

GAME DESIGN DOCUMENT
Universitas AMIKOM Yogyakarta

Foxland

Disusun oleh :

23.11.5678

Sahila Amalia

23.11.5896

Rian Imamul Akram



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	5
GAMEPLAY MECHANICS	5
DESAIN LEVEL	6
CONTROL	7
ART STYLE	7
SOUND	7
USER INTERFACE	8
PENJADWALAN	9

Analisis

Foxland adalah game 2D platformer yang mengajak pemain mengendalikan seekor rubah pemberani bernama Finn dalam petualangan mengumpulkan permata ajaib di dunia yang penuh bahaya. Game ini dirancang untuk memberikan pengalaman eksplorasi yang menyenangkan.

Gambaran Umum

Aspek	Detail
Judul	Foxland
Genre	2D Side-Scrolling Platformer
Platform	Windows / PC
Mode	Single Player
Engine	Unity
Aset Utama	Sunny Land, Unity Asset Store
Jumlah Level	2 Level
Target Pemain	Semua umur, terutama remaja dan dewasa muda

Rating

Lembaga Rating	Rating	Keterangan
ESRB		
IGRS		
PEGI		

Platform

Platform	Status	Catatan
Windows / PC	Target Utama	Kontrol keyboard (Arrow / WASD)

Cerita dan Karakter

Di sebuah hutan bernama Foxland, tersebar permata bercahaya yang merupakan sumber energi alam semesta. Suatu hari, seorang penyihir jahat bernama Shadow mencuri permata-permata itu dan menyembunyikannya di wilayah berbahaya. Finn sang rubah, penjaga hutan legendaris, harus melewati rintangan dan musuh-musuh Shadow Wulf untuk mengumpulkan semua permata dan memulihkan keseimbangan Foxland. Dalam perjalanannya, Finn menemukan cherry ajaib yang menjaga kegesitannya, tanpa cherry, langkahnya akan semakin berat.

Karakter	Deskripsi	Karakteristik	Catatan
Finn	Playable Character, rubah oranye pemberani, karakter utama yang dikendalikan pemain.	Gesit dan lincah. Dapat berlari, melompat, dan mendaki platform. Kecepatan berkurang jika tidak mengonsumsi cherry. Memiliki 5 nyawa.	Sprite menggunakan aset Sunny Land. Animasi: idle, run, jump, hurt, death.
Shadow	NPC (Antagonis), serigala hitam bertopi penyihir, bos cerita.	Muncul di akhir game.	Final boss, appearancenya belum muncul hingga level 2.
Musuh Hutan	NPC (Musuh), makhluk kecil yang dikendalikan Shadow.	Bergerak maju-mundur secara otomatis di atas platform. Tidak mengejar pemain. Menyebabkan Finn kehilangan 1 nyawa jika bersentuhan.	Menggunakan sprite enemy dari aset Sunny Land.

Gameplay

Overview

Foxland adalah game 2D side-scrolling platformer bergaya Super Mario, di mana pemain bergerak ke kanan, kiri, atas, dan bawah menjelajahi level yang tersusun dari platform-platform bertingkat. Game bersifat single player dan hanya menargetkan platform Windows/PC.

Player Experience

Kamu memainkan Finn, seekor rubah yang memulai perjalanan di sisi kiri level. Di hadapanmu terbentang dunia penuh platform bertingkat, musuh yang berpatroli, cherry sumber energi, dan permata yang tersembunyi di berbagai penjuru. Gunakan tombol panah untuk berlari dan melompat dari satu platform ke platform lain, naik ke atas untuk menemukan gem tersembunyi, turun ke bawah untuk mengeksplorasi lorong rahasia. Perhatikan bar energi, jika kamu tidak segera memakan cherry, Finn akan berjalan lebih lambat dan semakin sulit menghindari musuh. Kumpulkan semua 5 gem di setiap level untuk membuka pintu menuju level berikutnya.

Gameplay Guidelines

- Tidak ada konten kekerasan eksplisit, musuh hanya menyentuh dan karakter sekadar mundur/mati tanpa gore.
- Tidak ada bahasa kasar dalam teks maupun audio game.
- Tidak ada konten dewasa, visual dan tema seluruhnya ramah semua usia.
- Musuh tidak boleh mengejar pemain secara aktif, hanya berpatroli maju-mundur.
- Setiap level harus dapat diselesaikan tanpa bergantung pada faktor acak (fair play).
- Cherry harus selalu tersedia cukup di level agar pemain tidak 'terjebak' tanpa energi.

Game Objectives & Rewards

Tujuan utama Foxland adalah mengumpulkan 5 gem di setiap level untuk membuka level berikutnya, sambil menjaga energi Finn dengan memakan cherry.

Kategori	Deskripsi	Dampak / Reward	Penalty / Konsekuensi	Tingkat Kesulitan
Mengumpulkan Gem	Pemain harus mengumpulkan 5 gem di setiap level untuk membuka portal	Progress level bertambah, portal terbuka setelah semua gem terkumpul.	Jika belum lengkap, level tidak dapat diselesaikan.	Normal–Sulit (gem tersembunyi dan perlu eksplorasi)

	ke level berikutnya.			
Memakan Cherry	Cherry digunakan untuk menjaga energi Finn tetap stabil.	Energi bertambah +25%, kecepatan gerak kembali normal.	Jika energi habis, Finn bergerak lebih lambat sehingga lebih sulit menghindari musuh.	Mudah
Menghindari Musuh	Pemain harus menghindari musuh yang berpatroli di platform.	Tidak kehilangan nyawa dan progress eksplorasi lebih aman.	Menyentuh musuh menyebabkan -1 nyawa dan pemain respawn di checkpoint / awal level.	Normal–Sulit
Menghindari Jurang / Air	Pemain harus melompat dengan tepat untuk menghindari jatuh.	Eksplorasi level berjalan lancar.	Jatuh ke jurang atau air menyebabkan -1 nyawa dan respawn.	Normal
Menyelesaikan Level	Setelah semua gem terkumpul, pemain dapat mencapai portal akhir level.	Level berikutnya terbuka, Health & Lives kembali penuh.	Tidak ada penalty langsung.	Normal
Game Over	Semua nyawa Finn habis (0/5 lives).	Pemain dapat mengulang permainan dari level 1.	Progress level diulang dari awal permainan.	Sulit

Gameplay Mechanics

Karakter	Mekanik & Aksi
Finn (Playable)	Berlari kiri/kanan (Arrow Left/Right atau A/D). Melompat (Arrow Up atau W atau Space). Berdiri diam (idle). Terkena musuh:

	animasi hurt lalu respawn. Kecepatan normal saat energi penuh; melambat saat energi hampir habis.
Musuh Hutan (NPC)	Bergerak otomatis maju-mundur di atas platform. Berbalik arah saat mencapai ujung platform atau tembok. Tidak merespons aksi pemain.

Desain Level

Level	Tema	Objektif	Rintangan
Level 1	Hutan Cerah, platform kayu bertingkat, latar pohon dan bunga.	Kumpulkan 5 gem tersebar di berbagai ketinggian platform. Temukan semua gem untuk membuka portal ke Level 2.	Musuh berpatroli di platform. Jurang dangkal di bawah. Cherry tersebar cukup merata. Tingkat kesulitan: Mudah-Normal.
Level 2	Hutan Musim Dingin, platform es dan salju bertingkat, latar pegunungan bersalju, pohon pinus beku, dan angin dingin.	Kumpulkan 5 gem yang lebih tersembunyi di area bersalju dan platform es.	5 musuh berpatroli di jalur sempit dan platform licin. Area jurang es atau sungai beku di bawah (fatal jika jatuh). Cherry lebih sedikit dan tersembunyi. Tingkat kesulitan: Normal–Sulit.

Control

Jenis Input	Aksi yang Dilakukan
Arrow Left / A	Finn berlari ke kiri
Arrow Right / D	Finn berlari ke kanan
Arrow Up / W / Space	Finn melompat
Escape / P	Pause / Resume game
Enter	Konfirmasi di menu (Start, Retry, dll.)

Art Style

Foxland menggunakan art style cute 2D cartoon mengikuti aset resmi Sunny Land dari Unity Asset Store

(<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/sunny-land-103349>) dan (<https://assetstore.unity.com/packages/2d/environments/2d-ice-world-106818>)

Visual game didominasi warna-warna hangat dan cerah, hijau hutan, oranye rubah, gem bercahaya. Level 1 (Hutan Cerah) menggunakan tileset outdoor Sunny Land dengan latar langit biru dan pepohonan rimbun. Level 2 berupa Hutan Musim Dingin, platform es dan salju bertingkat, latar gua es, pohon pinus beku, dan air dingin.

Sound

Event / Aksi	Jumlah SFX
Finn melompat (jump)	1
Finn mendarat di platform (land)	1
Finn mengambil gem (collect gem)	1
Finn memakan cherry (eat cherry)	1
Finn kena musuh / mati (hurt)	2
Finn kena musuh / mati (death)	
Musuh bergerak (patrol SFX, opsional)	1
Level clear / portal terbuka	1
Game Over	1
Klik tombol menu (UI click)	1

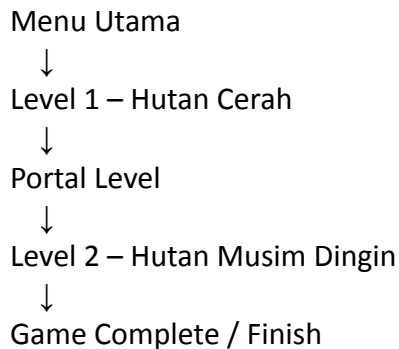
Total	10
-------	----

User Interface

Struktur Navigasi Game

Struktur navigasi pada game *Foxland* menggunakan alur linear, di mana pemain memulai permainan dari menu utama kemudian melanjutkan permainan secara bertahap dari Level 1 menuju Level 2.

Diagram struktur navigasi game:



Penjelasan:

- Menu Utama digunakan untuk memulai permainan.
- Level 1 memiliki tema hutan cerah dengan platform kayu dan area eksplorasi dasar.
- Setelah pemain berhasil mengumpulkan seluruh gem dan mencapai portal, pemain akan berpindah ke Level 2.
- Level 2 menggunakan tema gua musim dingin dengan platform es dan area yang lebih sulit.
- Setelah seluruh objective pada level terakhir selesai, permainan berakhir.

Head Up Display (HUD)

HUD (*Head Up Display*) merupakan tampilan antarmuka yang muncul selama permainan berlangsung untuk membantu pemain memantau kondisi permainan secara real-time.

Informasi yang ditampilkan pada HUD game *Foxland* meliputi:

1. Health / Nyawa Pemain

Ditampilkan menggunakan ikon hati pada bagian atas layar.

Contoh:



Fungsi:

- Menunjukkan jumlah nyawa pemain.
- Nyawa berkurang ketika terkena musuh atau jatuh ke jurang.

2. Cherry Counter

Menampilkan jumlah cherry yang berhasil dikumpulkan pemain.

Contoh:



Fungsi:

- Cherry digunakan untuk menjaga energi Finn tetap stabil.
- Membantu pemain mempertahankan kecepatan gerak karakter.

3. Gems Counter

Menampilkan jumlah gem yang berhasil dikumpulkan pemain.

Contoh:



Fungsi:

- Sebagai objective utama permainan.
- Pemain harus mengumpulkan 5 gem untuk membuka portal menuju level berikutnya.

4. Tampilan Gameplay

Selama permainan berlangsung, layar juga menampilkan:

- Karakter utama Finn

- Musuh yang berpatroli
- Platform permainan
- Portal level
- Obstacle dan jurang
- Background sesuai tema level

Desain User Interface

Desain User Interface pada game *Foxland* dibuat sederhana dan mudah dipahami agar pemain dapat fokus pada gameplay platformer. Informasi penting seperti health, jumlah cherry, dan jumlah gem ditempatkan pada bagian kiri atas layar sehingga tetap terlihat selama permainan berlangsung.

- **Level 1** menggunakan tampilan bertema hutan cerah dengan nuansa warna hijau dan coklat.
- **Level 2** menggunakan tema musim dingin dengan platform es, salju, gua es, serta latar pegunungan bersalju.

Penjadwalan

Tugas	Pelaksana	Mulai	Selesai	% Capaian
Fase: Pengembangan				
Design, Storyline	Sahi, Rian	-	-	0%
Design, Level Mechanics	Sahi, Rian	-	-	0%
Art, Level 1 (Hutan Cerah)	Sahi	-	-	0%
Art, Level 2 (Gua Kristal)	Rian	-	-	0%
Art, UI (HUD, menu)	Rian	-	-	0%
Engineering, Production Pipeline	Sahi, Rian	-	-	0%
Fase: Testing				
Perencanaan				
Beta Testing				
Fase: Publish				
Persiapan				
Go Public				