Vanguard Studio

**SHARD**

Fransiscus Dwian Prayoga 1300037033

Muhammad Fauzan 1300039033

Game Pitch and Concept Document

Program Studi Diploma 3 Animasi

Fakultas Seni Media Rekam

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

2015

­­

“ IMMERSE RPG PLATFORMER WITH PUZZLE BASED GAMEPLAY.”

*The Artificial Human who betray its own creator’s to save the world based story.*

*Genre*

GENRE

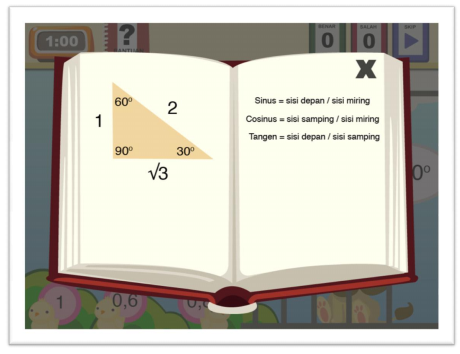
Game ini merupakan game dengan genre action platformer yang bertema Adventure yang menggabungkan teka-teki untuk melewati setiap rintangan, Dengan didasari cerita fantasi yang menarik dimana player berperan sebagai tokoh yang dibuat untuk satu tujuan untuk menyelamatkan dunia tanpa mengetahui kebenaran.

GAMEPLAY

Dalam permainan ini pemain mempunyai tujuan yaitu mencapai “Core shards” atau goal dari setiap stage yang di dalam stage terdapat musuh, jebakan, dan teka-teki.

Pemain dapat berjalan, melompat, berguling dan berinteraksi dengan object di dalam stage, player tidak dapat melawan musuh secara langsung, player harus menggunakan object apapun yg ada dan menghindari jebakan, selain itu pemain harus memecahkan teka-teki untuk melewati halangan. sdfghsfhsfhsfhsfhsfhsfhsf

Gambar



Gambar. Menu bantuan pada permainan

Dalam satu stage terdapat beberapa jebakan, musuh dan rintangan berupa teka-teki yang harus dipecahkan player untuk mencapai finish.



Gambar. Tampilan Koleksi Lencana

Feature

Fitur yang akan dibuat dalam game, termasuk penggunaan teknologi terbaru hingga style artistic yang digunakan.

Contoh :

Permainan “Mat BONBIN” merupakan permainan yang berada di lingkungan Visual Studio 2008 di dalam .net Framework dengan bahasa pemprograman C# dan game engine XNA Game Studio v3.1. Sensasi real world(dunia nyata) dengan menggunakan engine farseer physics v2.1.3. Selain itu digunakan juga metode logika fuzzy untuk perpindahan antar levelnya. Untuk memainkannya diperlukan Sistem Operasi Windows XP service pack 2 dan .net framework v3.5 terinstal baik di device yang digunakan. Untuk musik dan sound effect menggunakan bantuan software Fruty Loop v8 dan Nuendo v3.2.

Setting

Deskripsi mengenai dunia game (game world) dan segala sesuatu yang unik serta menarik.

Contoh :

Story

Deskripsi cerita dari game yang dibuat.

Contoh :

Di antara pulau Jawa dan Bali, terdapat sebuah pulau yang belum tercatat oleh Badan Pusat Statistik(BPS). Suatu saat sang pengembara(pemain) dengan tak sengaja menemukan pulau tersebut dan menjelajahinya. Di tengah rimbunnya hutan alam, sang pengembara tersebut menemukan papan yang bertuliskan “Mat BONBIN”. Tak disangka-sangka ternyata sang pengembara tersebut memasuki kawasan kebun binatang ajaib. Di tengah penelusurannya, sang pengembara melihat seorang tua yang sedang berbicara dengan seekor kera namun dengan bahasa yang tidak sang pengembara pahami. Orang tua yang mempunyai nama “Dr Mat” tersebut kemudian menjelaskan bahwa semua binatang di kebunnya pintar dalam hal matematika. Kemudian Dr Mat menantang sang pengembara untuk mengalahkan semua hewan peliharaannya. Dr Mat menjanjikan akan memberikan medali kesayangannya di setiap level yang bisa diselesaikan. Dr Mat juga mengatakan bahwa akan terdapat 1 level misterius jika semua semua medali telah didapatkan. Konon katanya pada level misterius tersebut terdapat binatang dengan kepintaran luar biasa. Dan jika sang pengembara bisa mengalahkan semua level termasuk level misterius, maka sang pengembara akan mendapatkan kehormatan yang luar biasa.

Target Audience

Deskripsi mengenai target pengguna yang akan menjadi sasaran dari game ini. Dapat dijelaskan secara detail mulai dari umur, jenis kelamin, pekerjaan dan lainnya

Hardware Platform

Daftar device yang dapat memainkan game ini, dilengkapi dengan spesifikasi minimum system.

Contoh :

Minimum System Requirements

• Platform: PC

• 1GHz Intel Pentium III or AMD Athlon

• DirectX9 compatible 32MB 3D graphics card with hardware transform and lighting

• 256MB RAM

• Microsoft Windows 2000/XP

• DirectX9 compatible sound card

• Mouse, keyboard

• 4x CD-ROM

Supporting Technology

The core engine of Insecticide will be based upon the Microsoft DirectX 9.0 suite of technologies.

• Graphics Engine

Direct3D

• Input

DirectInput

• Audio

DirectShow

DirectMusic

DirectX Media

Estimate Schedule & Budget

Estimasi waktu pengembangan disertai dengan biaya yang dikeluarkan selama proses pembautan game.

Estimated Schedule

First Playable: December 5, 2003

Graphics Engine: 70%

Physics Engine: 40%

Networking: 50%

AI Engine: 30%

UI Engine: 30%

Alpha: February 20, 2003

Graphics Engine: 95%

Physics Engine: 90%

Networking: 90%

AI Engine: 80%

UI Engine: 80%

Beta: April 9, 2003

Graphics Engine: 100%

Physics Engine: 100%

Networking: 100%

AI Engine: 100%

UI Engine: 100%

Gold: May 7, 2003

Graphics Engine: 110%

Physics Engine: 110%

Networking: 110%

AI Engine: 110%

UI Engine: 110%

Resource Cost

Development Team

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Name | Position | Annual Salary | Months | Cost |
| Max Wagner | Producer/ Designer | $60k | 7 | $35k |
| Josh Wittner | Tech & Art Director | $60k | 7 | $35k |
| James Yarrow | Product Manager/ Lead Tester | $45k | 7 | $27k |
| Grand Total Cost | | | | $97k |

Hardware

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Item | Number | Cost | Combined |
| Workstation | 3 | $1,200 | $3,600 |
| Total Cost | | | $3,600 |

Software

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Item | Number | Cost | Combined |
| Microsoft Visual Studio .NET 2003 | 3 | $1,079 | $3,237 |
| Discreet 3DS Max 5.1 | 1 | $3,105 | $3,105 |
| Total Cost | | | $6,342 |

Revenue Projection

Sales

As a first person action shooter Insecticide targets a large portion of the PC gaming market, and we therefore suggest the mass market retail price of $49.99, with estimated sales of 150,000 units.

Projections

|  |  |
| --- | --- |
| Assumptions | Value |
| Sales | 150,000 |
| Development cost | $106,942 |
| Additional cost to publisher | $500,000 |
| Publisher revenue per unit | $40 |
| Developer royalties per unit | $3 |
|  |  |
| Revenue Projection | Value |
| Total publisher revenue | $6,000,000 |
| Breakeven units | 15,174 |
| Royalties due | $404,479 |
| Total publisher profit | $4,988,579 |
| Sales | 150,000 |
| Development cost | $106,942 |
| Additional cost to publisher | $500,000 |

Competitive Analysis

A list of existing and planned games that will compete with yours.

Insecticide features many of the now famous elements that many First-Person Shooters have. Our game play will be fast-paced “twitch” game play, similar to that of Counter-Strike or other Half-life mods. We will feature massive number of enemies to kill at one time somewhat similar to that of Serious Sam, but on an even higher level. We will feature an upgrading element that you often find in your story-based First-Person shooters like Deus Ex, but not to that deep of an extent; this element will mostly come in the ability to buy better weapons, traps, health, etc. as the player gain the cash and the reputation to attain them. Our game will feature a variety of weapons that along with traps and other items will give the player the satisfaction of either becoming champions of certain weapons (see Weapon Description: Q2741-VP Handgun) or trying to use all the weapons at their disposal more effectively to destroy every bug in existence. This is a feature that many First-Person Shooters have done well.

Team

Tim pengembang dari game ini, informasi dapat berupa :

Producer

Nama :

Telpn :

Alamat email :

Game Designer

Nama :

Telpn :

Alamat email :

…………

Termasuk juga 2D/3D artist, programmer, sound designer serta beberapa pihak lain yang akan terlibat dalam pengembangan game ini.

Sumarry

Rangkuman secara keseluruhan dari game yang akan dibuat dan mengapa game ini perlu dibuat. Dapat memberikan informasi berupa fitur-fitur yang ada pada game ini sedangkan pada game lain tidak.