GAME DESIGN DOCUMENT :

PGD Champion

@2018 oleh Rezaldi Yanuar – JOGAMES

Nb :

\* Asset yang diutamakan untuk dibuat

Tulisan Berwarna Merah : hal penting/ masih dikerjakan GD

Tulisan Berwarna Merah : optional, tidak diutamakan untuk dikerjakan terlebih dahulu, pilihan atau masih dapat berubah nantinya.

DAFTAR ISI

[ berisi daftar isi dari GDD ]

1. GAME OVERVIEW
   1. Game Sinopsis

Bermain sebagai seorang mahasiswa yang bangun kesiangan, dengan waktu yang singkat dia harus mengambil perlengkapan kuliah dan perlengkapan berkendara, dan mengambil keputusan yang benar saat berada di perjalanan menuju kampus. Memiliki akhir cerita yang berbeda sesuai dengan keputusan yang diambil pemain.

* 1. Genre

Casual, Choices Matter.

* 1. Storyline

pada suatu hari (Nama Karakter), seorang mahasiswa yang bangunnya kesiangan dan hampir terlambat. dengan waktu yang terbatas dia harus mengumpulkan perlengkapan kuliah dan paling penting perlengkapan berkendara. (Apapun yang pemain bawa akan berpengaruh pada cerita berikutnya saat dalam perjalanan dan mempengaruhi akhir cerita.)

1. Event

Disaat perjalanan (Nama Karakter) akan menemui sedikit banyak kejadian di jalan, dimana tiap kejadian (Nama Karakter) harus mengambil keputusan yang akan mempengaruhi jalan cerita berikutnya. Jenis kejadiannya yaitu :

* Telpon berdering

Kondisi : Jika membawa HP

Efek : waku -/+, cerita berantai.

(Nama Karakter) akan mendengar HPnya berdering, (Nama Karakter) diberi pilihan untuk berhenti untuk menjawab telepon atau melanjutkan perjalanan, jika di jawab akan diketahui bahwa teman kampusnya menelepon dan bertanya apakah membawa makalah dan bahan presentasi nanti(membuka cerita “balik ke rumah”).

* Balik kerumah

Kondisi : menjawab telepon dan tidak membawa makalah.

Efek : waku -/+

(Nama Karakter) setelah tau tidak membawa makalah, akan diberi pilihan balik kerumah untuk mengambilnya atau tetap melanjutkan perjalanan.

* Rambu batas Kecepatan

Kondisi : waktu tertentu atau lainnya.

Efek : waktu -/+

(Nama Karakter) menemui rambu batas kecepatan dimana menentukan (Nama Karakter) harus memperlambat kecepatan atau tetap melaju dengan kecepatan diatas batas kecepatan yang ditentukan.

* Ibu-ibu sein kiri (memang belok kiri)

Kondisi : Waktu atau posisi

efek : waktu -/+

(Nama Karakter) akan menemui wanita tua(ibu-ibu) bermotor sendirian yang menyalakan lampu sein kiri, (Nama Karakter) bingung karena menurut rumor ibu-ibu sering berbelok berlawanan dengan sein yang dinyalakan, akan diberi pilihan untuk menahan untuk tetap dibelakang atau menyalip ibu-ibu, jika menyalip akan diberi pilihan menyalip dari kiri atau kanan. Yang akhirnya ibu tersebut belok kiri jika (Nama Karakter) menyalip dari selain kanan maka pemain akan hampir menabrak ibu tersebut dan akan dimarahi.

* Lampu lalu lintas kuning

Kondisi : balik kerumah atau berhenti di warung

Efek : waktu -/+, cerita berantai

(Nama Karakter) sampai pada perempatan, dimana lampu dari hijau berubah ke kuning, dan dengan waktu terbatas harus mengambi keputusan untuk berhenti atau menambah kecepatan dan menerobos lampu lalu lintas, jika menerobos maka pemain akan di hentikan polisi (masuk ke cerita “diberhentikan polisi”).

* Anak sekolah menyebrang jalan

Kondisi : waktu tertentu

Efek : waktu -/+

(Nama Karakter) sampai di jalan penyebrangan sekolah akan ada yang menyebrang muncul keputusan untuk tetap melaju cepat atau memperlambat dan berhenti menunggu sampai pejalan kaki menyebrang.

* lintasan kereta api

Kondisi : waktu tertentu

Efek : waktu -/+

(Nama Karakter) sampai pada lintasan kereta api, tapi pada saat hampir sampai lampu dan suara sirine lintasan menyala menandakan kereta akan lewat. Muncul pilihan untuk pemain untuk menerobos atau berhenti.

* rambu dilarang putar balik

Kondisi : event terakhir

Efek : waktu -/+, cerita berantai

Sudah hampir sampai kampus tetapi letak kampusnya berlawanan arah dan harus putar balik, (Nama Karakter) diberi pilihan untuk putar balik di tempat terdekat ttapi terdapat larangan untuk putar balik atau tetap jalan sampai pada jalan yang diperbolehkan putar balik, jika (Nama Karakter) memilih untuk memaksa putar balik di tempat yang dilarang maka akan diberhentikan polisi (masuk ke cerita “diberhentikan polisi”).

* minimarket/warung

Kondisi : tidak mengambil sarapan/roti

Efek : waktu -/+

Karena lupa untuk sarapan, (Nama Karakter) saat perjalan merasa lapar dan melihat warung, muncul pilihan untuk (Nama Karakter) berhenti untuk membeli makanan (jika membawa dompet,jika tidak langsung melanjutkan perjalanan) atau memilih melanjutkan perjalanan

* Di hentikan polisi

Jenis : cerita berantai

Kondisi : melanggar lalu lintas,tidak membawa helm.

Efek : waktu -/+

(Nama Karakter) yang menerobos lampu lalu lintas/putar balik/tidak membawa helm akan diberhentikan polisi dan akan ditilang (mendapat bad ending)

1. Ending Story

Good Ending

(Nama Karakter) berhasil membawa perlengkapan utama berkendara dengan lengkap dan saat di jalan mentaati peraturan lalu lintas sehingga tidak menemui banyak masalah sehingga dapat sampai di kampusnya tepat waktu.

Half Good Ending

(Nama Karakter) berhasil sampai ke kampus tetapi terlambat karena gagal membawa perlengakapan utama berkendara dengan lengkap dan atau tidak mentaati peraturan lalu lintas sehingga mendapat masalah saat dijalan.

Bad Ending

(Nama Karakter) gagal sampai ke kampus karena mendapat tilang di jalan raya karena tidak membawa perlengkaan berkendara dan tidak mematuhi peraturan lalu lintas.

* 1. Gameplay

GAME FLOW COMING SOON.

1. GAME CHARAKTER
   1. Main Character

Disediakan 2 karakter cewek atau cowok yang menentukan avatar karakter utama

Karakter utama dengan nama karakter yang ditentukan pemain/fixed, yaitu seorang mahasiswa biasa-biasa saja.

* 1. NPC

Polisi

Seorang polisi lalu lintas laki-laki, yang memakai rompi hijau yang khas, memakai helm atau bisa memakai topi polisi atau memakai kacamata hitam.

Ibu-ibu

Ibu -ibu berkerudung, agak gendut, memakai daster. Dengan ekspresi yang agak jutek/marah.

Teman (hanya tampilan nama di HP)

Hanya tampilan HP saat ditelpon dengan tampilan nama “JO”

1. ASSET VISUAL
   1. Asset properties
      1. Untuk Item

Terbagi 2 ukuran, mini untuk tampilan di inventory (16x16 atau 32x32), dan normal untuk tampilan di layar in-game bisa menyesuaikan dengan ukuran background ruangan.

Berbentuk spritesheet (mini dan normal di export berbeda file)

* + 1. Untuk Karakter

Karakter untuk dialog ukuran menyesuaikan (512x512 pixel maksimal). Karakter mini ukuran 64x64 pixel

Dibuat spritesheet (export berbeda tiap karakter)

Semua karakter tampak satu sisi (mini dan dialog)

* + 1. Untuk background.

Ukuran 720:1280/menyesuaikan.

Untuk BG ruangan 1 layer, untuk background jalan parallax (jalan, rumah/bangunan lain, dan langit.

Diexport spritesheet.

* 1. Visual art style

MENYESUAIKAN STYLE VISUAL ARTIST.

* 1. User Interface
     1. In-game

Jendela percakapan

COMING SOON.

* 1. Charakter Model

Terdapat 2 jenis visual untuk karakter, yaitu versi dialog dan versi mini/chibi. Versi dialog digunakan saat terdapat komunikasi karakter tersebut dengan pemain atau karakter lain. Dan karakter versi mini/chibi digunakan untuk tampilan saat di perjalanan.

1. Karakter utama
   * + - * Ekspresi normal/senyum kecil (dialog)
         * Ekspresi kaget/panik (dialog)

Saat menerima keadaan yang tak terduga/bad ending. Berteriak kaget

* + - * + Ekspresi gelisah/berpikir (dialog)

Saat sedang berpikir/soal pertanyaan muncul, keliatan bingung atau bisa sedikit berkeringat

* + - * + Ekspresi senang/bahagia (dialog)

Terliat senyum lebah bahagia karena menerima keadaan yang menyenangkan/good ending.

* + - * + Karakter berkendara (mini)

Karakter berada diatas sepeda motornya (matic/non-matic) tanpa helm (helm terpisah, tergantung pemain mengambil atau tidak). motor dengan roda Digambar dipisah.

1. Polisi
   * + - * Ekspresi biasa (dialog)

Polisi yang memiliki wajah yang tegas dengan maupun tanpa kacamata, dengan pensi dan buku kecil di tangan tampak seperti menulis sesuatu.

* + - * + Berdiri tegak (mini)

Versi mini, karakter hanya berdiri tegap dengan posisi tangan lurus kedepan mengisyaratkan untuk berhenti.

1. Ibu-ibu
   * + - * Ekspresi marah (dialog)

Ibu-ibu dengan wajah yang marah berteriak karena hampir ditabrak.

* + - * + Bermotor (mini)

Versi mini ibu-ibu berada di atas motor matic yang membawa beberapa keresek sayur, motor dengan roda Digambar dipisah.

1. Jo (teman)
   * + - * Tampilan HP (dialog)

Hanya berupa tampilan hp yang sedang ditelpon yang terpangpang nyata namanya di layar tanpa adanya foto wajah (tampilan default jika ditelpon teman yang gak punya foto profil)

* 1. Objeck/item

|  |  |
| --- | --- |
| Item quest (harus diambil) | Item non-quest (tidak bisa diambil) |
| Helm\*  Jaket\*  Tas\*  Kunci motor\*  Sepatu\*  masker  Sarung tangan  Dompet  Body protector  Laptop  Makalah  Roti (roti tawar/roti seperti dorayakinya sari roti)  SIM  Alat tulis | Gelas botol ”Akua” besar  Kantong belanja “Indoapril”  Tumpukan baju kotor  Tumbler  Celengan (logam/tanah liat)  Mouse  Bantal  Toples  Topi  Bola sepak/basket  Gunting  Piala  Lampu meja  Kipas angin kecil  Tumpukan buku  Gitar  Bantal  Guling |

* 1. Background

Background ruangan berupa tatanan yang pasti sebagai dasar untuk penempatan item, berupa gambar ruangan dengan beberapa furnitur besar seperti lemari, lukisan,meja,kursi, dsb. mengunakan 1 atau lebih ruangan

* kamar tidur\*

ada kasur, cermin, meja kecil/meja belajar, jendela, lemari pakaian.

JENIS RUANGAN LAIN COMING SOON