

GAME DESIGN DOCUMENT
Universitas AMIKOM Yogyakarta



MAZE COIN ADVENTURE



Oleh:

Nama : Achmad Daffa Fauzi
NIM : 23.11.5516

Nama : Joshua Reza Lesilolo
NIM : 22.11.5062

Diperbaharui:

25 Mei 2026

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	8
ART STYLE	8
SOUND	8
USER INTERFACE	9
PENJADWALAN	10

Analisis

Perkenalan Game

Maze Coin Adventure adalah game sederhana bertema petualangan mencari koin di dalam labirin. Player harus mengontrol karakter untuk mengumpulkan semua koin sambil menghindari musuh dan mencapai pintu keluar.

Game ini dibuat sederhana agar mudah dikembangkan menggunakan Unity atau Construct, namun tetap seru dimainkan karena memiliki tantangan pada tiap level.

Gambaran Umum

	Bagian	Keterangan
Judul		Maze Coin Adventure
Genre		Adventure, Puzzle
Platform		Android & PC
Mode		Single Player
Target Player		Remaja dan Mahasiswa

Rating

Game ini menggunakan rating **SU (Semua Umur)** karena tidak mengandung kekerasan berlebihan maupun bahasa kasar..

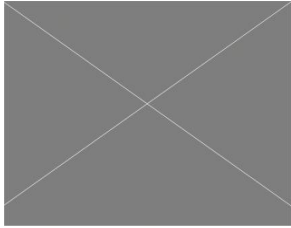
Platform

- Android
- Windows / PC

Cerita dan Karakter

Cerita

Seorang petualang kecil terjebak di dalam labirin misterius. Untuk keluar, ia harus mengumpulkan semua koin yang tersebar sambil menghindari monster penjaga labirin.

Karakter	Deskripsi	Karakteristik	Catatan
Nama : Riko 	Karakter utama (Playable Character)	Cepat, lincah, dapat mengambil koin	Player utama
Slime	Musuh (NPC)	Bergerak bolak-balik	Mengurangi nyawa
Penjaga Pintu	NPC	Menjaga pintu keluar	Muncul saat semua koin terkumpul

Gameplay

Overview

Game ini adalah game adventure sederhana dengan tampilan 2D top-down. Player mengontrol karakter menggunakan tombol arah untuk bergerak di dalam labirin.

Player Experience

Player akan memulai permainan dari titik awal labirin. Saat bermain, player harus:

- Mengambil semua koin
- Menghindari musuh
- Menemukan pintu keluar
- Menyelesaikan level secepat mungkin.

Gameplay Guidelines

- Tidak ada unsur kekerasan berlebihan
- Tidak ada bahasa kasar
- Game mudah dimainkan
- Cocok untuk semua umur

Game Objectives & Rewards

Rewards	Penalties	Difficulty Levels
Mendapat poin dari koin.	Nyawa berkurang saat terkena musuh	Easy – Medium.
Membuka level baru	Harus mengulang level jika kalah	Semakin sulit tiap level

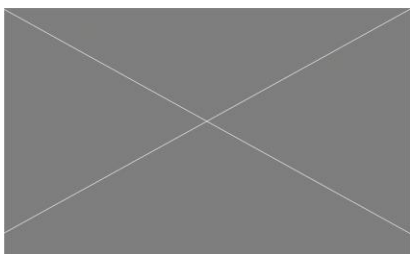
Gameplay Mechanics

Atribut Karakter	
Karakter	Mekanik dan Aksi
Riko	Bergerak, mengambil koin
Slime	Bergerak otomatis
Penjaga	Membuka pintu keluar
Mode	

Easy	Musuh sedikit
Medium	Labirin lebih besar
Hard	Musuh lebih cepat
Scoring System	
Poin/Koin/Bintang/Peringkat/dll.	Bagaimana meraihnya, dan apa keuntungannya
Koin	Menambah skor
Bintang	Didapat jika menyelesaikan level cepat
Poin	Digunakan membuka level

Desain Level

Membahas tentang level. Ada berapa banyak level dalam game, apa saja yang akan dimasukkan di dalamnya, dan tingkat kesulitannya.

Levels	
Level 1 	Labirin kecil, musuh sedikit

Level 2	Koin lebih banyak
Level 3	Musuh lebih cepat
Level 4	Labirin lebih rumit
Level 5	Final Level dengan banyak rintangan

Control

Jenis Input	Aksi yang dilakukan
Tombol W/A/S/D	bergerak
Touchscreen	Menggerakkan karakter
Space	Pause

Art Style

Game menggunakan style

- 2D Cartoon
- Warna Cerah
- Desain sederhana agar dimainkan

Reverensi

- Pac-Man
- Bomberman

Sound

Sound	
SoundFX	Jumlah
Ambil koin	1
Kena musuh	1
Menang level	1
Tombol klik	1
Background Music	
Menu Utama	Musik santai

Game play	Musik Petualang
Game Over	Musik Sedih

User Interface

Navigasi Game

- Main menu
- Play
- Level select
- Pause
- Game over
- Victory screen

Hud

Informasi yang tampil

- Skor
- Nyawa
- Jumlah koin
- level

Penjadwalan

Tugas yang harus diselesaikan				
Tugas	Pelaksana	Mulai	Selesai	% Capaian
Fase: Pengembangan				
Design				
Storyline	Achmad Daffa & Joshua	25/5/2026	25/5/2026	5%
Level Mechanics				
Art				
Level 1	Joshua Reza	25/5/2026	25/5/2026	5%
Special FX				
UI				
Engineering	Achmad Daffa	25/5/2026	25/5/2026	10%
Production Pipeline				
Prototypes				
Audio	Joshua Reza	25/5/2026	25/5/2026	20%
Sound Design				
Fase: Testing				
Perencanaan	Achmad Daffa & Joshua	25/5/2026	25/5/2026	20%
Beta Testing	Achmad Daffa & Joshua	25/5/2026	25/5/2026	20%
Fase: Publish				
Persiapan	Achmad Daffa & Joshua	25/5/2026	25/5/2026	5%
Go Public	Achmad Daffa & Joshua	25/5/2026	25/5/2026	5%