

GAME DESIGN DOCUMENT



GAME TITLE

hisa games x levenight

TABLE OF CONTENTS

GAME ANALYSIS	3
MISSION STATEMENT	3
GENRE	3
PLATFORMS	3
TARGET AUDIENCE	3
STORYLINE & CHARACTERS	4
GAMEPLAY	5
OVERVIEW OF GAMEPLAY	5
PLAYER EXPERIENCE	5
GAMEPLAY GUIDELINES	5
GAME OBJECTIVES & REWARDS	5
GAMEPLAY MECHANICS	5
LEVEL DESIGN	6
CONTROL SCHEME	7
GAME AESTHETICS & USER INTERFACE	7
SCHEDULE & TASKS	8

Game Analysis.

Game ini merupakan game dengan genre role playing simulation games. Pada game ini pemain berperan sebagai seorang pemuda yang terpaksa berhenti kuliah dan menjadi penjual makanan untuk melunasi hutang – hutang orang tua nya yang telah meninggal.

Dalam satu tahun pemain diminta untuk melunasi hutang – hutang orang tua nya dengan cara menjual makanan menggunakan gerobak keliling, membuka lapak pada acara atau event tertentu, hingga berjualan makanan secara online.

Mission Statement.

Game ini merupakan role playing simulation games mengenai lika-liku kehidupan seorang pemuda yang terpaksa berhenti kuliah dan menjadi penjual makanan.

Genre.

Game ini bergenre role playing simulation games dengan tema penjual makanan.

Platforms.

Game ini merupakan pc / desktop games yang akan disubmit pada steam.

Target Audience.

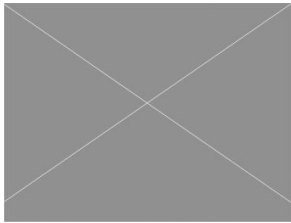
- Pemain yang menyukai game simulasi (seperti harvestmoon dan stardew valey).
- Pemain yang menyukai role playing games dengan story based.
- Pemain yang menyukai cooking simulator games.
- Pemain (laki – laki dan perempuan) dengan umur 10 tahun hingga 30 tahun.

Storyline & Characters

Synopsis

Coming Soon.

Main Character List

Character	Description	Characteristics	Misc. Info
<p>Pemuda Pemeran Utama</p> 	<ul style="list-style-type: none">- Playable Character- Merupakan karakter utama dari game ini.	<ul style="list-style-type: none">- Pekerja keras.- Ramah.- Berparas menarik- Putih.- Berpenampilan seadanya (tetapi tetap memiliki sesuatu hal unik).	<ul style="list-style-type: none">- Berumur 20 tahun.- Berhenti kuliah untuk berjualan.

The Beginning Story

Coming soon.

Gameplay

Overview of Gameplay

Coming soon.

Player Experience

Coming soon.

Gameplay Guidelines

Coming soon.

Game Objectives & Rewards

Coming soon.

Rewards	Penalties	Difficulty Levels
Coming soon.	Coming soon.	Coming soon.

Gameplay Mechanics

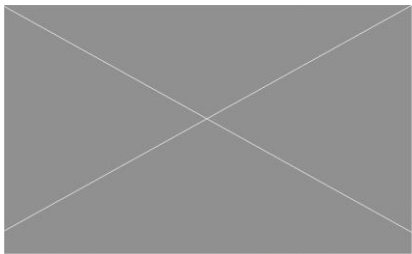
Coming soon.

Character Attributes	
Character	Movement Abilities / Actions Available
Name of character	List the characters abilities & how the player can perform them
Game Modes	
Game Mode / Difficulty Name	Describe the objectives, hazards in the game mode. And discuss how the player progresses from level to level
Scoring System	
Points/Coins/Stars/Grades/Etc.	How it's Awarded & Benefits

List the scoring attribute	Describe how the player obtains this and the benefits. For instance, does getting more points unlock a special level.
----------------------------	---

Level Design

Coming soon.

Levels	
Level name and/or pic of it 	List or describe the level's look, difficulty, hazards, and objectives.

Control Scheme

Coming soon.

Button/ Touch Input	Action it Performs
List the button	Describe what functionality the button press has within the game.

Game Aesthetics & User Interface

Coming soon.

Schedule & Tasks.

Schedule dan tasks pada project dibuat terpisah menggunakan trello dan tidak disatukan dengan dokumen GDD. Berikut link untuk mengakses schedule dan tasks project <https://trello.com/b/8QuoZw98/pempek-story>.