FIND ME OUT

GAME DESIGN DOCUMENT

**Table of Contents**

Overview

High Concept

Genre

Platform

Target Audience

Competition Modes

Game Design Principle

Gameplay

Graphic

Audio

Gameplay

Core Mechanic

Multiplayer Protocol Spesification

Narrative

Storyline

Character

Asset Games

**Overview**

1. **High Concept**

Find Me Out merupakan game online multiplayer dengan genre casual dimana saat bermain, player akan dibagi menjadi dua role yaitu hider dan seeker, yang dipilih secara random. Saat player menjadi seeker, player diharuskan untuk menangkap hider yang bersembunyi sebelum waktu habis. Sedangkan hider memiliki tujuan untuk bersembunyi sampai waktu habis selama permainan berlangsung. Dalam game ini terdapat arena yang bisa digunakan secara efektif bagi hider untuk bersembunyi, sedangkan seeker tidak bisa melihat hider sebelum menangkap mereka. Seeker diharuskan untuk menangkap semua hider sebelum waktu habis.

1. **Genre**

Casual, Running

1. **Platform**

Windows Desktop

1. **Rating**

Pemain dalam game ini ditargetkan untuk usia diatas 10 tahun.



1. **Competition Modes**

Multiplayer, dimana game ini dapat dimainkan dengan player minimal 2.

**Game Design Principle**

1. **Gameplay**

Pada permainan Find Me Out player akan terbagi menjadi 2 role, yaitu hider dan seeker. Dalam setiap permainan terdapat timer selama 10 menit, dimana seeker diharuskan untuk menangkap hider sebelum waktu habis. Di dalam map terdapat beberapa object yang bisa digunakan hider untuk berlari dan bersembunyi. Seeker tidak akan bisa melihat hider jika tidak terdapat pada jarak pandang seeker. Oleh karena itu, hider memiliki kelebihan untuk bersembunyi dari seeker. Sedangkan hider memiliki kelebihan speed yang lebih cepat.

1. **Graphics**

Low Poly 3D Arts

1. **Audio**

Audio yang digunakan adalah Audio yang bersifat catchy, easy-listening.

**Gameplay**

1. **Rule Core Mechanic**
2. Hider

Dalam permainan find me out, hider memiliki mechanic movement, dimana hider diharuskan untuk berlari dan menghindar dari seeker. Hider dapat bersembunyi di seluruh area map, dan bertahan agar tidak tertangkap oleh seeker sampai waktu habis (10 menit).

1. Seeker

Pada game find me out seeker juga hanya memiliki mechanic movement saja, namun antara hider dan seeker terdapat perbedaan dimana seeker memiliki jarak pandang yang terbatas. Namun seeker memiliki movement yang lebih cepat daripaada hider. Seeker dapat menangkap hider. Untuk memenangkan permainan seeker harus menangkap semua hider sebelum waktu habis (10 menit)

1. **Multiplayer Protocol Spesification**

Connection protocol yang digunakan pada game ini adalah TCP dan UDP dengan Server yang dikembangkan dengan C#. TCP nantinya akan digunakan pada transmisi data pada authentikasi user sebelum memainkan game dan pada saat berada di lobby. Sedangkan untuk UDP digunakan untuk transmisi data saat game berlangsung. Dari sisi client sendiri akan dikembangkan menggunakan game engine Unity dengan network protocol yang sama yaitu TCP dan UDP.

**Narrative**

1. **Storyline**

Disuatu kota dimana beberapa orang terperangkap di dalam sebuah tempat yang sudah banyak terinfeksi virus zombie. Semua jalan keluar dari tempat tersebut sudah tertutup. Satu-satunya cara adalah bertahan agar tidak terinfeksi dan terkena zombie sampai bantuan dan evakuasi dari pemerintah tiba. Orang orang berlindung dari infeksi zombie yang mengancam warga yang terperangkap. Orang-orang hanya bisa menunggu sampai waktunya tiba.

1. **Character**

Character pada game Find me out terbagi menjadi dua, yaitu character hider sebagai manusia normal, dan character seeker yatiu character manusia yang sudah terinfeksi oleh zombie namun masih memiliki sedikit kesadaran.

1. **Asset Games**
2. Character



1. Environment

