

# Game Design Document (GDD)

## 1. Judul Game

- Ucup the Breaker

## 2. Ringkasan

- Deskripsi: Sebuah game kasual berbasis block breaker di mana pemain mengendalikan karakter (ucup) untuk memantulkan bola seepaknya dan menghancurkan balok hingga semua level terselesaikan.
- Genre: Casual / Arcade
- Platform: Mobile (Android)

## 3. Konsep Permainan

- Ide Utama: Menghancurkan semua balok dalam setiap stage dengan memantulkan bola sepak dengan karakter (ucup).
- Tema: Sekolah
- Atmosfer: Seru, cepat, dan menantang.

## 4. Gameplay

Mekanika Utama:

- Kontrol karakter (ucup) dengan swipe kiri/kanan.
- Bola sepak akan memantul otomatis saat menyentuh karakter (ucup) atau dinding.
- Balok hancur ketika terkena bola sepak.

Aturan Dasar:

- Pemain kalah jika bola sepak jatuh melewati karakter (ucup).
- Level selesai jika semua balok hancur.

Pacing:

- Kecepatan bola sepak meningkat setiap beberapa level.
- Variasi balok bertambah seiring progres [kayu, bata, batu].

## 5. Cerita dan Karakter

Sinopsis cerita:

- Saat jam pelajaran usai ucup bermain bola sepak di halaman belakang sekolah dan menemukan sisa puing-puing yang tak kunjung diratakan, ia yang hanya sekedar “*gabut*” menjadikan tembok dan sisa puing-puing tersebut menjadi target untuk bermain bola sepak

Karakter Utama:

- Ucup yang bermain bola sepak di halaman belakang sekolah

## 6. Desain Level

Struktur:

- Total 3 level (stage) dengan tingkat kesulitan meningkat. Detail Level:
  - Level 1–2: Balok sederhana seperti balok kayu=(1 hit) & balok bata=(2 hit)
  - Level 2–3: Tambahan balok yang lebih kuat seperti balok batu=(3 hit)

Elemen Interaktif:

- Power-up:
  - Multi-ball
  - Ramuan pembesar (Karakter)
  - Ramuan pembesar (Bola)
  - Slow motion ball

## 7. Grafik dan Visual

Gaya Seni:

- 2D pixel

Referensi Visual:

- Background sekolah colorful
- Efek debu saat bola memantul

UI:

- Skor di atas layar
- Indikator nyawa (life)
- Tombol pause -> restart dan lanjutkan
- Tombol restart saat kalah

## 8. Audio

Musik:

- EDM / Synthwave ringan

SFX:

- Balok hancur: efek benda hancur (sesuai jenis balok)
- Power-up: suara energik

## 9. Teknologi

- Engine: Unity
- Bahasa Pemrograman: C#
- Fisika: RigidBody2D & Collider2D, Collision detection untuk pantulan bola

## 10. Target Pasar

Demografi:

- Remaja hingga dewasa
- Cocok untuk pemain kasual

Tujuan:

- Hiburan singkat tapi adiktif

## 11. Monetisasi

Model bisnis:

- Iklan (reward ads untuk extra life)
- Optional in-app purchase (remove ads)

## 12. Timeline Pengembangan

- Minggu 1: Core gameplay, setup Unity 2D, sistem karakter (ucup) & bola sepak, mekanik pantulan, sistem balok dasar.
- Minggu 2: Level & UI, implementasi 3 level, desain UI (menu, HUD, game over), Tambah power-up
- Minggu 3: Polish & build, sound & efek visual, balancing difficulty, bug fixing, export APK Android

## 13. Tim Pengembang

- Abdurrohman Muhammad

## 14. Referensi

- Block Breaker