**Game Design Document *Lost: Isla De Muerta***

**Introduction**

Ada seorang laki-laki pensiunan tentara yang sedang menghabiskan waktu pensiunannya untuk menjelajahi seluruh dunia dengan menggunakan kapal laut pribadinya. Tiba-tiba saat ia sedang menjelajahi kepulauan di dekat perbatasan Afrika dan Eropa, ada angin kencang yang bertiup dari arah depan kapal nya. Tetapi ia mengira itu adalah sebuah tantangan yang diberikan oleh alam sendiri sehingga ia berusaha untuk menerjangnya. Namun ada badai yang sangat kencang muncul dan ombak-ombak yang sangat besar. Tetapi orang tersebut tetap menerjangnya sampai akhirnya ada ombak dengan ketinggian 15 meter. Kapal lelaki tersebut hancur dan tenggelam. Lelaki tersebut juga pingsan karena tenggelam. Waktu ia sadar, ia tidak memiliki apa-apa kecuali pakaian yang ia kenakan, dan juga ia tidak mengenali daerah dimana ia terdampar. Tidak ada orang yang dapat ditemukan oleh dia dan ia juga harus bertahan hidup di daerah yang tidak dikenalinya itu. Dan setelah berkeliling beberapa lama akhirnya ia sadar, rupanya daerah tersebut bukanlah daerah sembarangan, melainkan daerah yang belum di temukan di peta, ia juga menemukan flora dan fauna yang tidak dapat di temukan dimana-mana. Dan saat malam tiba disitu lah ia menemukan rahasia menakutkan yang terdapat di pulau tersebut.

**Character Bios**

**Player**

Pemain bebas menamakan karakter yang bernama Jack secara default. Karena *background* tentara, dia sudah terlatih untuk bertarung secara jarak dekat maupun jarak jauh. Jack juga mempunyai wawasan yang cukup luas untuk bertahan hidup dalam kondisi *extreme*. Dengan skillset ini, alam seakan sedang menguji dia dengan mengadakan ombak-ombak tidak wajar dan membawa dia ke pulau misterius yang tidak dapat ditemukan. Namun setelah bencana yang menimpanya, Jack berjiwa pantang menyerah, menghadapi semua rintangan, sabar akan kejadian yang tidak dapat ia mengerti, namun Jack percaya bahwa semua kejadian ini ada alasan pada akhirnya.

**Monster**

Makhluk-makhluk yang menghuni pulau Isla De Muerta. Belum jelas alasannya mengapa mereka tidak senang akan kedatangan manusia. Seakan mereka sedang melindungi sesuatu atau bertarung untuk “sesuatu”.

**Gameplay Description**

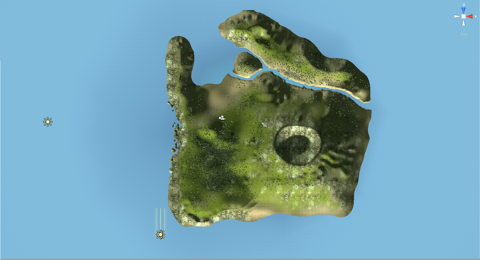
1. Pemain memulai permainan pada hari ke 1 dengan status HP = 100, Hunger = 100 dan Stamina = 100. HP merupakan indikator nyawa pada pemain, Hunger merupakan indikator lapar pada pemain, dan Stamina merupakan indikator tenaga yang dimiliki pemain.
2. Pemain diharuskan bertahan hidup selama mungkin dalam permainan. Pemian dibatasi untuk melakukan 1 aksi setiap turn. Semua *resource* dapat digunakan sesuai dengan fungsinya.
3. Permain dapat membuat sesuatu menggunakan bahan-bahan yang tersedia di alam untuk bertahan hidup.
4. Jika character pemain mati, pemain akan kembali spawn di tempat ia menyimpan save point tapi dengan penalty semua barang yang berada di inventory nya akan jatuh di tanah.
5. Pemain dapat berjalan di semua area daratan, jika ingin berjalan di beberapa tempat tertentu seperti air pemain harus membuat sesuatu.
6. Waktu setiap player melangkah akan bertambah 5 menit. Kita membagi 2 cycle waktu, pagi mulai jam 6.00 AM dan malam mulai 7.00 PM.
7. Peta yang digunakan pemain akan selalu random generate bersamaan dengan resource nya

**Artistic Style Outline**

Berikut adalah referensi latar.



Gambar 1. Referensi pulau



Gambar 2. Referensi pulau



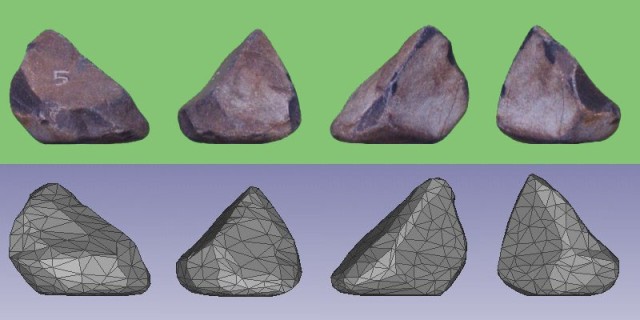
Gambar 3. Referensi pohon



Gambar 4. Referensi tempat perlindungan



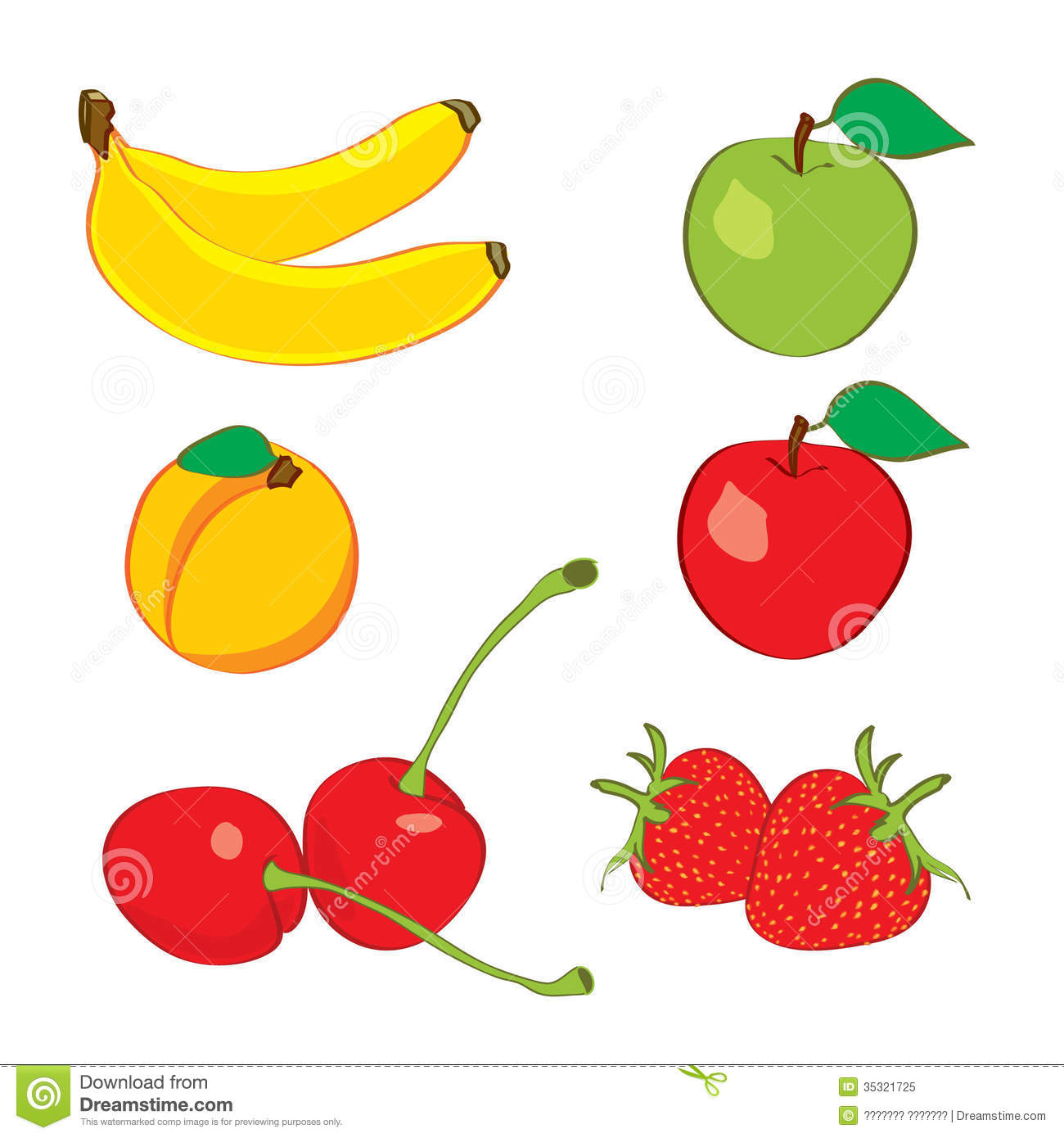
Gambar 5. Referensi Api Unggun



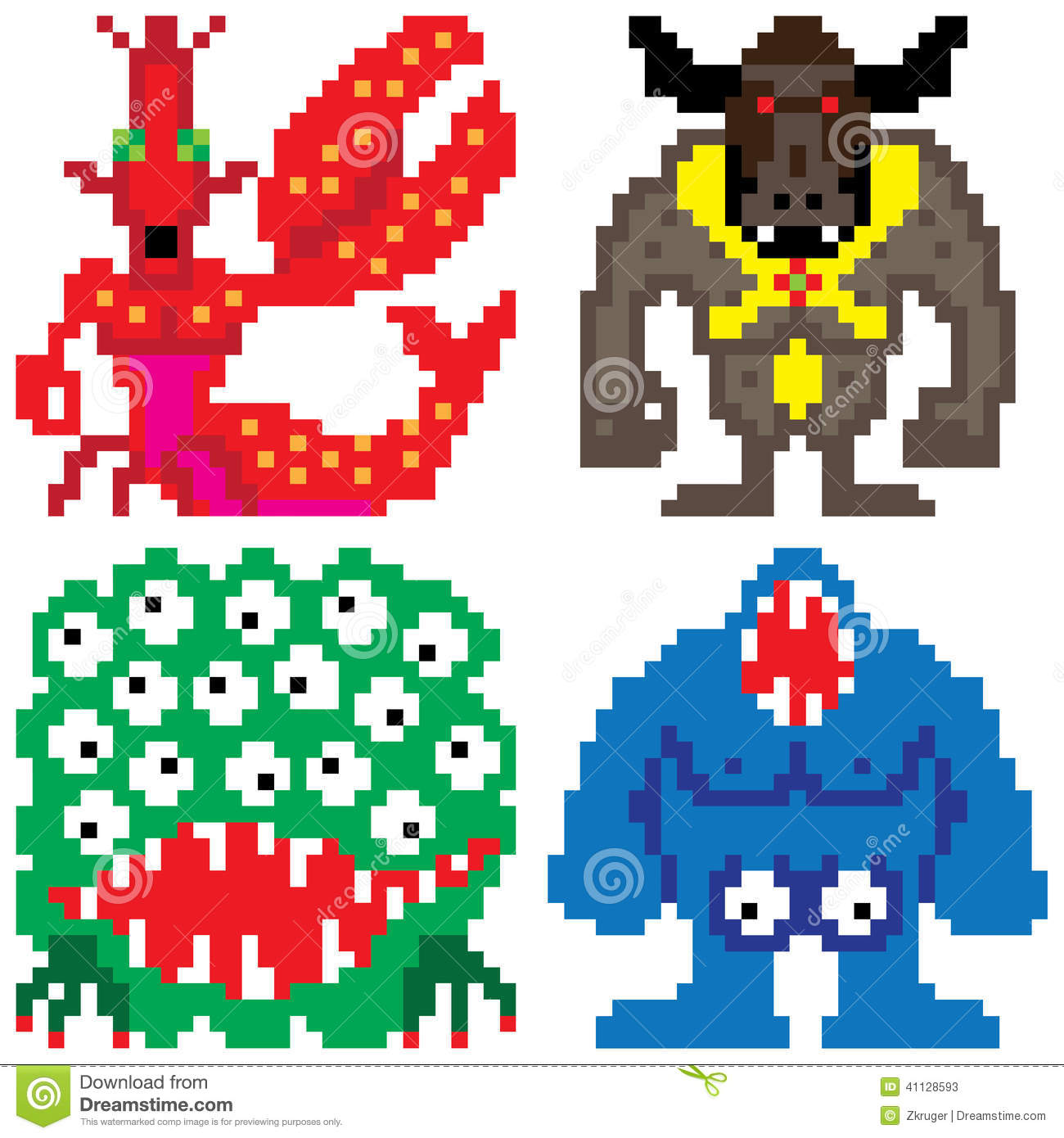
Gambar 6. Referensi batu



Gambar 7. Referensi makanan-1



Gambar 8. Referensi makanan-2



Gambar 9. Referensi monster

**Systematic Breakdown of Components**

Game ini dibuat dengan Unity versi 5. Game ini memiliki fitur lobby untuk membuat atau memasuki *room* untuk memulai permainan. Di dalam *room* tersebut dapat melakukan *save/load data, skip introduction,* dan *skip tutorial*. Game ini tidak memerlukan koneksi Internet ataupun peralatan tambahan seperti joystick.

**Asset Breakdown**

Art Asset

1. Character
2. Player
3. Monster 1
4. Monster 2
5. Latar
6. Pulau
7. Animasi
8. Sprite Player:
9. Player berjalan
10. Player mengambil resource
11. Player menyerang
12. Player mati
13. Sprite Monster 1:
14. Monster 1 berjalan
15. Monster 1 menyerang
16. Monster 1 mati
17. Sprite Monster 2:
18. Monster 2 berjalan
19. Monster 2 menyerang
20. Monster 2 mati

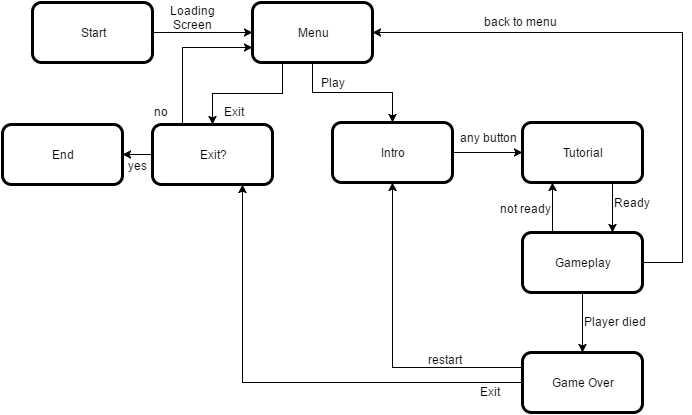
Text Asset

1. Narasi
2. Font: Standar Unity
3. Size: Standar Unity
4. Interface
5. Font: Standar Unity
6. Size: Standar Unity
7. Tutorial
8. Font: Standar Unity
9. Size: Standar Unity

Sound Asset

1. BGM
2. World Map
3. Cave
4. Decisive Battle
5. Main Menu
6. Requiem
7. SFX
8. Player menyerang
9. Player makan
10. Player melakukan *craft item*
11. Player mati
12. Player memotong pohon
13. Player menghancurkan batu
14. Monster menyerang
15. Monster mati

**Suggested Gameflow Diagram**

****

**Suggested Project Timeline**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Minggu | April | Mei | Juni | Juli | Agustus |
| 1 |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | Pembentukan Kelompok |
|  | Penentuan Game yang akan dipilih serta menentukan system, rule dan element-element yang di perlukan |
|  | Pencarian asset-asset yang diperlukan untuk pembentukan game ini |
|  | Pembuatan Game Design Document |
|  | Membuat dan mengimplementasikan asset-asset yang telah di tentukan untuk game kami |
|  | Menyempurnakan hasil game kita serta menambahkan fitur-fitur yang ada di plan untuk melengkapi game kita |
|  | Pengumpulan hasil akhir |

**Additional Ideas and Possibilities**

1. **Pembuatan kendaraan agar bisa menjelajahi berbagai alam.**
2. **Pembuatan boss monster.**
3. **Sistem tidur untuk meng-skip waktu malam.**
4. **Sistem Weather**
5. **Sistem level**
6. **Friendly NPC yang membantu**
7. **Pet System**