

# GAME DESIGN DOCUMENT

## FARMSEEKING

*Seeking Race*

## TABLE OF CONTENTS

<b><u>GAME ANALYSIS</u></b>	<b><u>3</u></b>
<b><u>MISSION STATEMENT</u></b>	<b><u>3</u></b>
<b><u>GENRE</u></b>	<b><u>3</u></b>
<b><u>FEATURE SET</u></b>	<b><u>4</u></b>
<b><u>PLATFORMS</u></b>	<b><u>4</u></b>
<b><u>TARGET AUDIENCE</u></b>	<b><u>4</u></b>
<b><u>STORYLINE</u></b>	<b><u>4</u></b>
<b><u>GAMEPLAY</u></b>	<b><u>6</u></b>
OVERVIEW OF GAMEPLAY	6
PLAYER EXPERIENCE	6
GAME FLOW	7
GAME OBJECTIVES & REWARDS	7
GAMEPLAY MECHANICS	8
LEVEL DESIGN	8
<b><u>CONTROL SCHEME</u></b>	<b><u>9</u></b>
<b><u>GAME AESTHETICS &amp; USER INTERFACE</u></b>	<b><u>9</u></b>
<b><u>LOOK &amp; FEEL</u></b>	<b><u>9</u></b>
<b><u>SCHEDULE &amp; TASKS</u></b>	<b><u>10</u></b>
<b><u>ASSET GAMES</u></b>	<b><u>11</u></b>

## Game Analysis

Farmseeking merupakan sebuah game digital yang memiliki mekanisme *collecting game*, sama dengan *collecting* atau *progression game* lainnya, namun dengan latar belakang dan tentu jenis art yang berbeda.

## Mission Statement

Farmseeking menjadikan *personal computer* sebagai target pasarnya. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, game ini selain mendapat kesenangan bagi setiap pemainnya, namun juga mendapat pembelajaran dengan metode bermain.

Rasa dan tampilan *nature* diadopsi dan dikemas dengan cukup baik. Game ini mengusung tema alam dan buah atau tanaman, serta membawa semua suasananya dalam art yang *friendly*.

## Genre

Genre game ini adalah adventure dan termasuk collecting game, serta mengumpulkan semua buah yang tersebar di arena ke cek poin yang sudah disediakan di ujung arena.

## Feature Set

Game ini memiliki beberapa fitur yang ditawarkan antara lain sebagai berikut :

1. Main Menu
2. Matchmaking (Pemilihan karakter).
3. Quit

## Platforms

Game Farmseeking dirancang untuk mendukung dimainkan di perangkat PC dengan sistem operasi berbasis Windows yang mendukung kontrol keyboard dan mouse.

## Target Audience

Pemain Farmseeking, ditargetkan untuk semua usia, terutama pada anak - anak khususnya, yang membutuhkan sebuah metode dan media untuk pembelajaran, supaya mereka pun senang untuk belajar.

## Storyline

Game ini mengusung cerita dengan latar belakang pertanian, dimana setiap pemain diharuskan untuk memanen buah-buahan yang ada di arena dan mengumpulkannya ke titik akhir.

# Gameplay

## Overview of Gameplay

Pemain dapat bebas berkeliling pada map yang sudah disediakan. Dimana akan terdapat *objective*, yang dimana setiap buah memiliki poin masing-masing jikalau bisa dikumpulkan di titik akhir.

### Win Condition :

- Ketika pemain memiliki skor lebih banyak daripada musuh.

### Lose Condition :

- Ketika pemain memiliki skor lebih sedikit daripada musuh.

## Player Experience

*Adventure* dan *Collecting Game*, merupakan salah satu genre dari video game. Pemain harus benar-benar memperhatikan waktu dan *objective*.

## Game Flow

Sama seperti game online pada umumnya pemain akan dihadapkan dengan log in menu terlebih dahulu, di dalam log in menu terdapat dua fill box yaitu untuk mengisi IP server dan Username. Lalu setelah terkoneksi ke server, pemain di arahkan ke main menu. Di dalam main menu terdapat beberapa fitur antara lain, Play dan Quit. Jika pemain memilih Play maka pemain akan langsung menuju screen matchmaking, memilih satu diantara tiga karakter yang tersedia dan akan digunakan lalu masuk ke gameplay. Pada screen gameplay ini permainan terjadi lalu jika pemain menang diarahkan ke scene game over win dan sebaliknya. Jika pemain memilih Quit pemain akan keluar dari permainan.

## Game Objectives & Rewards

Berikut adalah beberapa rewards dan difficulty levels :

Rewards	Difficulty Levels
Pemain akan mendapatkan ucapan selamat sebagai penghargaan telah memenangkan permainan.	Level kesulitan dari game ini ditentukan dari lawan pemainnya.

## Gameplay Mechanics

Mekanik dalam game ini, terutama untuk beberapa kemampuan yang akan dimiliki oleh beberapa karakter, antara lain sebagai berikut :

Character Attributes	
Character	Movement Abilities / Actions Available
Pemain	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dapat bergerak maju dan mundur.</li> <li>- Dapat berputar ke kanan dan kiri.</li> </ul>
Scoring System	
Points/Coins/Stars/Grades/Etc.	How it's Awarded & Benefits
Poin	Pemain yang dapat mengumpulkan buah ke titik akhir.

## Level Design

Dalam game ini menggunakan sistem player experience, karena tingkat kesulitan pada game ini, ditentukan dari kemampuan lawan pemainnya.

## Control Scheme

Akan terdapat dua jenis kontrol, yaitu *keyboard dan mouse*.

## Game Aesthetics & User Interface

UI dan art yang disajikan akan bernuansa kartunis dan environment akan diatur sedemikian rupa. HUD dan GUI yang nantinya akan menjadi panduan bagi pemain untuk melakukan pemetaan petualangan.

## Look & Feel

*Gameplay* dan *art* yang disajikan menjadi kekuatan dari game ini. Oleh karena game ini diadaptasi dari kondisi pertanian yang aktual pada saat ini akan mengedukasi setiap dari pemainnya. Art yang dibuat pada bidak dan environment dibuat semenarik mungkin bagi anak-anak sehingga mereka akan tertarik untuk bermain.

## Schedule & Tasks

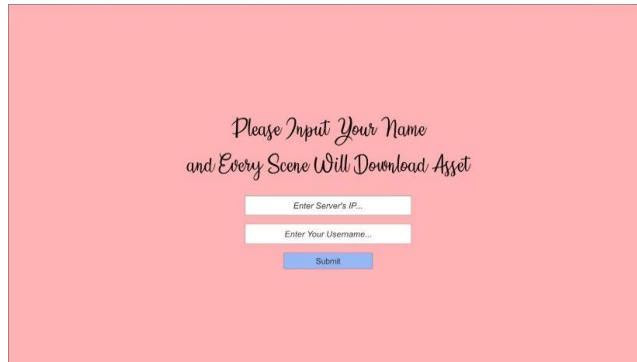
Tasks to Complete & Schedule			
Tasks	Start	End	% Complete
Development Phase			
Design	21/11/19	29/12/19	100%
Level Mechanics	21/11/19	28/12/19	100%
Art	21/11/19	25/12/19	80%
GUI	21/11/19	25/12/19	100%
UI	21/11/19	25/12/19	100%



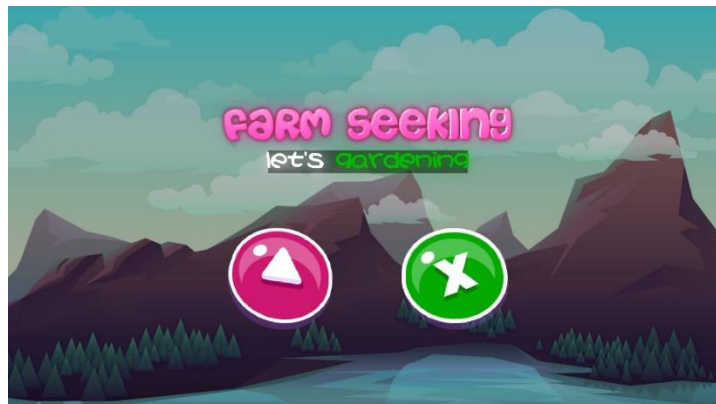
## Asset Games

Dalam game ini, terdapat beberapa asset game, antara lain sebagai berikut :

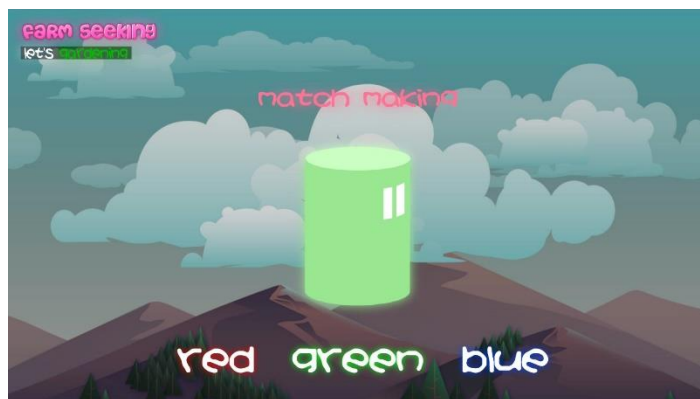
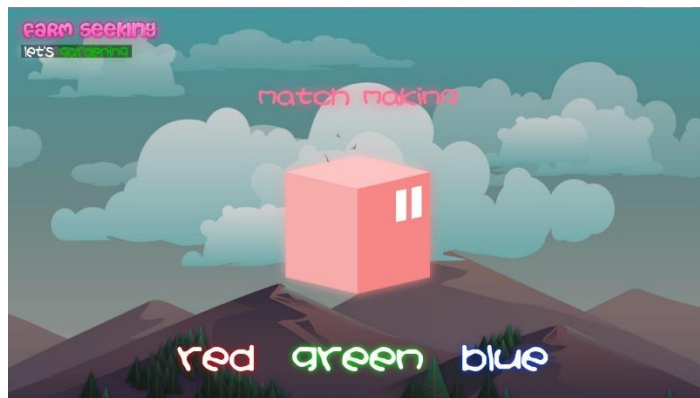
### 1. Log In Menu



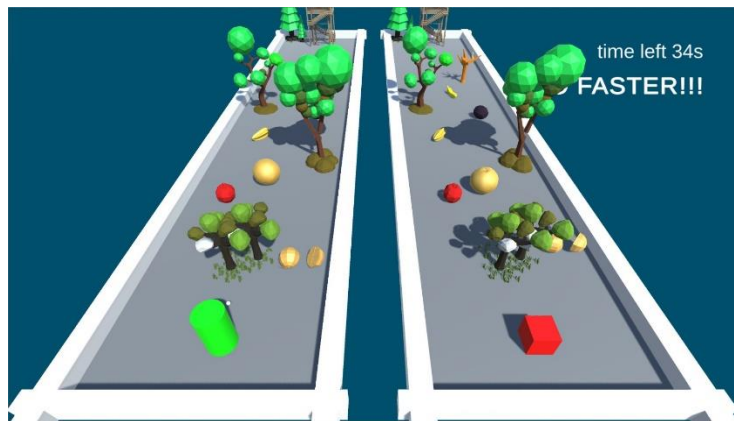
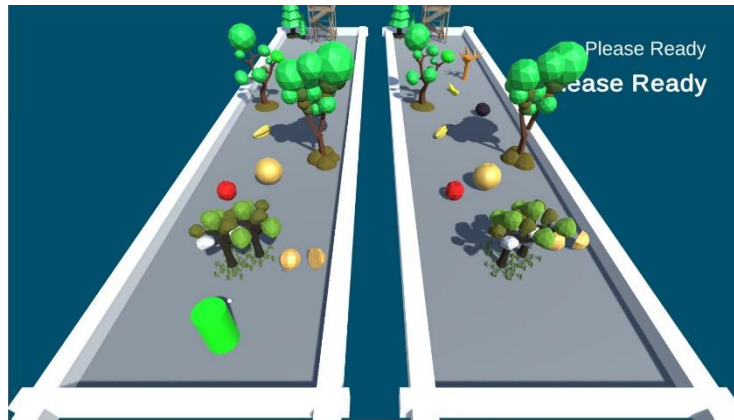
### 2. Main Menu



### 3. Matchmaking Menu



#### 4. Gameplay Scene



#### 5. Game Over Scene



