GAME DESIGN DOCUMENT

**Daftar Isi**

Oleh:

R. Gilang Adhitya Pramana – 16.11.0274

Zakaria Mursid – 16.11.0279

Exa Aji Putra – 16.11.0285

SPASSO – The Game

Analisis 3

Gambaran Umum 3

Genre 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

Perkenalan Game. Sajikan informasi tentang mengapa game ini akan menyenangkan, tujuan dari, game, apa yang akan player lakukan, dan seterusnya.

# Gambaran Umum

Ringkasan game secara garis besar meliputi judul, genre, platform, dan apa saja yang akan player mainkan.

# Rating

Sebutkan rating *game* menggunakan salah satu atau beberapa standar yang ada, misal ESRB, IGRS, atau yang lainnya.

# Platform

Sebutkan *platform* apa saja yang menjadi target dari *game* ini, missal Android, iOS, Windows, PS, dan lain – lain.

# Cerita dan Karakter

Tuliskan sinopsis cerita game di sini. Sebutkan pula karakter utama dalam game beserta nama dan karakteristiknya yang meliputi sifat, kemampuan, dan seterusnya..

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Karakter | Deskripsi | Karakteristik | Catatan |
| Nama | Deskripsi karakter. Jelaskan apakah termasuk dapat dimainkan (playable character) atau yang tidak dapat dimainkan (non-playable character, NPC) | Deskripsi tentang sifat yang meliputi kemampuan, power, dan lain – lain. | Catatan tambahan, bila ada. |

# Gameplay

## Overview

Berisi informasi tentang genre game, apa saja persamaan dan perbedaan dengan genre yang sudah ada. Diskuskan platform apa saja yang akan dijadikan target. Jika akan bersifat multiplatform, diskusikan juga bagaimana cara game akan dimodifikasi yntuk tiap platform. Jelaskan juga gambaran umum game akan bersifat single player atau kah multiplayer.

## Player Experience

Menjelaskan gambaran umum bagaimana player memainkan game. Membawa mereka menjelajahi seluruh isi layar, apa saja yang akan dilihat, seperti apa level-nya, dan apa saja yang dapat dilakukan karakternya. Berikan pada mereka gambaran tentang sasaran dan bahaya yang akan dihadapi. Dalam hal ini gunakan sudut pandang orang kedua, seolah – olah sedang berbicara kepda player.

## Gameplay Guidelines

Berisi sejumlah panduan yang harus ditaati selama proses pengembangan game, meliputi hal apa yang diperbolehkan dan tidak diperbolehkan. Sebagai contoh, bila sedang mengembangkan game untuk anak – anak maka harus dipertimbangkan apakah ada unsur – unsur kekerasan, adakah bahasa kasar yang digunakan, dan lain sebagainya.

## Game Objectives & Rewards

Menyajikan detail lebih lanjut tentang bagaimana *gameplay* akan mendorong pemain untuk memainkan dan menyelesaikan *game*. Diskusikan tentang *rewards and penalties* serta tingkat kesulitannya. Anda dapat menggunakan tabel di bawah ini untuk membuat rincian tentang *reward and penalties*.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Rewards | Penalties | Difficulty Levels |
| Daftar apa saja cara pemain bisa mendapatkan reward. | Daftar apa saja yang dapat mengakibatkan pemain mendapat penalti | Deskripsikan tingkat kesulitan. |

## 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** |
| Nama Karakter | Daftar apa saja jenis pergerakan / mekanik dan aksi yang ada pada karakter, dan bagaimana cara player memunculkannya. |
|  |  |
| **Mode** |  |
| Game Mode / Tingkat Kesulitan | Menjelaskan tujuan atau obyektif dari game, ritangan – rintanga apa saja yang ada dalam game mode. Diskusikan juga bagaimana cara player untuk melewati level demi level. |
| **Scoring System** |  |
| **Poin/Koin/Bintang/Peringkat/dll.** | **Bagaimana meraihnya, dan apa keuntungannya** |
| Daftar atribut scoring | Menjelaskan bagaimana cara player meraihnya dan apa saja keuntungannya. Sebagai contoh, “player harus mendapatkan poin sebanyak mungkin agar dapat membuka level berikutnya. |

## Desain Level

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Levels** |  |
| Level dan gambarnya | Penjelasan tingkat kesulitan level, apa obyektif / sasarannya, dan rintangan – rintangan apa saja yang ada. |

# Control

Menjelaskan alat input apa saja yang digunakan untuk memainkan game, bagaimana cara menggunakannya. Apakah game menggunakan media keyboard, touchscreen, mouse, atau yang lainnya. Di sini dilampirkan juga gambar atau diagram untuk mengilustrasikan cara kerjanya.

|  |  |
| --- | --- |
| **Jenis Input** | **Aksi yang dilakukan** |
| Daftar jenis input beserta gambar ilustrasinya. | Aksi yang dilakukan |

# Art Style

Menjelaskan art style dari game, misal apakah game akan menggunakan style realistic, retro, atau yang lain. Di sini juga dimasukkan beberapa referensi game lain yang menggunakan art style sama.

# Sound

Menjelaskan daftar aset suara apa saja yang akan digunakan, meliputi soundFX dan background music. SoundFX berkaitan dengan suara yang muncul saat terjadi even atau aksi tertentu, sebagai contoh suara saat klik tombol mouse, atau suara saat karakter melakukan jump, dan lain – lain. Background music adalah musik pengiring dengan durasi yang cukup lama pada saat gameplay berjalan, atau pada adegan – adegan tertentu.

|  |  |
| --- | --- |
| **Sound** |  |
| **SoundFX** | **Jumlah** |
| Daftar nama even atau aksi | Jumlah soundFX yang dibutuhkan |
|  |  |
| **Background Music** |  |
| Daftar adegan | Nama background music (nama lagu, atau judul musik) |

# User Interface

Menjelaskan tentang struktur navigasi dalam game, digambarkan dalam diagram. Menggambarkan Head Up Display beserta informasi apa saja yang harus ditampulkan saat game berjalan.

# Penjadwalan

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tugas yang harus diselesaikan** | | | | |
| **Tugas** | **Pelaksana** | **Mulai** | **Selesai** | **% Capaian** |
| **Fase: Pengembangan** | | | | |
| Design |  |  |  |  |
| Storyline | John Doe | 21/5/2018 | 21/5/2018 | 0 % |
| Level Mechanics |  |  |  |  |
| Art |  |  |  |  |
| Level 1 |  |  |  |  |
| Special FX |  |  |  |  |
| UI |  |  |  |  |
| Engineering |  |  |  |  |
| Production Pipeline |  |  |  |  |
| Prototypes |  |  |  |  |
| Audio |  |  |  |  |
| Sound Design |  |  |  |  |
| **Fase: Testing** | | | | |
| Perencanaan |  |  |  |  |
| Beta Testing |  |  |  |  |
| **Fase: Publish** |  |  |  |  |
| Persiapan |  |  |  |  |
| Go Public |  |  |  |  |