Game Design Document

Game Parlor

<Logo Studio>

Revision: 0.0.1

Joel Robert Justiawan 2101620672

Billy Husada 2101638531

Denni Joandi 2101650543

Yudhistira Rizqi Hersanda 2101653324

Mangku Widodo 1801383682

Vincent Thamrin 2101693246

Septesen 2101689311

LB04 - LEC

Special thanks to <Jika ada>

NOTE :

* Stabilo biru hanyalah contoh, Silahkan dimodifikasi sesuai kebutuhan
* GDD ini dibuat berdasarkan gabungan dari beberapa teori dan implementasi dari perusahaan

Game Application and Technology Program

Computer Science Study Program

School of Computer Science

Universitas Bina Nusantara

Jakarta

2019

DAFTAR ISI

**Daftar isi 2**

**Abstrak 3**

**Latar Belakang 4**

# **Game Concept Worksheet 5**

**Game Overview 8**

**Konsep Permainan 8**

**Fitur 8**

**Genre 8**

**Target Pemain 8**

**Alur Permainan 9**

**Look and Feel 9**

**Lingkup Project 10**

**Gameplay and Mechanics 11**

**Gameplay 11**

**Gameplay Server Main 11**

**Mekanisme 12**

**Server Main 12**

**Sistem Level 16**

**Animasi Latar 23**

**Visual efek 23**

**Tampilan layar 24**

**Main Menu 24**

**Settings 27**

**Level Design 27**

**Setting 28**

**Game Art 28**

**Style Guide 28**

**Teknologi 29**

**Secondary Software 29**

**Development Software 29**

**Abstrak**

***Note: Ceritakan tentang ide Game-mu secara singkat. Rekomendasi isi abstrak: judul game, penjelasan singkat tentang game, platform game, genre game.***

Game Parlor adalah game shooting simple yang dimana main character berjalan sambil menembak target dengan style Art 2D kanan ke kiri, game ini mengutamakan score, main character akan menembak sebuah fisik mati yang dengan terus bergerak, setiap fisik yg tertembak akan menaikan score, game ini memiliki shop dimana character menambah persenjataan, mengganti weapon yang dipakai, sekaligus dengan skill effect yang membantu character untuk manaikan score pencapaian.

**Latar Belakang**

**Pada zaman ini kebanyakan orang menghabiskan waktu dengan chating, youtube, dan memainkan game especially game android, game shooting merupakan salah satu yang masih saja menarik perhatian orang-orang, baik anak-anak maupun kalangan orang dewasa, game shooting tealah mencapai seluruh dunia hingga mempunyai tournament tersendiri dimana para pemain saling menembak, untuk mencapai posisi pertama, secara team maupun solo dalam game.**

**Shooting game, merupakan sebuah game dimana player saling beradu skill dan menebak satu sama lain, multiplayer, soloplayer, game shooting merupakan game yang sudah membooming dan masih saja dimainkan dari kalagan anak-anak hingga dewasa. Game hingga saat ini masih membooming hingga saat ini adalah PUBG (Player Unknown’s Battleground), Modern Combat 5, Into the Dead 2. Game-game ini telah menginspirasi game kami untuk membuat game yang berplatform shooting game.**

**Dengan perkembangan game android zaman sekarang, terutama game shooting, beberapa aspek kenapa game shooting sangat disukai oleh pemain – pemainnya adalah karena menarik, memacu para pemain untuk menunjukan skill menembak mereka, thrill yang dirasakan pemain ketika beradu tembak dengan pemain lain, effect-effect yang membuat para pemainnya lebih merasakan visual dalam game baik itu effect shooting, sound effect maupun effect scene yang bagus.**

**Karena beberapa aspek shooting game yang menarik perhatian para pemain itulah, Ransax ingin membuat game shooting dengan automatic side scrooling, yang dimana player menembak benda-benda mati contohnya botol, miniature, kaleng, dan benda mati lainnya untuk menaikan score player.**

# 

# **Game Concept Worksheet**

***Note: Untuk mengubah ide game menjadi konsep game yang sepenuhnya matang, Pikirkan baik-baik dan jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut menurut ide Game-mu!***

1. *What is the nature of the gameplay? That is, what challenges will the player face? What actions will the player take to overcome those challenges?*

Player akan melawan musuh yang berupa AI selama permainan yang terbagi menjadi

Boss, Mini Boss, dan Minion.

Player dapat memperoleh EXP points dengan mengalahkan musuh-musuh yang muncul di setiap areanya

*2. What is the victory condition for the game? What is the player trying to achieve?*

Game ini tidak memiliki victory condition, akan tetapi player berusaha mencapai score tertinggi hingga player miss menembak object dan life player telah menjadi nol.

*3.What is the player's role? Is the player pretending to be someone or something, and if so, who or what? How does the player's role help define gameplay?*

Peran Player adalah seorang anak angkat dari Pendeta besar di Rome (nama sementara) yang akan berpetualang menghentikan kebangkitan Dewa penghancur

*4. What is the game's setting?*

Game dimainkan di sebuah dunia yang memiliki environment dengan referensi Rome, Moskovi,Jepang, dan Indonesia

*5. What is the player's interaction model? Omnipresent? Through and avatar? Something else? Some combination?*

Interaction model player adalah avatar yang berbentuk pria muda

*6. What is the game's primary perspective? How will the player view the game's world on the screen? Will there be more than one perspective? If so, how will the perspective be changed? When can the perspective change?*

Primary Perspective adalah third person view side scrolling.

*7. What is the general structure of the game? What is going on in each mode, and what function does each mode fulfil?*

Terdapat mode Platformer dimana Player harus mengalahkan atau melewati Musuh atau rintangan yang ada di setiap area

*8. Is the game competitive, cooperative, team-based, or single-player? If it is a multi-player game, will they be able to use the same device? Will it be networked? If networked will it be local-area only or will it require a server? Will it use Bluetooth, WiFi, or both?*

Game X adalah Single Player Game

9. *Does the game have a narrative or story as it goes along? Summarize the plot.*

Story game menceritakan awal terjadinya permasalahan yang ada di Dunia game dan perjalanan Character hingga ia mengalahkan Boss terakhir

*10. Does the game fall into an existing genre? If so, which one?*

Game ini termasuk game Action Platformer 2D

*11. Why would anyone want to play this game? What sort of people would be attracted to this game?*

Game ini menyediakan pengetahuan tentang environment dan keadaan dari beberapa negara. Unique battle game style and mechanic.

# 

# 

# **Game Overview**

**Judul** : Game Parlor

**Platform** : Mobile app

**Genre**  : Shooting

**Rating**  : Periksa rating IGRS / ESRB

**Target**

· Jenis Kelamin : Pria dan Wanita

· Usia : Minimal 6 Tahun Keatas

· Pendidikan : Minimal SD

· Profesi : Semua

* Silahkan tambah demografi yang lain jika dibutuhkan

**Fitur**

* **Simple Shooting (Run & Gun)**
* **Automatic Side Scrolling**
* **Grafik 2D**
* **Sistem Skill**
* **Item,Weapon,Skin Shop.**
* **Dapat dimainkan berbagai usia**

**Konsep Permainan**

**Note: Jelaskan dengan singkat konsep gambaran umum game yang akan dibuat secara singkat**

Sebuah game Single Player yang menggunakan PC sebagai platfor utamanya.

Pemain akan memainkan Character yang sudah ditentukan di dalam game.Character akan memiliki 3 Stance yang membuat Pemain bebas menentukan gaya pertarungan. Game akan memperlihatkan system Platformer dimana Player dapat menjelajahi dunia yang sudah disediakan. Player harus mengalahkan musuh-musuh yang ada dan menemukan item-item yang tersembunyi untuk meningkatkan kekuatan dari Character

Game 2D Action Platformer yang menggunakan PC sebagai platform utamanya, dimana Pemain mengendalikan karakter untuk melompati platform gantung,menghindari rintangan dan mengalahkan musuh yang muncul.

Game berjenis side scrolling dimana mengambil side-view camera dimana Karakter hanya bisa berjalan ke arah kiri dan kanan dengan menambahkan fitur lompat, menunduk, dan menyerang.

Karakter akan memiliki 3 Stance yaitu Normal,Physical,Magic Stance yang memberikan kebebasan kepada pemain untuk menentukan sendiri cara mengalahkan musuh yang muncul di area-area di dalam permainan.Karakter memiliki kemampuan mengeluarkan Jurus yang membantu mempermudah jalannya permainan. Karakter akan dilengkapi 2 slot aksesoris yang membantu meningkatkan status Karakter dimana aksesoris dapat ditemukan diberbagai tempat di dalam game.

Game ini terbagi menjadi beberapa area-area dimana karakter harus menuju ujung dari tiap area untuk berpindah ke area selanjutnya.

,

**Alur Permainan**

**Note: Jelaskan dengan singkat konsep gambaran umum game yang akan dibuat secara singkat**

Setelah pemain memberikan nama untuk Karakter, Player akan diperlihatkan percakapan antara Karakter dengan NPC. Player akan menjelajahi area-area yang sudah disediakan dan berinteraksi dengan NPC-NPC yang ada di area.

Player akan bertarung dan menghindari serangan dari Monster-Monster yang akan bermunculan di dalam Game yang akan menyerang Player. Sepanjang permainan Player akan mendapatkan EXP points saat mengalahkan Monster - Monster yang bermunculan untuk meningkatkan kekuatan dari Skill yang disediakan, Player harus mengumpulkan item-item untuk meningkatkan kapasitas dari HP dan MP

**Look and Feel**

**Note: Jelaskan seperti apa visual dalam game (environment indoor dan outdoor), efek-efek visual yang akan dipakai, User Interface (UI) yang akan dibuat.**

Game akan memberikan suasana berbeda-beda setiap berbagai negara. UI yang digunakan juga termasuk simple, agar tidak menghalangi tampilan game. game akan menonjolkan di bagian environment agar player dapat menikmati pemandangan dan kesan dari tiap-tiap negara.

Game akan mengambil side-view sehingga tampilan yang diperlihatkan dari posisi samping selama permainan, Karakter hanya bisa berjalan ke arah kanan ataupun kekiri. Didalam permainan diterapkan sistem parallax pada Background game seperti langit ataupun pemandangan yang membuat background dapat bergerak.

UI yang ada dalam game dibuat seminimalis mungkin agar tidak memenuhi layar permainan. UI seperti Health bar, Mana Bar, Stance, SKill tidak akan muncul ketika karakter memasuki zona aman seperti di perkotaan selain tidak adanya battle hal ini bertujuan agar player dapat menikmati suasana sekitarnya.

**Lingkup Project**

***Note: Dinyatakan dalam jumah angka untuk memberi Batasan pro*ject. Semua jumlah obyek dalam game harus dituliskan disini**

**Gameplay and Mechanics**

**Gameplay**

**Note: Jelaskan bagaimana player akan bermain, action apa saja yang akan digunakan dalam game, kontrol apa saja yang digunakan? (keyboard, mouse, joystick, atau kontrol console) Jelaskan masing-masing fungsi kontrol yang akan dipakai dengan action yang ada di dalam game.**

Game X memiliki gameplay utama yang mengontrol game tersebut dengan joystick / keyboard and mouse. Action yang dapat dilakukan saat battle system yakni mengganti-ganti play style ‘stance’ dan juga menggunakan beberapa skill pembantu yang dapat digunakan untuk melawan monster-monster.

**Mekanisme**

**Sistem Skill**

**Skill yang**

Skill akan didapatkan ketika Player mencapai bos di area kedua. Player dapat menggunakan Skill yang sudah disediakan. Skill tidak akan memerlukan MP untuk menggunakannya namun Skill akan mengalami countdown sebelum dapat digunakan kembali oleh player. Skill dapat di Upgrade dengan cara mengumpulkan Skill Point. SKill Point dapat didapatkan dengan cara mengalahkan musuh-musuh yang tersebar di Dalam Game.

**Sistem Status HP**

Status dari Karakter yang berupa HP & MP dapat di upgrade dengan cara Player harus mengumpulkan 5 item yang sama dan setelah didapatkan HP atau MP Player akan bertambah lebih banyak.

**Sistem Equipment**

Terdapat 2 Slot Accessories yang akan mempengaruhi perhitungan Status yang dimiliki Karakter. Accessories dapat didapatkan dengan menjelajahi dunia permainan.

**Sistem Heal**

Karakter dapat memulihkan HP dengan cara memukul dan menghancurkan object atau Musuh yang ada di dalam game. Terdapat kemungkinan object atau Musuh yang dihancurkan menjatuhkan item yang berfungsi untuk memulihkan HP. HP akan otomatis bertambah ketika Karakter bersentuhan dengan item Heal yang dijatuhkan oleh

object tersebut.

**Sistem terkena Damage**

Health Bar Karakter akan berkurang jika Karakter terkena serangan Musuh dan terkena jebakan yang ada di beberapa area.

**Sistem Bullet**

Saat pertarungan melawan Boss pada wujud ke 2, Boss akan lebih sering menembakan proyektil- proyektil yang harus dihindari Player

**Sistem Death**

Karakter akan Mati ketika HP nya habis. Ketika Karakter mati akan muncul tampilan “ Play Again ? YES or NO “, Jika Player memilih YES maka Permainan akan Kembali ke Area dimana Player melakukan Save Point.

**Sistem Level**

Player tidak akan mengalami Level UP, Exp point yang didapatkan Player akan digunakan untuk menaikan status dari kemampuan Skill yang dimiliki oleh Karakter. Semakin tinggi Level Skill yang dimiliki akan berdampak semakin besar pada jalanya permainan. Game ini memiliki batasan Level Skill maksimum adalah Level 5.

**Animasi Latar**

**Note: Apakah ada animasi dan visual effect yang mendukung “Look and Feel” dari game? Jika iya, tuliskan disini animasi atau visual effect apa saja yang dipakai.**

Animasi pada latar hanya akan terjadi bila player berada di Biome yang bukan merupakan Biome native mereka. Di Savannah, akan ada efek sinar oranye seperti panas menyengat di pinggir layar. Di Jungle, akan ada efek basah di pinggir layar. Di Alps, akan ada efek seperti kabut di pinggir layar.

Animasi yang digunakan pada Latar belakang atau Background di dalam game berupa Parallax. Parallax akan berfungsi sebagai Background di dalam Game terlihat bergerak

**Visual efek**

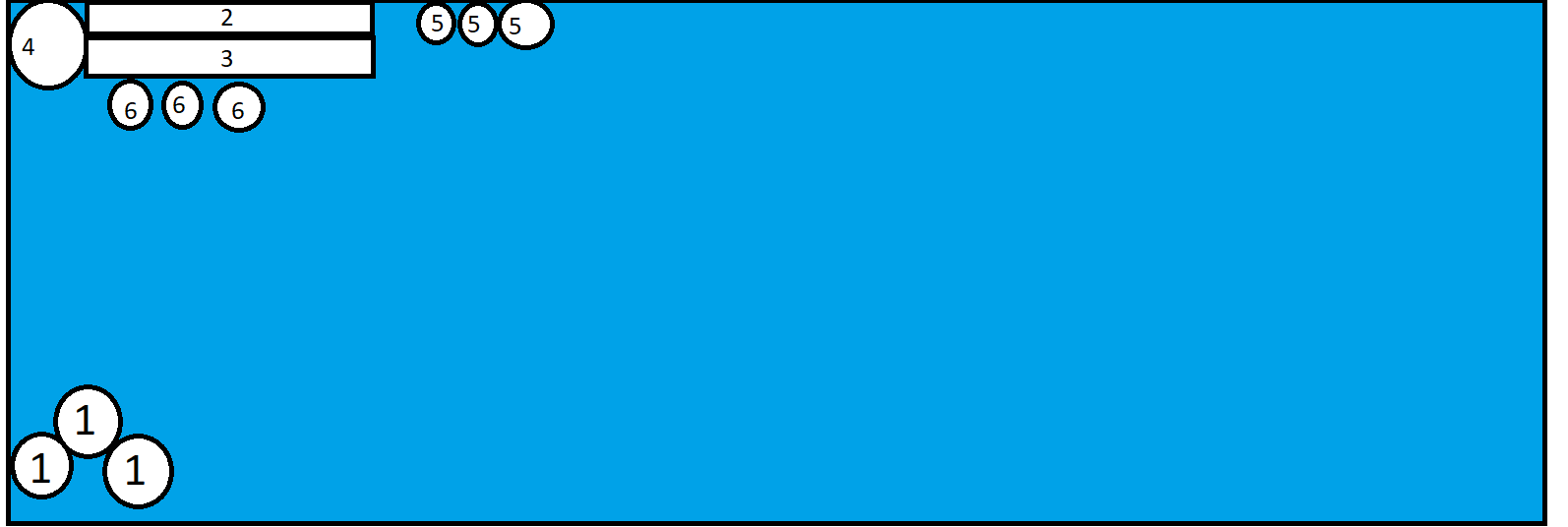
Akan ada efek seperti gas berbentuk buat berwarna merah setiap kali ada attack yang mengenai binatang lain, dan pada saat Predator melakukan Feast pada Carcass

Akan ada efek darah atau warna monster yang berkedip yang menandakan Serangan yang berikan Player berhasil mengenai Musuh yang ada di dalam Game.

**Tampilan layar**

**Note: Gambarkan design UI yang akan dipakai dan jelaskan masing” element yang ada di dalam UI**

**UI menu gameplay**



1.UI Stance

2. Health Bar Karakter

5. Countdown Skill

6.Buff yang diterima Karakter

**Level Design**

Level Design akan berbeda - beda pada setiap negara seperti :

# **Setting**

**Setting**

# **Game Art**

**Style Guide**

**Apex Predators menggunakan art style yang realistik. Semua binatang di game terlihat seperti binatang asli.**

Art Style game ini menggunakan style anime/manga. untuk style gambar charanya sendiri dari chara mamoru hosoda, dan teknik pewarnaannya tidak mengambil style yang khusus melainkan teknik pewarnaan anime/manga yang umum yang lebih ke cell shading.

akan tetapi, style tersebut tetap konsisten dengan bangunan romawi yang cenderung geometrik dengan motif pahatan yang kasar.

# 

# **Teknologi**

Target Device

● Platform: Mobile

· Versi OS minimum: Windows 7

· Resolusi layar minimum 1280 x 720.

· Processor minimal Intel i3 Generasi 3*.*

· RAM minimal 1024 MB.

● Platform: Nintendo Switch

## **Development Software**

● Game engine: Unity Engine

● Version: 2018.2

● Scripting language: C#

**Secondary Software**

● Visual Studio 2017

o IDE untuk menuliskan script game yang terintegrated dengan Unity.

● Adobe Photoshop

o Tools untuk membuat elemen-elemen yang berhubungan dengan UI

● Spine

o Untuk animate karakter di game

**Game Balancing**