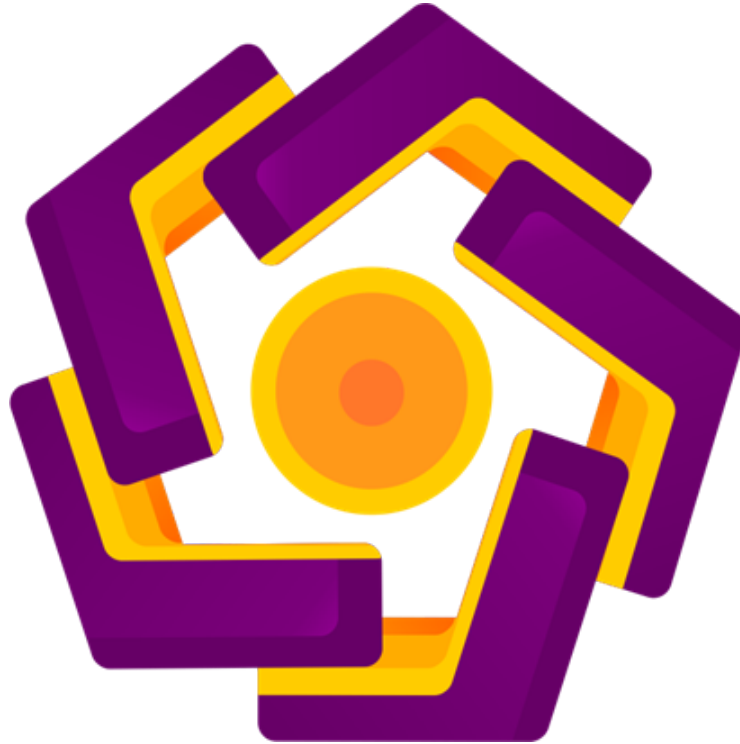


Maiden Project



Nama Anggota Kelompok :

Enricko Putra Hartono	23.61.0262
Fathir Ade Deo	23.61.0254
Latif Ibrahim	23.61.0256
Tandang Pangestu	23.61.0261
Zhafif Hylmi Naryama	23.61.0263

**BACHELOR OF INFORMATICS
COMPUTER SCIENCE FACULTY
AMIKOM YOGYAKARTA UNIVERSITY**

2025/2026

DAFTAR ISI

Analisis.....	3
Gambaran Umum.....	3
Rating.....	3
Platform.....	4
Cerita dan Karakter.....	4
Gameplay.....	5
Overview.....	5
Player Experience.....	5
Gameplay Guidelines.....	6
Game Objectives & Rewards.....	6
Gameplay Mechanics.....	7
Desain Level.....	8
Control.....	9
Art Style.....	9
Sound.....	9
User Interface.....	10
Penjadwalan.....	11

Analisis

Maiden Project adalah game arcade 2D side-scrolling menantang bertema *dark fantasy* di mana pemain mengendalikan seorang penyihir terbang menggunakan kontrol satu tombol untuk menghindari rentetan rudal dinamis. Game ini adiktif karena mengkombinasikan sistem mati instan (*one-hit-death*) dengan kurva kesulitan progresif yang memotivasi pemain untuk terus memecahkan rekor skor tertinggi mereka.

Gambaran Umum

Judul Game: *Maiden Project*

Genre Game: *Arcade Side-Scroller / Endless Runner*

Target Platform: Mobile (Android & iOS) dan PC (Web Browser / Standalone)

Ringkasan Gameplay (Apa yang akan dimainkan oleh player): *Maiden Project* adalah sebuah game arcade bertempo cepat yang mengandalkan refleks, ketepatan waktu (*timing*), dan konsentrasi pemain. Dalam game ini, pemain akan mengendalikan seorang karakter penyihir (*witch*) yang sedang terbang di udara.

Pemain hanya menggunakan satu tombol kontrol (klik mouse/spasi untuk versi PC). Setiap ketukan akan memberikan dorongan ke atas bagi penyihir untuk melawan gaya gravitasi yang secara konstan menariknya ke bawah.

Tantangan utama yang harus dihadapi pemain adalah rentetan rintangan berupa rudal yang melesat lurus secara dinamis dari arah kanan menuju ke kiri layar. Pemain harus memandu penyihir bermanuver naik dan turun untuk mencari celah aman agar terhindar dari tabrakan. Game ini mengusung sistem kematian instan (*one-hit-death*) jika penyihir menyentuh rudal atau jatuh hingga menyentuh batas bawah tanah, permainan akan langsung berakhir (*Game Over*). Tidak ada garis akhir atau level yang harus diselesaikan, melainkan pemain ditantang untuk bertahan hidup selama mungkin di udara demi mengumpulkan poin dan mencetak skor tertinggi (*high-score*).

Rating

Target Audiens (Semua Umur):

Game ini dirancang agar dapat dinikmati oleh semua kalangan, sehingga konten harus aman untuk anak-anak hingga orang dewasa.


Platform

Maiden Project dirancang khusus untuk dirilis pada platform PC / Desktop, dengan fokus optimasi penuh pada sistem operasi Windows..

Cerita dan Karakter

Maiden Project adalah sebuah permainan arcade side-scrolling tanpa akhir (endless) yang menguji ketangkasan dan waktu presisi pemain, mengadaptasi mekanik klasik yang adiktif dengan sentuhan tema aksi yang menegangkan.

Pemain akan mengendalikan seorang Penyihir (Witch) yang terbang melintasi udara. Sang penyihir harus bertahan hidup selama mungkin dengan cara menghindari rentetan serangan rudal yang terus memburunya. Tidak ada garis akhir di dalam permainan ini, melainkan murni ujian ketahanan dan refleks untuk meraih skor tertinggi.

Karakter	Deskripsi	Karakteristik	Catatan
<p>Witch</p> 	<p>Tokoh protagonis yang dapat dimainkan dalam game ini. Dia adalah sosok misterius yang melayang, mengenakan jubah biru pudar yang compang-camping dan topi runcing tinggi dengan tonjolan seperti tanduk. Wajahnya sepenuhnya tersembunyi dalam bayangan, menambah kesan misteriusnya.</p>	<p>Terus-menerus terpengaruh oleh gravitasi ke bawah. Dia sangat rentan (rentan terhadap serangan mematikan dalam satu kali serangan) tetapi cukup lincah untuk bergerak di ruang sempit. Desainnya sangat condong ke estetika fantasi gothic yang gelap.</p>	<p>Dia tidak memiliki serangan atau kemampuan ofensif apa pun. Satu-satunya interaksi mekanis pemain dengannya adalah mengendalikan momentum vertikalnya (melompat/mengepakkan sayap) untuk menghindari artileri dan barikade darat yang datang.</p>

Gameplay

Overview

Genre Game: *Endless Runner / Arcade Side-scroller*

Persamaan dan Perbedaan dengan Genre yang Sudah Ada:

- **Persamaan:** Mekanik dasar mengambil inspirasi dari game *Flappy Bird*, di mana pemain menggunakan kontrol satu tombol (klik) untuk melawan gravitasi dan membuat karakter tetap mengudara. Memiliki sistem *one-hit-death* (satu kali tertabrak langsung kalah) dan berfokus pada pencapaian skor tertinggi (*high score*).
- **Perbedaan:** Alih-alih melewati celah statis dari pipa yang datang dari atas dan bawah, rintangan dalam *Maiden Project* bersifat dinamis. Obstacle berupa rudal yang melesat secara lurus dari kanan ke kiri layar. Hal ini mengubah pola pikir pemain dari sekadar "mencari celah di antara dinding" menjadi "bermanuver menghindari proyektil yang datang dengan kecepatan tertentu".

Target Platform: Game ini ditargetkan rilis untuk **PC (Standalone)**.

Mode Permainan: Game ini bersifat **Single-player**. Pengalaman inti hanya dimainkan oleh satu orang.

Player Experience

Bayangkan kamu adalah seorang penyihir yang sedang terbang melintasi langit menggunakan sapu terbangmu. Saat permainan dimulai, kamu akan melihat pemandangan latar belakang yang terus bergerak maju, memberikan ilusi bahwa kamu terbang dengan kecepatan tinggi.

Tugasmu sederhana: ketuk layarmu untuk membuat penyihir terbang sedikit lebih tinggi, dan lepaskan untuk membiarkannya turun mengikuti gravitasi. Kamu harus terus melakukan ini untuk menjaga keseimbangan. Namun, tiba-tiba dari ujung kanan layar, muncul proyektil rudal yang melesat cepat ke arahmu! Kamu harus segera menyesuaikan ketinggian terbang ke atas atau menekik ke bawah untuk membiarkan rudal itu lewat tanpa menyentuh tubuhmu.

Semakin lama kamu terbang, kamu akan menyadari bahwa serangan rudal datang semakin tak terduga. Tujuanmu hanya satu: bertahan hidup selama mungkin. Tapi awas, medan ini sangat berbahaya! Jika kamu salah memperhitungkan waktu (*timing*), satu sentuhan kecil saja pada rudal tersebut, atau jika kamu membiarkan penyihirmu jatuh menyentuh tanah, permainan akan langsung berakhir dan kamu harus mengulang kembali dari awal. Seberapa jauh kamu bisa terbang?

Gameplay Guidelines

- **Visual yang Diperbolehkan (Do's):**
 - Visual rudal harus dibuat sangat kontras dengan latar belakang agar *player* dapat dengan mudah mengidentifikasi ancaman.
 - *Hitbox* karakter dan rudal harus presisi dan adil.
 - Kontrol harus sangat responsif.
- **Yang Tidak Diperbolehkan (Don'ts):**
 - **Tidak ada unsur kekerasan ekstrem (Gore):** Saat penyihir tertabrak rudal, tidak boleh ada animasi darah atau tubuh hancur. Cukup gunakan efek ledakan asap kartun, *screen shake* (layar bergetar) ringan, atau animasi penyihir terjatuh dengan ekspresi lucu/kaget.
 - **Tidak ada elemen Pay-to-Win:** Tidak diperbolehkan adanya item berbayar yang membuat pemain kebal terhadap rudal. Pencapaian skor harus murni berdasarkan kemampuan (*skill*) pemain.
 - **Hindari efek flashing berlebih:** Tidak boleh ada efek cahaya berkedip ekstrem yang berpotensi memicu epilepsi pada pemain.

Game Objectives & Rewards

Gameplay dirancang untuk mendorong pemain mencapai status *Flow* (fokus penuh). Pemain dimotivasi oleh keinginan alami manusia untuk mengalahkan rekor mereka sendiri atau rekor teman mereka. Tingkat kesulitan game akan meningkat secara progresif (*difficulty curve*) di awal rudal mungkin bergerak pada kecepatan normal dan satu per satu, namun semakin tinggi skor pemain, *spawn rate* (kemunculan) rudal akan semakin cepat.

Kategori	Tindakan Pemain	Detail Reward / Penalty
Reward (Poin)	Berhasil menghindari 1 rudal yang melintas hingga keluar layar kiri.	Mendapatkan +666 Poin pada skor saat ini.
Reward (Highscore)	Player jatuh/menyentuh obstacle ketika sudah mendapatkan score	Score tertinggi yang dihasilkan akan di catat/save
Penalty (Game Over)	<i>Hitbox</i> penyihir menyentuh <i>hitbox</i> rudal. Permainan langsung berhenti.	Karakter jatuh/kalah, skor dikunci, dan pemain harus mengulang dari Skor 0.
Penalty (Game Over)	Penyihir jatuh hingga	Sama seperti menabrak

	menyentuh batas bawah tanah layar.	rudal permainan seketika berakhir dan harus mengulang dari awal.
--	------------------------------------	--

Gameplay Mechanics


Atribut Karakter	
Karakter	Mekanik dan Aksi
Witch	Daftar apa saja jenis pergerakan / mekanik dan aksi yang ada pada karakter, dan bagaimana cara player memunculkannya.

Mode	
Endless Survival / Hardcore	Tujuan utamanya adalah bertahan hidup selama mungkin. Tingkat kesulitannya sangat tinggi dan tidak memberikan toleransi kesalahan, serta menggunakan mekanik mati dalam satu kali benturan (one-hit-kill). Rintangan terdiri dari barikade parit mematikan yang dilapisi kawat berduri di bagian bawah layar, dan proyektil (bom) terbang berukuran masif di udara. Tidak ada sistem level tradisional untuk diselesaikan; pemain membuat progres hanya dengan terus menyesuaikan waktu pergerakan ke atas untuk menghindari bahaya dan tetap hidup tanpa batas waktu.

Scoring System	
Poin/Koin/Bintang/Peringkat/dll.	Bagaimana meraihnya, dan apa keuntungannya
Score & Best Score (Skor & Skor Terbaik)	Pemain mendapatkan "Score" yang akan terus bertambah seiring keberhasilan mereka melewati rintangan dan bertahan

	<p>hidup seiring berjalannya waktu. Karena permainan ini merupakan perulangan tanpa akhir (endless loop) di mana tidak ada level baru yang bisa dibuka, satu-satunya keuntungan mengumpulkan poin adalah untuk melampaui rekor skor tertinggi sebelumnya ("Best") dan melacak peningkatan kemampuan pribadi.</p>
--	--

Desain Level

Levels	
<p>Level dan gambarnya</p> 	<p>Permainan ini memiliki tingkat kesulitan yang sangat tinggi atau <i>hardcore</i> karena menerapkan mekanik kematian instan tanpa adanya toleransi kesalahan bagi pemain. Sasaran utamanya adalah bertahan hidup selama mungkin tanpa akhir untuk terus mengumpulkan dan memecahkan rekor skor tertinggi. Untuk mencapai objektif tersebut, pemain dituntut memiliki refleks yang cepat dan presisi tinggi dalam menghadapi berbagai rintangan mematikan, seperti kewajiban mengendalikan gravitasi agar karakter tetap melayang, menghindari barikade parit dan kawat berduri di bawah pijakan, serta bermanuver di ruang gerak yang sangat sempit untuk menghindari proyektil meriam atau bom raksasa yang terbang melintas.</p>

Control

Jenis Input	Aksi yang dilakukan
	Left click

Art Style

Gaya Visual: 2D Hand-Drawn / Gritty Dark Fantasy

Penjelasan:

Game ini menggunakan art style 2D hand-drawn (ilustrasi gambar tangan) yang menonjolkan estetika gritty (kasar/kotor) dan dark fantasy. Visualnya sangat bergantung pada penggunaan line art (garis tepi) hitam yang tebal dan tegas pada karakter maupun objek, memberikan kesan seperti ilustrasi buku komik bergaya gelap. Palet warna yang digunakan sangat desaturated (pucat/memudar), didominasi oleh warna sepia, abu-abu, cokelat karat, serta warna jingga dari ledakan sebagai kontras. Pemilihan warna ini secara efektif membangun atmosfer suram, kelam, dan tragis dari latar dunia pasca-perang yang hancur.

Sound

Sound	
SoundFX	Jumlah
Fly	1
Explosion	1
Background Music	
Beneath the Scorched Spire	1

User Interface

Struktur Navigasi (Alur Permainan)

Permainan ini menggunakan struktur perulangan yang sederhana dan berkelanjutan yang khas dari genre arcade tanpa akhir, yang dapat divisualisasikan sebagai berikut:

Keadaan Awal / Diam: Layar meminta pemain untuk "Bersiaplah!" sebelum karakter mulai jatuh.

Permainan Aktif: Pemain mengendalikan karakter. HUD aktif.

Keadaan Game Over: Dipicu segera setelah bertabrakan dengan rintangan. Layar menampilkan judul "Macabre Maiden" dan pesan "Game Over!" bersamaan dengan ledakan besar. Kemudian kembali ke perintah "Bersiaplah!", memungkinkan untuk memulai ulang secara instan tanpa harus menavigasi melalui menu yang kompleks.

Head-Up Display (HUD)

Selama permainan berlangsung, HUD sengaja dibuat minimalis untuk memaksimalkan ruang layar agar pemain dapat melihat bahaya yang datang. Terletak di bagian tengah atas layar, HUD menggunakan font bergaya gotik dan hanya menampilkan dua informasi penting:

Skor: Melacak poin yang telah dikumpulkan pemain selama permainan berlangsung.

Terbaik: Menampilkan skor tertinggi sepanjang masa pemain untuk mendorong pemain untuk memainkannya kembali.

Catatan: UI sengaja tidak menampilkan bar kesehatan, meteran stamina, atau peta mini. Ketidakhadiran ini memperkuat mekanisme permainan yang keras dan mematikan, sehingga pemain sepenuhnya fokus pada posisi dan waktu.

Penjadwalan

Tugas yang harus diselesaikan				
Tugas	Pelaksana	Mulai	Selesai	(%) Capaian
Fase: Pengembangan				
Design				
Storyline	Fathir Ade Deo	14/05/2026	16/05/2026	100%
Level Mechanics	Fathir Ade Deo	14/05/2026	16/05/2026	100%
Art				
Level 1	Zhafif Hylmi Naryama	14/05/2026	16/05/2026	100%
Special FX	Zhafif Hylmi Naryama	14/05/2026	16/05/2026	100%
UI	Zhafif Hylmi Naryama	14/05/2026	16/05/2026	100%
Engineering				
Production Pipeline	Enricko Putra Hartono	14/05/2026	16/05/2026	100%
Prototypes	Enricko Putra Hartono	14/05/2026	16/05/2026	100%
Audio				
Sound Design	Zhafif Hylmi Naryama	14/05/2026	16/05/2026	100%
Fase: Testing				
Perencanaan	Tandang Pangestu	16/05/2026	17/05/2026	100%
Beta Testing	Tandang Pangestu	16/05/2026	17/05/2026	100%
Fase: Publish				
Persiapan	Latif Ibrahim	17/05/2026	18/05/2026	100%
Go Public	Latif Ibrahim	17/05/2026	18/05/2026	100%