**Business Career Game Treatment document**

Copyright © 2014 Sketch Project Studio – Game Developer

Do not distribute without prior writer permission

|  |
| --- |
| **Game Treatment Document V.1.0**  Accounting Serious Game  Created at 17th July 2014  Las Modified at 17th July 2014 |

Table of Contents

[The Game Treatment Document 3](#_Toc393422902)

[Title Page 4](#_Toc393422903)

[Executive Summary 4](#_Toc393422904)

[Game Overview 5](#_Toc393422905)

[1. High concept 5](#_Toc393422906)

[2. Genre 6](#_Toc393422907)

[3. Hooks 6](#_Toc393422908)

[4. License 7](#_Toc393422909)

[5. Gameplay Highlights 7](#_Toc393422910)

[6. Online Highlights 9](#_Toc393422911)

[7. Technology Highlights 9](#_Toc393422912)

[8. Art and audio highlights 11](#_Toc393422913)

[9. Hardware 11](#_Toc393422914)

[Production Details 12](#_Toc393422915)

[1. Current status 12](#_Toc393422916)

[2. Development team 12](#_Toc393422917)

[3. Budget 12](#_Toc393422918)

[4. Schedule 13](#_Toc393422919)

[Competition 14](#_Toc393422920)

[1. Social game 14](#_Toc393422921)

[2. Stand-alone game 14](#_Toc393422922)

[Game World 14](#_Toc393422923)

[1. Backstory 14](#_Toc393422924)

[2. Objective 15](#_Toc393422925)

[3. Characters 15](#_Toc393422926)

[4. Mission & Story progression 16](#_Toc393422927)

The Game Treatment Document

So you’ve shown your high-concept document to a number of producers or potential investors, and now one of them wants a meeting to hear more about it. (It can take quite a while before you find a producer who’s interested enough to give you the time. Be persistent!) For that meeting, you’ll normally bring along the key members of your development team and do a PowerPoint presentation showing the main features and concept art for the game. It would also be good to have some prototype code running that you can show; producers want proof that you can deliver. But after the meeting is over, people’s memory of what you said will start to fade and get mixed up with impressions of other developers’ pitches for their products. To keep your game fresh in the producer’s mind, you need to give them something to remind them of it.

This is where the game treatment comes in. Like the high concept document, it’s a selling tool whose function is to show off your idea in the best possible light. It’s longer, though, typically 10 to 30 pages. The text and images should echo the content of the PowerPoint presentation. Don’t try to cover all aspects of the game in rigorous detail; it’s not the game’s design script. The treatment should fill in a few of the gaps and answer some of the questions left by the high-concept document. This is the place for concept art, mocked-up screen shots, a little bit about the key characters, a brief description of the overall story arc, and anything else that’s crucial to understanding what the game will look and feel like to play. You should also include an analysis of the competition and indicate the ways in which your game will be different—and better.

The treatment should be attractively produced: printed on good-quality paper and bound in a report cover with a clear transparent front so people can see the picture on the title page. You want the treatment to say “Pick me up!” to anyone who sees it lying around. Take copies of the game treatment to your pitch meeting, but don’t hand them out at the beginning—people will flip through them instead of paying attention to you. Give them out after the meeting is over so that your audience will have something to keep. And be sure you bring enough copies for everyone—the more that are floating around the publisher’s offices, the better.

Title Page

Serious game yang bercerita tentang pengembangan simulasi bisnis untuk pemahaman arus akuntansi dalam usaha kecil menengah. Project game ini merupakan pengembangan dalam menghasilkan produk penelitian tugas akhir, segala bentuk assets dan resource telah disertakan dalam credit title. Game ini berjudul:

“Business Career the Game: Accounting Serious Game”

*Keyword: game, serious game, simulating, game based-learning, accounting*

****

Author’s Name: Angga Ari Wijaya (Alias: Sketch Project Studio)

Created Date: 7/17/2014

Copyright © 2014 Sketch Project Studio – Game Developer

Executive Summary

1. Business career© merupakan exciting web-based game dengan sudut pandang 2D isometric yang bertemakan simulasi bisnis untuk pembelajaran arus keuangan dalam usaha kecil menenggah bidang kuliner dalam pelaporan akuntansi dengan gameworld kota fiktif sebagai tempat bermain untuk melakukan penjualan dan pengelolaan barang yang dijual.
2. Gameplay dibentuk melalui rule yang diciptakan untuk memebentuk perilaku konsumen dan aturan akuntansi untuk menciptakan strategi dan keputusan dalam bermain.
3. Pemain dapat melakukan pengelolaan barang, menyewa karyawan, membaca situasi pasar dan competitor untuk membuat planning dalam menyiapkan pembukaan toko.
4. Pemain diberikan informasi dan achievement tracking untuk melihat perkembangan bisnis yang dibangun, melihat laporan keuangan, feedback pelanggan dan record penjualan.

Game Overview

Pengembangan konsep game dimulai dari ide awal yang terbentuk dari permasalahan integrasi game dan bisnis, selama ini pengambangan simulasi bisnis terbentuk untuk tujuan entertainmen yang menggunakan perhitungan dari rule game. Business career© the game menawarkan genre yang sedikit berbeda dengan membawa konsep serious game dalam simulasi bisnis dan pembentukan perilaku konsumen sebagain dasar game play.

1. High concept

Serious game meets Accounting Information System

Ide game bercerita tentang seorang anak yang menjalankan sebuah bisnis dalam cerita fiktif dan kota fiktif, dia ingin membangun usaha kuliner kecil yang memiliki konsep pencatatan akuntansi penuh. Game dimulai dengan pembembukaan toko awal dan planning untuk pembentukan perilaku dalam gamewold. Pemain memiliki tugas memandu karakter ini yang merepresentasikan dirinya sendiri melalui avatar yang diciptakan saat bermain.

Customer behavior vs buying behavior

Perilaku customer menjadi kunci utama untuk membentuk permainan, dimana player memiliki motivasi untuk mendapatkan nilai dan keuntungan sebanyak – banyaknya seperti pada kasus dunia nyata. Manajemen stock dan pelanggan menjadi penting untuk membuat misi permainan sebagai serious game untuk memberikan pemahaman arus keuangan pada usaha kecil menengah.

Game rule and strategic

Game rule sangat sederhana, pemain menentukan parameter utama untuk perilaku gameworld dan customer, kemudian game akan membangkitkan aturan dengan kondisi sesuai dengan batasan yang ditentukan pemain, tidak ada tingkatan level yang membuat game menjadi semakin sulit. Player tidak dituntut untuk mencapai target penjualan tertentu sebagai tujuan utama game yang akan mempengaruhi status pemain. Pemain cukup mengatur parameter sesuai keinginannya untuk menciptakan kondisi game yang padat dengan task – task keuangan atau sebaliknya. Kombinasi yang berbeda akan menghasilkan game experience yang berbeda.

1. Genre

Jenis game yang dibuat merupakan kolaborasi atau bentuk hybrid dari berbagai genre yang, terutama integrasi permainan kategori entertainment dan serious game.

Simulation

Game mensimulasikan kegiatan jual beli dalam kota fiktif yang didasari oleh gameworld rule dan customer rule, bentuk aktivitas pencatatan aktivitas usaha juga merupakan bentuk representasi simulasi pekerjaan accounting dalam dunia nyata.

Game-based learning and Training game

Learning game genre utama dari game ini sebagai misi utama business career© untuk memberikan pengalaman bermain dan memberikan pengalaman bentuk arus keuangan dalam dunia nyata dengan cara yang sederhana.

Arcade tactical

Genre pada entertainment game yang dimasukkan untuk memberikan unsur kesenangan dalam serious game dengan penambahan konsep penghargaan seperti score, stars, leaderboard dan item khusus untuk kemudahan player bermain.

1. Hooks

Business career© memberikan konsep game yang telah ada pada umunya dalam game view, game play, game experience ataupun teknologi yang dipakai. Berikut ini merupakan pengembangan dari elemen graphic, storyline dan tema game yang memberikan efek berbeda dan menjawab pertanyaan mengapa harus membeli dan memainkan game ini.

1. Isometric oriented perspective

Isometric merupakan trend game social pada masa sekarang dengan genre simulasi non-cooperative ataupun cooperative multiplayer, dengan tema vector element graphic membuat game view yang menyenangkan untuk dimainkan. Isometric yang digunakan merupakan fixed partial tile atau penggunaan batasan tile yang dapat digunakan untuk bermain, sisanya sudah ditetapkan sebagai area bermain.

1. Fancy NPC dan gameworld

Karakter dibentuk dari komponen fisik dasar dengan random behavior dan atribut seperti pakaian, ekspresi dan informasi demografi. Event yang terjadi di gameworld berdasarkan hari besar, kegiatan organisasi dan budaya Indonesia.

1. Leveling achievement

Business Career© bukan merupakan cooperative real-time multiplayer game atau social game, tetapi tetap memiliki leaderboard secara global untuk meranking semua player yang memainkan game ini.

1. Item booster

Salah satu fitur dari konsep game entertainment, dengan memberikan item upgrade dan item khusus dengan pencapaian game pada tahap tertentu.

1. License

Business Career© ditujukan untuk dimainkan semua orang, berkaitan dengan source code program merupakan kepemilikan pengembang tanpa terdaftar hak cipta atas judul game dan semua asset serta resource yang dipakai didalamnya. Game ini bukan berdasarkan cerita novel, movie atau kisah nyata, pengembangan storyline berdasarkan ide yang diciptakan secara langsung oleh pengembang dan murni fiktif.

1. Gameplay Highlights

Berikut ini gambaran umum tentang element pada gameplay dalam Business Career©

1. Large variety character behavior

Pembangkitan NPC dibentuk dengan variasi yang telah ditentukan player dalam parameter game world population. Dengan beberapa attribute yang mempengaruhi aktivitas NPC pada gameworld.

1. Eagle-eye detail environment

Detail kota mengikuti konsep pembentukan kota ideal teori berganda dengan tata letak dan komponen minimal sebuah kota sperti spot – spot perumahan, pusat perbelanjaan, industry dan daerah pinggiran yang memiliki karakteristik tertentu.

1. Intelligent situation-based movement

Ini dari simulsi kota dan customer dalam game, setelah pemain menyiapkan pembukaan toko, player memulai menjalankan simulasi perilaku kota dan game berjalan sepanjang working time dan parameter – parameter yang diterapkan saat itu. Proses pergerakan dikontrol oleh rule-based yang mengimplementasikan proper tactic sederhana dari representasi perilaku pelanggan dan muzzle discipline untuk state game.

1. Accounting report

Transaksi penjualan, pembelian dan semua aktivitas ekonomi dicatat dan dibukukan kedalam database relational untuk menhasilkan bentuk laporan keuangan.

1. CRM dan SCM feature

Aktivitas manajemen stock menggunakan prioritas biaya dan waktu dari sumber supplier yang tersedia, penanganan customer dilakukan dengan pengelompokan feedback user terhadap aktivitas penjualan yang telah terjadi.

1. Business advisor

Entitas bantuan diciptakan untuk membantu player memahami tujuan serious game ini danmengarahkan player untuk mengambil keputusan berdasarkan pendekatan terbaik dengan beberapa pilihan seperti informasi pasar, pelanggan dan informasi random tentang ilmu dasar akuntansi.

1. Online Highlights

Business career merupakan web-based game dengan backend database yang diletakkan di server dengan kondisi status player telah terdaftar pada website business career dan telah melalui proses authentication untuk memainkannya atau melakukan operasi yang berhubungan dengan database pada server. Serious game bukan merupakan real-time atau social game yang dapat saling berinteraksi antar user atau player, tetapi server hanya menghimpun score semua pemain untuk di rangking dalam global leaderboard. Peringkat dalam leaderboard tidak menunjukkan seberapa bagus perkembangan pemain atau level pemain, karena tujuan utama permainan bukan mendapatkan score tertinggi.

1. Technology Highlights

Teknologi yang digunakan dalam pengembangan dan permainan tidak mencakup hardware khusus seperti camera untuk morphing, microphone untuk voice recognition, atau controller berbasis wireless dan sensor. Penggunaan kebutuhan hardware dan platform software telah disebutkan pada high concept document. Berikut ini penjelasan mendetail tentang game development tools yang digunakan untuk menciptakan business career.

1. Programming language
   1. Native Programing Language

Pengembangan game menggunakan Bahasa pemrograman Actionscript 3 yang dikembangkan oleh Adobe Corporation yang berjalan pada virtual machine Flash Player 11.x dan yang digunakan adalah versi 13.x dengan debug environment. Actionscript 3 di compile menjadi file format .swf untk dapat dijalankan di web menggunakan flex SDK dan adobe AIR 3.x menggunakan IDE Flash Builder premium 4.6.x. actionscript 3.0 mendukung interaksi jaringan dan url request untuk komunikasi data terhadap backend server.

* 1. Server script

Pengelolaan komunikasi data menggunakan bahasa pemrograman server side script PHP dengan pattern MVC yang menjembatani antara actionscript dengan database melalui JSON data format yang menjadi format umum selain XML. JSON format merupakan bentuk data tree terstruktur dengan label yang dapat di decode oleh actionscript 3.0.

* 1. Datawarehouse

Penyimpanan data pada game social biasanya menggunakan NoSQL seperti mongoDB yang lebih cepat dan consistent untuk data game yang sering di akses secara langsung dan memiliki entitas yang independen. Business career menyimpan data transactional seperti pada system informasi akuntansi. Penggunaan database relational masih dapat dimaklumi untuk game sederhana seperti ini. Penggunaan DBMS MySQL pada local server Apache untuk debugging and testing.

1. Game engine framework

Game engine merupakan tool pengambang game yang wajib digunakan untuk membuat konstruksi game lebih cepat dengan disediakannya fungsi siap pakai dan manajemen resource computer yang baik serta kebutuhan komponen game seperti animasi, collision detection, AI basic, state management. Basis game engine yang digunakan adalah Starling 2D Accelerated GPU yang lebih kearah framework Actionscript 3 dan ditujukan untuk pengembangan game mobile smartphone. Penggunaan framework ini membuat virtual machine Flash Player menggunakan level low hardware atau GPU rendering sehingga dapat membuat game dengan FPS tinggi dan lebih smooth.

1. Library dependency

Starling tidak cukup untuk mengembangkan sebuah game dengan rapid development, karena basisnya hanya framework, starling tidak menyediakan fungsi siap pakai untuk game tertentu sehigga dibutuhkan library dan file tambahan untuk mendukung Native Programming yang digunakan yaitu Actionscript 3.0. beberapa dependency file yang digunakan adalah TweenMax untuk animasi, Object Pooling untuk optimasi object generator, particle extension dan sprite sheet generator menggunakan Texture Packer for Windows.

1. Additional tools

Program tambahan yang digunakan adalah pembentukan art game dan pengelolaan sound seperti Adobe Illustrator, IDE Adobe Flash CC dan Adobe Audition CC.

1. Art and audio highlights

Semua art game didesain oleh pengembang dengan tema vector yang di export menjadi raster format yang digunakan dalam sprite sheet game yang generate menggunakan Texture Packer. Audio untuk background music dan soundFX diambil dari soundBible dan soundSnap.

1. Hardware

Business career merupakan Web-based game dengan kebutuhan hardware minimal untuk menjalankannya :

1. PC, laptop, tablet yang dapat menjalankan browser versi desktop dan flash player
2. Operating system Windows/MacOS/Android/Linux 86/64 bit
3. Processor 1 Ghz dualcore or higher processor clock speed
4. 512MB of RAM minimum, 2GB requirement
5. VGA card 256MB running on Stage3D flash player
6. 1 GB of available hard drive space
7. Sound Card, speaker stereo active
8. Input mouse and keyboard
9. Internet Connection 64 KBPS speed
10. Webkit or Mozilla Browser
11. Adobe Flash Player 11.x minimum Browser Plugins

Kebutuhan hardware dan spesifikasi software diatas berdasarkan testing dalam menjalankan prototype game menurut pengembang yang dirasa cukup nyaman untuk menjalankan aplikasi lain selain game. Tingkat hardware lebih rendah masih dapat menjalankan business career dengan variasi hasil running game setiap player yang akan berbeda – beda.

Production Details

Proses implementasi ide dan mockup game digambarkan pada sub bagian dibawah ini, seperti proses yang telah digunakan, biaya yang dibutuhkan, dan jadwal penyelesaian.

1. Current status

Telah diselesaikan prototype game world secara fisik dan dilakukan game prototyping user testing dan fitur yang didalamnya termasuk:

1. Rancangan dasar game Heads up Display untuk player dalam format vector
2. Isometric city yang terdiri dari gedung, rumah, landscape, tumbuhan, bridge, vehicles
3. Player dan NPC character dengan tampilan yang berbeda, motion-capture animation. Variasi pergerakan model, variasi ekspresi dan tingkah laku model.
4. Game layout state machine implementation dan assets extractor untuk sprite sheet menggunakan starling.
5. Persiapan assets dasar seperti sfx dan bgm yang umum.

1. Development team

Dalam pengembangan game sesunggunhnya melibatkan banyak staf, biasnya disertakan deskripsi singkat tentang team seperti managers dan star performer atau senior division. Business career dikembangkan untuk memenuhi tugas akhir program studi system informasi yang dikembangkan oleh satu orang yang mengerjakan tugas game designer, game artist, game programmer, game tester / game QA/QC, dan jabatan lain yang telibat dalam pengembangan game pada umumnya.

1. Budget

Section ini mendeskripsikan dan mendaftar budget yang digunakan untuk pengembangan mulai dari salary staf, pengadaan hardware atau tools pengembangan, surat menyurat, perjanjian dengan publisher dan investor, pembelian assets game seperti graphics dan sound, pembayaran penggunaan lisensi nama atau franchise tertentu, penggunaan actor atau actress sebagai pengisi suara atau karakter game, promosi, publikasi, maintenance server atau web dan biaya lain – lain. Dalam pengembangan untuk pemenuhan tugas akhir ini makan section ini dilewati.

1. Schedule

Jadwal yang disediakan ini merupakan estimasi awal dengan pengukuran ide saat ini, segala bentuk perubahan diabaikan dan akan menggunakan jadwal yang biasanya tertera dalam kontrak pengembangan dengan konsep game yang telah ditetapkan dan tidak mengalami perubahan secara mayor. Berikut ini gambaran jadwal penyelesaian game business career.

DEVELOPMENT Schedule Planner 2014 - 2015

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| |  |  | | --- | --- | | Project/Event | Business career the Game | | developer | Angga ari wijaya | | Serious game yang bertema simulasi bisnis untuk pemahaman aktivitas arus keuangan perusahaan kecil menengah berbasis web-based |
|  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  |  |  | | --- | --- | --- | | Project Phase | Starting | Ending | | IDEA CREATION | 7.1.2014 | 7.5.2014 | | ANALISys | 7.6.2014 | 7.26.2014 | | GAME DESIGN | 7.25.2014 | 7.31.2014 | | GAME IMPLEMENTATION | 8.1.2014 | 9.1.2014 | | GAME TESTING | 8.10.2014 | 8.12.2014 | | REVISION TESTING | 9.11.2014 | 9.30.2014 | | write game doc | 9.30.2014 | 10.4.2014 | | |  |  |  | | --- | --- | --- | | Project Phase | Starting | Ending | | publishing | 10.12.2014 | 10.15.2014 | | collect feedback | 9.18.2014 | 9.20.2014 | | maintenance | 10.31.2014 | 10.31.2014 | | maintenance | 10.31.2014 | 10.31.2014 | | maintenance | 10.31.2014 | 10.31.2014 | | maintenance | 10.31.2014 | 10.31.2014 | | maintenance | 10.31.2014 | 10.31.2014 | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| July | August | September | October | November | December |
| |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | S | M | T | W | T | F | S | |  |  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |  |  | |  |  |  |  |  |  |  | | |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | S | M | T | W | T | F | S | |  |  |  |  |  | 1 | 2 | | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | | 31 |  |  |  |  |  |  | | |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | S | M | T | W | T | F | S | |  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | | 28 | 29 | 30 |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  | | |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | S | M | T | W | T | F | S | |  |  |  | 1 | 2 | 3 | 4 | | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |  | |  |  |  |  |  |  |  | | |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | S | M | T | W | T | F | S | |  |  |  |  |  |  | 1 | | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | | 30 |  |  |  |  |  |  | | |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | S | M | T | W | T | F | S | |  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | | 28 | 29 | 30 | 31 |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  | |
| January | February | March | April | May | June |
| |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | S | M | T | W | T | F | S | |  |  |  |  | 1 | 2 | 3 | | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | |  |  |  |  |  |  |  | | |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | S | M | T | W | T | F | S | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  | | |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | S | M | T | W | T | F | S | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | | 29 | 30 | 31 |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  | | |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | S | M | T | W | T | F | S | |  |  |  | 1 | 2 | 3 | 4 | | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |  |  | |  |  |  |  |  |  |  | | |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | S | M | T | W | T | F | S | |  |  |  |  |  | 1 | 2 | | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | | 31 |  |  |  |  |  |  | | |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | S | M | T | W | T | F | S | |  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | | 28 | 29 | 30 |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  | |

Competition

Persaingan game sejenis berhubungan dengan seberapa target penjualan yang akan dicapai, berapa player yang bermain dan seberapa tekenal atau reputasi nama game ini di mata player. Seperti yang telah dijelaskan pada high concept document bentuk persaingan game sejenis dibagi menjadi 2 yaitu:

1. Social game

Social game merupakan trend game partial non-cooperative multiplayer yang memiliki orientasi killing time dan just for fun, sejenis game mobile tetepi memiliki fitur social yang menjadikan jenis social game menjadi sangat popular. Berbagai ide game business sejenis seperti city ville, farm ville, town city dan lainnya.

1. Stand-alone game

Beberapa perusahaan yang bergerak pada game simulation seperti The Sims dan Tycoon telah lama menguasai pasar game genre ini dengan presisi dan gameplay yang sangat kompleks beberapa produknya seperti Sims City, mySims, lemonade tycoon, transportation tycoon, roller-coaster tycoon dan lainnya.

Game World

1. Backstory

Seperti ide dasar sebelumnya, game tidak memiliki latar belakang cerita yang mendukung untuk dimulainya misi atau tujuan utama dari game. Cerita sederhana dimulai dari seorang mahasiswa yang lulus dari jurusan akuntansi ingin membuka usaha kecil dibidang kuliner untuk menghidupi keluarga dan dirinya. Pemain akan menjadi karakter tersebut dengan pengaturan yang disesuaikan oleh masing – masing pemain. Pemain akan menjalani siklus normal dalam menjalankan bisnis seperti, pembukaan toko, penyiapan stock, pengolahan stock menjadi barang jadi, membaca situasi pasar, kemudian melakukan penjualan, melakukan pencatatan dan pelaporan, mengumpulkan feedback pelanggan, melakukan evaluasi dan memulai lagi bisnis dari awal. hingga akhirnya pemian mendapatkan pengalaman bermain untuk belajar siklus keuangan pada bisnis fiktif tersebut.

1. Objective

Tujuan utama player adalah menjalankan bisnis untuk mendapatkan keuntungan, membuka item dan mengumpulkan point sebanyak banyaknya melalui kemampuan player melakukan manajemen barang, pelanggan dan pencatatan laporan keuangan. Proses dalam penyelesaian tugas – tugas yang diberikan dalam game ini mengarahkan player memahasi siklus akuntansi dan memberikan pengalaman bermain dan bekerja menjadi seorang akuntan. Percobaan perubahan parameter juga dapat membuat player menemukan kondisi pasar yang sesuai dengan cara bisnisnya berjalan.

1. Characters

Karakter dibentuk oleh masing – masing pemain, tidak ada tokoh utama dalam game, pemai membentuk avatar mereka masing – masing dan atas nama yang di inputkan oleh pemain. Semua karakter dapam business career dibentuk dari 10 karakter dasar yang di random atributnya sebagai berikut:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Karakter tambahan berupa business advisor yang memadu pemain untuk mengambil keputusan dan memberikan informasi pengetahuan terhadap aktivitas yang terjadi dalam permainan. Masing – masing business advisor memiliki orientasi yang berbeda – beda dalam memberikan informasi kepada player.

**Hanna**

Memeiliki orientasi terhadap pelanggan, memberikan respond dan mengumpulkan feedback dari pelanggan lebih baik dari yang lain.

**Alex**

Memiliki orientasi terhadap produk dan scm, memberikan solusi pilihan terhadap pemilihan supplier, penjadwalan produk dan optimasi cost untuk pembelian berdasarkan jarak dan waktu.

**Dhika**

Memiliki orientasi terhadap pasar, mampu memberika informasi issu public untuk persiapan pembukaan pasar lebih baik dari yang lain.

1. Mission & Story progression

Business career merupakan single-player game yang memberikan fitur cerita linear yang tidak memiliki ending, kecuali balance pemain mencapai 0 dan permainanakan di reset kembali mulai dari awal. Pengembangan cerita dapat dilakukan pada versi lain untuk memberikan progress yang di alami pemain lebih dalam, random event dan random task menjadikan permainan menjadi limitless dan usaha player dilakukan terus menerus dengan cara yang sama untuk mencapain nilai setingi – tingginya untuk mempertahankan status player sehingga dapat terus bermain/

Pengambanga versi lanjut dapat memberikan konsep game entertainment yang lebih banyak, sehingga dapat memberikan twist story dengan berbagai macam branch ending dan beberapa cara dapat dilakukan untuk menempuh semua branch yang diinginkan pemain.