**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 |  |
| Features | Menyajikan point of view, fitur, interaksi pemain, action, jumlah stage, peraturan teknis, dsb didalam game |  |
| Player Motivation | Tujuan general dari game yang dibuat |  |
| Genre | Menunjukkan genre dari game | Action, fantasy,adventure. |
| Target Customer | Perkiraan target pemain / target pasar yang diinginkan | Anak muda yang menyukai game bergenre *action*, *adventure*, *fantasy*, dan umumnya berusia 8-22 tahun. |
| Unique Selling Points | Kelebihan dari game sejenis |  |
| 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 menjalankan mobil yang ada di garis START, untuk bergerak sampai garis FINISH dengan selamat. Berikut adalah tingkatan-tingkatan kesulitan yang ada pada game ini:   1. //TBA |
| Characters | Penjelasan karakter atau tokoh utama didalam game, latar belakang dan kemampuannnya | **[Veelyne]**: Deskripsi tokoh |
| Game Balancing |  |  |
| How To Play |  | * *Keyboard*: Tombol *keyboard* A: digunakan agar *player* dapat berotasi ke arah kiri (belakang) Tombol *keyboard* D: digunakan agar *player* dapat berotasi ke arah kanan (depan) Tombol *keyboard* W: digunakan agar *player* dapat berjalan ke arah depan (maju) Tombol *keyboard* S: digunakan agar *player* dapat berjalan ke arah belakang (mundur) * **[to be continued]** |
| Objective Play | Penjelasan mengenai fitur-fitur / gameplay yang ada di dalam game. | * *Player* dapat berjalan kedepan dan mundur kebelakang * Player dapat berotasi ke arah kanan (depan) dan ke arah kiri (belakang) * Player dapat bertahan * Terdapat batasan waktu * Terdapat Score yang menampilkan hasil akhir *player* ketika selesai bermain * Save score / gameplay * **[to be continued]** |

[Screenshots]

[Reference link]

<https://docs.unity3d.com/Manual/Unity2D.html>

<https://docs.unity3d.com/Manual/2DAnd3DModeSettings.html>

**[to be continued]**