**Game Design Documents (using High Concept Document)**

High Concept Document biasanya digunakan untuk menyajikan point-point fundamental dan ide dari game yang dibuat. Terdiri dari point-point:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Point** | **Purpose** | **Example** |
| Judul Game |  | DEMON HUNTER |
| High Concept | Menyajikan ide dan poin fundamental dari game yang akan dibuat | Game ini sederhana. Hanya ada karakter utama, *demon*, dan pedesaan. *Player* akan berjalan di dalam ruangan dan membunuh *demon*. |
| Features | Menyajikan point of view, fitur, interaksi pemain, action, jumlah stage, peraturan teknis, dsb didalam game | *Player* dapat memilih salah satu diantara 3 tingkatan permainan yang diinginkan. Karakter utama akan diminta kepala desa untuk membunuh para *demon* yang berkeliaran di dunia manusia. *Player* akan mati jika kehabisan darah, *player* akan menang jika dapat menyelesaikan *quest*. |
| Player Motivation | Tujuan general dari game yang dibuat | *Player* dapat memilih kategori apa yang ingin dimainkan, senjata apa yang akan digunakan, quest apa saja yang harus diselesaikan terlebih dahulu, dan berjalan ke arah mana. |
| Genre | Menunjukkan genre dari game | Action, fantasy, horror, supernatural. |
| Target Customer | Perkiraan target pemain / target pasar yang diinginkan | Anak muda yang menyukai game bergenre *horror*, *action*, dan umumnya berusia 8-22 tahun. |
| Unique Selling Points | Kelebihan dari game sejenis | Story sederhana dan mudah dimengerti, tidak terlalu banyak *quest* sulit, ada time attack dan survival mode. |
| Target Hardware | Spesifikasi hardware yang ditujukan / minimum spesifikasi hardware | * System Minimum Requirements: OS: Windows 7 CPU: Intel Core i5 2310 @2.9GHz GPU: Intel HD Graphics RAM: 4GB * System Recommended: OS: Windows 10 CPU: Intel Core i5-7640x @4.0GHz GPU: NVDIA Geforce GTX 1050 2GB DDR 5 RAM: 8GB |
| Design Goals | Output yang diinginkan dari game yang dibuat. | *Output* yang diinginkan dari game ini adalah *player* dapat membunuh *demon-demon­* yang tersebar disana, sebanyak mungkin. Untuk penataan tingkat kesulitannya, terdapat 3 tingkatan kesulitan, yaitu:   1. Story Game Merupakan tingkatan dimana *player* harus menyelesaikan *quest-quest* dan *story* yang diberikan dalam game tersebut. 2. Survival Game Merupakan tingkatan dimana *player* diberikan waktu yang sudah ditentukan. Ketika *player* berhasil membunuh sebuah *demon*, maka akan terjadi penambahan waktu pada *player* tersebut untuk bermain lebih lama lagi, pada tingkatan ini. Setelah waktu berakhir, game akan berhenti, dan akan muncul perincian mengenai hasil berburu *player* selama bermain. 3. Time Attack Merupakan tingkatan dimana *player* diberikan waktu yang sudah ditentukan, dan *player* diminta untuk membunuh *demon* sebanyak mungkin, dalam waktu yang sudah ditentukan sebelumnya. Setelah waktu berakhir, game akan berhenti, dan akan muncul perincian mengenai hasil berburu *player* selama bermain. |
| Characters | Penjelasan karakter atau tokoh utama didalam game, latar belakang dan kemampuannnya | **[Veelyne]**: Veelyne adalah seorang pengembara yang terkenal akan kekuatannya untuk memburu *Demon*. Sejak lahir dia sudah hidup di alam liar untuk bertahan hidup. Veelyne diberikan pedang pusaka oleh seseorang yang tidak dikenalinya untuk membunuh para Demon. Kemampuan berpedang nya sangat luar biasa. Pada suatu hari, Veelyne dihubungi oleh seorang kepala desa dan memintanya untuk membasmi para *Demon* yang menyerang desa tersebut. |
| Game Balancing |  |  |
| How To Play |  | * *Mouse Rotation*, digunakan untuk mengubah pandangan view yang ada pada game, sehingga kita dapat melihat kesegala arah * *Keyboard*: Tombol *keyboard* A: digunakan agar *player* dapat bergerak ke arah kiri Tombol *keyboard* D: digunakan agar *player* dapat bergerak ke arah kanan Tombol *keyboard* W: digunakan agar *player* dapat bergerak ke arah depan (maju) Tombol *keyboard* S: digunakan agar *player* dapat bergerak ke arah belakang (mundur) Tombol *Mouse* Kiri : digunakan untuk menyerang   Tombol *Mouse* Kanan : digunakan untuk bertahan   * **[to be continued]** |
| Objective Play | Penjelasan mengenai fitur-fitur / gameplay yang ada di dalam game. | * *Player* dapat membunuh *demon* yang ada pada game * *Player* dapat berlari * Player dapat bergerak * Player dapat menyerang * Player dapat bertahan * *Enemy* dapat berputar dengan sendirinya, untuk berlindung dari serangan *player* * *Enemy* dapat menghilang ketika dibunuh atau diserang oleh *player* * Terdapat batasan waktu * Terdapat Quest * Terdapat Score * Save score / gameplay * **[to be continued]** |

[Screenshots]

[Reference link]