

Game Design Dokumen

Echlon Devs



Kelompok 7

1. Adonea Maximilian Raqim A.J (01)
2. Keysya Putri Ramadhani (17)
3. Sekar Ayu Tri Haryani (32)
4. Vanesa Desvita Savitri (35)

1. Judul

Sasmita Pustaka: Gerbang yang Pecah

Menggunakan kata bahasa Jawa/Sansekerta "Sasmita" (artinya: isyarat atau petunjuk)

memberikan nuansa etnik yang kuat, sesuai dengan setting desa dan hutan di kaki gunung.

2. Genre

RPG (Role-Playing Game)

3. Target Platform dan Audien

Platform: Web Browser, Itch.io

Audien: Remaja umur (13-25 Tahun) dan penggemar cerita fantasi naratif

4. Unique Selling Point dan Tagline

1. **Immersive Narrative Investigation:** Berbeda dengan penyampaian cerita tradisional, *Pustaka Antarloka* menggunakan sistem "**Visual Flashback**" melalui objek yang ditemukan. Setiap bahan herbal yang dikumpulkan bukan sekadar *item* koleksi, melainkan pemicu memori transparan yang menceritakan peristiwa masa lalu secara organik di lingkungan sekitar.

Tagline

"Pustaka Antarloka: Gema dari Masa Lalu."

5. Daftar Mekanik Game

A. Pergerakan (Movement)

Player dapat bergerak ke empat arah (atas, bawah, kiri, dan kanan) menggunakan tombol navigasi. Kecepatan gerak player ditetapkan sebesar **350 unit per detik**. Saat player bergerak, animasi **run** akan dimainkan sesuai arah gerakan, sedangkan saat berhenti akan memainkan animasi **idle**.

B. Sistem Arah Karakter

Karakter selalu menyimpan arah terakhir yang dihadapi (*last direction*). Informasi ini digunakan untuk:

- Menentukan animasi idle.
- Menentukan animasi serangan.
- Mengubah posisi area serangan (hitbox) sesuai arah hadap karakter.

C. Sistem Serangan (Combat)

Player dapat melakukan serangan menggunakan tombol **Attack**. Ketika menyerang:

1. Karakter berhenti bergerak sementara.
2. Animasi serangan diputar sesuai arah hadap.
3. Efek suara tebasan pedang dimainkan.
4. Musuh yang berada dalam area serangan menerima **25 damage**.
5. Setelah animasi selesai, player dapat bergerak dan menyerang kembali.

D. Sistem Lifesteal

Setiap kali serangan berhasil mengenai musuh, player memperoleh efek **lifesteal** sebesar **10 HP**.

Ketentuan:

- HP yang dipulihkan tidak dapat melebihi HP maksimum.
- HP maksimum player adalah **100 HP**.
- Health Bar akan muncul ketika HP berubah.

E. Sistem Kesehatan (Health System)

Player memiliki:

- HP Maksimum: **100**
- HP Awal: **100**

Saat menerima serangan dari musuh:

1. HP berkurang sesuai jumlah damage yang diterima.
2. Health Bar diperbarui secara otomatis.
3. Jika HP mencapai 0, player akan mati.

F. Sistem Kematian (Death System)

Ketika HP habis:

1. Status player berubah menjadi mati (*player_alive = false*).
2. Karakter tidak dapat melakukan aksi.
3. Setelah jeda 1,5 detik, scene akan dimuat ulang (*reload scene*).
4. Player kembali ke kondisi awal permainan.

G. Sistem Deteksi Musuh

Player memiliki area deteksi serangan (*hitbox*) yang digunakan untuk mengetahui apakah musuh berada dalam jangkauan tebasan.

Fungsi sistem:

- Mendeteksi musuh yang masuk ke area serangan.
- Menyimpan target musuh yang sedang berada dalam jangkauan.

- Menghapus target ketika musuh keluar dari area serangan.

H. Sistem Interaksi NPC

Player dapat berinteraksi dengan NPC ketika berada dalam jarak tertentu.

Alur interaksi:

1. Tombol interaksi muncul ketika player mendekati NPC.
2. Player menekan tombol **Interaksi**.
3. NPC menjalankan fungsi dialog (*bicara()*).
4. Dialog atau informasi quest ditampilkan kepada pemain.

I. Sistem Kamera

Kamera mengikuti pergerakan player dan memiliki batas area tertentu sesuai lokasi permainan.

- Pada area **Dalam Rumah**, kamera dibatasi agar tidak keluar dari ukuran map rumah.
- Pada area **Lingkungan/Luar Rumah**, kamera dibatasi sesuai ukuran map luar.

6. LORE

Di kaki Gunung Kabut Roh yang terpencil, kehidupan seorang anak tanpa asal-usul berjalan damai dan sederhana. Ia bukan anak kandung dari Nenek Isyana, dukun tua yang misterius sekaligus paling dihormati di desa. Sejak bayi, ia ditemukan di gerbang desa tanpa nama, hanya terbungkus kain dengan simbol roh yang asing. Sejak saat itu, Nenek Isyana merawat dan membesarkannya, mengajarnya cara membuat ramuan herbal serta bahasa roh—bisikan halus yang hanya bisa didengar oleh segelintir orang.

Namun, *ada satu rahasia* yang selalu dijaga ketat oleh Nenek Isyana.

Sebuah artefak kuno bernama *Pustaka Antarloka*.

Buku itu tampak tua dan rapuh, namun memancarkan aura yang tidak wajar. Sampulnya gelap, seolah menyerap cahaya di sekitarnya, dan halaman-halamannya dipenuhi tulisan serta simbol yang terus berubah, seakan hidup. Konon, *pustaka itu adalah penghubung antara dunia manusia dan dunia roh—sebuah kunci yang menjaga keseimbangan di antara keduanya*.

“Ini bukan sekadar buku,” ujar Nenek Isyana suatu hari dengan suara berat. “Ini adalah gerbang. Jika keseimbangannya terganggu... maka batas antara dua dunia akan runtuh.”

Ia menatap tajam ke arah anak itu.

“Dan jika jatuh ke tangan yang salah... tidak ada yang bisa menghentikannya.”

Malam itu, kabut turun lebih tebal dari biasanya.

Seorang pedagang asing bernama *Silas* tiba di desa. Senyumnya tampak ramah, namun tersimpan ambisi di balik sorot matanya. Ia telah lama mencari kekuatan yang mampu menguasai bukan hanya manusia, tetapi juga makhluk dari dunia lain.

Dan akhirnya, ia menemukannya.

Di tengah malam, saat desa terlelap, Silas menyelip masuk ke gubuk Nenek Isyana. Dengan hati-hati, ia menemukan Pustaka Antarloka yang tersembunyi.

Saat tangannya menyentuh sampul buku itu—

halamannya terbuka dengan sendirinya.

Cahaya gelap memancar dari dalamnya.

Bisikan-bisikan asing memenuhi udara, menggema seperti panggilan dari dunia yang jauh.

Namun Silas tidak gentar.

Ia justru tersenyum.

“Inilah kekuatan yang dicari...”

Tanpa ragu, ia membawa kabur pustaka itu dan melarikan diri ke dalam Hutan Kabut Roh—tempat di mana batas antara dua dunia paling tipis.

Kabut menelannya dalam sekejap.

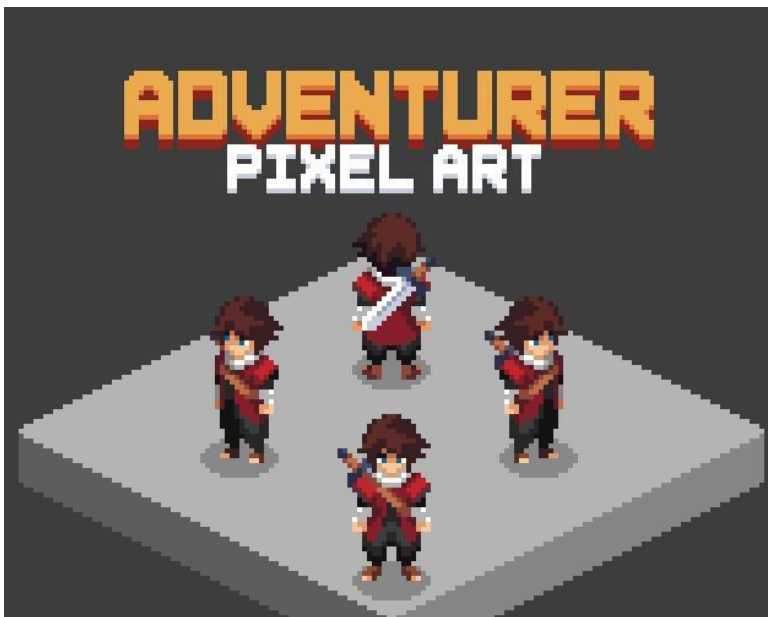
Dan untuk pertama kalinya dalam ratusan tahun—

gerbang antarloka mulai terbuka.

7. ARTSTYLE dan ASET VISUAL DESIGN LEVEL







8. TEKNOLOGI

Dalam pembuatan game ini kita menggunakan GODOT

9. Alur

Stage 1: Awal Petualangan

Pemain memulai perjalanan dengan berinteraksi terlebih dahulu dengan seorang nenek yang memberikan informasi penting mengenai keberadaan Buku Sasmita. Setelah berbicara dengan nenek, pemain akan menerima quest dari NPC untuk mengalahkan beberapa musuh yang mengganggu daerah sekitar. Setelah semua musuh berhasil dikalahkan, pemain dapat melanjutkan ke tahap berikutnya.

Stage 2: Pengumpulan Crystal

Pada tahap kedua, pemain bertemu dengan NPC yang memberikan misi untuk mengumpulkan sejumlah crystal. Crystal tersebut dapat diperoleh dengan mengalahkan musuh yang ditemui selama perjalanan. Pemain harus mengumpulkan crystal sesuai jumlah yang ditentukan agar dapat menyelesaikan misi dan membuka akses ke area terakhir.

Stage 3: Pertarungan Melawan Boss

Setelah berhasil menyelesaikan misi pengumpulan crystal, pemain memasuki tahap terakhir yaitu menghadapi boss utama. Pertarungan ini menjadi tantangan terbesar dalam permainan. Jika boss berhasil dikalahkan, pemain akan memperoleh **Buku Sasmita**, artefak yang telah dicari sejak awal petualangan. Dengan diperolehnya Buku Sasmita, perjalanan pemain pun berakhir dan misi dinyatakan selesai.

10. ROLE

Adonea Maximilian Raqim A.J → Programmer

Keysya Putri Ramadhani → **Project Manager**, Game Designer, & Programmer

Sekar Ayu Tri Haryani → Asset & Backsound Research

Vanessa Desvita Savitri → Storyboard Artist & Background Comic Creator