

GAME DESIGN DOCUMENT

Unity Kingdom 2D LAST STAND



Oleh:
M. Fairul Filza, M.Kom.
190302332

Diperbaharui:
20 Juni 2020

Daftar Isi

ANALISIS	3
GAMBARAN UMUM	3
RATING	3
PLATFORM	3
CERITA DAN KARAKTER	4
GAMEPLAY	5
OVERVIEW	5
PLAYER EXPERIENCE	5
GAMEPLAY GUIDELINES	5
GAME OBJECTIVES & REWARDS	6
GAMEPLAY MECHANICS	6
DESAIN LEVEL	8
CONTROL	9
ART STYLE	10
SOUND	10
USER INTERFACE	10
PENJADWALAN	11

Analisis

Unity Kingdom 2D merupakan permainan yang sengaja dibuat untuk kebutuhan pembelajaran. Salah satu jenis variasi dari permainan ini berjudul “Last Stand”. Tergolong permainan berjenis *endless*, dimana permainan akan menghitung seberapa lama seorang pemain dapat bertahan sampai akhir permainan. Permainan ini akan mengoptimalkan aset-aset yang disediakan dari ajang kompetisi LPC, *Liberated Pixel Cup*. Sumber dan kode dari permainan ini bersifat *open source*. Siapapun diperbolehkan untuk mempelajarinya.

Gambaran Umum

Game dengan grafis berdimensi 2. Tipe Top-Down RPG Game dimana pemain dapat bergerak dengan 4 arah pergerakan (*4-way-direction*). Permainan akan diset dengan mode “Endless Battle”, yang artinya player akan terus menghadapi serangan musuh secara bergelombang sampai pemain akhirnya dikalahkan. Jika dikondisi siang pemain dapat masuk kedalam Fortress (*safe area*), didalamnya pemain dapat melihat semua item yang di jatuhkan musuh, pemain dapat melakukan beberapa transaksi seperti, bahan suplai, pembakaran logam emas dan Batu bara magis, dan pembuatan perlengkapan seperti obat dan perkamen untuk kekuatan magis. Malam hari musuh akan semakin banyak.

Rating

Not Rated.



Platform

Windows 10, Android, iOS.

Cerita dan Karakter

Main Character (MC), diceritakan akan mempertahankan gerbang dari tembok selatan dari serangan musuh yang berusaha menerobos masuk. Terdapat 1 yang akan menjadi pemain (*mc*) dan terdapat 5 jenis varian musuh (*npc*).

Karakter	Deskripsi	Karakteristik	Catatan
Nama 	Player-One	Petarung jarak dekat. Menggunakan senjata jenis "halberd". Melakukan pukulan dengan jarak dekat ke arah musuh.	Memiliki kemampuan unik yaitu serangan berdampak area ke musuh-musuh yang ada didepan.
	Native Creep - NPC	Musuh - Tier 1. Petarung jarak dekat, Akan mengejar pemain dengan cepat tanpa jeda berhenti. Ketika mati akan berubah menjadi Damaged Creep.	Memberikan kerusakan yang cukup fatal
	Damaged Creep - NPC	Musuh - Tier 1. Petarung jarak dekat, Akan mengejar pemain dengan lambat tanpa jeda berhenti.	Memberikan kerusakan yang rendah
	Warrior Creep - NPC	Musuh - Tier 2. Petarung jarak dekat, Akan mengejar pemain dengan lambat akan berhenti jika jarak dengan pemain sudah jauh. Ketika mati akan berubah menjadi Native Creep.	Memberikan kerusakan yang Mengerikan

	Witch Creep - NPC	Musuh - Tier 2. Caster akan memanggil sejumlah Skelt Creep. Ketika mati akan berubah menjadi Damaged Creep. Aktif di malam hari	Memanggil grup Skelt Creep
	Skelt Creep - NPC	Musuh - Tier 2. Petarung jarak dekat, Akan mengejar pemain dengan cepat tanpa jeda berhenti	Memberikan kerusakan yang cukup fatal

Gameplay

Overview

Permainan ini permainan tunggal (*single-player, offline*) ditargetkan genre “E” (*everyone*) pada standar ESRB. Permainan ini juga ditargetkan pada platform desktop dan mobile dengan input kontrol dapat bervariasi berupa keyboard, mouse, joystick, gamepad, dan onscreen pad. Permainan ini berjenis *endless battle* dengan **lose condition hp player mencapai 0**

Player Experience

Pemain dapat berjalan di map area yang telah dibuat. Dimana musuh akan muncul pada spot-spot secara acak. Membunuh musuh akan mendapatkan poin dan beberapa power-up secara acak. Power up dapat digunakan sebagai bahan dasar pembuatan item dan transaksi. Terkena pukulan musuh akan menyebabkan berkurangnya HP hingga kematian dan permainan selesai. Item penyembuhan dapat dibuat dengan item yang dijatuhkan musuh secara acak.

Gameplay Guidelines

Asset creature yang ada memiliki gambaran luka daging merah dan tulang. Anak-anak dibawah 15 tahun harus mendapat pengertian dan bimbingan dari orang tua. Permainan tidak memiliki efek darah.

Game Objectives & Rewards

Rewards	Penalties	Difficulty Levels
Membunuh musuh yang datang, berupa poin dan item	Terkena pukulan musuh dan mati	Mudah menuju sedang

Gameplay Mechanics


Atribut Karakter	
Karakter	Mekanik dan Aksi
Player-One	Serangan dasar dapat dimunculkan dengan menggunakan tombol aksi yang sudah disiapkan. Dan serangan unik dapat dimunculkan dengan mendapatkan power-up yang dijatuhkan oleh musuh.
Mode	
Tier 1 – Easy Daylight	Dimulai diawal permainan sampai pemain melakukan sejumlah eliminasi pada musuh, pada mode ini hanya terdapat musuh tier 1 dengan jumlah yang sangat sedikit.
Tier 1 – Easy Nightmare	Dimulai diawal permainan pada saat kondisi malam, sampai pemain melakukan sejumlah eliminasi pada musuh, pada mode ini hanya terdapat musuh tier 1 dengan jumlah yang sangat sedikit.
Tier 2 – Moderate Daylight	Dimulai setelah peningkatan dari Easy pada kondisi siang sampai pemain melakukan sejumlah eliminasi pada musuh, pada mode ini hanya terdapat musuh tier 1 dengan jumlah yang sedikit.
Tier 2 – Moderate Nightmare	Dimulai setelah peningkatan dari Easy pada kondisi malam sampai pemain melakukan sejumlah eliminasi pada musuh, pada mode ini hanya terdapat musuh tier 1 dengan jumlah yang lebih banyak dari mode siang.

Tier 3 – Hard Daylight	Dimulai setelah peningkatan dari Moderate pada kondisi siang sampai pemain melakukan eliminasi musuh dalam jumlah yang banyak, pada mode ini terdapat musuh tier 1 dan tier 2 dengan jumlah yang cukup meningkat.
Tier 3 – Hard Nightmare	Dimulai setelah peningkatan dari Moderate pada kondisi malam sampai pemain melakukan eliminasi musuh dalam jumlah yang banyak, pada mode ini terdapat musuh tier 1 dan tier 2 dengan jumlah yang cukup banyak.
Tier 4 – Insane Daylight	Dimulai setelah peningkatan dari Hard pada kondisi siang sampai pemain kalah, pada mode ini terdapat musuh tier 1 dan tier 2 dengan jumlah yang cukup banyak.
Tier 4 – Insane Nightmare	Dimulai setelah peningkatan dari Hard pada kondisi malam sampai pemain kalah, pada mode ini terdapat musuh tier 1 dan tier 2 dengan jumlah yang sangat banyak.
Scoring System	
Poin/Koin/Bintang/Peringkat/dll.	Bagaimana meraihnya, dan apa keuntungannya
Poin	Didapat dari membunuh musuh, poin dapat digunakan untuk membeli item.
Item System	
Red Stone	Gumplan material yang didapat baik secara acak maupun secara pasti dari musuh tier 2 dengan tipe skelt creep dan warrior creep.
Green Ore	Gumplan material yang didapat baik secara acak maupun secara pasti dari musuh tier 1 dan tier 2 dengan tipe skelt creep, warrior creep dan nativet creep.

Blue Crystal	Gumplan material yang didapat baik secara acak maupun secara pasti dari musuh tier 2 dengan tipe skelt creep dan witch creep.
Elixir	Item yang dibuat di fortress digunakan untuk menyembuhkan luka / menambah jumlah HP pada pemain.
Magic Scrooll	Item yang dibuat di fortress digunakan untuk skill aktif pada pemain.
Gold Bar	Item yang dibuat di fortress digunakan sebagai bahan material.
Magic Coal	Item yang dibuat di fortress digunakan sebagai bahan material.
Magic Powder	Item yang dibeli di fortress digunakan sebagai bahan material.
Crude Oil	Item yang dibeli di fortress digunakan sebagai bahan material.

Desain Level

Membahas tentang level. Ada berapa banyak level dalam game, apa saja yang akan dimasukkan di dalamnya, dan tingkat kesulitannya.

Levels	
	Maps borderline : Open map untuk area bertarung dari game dimulai sampai game selesai.



Fortress tempat mengisi suplai mengisi ulang HP, pembelian bahan material, dan pembuatan item untuk keperluan tempur.

Control

Jenis Input	Aksi yang dilakukan
Keyboard direct key (panah 4 direksi)	Pergerakan karakter
Keyboard key ASWD	Pergerakan karakter
Gamepad left stick	Pergerakan karakter
Onscreen (khusus perangkat bergerak)	Pergerakan karakter
Keyboard key space	Basic Attack
Gamepad X (Xbox)	Basic Attack
Gamepad no.4 - Square (Ps/Generic)	Basic Attack
Keyboard Alpha 1, 2	Unique Attack
Gamepad Y, B (Xbox)	Unique Attack
Gamepad no.1, 2 - Triangle, Circle (Ps/Generic)	Unique Attack

Keyboard key Enter	Aksi player
Gamepad A (Xbox)	Aksi player
Gamepad no.3 - Cross (Ps/Generic)	Aksi player
Keyboard key Escape	Game Pause
Gamepad Start (Xbox/Ps/Generic)	Game Pause

Art Style

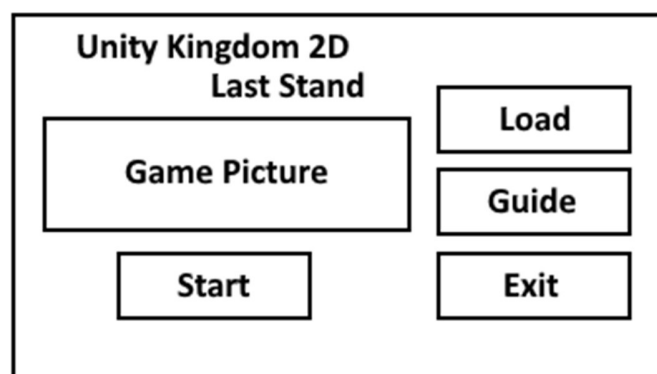
Art style, berupa pixel art. Mengoptimalkan penggunaan aset dari LPC. Meliputi desain karakter, environment dan animasi. (sumber: <https://opengameart.org>)

Sound

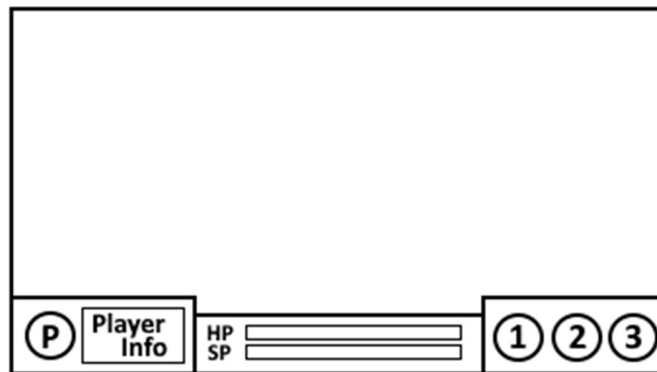
Melibatkan pihak ketiga dari sumber gratis (*free source*). Sumber didapat dari <https://mixkit.co>.

User Interface

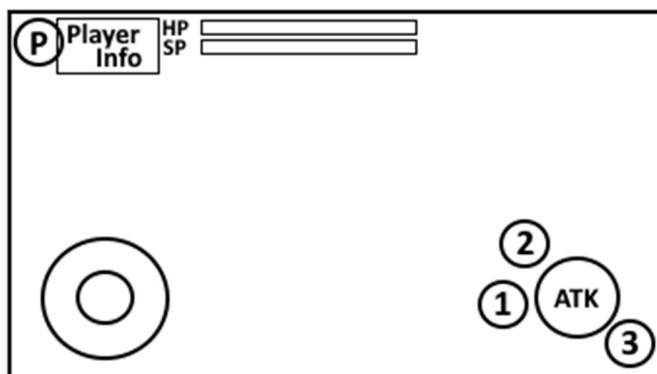
UI pada permainan ini terbagi atas 2 bagian yaitu, Menu Utama dan Form **HUD** untuk bermain. Berikut rancangan tampilan untuk menu utama.



Menu utama akan dibagi menjadi beberapa navigasi seperti : Start Game, Load Game, Exit. Form HUD terbagi menjadi 2 jenis, untuk permainan yang menggunakan *gamepad* / *keyboard*, akan memiliki tampilan rancangan seperti dibawah ini.



Permainan yang menggunakan *tap screen*, akan memiliki tampilan rancangan seperti dibawah ini.



Form HUD memiliki tombol aksi yang sama antara penggunaan *gamepad*, maupun penggunaan *onscreen*. Antara lain tombol jeda game, Aksi 1, Aksi 2, Aksi 3, dan untuk penggunaan *onscreen* mendapat tambahan tombol navigasi guna pergerakan pemain.

Penjadwalan

Tugas yang harus diselesaikan				
Tugas	Pelaksana	Mulai	Selesai	% Capaian
Fase: Pengembangan				
Design				
Storyline				
Level Mechanics				
Art				
Level				
Special FX				
UI				
Engineering				
Production Pipeline				

Prototypes				
Audio				
Sound Design				
Fase: Testing				
Perencanaan				
Beta Testing				
Fase: Publish				
Persiapan				
Go Public				