

# **Game Design Document**

## **Volley Head**



Oleh :

Irfan Muhammad	4210191002
Auriel Harlih Rizkinanda	4210191014
Natan Andro Tri Arauna	4210191023
Andhika Arista Permana	4210191024

**Program Studi D4 Teknologi Game**

**Departemen Teknologi Multimedia Kreatif**

**Politeknik Elektronika Negeri Surabaya**

**2021**





## Daftar Isi

Nama Aplikasi.....	3
Latar Belakang .....	3
High Concept Statement .....	4
Genre .....	4
Competition Modes .....	4
Target Audience .....	4
Rules.....	5
Kontrol Pemain .....	5
Win & Lose Condition .....	5
Design.....	6
a. Mockup (sebelum produksi asset/kasaran).....	6
b. Mockup (setelah asset diproduksi/akan diterapkan dalam game).....	8
c. Asset & Character.....	9
Teknologi (Engine) Yang Digunakan.....	11
Referensi .....	11



The background of the top half of the page features a bright yellow sun in the upper left corner and several white, fluffy clouds scattered across a clear blue sky. The sun is partially obscured by a cloud.

## Nama Aplikasi

Volley Head

## Latar Belakang

Sekarang ini, game menjadi salah satu hiburan utama bagi seluruh kalangan, baik anak-anak, remaja, sampai orang dewasa. Tidak sedikit pula dari mereka menghabiskan waktu berjam-jam untuk memainkan game favorit mereka. Semakin lama, game berkembang pesat dari berbagai aspek, baik dari segi gameplay, cerita, dan genre. Tentu saja semakin banyak pilihan, semakin banyak juga pemainnya. Namun akhir-akhir ini, game yang cukup ramai dimainkan adalah game multiplayer, khususnya game competitive. Game competitive sendiri adalah game yang dimana para pemain untuk bertanding satu sama lain, dengan mengunggulkan skill dan pengalaman bermain mereka. Game competitive sendiri memiliki daya tarik karena memberikan kesan kompetisi dengan meraih rank atau gelar setinggi-tingginya. Semakin tinggi rank, semakin sulit dan semakin jago lawannya.

Dibalik keseruan dari game competitive, tentu ada sisi negatifnya, salah satunya adalah, emosi player yang bisa saja meluap-luap karena perbedaan kemampuan dengan teman satu timnya, atau kemampuan lawan yang terlalu hebat, sehingga memunculkan rasa kesal atau toxic kepada player, sehingga tujuan fun dari game tersebut akan hilang.

Dari kasus tersebut, kami membuat game Volley Head, yaitu game multiplayer competitive yang tetap memberikan kesan fun, namun tetap berkompetisi, sehingga tidak akan meninggalkan konsep utama dari game yaitu sebagai hiburan. Dengan adanya game ini, kami berharap akan merubah persepsi dari buruknya game multiplayer, dimana seharusnya game multiplayer competitive dimainkan untuk kesenangan dan keseruan, bukan untuk mengutarakan kebencian.





## High Concept Statement

Volley Head adalah game multiplayer competitive dimana terdapat 2 tim yang memiliki masing-masing 2 pemain. Tim tersebut akan berhadapan satu sama lain dengan permainan bola voli. Tim yang mendapat target poin terlebih dahulu akan memenangkan pertandingan.

## Genre

Genre dari Volley Head adalah sport.

## Competition Modes

Game Volley Head merupakan game multiplayer competitive, dimana player akan melawan player lain

## Target Audience

Game ini adalah game multiplayer competitive, dimana memerlukan beberapa tahap untuk memainkannya, seperti memasukkan username, dan memasukkan kode room ditunjukan untuk remaja berkisar 13 tahun keatas.





## Rules

- Sebelum memulai permainan, salah satu tim akan melakukan servis.
- Penentuan salah satu tim yang akan melakukan servis terlebih dahulu yaitu secara acak.
- Setiap tim harus menyundul bola voli, agar tidak jatuh ke tanah, dan harus menjatuhkan bola ke area lawan.
- Setiap anggota tim tidak boleh menyentuh bola sebanyak 2 kali beruntun. Jika melakukan hal tersebut, maka tim lawan akan mendapat poin, dan bola akan langsung diberikan ke tim lawan.
- Setiap tim tidak boleh menyentuh bola 3 kali beruntun dalam satu putaran bola saat di area tim tersebut. Jika melanggar, maka poin untuk lawan.

## Kontrol Pemain

- Jump :  
Untuk melompat (karakter melompat).
- Gerak kanan dan kiri :  
Untuk menggerakkan player bergerak ke depan dan ke belakang sesuai dengan area lapangan.
- Servis :  
Untuk menservis bola di awal putaran. Akan terdapat bar power yang menentukan power servis pemain.


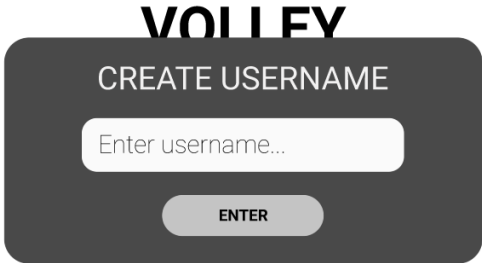

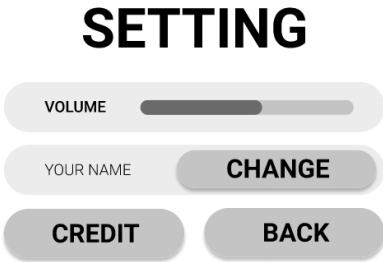
## Win & Lose Condition


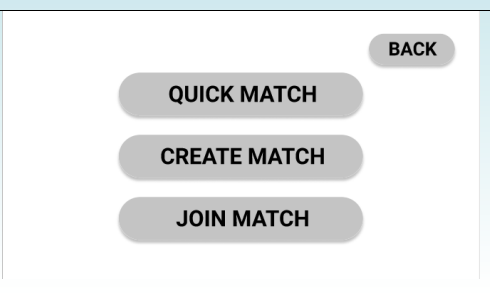

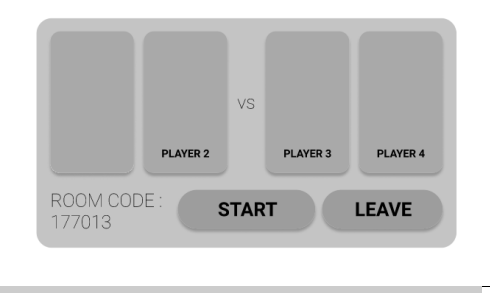
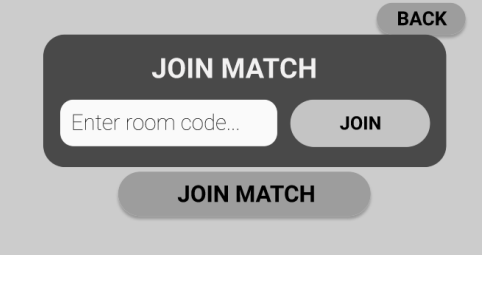
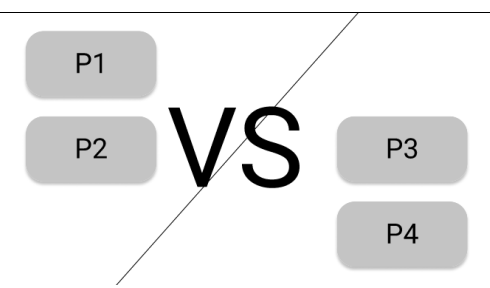
Untuk memenangkan permainan, salah satu tim harus mencetak angka sebanyak 10 poin terlebih dahulu. Dan sebaliknya jika salah satu tim gagal mencetak angka sebanyak 10 poin, maka tim tersebut akan kalah.

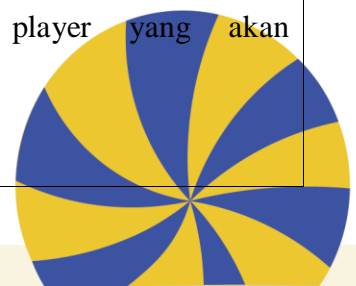


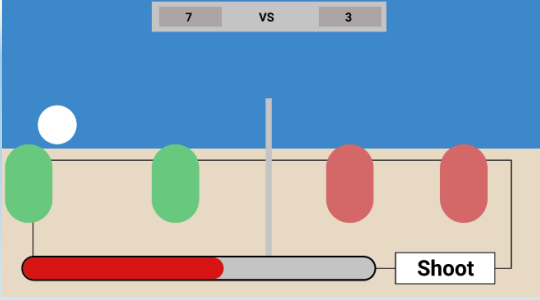
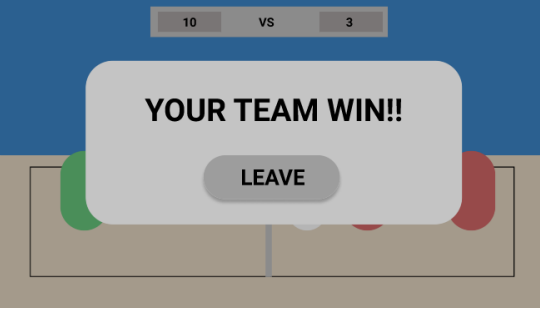
**a. Mockup (sebelum produksi asset/kasaran)**

Sebelum memproduksi atau membuat asset, kami terlebih dahulu membuat desain UI dari game Volley Head, desain ini masih tahap Kasaran yang bisa saja berbeda setelah produksi assetnya.



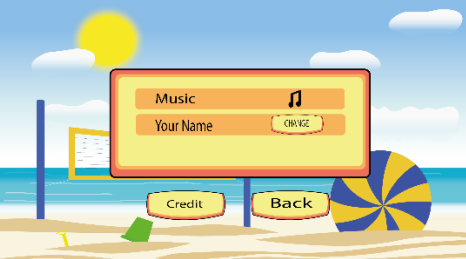
Gambar	Deskripsi
	Splash Screen saat pemain memulai permainan.
	Setelah masuk , player diminta untuk mengisi nama atau username.
	Setelah mengisi username, nama akan ditampilkan di bagian pojok kanan bawah pada tampilan main menu
	Pada menu setting, terdapat pilihan untuk mengganti nama, mengatur volume suara, credit, dan Kembali

	<p>Pada menu credit, akan ditampilkan nama dari pembuat game Volley Head.</p>
	<p>Pada menu play, terdapat 3 pilihan yaitu quick match, create match, join match.</p>
	<p>Quick Match akan membantu player mencari lawan secara instan tanpa memasuki room.</p>
	<p>Create Match memungkinkan player membuat room, yang nantinya terdapat room code yang akan dibagikan ke teman lainnya.</p>
	<p>Join Match memungkinkan player untuk masuk ke room yang sudah dibuat, dengan cara memasukkan code room yang disediakan oleh room master.</p>
	<p>Setelah dimulai, akan muncul splash screen dari player yang akan bertanding.</p>



	<p>Pada In Game, sala satu tim akan memulai service, dan permainan dimulai.</p>
	<p>Salah satu tim yang lebih dulu mencapai 10 poin, akan memenangkan permainan.</p>


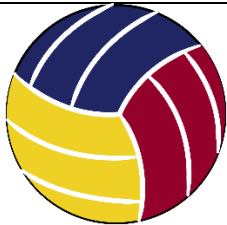

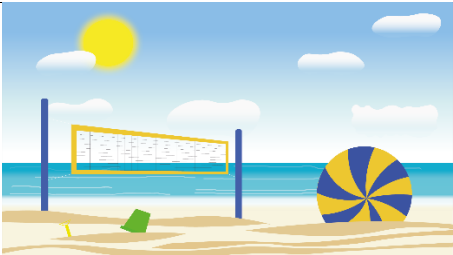
**b. Mockup (setelah asset diproduksi/akan diterapkan dalam game)**

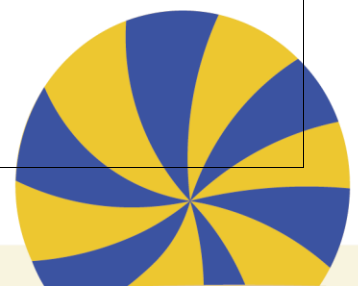
Gambar	Deskripsi
	<p>Setelah loading splash screen, player akan diminta untuk memasukkan nama/username.</p>
	<p>Tampilan dari main menu, dimana terdapat 3 tombol pilihan untuk Quick Match, Create Match, Join Match.</p>
	<p>Tampilan dari setting, dimana terdapat pilihan untuk mematikan suara, mengganti nama/username, credit.</p>




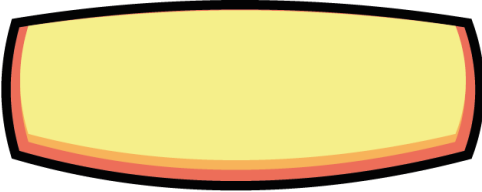
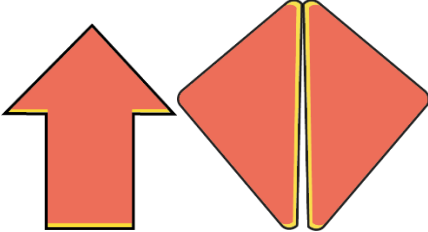



	<p>Pop up yang akan muncul pada tim berhasil mencetak 10 point pertama (menang).</p>
	<p>Pop up yang akan muncul pada tim yang gagal meraih 10 point pertama (kalah).</p>

### c. Asset & Character

Gambar	Deskripsi
	<p>Karakter yang nantinya akan digunakan oleh player saat bermain.</p>
	<p>Bola voli yang akan digunakan dalam permainan.</p>
	<p>Efek visual yang nanti akan muncul disaat karakter menyentuh bolanya.</p>
	<p>Background dari landing page atau main menu.</p>



	<p>Gambaran dalam saat in game, dimana menggambarkan suasana lapangan dan tanah berpasir (pantai)</p>
	<p>Net yang memisahkan dan membatasi wilayah tim lain. Net ini tidak bisa dilewati oleh pemain, ataupun bola.</p>
	<p>UI score board yang akan digunakan dalam permainan (In Game).</p>
	<p>Button yang akan digunakan dalam permainan.</p>
	<p>Button In Game, untuk mengatur pergerakan player, seperti melompat, bergerak ke kanan, dan ke kiri.</p>
	<p>Victory and Lose akan muncul setelah permainan usai, kemunculan tulisan tersebut sesuai dengan status player, menang ataupun kalah.</p>



## Teknologi (Engine) Yang Digunakan

Dalam memproduksi game, kami memerlukan tools dan software untuk membantu pembuatan game, dimana kami membutuhkannya untuk proses pembuatan asset, sound, program.

Kami menggunakan beberapa software/aplikasi berikut.

- Unity : Aplikasi untuk membuat game.
- Soundtrap, Audacity : Aplikasi untuk membuat backsound dan sound effect.
- Figma : Aplikasi untuk membuat mockup game.
- Adobe Illustrator : Aplikasi untuk membuat asset.

## Referensi

Sebelum membuat game, kami memerlukan refrensi untuk mengoptimalkan ide. Berikut adalah refrensi game yang kami gunakan.

- Beach Volleyball



- Head Soccer

