



Chefn't

Didesain oleh Nandastra Adi (410481),
Cornelius Alantyo (413895), dan Dzakiy Harissalam (413897)
Untuk Platform Mobile (Android)
Rating : Everyone(6+)

Story and Gameplay

Story :

Game ini menceritakan tentang seorang chef yang ingin membuat suatu makanan. Namun sialnya chef tersebut tidak sengaja menjatuhkan semua bahan makanan yang ada di rak. Tiba-tiba datang seorang penyihir yang membantu chef tersebut dengan menghentikan waktu supaya bahan makanan tersebut tidak cepat jatuh. Sang Chef harus mengambil bahan makanan agar bahan makanan tersebut tidak menyentuh tanah sebelum kekuatan penyihir habis. Nantinya sang Chef akan menghadapi beberapa rintangan dalam menyelesaikan hidangannya.

Gameplay :

Dalam game ini pemain mengontrol sang Chef dalam arena yang berupa 2D side scrolling. Pemain memiliki misi untuk mengambil bahan makanan yang ada di arena tersebut. Bahan makanan yang diambil harus sesuai dengan resep yang dibuat sehingga jika mengambil bahan yang salah akan mengurangi poin pada arena tersebut. Pengambilan bahan makanan ini diberikan jangka waktu tertentu, sehingga pemain harus cepat dalam pengambilan makanan tersebut. Nantinya akan terdapat beberapa level dengan misi, bahan yang diambil, dan rintangan yang berbeda.

Game Flow

Pemain akan diharuskan mengumpulkan bahan-bahan makanan yang tersebar di *stage* sesuai dengan bahan dari masakan yang diminta. Pemain harus menghindari rintangan yang ada dalam *stage* tersebut. Setelah pemain menyelesaikan suatu stage, stage selanjutnya akan terbuka secara otomatis dan bisa dimainkan. Selain itu saat menyelesaikan stage pemain akan diberikan bintang sesuai dengan waktu yang tersisa dan juga poin yang didapat dengan maksimal 3 bintang. Bintang-bintang tersebut akan berguna untuk dapat *unlock* map yang baru dan juga untuk mendapatkan beberapa pakaian.

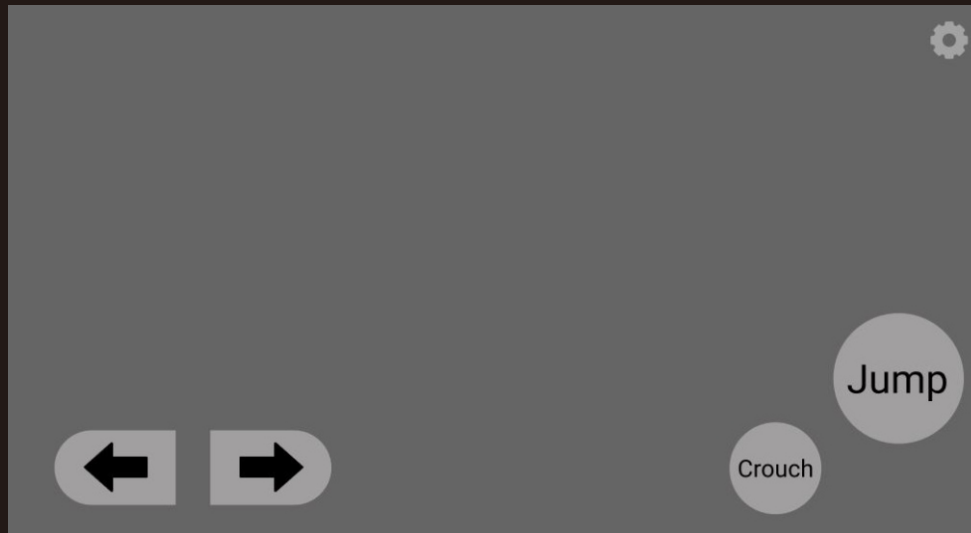
Characters and Controls

Character :

Chef : Karakter seorang chef sudah terbuat oleh sistem dengan sendirinya. Nantinya yang bisa dilakukan kustomisasi adalah pakaian yang dipakai oleh chef tersebut dengan cara membeli pakaian tersebut di toko atau juga dapat dengan melakukan *unlock* pakaian untuk beberapa level yang telah dilalui. Pakaian yang dipakai chef dapat berguna untuk menambah beberapa statistik yang dimiliki chef, seperti kecepatan, tinggi lompatan, bertambahnya perlindungan, dan lain - lain.

Penyihir : Karakter penyihir merupakan karakter yang tidak dapat dikustomisasi oleh pemain karena karakter penyihir hanya akan sebagai figuran di latar yang akan dibuat.

Controls :



Kontrol berupa tombol touchscreen yang terletak pada layar.

Arrow (Kiri dan Kanan) digunakan untuk bergerak ke arah kanan maupun kiri

Jump digunakan sebagai tombol untuk melompat

Crouch digunakan sebagai tombol untuk merunduk

Main Gameplay Concepts and Platform Specific Features

Main Gameplay Concepts :

Permainan ini memiliki genre 2D platformer. Rintangan yang akan dilalui akan menggunakan beberapa peralatan yang ada di dapur seperti meja, kursi, kompor, dan lain - lain. Rintangan tersebut akan berupa platform yang dapat dipijakkan karakter untuk mengambil bahan yang diinginkan. Tiap level akan memiliki kesulitan yang berbeda - beda tergantung tinggi level yang sudah dilalui oleh pemain. Contohnya pada level awal bahan makanan yang dibutuhkan untuk diambil masih sedikit dengan rentang waktu yang masih longgar dan juga rintangan yang masih sederhana, semakin tinggi level maka akan bertambah jumlah bahan yang harus diambil dan juga rintangan yang semakin susah.

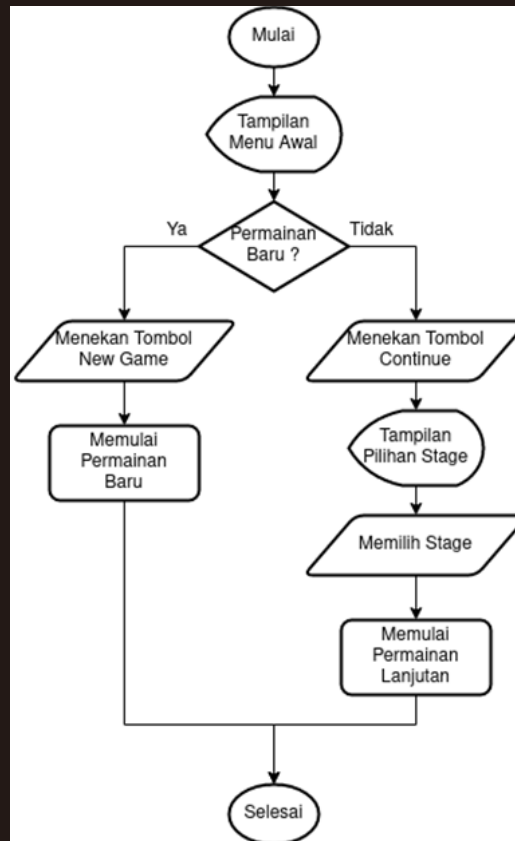
Platform Specific Features :

Dapat menggunakan layar sentuh sebagai kontrol permainan. Permainan dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja. Permainan tidak membutuhkan resource besar untuk dimainkan.

Game World

Dunia dalam game akan seputar dapur atau tempat untuk memasak makanan. Untuk tiap levelnya, dapur akan berbeda tema atau konsep tergantung latar diluar dapur, contoh dapur dalam suatu restoran, dapur dalam suatu kerajaan, dapur dalam rumah, dan lain - lain. Penataan aset - aset atau platform rintangan tidak akan random jika diulang atau dapat diartikan sudah ditentukan oleh sistem untuk tiap levelnya.

Interface



Mechanics and Power-ups

Gameplay mechanics :

Mekanik yang unik dari gameplay permainan ini terdapat pada penilaian rating untuk tiap level. Tiap level akan memiliki misi untuk mengambil bahan makanan yang berbeda - beda dengan jangka waktu yang telah ditentukan. Bahan makanan yang terambil haruslah bahan makanan yang disebutkan di misi pada level tersebut. Jika pemain salah mengambil bahan makanan, maka rating pada level tersebut akan berkurang sesuai dengan jumlah pengambilan bahan yang salah. Selain pengurangan penilaian rating, terdapat juga penambahan rating dengan melihat waktu sisa yang dimiliki oleh pemain setelah pemain mendapatkan semua bahan yang diharapkan. Rating dari level - level sebelumnya akan diakumulasikan untuk meng-*unlock* level baru yang dapat dimainkan.

Power-up :

Pemain dapat meningkatkan status karakter dengan menggunakan pakaian yang dapat diperoleh dari *stage* atau dibeli di toko. Selain itu pemain juga dapat membeli *potion* di toko. *Potion* ini dapat diberikan kepada penyihir sebelum menjalankan *stage* agar penyihir memiliki kekuatan tambahan sehingga dapat meningkatkan batas waktu.

Enemies

- Pisau
Memberikan *damage* yang mengurangi 1 nyawa dari pemain
- Api
Memberikan *damage* yang mengurangi 1 nyawa dari pemain
- Piring
Memberikan *damage* yang mengurangi 1 nyawa dari pemain
- Kompor
Memberikan *damage* yang mengurangi 1 nyawa dari pemain
- Gelas
Memberikan *damage* yang mengurangi 1 nyawa dari pemain
- Panci
Memberikan *damage* yang mengurangi 1 nyawa dari pemain

Cut Scene and Bonus Materials

Cut Scene :

Cut scene berupa narasi dengan dilengkapi gambar sebagai ilustrasi untuk menggambarkan kondisi atau latar pada suatu level. Cut scene akan muncul di awal untuk tiap level.

Bonus Materials :

Pemain dapat memperoleh beberapa pakaian setelah pemain menyelesaikan suatu level. Pakaian yang diperoleh dapat meningkatkan kondisi status karakter yang dimainkan oleh pemain seperti bertambahnya kecepatan karakter, bertambah tinggi lompatan karakter, bertambah nyawa karakter, dan lain - lain.