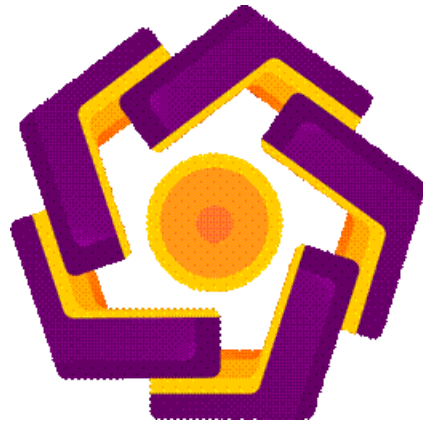


GAME DESIGN DOCUMENT  
Universitas AMIKOM Yogyakarta



## DUNGEON BREAK

**Oleh:**

M. Ariel EkaPutra (23.11.5754) | Rayhan Ramadhany (23.11.5792) | Muhammad (23.11.5786) | Ibnu Setiyanto Nugroho (23.11.5787) | Putra Nurul Ahmad (23.11.5667)

Kelompok Dungeon Break – AMIKOM 2026

**Diperbaharui:**  
25 Mei 2026



## Daftar Isi

<b>Analisis</b> .....	2
<b>Gambaran Umum</b> .....	2
<b>Rating</b> .....	2
<b>Platform</b> .....	2
<b>Cerita dan Karakter</b> .....	3
<b>Gameplay</b> .....	4
Overview.....	4
Player Experience.....	4
Gameplay Guidelines.....	4
Game Objectives & Rewards.....	4
Gameplay Mechanics.....	5
Desain Level.....	6
<b>Control</b> .....	7
<b>Art Style</b> .....	7
<b>Sound</b> .....	7
<b>User Interface</b> .....	8
<b>Penjadwalan</b> .....	9

## Latar Belakang

Perkembangan industri game dalam beberapa tahun terakhir menunjukkan peningkatan signifikan pada genre survivor roguelite arena, terutama sejak kesuksesan game seperti Vampire Survivors yang menghadirkan mekanik sederhana namun sangat adiktif. Genre ini menggabungkan elemen bertahan hidup, sistem peningkatan karakter (leveling), serta gelombang musuh yang semakin kuat dari waktu ke waktu. Keberhasilan game-game tersebut membuktikan bahwa gameplay yang sederhana namun intens dapat memberikan pengalaman bermain yang menarik tanpa membutuhkan visual yang kompleks. Hal inilah yang menjadikan genre survivor sebagai pilihan populer bagi pengembang indie maupun pemula.

Melihat potensi dan karakteristik genre tersebut, tim pengembang memilih untuk membuat game Dungeon Break dengan konsep yang menyesuaikan gaya Vampire Survivor-like. Pada genre ini, pemain akan ditempatkan dalam arena terbuka, menghadapi gelombang monster yang terus bertambah banyak dan semakin kuat. Pemain harus bertahan hidup selama mungkin sambil mengumpulkan item, meningkatkan level, dan memilih upgrade kemampuan yang dapat memperkuat karakter. Konsep permainan yang dinamis ini memungkinkan implementasi berbagai fitur menarik seperti auto-attack, enemy waves, procedural stat upgrade, serta variasi karakter atau skill.

Selain menjadi produk hiburan, pengembangan Dungeon Break juga memiliki tujuan akademis dan edukatif. Proyek ini memberikan kesempatan bagi anggota tim untuk mempelajari dan mengimplementasikan konsep pengembangan game modern seperti mob spawning system, damage calculation, collision detection, UI real-time update, dan balancing mechanic. Dengan memanfaatkan Unity, proses pembuatan game dapat dilakukan secara terstruktur melalui editor visual, animator, scripting C#, serta manajemen aset yang lebih terorganisir.

Melalui pengembangan game ini, tim berharap dapat memperoleh pengalaman nyata dalam membangun game survivor 2D dari tahap perancangan konsep hingga implementasi fitur-fitur utama. Proyek ini juga dapat menjadi dasar pembelajaran bagi mahasiswa atau pemula yang ingin memahami alur pengembangan game roguelite secara sederhana namun fungsional. Dengan demikian, Dungeon Break tidak hanya berfungsi sebagai permainan yang menarik, tetapi juga sebagai media edukasi dalam memahami proses rekayasa perangkat lunak dan desain game modern.

## Analisis

Dungeon Break adalah game co-op horde survivor RPG bergenre roguelite yang terinspirasi dari HoloCure: Save the World! dan Vampire Survivors. Game ini akan menyenangkan karena memadukan sensasi bertahan hidup dari gelombang musuh tanpa henti dengan sistem progression yang memuaskan, ditambah fitur co-op hingga 4 pemain yang menjadi daya tarik utama. Player berperan sebagai mercenary atau adventurer di dunia fantasy yang bertugas menyelesaikan misi-misi berbahaya di dalam

dungeon. Tujuan utamanya adalah bertahan hidup, mengumpulkan EXP, membuka senjata dan kemampuan baru, serta mengalahkan boss di setiap level. Kombinasi gameplay otomatis yang seru dan pilihan build yang beragam membuat setiap sesi terasa unik dan adiktif.

## Gambaran Umum

Dungeon Break adalah game bergenre Co-op Horde Survivor / Roguelite RPG dengan art style pixel art. Judul: Dungeon Break. Genre: Roguelite Horde Survivor. Platform: PC (Steam) dan Mobile (Android/iOS). Pemain mengendalikan karakter mercenary atau adventurer yang masuk ke dalam dungeon untuk menyelesaikan misi. Gelombang musuh terus berdatangan dari segala arah, dan setiap musuh yang dikalahkan memberikan EXP. Saat level naik, pemain dapat memilih senjata atau kemampuan baru dari pilihan acak. Keunikan utama game ini adalah dukungan co-op hingga 4 pemain sekaligus, sehingga kerja sama tim menjadi kunci kemenangan.

## Rating



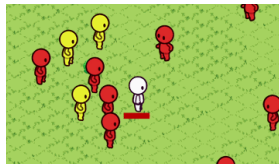
ESRB: M (Mature 17+) – mengandung kekerasan fantasi ringan berupa pertarungan melawan monster dan musuh dungeon. IGRS (Indonesia): R-13 ke atas. Game ini tidak mengandung konten seksual, bahasa kasar yang ekstrem, atau gore yang berlebihan, namun tema pertarungan dan elemen dark fantasy membuatnya lebih cocok untuk pemain usia 17 tahun ke atas.

## Platform

Target platform Dungeon Break adalah: PC via Steam (Windows), Android (Google Play Store), dan iOS (Apple App Store). Untuk versi PC, game dimainkan menggunakan keyboard (WASD) dan mouse atau gamepad. Untuk versi mobile, game menggunakan virtual joystick dan tombol aksi di layar sentuh. Antarmuka dan ukuran UI akan disesuaikan antara versi PC dan mobile agar nyaman dimainkan di masing-masing platform.

## Asset & Animasi


Aset	Animasi	Kategori	Catatan
		Karakter	Karakter mage, terinspirasi dari Rudeus dari anime Mushoku Tensei

		Senjata	Senjata bawaan mage, menembakkan proyektil yang akan meledak saat mengenai musuh/prop.
		Senjata	Senjata jarak dekat yang berfungsi untuk mendorong musuh jauh dari pemain.
		Senjata	Senjata mage yang menembakkan proyektil yang akan membekukan musuh saat terkena.

## Cerita dan Karakter

Di dunia fantasy bernama Aldoria, dungeon-dungeon misterius mulai bermunculan di seluruh penjuru negeri, mengeluarkan monster-monster berbahaya yang mengancam penduduk. Para penguasa kota menyewa kelompok mercenary dan adventurer untuk masuk ke dalam dungeon tersebut, menyelesaikan misi pembersihan, dan mencegah ancaman semakin meluas. Player berperan sebagai satu dari beberapa kelas mercenary/adventurer, bekerja sendiri atau bersama tim hingga 4 orang untuk menyelesaikan misi demi misi di dalam dungeon yang semakin dalam dan berbahaya. Karakter utama yang tersedia antara lain: Warrior (pejuang jarak dekat bertahan tinggi), Ranger (pemanah jarak jauh dengan kecepatan tinggi), Mage (penyihir dengan damage area besar), dan Rogue (pencuri dengan serangan cepat dan kritis tinggi). Setiap karakter memiliki senjata awal dan kemampuan pasif unik yang membedakan gaya bermainnya.

Karakter	Deskripsi	Karakteristik	Catatan
----------	-----------	---------------	---------

<p>Mage</p> 	<p>Playable character. Pejuang jarak jauh dengan pertahanan rendah dan serangan kuat. Cocok sebagai backliner dalam co-op.</p>	<p>Damage tinggi, HP sedang, kecepatan rendah. Senjata awal: Magic Missile. Pasif: setiap serangan ada peluang untuk menembakkan extra proyektil 1/</p>	<p>Karakter yang didesain pertama karena popularitas mage/penyihir yang tinggi.</p>
---	--	---	---

## Aset dan Animasi

### Item Pasif

1. Boots 
2. Spinach 
3. Pummaroia 
4. Empty Tome 
5. Tirajisu 
6. Hollow Heart 
7. Armor 
8. Candelabrador 
9. Gem 
10. Clover 
11. Attractorb 
12. Duplicator 

Link item pasif:

[https://drive.google.com/drive/folders/12\\_dWCIPsd45uFFWHoa3vYZ7tM8b3S3g9?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/12_dWCIPsd45uFFWHoa3vYZ7tM8b3S3g9?usp=sharing)

Link animasi:

[https://drive.google.com/drive/folders/1j9668t3n\\_xuKoLwg9-Hy0011UMK\\_6TFH?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1j9668t3n_xuKoLwg9-Hy0011UMK_6TFH?usp=sharing)

## Gameplay

### Overview

Dungeon Break bergenre Co-op Horde Survivor / Roguelite RPG, terinspirasi dari Vampire Survivors dan HoloCure: Save the World!. Perbedaan utama dengan genre yang sudah ada adalah dukungan co-op hingga 4 pemain secara online maupun lokal, serta struktur level berbasis misi dengan tujuan yang jelas. Game bersifat multiplatform (PC dan Mobile): pada PC menggunakan keyboard/gamepad, pada mobile menggunakan virtual joystick. Gameplay bersifat multiplayer co-op (1–4 pemain), namun tetap dapat dimainkan secara solo.

### Player Experience

Kamu memilih karakter mercenary-mu, lalu masuk ke dalam dungeon gelap yang penuh ancaman. Begitu misi dimulai, musuh-musuh mulai berdatangan dari segala penjuru layar – goblin, skeleton, dan demon bergerak menuju karaktermu tanpa henti. Karaktermu menyerang secara otomatis, kamu hanya perlu bergerak menggunakan WASD (atau joystick di mobile) untuk menghindari dan memposisikan diri. Setiap musuh yang terbunuh meninggalkan butiran EXP. Saat bar EXP penuh, kamu naik level dan tiga pilihan senjata atau kemampuan baru muncul – pilihlah dengan bijak untuk membangun build yang kuat. Jika bermain co-op, kamu dan tim harus saling melindungi dan memilih build yang saling melengkapi. Setiap level memiliki timer dan tujuan misi yang harus diselesaikan sebelum boss muncul. Kalahkan boss untuk menyelesaikan misi dan melanjutkan ke dungeon berikutnya.

### Gameplay Guidelines

Panduan pengembangan Dungeon Break: (1) Tidak diperbolehkan ada konten seksual atau nudity dalam bentuk apapun. (2) Kekerasan diperbolehkan dalam bentuk pertarungan fantasi (darah minimal, tidak ada gore ekstrem) sesuai rating M/R-13. (3) Tidak ada bahasa kasar atau ujaran kebencian. (4) Semua karakter dan musuh bersifat fiksi fantasi, tidak menyerupai tokoh nyata. (5) Gameplay harus tetap dapat dinikmati secara solo maupun co-op tanpa ketidakseimbangan yang signifikan. (6) Konten harus ramah di semua platform (mobile dan PC) tanpa memerlukan hardware kelas atas.

## Game Objectives & Rewards

Berikut adalah detail reward, penalti, dan tingkat kesulitan dalam Dungeon Break. Pemain didorong untuk terus bermain melalui sistem progression yang memuaskan dan tantangan yang semakin meningkat.

Rewards	Penalties	Difficulty Levels
Mendapatkan EXP dari musuh yang dibunuh; naik level dan memilih senjata/ability baru; menyelesaikan misi mendapat Gold dan item unlock; membunuh boss mendapat bonus reward dan membuka level berikutnya.	HP habis = karakter mati; dalam co-op karakter mati bisa dihidupkan kembali oleh rekan tim; jika semua pemain mati, misi gagal dan harus diulang dari awal tanpa membawa item.	Easy: musuh lebih sedikit, HP lebih rendah. Normal: standar. Hard: musuh lebih banyak dan agresif, boss memiliki fase tambahan. Kesulitan meningkat otomatis seiring bertambahnya jumlah pemain dalam co-op.

## Gameplay Mechanics

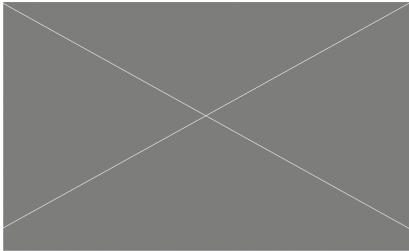
Bagian ini menjelaskan dengan lebih spesifik bagaimana game berjalan, meliputi apa saja jenis pergerakan tiap karakter, aksi apa saja yang ada dalam gameplay, item apa saja yang ada, dan bagaimana cara player melewati tiap level.

Atribut Karakter	
Karakter	Mekanik dan Aksi
Semua Karakter (Warrior, Ranger, Mage, Rogue)	Gerakan: 8-arah (WASD / joystick). Serangan: otomatis ke musuh terdekat. Skill aktif: tekan tombol skill (Q/E di PC, tombol layar di mobile). Dodge/roll: tekan Shift/tombol dodge untuk menghindari serangan. Level up: pilih salah satu dari 3 opsi senjata/ability yang muncul.
Mode	
Game Mode / Tingkat Kesulitan	Mission Mode (Story): selesaikan misi berjenjang di berbagai dungeon. Endless Mode: bertahan selama mungkin dengan musuh yang terus menguat. Tingkat kesulitan: Easy / Normal / Hard. Cara melewati level: selesaikan objektif misi (bertahan X menit / bunuh X musuh) lalu kalahkan boss untuk lanjut ke level berikutnya.

Scoring System	
Poin/Koin/Bintang/Peringkat/dll.	Bagaimana meraihnya, dan apa keuntungannya
EXP (Experience Points), Gold, Kill Count, Survival Time	EXP diperoleh dari membunuh musuh; saat penuh, karakter naik level dan membuka pilihan senjata baru. Gold diperoleh dari misi selesai; digunakan di menu untuk upgrade karakter permanen. Kill Count dan Survival Time ditampilkan di layar hasil akhir sebagai skor misi.

### Desain Level

Dungeon Break direncanakan memiliki minimal 5 level/misi di Early Access, dengan rencana penambahan konten post-launch. Setiap level memiliki tema dungeon yang berbeda, musuh unik, dan boss tersendiri. Tingkat kesulitan meningkat seiring nomor level.

Levels	
Level 1 – Dungeon Batu (Stone Dungeon) 	Kesulitan: Easy. Objektif: Bertahan selama 5 menit. Musuh: Goblin dan Slime. Boss: Giant Goblin. Rintangan: Jebakan batu bergerak di tengah arena.   Level 2 – Hutan Terkutuk: Kesulitan Medium. Objektif: Bunuh 300 musuh. Musuh: Werewolf dan Wisp. Boss: Cursed Treant.   Level 3 – Kastil Kegelapan: Kesulitan Hard. Objektif: Bertahan 10 menit lalu kalahkan boss. Musuh: Skeleton Knight dan Vampire. Boss: Dark Lord. Level tambahan akan dikembangkan di iterasi berikutnya.

## Control

Dungeon Break menggunakan dua jenis input tergantung platform. PC: Keyboard (WASD untuk gerak, Q/E untuk skill, Shift untuk dodge) dan Mouse (navigasi menu). Mobile: Virtual joystick kiri untuk gerak, tombol skill dan dodge di sisi kanan layar (touchscreen). Gamepad juga didukung di PC (analog kiri = gerak, shoulder buttons = skill/dodge).

Jenis Input	Aksi yang dilakukan
PC: WASD / Keyboard + Mouse / Gamepad. Mobile: Virtual Joystick + Touchscreen Buttons.	WASD / Joystick Kiri: Gerak karakter 8 arah. Q / Tombol Skill 1: Aktifkan skill pertama. E / Tombol Skill 2: Aktifkan skill kedua. Shift / Tombol Dodge: Dodge/roll menghindar. ESC / Tombol Pause: Pause menu. Enter / Tombol Konfirmasi: Pilih upgrade saat level up.

## Art Style

Dungeon Break menggunakan art style Pixel Art 2D top-down dengan resolusi 16–32px per sprite. Palet warna gelap dan atmosferik untuk area dungeon, dengan efek partikel bercahaya untuk mantra dan ledakan. Karakter memiliki animasi pixel yang halus (idle, walk, attack, death). Referensi visual: HoloCure: Save the World! (karakter chibi pixel, UI bersih), Vampire Survivors (top-down horde, efek musuh banyak), Enter the Gungeon (dungeon tileset pixel berkualitas tinggi), dan Stardew Valley (estetika pixel art yang hangat untuk menu dan HUD).

## Sound

Dungeon Break menggunakan kombinasi chiptune dan orchestral fantasy untuk soundtrack, serta SoundFX 8-bit bergaya retro untuk aksi gameplay. Musik battle berenergi tinggi dan meningkat intensitasnya saat boss muncul. Ambience dungeon (tetesan air, langkah kaki, obor) menambah atmosfer. Referensi: HoloCure OST, Undertale battle themes, Castlevania chiptune.

Sound	
SoundFX	Jumlah
Serangan karakter (slash/shoot/cast), Musuh mati (hit sound), Karakter kena damage, Level up, Pilih upgrade, Klik tombol menu, Karakter mati, Boss muncul, Misi selesai, Dodge/roll	10 SFX (masing-masing 1–3 variasi)

Background Music	
Main Menu, Gameplay Level 1–2 (Dungeon Batu & Hutan Terkutuk), Gameplay Level 3+ (Kastil Kegelapan), Boss Fight, Game Over, Mission Clear	Main Menu: “Aldoria Theme” (chiptune orchestral). Gameplay Easy: “Dungeon Crawl” (upbeat chiptune). Gameplay Hard: “Dark Descent” (heavy orchestral). Boss Fight: “The Dungeon Lord” (epic battle). Game Over: “Fallen Hero” (somber). Mission Clear: “Victory March” (fanfare pendek).

## User Interface

Struktur navigasi: Main Menu → Pilih Karakter → Pilih Misi → Gameplay → Level Up Screen → Mission Complete/Game Over → kembali ke Main Menu. HUD saat gameplay menampilkan: HP Bar (pojok kiri atas), EXP Bar (bawah HP), timer misi (tengah atas), jumlah musuh tersisa/terbunuh (kanan atas), ikon senjata aktif (pojok kanan bawah), dan indikator posisi rekan co-op. Saat level up, layar pause sementara dan menampilkan 3 kartu pilihan upgrade untuk dipilih player.

## Penjadwalan

Tugas yang harus diselesaikan				
Tugas	Pelaksana	Mulai	Selesai	% Capaian
<b>Fase: Pengembangan</b>				
Design				
Storyline	Muhammad Ariel EkaPutra	21/5/2018	21/5/2018	0 %
Level Mechanics				
Art				
Level 1				
Special FX				
UI				
Engineering				
Production Pipeline				
Prototypes				
Audio				
Sound Design				
<b>Fase: Testing</b>				
Perencanaan				
Beta Testing				
<b>Fase: Publish</b>				
Persiapan				
Go Public				