**Business Career Game High Design document**

Copyright © 2014 Sketch Project Studio – Game Developer

Do not distribute without prior writer permission

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

Table of Contents

[The High Concept Document 3](#_Toc393436240)

[1. High Concept Statement 4](#_Toc393436241)

[2. Features 4](#_Toc393436242)

[3. Overview 5](#_Toc393436243)

[3.1. Player Motivation 5](#_Toc393436244)

[3.2. Genre 5](#_Toc393436245)

[3.3. License 5](#_Toc393436246)

[3.4. Target Consumer 5](#_Toc393436247)

[3.5. Marketplace Competition 6](#_Toc393436248)

[3.6. Unique Selling Point 6](#_Toc393436249)

[3.7. Target Hardware 6](#_Toc393436250)

[3.8. Design Goal 6](#_Toc393436251)

[4. Further Details 6](#_Toc393436252)

The High Concept Document

A high concept document is primarily a sales tool, although you can write one for yourself as well, just as a way of keeping a record of ideas you’ve had. Think of it as a résumé for a video game. The point of a résumé is to quickly convey a job applicant’s qualifications and try to get him an interview with the hiring manager. The point of a high concept document is to try to get a meeting with a producer, the chance to “pitch” the game. It should communicate rapidly and clearly the idea of the game—to whet her appetite and make her want to hear more about it. It doesn’t matter that you haven’t thought through all the details. You’ll almost certainly end up changing several of the features during development anyway. The real point is to convey how much fun the game is going to be.

A high concept document should be two to four pages long and should take no more than 10 minutes to read. The longer it is, the less likely it is that the producer will finish reading it. It shouldn’t have a title page; the title and your name appear at the top of the first page, and the text begins immediately. Its most important material must appear on the first page.

1. High Concept Statement(Basic Statement of purpose game)

Serious game dengan konsep simulasi bisnis manufaktur sederhana yang bergerak dibidang kuliner. Permainan mengutamakan simulasi aktivitas keuangan dalam format pelaporan akuntansi. Player dapat mengatur stock, pegawai, mengawali dan membuka toko. Gameworld dibentuk dari parameter lingkungan yang di atur pemain. Alur permainan ditujukan untuk training dan learning pemahaman konsep arus keuangan dalam perusahaan kecil menengah.

1. Features(List of overall feature game)
2. Sudut pandang pemain dalam mode isometric untuk gameworld dan top down untuk menu.
3. Pemain menentukan pembukaan toko atau bisnis dengan mengatur target dan parameter gameworld serta nama toko, logo dan tempat.
4. Business advisor disediakan sebagai symbol dalam game untuk mengarahkan player mengambil keputusan dan menunjukkan arah permainan.
5. Pelaporan arus keuangan menggunakan akuntansi sederhana dengan pembukuan jurnal, buku besar, rugi laba dan neraca.
6. Pemain memiliki avatar sebagai symbol karakter dalam gameworld, tidak memiliki attribute tertentu yang mempengaruhi jalan permainan.
7. Gameworld berupa kota fiktif yang memiliki beberapa spot seperti, townhall, village, playground, sport center, industry area, beach, university, mall, movie, museum, dan lain sebagainya.
8. Setiap spot pada gameworld memiliki aturan generator populasi tertentu terhadap parameter lingkungan seperti kepadatan suatu tempat karena event, cuaca dan suhu.
9. Tingkah laku gameworld bergantung parameter lingkungan dan customer seperti populasi, event, emosi pelanggan, dan keinginan beli pelanggan.
10. Player memiliki 4 informasi pada Head Up Display yaitu jumlah populasi aktif, uang yang dicapai, penghargaan yang dicapai dan nilai permainan yang didapat dari aktivitas atau penjualan yang dilakukan pemain.
11. Player memiliki 9 menu control padaHead Up Display yaitu, business, market, product, employee, report, setting, help,achievement dan setting.
12. Auturan pembelian dibentuk dari parameter gameworld dan parameter customer yang dapat diatur oleh pemain saat pertama kali dilakukan.
13. Setiap aktivitas dalam game yang melibatkan arus keuangan perusahaan, diwajibkan player untuk melakukan pencatatan jurnal akuntansi.
14. Pemain dapat melakukan upgrade toko, melakukan pembelian item, memindahkan toko dengan cost tertentu.
15. Pemain dapat melihat pelaporan aktivitas bisnis seperti penjualan, dan semua laporan keuangan.
16. Pemain menerima task – task random untuk menyelesaikan permasalahan – permasalahan pencatatan transaksi, kesalahan pencatatan, stock opname, audit sederhana guna menunjukkan simulasi aktivitas akuntansi kepada pemain.
17. Manajemen customer dapat dilakukan dengan promosi, pencatatan log atau feedback customer yang telah terjadi.
18. Disediakan analisis bisnis untuk planning pembukaan toko, berupa traffic kota, cuaca, suhu, event dan issue yang sedang terjadi.
19. Pemain dapat mengatur basic game seperti sound background, soundFx, visual dan user profil pada halaman web.
20. Overview(section is the business case for the game)
    1. Player Motivation **(**what the player must do to win the game)

Player memiliki satu bisnis yang dijalankan dalam gameworld kota fiktif, tidak memiliki batasan waktu dalam bermain hingga modal pemain habis, juga tidak memiliki akhir game atau kemenanga tertentu. Misi utama adalah pemahaman arus aktivitas keuangan dalam simulasi usaha kecil menengah.

* 1. Genre **(**what kind of game)

Merupakan kategori serious game dengan genre simulasi, game-based learning, training game dan arcade tactical. Menggunakan multiple genre karena kombinasi jenis permainan entertainment dan serious game.

* 1. License **(**summary of the reasons to use a licensed property)

None

* 1. Target Consumer **(**demographic description of the audience)

Pemain yang belajar akuntansi dan pemahaman arus keuangan untuk usaha kecil menengah. Sebagai sample player dan game tester adalah mahasiswa Program Studi Sistem Informasi jurusan akuntansi.

* 1. Marketplace Competition **(**summarize what games already exist)

Game social seperti city ville dan sejenis simulasi bisnis dalam skala yang lebih besar seperti sim city, tycoon’s game yang lebih kearah entertaint yang sangat detail.

* 1. Unique Selling Point(Selling points for your game)

1. Bentuk game play yang unik dengan kombinasi genre arcade entertainment dan game based-learning pada serious game dengan menggunakan simulasi business sebagai bentuk permainan sederhana untuk latihan pembukuan akuntasi.
2. Game dengan perhitungan resource yang detail untuk membentuk simulasi keuangan pada semua aktivitas yang terjadi pada game.
3. Pemain dapat memilih mode auto transaction sehingga menghilangkan konsep serious game dan membentuk gameplay seperti social game.
   1. Target Hardware **(**hardware requirements to build and to play the game)

Web platform game dengan kebutuhan hardware:

1. PC, laptop, tablet yang dapat menjalankan browser versi desktop dan flash player
2. VGA chipset karena berjalan diatas Stage3D pada flash player
3. Sound chipset untuk kebutuhan suara
4. Input mouse dan keyboard dibutuhkan

Dan kebutuhan software:

1. Multiplatform Operating System
2. Internet connection
3. Browser Webkit atau Mozilla
4. Adobe Flash Player 11.x
   1. Design Goal(experience game design will give to the players)

**Simple:** bentuk game sederhana seperti system informasi akuntansi yang mencatat aktivitas business yang telah dikonversi dalam bentuk permainan serious game yang mengkontrol perilaku konsumen untuk melihat rule yang berjalan terjadi.

**Limitless:** bentuk permainan tanpa batasan waktu bermain seperti social game dan fokus pada random event untuk pembelajaran.

1. Further Details(additional information)

Pengembangan game platform web menggunakan beberapa library dan framework diantaranya adalah Starling GPU accelerated, Starling Object Pooling extension, Starling Particle extension, TweenMax AS3, StarlingIso, dengan Bahasa pemrograman Actionscript 3, IDE Flash Builder 4.6, Flash Debug 13, Adobe Flex SDK, Adobe AIR SDK 14 dan sprite sheet generator Texture Packer serta kebutuhan web server untuk testing on running.