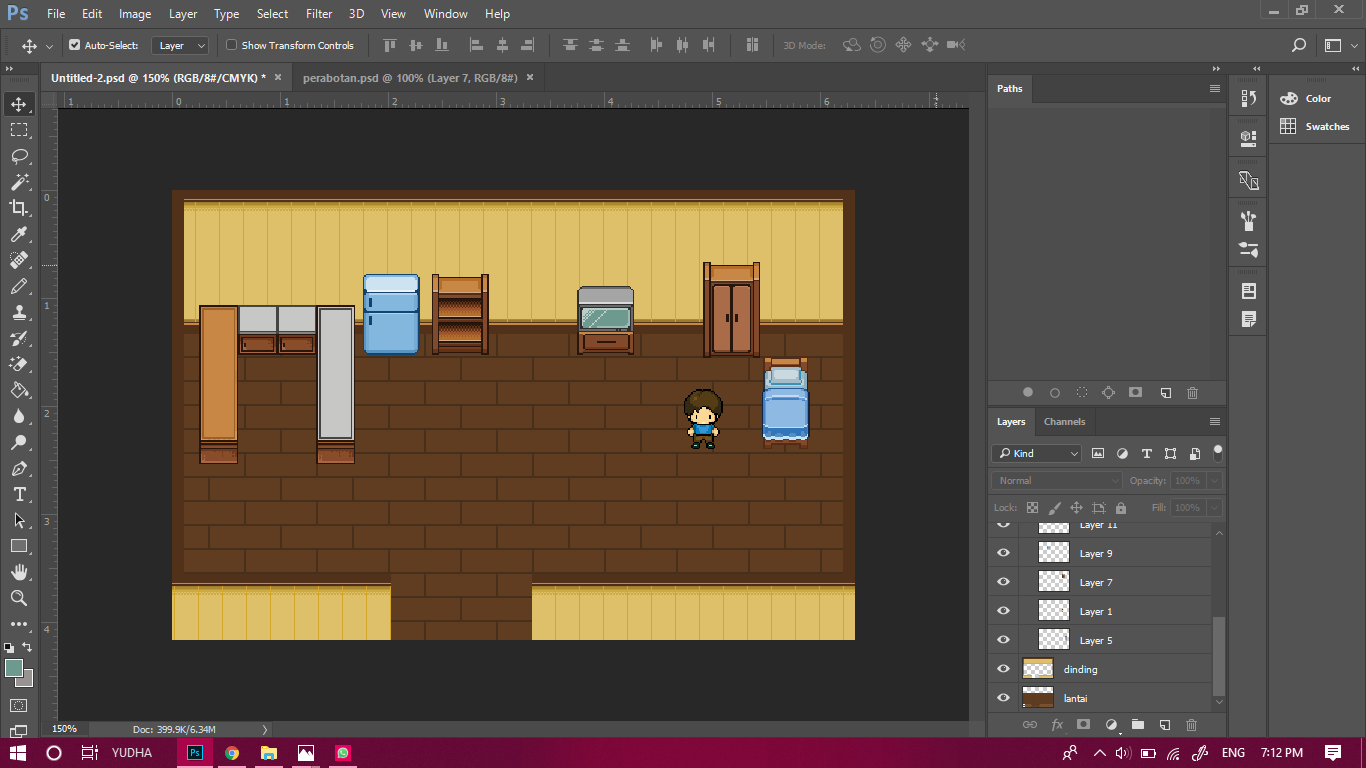
GAME TITLE

**GAME DESIGN DOCUMENT**



hisa games studio

**Prepared By:**

Hisa Games

Hisbullah Akbar

**Last Updated:**

12/31/18

**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 (RPG), yang mengkisahkan tentang kehidupan seorang siswa sma yang harus bertahan hidup seorang diri dikarenakan kedua orang tua telah meninggal dunia.

Selain menyelesaikan beberapa kegiatan seperti hadir ke sekolah, mengerjakan tugas, ujian, dan kegiatan ekstrakulikuler, player juga akan diberikan pengalaman lain seperti mencari uang untuk biaya sekolah dan kehidupan sehari – hari. Pada game ini player juga diberikan permasalahan – permasalahan unik yang tidak dimiliki siswa sma pada umumnya.

# Mission Statement.

Game ini merupakan role playing simulation games yang mengkisahkan kehidupan seorang siswa sma yang baru saja menjadi seorang yatim piatu.

# Genre.

Game ini bergenre “role playing simulation games” dengan sentuhan “visual novel” pada chat systemnya.

# Platforms.

Game ini ditargetkan untuk windows / linux / mac(optional) yang akan dipublish pada STEAM.

# Target Audience.

- Pemain yang menyukai game rpg simulasi (seperti harvestmoon dan stardew valey).  
- Pemain yang menyukai role playing games dengan story based.  
- Pemain yang menyukai visual novel.  
- Pemain (laki – laki dan perempuan) dengan umur 17 tahun hingga 40 tahun.

# Storyline & Characters

## Synopsis

Hisa merupakan seorang siswa kelas 1 pada Sekolah Menengah Atas (SMA) 02 Jakarta. Suatu hari disaat sepulang sekolah dia mendapatkan kabar bahwa kedua orang tuanya mengalami kecelakaan lalu lintas dan meninggal dunia. Hal tersebut membuatnya tertekan dan menghilangkan semangatnya untuk melakukan apapun selain termenung didalam rumahnya.

Seminggu setelah kejadian tersebut guru kelas hisa mengunjungi rumahnya, dikarenakan hisa tidak pernah datang kesekolah sejak orang tua -nya meninggal. Guru kelasnya mengajak hisa berkeliling, memotivasi hisa dan bercerita mengenai kisah dirinya dan orang tua hisa saat kecil. Hal tersebut membangkitkan kembali semangat hisa untuk meneruskan hidupnya. Dijalan pulang sang guru memberitahukan hisa beberapa cara untuk mendapatkan uang tambahan agar dapat memenuhi kebutuhan hidupnya.

Dihari - hari berikutnya hisa kembali sekolah seperti biasa, dengan arahan dari guru kelasnya, akhirnya hisa mengambil pekerjaan paruh waktu dan berjualan jus apel dihari sabtu dan minggu dihalaman sekolahnya. Kehidupan hisa kembali seimbang hingga masalah baru muncul.

Seseorang mengaku telah meminjamkan uang yang cukup banyak kepada orang tua nya hisa. Orang tersebut mengancam hisa untuk mengembalikan uang tersebut dalam jangka waktu 2 tahun, bila tidak rumah hisa beserta isinya akan digusur.

## Main Character List

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Character | Description | Characteristics | Misc. Info |
| Hisa (sebelum menjadi yatim piatu) | - Hisa adalah siswa kelas 1 sma. Kedua orang tuanya meninggal dikarenakan kecelakaan mobil. Dia hidup seorang diri dan bekerja paruh waktu untuk kebutuhan hidupnya dan membayar biaya sekolah. | - Memiliki rambut rapi  - Berkulit putih  - Berparas ceria  - Tinggi badan sedang  - Berat badan sedang | - *Usual NPC*  - Pemeran utama  - Berumur 15 tahun.  - Kelas 1 SMA |
| Hisa | - Hisa adalah siswa kelas 1 sma. Kedua orang tuanya meninggal dikarenakan kecelakaan mobil. Dia hidup seorang diri dan bekerja paruh waktu untuk kebutuhan hidupnya dan membayar biaya sekolah. | - Memiliki rambut yang sedikit acak – acakan.  - Berkulit putih  - Berparas kuat / semangat  - Tinggi badan : sedang  - Berat badan : sedang | - *Playable character.*  - Pemeran utama  - Berumur 15 tahun.  - Kelas 1 SMA |
| Ahmad | - Pak ahmad adalah seorang guru sekaligus wali kelas 1 di SMA. Pak ahmad adalah teman kecil dari ayahnya hisa. | - Memiliki rambut rapi  - Memiliki janggut sedikit  - Berkulit putih sedikit gelap.  - Berparas ramah  - Tinggi badan : cukup tinggi  -Berat badan :  sedang | - *Main NPC*  *-* Guru Kelas |
| Next list character  - Anak perempuan pak ahmad (satu sekolah dengan hisa)  - Penjaga perpustakaan (tempat hisa, mengambil side job menjadi cleaning service)  - Presdir Von Blabla (orang yang mengaku meminjamkan uang kepada orang tua hisa)  - Ajudan Predir Von Blabla  - Kepala RT  - Teman perempuan hisa penyuka gadget atau IT (satu sekolah dengan hisa).  - Teman perempuan hisa pengurus organisasi osis (satu sekolah dengan hisa).  - Teman perempuan hisa penyuka olahraga beladiri (satu sekolah dengan hisa).  - Teman perempuan hisa penyuka ??? (satu sekolah dengan hisa)  - Teman perempuan hisa penyuka 2 ??? (satu sekolah dengan hisa) |  |  |  |

## 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>.