Vanguard Studio

**SHARDS OF WORLD**



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

Contents

[GENRE 4](#_Toc429861635)

[GAMEPLAY 4](#_Toc429861636)

[Feature 6](#_Toc429861637)

[Setting 7](#_Toc429861638)

[Story 7](#_Toc429861639)

­­

“ IMMERSE RPG PLATFORMER WITH PUZZLE BASED GAMEPLAY.”

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

*Genre*

# GENRE

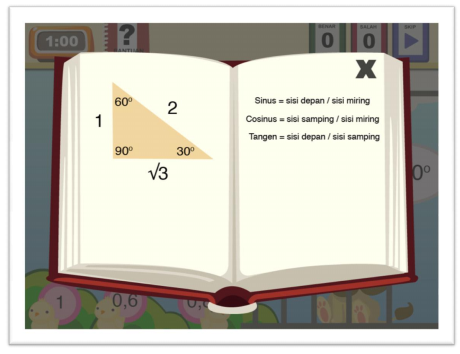
Game ini merupakan game dengan genre action platformer yang bertema Adventure yang menggabungkan teka-teki untuk melewati setiap rintangan, Dengan didasari cerita fantasi yang menarik dimana player berperan sebagai tokoh yang dibuat untuk satu tujuan untuk menyelamatkan dunia tanpa mengetahui kebenaran.

# 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.

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

* Stuning Visual Graphic combingin 2D and 3D
* Immersive action platformer gameplay
* Fantasy based story
* Powered by Unity Engine and Blender

# Setting

Game ini mempunyai setting berdasarkan fantasi dimana Dunia di dalam game ini berada di ambang kehancuran disebabkan oleh krisis energi yang disebut Core, dimana seluruh dunia menggunakan Core energy sebagai sumber daya dari setiap teknologi yang ada, energi Core semakin melemah mengakibatkan ketidakstabilan yang berdampak buruk pada alam, mesin, dan kehidupan manusia, ketidakstabilan ini menyebabkan berbagai macam bencana yang dapat memusnahkan dunia.

# Story

Berpusat pada seorang tokoh manusia buatan (Artificial Human) yang telah dicipatakan oleh seorang ilmuan lewat perkembangan teknologi berdasarkan Core energy, dimana manusia tersebut dibuat dengan satu tujuan yaitu menstabilkan arus energy pada pusat core dengan mengumpulkan dan memulihkan pecahan core yang disebut Shards of World. Tetapi sebelum manusia buatan tersebut berhasil disempurnakan, dunia sudah hancur oleh tragedi bencana yang disebut “The Fallen Earth”, setelah 2 tahun berlalu manusia buatan tersebut sedikit demi sedikit menunjukan tanda kehidupan, dan dalam kegelapan ia mulai tersadar,

Tanpa ingatan, yang tertinggal dalam memory nya hanya suatu tujuan yaitu memulihkan shards dan menstabilkan Core, ia berjalan keluar dan yang ia temui adalah dunia yang telah hancur dan tertinggal tanpa kehidupan. Tanpa emosi dan menanyakan alasan, ia mulai berpetualang mencari Shards of World.

Target Audience

* 12+. Teens & Students

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.