*Template Game Design Document ini diambil dari Pirate Software Jam 15. Contoh yang diambil adalah GDD game* [*Owlchemist*](https://docs.google.com/document/d/1_iPOdIFm9iiRNyMTM2WL3YTD0CGeOks3YKBjTsDJvd8)*. Jangan membuat game dengan scope seluas ini terlebih dahulu. Tugas utama pelajar adalah belajar bukan mendapat nilai bagus. Kami ingin anda belajar, bukan burn out. Coba rancang game yang dapat anda buat dalam 3 hari.*

*Game Design Document adalah living document yang mendokumentasi ide-ide anda pada game anda. GDD bisa diubah dan tidak bermaksud bersifat statis, namun supaya scope dari game anda tidak terus membesar, pikirkan baik-baik sebelum merubah dokumen. Game Design Document akan berguna untuk meluruskan ide antar anggota tim, sehingga pembuatannya dilakukan bersama dengan diskusi.*

*Jika kalian belum yakin bagaimana membuat suatu mekanik atau theme, cari referensi. Sumber yang baik ada video game essay yang ada di YouTube yang membedah game, atau bisa juga dari let's play video atau game review. Sumber daya lain yang baik adalah game dev video untuk melihat proses dari sisi pembuatannya, dapat dalam bentuk devlog atau video penjelasan (*[*Sakurai*](https://www.youtube.com/@sora_sakurai_en)*). Ide bisa dari mana saja, bukan dari satu sumber. Lore video juga bisa untuk artstyle dan clips juga bisa untuk ide tema.*

*Good luck!*

Game Design Document

***…***

*Nama game anda*

***…***

*Nama anda*

# Introduction - Inti dari game anda

*Ini berisi ide-ide fondasi pembangunan game. Jangan takut melakukan diskusi lama dengan tim karena pembuatan game lama, dan kalau fondasi buruk atau ada yang tidak puas dengan idenya motivasi tim dapat turun drastis.*

## Idea

**…**

*Ide utama dibalik game anda. Ide kira kira dapat disingkatkan menjadi 1 atau 2 kalimat dan mencakup tema game, genre game, dan mekanik utama game. Ini akan digunakan untuk mendefinisikan inti dari game.*

[*Example*](https://docs.google.com/document/d/1_iPOdIFm9iiRNyMTM2WL3YTD0CGeOks3YKBjTsDJvd8/edit?tab=t.0#heading=h.cs1x44f4u87l)

*Disini dilihat kalau Owlchemist adalah game 2D plaformer, dengan tema melarikan diri keluar dari dungeon, ada item potion, dan melibatkan plaforming. Ide ini masih luas dan menjadi fondasi tema dari game.*

## Referensi

**…**

*Game/media lain sumber ide game anda yang akan digunakan sebagai referensi. Ini dapat digunakan untuk meluruskan visi antara anggota tim atau sebagai referensi terhadap mekanik atau artstyle dari game tersebut yang anda ingin angkat.*

[*Example*](https://docs.google.com/document/d/1_iPOdIFm9iiRNyMTM2WL3YTD0CGeOks3YKBjTsDJvd8/edit?tab=t.0#heading=h.lbh33z51d5yr)

*Owlchemist mengangkat Celeste dan Castlevania. Celeste berarti 2D platformernya lebih sulit dibanding difficulty platformer lain seperti Mario. Castlevania berarti penggunaan itemnya berbasis inventori, dapat disimpan dan didaur ulang. Castlevania juga berarti game memiliki level dan bersifat modular.*

## Player Experience

***…***

*Apa yang anda ingin pemain anda rasakan selagi memainkan game. Untuk game horor mungkin atmosfir game, sedangkan game platformer umumnya action game (Megaman) atau movementnya (Celeste).*

*Owlchemist fokus pada platforming game dan tidak menyebutkan itemnya. Berarti item yang diberi ke player berfungsi sebagai support bagi element platforming. Game juga memiliki aspek combat dan explorasi, namun sedikit, ini karena 2 aspek itu adalah tambahan untuk variasi pada experience gamenya.*

## Platform

**…**

## Software

**…**

*Platform, software biasa dipilih sesuai keadaan seperti batasan tim atau batasan lomba/organisasi. Ini boleh dikosongi terlebih dahulu selagi kalian mencoba beberap tool.*

## Genre

**…**

*Genre adalah bagaimana anda menyimpulkan game anda dengan tag lain. Walau mungkin tidak 100% akurat, ada baiknya menyimpulkan seperti ini untuk melihat bagaimana kerja game kita relatif dengan game lain dengan genre serupa.*

## Target Audience

**…**

*Target Audience ya apa yang anda incar sebagai pemain. Balatro mengarah ke pemain kasual, gambler, namun juga pemain roguelike veteran yang suka mencari strategi kompleks. Umumnya game tidak mentarget semua pemain. Ini penting untuk menggambarkan seperti apa player experience yang kalian inginkan.*

# Concept - Konsep-konsep utama game

*Ini design dari sisi mekanik.*

## Gameplay Overview

**…**

*Bagaiman pemain memainkan game. Disini kalian menjelaskan gameplay loopnya secara simple. Celeste berarti player menggerakkan karakter dengan tepat. Balatro membangun sinergi dari bermain poker. Clash of Clan berarti membuat kastil secara bertahap setiap hari.*

## Theme Interpretation

***…***

*Bagaimana anda menginterprestasi tema, biasa untuk game jam namun juga bisa untuk project mandiri seperti fan game atau jika kalian mencoba membuat game dari sebuah ide. Menjelahai tema ini bagus untuk mengeksplorasi lebih lanjut ide kalian.*

## Primary Mechanics

**…**

## Secondary Mechanics

**…**

*Primary mechanics adalah mekanik utama gamenya. Misal untuk platformer, umumnya semua platformer ada melompat. Secondary biasa digunakan sebagai foil/halangan, atau sebagai dorongan untuk menggunakan primary. Misal, obstacle termasuk secondary karena menyebabkan harus melompat, koin termasuk secondary karena memaksa bergerak kesana, timer termasuk secondary karena memaksa bergerak cepat.*

# Art

## Theme Interpretation

**…**

## Design

**…**

*Ini design dari sisi artstyle. Ini biasa melibatkan bagaimana kalian menginterpretasi tema. Kalian juga dapat menjelaskan bagaiman tema dari game kalian. Call of Duty tema artstylenya realistis dan gritty. Valorant kartunis dan lebih game-y dengan spell fantastis. Celeste surealistis dengan kontras kuat untuk membantu penglihatan dan atmosfer terutama di level intens. Mario Wonder kartunis dan enak dilihat untuk pemain kasual.*

# Audio

## Music

**…**

## Sound Effect

**…**

*Ini design dari sisi musik. Ini mencakup BGM dan sound effect game. Ini boleh dikosongkan dulu jika kalian belum yakin namun boleh juga diisi supaya ada gambaran bagaimana music dan feel game nanti.*

# Game Experience

**…**

## UI/UX

**…**

## Controls

**…**

*Ini merujuk ke UI/UX dan kontrol game. UI/UX disesuaikan dengan suasana game, seperti haptic feedback/getaran kontroller biasa untuk game intense, sedangkan game kasual biasa lebih beragam seperti TCG Simulator dan Candy Crush sama-sama kasual, beda feel.*

# Development Timeline

**…**

*Gambaran pengembangan anda. Tidak harus detail dan tepat waktu, namun membuat list seperti ini dapat membantu menjabarkan apa saja yang harus dikerjakan. Poin-poin di list ini bisa dipecah lebih lanjut seperti di Issue pada Github. Step 1 pemecahan masalah ada memecahkan masalah menjadi masalah kecil.*

*Addendum*

*Untuk asset boleh digunakan dengan pertimbangan dalam artian jangan sembarang memasukkan asset sehingga tema game berantakan. Asset bisa dicari dari Youtube atau Reddit. Untuk icon ada Kenney, GameIcons.Net ilustrasi ada AEkashic, musik ada DovaSyndrome, Kevin MacLeod.*

*Jangan takut meminta input. Input berguna untuk game dev karena sebagai pengembang kita mengetahui seluk beluk game sedangkan pemain belum tentu. Mendapatkan input dapat menjadi perspektif baru dan memberi gambaran terhadap poin yang tidak terlihat sebelumnya. Untuk itu juga jangan merush development karena perspektif kita berubah dari hari ke hari sehingga dengan istirahat kita dapat menyadari hal baru.*