

TUGAS UTS GAME DESIGN DOCUMENT

ANTI COVID



Disusun Oleh:

(Maharani Syah) (V3922038) (Membuat menu)

(Nasa Ngainur Rohmah) (V3922035) (Membuat layout level 2)

(Wafiq Luthil Fathoni) (V3922044) (Peran Sebagai Apa)

(Wahyu Bagas Dwi Prasetyo) (V3922045) (Mencari Assest)

(Winasis Widya Wisesa) (V3922049) (Membuat karakter, layout level 1)

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA**

2023

1. Product Specifications

1.1. Judul Game

“Anti Covid”

1.2. Latar Belakang Pembuatan Game (Bagaimana proses ide atau gagasan pembuatan game)

"Anti Covid" adalah sebuah permainan video yang menggabungkan elemen-elemen petualangan, strategi, dan pendidikan untuk memberikan pengalaman yang mendalam kepada pemain sekaligus menyampaikan pesan penting tentang keberanian dan ketahanan dalam menghadapi situasi sulit seperti pandemi COVID-19.

2. Game Overview

2.1. Genre game

Cakupan Genre game (Action, RPG, Racing, Simulasi, Arcade, dll)

Genre dari game ini yaitu platformer. Platformer adalah sebuah genre permainan video dan subgenre dari permainan laga. Dalam suatu platformer, pemain mengendalikan karakter atau avatar untuk melompati pelantar gantung dan menghindari rintangan.

2.2. Target Pemain

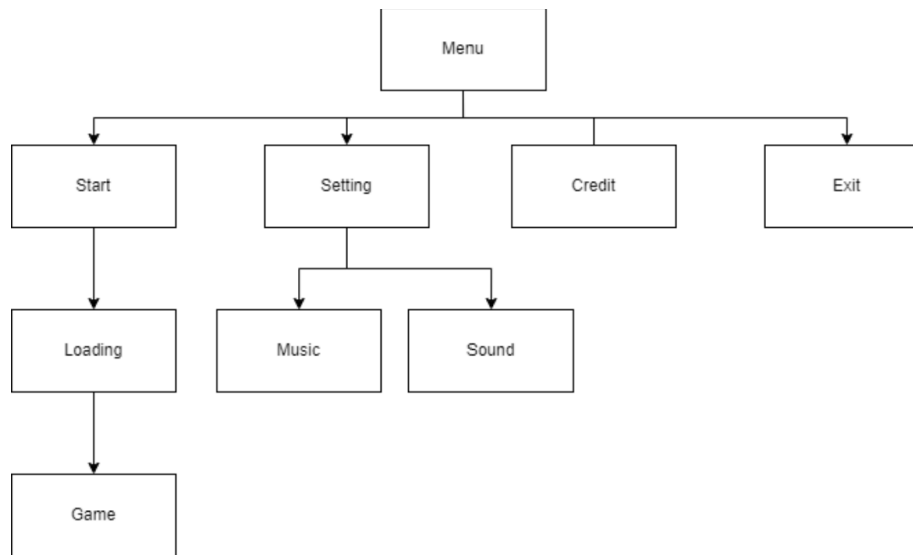
Remaja-12++

2.3. Deskripsi game

Dalam permainan "Anti Covid" pemain memerankan individu yang mencari pengobatan saat pandemi COVID-19. Tujuannya adalah mencapai rumah sakit tanpa terinfeksi virus. Pemain harus menghindari virus dengan strategi dan ketangkasan, melawan mereka dengan senjata pelindung, dan mengumpulkan kekuatan setiap kali berhasil melawan virus. Permainan ini menekankan pentingnya keberanian, ketahanan, dan kewaspadaan dalam menghadapi pandemi.

2.4. UI Map (Navigation Menu)

Merupakan sketsa diagram yang berisi tentang kumpulan menu dan submenu yang ada pada sebuah game.



3. Gameplay and Mechanic

3.1. Win/Lose Condition

Mendeskripsikan kapan terjadinya kondisi menang ataupun kalah.

Player menang ketika dapat melewati virus dan menuju ke portal. Dan player kalah ketika nyawa terus berkurang setelah berkali-kali terkena virus dan jika nyawa habis maka karakter player metong dan akhirnya kalah.

3.2. Movement

Bagaimana pergerakan game dilakukan, kontrol apa yang digunakan.

Kontrol yang digunakan untuk player dapat menggerakkan karakter dalam game yaitu:

- Maju : Home
- Mundur : Pgdn
- Lompat : Space

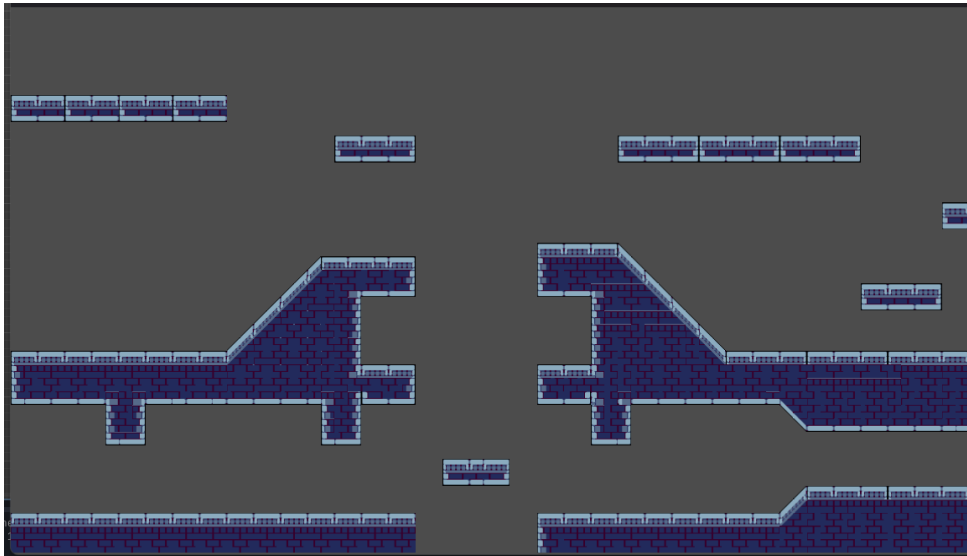
4. StoryBoard

Dalam game "Anti Covid" pemain akan memasuki dunia yang terinfeksi pandemi COVID-19. Mereka akan memerankan seorang pahlawan yang berusaha mencari pengobatan yang sangat dibutuhkan di tengah kekacauan. Tujuan pemain adalah mencapai rumah sakit, tempat pengobatan tersebut tersedia, tanpa terinfeksi oleh virus yang merajalela. Pemain harus menghindari virus dengan bijaksana, menggunakan strategi, dan menunjukkan ketangkasan, sambil juga melawan mereka. Setiap kali pemain berhasil mengalahkan virus, mereka akan

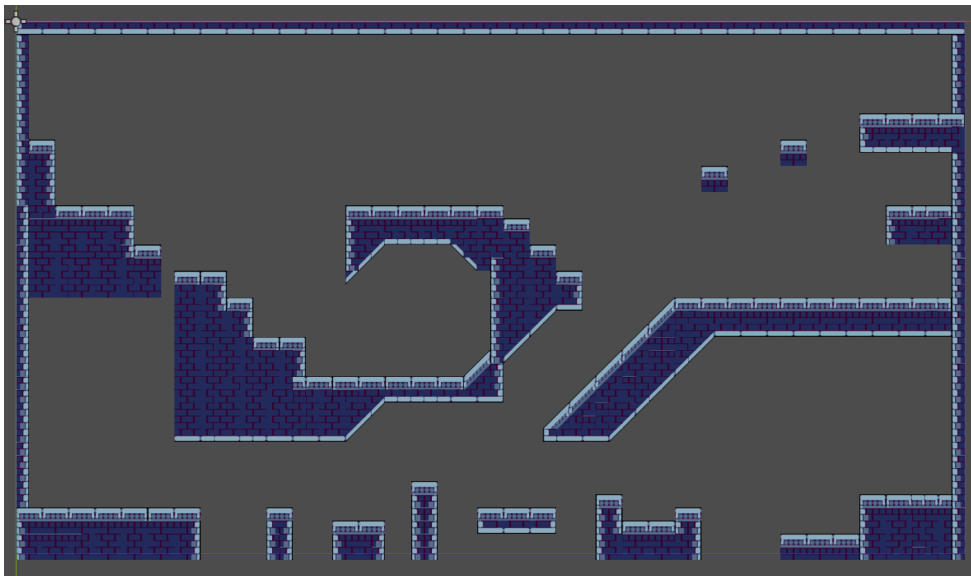
mendapatkan poin atau kekuatan tambahan. Game ini mengirimkan pesan tentang keberanian dan ketahanan dalam menghadapi situasi sulit pandemi.

5. Level

Level 1



Level 2



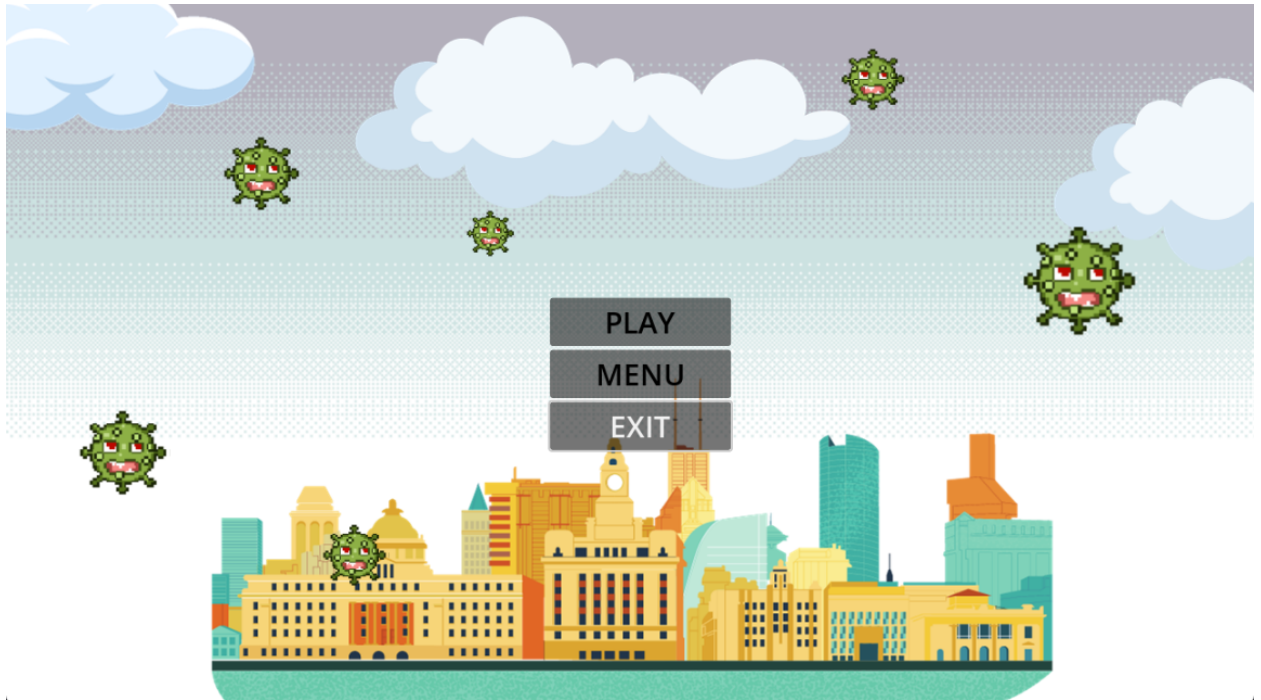
6. Artificial Intelligence (AI)

Mendeskripsikan penggunaan dan pengaruh AI dalam game (jika ada).

7. Art

Menjelaskan desain atau tampilan game, sound effect, maupun image atau icon-icon yang dipakai.

- Tampilan Game



8. Daftar Pustaka