

GAME AND ART DESIGN DOCUMENT

TIK-TOK PONG!

ILHAM BUONO PUTRA

OKTOBER 2021

Game Tik-Tok Pong!

Chapter 1 : Game Design Document

Game Specifications

Game Title: Tik-Tok Pong

Genre: Hyper Casual, Arcade

Theme: Casual, Modern

Target User: Casual user, All gender, Aktif menggunakan kendaraan umum

Device: Browser

Platform: Website HTML5

Overview

Pitch: Base Gameplay seperti Game breakout namun 1 Kotak bisa berlipat ganda dan dengan UI dan tema yang berbeda dan lebih menarik dan berbagai jenis tema bola

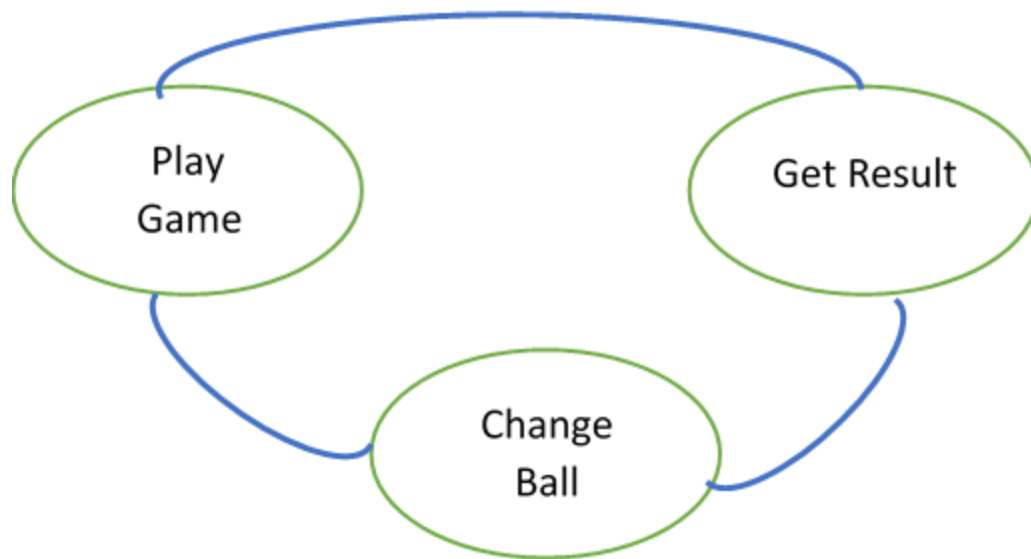
Game Core Direction: Gamenya harus menarik perhatian dari UI/UX dan Gameplay serta mudah dimengerti oleh player, warna dan style yang simple dengan warna-warna yang cerah dan enak dipandang dan matching

Game Flow Summary: User mengarahkan bola untuk mengenai kotak, kenai bola ke kotak sebanyaknnya dengan bola yang bisa berlipat ganda sesuai dengan jumlah kotak dan bola akan memantul jika mengenai dinding atau kotak,jika semua bola sudah kembali ke garis bawah maka akan muncul kotak random lagi dari atas, jika kotak sudah hancur maka akan mendapatkan poin, dan jika kotak menyentuh garis bawah maka game over

Look and Feel: Tampilan gamenya harus simple jadi player dapat fokus ke gameplaynya, di dominasi dengan warna-warna solid dan gradien sederhana

Gameplay

Core Loop:



Game Progression: Kotak Akan keluar secara random tempat dan ketebalan kotak

Mission

Structure: akan ada Kotak yang ketebalan berlipat ganda

Objective: mendapatkan skor terbesar

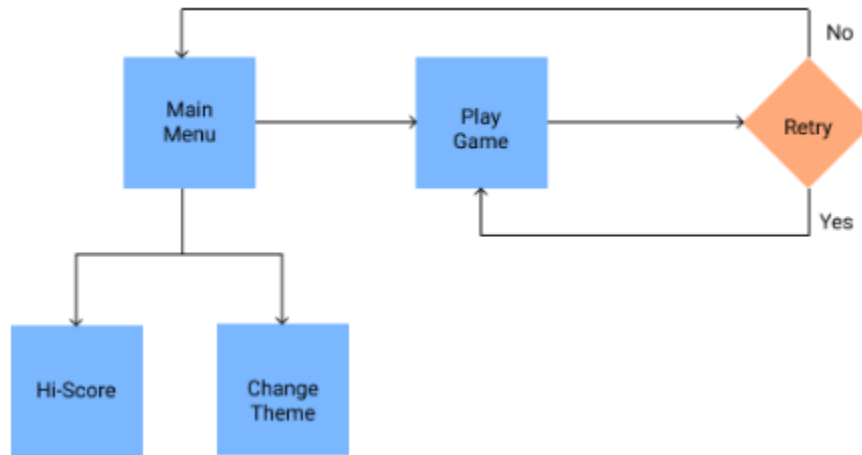
Hitungan Poin jika Kotak Hancur maka akan mendapatkan 1 poin

Win condition: Endless, player mengejar score terbesar

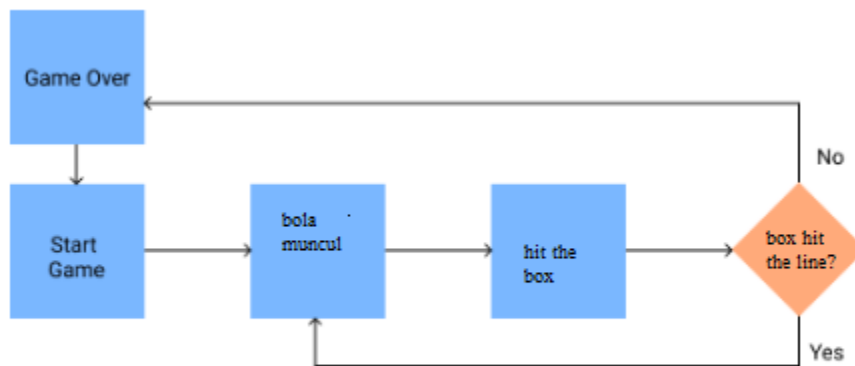
Lose condition: Kotak turun sampai batas bawah

Game Mechanichs

Game Flow Mechanic:



Game Core Mechanic:



Object & Interaction: Bola diarahkan

Action: tekan untuk mengarahkan bola

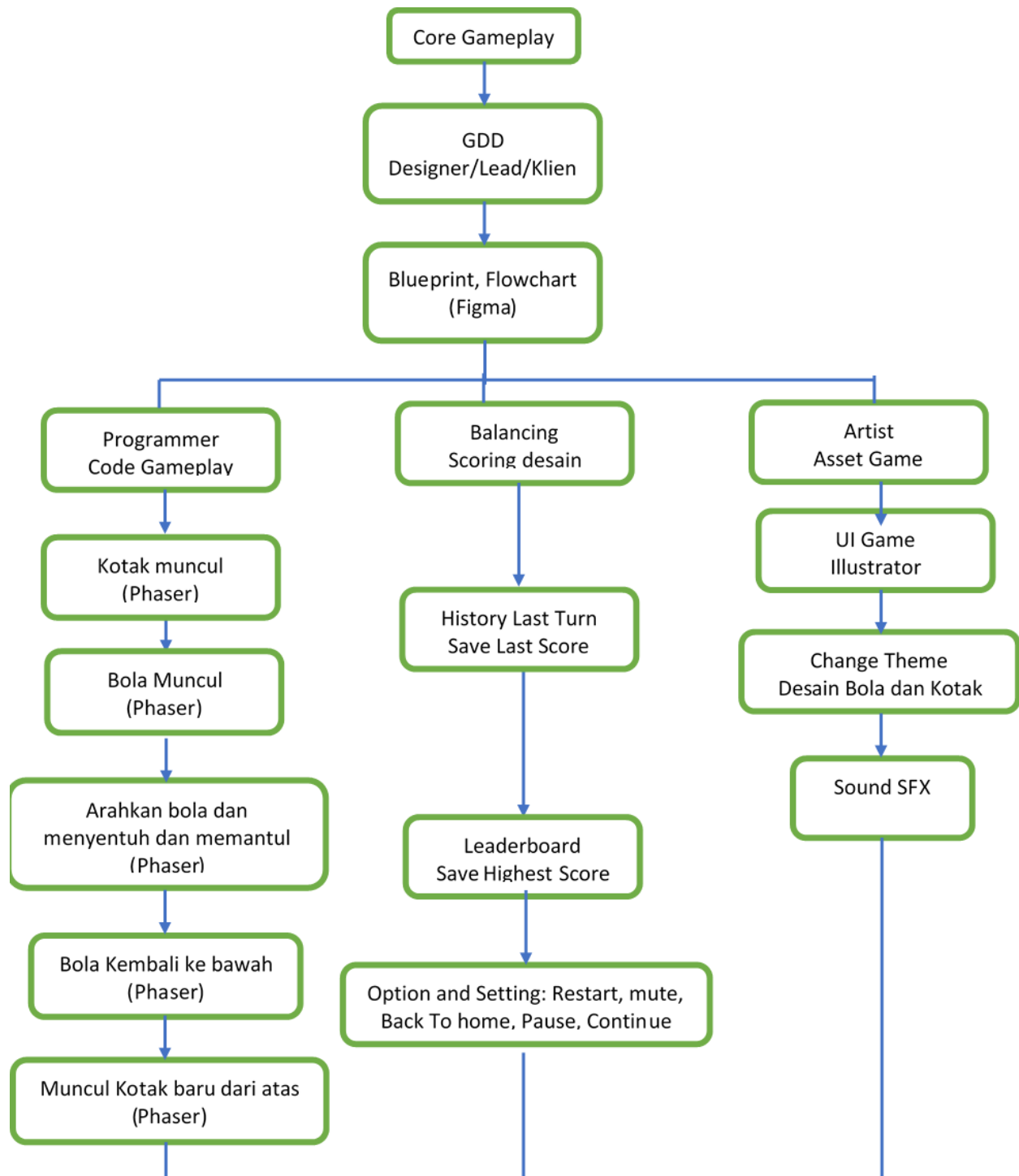
Game Option & Setting: Restart, Mute, Back to home, Pause, Continue

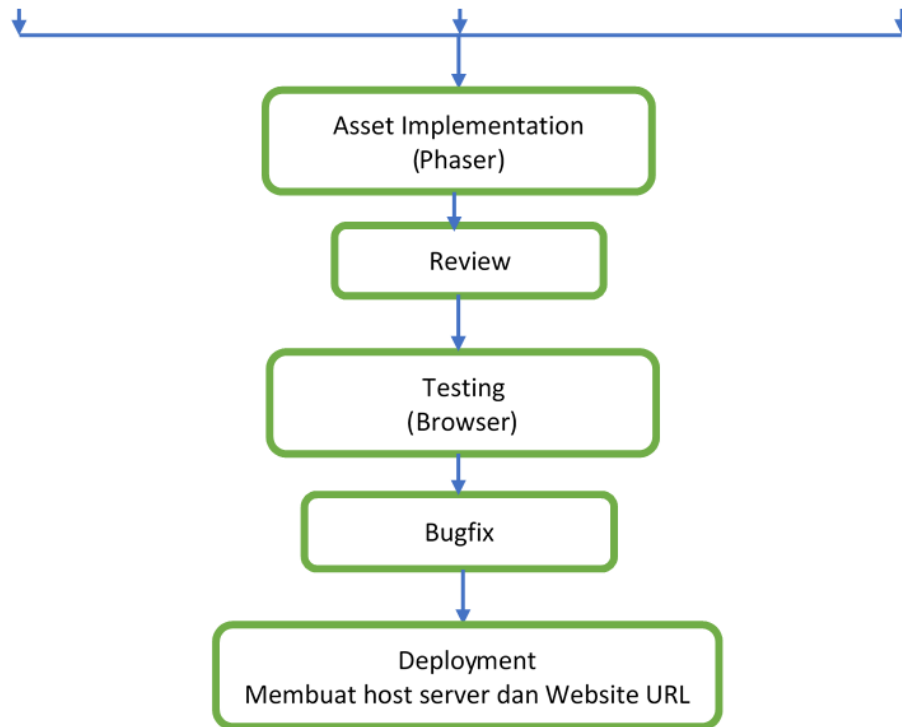
Save & Load System: Save highscore didalam cache browser

Fitur yang perlu disiapkan:

- Shop untuk beli dan upgrade bola
- Background
- Power up, diagonal laser
- Rollback 2 level, dengan nonton iklan

Pipeline/Workflow





Feature Breakdown

Visi	Goal	Epic	Feature	User Story	Task	Point	Sprint/week
Membuat Game Casual dengan gaya tema yang berbeda dan lebih Modern dan dapat dimainkan disaat sedang suntuk akibat kesibukan dan atau waktu senggang	Mengadaptasi Gameplay dari Game breakout namun 1 Kotak bisa berlipat ganda dan dengan UI dan tema yang berbeda dan lebih menarik dan berbagai jenis tema bola	Core Game	Core Gameplay	Sebagai User Saya ingin memainkan gameplay seperti Game Breakout dengan warna dan style yang simple dengan warna-warna yang cerah dan enak dipandang dan matching	Core Game: Membuat Bola Muncul, Mengarahkan Bola, Bola Memantul	3	Sprint 1 Week 1
					Desain: Bentuk Bola	3	
					Art: Warna Dasar dan UI Modern	1	
			Balancing	Sebagai user saya ingin mendapatkan Score pada permainan, agar saya bisa menantang score tertinggi ke teman dan keluarga	Scoring: Desain	1	
					Scoring: Implementasi	1	
		Polishing	History Last Turn	Sebagai User saya ingin dapat melihat progress terakhir saya sebelum game over, agar saya bisa menganalisa dimana kesalahan saya	menyimpan history skor terakhir	2	Sprint 1 Week 2
			Change Theme	Sebagai user saya ingin mengubah tampilan Tema bola yang menarik	Membuat Pilihan Warna	3	
			Leaderboard	Sebagai user saya ingin dapat menyimpan score saya agar bisa mengetahui score tertinggi saya dan menantang saya, teman dan keluarga untuk mengalahkan score tertinggi	Membuat Screen Baru, Sistem Save score di cache browser	3	
			Option in Game	Sebagai user saya ingin bisa pause game ketika saya ada urusan mendesak dan bisa melanjutkan game dikala saya sudah kembali senggang	Option & Setting: Restart, Mute, Back to home, Pause, Continue	3	
			Deployment	Sebagai user saya ingin memainkan game ini melalui browser	Hosting Server, Membuat website dan URL	3	

Definition of Done(DoD)

1. Pada Fitur Core Gameplay:
 - User mengarahkan Bola kemanapun bisa ke kotak langsung ataupun ke dinding untuk memantulkan
 - User Disediakan Tema dan warna berbagai macam bola
 - User dapat memilih tema bola
2. Pada Fitur Balancing:
 - User akan mendapatkan score dari permainan
3. Pada Fitur History Last Turn
 - User dapat menyimpan score dan melihat score terakhir
4. Pada Fitur Change Theme
 - User dapat merubah pilihan warna dan tema bola yang disediakan
5. Pada Fitur Leaderboard
 - User Dapat menyimpan score tertinggi dan melihat score
6. Pada fitur Option in Game:
 - User dapat memberhentikan progress game dengan menekan tombol “Pause” dan saat menekan tombol “Play”, user dapat kembali bermain dengan progress yang sama
 - User memulai kembali game dari awal ketika menekan tombol Restart Game
 - User membuat audio aktif dan tidak aktif saat menekan tombol Audio, Image akan berubah saat tombol ditekan sesuai dengan modenya “On/Off”
 - User kembali ke home screen ketika menekan tombol “Back to home”
7. Pada Fitur Deployment
 - User dapat memainkan game ini melalui browser karna bersifat online

Chapter 2 : Art Design Document

Asset need:

- Background
- Bola
- Obstacle
- Object tambah bola
- Object mantul
- Object hancur vertical
- Object hancur horizontal
- Object coin
- UI score
- UI Button Play
- UI Button Retry
- UI Button home
- UI Button hi-score
- UI Button sound on/off

Refrence & Mockup

