

**Nama : Intan Eliyun Nikmah**

**Posisi : Game Designer Internship**

### **Intro Questions**

1. Menjadi *Game Designer* sendiri merupakan hal yang baru bagi saya, karena sebelumnya tidak secara resmi memiliki posisi demikian. Namun, saya memiliki pengalaman dalam merencanakan dan men-*design* sebuah game dari *internship* saya sebelumnya. Game tersebut kemudian diaplikasikan sebagai sebuah game interaktif di sebuah acara keluarga yang dihadiri oleh lebih dari 3000 peserta. Saya banyak belajar mengenai tahap awal dalam membuat sebuah game yang menarik dan tentunya laku di pasar target, diantaranya seperti:
  - a. Menentukan tujuan atau *goal* dari game yang ingin dibuat, yaitu dengan melakukan *research* (bermain game lainnya dan juga melihat pasar game yang sedang diminati) serta berdiskusi dengan pengembang game lainnya untuk *brainstorming*.
  - b. Merancang arah jalan cerita dari game itu sendiri (*journey*) dengan membuat *FlowChart* untuk kemudian dieksekusi oleh tim programmer dan juga bekerja sama dengan tim UI/UX.

Selain itu, saya juga banyak belajar secara mandiri mengenai *Game Design* dari rekan saya yang sudah berkecimpung dalam dunia Game. Saya belajar mengenai *Tools* apa saja yang dibutuhkan, seperti *Version Control* (GitHub) dan juga Unity untuk membuat game. Sejauh ini, saya sudah cukup memahami penggunaannya dalam hal *scripting* dan penyimpanan serta *tracking progress*.

2. Kegemaran saya dalam bermain game membuat saya termotivasi untuk menciptakan sebuah game yang *engaging*, terbaru, dan tentunya memberikan pengalaman yang belum dirasakan *players* di game-game lainnya. Bagi saya, membuat game tidak hanya sekedar menciptakan game yang bisa dimainkan, tetapi juga menghidupkan mimpi dan imajinasi saya untuk menciptakan sebuah dunia yang diinginkan oleh para *players*. Saya ingin menghadirkan sebuah dunia game yang mereka inginkan, imajinasi hebat yang tidak bisa mereka rasakan tersebut, ingin saya hidupkan melalui dunia game yang akan saya buat. Sejenak, mereka juga akan beristirahat dari dunia yang melelahkan untuk bersenang-senang.

3. Hal pertama yang akan saya lakukan ketika kehilangan ide ditengah proses membuat game, yaitu bermain game-game lainnya. Hal itu menurut saya akan sangat membantu dalam mencari inspirasi, karena dengan memainkan game lainnya saya akan mendapatkan solusi dari permasalahan yang dihadapi. Seperti, ketika saya kesulitan dalam menentukan kompleksitas sebuah level dalam game, maka saya akan bermain game yang memiliki *levels*. Kemudian, dari bermain game tersebut akan menemukan inspirasi untuk diaplikasikan di dalam game milik saya. Selain itu, inspirasi juga bisa datang melalui diskusi dengan rekan kerja (*brainstorming*). Hal itu juga akan sangat membantu karena ide-ide akan dikumpulkan dan disatukan untuk membuat sebuah dunia game (*world building*).
  4. Bermain game menurut saya menjadi poin krusial untuk seseorang yang ingin berkarir di Game Developer. Hal itu dipengaruhi oleh asal dari sebuah inspirasi dalam membuat game adalah dengan bermain game sendiri. Melalui bermain game juga akan membuat saya pribadi *keeping update* dari model-model game yang sedang diminati pasar, lebih canggih, dan juga selalu menghadirkan warna baru. Seperti game-game AAA (*Triple-A*); *Zelda: Breath of the Wild* dan *Tears of the Kingdom*, *Red Dead Redemption*, dan *Baldur's Gate 3*. Mereka menjadi inspirasi bagi pengembang *Indie Game*, dikarenakan fitur-fitur, grafik, dan konten yang dihadirkan selalu memberikan pengalaman yang baru bagi *players*. Selain itu, bermain game dari *Indie Game* sendiri juga memiliki sisi positifnya, yaitu dari segi inovasi dan model game yang sederhana tetapi masih bisa dinikmati. Game-game indie tersebut seperti; *Coffee Talk*, *Dave the Diver*, *Stray*, dan *Stardew Valley*.
  5. Untuk merancang sebuah game yang inovatif dan lebih dari menarik bagi *players*, dibutuhkan sebuah kreatifitas dan inspirasi yang harus baru. Baru sendiri bukan berarti tidak pernah ditemukan sebelumnya, tetapi lebih kepada aspek bagaimana membuat *players* merasa berbeda ketika memainkan sebuah game. Bisa saja ketika membuat game dari inspirasi game lainnya, kita mengadaptasikan inspirasi tersebut dalam game kita sendiri tapi menambahkan beberapa hal seperti karakterisasi atau *Skill Tree* yang berbeda. Lalu, bagaimana mendapatkan hal-hal tersebut? Yaitu dengan bermain game lainnya, sehingga dengan mengumpulkan inspiras-inspirasi tersebut, terciptalah game yang memberikan kebaruan tersebut.
- Meskipun begitu, untuk merancang dan membuat sebuah game, yang terpenting untuk diperhatikan adalah tiga hal berikut:

- Tujuan atau *goals* dari game, hal ini dimaksudkan pada tujuan dari *players* memainkan game tersebut, dari awal sudah harus ditentukan agar aspek lainnya dalam game bisa berjalan.
  - Perjalanan atau *journey*, *players* tentunya lebih tertarik pada game yang memiliki *journey* yang menarik, bisa dari *plot* atau pun mekanis game sendiri.
  - Hukuman atau *punishment*, aspek ini cukup krusial untuk tetap membuat seorang *player* memainkan game, karena di dalam game akan lebih hidup jika konsep dari imbalan dan hukuman ketika melakukan (*commit*) sesuatu diaplikasikan.
6. Beberapa *tools* yang harus dikuasai oleh seorang *game designer* diantaranya yaitu, Version Control (GitHub), Game Engine (Unity, Godot, Unreal, etc) dan juga *Flow Chart*.
  7. Salah satu kesulitan yang umum ditemui dan juga memiliki tingkat paling tinggi yaitu *balancing* (keseimbangan). Ketika sebuah game dibuat, maka akan ada proses-proses yang melibatkan *update* untuk terus membuat game tersebut hidup. Proses-proses tersebut tentu saja akan mengganti beberapa aspek, baik kekuatan ataupun penampilan dalam game. Seorang *game designer* harus memahami dari *gameplay* itu sendiri agar bisa menciptakan sebuah *game balance* yang baik. Seperti dalam game Pokemon Unite, ketika kekuatan masing-masing Pokemon di-*update* agar kekuatan mereka tidak saling tumpang tindih satu sama lainnya.
  8. Sejak mengenal dunia game, saya lebih tertarik pada game-game yang cenderung santai, petualangan, dan fantasi. Hal itu karena saya menyukai ketenangan dan melepaskan penat sejenak, selain itu game-game yang saya sering mainkan juga karena mekanis (*gameplay*) dari game tersebut berbeda dan memberikan kebaruan. Seperti pada game Zelda: Breath of the Wild dan Zelda: Tears of the Kingdom, dua game tersebut memberikan pengalaman bermain di *Open World* yang sebelumnya tidak ada di game-game lainnya. Membuat *players* dimanjakan dengan kebebasan yang tidak terbatas di dalam dunia Zelda itu sendiri. Selain itu, mekanis dari game Zelda: Tears of the Kingdom juga sangat menarik, seperti pada *skill DIY Crafting* yang membebaskan *player* dalam membuat dan membangun apa saja, batasannya hanya pada imajinasi *player* tersebut.
  9. Untuk saya pribadi, merancang sebuah game dengan fokus pada tiga poin penting (*goals, journey, punishment/reward*) cukup memakan waktu sehari. Sedangkan untuk pengembangannya, hal itu akan tergantung pada tim development sendiri karena

pastinya ditengah pembuatan akan ditemui beberapa hal yang menentukan cepat atau lambatnya proses pembuatan game.

10. Perancangan dan pengembangan dari game keluarga interaktif yang sudah pernah saya ciptakan sebelumnya, memakan kurang lebih satu bulan pembuatan. Hal itu dipengaruhi oleh tipe game dan kompleksitas yang diberikan. Game interaktif itu sendiri berupa *branching dialogues* sederhana yang bertujuan untuk menentukan tipe *parenting* dari para orangtua.

### Technical Test

1. Number 2
2. Untuk membuat sebuah game, dalam timnya sendiri dibutuhkan beberapa diantaranya:
  - a. Project Manager:
    - i. Merencanakan pengerjaan game secara mendetail (*timeline, deadlines, scope, dan budgeting*).
    - ii. Sebagai penjemabatan antara satu departemen dalam industri game pada departemen lainnya, juga memastikan goal dari game tersebut tetap sama.
    - iii. Mendokumentasikan setiap progress dan selalu *keeping update* pada hal-hal yang sudah dikembangkan (karakter, levels, dan mekanis).
  - b. Game Designer:
    - i. Membangun konsep sebuah game (*genre, world building, plot, gameplay*).
    - ii. Membuat design untuk level, menulis narasi, dan juga UI/UX untuk game agar sebuah game dapat dimainkan dengan bagus.
    - iii. Membuat prototipe dan juga *balancing*, prototipe yang dibuat berasal dari *feedback* dan *reviews* orang lain yang sudah memainkan agar dapat memaksimalkan dalam pengembangan game.
  - c. Artist: seorang Artist dalam industri game bertanggungjawab dalam memvisualisasikan elemen-elemen yang sudah direncanakan oleh Game Designer. Mulai dari karakter, *environment, texture, 3D Modelling*, hingga membuat Art pada UI/UX.
  - d. Programmer: tugas utama seorang programmer adalah menghidupkan konsep-konsep dari Game Designer dan juga elemen-elemen dari Artist dalam

dunia game melalui sebuah *coding*, sehingga game dapat berfungsi dan berjalan.

3. Menimbang dari beberapa hal, dengan menggunakan *Agile Methodology* yang berfokus pada pengembangan yang dibagi dalam beberapa fase dan bergantung pada *feedbacks* untuk improvisasi game secara berkelanjutan, game di atas akan selesai dalam kurun waktu 2 bulan.
4. Game yang saya angkat terinspirasi dari sebuah game bernama Refind Self, game yang menggunakan psikologi sebagai dasar idenya. Refind Self ini bertujuan untuk mengungkap kepribadian atau personality seseorang, terinspirasi dari game tersebut maka saya membuat game yang juga dengan konsep visual novel dengan game mekanis Point-and-Click. Tujuan dari game sendiri untuk mengungkapkan soft-skill yang dimiliki seseorang melalui sebuah studi kasus menyelamatkan kucing dan pulang ke rumah dengan selamat. Setiap keputusan yang diambil oleh pemain akan menentukan soft-skill mereka, sehingga game ini akan sangat membantu bagi orang-orang yang ingin mencari tahu soft-skills mereka dan juga mengetahui dominansi di setiap soft-skills tersebut.

# Game Design Document

Game ini diperuntukkan untuk mengetahui soft-skill yang dimiliki oleh seseorang, melalui seorang karakter yang menemukan kucing yang kabur (Lost Cat) dan berusaha mengembalikannya ke pemiliknya. Pemain juga diberikan pilihan untuk mengadopsi kucing tersebut. Melalui poin-poin yang akan didapatkan ketika dalam perjalanan menyelamatkan si Lost Cat, pemain akan mengetahui jenis soft-skills yang mereka miliki.



Lost Kitty

: Game\_Core\_Concept\_OneLiner

## Overview

**Genre:**

**Interactive Story Game**

**Target Audience:**

**Casual gamers, role  
playing enthusiast, fans  
of self-discovery (all  
ages)**

**Experience:**

**Story, interesting  
mechanics**

**Platform: Website**

**Unique Selling Points:  
Compelling narratives**

## High-level Details

**Brief Story:**

## Detail Documents

 [Gameplay](#)

Dany lost their key to a run-away house cat named Soyu, they don't have option but to chase the kitty down to the dangerous dark city street. What will they face in the danger lurking street?

## ■ Technical Requirements

### **Main Objective:**

Get the key back and go home safely.


## **Resources**

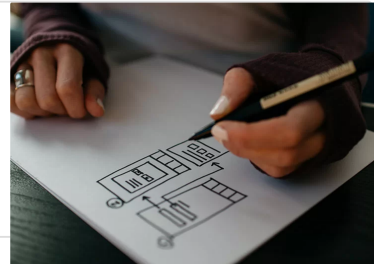
### ▼ References: Refind Self

<https://connect-prd-cdn.unity.com/20201215/83f3733d-3146-42de-8a69-f461d6662eb1/Game-Design-Document-Template.pdf>

#### **How to Write a Game Design Document (Examples and Template)**

Learning to write a game design document is a key to starting your game and rallying a team to your vision. Find tips, outlines, and professional GDD examples.

 <https://www.gameindustrycareerguide.com/how-to-write-a-game-design-document/#example-gdd-outline>





# Gameplay

[Core Gameplay](#)

[Game Mechanics](#)

[Controls](#)

[Objectives](#)

[Branching](#)

[Level Designs](#)

---

## Core Gameplay

Decision making and self-reflection. Player will decide the action throughout the game, whether to get the key back or help the Kitty come home. Every decision will be rewarded with points and affect the final result (soft-skill analysis).

## Game Mechanics

Point-and-Click with the activity of Look and Interact. Player will observe the surrounding, every interactive objects will be highlighted when the Player face it. The Player will also move towards the objects after initiating the interaction.

## Controls

- **Movement:** Use the pointer and click Left Button to move the character.
- **Interact:** Press Left Button to interact with objects and NPCs.
- **Return/Exit:** Press Esc to return or quit the menu.
- **Pause:** Press Esc to pause the game and open the menu.

## Objectives



- Getting the home-key back so the player can get in to the house.
- Identifying the Player's soft-skills, which one is more dominant than the others.

## Branching

- Dark City Street, it's full of Savage Rat which is huge and wild rat that will attack anyone who walks through the Dark City Street.
- Savage Rats scared of lights and loves cheese, if the Player doesn't bring any lights the Savage Rats will attack which caused the Player to lose 5 coins. Hence, if the Player can kill the Savage Rats they will get rewards in 5 coins.

## Level Designs

<https://www.figma.com/proto/mg0dywzINeb6qSxtJ1bp2z/Dialog-Branches-Game?node-id=0-1&t=4BVZXZDONVt6c2MQ-1>

<https://www.figma.com/design/mg0dywzINeb6qSxtJ1bp2z/Game-101?node-id=0-1&m=dev&t=olG4gpLMTbfWU62u-1>