Game Design Document

“MINI GOM”

Created By:

Muhamad Adam Budiman / 1901499923

Muhammad Alwan / 1901497496

Chris Santana / 1901478175

Daftar Isi

[Title Page](#_Toc497862344)

[Game Overview](#_Toc497862345)

[2.1 Game Concept](#_Toc497862346)

[2.2 Genre](#_Toc497862347)

[2.3 Target Audience](#_Toc497862348)

[2.4 Look and Feel](#_Toc497862349)

[Gameplay and Mechanics](#_Toc497862350)

[3.1 Gameplay](#_Toc497862351)

[3.1.1 Game Progression](#_Toc497862352)

[3.1.2 Mission/challenge Structure](#_Toc497862353)

[3.1.3 Objectives](#_Toc497862354)

[3.1.4 Play Flow](#_Toc497862355)

[3.2 Mechanics](#_Toc497862356)

[3.2.1 Physics](#_Toc497862357)

[3.2.2 Movement in the game](#_Toc497862358)

[3.2.3 Objects](#_Toc497862359)

[3.2.4 Actions](#_Toc497862360)

[3.2.5 Screen Flow](#_Toc497862361)

[3.3 Game Options](#_Toc497862362)

[3.4 Replaying and Saving](#_Toc497862363)

[3.5 Cheats and Easter Eggs](#_Toc497862364)

[Story, Setting and Character](#_Toc497862365)

[4.1 Story and Narrative](#_Toc497862366)

[4.2 Game World](#_Toc497862367)

[4.2.1 General look and feel of world](#_Toc497862368)

[4.3 Characters](#_Toc497862369)

[Interface](#_Toc497862371)

[6.1 Visual System](#_Toc497862372)

[6.2 Control System](#_Toc497862373)

[6.3 Audio, music, sound effects](#_Toc497862374)

[6.4 Help System](#_Toc497862375)

[Technical](#_Toc497862376)

[7.1 Target Hardware](#_Toc497862377)

[7.2 Development](#_Toc497862378)

[7.3 Network requirements](#_Toc497862379)

[Screenshots](#_Toc497862380)

# Title Page

Dokumen ini menampilkan garis besar terhadap pengembangan permainan, dengan judul: “Mini Gom”.

# Game Overview

## Game Concept

Mini Gom adalah permainan untuk platform PC yang dimainkan dengan keyboard. Permainan ini memiliki 3 jenis game, yaitu: Ular tangga, Pac man dan Checker. Untuk ular tangga membutuhkan 2 player, untuk pac man membutuhkan 1 player, dan untuk checker membutuhkan 2 player. Untuk ular tangga jika pemain mencapai finish makan akan menang, sedangkan untuk pac man mengumpulkan point sebanyak mungkin, dan untuk checker, pemain yang menghabiskan pion lawannya adalah pemenangnya.

## 2.2 Genre

Genre ular tangga dan checker adalah board game, pac man adalah maze. Game ini free-to-play dan tidak ada barang premium yang dijual.

## 2.3 Target Audience

Tiga permainan dapat dimainkan oleh semua umur.

## 2.4 Look and Feel

Untuk tampilan *game* kami, tampilannya cukup simple. Karena untuk *game* nya sendiri memiliki target pada anak – anak. Bertujuan juga untuk membuat pemain nyaman akan *background* serta tampilan.

# Gameplay and Mechanics

## 3.1 Gameplay

### 3.1.1 Game Progression

Untuk progress permainannya tidak ada *save* data barang dan lain – lain yang seperti RPG, paling hanya ada high score serta detil - detil lomba yang sebelumnya (yang menang siapa, scorenya).

### 3.1.2 Mission/challenge Structure

Untuk permainan pac man terdapat rintangan, yaitu pada saat kita mengumpulkan point, kita akan dikejar oleh hantu (bot) yang jika tertangkap maka akan kalah.

### 3.1.3 Objectives

Inti dalam permainan ular tangga adalah mencapai finish, dan terdapat juga 2 mekanik dalam game ini, yaitu ular dan tangga. Jika kita berhenti di ular, maka kita akan turun sesuai ularnya, jika kita berhenti di tangga, maka kita akan naik sesuai tangganya. Sedangkan pac man bisa bergerak, terdapat coin (point), dan juga hantu (bot). Dan untuk checker, jika pion dapat melewati pion lawan secara diagonal tanpa terhalang, maka pion lawan akan mati. Dan jika pion nya habis, maka ia menang.

### 3.1.4 Play Flow

Untuk game ular tangga dan checker, pemain bergerak secara gentian (turn-based). Sedangkan untuk pac man, 1 player bermain secara real-time.

## 3.2 Mechanics

### 3.2.1 Physics

Ilmu fisika hanya terdapat pada game pac man, karena jika bola nya di diamkan, maka bola akan jatuh ke arah bawah.

### 3.2.2 Movement in the game

Pergerakan dalam permainan pac man dapat dibilang sederhana, karena harus menekan tombol kanan, kiri, atas, bawah (arah) dalam pergerakannya, dan space untuk lompat. Sedangkan untuk ular tangga membutuhkan space untuk roll dadu. Dan untuk checker menggunakan mouse untuk menggerakan pion.

### 3.2.3 Objects

Pergerakan objek barang semuanya dinamis, karena semua pergerakannya ditentukan oleh masing – masing pemain namun sudah ditentukan dari awal objek apasaja yang bsa digerakan.

### 3.2.4 Actions

Pemain harus menekan tombol di keyboard yang sudah ditentukan dari masing-masing permainan.

### 3.2.5 Screen Flow

Tampilan layar pada game ini bersifat tetap dan tidak dapat berpindah-pindah. Karena permainan kami ini adalah mini games, jadi kami membuat layar nya tidak dapat berubah-ubah selain menu utama.

## 3.3 Game Options

Pengaturan pada game cukup sederhana, seperti penyetelan suara *on* atau *off.*

## 3.4 Replaying and Saving

Tidak ada mode penyimpanan game sebelumnya ataupun replay. Karena permainan ini lebih kearah *real time*. sehingga paling hanya da berupa *pause* *game*.

## 3.5 Cheats and Easter Eggs

Pada mini-games ini tidak terdapat jalan pintas dan tidak ada juga easter eggs.

# Interface

## 6.1 Visual System

Camera model yang kami gunakan adalah top down, karena kedua player akan menggunakan 1 layar yang sama dalam satu *PC*.

## 6.2 Control System

Semua kontrol yang dikendalikan pemain (*inputan)* menggunakan tombol pada keyboard. Seperti cara bagaimana pemain melakukan *action* nya.

## 6.3 Audio, music, sound effects

Untuk sound di dalam game, menggunakan sound yang tidak memiliki hak cipta atau sound yang bebas digunakan sehingga legal untuk digunakan.

## 6.4 Help System

Akan diberikan sebuah menu help yang diperuntukan untuk menjelaskan cara bermain tiap permainan yang ingin dimainkan.

# Technical

## 7.1 Target Hardware

Untuk target *hardware*, tentunya untuk para pengguna *gadget* yang *operating system* nya, berbasis Android.

## 7.2 Development

*Software* yang digunakan Unity, sebagai *game engine*. Lalu C# untuk *scripting* pada untuk *game logic*.

## 7.3 Network requirements

Permainan ini tidak membutuhkan internet.

# Screenshots

## 8.1 Ular Tangga

