

GAME DESIGN DOCUMENT

Nama Tim : GD6 (Muhammad Arief Ismirianda & Muhammad Evan Rusyana)

Judul Game : Kuis Bergambar

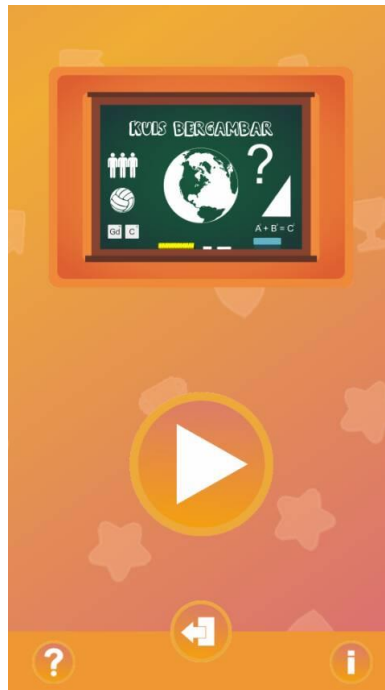
Tema : Kuis, Edukasi



1. Latar Belakang

Seiring dengan populernya game kuis di dunia, maka dibuatlah suatu game kuis dengan inovasi baru dalam memaikannya yaitu **Kuis Bergambar** agar player bisa merasakan pengalaman baru dalam memainkan game kuis. Terinspirasi dari game tebak gambar, game ini untuk memberikan para pengguna gadget sensasi bermain game kuis yang baru. Berbeda dengan game tebak gambar yang harus merangkai kata dari gambar atau kuis-kuis yang lain yang hanya memberikan pertanyaan untuk dijawab, di game ini unsur dari kedua game tersebut digabungkan. Untuk menjawab soal-soal yang diberikan maka kita harus menjawab menebak gambarnya terlebih dahulu agar soal bisa terjawab.

2. Overview



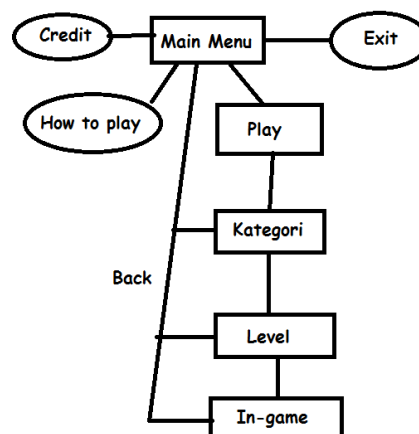
2.1. Genre

Game ini bergenre Trivia/game show edukasi.

2.2. Target Audience

Male/Female 7-30 Years Old.

2.3. Game Flow Summary



2.4. Look and Feel

Elemen visual pada game ini menggunakan gaya seni minimalis dengan warna orange. Karena warna orange menggambarkan kehangatan serta memberi kesan santai untuk player.

2.5. Target Platform

Smartphone, Tablets berbasis Android

2.6. Competition Mode

Game ini dimainkan secara single player.

2.7. Keuntungan

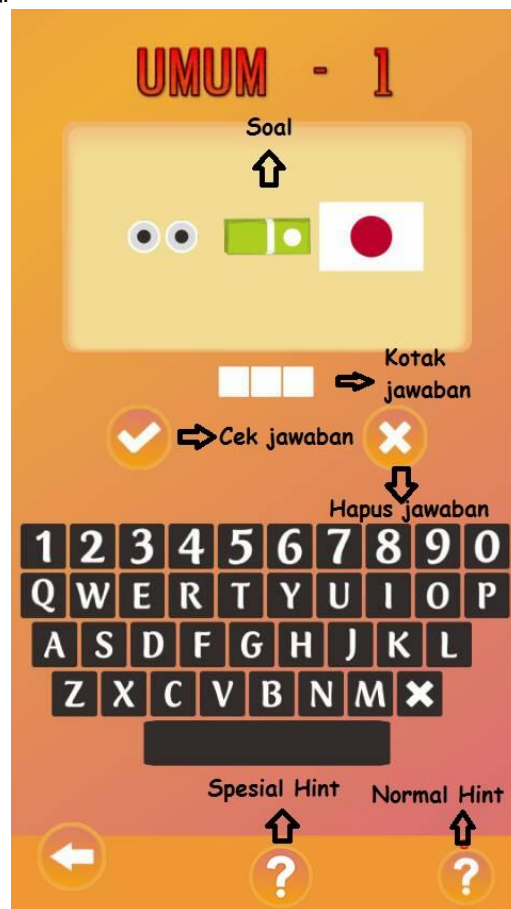
Game ini melatih aspek kognitif player dan game ini menuntut player untuk kreatif dalam menjawab pertanyaan yang dimaksud. Game ini sangat direkomendasikan untuk dimainkan oleh player usia 7 tahun ke atas.

2.8. Batasan

Game ini memiliki 5 kategori pertanyaan, dimana jumlah pertanyaan dalam setiap kategori berbeda-beda dan akan diupdate terus kedepannya. Selain itu, player juga bisa mengirimkan soal kepada developer untuk ditambah kedepannya.

3. Gameplay and Mechanics

Saat player memulai permainan baru, maka akan disuguhkan 5 kategori pertanyaan (Sports, Techno, Science, Umum, dan Hiburan). Player memilih kategori yang akan dimainkan secara bebas terlebih dahulu..Pertanyaan yang muncul pada level pertama akan diambil berdasarkan kategori yang dipilih sebelumnya. Untuk menyelesaikan satu kategori, player harus menjawab semua pertanyaan dengan benar pada kategori tersebut.



1) UI

- **Soal:** Merupakan pertanyaan yang akan di jawab berdasarkan gambar
- **Virtual Keyboard:** Input berupa huruf dan angka untuk menjawab soal
- **Kotak Jawaban:** Menampilkan kotak dengan jumlah huruf berdasarkan jawaban yang benar dan menampilkan huruf yang diinput melalui virtual key pada tiap kotak
- **Tombol Cek:** Mengecek apakah jawaban yang diinput sudah benar
- **Tombol Silang:** Menghapus jawaban yang diinput pada kotak jawaban(kecuali Huruf Hint).
- **Spesial Hint:** Menampilkan 1 kata pada soal(Hanya bisa digunakan 1 kali per soal jika memilikinya).
- **Normal Hint:** Menampilkan 1 huruf tiap digunakan(Jika memilikinya).
- **Tombol Kembali:** untuk kembali ke menu level.

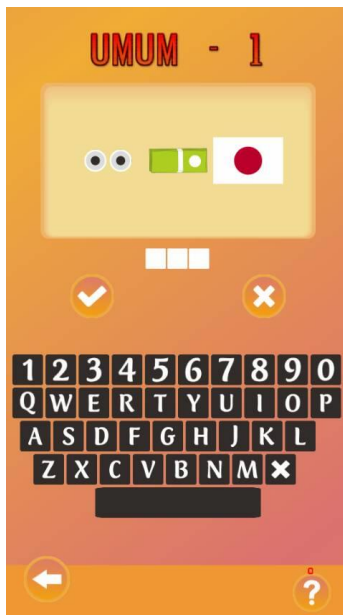
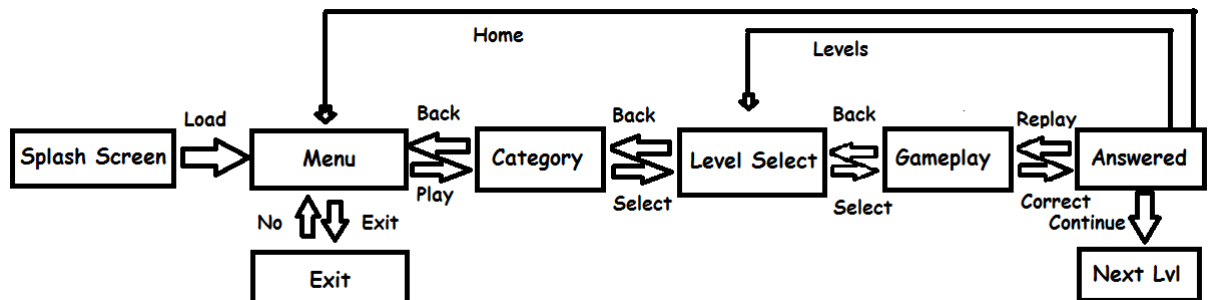
2) Objectives

Objective dari game ini adalah untuk menjawab semua pertanyaan pada seluruh kategori pada game ini.

3) Play Flow

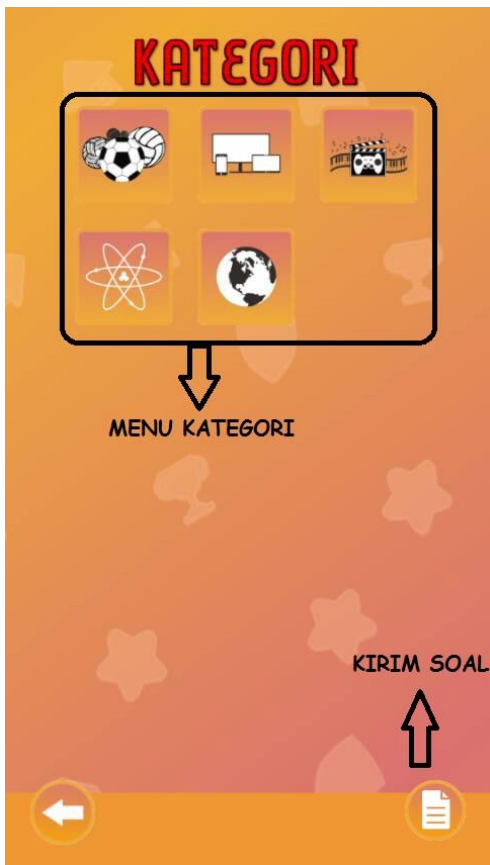
Player cukup mengetikkan jawaban yang benar menggunakan keyboard yang ada di layar pada field/kotak yang tersedia dan bisa menggunakan hint yang tersedia saat tidak bisa menjawab.

4) Screen Flow



Gambar di samping merupakan sebuah pertanyaan berupa gambar-gambar yang harus ditebak terlebih dahulu sebelum dapat menjawabnya. Contoh pada gambar disamping terdapat gambar Mata, uang dan bendera jepang. Jika dirangkai menjadi sebuah kata, maka akan terbentuk kalimat "Mata uang jepang" yang merupakan kalimat dari soal berdasarkan gambar. Jadi, lebih lengkapnya bisa seperti ini "Mata uang jepang adalah?". Jika pertanyaannya seperti itu pasti jawaban yang benarnya adalah "YEN".

4. Levels



Levels. Game ini terdiri dari 5 kategori, Sports, Tech, Science, Umum, dan Hiburan.