian Scene	Script
CMCam	GameObject	Camera	Camera, script
CamBounds	GameObject	Camera	Camera, script
Sky	GameObject	Map	Sprite renderer
Clouds	GameObject	Map	Sprite renderer
Sea	GameObject	Map	Sprite renderer
Text	GameObject	Untuk Text	Script
Monster	UI Prefab, game object, komponen	Musuh	Rigid body, collider, Script, Animator
Coin	GameObject	Uang	Script, Sound

Level 3

Nama GameObject	Tipe	Fungsi	Komponen Tambahan
Main camera	GameObject	Camera	Script, Camera
Player	GameObject, komponen	Entitas Game	Rigid body, collider, Script, Animator
Grid	GameObject	Tilemap	Sprite renderer, Audio Source, Mesh Renderer
UI	UI	UI	
Door	GameObject	Pergantian Scene	Script
Door Start	GameObject	Pergantian Scene	Script
CMCam	GameObject	Camera	Camera, script
CamBounds	GameObject	Camera	Camera, script
Sky	GameObject	Map	Sprite renderer
Clouds	GameObject	Map	Sprite renderer
Sea	GameObject	Map	Sprite renderer
Text	GameObject	Untuk Text	Script
Boss	UI	Musuh	Rigid body, collider, Script, Animator
Coin	Prefab, game object, komponen	Uang	Script, Sound
Boss Triger	GameObject	Musuh	Script, Sound, Collider,
	Particle System, GameObject,		

2.3 Script dan Class

Script	Deskripsi Singkat	Method / Coroutine
--------	-------------------	--------------------

AttackEnemy	Mendeteksi player di jangkauan, menunda serangan, memicu animasi, dan memberikan damage.	Awake; Update; IEnumerator AttackAfterDelay(); PlayerInSight; OnDrawGizmos; DamagePlayer
BackgroundControl	Menghasilkan efek parallax pada background dan looping seamless ketika kamera bergerak.	Start; FixedUpdate
BossController	AI bos: mengejar player, membalik wajah, dan memilih acak 3 jenis serangan (dash, napas api, spread fireball).	Awake; Update; ChasePlayer; FacePlayer; IEnumerator PerformAttack(); IEnumerator DashAtPlayer(); IEnumerator FireBreathDownward(); SpawnFireBreathArea; IEnumerator FireballTripleShot(); RotateVector2
BossHealth	Mengatur HP bos, tampilkan/sembunyikan UI, deteksi kematian, dan persentase HP.	Start; ActivateBoss; TakeDamage; Die; GetHealthPercentage
BossTrigger	Zona trigger untuk memulai pertarungan bos: menampilkan UI dan mengaktifkan bos.	OnTriggerEnter2D
BossUIManager	Singleton untuk kontrol UI bar HP bos (tampil, update fill, sembunyi).	Awake; Start; ShowUI; UpdateHealth; HideUI

CameraFollow	Kamera mengikuti player dengan interpolasi halus (LateUpdate).	LateUpdate
Coins	Koin yang tertarik ke player dalam radius (efek magnet) dan dapat dikoleksi.	Start; Update; OnTriggerEnter2D
DestroyExplo	Memutar suara ledakan saat prefab spawn dan method untuk menghancurkan objek.	Start; DestroySelf
Door	Pintu level biasa: deteksi player di trigger, tekan tombol → animasi buka + load level.	Start; Update; OnTriggerEnter2D; OnTriggerExit2D; ToNextLevel
DoorEnd	Pintu akhir level: sama seperti Door, tapi juga menghentikan dan menyimpan timer.	Start; Update; OnTriggerEnter2D; OnTriggerExit2D; ToNextLevel
EndStoryPlayer	Menampilkan baris teks narasi akhir secara berurutan lalu kembali ke menu utama.	Start; IEnumerator PlayStory()
FadeOut	Mengurangi alpha SpriteRenderer hingga transparan dan menghancurkan objek.	Start; Update; StartFade
Fireball	Projectile api: hancurkan setelah lifetime, deteksi tabrakan → damage atau meledak.	Start; OnTriggerEnter2D; Explode
FireBreathArea	Area damage napas api: muncul untuk duration, lalu coroutine damage interval.	Start; IEnumerator DealDamageOverTime(); OnTriggerEnter2D
GameTimer	Mencatat waktu permainan, menyimpan best time, format waktu untuk UI.	Awake; Update; StartTimer; StopAndSavelfBest; GetFormattedTime;

		GetCurrentTimeFormatted; GetBestTimeFormatted
HealthBar	Mengupdate fill bar HP dan Energy serta teks HP pemain tiap frame.	Start; Update
HealthIcon	Mengatur health/energy, i-frames, animasi hurt/death, drop koin (untuk musuh), menyimpan ke LevelManager.	Awake; AddEnergy; UseEnergy; TakeDamage; DropCoins; AddHealth; IEnumerator FlashSekali(); Deactivate; IEnumerator DisappearAfterDelay(); DisappearAfterDeath
HolyAuraController	Efek aura sakral: berdenyut dan berputar, lalu memicu fade-out.	Start; Update
HolySword	Proyektil pedang suci: cari musuh terdekat, homing, menyerang dan memunculkan efek ledakan.	SeekNearestEnemy; Update

LevelManager.cs	Mengelola perpindahan level, loading screen, dan menyimpan/mengupdate statistik pemain (health, energy, coins) antar scene.	UpdatePlayerStats(float health, float energy, int coins) LoadLevel(string levelName) LoadNextLevel() RestartCurrentLevel()
MainMenu.cs	Tampilan menu utama: menampilkan best time, memulai game, dan keluar aplikasi.	ShowBestTime() FormatTime(float time) StartGame() QuitGame()
Movement.cs	Menangani pergerakan karakter (jalan, lompatan, boost, slide), deteksi ground, dan ultimate skill (ulti dengan holy aura dan sword spawn).	ShiftCooldown() Slide() TriggerUltimate() PlayUltimateSFX1() PlayUltimateSFX2()

PatrolEnemy.cs	AI patroli musuh antara dua titik, dengan jeda idle di setiap ujung untuk membalik arah.	Move(int direction) StartIdle()
PlayerAttack.cs	Menangani input serangan melee, combo attack, deteksi musuh dalam jangkauan, dan memberikan damage + energy gain.	Attack() DealDamage() PlaySwingSFX() ResetAttackTrigger()
PlayerCoin.cs	Mengelola penghitungan coin pemain, update UI, dan sinkronisasi ke LevelManager agar coin tersimpan antar level.	AddCoin(int amount) SetCoinCount(int count) UpdateLevelManagerStats() UpdateUI()
PlayerCollisionManager.cs	Mengganti collider pemain antara mode berdiri dan sliding, untuk mengatur bentuk collider saat sliding.	StartSliding() StopSliding()
PlayerShield.cs	Menangani input shield (klik kanan), cooldown shield, dan trigger animasi shield.	Shield()
PlayerSliding.cs	Coroutine mengaplikasikan physics sliding dengan slide force, duration, dan bergantian collider via PlayerCollisionManager.	Sliding() (IEnumerator)
Story1.cs (StoryScene.cs)	Mengatur tampilan cerita di StoryScene: mengetik teks satu per satu, delay antar kalimat, dan transisi ke scene berikutnya.	PlayStory() (IEnumerator) TypeLine(string line) (IEnumerator) SkipStory()

2.4 Package / Library Tambahan

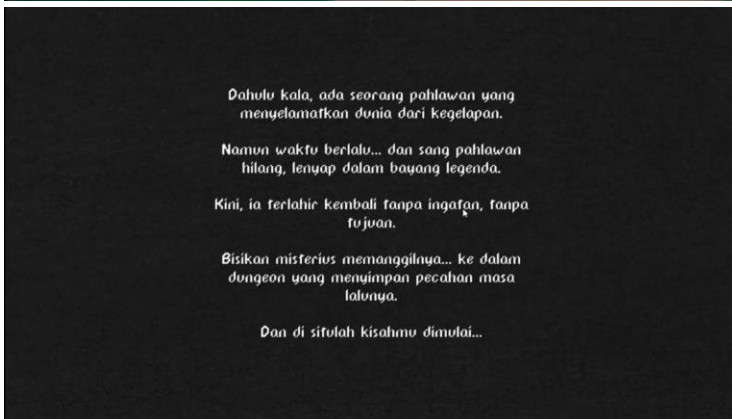
- ☐ Cinemachine
- ☐ Input System
- ☐ TextMeshPro
- ☐ DOTween
- ☐ Cinematic Camera

3. Implementasi

3.1 Penjelasan Proses Implementasi

Pemberian tugas dari awal pertemuan dan untuk kesulitan nya dalam mencari waktu karena banyaknya proyek serta kurangnya waktu.

3.2 Screenshot



3.3 Catatan Versi

Versi	Fitur Baru	Bugfix	Tanggal
Versi 1	Map, skill	Membenarkan peta dan map	16 Februari – 27 Februari 2025
Versi 2	Monster, boss	Membenarkan stat player saat perpindahan level	9 Maret – 27 Juni 2025

3.4 Peran Developer

Nama Developer	Peran	Tugas
Vincensius Shane Hendro	Ketua	Pembuatan Game, Gui, Code, Sprite
Michael Immanuel Gunawan	Anggota	Buat GDD, Laporan
Muhammad Agrifian Ferlanda	Anggota	Story
Jovial Misael	Anggota	PPT, Laporan

4. Evaluasi Game

4.1 Pengujian

Game sudah tidak memiliki bug namun game masih tahap pengembangan, kami kekurangan dalam setting, music dan level masih bisa diperbanyak serta masih kurang shop.

4.2 Analisis Feedback

Aspek	Feedback	Tindakan
Player	Player masih terlalu kaku	Perbaikan terhadap code
Music	Masih kurang banyak	Diperbanyak
Map	Kurangnya asset membuat map menjadi kurang terasa hidup	Mencari asset baru

4.3 Kesimpulan & Rencana Lanjutan

Kesimpulan game kami sudah dibuat hampir selesai namun masih kurangnya terhadap level music, dan skill, rencana lanjutan ditambahnya level, skill, serta music.

5. Lampiran

- Link ke repository (GitHub, GDrive, dll)

https://drive.google.com/drive/folders/1nhhMpFTFYNmndshHihLlGsuFTZuFX_A

- File build (APK/EXE jika ada)

Terdapat build dalam drive

- Daftar aset dan sumbernya

Terdapat dalam Drive sumbernya dari itch.io

- Referensi yang digunakan

Dead cell