**Game Design Documents (using High Concept Document)**

High Concept Document biasanya digunakan untuk menyajikan point-point fundamental dan ide dari game yang dibuat. Terdiri dari point-point:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Point** | **Purpose** | **Example** |
| Judul Game |  | Air Invasion |
| High Concept | Menyajikan ide dan poin fundamental dari game yang akan dibuat | Game plane simulator dengan tujuan melewati rintangan dan musuh yang menantang. |
| Features | Menyajikan point of view, fitur, interaksi pemain, action, jumlah stage, peraturan teknis, dsb didalam game | Menggunakan Third Person PoV. Fitur yang ditawarkan adalah sistem upgrade dan kontrol yang simpel. Pemain menggunakan keyboard untuk menggerakkan pesawat. Ada 3 jumlah stage yang berbeda, setiap level memiliki rintangan dan kesulitan mush yang berbeda. Pemain harus menuju ke akhir tujuan untuk melewati stage. |
| Player Motivation | Tujuan general dari game yang dibuat | Pemain memilih pesawat yang akan digunakan untuk bermain. Pemain harus melewati rintangan yang ada dan menghancurkan/menghindari pesawat musuh. Setiap level pemain bisa men-Upgrade pesawat mereka berdasarkan poin yang didapat dari level sebelumnya. . |
| Genre | Menunjukkan genre dari game | Simulation, action. |
| Target Customer | Perkiraan target pemain / target pasar yang diinginkan | Semua kalangan pemain kasual yang menginginkan permainan action dengan membawa pesawat yang menantang. |
| Unique Selling Points | Kelebihan dari game sejenis | * Simulasi pesawat * AI musuh yang menantang * Rintangan setiap level * Sistem upgrade setiap level * Mudah untuk dipahami * Mudah untuk dikontrol |
| Target Hardware | Spesifikasi hardware yang ditujukan / minimum spesifikasi hardware | * PC * PC minimum: Core 2 duo / i3 series * Ram: 1 GB * HDD storage: 5 GB |
| Design Goals | Output yang diinginkan dari game yang dibuat. | Permainan ini merupakan permainan simulasi pesawat yang simpel namun menggugah. Diharapkan dari permainan ini, pemain bisa mendapatkan kepuasan dalam bermain. |
| Characters | Penjelasan karakter atau tokoh utama didalam game, latar belakang dan kemampuannnya | Tokoh utama dalam game ini adalah pesawat pemain yang dipilih sebeleum memainkan level. Setiap level pemain bisa men-Upgrade pesawat mereka sehingga bisa menjadi pesawat yang lebih kuat. |
| Game Balancing |  | * Poin untuk upgrade didapat dari level sebelumnya * Player bisa menyimpan poin untuk mendapat upgrade yang lebih baik * Musuh juga bisa menggunakan upgrade * Rintangan setiap level yang berbeda |
| How To Play |  | Pemain menggunakan keyboard untuk menggerakkan avatar dalam permainan. Pemain harus berusaha untuk melewati musuh dan rintangan setiap level. Pemain dapat men-Upgrade pesawat sebelum bermain. Player bisa menembak musuh. |
| Objective Play | Penjelasan mengenai fitur-fitur / gameplay yang ada di dalam game. | * Pemain bisa men-Upgrade pesawat mereka * Pemain bisa menyimpan poin mereka untuk level lebih lanjut * Pemain bisa menembakkan pesawat musuh untuk menghancurkannya. * Player bisa menggunakan boost untuk mempercepat pesawat mereka. * dll |