

Game Design Document

Agung and the Legendary Egrang

Anggota Kelompok & Job Desk

- | | |
|------------------------------|--|
| 1. Andreas Agung Prabowo | = Konsep, Grafis & Audio |
| 2. Gunawan Zaki Budi Santoso | = User Interface, Dunia & Karakter |
| 3. Muhammad Rafi Ammar Haq | = Konsep, Progression & Kemajuan |
| 4. Muhammad Fajri Lazuardi | = User Interface, Karakter |
| 5. Nasya Rafeline | = User Interface, Mekanik |
| 6. Rio Daffa Alifando | = Mekanik, Dunia & Karakter, Narasi & Storyboard |
| 7. Sholihil Muaddib | = Karakter |
| 8. Reynald Banu Atmawijaya | = Konsep |
| 9. Reza Adi Pratama | |
| 10. Ryuco Victney Brahmana | |

1. Konsep

Agung and the Legendary Egrang adalah sebuah game yang mengangkat salah satu permainan tradisional Indonesia, yaitu Egrang. Agung and the Legendary Egrang bergenre 2D Platformer Adventure, sehingga pemain akan mengendalikan karakter yang bernama Agung, untuk menghindari rintangan dan mengatasi musuh hingga ke akhir World.

2. Mekanik

Agung and the Legendary Egrang memakai sistem stage/level yang disebut World. Setiap World akan terbuka setelah pemain berhasil menyelesaikan World sebelumnya. Di dalam World, karakter akan dikejar oleh seseorang/sebuah makhluk. Jika karakter berhasil ditangkap oleh pengejar, maka pemain harus mengulang dari awal World lagi. Jika pemain berhasil menyelesaikan World tanpa ditangkap pengejar, maka pemain akan membuka World selanjutnya.



Untuk menggerakkan karakter, pemain bisa menekan-nekan (tap-tap) layar pada handphone. Pemain juga disediakan tombol untuk melompat pada layar untuk mempermudah menghindari rintangan yang ada.

3. Karakter & Dunia

-Karakter

1. Agung (Protagonis/Karakter Utama)

Karakter yang menjadi sumber masalah di game ini. Karakter yang dimainkan pemain.



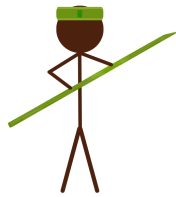
Agung



Agung (Naik Egrang)

2. Prajurit Kerajaan Bamboe (Antagonis)

Kumpulan karakter yang berusaha menangkap Agung di World 1.



Salah Satu Prajurit Kerajaan Bamboe

-Dunia

1. World 1 - Bamboe Kingdom



Kerajaan Bamboe



Ruang Harta Kerajaan Bamboe

2. World Lainnya (Masih belum tentu/dalam proses perkembangan)

Antara lain : Essence River, Porridge Paradise, Teak Forest, Princess Mountain, dan Crocodile's Culvert.

4. Narasi & Storyboard

-Narasi

-Prolog

Pada zaman dahulu, dikisahkan ada seorang pemuda bernama Agung yang pergi ke Kerajaan Bamboe untuk menyembuhkan ibunya yang sedang sakit. Agung mendengar rumor bahwa ada sebuah artefak legendaris yang disimpan di dalam ruang harta Kerajaan Bamboe. Artefak tersebut adalah sebuah egrang. Egrang tersebut dipercaya bisa memberikan kekuatan yang luar biasa bagi pemakainya. Agung nekat memasuki ruang harta Kerajaan Bamboe tanpa izin dan melihat egrang legendaris. Agung pun mencuri egrang tersebut, tapi dia ditemukan oleh salah satu prajurit Kerajaan Bamboe. Agung lalu berusaha kabur menggunakan egrang dari kejaran para prajurit Kerajaan Bamboe.

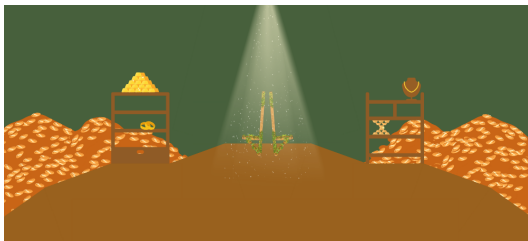
-Storyboard

1.



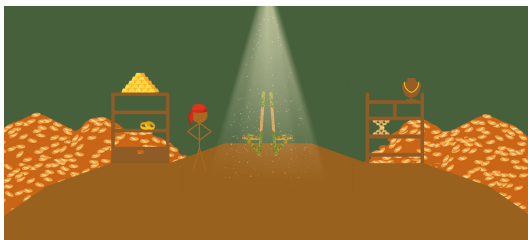
Pada zaman dahulu, dikisahkan ada seorang pemuda bernama Agung yang pergi ke Kerajaan Bamboe untuk menyembuhkan ibunya yang sedang sakit. Agung mendengar rumor bahwa ada sebuah artefak legendaris yang disimpan di dalam ruang harta Kerajaan Bamboe.

2.



Artefak tersebut adalah sebuah egrang. Egrang tersebut dipercaya bisa memberikan kekuatan yang luar biasa bagi pemakainya.

3.



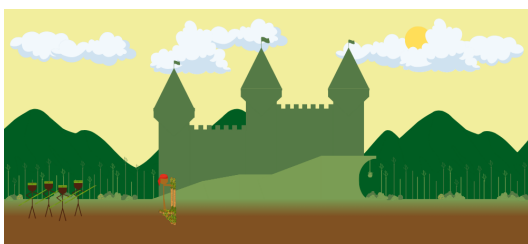
Agung nekat memasuki ruang harta Kerajaan Bamboe tanpa izin dan melihat egrang legendaris.

4.



Agung pun mencuri egrang tersebut, tapi dia ditemukan oleh salah satu prajurit Kerajaan Bamboe.

5.



Agung lalu berusaha kabur menggunakan egrang dari kejaran para prajurit Kerajaan Bamboe.

5. Progression & Kemajuan

Semakin tinggi World yang dimainkan, maka semakin tinggi juga tingkat kesulitannya, seperti rintangan yang lebih banyak dan lebih bervariasi. Selain itu, cerita perjalanan Agung dari Kerajaan Bamboe ke World selanjutnya juga akan berkembang.

6. Grafis & Audio

-Grafis

Grafis yang digunakan adalah grafis 2D, dengan karakternya yang berbentuk stickman.

-Audio

Audio yang digunakan diusahakan berasal dari Indonesia agar lebih berasa unsur Indonesia-nya. Contohnya seperti lagu [Sabilulungan](#) yang berasal dari Sunda untuk lagu latar belakang World 1.

7. Antarmuka Pengguna/User Interface



Untuk UI, kami menggunakan palet warna Hijau-Kuning-Merah-Coklat di setiap elemen yang ada, seperti warna tombol, teks, latar belakang, dan karakter. Lalu kami membuat setiap tombol dan elemen lainnya yang simpel, tidak kompleks, dan enak dilihat mata.

Link UI secara lengkap di Figma :

<https://www.figma.com/file/lodEOn0uE8eKfQkBjX9rIS/Projek-Game-K2?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=6KKGjC8vXNbWnD48-1>