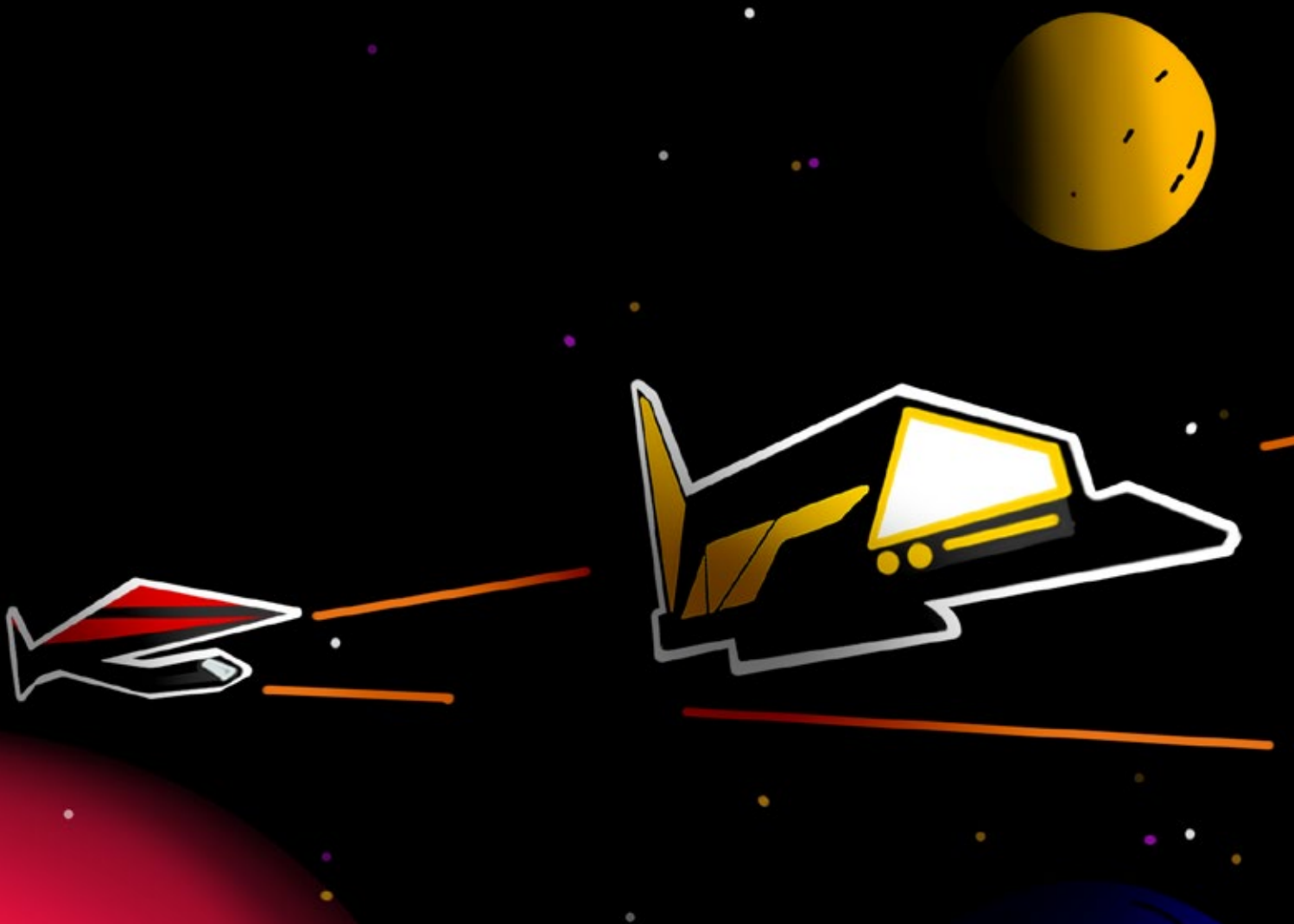


# ***SPACE TRACE***

BY TEAM GAS • FOR PC • RATING: E • SHIP DATE: TBD

KANSHA ERIELLA S • NABILA FATHIYA F • MUHAMMAD ALDIF



# CREATED BY



**Nabila fathiya**

18/429079/TK/47581



**M Aldi Firmansyah**

18/425317/TK/47012



**Kansha Eriella S**

18/429071/TK/47573

# GAME STORY

---

**3..2..1..** Pesawat ulang alik yang kita kendalikan meluncur. Bersama seorang kawan, Kapten Trace menelusuri galaksi antariksa setelah mendengar legenda tentang *mysterious asteroid* yang memiliki kekuatan luar biasa. Dengan teknologi dan intel yang dimiliki, ia melacak jejak luar angkasa Space Trace dan tempat-tempat yang berhubungan dengan *mysterious asteroid*. Namun suatu saat, sang kawan **tertangkap oleh musuh tidak teridentifikasi!**

Kemana ia dibawa? Apakah musuh itu juga mengincar *mysterious asteroid*? Apakah ini artinya legenda asteroid itu benar? Lajukan pesawat ulang alik mu Kapten! Selamatkan kawanmu, kumpulkan intel dan pecahkan misteri yang tersimpan di galaksi ini. Lawan musuh yang menghalangi jalanmu dan build pesawat tangguhmu.

**"Tunggu aku, kawan! Aku akan menyelamatkanmu!"**



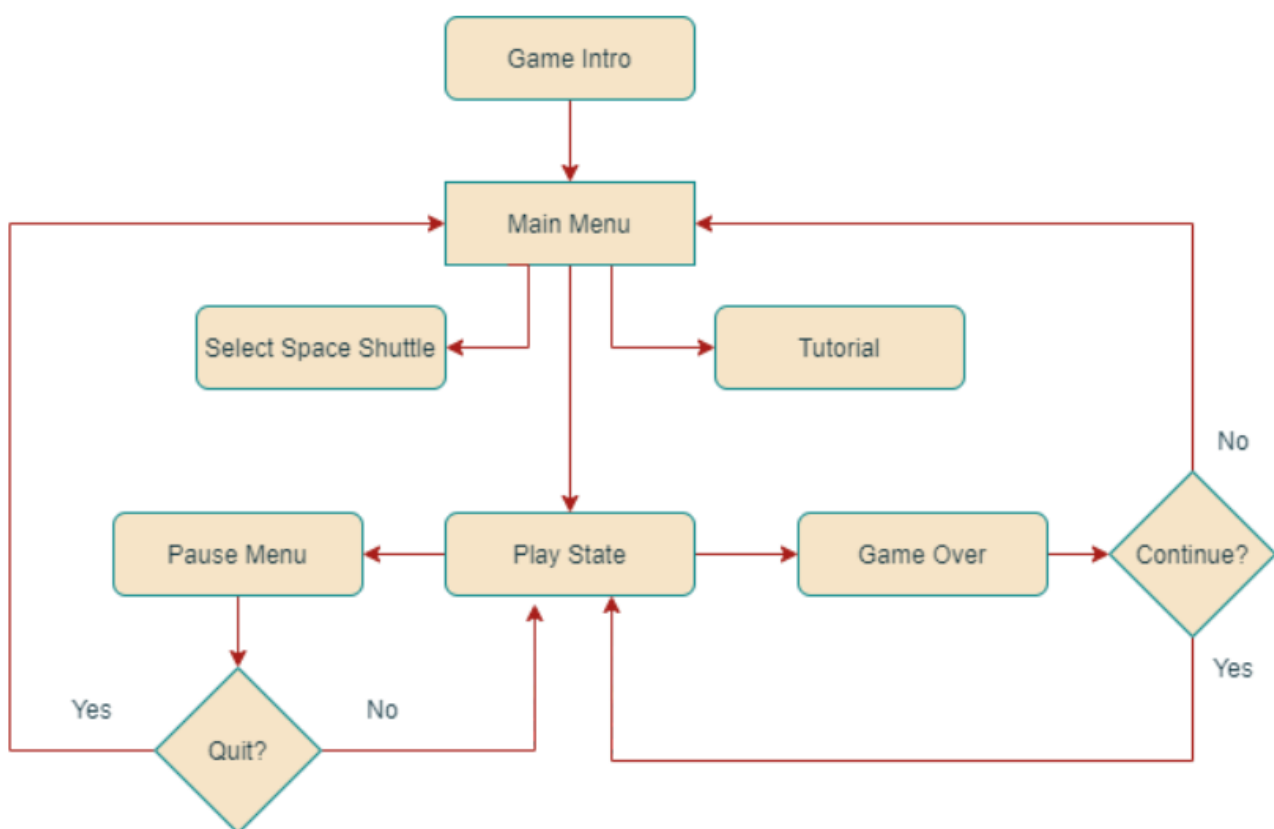
## GAME PLAY

---

Players Space Trace berperan sebagai Sang Kapten, mengendalikan pesawat ulang alik di luar angkasa dan mencari kawan yang diculik. Selama perjalanan, players menghindari benda-benda luar angkasa yang dapat merusak pesawat serta enemy & alien yang akan menyerang pesawat. Players dapat melawan dengan cara menembaknya. Players akan melewati beberapa mencapai checkpoint dan menghadapi boss di akhir round. Pada checkpoint, players akan mendapatkan rewards yang berlipat ganda. Rewards yang dikumpulkan dapat digunakan untuk meng-upgrade pesawat dan/atau membeli model pesawat lainnya. Pesawat yang lebih baik akan memiliki endurance dan attack speed yang lebih baik.

# GAME FLOW

Game dibuka dengan intro ketika di launch dan kemudian akan menampilkan main menu. Dari main menu, player dapat melakukan start game, tutorial, select space shuttle, dan settings. Ketika player berada pada play state, player dapat menekan tombol esc untuk membuka pause menu.



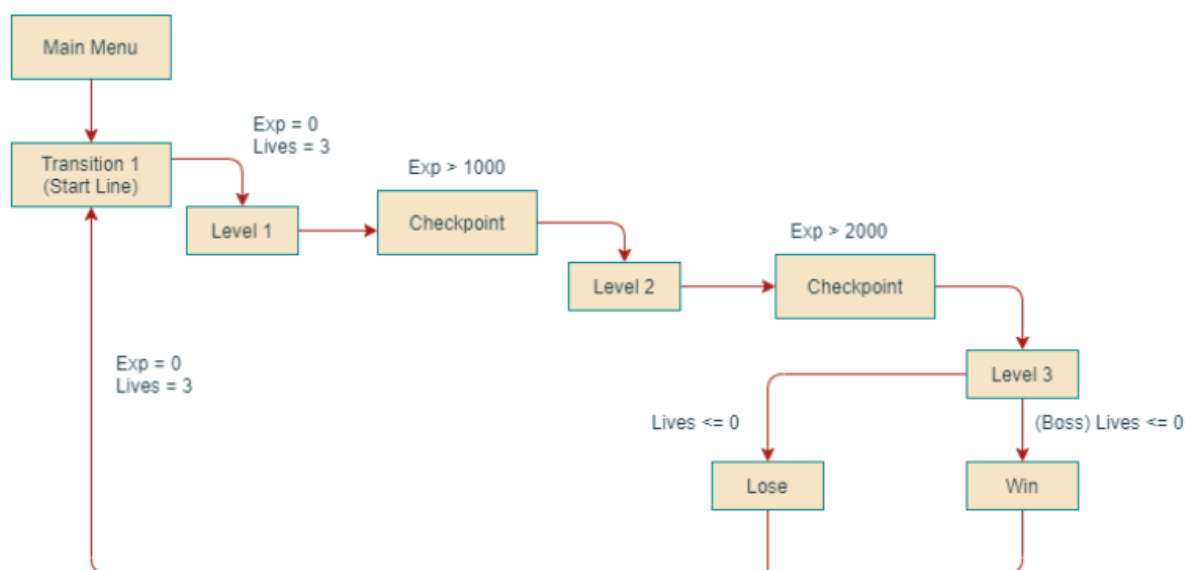
**Play State** : Lihat pada halaman selanjutnya

**How to win** : Survive dan kalahkan boss. Jangan biarkan apapun menghalangi perjalanan antariksa-mu Kapten! ->(Boss) Lives  $\leq 0$

**How to lose** : Pesawatmu tak kuat lagi melaju dan menahan serangan-serangan musuh ->Lives  $\leq 0$

# MAIN GAME PLAY

Dalam perjalanan Kapten mencari kawannya di luar angkasa, Player harus menemukan dan mengalahkan boss untuk clear round. Untuk dapat menemukan boss, player harus menjelajah dengan pesawatnya dan mengalahkan enemy yang menghalangi untuk mendapatkan experience points. Accumulated experience points akan menentukan level dari round yang dimainkan.



## LEVELS

- Akumulasi exp points akan menaikkan level
- Level akan naik 1 level setiap bertambah 1000 exp points
- Semakin tinggi level, attack speed dari enemy akan semakin meningkat

## CHECKPOINTS

- Ketika player berhasil mencapai exp tertentu untuk lanjut ke level berikutnya, di titik tersebut menjadi checkpoint
- Ketika lives player berkurang satu (Lives -1), player akan memulai lagi dari checkpoint yang terakhir dilewati
- Terdapat transition ketika mencapai checkpoint yang menggambarkan storyline dari perjalanan Kapten mencari kawannya dan mengikuti jejak musuh

## **LIVES**

- Player memiliki lives sebanyak 3 (Lives = 3)
- Player akan kekurangan 1 lives (Lives -1) ketika terkena serangan musuh
- Jika player mencapai lives = 0 maka dinyatakan game over, tidak bisa memulai dari checkpoint terakhir dan hanya bisa memulai ulang dari awal

## **TRANSITIONS**

- Terdapat di titik dimana player mencapai checkpoint
- Menggambarkan storyline dari sejauh mana perjalanan Kapten mencari kawannya dan mengikuti jejak musuh

## **ROUND**

- Round dapat di clear dengan mengalahkan boss
- Untuk mencapai boss, player harus berhasil melewati beberapa level dengan selamat (Lives  $\neq$  0)

## **EXPERIENCE POINTS :**

- Diperoleh dengan memainkan game, melajukan pesawat, dan melawan enemy
- Diakumulasikan untuk mencapai level berikutnya

## **GOLD**

- Diperoleh dalam memainkan game
- Dapat digunakan untuk melakukan upgrade pesawat yang dimiliki

## **GOLD**

- Di akhir round, Kapten dihalangi oleh boss yang menyerang pesawat
- Boss harus dikalahkan untuk clear round

Konsep dari Game Play Space Trace termasuk dalam genre arcade. Game play yang mudah dan dapat dimainkan kapan saja dengan minimum spesifikasi device yang ringan.

## CONCEPT OVERVIEW

*Arcade game in space and... ah! aliens!*

*Nostalgic simple game with better graphics!*

*Space Shuttle Collections*

*Exciting boss fight*

*Simple gameplay, but it could be addicting!*



# CHARACTER

---



## PLAYER CHARACTER

Kapten yang bertanggungjawab mengendalikan pesawat ulang alik demi mencapai tujuan dengan selamat. Memiliki kemampuan extraordinary dalam navigasi dan pelacakan luar angkasa. Player berperan sebagai Kapten yang mengendalikan laju dan arah pesawat, kecepatan, dan menggunakan senjata pesawat.



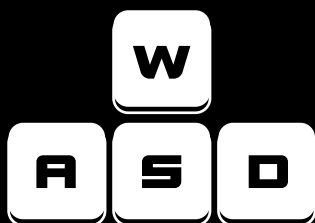
## PESAWAT

Dalam perjalanan menelusuri galaksi antariksa, pesawat inilah yang akan menemani dan membawa player mengejar yang dicari. Seiring dengan player menyelesaikan mengakumulasi experience points dan gold pada game, player dapat melakukan upgrade. Tembakan yang lebih kuat untuk melawan musuh, endurance yang lebih kuat terhadap serangan luar angkasa, attack speed dari serangan yang ditembakkan, dan desain pesawat.

# PLAYER'S CONTROL

---

Player yang berperan sebagai Kapten dapat mengendalikan pesawat dengan control berikut. Selain mengendalikan pesawat, player juga dapat menyerang musuh dengan menembaknya. Dalam play state, player dapat melakukan pause dengan menekan esc yang kemudian akan menampilkan pause menu.



**NAVIGATE**



**FIRE**



**PAUSE MENU**

# SPACE TRACE

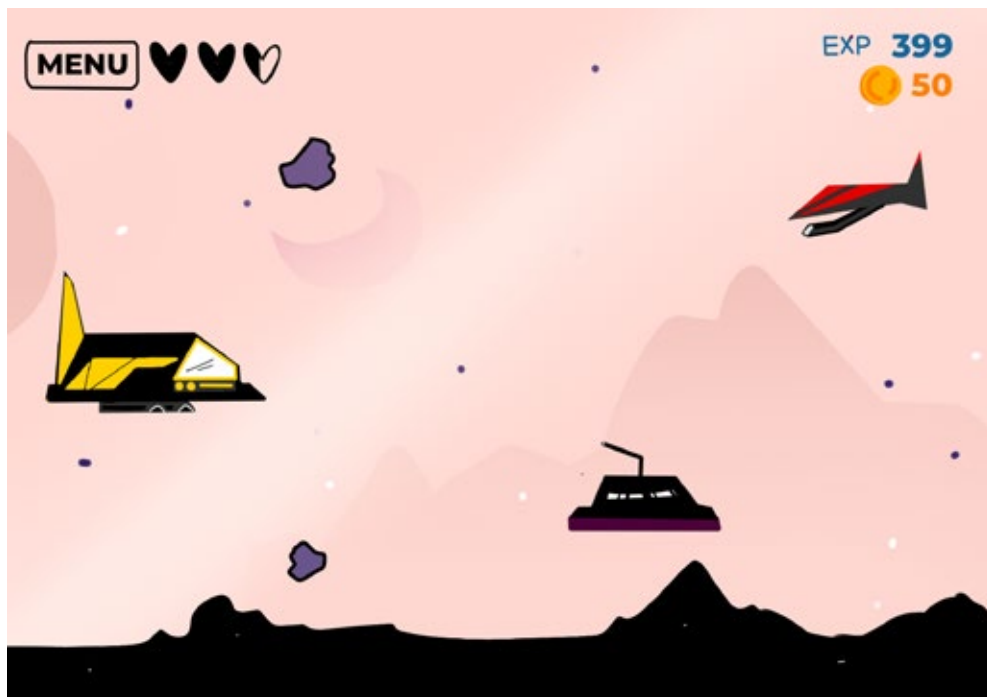


## GAME WORLD

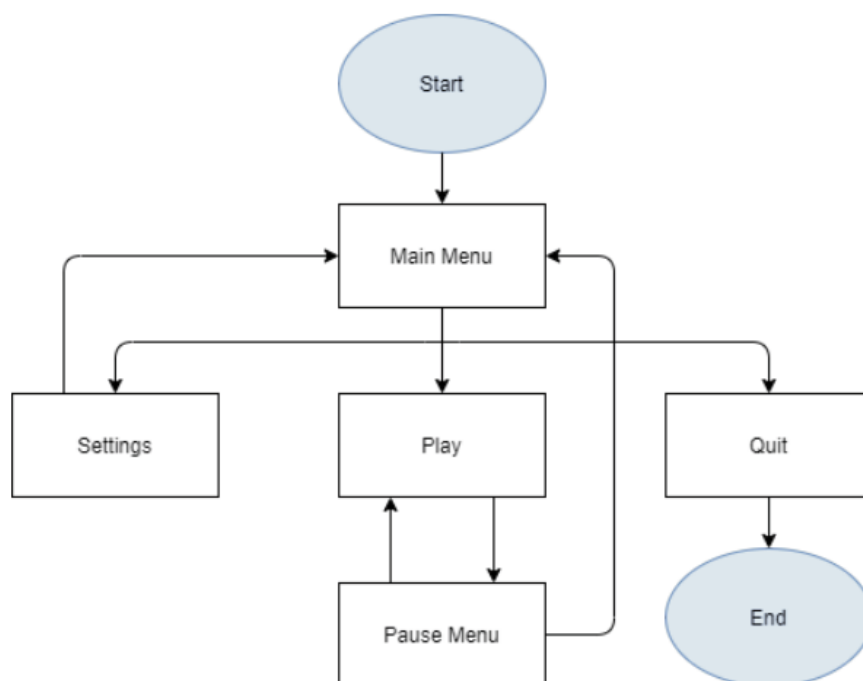
World Space Trace mengangkat latar galaksi antariksa di luar angkasa. Dimana Kapten menjalani masa-masanya sebagai astronot menyelidiki mysterious asteroid hingga kawannya ditangkap. Player menelusuri world luar angkasa untuk menyelamatkan sang kawan dengan meng-clear tiap level yang ada dari world.

# INTERFACE

---



Berikut simple flow diagram bagaimana player menggunakan interface game:



# GAME MECHANIC

Game Mechanics yang diusung Space Tracer terikat pada latar bidang permainan 2 dimensi. Pergerakan pesawat terbatas pada bidang 2 dimensi dengan ukuran yang telah di atur. Sudut pandang player saat memainkan Space Tracer adalah tegak lurus dari samping kanan, jadi pada saat permainan berlangsung pemain melihat pesawat dari samping kanan. Pada saat permainan di-mulai, pesawat ditempatkan pada sisi kiri dan persis di tengah game world. **Tugas player sebagai karakter utama adalah mengalahkan musuh yang menghalangi player untuk menyelamatkan kawannya yang diculik oleh Boss alien.**

Player dapat mengalahkan musuh yang menghalangi dengan **menembakkan senjata laser yang terdapat pada pesawat.** Jenis tembakan senjata yang digunakan adalah tembakan manual dan mempunyai arah lurus. Tembakan manual adalah tembakan senjata yang diluncurkan secara manual dengan menekan tombol (key) tertentu, tembakan dapat dihentikan, diperlambat, atau dipercepat. Tembakan arah lurus adalah tembakan senjata yang diluncurkan tegak lurus dari pesawat dan apabila telah ditembakkan, senjata laser tidak dapat diubah arahnya. Player ditugaskan untuk mengarahkan pesawat tepat lurus di depan musuh agar senjata laser dapat mengenai musuh.

Terdapat 3 jenis musuh yang terdiri dari **2 jenis Alien dan 1 jenis Boss Alien.** Untuk mengalahkan 2 jenis Alien, player membutuhkan 2 serangan langsung dan 1 jenis Boss Alien membutuhkan total 30 serangan langsung. Umpan balik yang diterima apabila player berhasil menghancurkan pesawat Alien adalah efek suara ledakan. Player mempunyai **3 nyawa** di dalam setiap permainan. Indikator nyawa tersisa ditampilkan di pojok kiri atas interface Space Tracer. Untuk 2 jenis Alien membutuhkan 10 serangan langsung dan jenis Boss Alien membutuhkan 1 serangan langsung untuk menghancurkan pesawat player sehingga nyawa player berkurang satu. Apabila nyawa player tersisa 0, maka player gagal dalam permainan dan keluar dari permainan. Umpan balik yang diterima apabila musuh berhasil menghancurkan pesawat player adalah efek suara ledakan.

# GAME MECHANIC

---

Setiap berhasil menghancurkan pesawat musuh jenis Alien, maka player mendapatkan 1 poin experience & gold yang digunakan untuk 2 hal, yaitu mencatat poin experience & gold tertinggi saat memainkan game Space Tracer dan menukarkan poin experience & gold dengan pesawat player dengan model baru. Total terdapat 3 model pesawat, pesawat 1 yang digunakan oleh player saat awal permainan, pesawat 2 dengan arsitektur pesawat yang berbeda dan kecepatan tembak tinggi, dan pesawat 3 dengan arsitektur pesawat yang berbeda dari pesawat 1 dan 2 dan kecepatan tembak yang lebih tinggi dari pesawat 1 dan 2.



# ENEMIES AND BOSSES

---

Dalam permainan video Space Tracer, kami mengusung 2 jenis enemies dan 1 jenis Boss. Enemies akan hadir dari fase awal permainan sampai menjelang fase akhir permainan. Player akan menghadapi Boss di fase akhir sebelum menyelesaikan permainan.

Untuk 2 jenis enemies yang dimaksud adalah musuh yang harus dihadapi player dari awal sampai menjelang akhir permainan. Enemies disini adalah pasukan dari Boss Alien yang akan dihadapi di akhir permainan. Enemies jenis pertama bernama **Minion** memberikan serangan lurus ke depan.

Sedangkan Enemies jenis kedua yaitu **Alien**, memberikan serangan lurus ke depan dengan kecepatan tembakan yang berbeda. Untuk pergerakan dari Minion dan Alien diatur menggunakan enemy AI jenis **Evading AI**. Evading AI akan mengatur pergerakan dari musuh dengan pola tertentu agar player dapat menebak pergerakan dari Minion dan Alien.

**Boss** yang akan dihadapi oleh player di fase akhir permainan adalah Boss dari Minion dan Alien . Boss memiliki pertahanan yang tinggi, nyawa yang tinggi, dan serangan yang besar. Untuk mengalahkan Boss, player harus menghancurkan pertahanan berupa tameng tak kasat mata yang menempel pada pesawat Boss. Setelah tameng hancur, baru kemudian player dapat menyerang nyawa dari Boss. Pergerakan Boss diatur menggunakan enemy AI jenis Evading AI. Evading AI akan mengatur pergerakan Boss dengan pola tertentu agar player dapat menebak pergerakan dari Boss dan dapat menembaknya.

Setelah berhasil menghancurkan pesawat Boss, maka player mendapatkan poin experience dan poin gold untuk mengupgrade pesawat dan dapat menyelesaikan misi utama dari Space Trace yaitu untuk menyelamatkan sang kawan yang diculik.

# ENEMIES AND BOSSES

---



## MINION

Enemy yang menyerang pesawat Kapten dengan menembakkan serangan lurus ke depan



## ALIEN

Enemy yang menyerang pesawat Kapten dengan menembakkan serangan lurus ke depan dengan kecepatan tembakan (attack speed) yang berbeda



## BOSS

Enemy yang menyerang pesawat Kapten dengan menembakkan serangan lurus ke depan dengan kecepatan tembakan (attack speed) yang berbeda



## CUT SCENE

---

Cut scene naratif akan ditampilkan dalam puppet show pada tahap intro game, kemudian tiap transisi ketika player mencapai titik checkpoint dan mengumpulkan experience points yang cukup untuk ke level berikutnya.

Cut scenes menampilkan storyline dari perjalanan Kapten bersama kawannya, sejauh mana Kapten berhasil melacak jejak luar angkasa untuk menemukan enemy yang menculik kawannya, dan apa yang dialami Kapten di luar angkasa



# ***SPACE TRACE***

**THANK YOU FOR  
READING**

