**PROPOSAL PROJEK GAME**

**HARRY POTTER THE ARENA**

**Michael Tenoyo / 217116635  
Michael Wibisono/217116636  
Ivan Christian/217116608  
Kartika/217116620**

1. **Definisi Game**Kami akan membuat sebuah game action menyerupai game Mortal Kombat pada zaman dahulu (2 dimensi). Game tersebut bernama **Harry Potter The Arena**, dimana sistem bertarung pada game tersebut akan mirip seperti Mortal Kombat.
2. **Fitur**
   1. **Start Menu**Terdapat main menu biasa seperti game pada umumnya yaitu new game, load game, dan exit.
   2. **New Game**  
      Pada awal permainan pemain akan diminta untuk meminta username lalu akan melanjutkan ke proses berikutnya.
   3. **Seleksi Dorm**Dorm akan menentukan tipe karakter kita (*Str, Int, Agi*). Seleksi dorm dilakukan sebelum memunculkan menu utama in game.Seleksi akan dilakukan dengan menanyakan beberapa pertanyaan yang akan menentukan dorm kita (*Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw, Slytherin*).
   4. **Main Menu**Pada main menu akan terdapat Arcade Battle, Story Battle, School of Magic, Book of Spell, Bag, Shop, Exercise, Patronus, Option.
   5. **Arcade Battle**Seperti Arcade battle pada game Tekken kita akan terus melawan musuh selama kita menang hingga kita kalah.
   6. **Story Battle**Akan ada level dan di setiap level memiliki musuh yang berbeda dan ada sedikit story sebelum battle.

**LIST NPC ADA DI LAMPIRAN**

* 1. **Sistem Battle**Sistem battle ialah duel dimana kita akan berlomba / cepat – cepatan dalam mengetik spell. Contoh :   
     **LIST SPELL ADA DI LAMPIRAN**
     + 1. **Avada Kedavra (NAMA SPELL)**Jika spell ditulis dengan benar dan lengkap maka akan melakukan attack sesuai dengan spell yang ditulis. Huruf besar / kecil tidak mempengaruhi.
       2. **Avada Ker (TYPO / TIDAK ADA SPELL BEGINI)**Jika salah mengetik spell akan ditunggu selama 2 detik dan inputan kata yang telah masuk akan direset kembali. Meskipun spell yang ditulis benar tetapi berhenti mengetik hingga 2 detik juga akan direset kembali.

**Basic Attack**

Akan ada shortcut BASIC ATTACK yang akan menyerang dengan serangan basic attack.

**Dodge**Jika musuh mengeluarkan spell dan kita dengan sigap menekan shortcut dari DODGE kita akan menghindari serangan musuh.

**Item**Sistem item pada game ini sama seperti game DOTA dimana aka nada shortcut untuk memakai item. Item yang dapat dibawa ketika battle terbatas **(5)**.

**Run**Ketika kita mengetik “run” makan kita akan langsung melarikan diri dari battle atau auto-lose. Akan ada sedikit animasi melarikan diri dengan sapu terbang.

* 1. **School of Magic**Pada school of magic kita akan belajar bermacam – macam spell yang dapat dipelajari sesuai dengan level. Belajar spell baru memerlukan level yang mencukupi dan gold yang mencukupi.  
     **Jika bisa maka proses belajar aka nada in game timer di main menu.**
  2. **Book of Spell**Pada book of spell akan terdapat spell – spell yang sudah kita pelajari. Spell yang tidak terdapat pada book of spell tidak akan bisa dipakai pada battle.

**LIST SPELL ADA DI LAMPIRAN**

* 1. **Bag**Seperti game pada umumnya bag berisi item – item yang kita miliki. Akan muncul juga bag bawaan yang berisi 5 item yang akan dibawa saat battle. Terdapat item usable dan not usable. Kapasitas Bag terbatas **(30)**.
  2. **Shop**Pada menu shop akan bercabang menu – menu lagi :

**LIST WAND DAN ITEM ADA DI LAMPIRAN**

* + 1. **Wand Design**

Di menu ini kita akan membuat wand dengan menaruh 2 item bahan dan panjang wand. Jika berhasil akan membentuk suatu wand sesuai dengan bahan. Bahan dapat dibeli di Recipe. Jika tidak berhasil akan menghasilkan item sampah yang dapat dijual.  
**Akan disimpan di bag jika berhasil.**

* + 1. **Recipe**Recipe berisi rahasia bahan pembuatan wand.  
       **Akan disimpan di bag.**
    2. **Item**

Disini dijual berbagai item usable dan not usable.  
**Akan disimpan di bag.**

* 1. **Exercise**Pada menu ini kita akan melawan dummy yang darahnya tidak akan berkurang dan tidak bisa menyerang. Disini kita dapat melatih ingatan spell, kita hanya dapat melatih *usable spell* yang terdapat pada book of spell kita.
  2. **Patronus**Patronus adalah roh / spirit binatang pada Harry Potter yang akan menjadi pelindung kita. Jika kita belum memiliki patronus maka akan terdapat seleksi dengan menanyakan beberapa pertanyaan. Jika sudah memiliki maka ketika membuka menu ini hanya akan menampilkan patronus kita.
  3. **Option**Menu ini hanya memiliki pilihan :
     1. **Save :** yang akan menyimpan proses game kita.
     2. **Back to Start :** yang akan membawa kita kembali ke **Start Menu**.
  4. **Load Game / Exit**Seperti game biasanya load game akan memilih file save kita dan exit keluar dari game.

1. **Perhitungan Status**

Status akan diisi berdasarkan dorm yang didapat saat seleksi dorm.

|  |  |
| --- | --- |
| **GRYFFINDOR (GROWTH/LVLUP)**  STR = **32 (+8)**  INT = **18 (+4)**  AGI = **28 (+4)** | **RAVENCLAW (GROWTH/LVLUP)**  STR = **19(+4)**  INT = **40 (+8)**  AGI = **21 (+4)** |
| **HUFFLEPUFF (GROWTH/LVLUP)**  STR = **23 (+7)**  INT = **25 (+6)**  AGI = **26 (+6)** | **SLYTHERIN (GROWTH/LVLUP)**  STR = **21 (+4)**  INT = **20 (+4)**  AGI = **43 (+8)** |

HP = **STR \* 30**MANA = **INT \* 20**

BASIC ATK = **AGI \* 2**Magic Damage = **INT \* 3**

**LAMPIRAN ITEM LIST**

**TEMPORARY ITEM**

1. Heal Potion (150G)

**Heal 30%HP**

1. Mana Potion(150G)

**Heal 60%MP**

**USABLE**

1. Ash Wood (540GG)

**Add 2% Magic Damage**

1. Hawthorn Wood (730G)  
   **Add 5% Magic Damage + 2% SPD**
2. Cypress Wood (4200G)

**Add 35% Magic Damage + 8% Mana**

1. Birch Wood (4800G)  
   **Add 60% Magic Damage + 30% Mana**
2. Elm Wood (5200G)  
   **Add 35% HP + 40% ATK Damage**
3. Hornbean Wood (5600G)  
   **Add 40% HP, Magic Damage, ATK Damage**
4. Galleon(3500G)

**Add 30% Gold Drop**

1. Marvolo Gaunt’s Ring (6500G)

**Add 100 STR**

1. Gillyweed (6500G)

**Add 100 INT**

1. Nimbus 2001 (6500G)

**Add 100 AGI**

**NOT USABLE**

1. Cherry Wood (1200G)
2. Yew Wood (4200G)
3. Cedar Wood (4800G)
4. Vine Wood (5200G)
5. Fir Wood (5600G)
6. Walnut Wood (6100G)
7. Unicorn Hair (5000G)
8. Dragon Heartstring (8000G)

**LAMPIRAN WAND LIST**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Cedric Wand | Ash wood, 13 inch, and Unicorn hair  Level : 1  Total : 540 Gold | Add 5% Magic Damage |
| Draco Wand | Hawthorn wood, 10 inch, and Unicorn hair  Level : 1  Total : 730 Gold | Add 8% Magic Damage  Add 2% ATK Damage  Add 5% SPD |
| Longbottom Wand | Cherry wood, 12 inch, and Unicorn hair  Level : 6  Total : 1200 Gold | Add 10% Magic Damage  Add 10% ATK Damage  Add 2% HP |
| Ron Wand | Ash wood, 12 inch, and Unicorn hair  Level : 15  Total : 3200 Gold | Add 20% Magic Damage  Add 30% HP  Add 10% ATK Damage |
| Remus Wand | Cypress wood, 10 ¼ inch, and Unicorn hair  Level : 15  Total : 4200 Gold | Add 50% Magic Damage  Add 50% HP  Add 10% Mana |
| Hagrid Wand | Oak wood, 16 inch, and Unicorn Hair  Level : 15  Total : 4200 Gold | Add 100% HP |
| Ginny Wand | Yew wood, 12 inch, and Unicorn hair  Level : 15  Total : 4200 Gold | Add 50% MP  Add 50% Magic Damage  Add 20% SPD |
| Slughorn Wand | Cedar wood, 10 ¼ inch, and Unicorn hair  Level : 18  Total : 4800 Gold | Add 50% HP  Add 80% Magic Damage  Add 20% HP |
| Dolores Wand | Need : **Dragon Heartstring, Birch wood.**  Prize : 4800 Gold  Size : 8 inch | Add 80% Magic Damage  Add 50% Mana |
| Hermione Wand | Need : **Dragon heartstring, Vine wood.**  Prize : 5200 Gold  Size : 10 ¾ inch | Add 80% Magic Damage  Add 80% Mana  Add 30% ATK Damage |
| Lucius Wand | Need : **Dragon Heartstring, Elm wood.**  Prize : 5200 Gold  Size : 14 inch | Add 60% ATK Damage  Add 50% HP  Add 50% Magic Damage |
| Minerva Wand | Need : **Dragon Heartstring, Fir wood.**  Prize : 5600 Gold  Size : 9 ½ inch | Add 80% Magic Damage  Add 85% Mana  Add 65% ATK Damage |
| Krum Wand | Need : **Dragon Heartstring, Hornbeam w.**  Prize : 5600 Gold  Size : 10 ¼ inch | Add 70% HP  Add 50% Magic Damage  Add 60% ATK Damage |
| Bellatrix Wand | Need : **Dragon Heartstring, Walnut wood**  Prize : 6100 Gold  Size : 12 ¾ inch | Add 85% Magic Damage  Add 85% ATK Damage |

**LAMPIRAN SPELL LIST**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **LEVEL** | **NAME** | **MP** | **EFFECT** |
| 1 | Incendio | 90 | A firemaking spell  **DMG(200 + Magic Dmg)** |
| 1 | Petrificus Totalus | 125 | The full body Bind  **Stun 1.8 sec** |
| 4 | Lumos | 80 | Summon a very bright light  **Stun 1.2 sec** |
| 7 | Wingardium Leviosa | 220 | Levitate a the victim and let it fall  **Stun 0.8 sec AND DMG(320)** |
| 9 | Diffindo | 340 | Cut littelary everything  **DMG(310 + Magic DMG)** |
| 12 | Confundo | 280 | A charm causes sonfusion  **Stun 3.6 sec** |
| 14 | Protego | 365 | A full defend spell  **Block DMG for 3.5 sec** |
| 15 | Expelliarmus | 300 | Spell for removing an object  **Stun 4 sec** |
| 18 | Stupify | 420 | Spell to knockout the enemy  **DMG(390 + Magic DMG)** |
| 21 | Expecto Patronum | 600 | Summon Patronum  **Block DMG for 4 sec and Heal 9% HP** |
| 21 | Riddikulus | 130 | Change the enemy into funny object  **Stun 2.2 sec** |
| 25 | Bombarda | 380 | Deal an explosive spell  **DMG(400 + Magic DMG)** |
| 28 | Bombarda Maxima | 420 | Deal a big explosive spell  **DMG(510 + Magic DMG)** |
| 33 | Sectumsempra | 600 | A violent curse to injure  **DMG(5\*Magic DMG)** |
| 35 | Confringo | 400 | Burst the enemy with fire  **DMG(580 + Magic DMG)** |
| 36 | Diminuendo | 340 | Force the enemy to shrink  **Stun 4.8 sec** |
| 40 | Episkey | 320 | Healing Spell  **Heal (320 + INT\*2) HP** |
| 46 | Fiendfyre | 920 | Create a great spirit of fire  **DMG(12\*Magic Dmg)** |
| 46 | Firestorm | 1320 | Produces a ring of fire  **DMG(16\*Magic Dmg)** |
| 48 | Crucio | 840 | One of the 3 unforgivable spell  The curse causes agonizing pain  **Stun 5 sec and DMG(6\*Magic Dmg)** |
| 50  **(MAX)** | Avada Kedavra | 4000 | One of the 3 unforgivable spell  Powerful curse which instantly kills the victim  **50% Chance of Instant Kill** |