

Design Document Sample

Btari Fatma Rosa 20/456361/TK/50491

Wiweka Yoga Sadewa 20/456382/TK/50512

Title Page



Beyond the Woods

Untuk Windows OS

Target Usia: 15-21

Rating: E10

Story and Gameplay

Cerita:

Kamu adalah seorang pengembara yang dipersekusi karena tanpa sengaja menyaksikan tindakan kriminal (penjualan hewan eksotis, pembalakan hutan, dll) . Setelah dikejar selama beberapa waktu, kamu tiba di

sebuah hutan belantara yang misterius. Tujuanmu adalah menembus hutan ini untuk lolos dari pengejaran dan mencari tempat aman untuk bersembunyi. Namun, semakin dalam kamu pergi, hutan ini tidak memiliki akhir yang jelas dan terus berubah bentuk. Sementara itu, di tengah jalan, pihak-pihak yang mencarimu semakin mendekat.

Gameplay:

- Genre: Platformer 2-Dimensi
- Tantangan utama bukanlah melawan musuh atau mengumpulkan poin, tetapi kendali karakter dan mengatasi rintangan.
- Pemain harus melewati berbagai level bertema hutan dengan rintangan yang semakin sulit.
- Jika pemain jatuh, menyentuh objek berbahaya, atau tertangkap oleh pengejar, pemain harus mengulangi dari awal level.
- Kendali karakter: Gerak ke Kiri dan Kanan, Loncat (Jump), Berlari Cepat (Dash), dan Memanjat (Grab).

Game Flow

Challenge :

- Tantangan yang Semakin Sulit: Setiap level hutan menghadirkan rintangan yang semakin rumit dan sulit diatasi.
- Belajar dari Kegagalan: Pemain harus berulang kali mencoba level, belajar dari kegagalan mereka, dan meningkatkan keterampilan serta pemahaman terhadap mekanik permainan.

Game System :

- Tidak ada Sistem Poin atau Uang: Permainan tidak menggunakan sistem poin, uang, atau skor. Fokus utamanya adalah pada keterampilan pemain dan mengatasi rintangan.
- Kolektibel Tertentu: Pemain dapat menemukan kolektibel tertentu di beberapa level, seperti potongan peta atau catatan yang menceritakan lebih lanjut tentang kasus kriminal misterius yang terjadi di hutan ini. Kolektibel ini mungkin memberikan wawasan tambahan tentang cerita.
- Kemampuan Tambahan: Seiring pemain maju dalam permainan, mereka tidak mendapatkan kemampuan baru. Namun, mereka semakin terampil dalam menggunakan kendali karakter yang ada.
- Gerakan Tambahan: Pemain tidak akan mendapatkan gerakan tambahan tetapi harus mengandalkan kendali yang ada untuk menyelesaikan level yang semakin sulit.

Objective :

- Pemain mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang mekanik permainan dan strategi yang efektif untuk mengatasi rintangan.
- Pemain mungkin menjadi lebih cepat dalam merespons situasi yang muncul.
- Prestasi terbesar adalah mencapai tempat aman dan menyelesaikan permainan, yang menggambarkan perkembangan karakter dalam cerita.

Character and Controllers



Karakter Utama : Pengembara yang dipersekusi. (Kiri)

Figuran : Penjahat (Tengah) dan Polisi Hutan (Kanan)



Pengendali (Keyboard) :

- Gerak Kiri dan Kanan: Tombol panah kiri dan kanan.
- Loncat (Jump): Tombol Space.
- Berlari Cepat (Dash): Tombol Shift.
- Interaksi : Tombol Karakter A

Main Game Play

Jenis Permainan:

- Genre Utama: Platformer 2-Dimensi.
- Tantangan Skill: Permainan ini menekankan kemampuan pemain untuk mengendalikan karakter dengan tepat dan merespons dengan cepat terhadap rintangan yang muncul.
- Model Permainan: Tidak ada elemen pertempuran atau penembakan dalam permainan. Fokus utamanya adalah melewati rintangan dengan lancar.

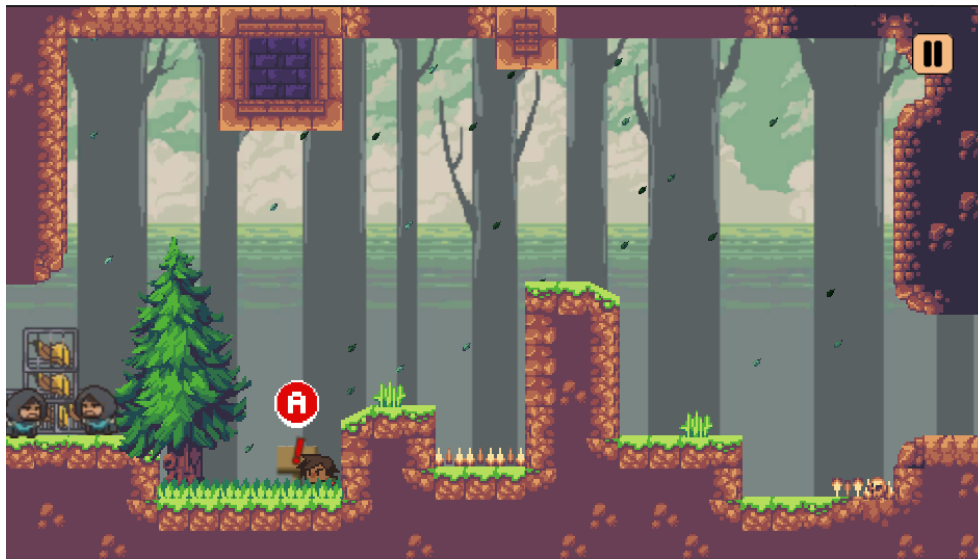
Urutan Permainan:

- Permainan ini dibagi menjadi serangkaian level bertema hutan yang semakin sulit.
- Tidak ada pembagian dalam bentuk round atau story chapters, melainkan pemain akan terus melewati level yang semakin sulit sampai mencapai tujuan akhir.

Skenario Permainan Menarik:

- Level Desain Menantang: Setiap level dirancang dengan hati-hati untuk memaksimalkan tantangan skill pemain dan membuat mereka merasa terpenuhi saat berhasil menyelesaikan level tersebut.
- Tidak Ada Musuh atau Pertempuran: Keunikan permainan ini adalah absennya musuh atau pertempuran. Pemain harus melewati rintangan fisik dan situasional yang semakin rumit.
- Misteri Hutan yang Terus Berubah: Hutan yang terus berubah bentuk menambah tingkat ketegangan dan kebingungan pemain saat mereka mencoba untuk mencari jalan keluar.

Game World





- Dunia permainan adalah hutan belantara yang misterius dan berubah-ubah.
- Setiap level memiliki tema hutan yang berbeda, seperti hutan berawa, hutan gelap, dan hutan berbatu.
- Desain lingkungan yang unik akan mempengaruhi gameplay, misalnya tanaman berduri yang harus dihindari atau platform yang dapat bergerak secara vertikal dan horizontal.

Interface

- Antarmuka minimalis hanya menampilkan pemain dengan arena level dan menu pause
- Tampilan yang bersih dan sederhana untuk mempertahankan fokus pada gameplay.

Game Mechanic

- Mekanik utama adalah kendali karakter yang responsif dan rintangan yang menantang.
- Pemain harus menggunakan kendali dengan tepat untuk menghindari jatuh atau tertangkap.
- Terdapat elemen-elemen mekanik tambahan seperti platform bergerak dan perangkap.

Enemies and Bosses



Tidak ada musuh dalam permainan, fokus pada rintangan. Bos yang dihadapi pemain di akhir cerita akan mengejar dan menambahkan rintangan yang ada, dan cara satu-satunya untuk mengalahkannya adalah menghindari rintangan tersebut dan berhasil sampai ke akhir level tanpa tertangkap.

Cut scene and Bonus Materials





Cutscene akan berupa dialog box diatas layar permainan sederhana antara beberapa karakter di awal game, dan terkadang saat lanjut level. Karakter lain akan muncul dan berbicara dalam bentuk sprite, sama seperti karakter utama.

Kedepannya Player dapat memainkan ulang permainan demi mengumpulkan semua kolektibel. Kolektibel-kolektibel ini akan memberikan cerita dan lore tentang hutan ini yang lebih lanjut, bagi pemain yang penasaran.