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

DAFTAR ISI

[GENRE 4](#_Toc430761949)

[GAMEPLAY 4](#_Toc430761950)

[Feature 8](#_Toc430761951)

[Setting 8](#_Toc430761952)

[Story 8](#_Toc430761953)

[Target Audience 9](#_Toc430761954)

[*SYSTEM REQUIREMENT* 10](#_Toc430761955)

[*RESOURCE COST* 11](#_Toc430761956)

[*REVENUE PROJECTION* 12](#_Toc430761957)

­­

“ IMMERSE RPG PLATFORMER WITH PUZZLE BASED GAMEPLAY.”

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

*Genre*

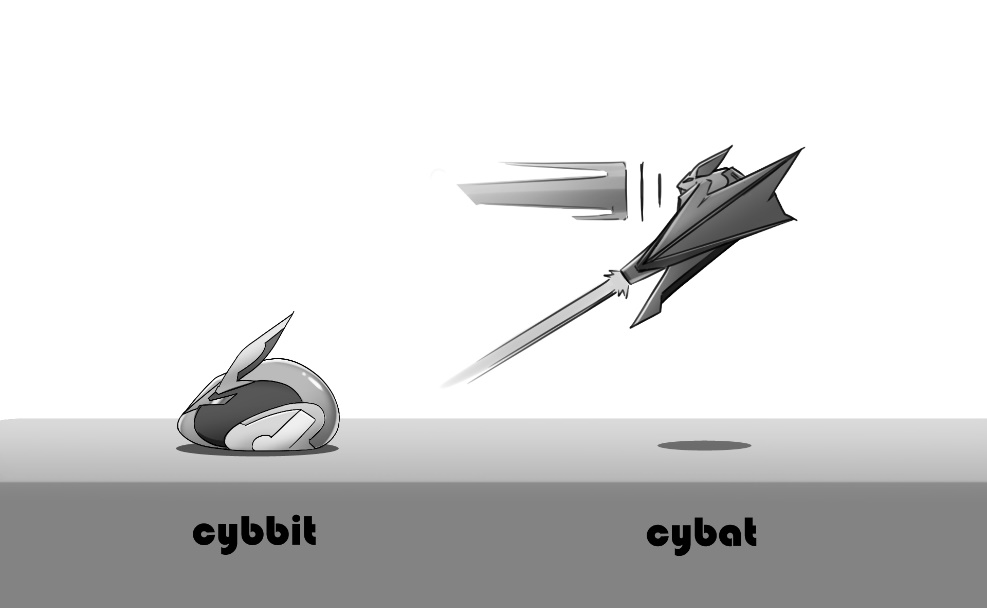
# GENRE

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.

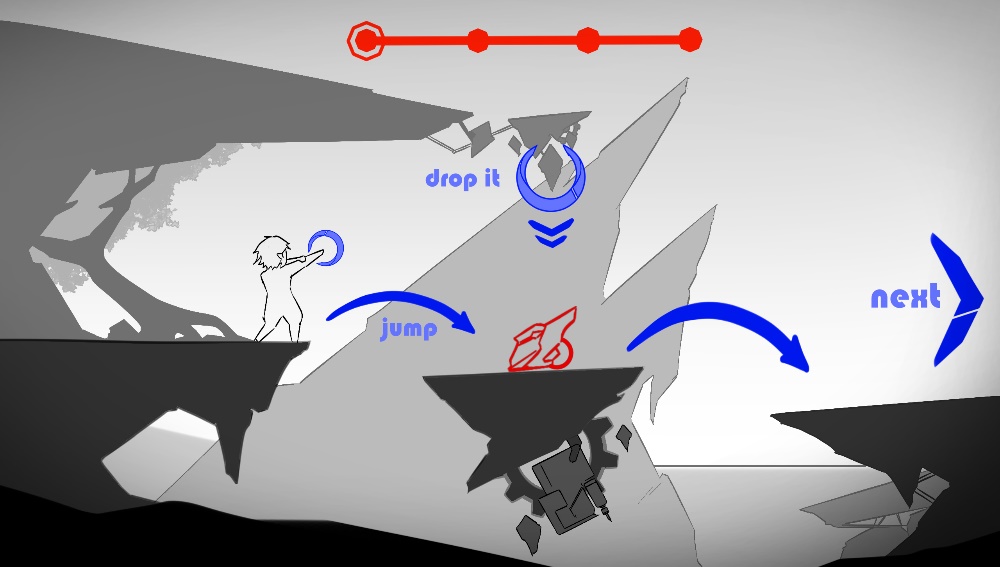
# GAMEPLAY

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.

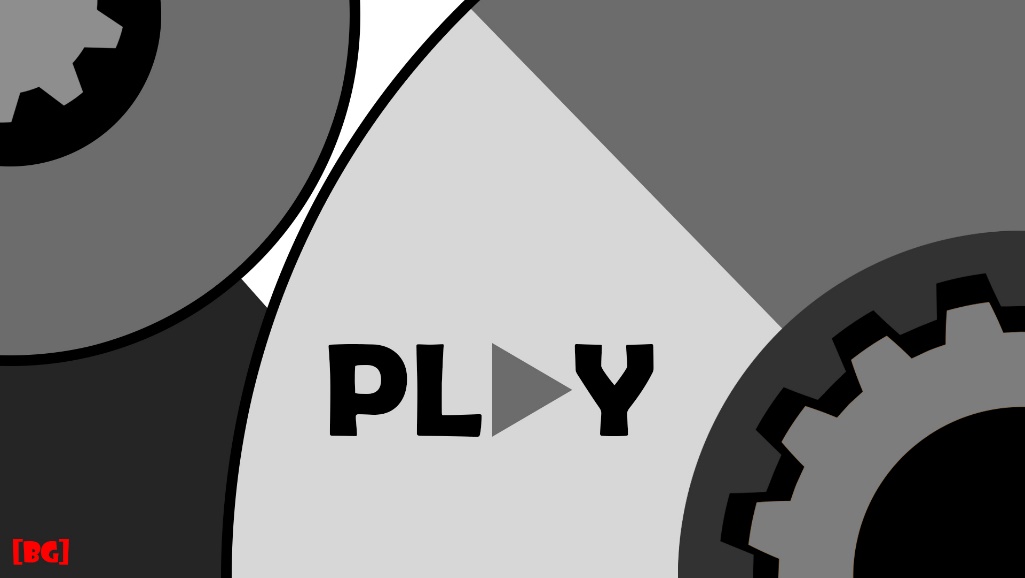
Pemain dapat berjalan, melompat, berguling dan berinteraksi dengan object di dalam stage, player tidak dapat melawan musuh secara langsung, player harus menggunakan object apapun yg ada dan menghindari jebakan, selain itu pemain harus memecahkan teka-teki untuk melewati halangan.



*( ENEMY SAMPLE )*



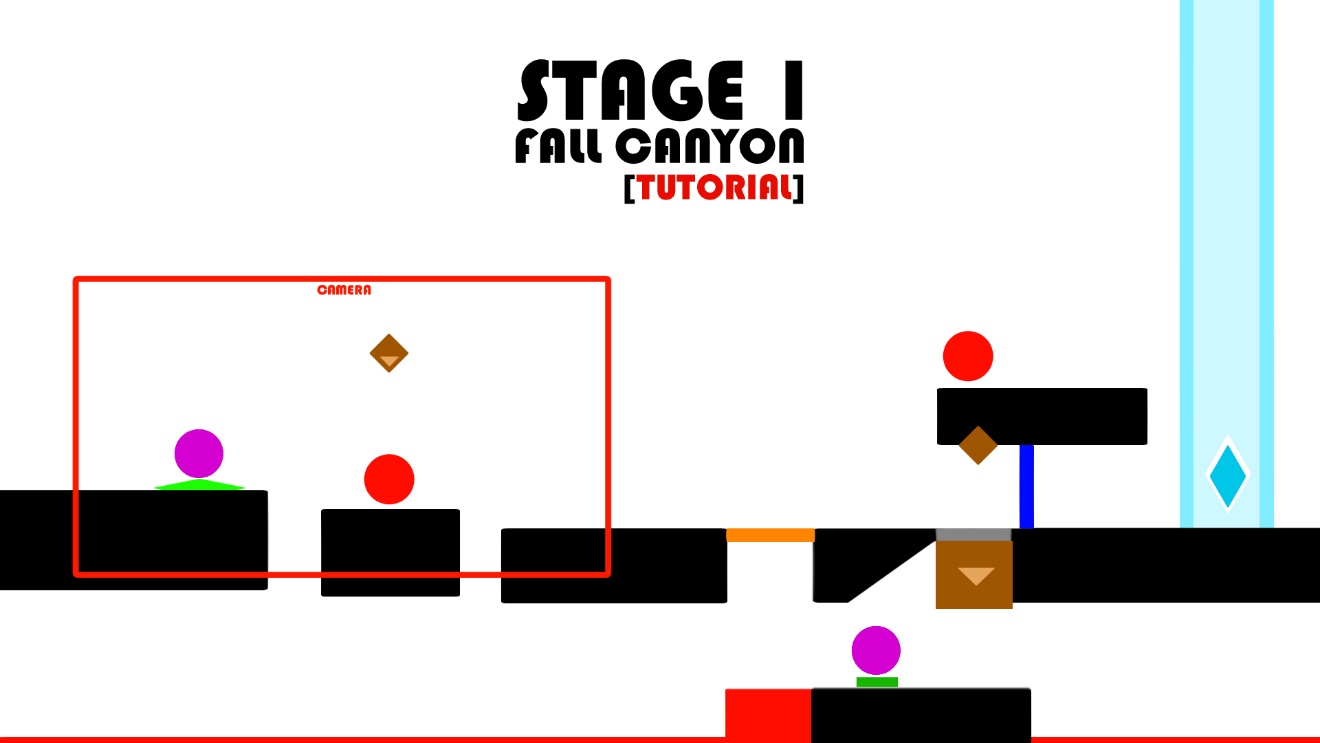
*( GAMPLAYS FEATURE )*

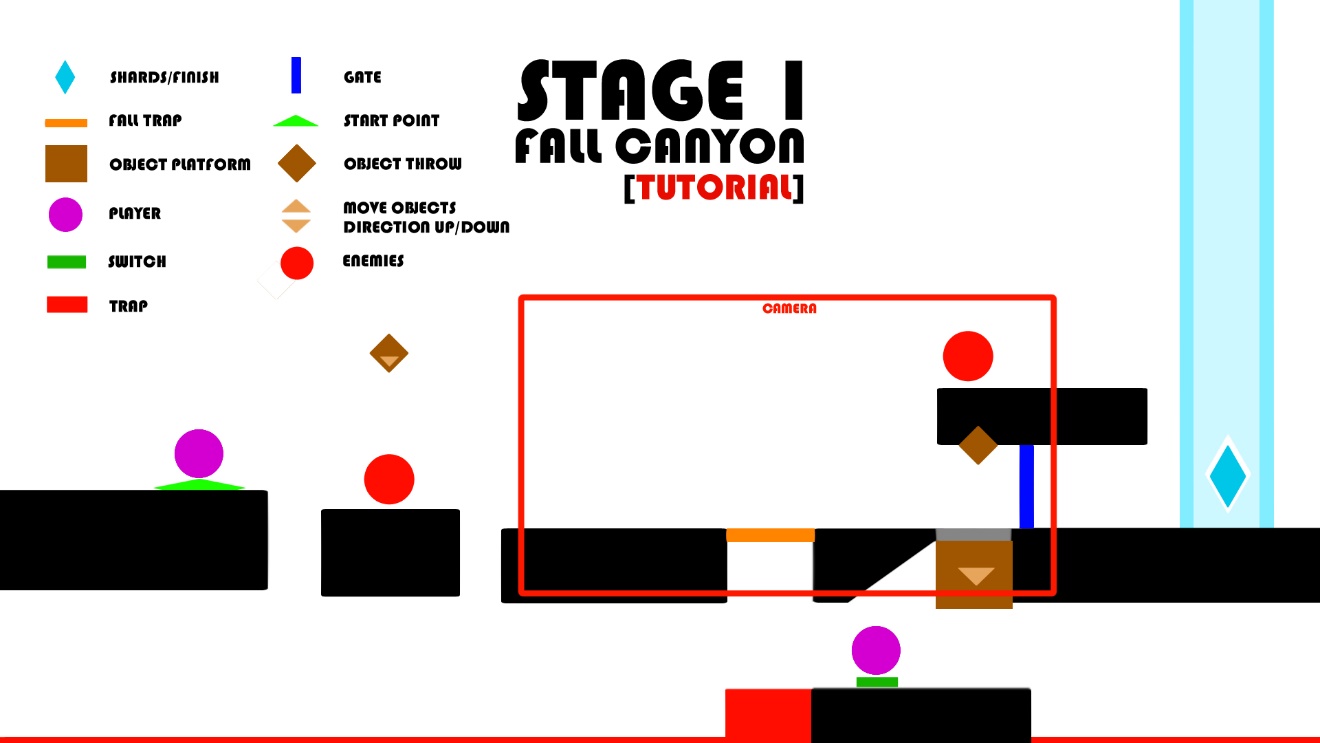


*( MAIN MENU SAMPLE )*



*( TITLE SCREEN)*





# 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

* 10+ Ages With Parenting Adult
* 2.5D Platformer Fans
* People who play game because love the Story

# *SYSTEM REQUIREMENT*

*MINIMUM SPECIFICATION*

*OS*  **Windows XP SP3 / Windows 7 SP 2 / Windows 8**

*Processor* **Intel® Core™2 Duo Processor E7500 / AMD Athlon X2 340 3.2Ghz**

*Memory* **2GB**

*Graphic* **640\*480 pixel over, High Color**

*Sound* **DirectX9@Sound**

*RECOMENDATION SPECIFICATION*

*OS*  **Windows XP SP3 / Windows 7 SP 2 / Windows 8**

*Processor* **Intel® Core™ i3-4330 Processor**

**(4M Cache, 3.50 GHz) / AMD FX 8320 3.5Ghz**

*Memory* **4GB**

*Graphic* **1280\*720 pixel over, High Color**

*Sound* **DirectX9@Sound**

ESTIMASI WAKTU PENGERJAAN GAME

[WAKTU BEDASARKAN KESEPAKATAN BERSAMA DI KELAS]

# *RESOURCE COST*

Development Team

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Name | Position | Annual Salary | Months | Cost |
| Fransiscus D. P | Programmer | $60k | 7 | $35k |
| Muh. Fauzan | Art Director | $60k | 7 | $35k |
|  |  |  |  |  |
| Grand Total Cost | | | | $70k |

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

Game Platform 2D merupakan Game yang sangat Fenomenal pada Jamannya bahakan sekarangpun masih banyak game 2D yang di minati oleh para Pemain / User, Target adalah orang-orang yang Fans terhadap game 2D dan menikmati Story, target penjualan adalah 100.000 Unit dalam kurun waktu 1 Tahun.

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 |

***TEAM MEMBER DEVELOPMENT GAME***

*Nama* : Muhhamad Fauzan

*Telpn* : 0812-9679-0100

*Email:* muh.z.fzn@gmail.com

*Job* : Art / Game Designer

-----------------------------------------------------------------------------------------------------------

*Nama* : Fransiscus Dwian Prayoga

*Telpn* : 0896-5223-1095

*Email:* croskyo58@gmail.com

*Job* : Programmer / Game Designer

***SUMMARY / KESIMPULAN***

Game *SHARD OF WORLD* ini merupakan Game yang dari segi Story merupakan *ORIGINAL STORY* dan Gameplay yang kami tawarkan pun walau merupakan game 2.5D Platformer kami memiliki perbedaan dalam Segi *GAMEPLAYS* yang Dimana Fitur2 sudah di jelaskan secara rinci diatas.