



Team 13

Game Design Document

Version 1.1

Ivang Alingga	(Game Artist)
Vidia Fajar Ichsani	(Game Artist)
Muhammad Bagoes Wicaksono	(Game Designer)
Rizky Nurfauzi	(Game Designer)
Firmansyah	(Product Game Manager)
Ridwan Adi Pratama	(Product Game Manager)
Fachrul Reza	(Game Programmer)
Firauza Alif Firdaus	(Game Programmer)
Fathari Zain Hardianto	(Game Programmer)
Arinsyah Fatih Setyawan	(Game Programmer)

Table of Contents

TABLE OF CONTENTS	2
I. GAME OVERVIEW	3
A. EXECUTIVE SUMMARY	3
B. STORYLINE (N/A)	3
C. NAMES (N/A)	3
II. CORE GAMEPLAY	3
A. MAIN GAME VIEW	3
B. CORE PLAYER ACTIVITY	4
C. GAME CONTROLS	5
D. IN-GAME GUI	6
III. CONTEXTUAL GAMEPLAY	6
A. GAME SHELL FUNCTIONS	6
B. GAME FLOW DIAGRAM	6
C. GAME MECHANICS	7
D. MULTIPLAYER MECHANICS (N/A)	8
E. SPECIAL FEATURES (N/A)	8
IV. GAME ELEMENTS	9
A. CHARACTERS	9
B. LEVEL / MISSION / AREA DESIGNS	11
C. OBJECTS (N/A)	13
D. INTRO SCENE	13
E. MENU	14
F. HOW TO PLAY	14
G. END SCREEN	14
V. SOUND	14
A. MUSIC	14
B. SOUND EFFECTS	14
VI. CHEATS	14
VII. APPENDIX A: GAMEFLOW DIAGRAM	15

I. Game Overview

A. Executive Summary

CapingVenture merupakan game 3D Adventure Puzzle yang mempunyai mekanisme dimana player dapat mendapatkan kekuatan super ketika menggunakan caping yang didapatkan selama bermain dalam game ini.

B. Storyline (N/A)

Pemain bermain sebagai seorang anak kecil bernama Taka yang mendapatkan amanah dari kakeknya sebelum meninggal. Kakek taka merupakan seorang petualang legendaris yang sering menemukan artefak diseluruh penjuru dunia. Sebelum dia meninggal kakek taka berpesan kepada cucunya untuk mengambil artefak yang gagal ia dapatkan dulu yaitu Caping Emas Legendaris yang berada di sebuah pulau misterius. Taka pun memulai petualangannya pergi ke pulau tersebut untuk mendapatkan Caping Emas Legendaris yang diinginkan kakeknya sebelum meninggal.

C. Names (N/A)

Caping Venture mengambil latar pulau indonesia. Penamaan karakter utama dan NPC yang nantinya akan berinteraksi akan diberikan nama orang indonesia yang mudah diingat. Tokoh utama dalam cerita ini adalah Taka yang dibantu oleh kepala desa bernama Marlo dalam pencarian Caping Legendaris.

II. Core Gameplay

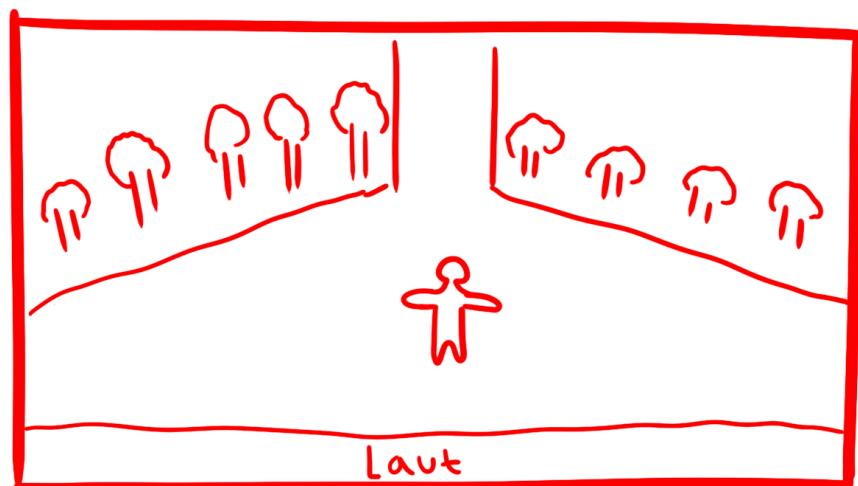
A. Main Game View

CapingVenture merupakan game 3D Adventure Puzzle yang mempunyai konsep yang mirip dengan game 3D lainnya seperti The Legend of Zelda : Breath of The Wild.



CapingVenture merupakan game yang membutuhkan kecerdasan dan keterampilan player untuk dapat memecahkan puzzle atau rintangan yang diatur disetiap perjalanan player. Quest utama dari player adalah menemukan Caping Emas Legendaris yang berada di level terakhir. Cara player melanjutkan Main Quest adalah dengan cara berpindah map dan melakukan apa yang diperintahkan. Dalam CapingVenture terdapat area desa yang dinamakan “Center Point” yang nantinya berfungsi sebagai tempat untuk melanjutkan Main Quest dan sebagai tempat player akan melakukan teleportasi setelah menyelesaikan suatu level.

Berikut merupakan Storyboard concept pergerakan dan starting point dari CapingVenture:



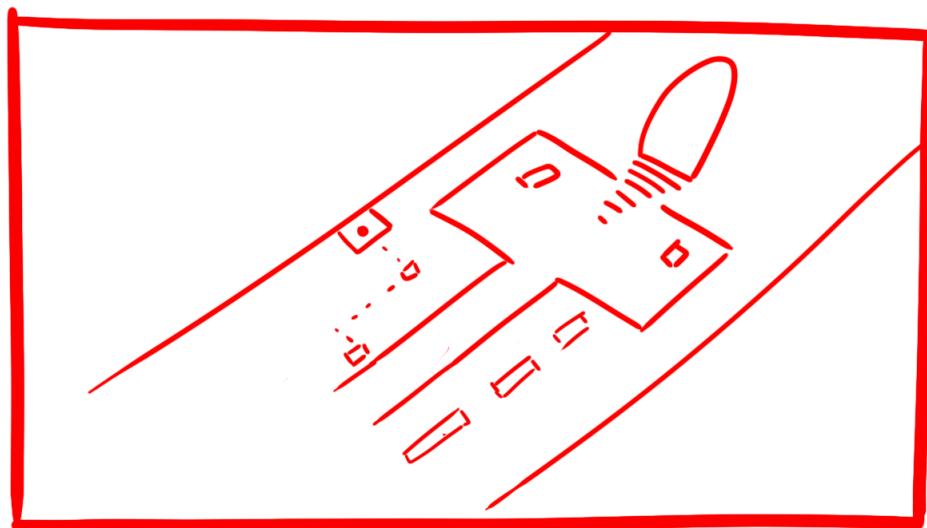
B. Core Player Activity

Player akan memainkan karakter Taka yang nantinya akan menemui berbagai macam tantangan puzzle yang dia harus selesaikan untuk melanjutkan petualangannya. CapingVenture tidak memiliki mob atau lawan yang harus dikalahkan oleh player. Namun terdapat NPC yang nantinya akan membantu Taka untuk mencari Caping Emas Legendaris.

Untuk dapat melanjutkan ke fase selanjutnya player diharuskan menyelesaikan puzzle/rintangan yang ada diseluruh level. Dalam game CapingVenture terdapat 4 jenis puzzle yang bertebaran diseluruh map. Puzzle tersebut antara lain adalah:

- Movement Platform
- Shrink puzzle
- Dash puzzle
- Combination puzzle

Player juga dapat berinteraksi dengan benda yang berada di map seperti tuas ataupun benda lain. Berikut merupakan salah satu concept art puzzle design yang bisa digunakan dalam tutorial:



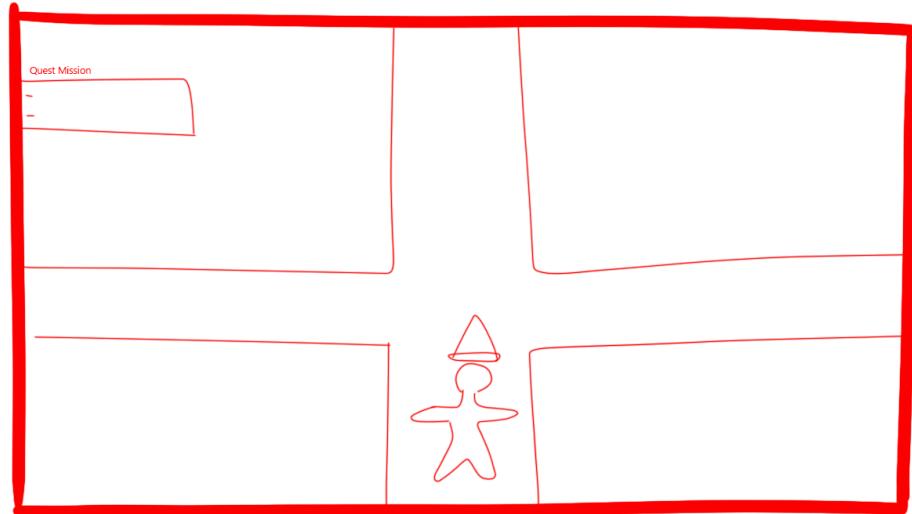
C. Game Controls

Kontrol untuk game CapingVenture bisa dibilang mudah digunakan dikarenakan hanya diperlukan sedikit kontrol dan lebih banyak skill movement yang dimiliki player.

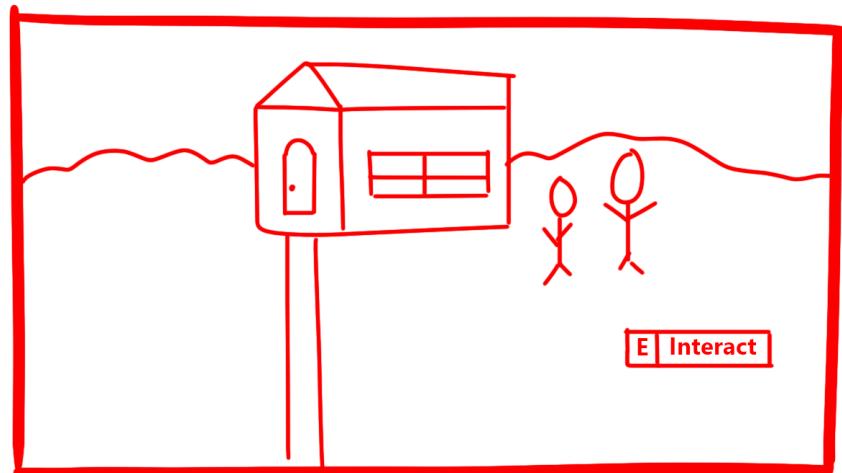
Tombol	Fungsi
W	Karakter bergerak ke depan
A	Karakter bergerak kekiri
S	Karakter bergerak kebelakang
D	Karakter bergerak kekanan
E	Interaksi dengan benda atau NPC
Q	Menggunakan atau merubah power up caping
R	Mengaktifkan kekuatan Shrink Caping
L-Shift	Mengaktifkan kekuatan Dash Caping
Space	Melompat
Esc	Pause

D. In-game GUI

User Interface dalam game CapingVenture dapat dilihat dari gambar dibawah ini:



dalam gameplay player dapat melihat bahwa terdapat quest mission yang berada di kiri atas yang akan memandu player untuk melanjutkan petualangannya. Untuk power up caping nantinya player dapat melihat perbedaan jenis caping yang dipakai melalui perbedaan warna topi caping.



Player dapat melakukan interaksi dengan cara mendekati NPC atau item yang dapat dilakukan interaksi. Nantinya akan ada interface untuk memberi tahu player apakah NPC atau benda tersebut dapat melakukan interaksi.

III. Contextual Gameplay

A. Game Shell Functions

1. Play

Menu ini akan mengarahkan player untuk membuat new game atau melakukan load saved games

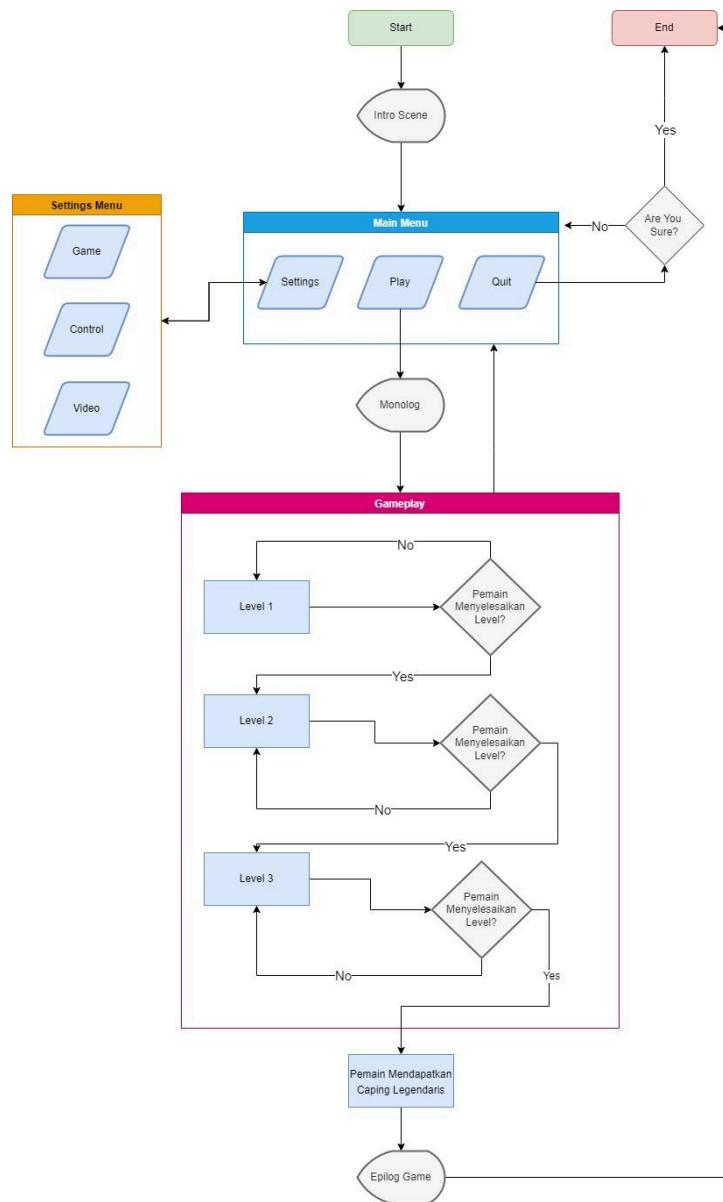
2. Options

Menu ini akan memberikan opsi kepada player untuk mengubah setting seperti display, sound, general dan setting lainnya.

3. Quit

Menu ini akan membuat player keluar dari game.

B. Game Flow Diagram



C. Game Mechanics

Puzzle

Movement

Movement puzzle merupakan puzzle yang mengharuskan player untuk menggunakan skill pergerakan untuk lompat dari satu platform ke platform lainnya. Strategi yang digunakan dapat berbagai macam tergantung dari keterampilan player

Moving Blocks

Salah satu puzzle lainnya adalah moving blocks dimana player diharuskan memindahkan blok kedalam area yang sudah ditentukan. Player harus menggunakan salah satu kekuatan topi caping yaitu Power Caping agar dapat memindahkan blok tersebut.

Shrink

Player diharuskan menjadi kecil atau shrink sehingga dapat masuk kedalam lubang kecil yang sudah ditempatkan dalam berbagai level. Keterampilan player dalam menggunakan power up shrink caping adalah kunci untuk menyelesaikan puzzle ini.

Power-Ups

Power Caping

Power up ini digunakan untuk menyelesaikan puzzle moving block dan dapat digunakan saat player bertemu dengan NPC marlo kepala desa yang akan memberikan Taka topi tersebut untuk menemanai main character dalam perjalanannya.

Shrink Caping

Power up ini digunakan untuk menyelesaikan puzzle shrink. Power up ini didapatkan ketika player menyelesaikan level 1.

Dash Caping

Power up ini digunakan untuk menyelesaikan Movement puzzle. Power up ini didapatkan ketika player menyelesaikan level 2.

Player “Death”

Pemain hanya dapat mati ketika jatuh dari platform dan jatuh ke tanah. Ketika pemain mati nantinya player akan di respawn didekat player mati

D. Multiplayer Mechanics (N/A)

E. Special Features (N/A)

IV. Game Elements

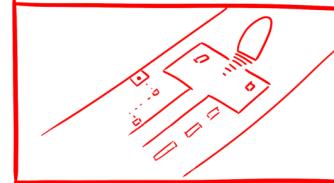
A. Characters

	Taka merupakan Main Character (MC) dari CapingVenture. Player akan memainkan taka dari awal game hingga selesai.
	Marlo merupakan side character yang nantinya akan membantu Main Character dalam perjalanannya mencari Caping Emas Legendaris.

B. Level / Mission / Area Designs

Tutorial - Area 1

Player akan memasuki area tutorial dan disini mereka akan menemui puzzle pertama yang merupakan puzzle movement platform. Yang mengharuskan player untuk meloncat dari satu platform ke platform lain untuk menekan lever agar dapat membuka pintu ke area selanjutnya.



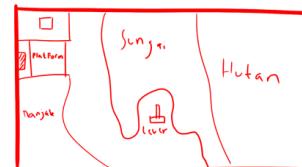
Tutorial - Area 2

Setelah area 1 player akan memasuki area atau jalan yang nantinya akan berhenti didepan desa green haven.



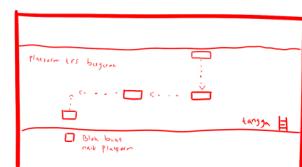
Level 1 - Area 1

Area pertama di level 1 adalah puzzle yang nantinya merupakan jenis level yang mengandalkan power up power caping.



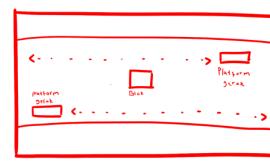
Level 1 - Area 2

Area kedua level 1 merupakan area yang berisi puzzle jenis movement platform yang mengharuskan player player terampil lompat dari satu platform ke platform lain.



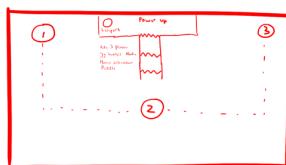
Level 1 - Area 3

Area ketiga merupakan puzzle movement platform yang mengharuskan player untuk berpindah dari platform satu ke platform lain.



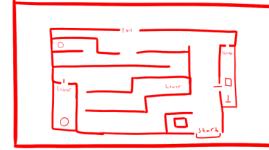
Level 1 - Area 4

Area terakhir level 1 adalah tempat dimana player akan mendapatkan Caping Shrink dan dapat melakukan teleport



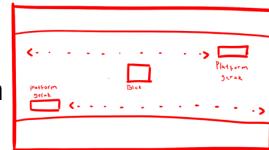
Level 2 - Area 1

Level 2 area 1 berisi puzzle tentang block movement dan juga shrink yang harus dikerjakan player untuk melaju ke level selanjutnya.



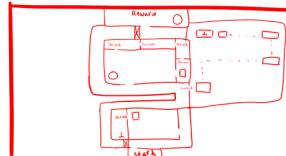
Level 2 - Area 2

Level 2 area 2 berisi puzzle tentang movement platform yang mengharuskan player untuk melompat dari satu platform ke platform lainnya.



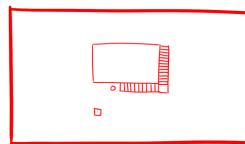
Level 2 - Area 3

Area terakhir level 2 adalah tempat dimana player akan mendapatkan Dash Caping yang akan membantu player di level selanjutnya



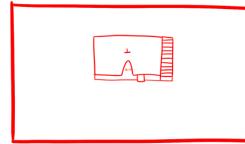
Level 3 - Area 1

Level 3 berbentuk menara yang dimana lantai 1 nya berisikan puzzle movement block.



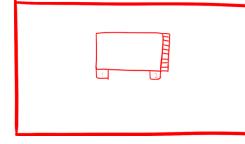
Level 3 - Area 2

Level 3 lantai 2 berisikan puzzle shrink yang mengharuskan player untuk menekan tuas namun harus shrink terlebih dahulu.



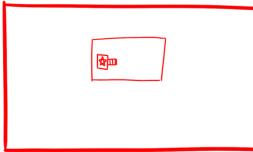
Level 3 - Area 3

Level 3 lantai 3 berisikan puzzle dash yang mengharuskan player untuk melompat ke platform selanjutnya.



Level 3 - Area 4

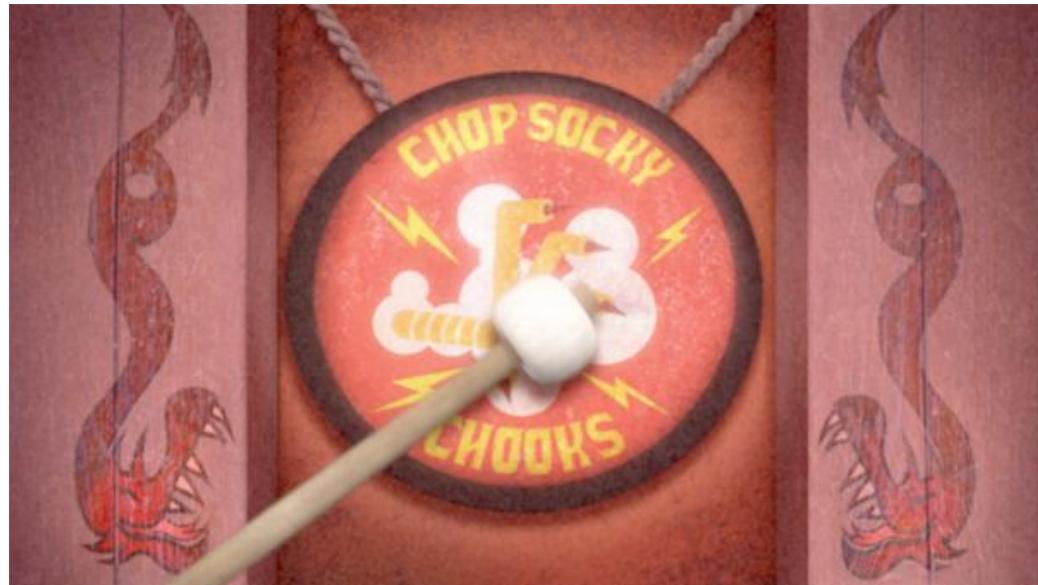
Level 3 lantai 4 berisikan caping emas legendaris yang menjadi item terakhir agar dapat menyelesaikan game CapingVenture.



C. Objects (N/A)

D. Intro Scene

The intro scene will start identical to the US Chop Socky Game “Big Trouble in Wasabi Warehouse”. A rendered gong with „Chop Socky Chooks“ written across it leading to a shot of all three chooks.



E. Menu

The Menu will appear after the Intro scene and will feature the Chuckie mid attack on one or more Ninja Chimps. There will be one button, Play

F. How to Play

This is the instruction screen. It will contain:

Game controls (see Section IIC: Game Controls)

G. End Screen

V. Sound

A. Music

The music will be simple loops taken from the cartoon series. They should include:

- Opening section
- Menu Loop
- Standard Game Loop
- Boss Level Game Loop

B. Sound Effects

Sound effects will be included throughout the game. Meaty punch and kicks on contact, Kung Fu style swooshes, explosions, war-cries etc.

VI. Cheats

We will provide any testing cheats available throughout the earlier testing periods, and will include three public cheats for later re