

# Game Design Document Outline

1. Judul Game: Block Dash
2. Game Overview:
  - a. Concept:
    - i. Terdapat sebuah balok yang harus ditabrakkan dengan balok lain dengan warna yang ditentukan. (LAMA)
    - ii. Balok harus mencapai garis finish tanpa menabrak balok yang warnanya berbeda dengan warna player.
  - b. Genre
    - i. Level based casual game
  - c. Target Audience:
    - i. Pengguna komputer dengan operating system windows.
    - ii. Orang yang menyukai konsep futuristik seperti the matrix
    - iii. Laki-laki dengan usia kurang lebih 30 tahunan.
  - d. Game Flow Summary:
    - i. Menu Screen:
      1. Tombol Play
        - a. Pilihan level 1- 5(setelah revisi)
      2. Tombol Quit
    - ii. Game Play:
      1. Player akan menggerakkan balok yang tidak berwarna jelas.
      2. Player dapat menggerakkan ke kiri atau ke kanan dan objek player otomatis maju kedepan.
      3. Player harus mencapai garis finish.
      4. Player harus menghindari balok-balok yang warnanya tidak sama dengan warna objek player.
      5. Warna objek player dapat berubah jika menabrak bola. Warna player akan berubah sesuai dengan warna bola yang ditabrak.
  - e. Look and Feel
    - i. Futuristik dan menegangkan.
3. Gameplay dan Mekanik
  - a. Gameplay
    - i. Game Progression
      1. Level based, pemain harus menyelesaikan level terakhirnya untuk mendapatkan level baru.
    - ii. Mission / Challenge Structure
      1. Mendapatkan level baru
      2. Mencapai garis finish

- iii. Puzzle
  - 1. (player) Nentuin jalan agar player dapat mencapai garis finish.
- iv. Objective
  - 1. Player mencapai garis finish.
- v. Play Flow
  - 1. Player akan memulai permainan dari garis start (yang sudah ditentukan).
  - 2. Player akan otomatis bergerak kedepan, hal yang dapat dilakukan pemain adalah mengatur arah gerakan (kiri/kanan).
- vi. Mekanik
  - 1. Physics
    - a. Dapat terjadi momentum bila terjadi tabrakan.
  - 2. Movement in game
    - a. Pemain dapat mengatur arah gerak balok dengan memilih kiri/kanan dengan keyboard.
  - 3. Objects:
    - a. Balok: setiap balok akan memiliki warna yang berbeda-beda.
    - b. Bola: setiap bola akan memiliki warna yang berbeda-beda, pemain diizinkan untuk menabrak objek bola, digunakan untuk memberikan efek momentum, sehingga player dapat menjadi lebih lambat bila menabrak objek ini. Dengan menabrak objek bola, player akan dapat berubah warna.
    - c. Balok Finished: objek ini akan berperan untuk menyelesaikan game, bila pemain menabrak objek ini, game akan melihat apakah pemain sudah mencapai objektif atau belum, bila sudah pemain akan mengunlock level baru.
  - 4. Actions:
    - a. Mengatur arah gerak balok, kiri atau kanan.
- vii. Game Options
  - 1. Level Based
- viii. Replaying and Saving
  - 1. Pemain dapat memainkan kembali level yang sudah pernah diselesaikan.
- ix.

#### 4. Story, Setting and Character

- a. Story and Narrative
  - i. Intro – Diberikan warna-warna balok yang harus di tabrak
  - ii. Middle-
  - iii. Ending
- b. Game World:

- i. General looks
      - 1. Futuristik
      - 2. Pewarnaan background yang agak gelap
    - ii. Area:
      - 1. Area yang futuristik.
  - c. Characters:
    - Tidak ada
- 5. Levels
  - a. Setiap level akan berbeda variasi areanya, tidak berarti level semakin tinggi semakin sulit.
- 6. Interface
  - a. Mockup tampilan
    - i. Menu Utama
    - ii. Play mode
  - b. Control: keyboard
  - c. Audio: intense music
  - d. Help System: Tidak ada.
- 7. AI
  - a. Enemy:
    - i. Tidak ada
  - b. Troop Sendiri:
    - i. Tidak ada.
  - c. Support AI:
    - i. Tidak ada
- 8. Technical
  - a. Target Hardware
    - i. Komputer/ laptop dengan operating system windows.
  - b. Development Hardware, Software and Game Engine:
    - i. Hardware: laptop windows buat programmer
    - ii. Software: Game Engine Unity
    - iii. Network Requirement - No
- 9. Game Art:
  - a. Mengambil bentuk dasar geometri.