

TEMPLATE GAME DESIGN DOCUMENT (GDD)

1. Product Specifications

- a. **Judul Game** : Pengabdi Setan / Cursed of Wealth
- b. **Ringkasan Terkait Judul** : Game ini merupakan game yang memiliki genre horror yang diangkat dari sebuah film yang berjudul “Pengabdi Setan”, dengan basis simulation supaya para pemain mendapatkan ketegangan saat bermain.

2. Game Overview

- a. **Platform Game** : Platform output product yang akan dijalankan menggunakan media PC.
- b. **Genre Game** : Horror, Puzzle
- c. **Target Audience** : Target audience yang memainkan game ini adalah kalangan remaja rentang umur 13 tahun keatas.
- d. **GameFlow/Game Layout Chart** : Game ini berbasis simulation dimana pemain dapat menggerakkan karakter utama seperti: berjalan, berlari, mengambil benda, melempar benda. Selain itu pada game ini pemain diminta untuk menyelesaikan misi yang ada dengan cara mengumpulkan benda-benda yang diminta untuk memutus perjanjian dengan makhluk halus. Setelah pemain berhasil mengumpulkan semua benda tersebut, maka pemain berhasil menyelesaikan permainan.
- e. **Character Game** : Karakter yang diperankan utama cukup menantang karena sang ayah yang sudah muak dengan kehidupan sederhana keluarganya sehingga tokoh utama menjalin hubungan dengan makhluk halus. Selain itu game ini menerapkan sistem simulation sehingga character saat bermain akan lebih terasa mengingat game ini bergenre horror.

3. Gameplay & Mechanic

a. Kondisi Menang / Kalah :

i. **Kondisi menang** saat karakter utama (anak perempuan) berhasil mengumpulkan barang-barang yang diminta oleh sang mahluk halus dan berhasil memutus rantai perjanjian tersebut.

ii. **Kondisi kalah** saat karakter utama tidak berhasil mengumpulkan semua barang yang diminta, atau tertangkap oleh salah satu orang dari sekte pemuja mahluk halus tersebut.

b. **Pergerakan** : Pergerakan yang digunakan karakter utama yaitu : berjalan, beralari, mengambil barang, dan melempar barang.

c. **Key Game** : Key dari game ini diantaranya : Live, Items, Hint, Reward

d. **Behavior** : FSM (Finite State Machine)

e. **Pembelian** : Penjualan dilakukan dengan meluncurkan demo terlebih dahulu secara gratis untuk memancing minat dari konsumen. Setelah itu alur dibuat sedikit menggantung sehingga setelah selesai menjalankan demo, tingkat keinginan customer dalam membeli game akan lebih meningkat.

4. StoryBoard

a. Story and Narrative :

Suatu hari di sebuah daerah pemukiman yang cukup terpencil, hiduplah sebuah keluarga yang utuh. Keluarga ini terdiri dari empat anggota. Anggota keluarga ini terdiri dari ayah, ibu dan kedua anak laki-laki mereka. Kehidupan keluarga ini sederhana, bahkan bisa dibilang kondisi ekonomi keluarga ini menengah ke bawah. Hal ini terjadi karena tempat tinggal mereka masih mengontrak dan berada di sebuah daerah yang cukup terpencil sehingga tidak terlalu banyak orang dan usaha ayah dari keluarga ini sedang tidak berjalan lancar.

Hal ini tentu saja membuat kehidupan keluarga ini tidak nyaman dan jauh dari kata kemewahan. Lalu terbitlah sebuah pemikiran dari sang ayah yang ingin memperoleh kekayaan secara instan. Dia sudah muak dengan kehidupan keluarganya yang sangat sederhana dan cenderung susah. Dengan ide gila dari sang ayah, maka dia memutuskan untuk menjalin hubungan dengan makhluk halus demi kelangsungan hidup keluarganya. Dia ingin meminta kekayaan pada makhluk tak kasat mata ini, dan tentunya hal itu tidak bisa didapatkan secara cuma-cuma.

Maka sang ayah menemui sekte penyembah iblis dan membuat sebuah perjanjian dengan makhluk halus tersebut. Dia akan memperoleh semua yang diinginkan (berupa harta benda), namun dengan sebuah syarat yaitu harus memberikan tumbal berupa jiwa dari anak bungsunya kepada makhluk halus sebagai bayaran atas kekayaan yang telah diberikan. Karena telah dikuasai oleh hawa nafsu maka sang ayah pun menyetujui perjanjian tersebut tanpa berpikir panjang akan akibat yang akan diterima. Setelah terjadinya perjanjian tersebut, kehidupan keluarga ini berbeda drastis dari sebelumnya. Apa saja yang mereka inginkan bisa mereka dapatkan dengan mudah. Sang ayah tidak lupa untuk membeli mobil, sepeda motor, pakaian mahal, dll.

Lalu tiba saatnya waktu untuk memberikan tumbal pada makhluk halus sesuai dengan perjanjian yang telah disepakati. Tetapi sang ayah bersikeras dan berusaha kabur dari perjanjian tersebut. Beliau melanggar dan tidak mau memberikan tumbal sesuai perjanjian yang sedang berlangsung. Hal ini tentu saja membuat makhluk halus itu marah dan mulai mengganggu kenyamanan keluarga ini. Bahkan 4 orang anggota keluarga ini terbunuh oleh perlakuan yang diberikan oleh makhluk halus tersebut. Setelah 3 hari berlangsung akhirnya pemilik rumah kontrakan mengetahui hal ini. Beliau segera membersihkan rumah itu dan mencari orang lain yang mau mengontrak rumahnya lagi. Akhirnya seiring berjalannya waktu ada keluarga lain yang mengontrak rumah itu. Tetapi si pemilik rumah tidak menceritakan hal yang pernah terjadi di rumah itu kepada keluarga baru yang akan mengontrak di rumahnya itu. Keluarga itu hanya memiliki 1 anak perempuan saja yang memiliki kemampuan lebih dalam hal tak kasat mata. Kurang lebih setelah 2 bulan mereka tinggal di rumah itu, mereka sering merasakan gangguan bahkan melihat penampakan dari makhluk halus. Dan pada suatu malam anak perempuan ini tidak bisa tidur akibat suara berisik jendela lantai atas yang tidak terkunci. Lalu ia pergi ke lantai atas untuk menutupnya. Ternyata setelah di lantai atas ia mendapati sesosok makhluk halus yang menyerupai kakek-kakek. Dengan memberanikan diri si anak perempuan ini mencoba berkomunikasi dengan makhluk halus tersebut dan menanyakan kenapa ia dan keluarganya sering diganggu makhluk halus tersebut. Dan si kakek

menjelaskan kisah di rumah itu sebelum keluarga si anak perempuan ini tinggal. Si kakek juga mengatakan bahwa rumah itu sudah dijadikan tempat berkumpulnya para iblis, karena Sang Iblis masih marah karena perjanjian dengan keluarga sebelumnya yang tinggal di rumah tersebut. Kemudian si anak perempuan ini mencoba bernegosiasi dengan si kakek agar para makhluk halus ini pergi dari rumah tersebut dan tidak mengganggu si anak perempuan dan keluarganya lagi.

Akhirnya terjadilah sebuah kesepakatan agar para makhluk halus pergi dari rumah itu dengan syarat si anak perempuan ini membawakan barang-barang keinginan para makhluk halus tersebut. Besok paginya si anak perempuan menceritakan hal itu kepada kedua orang tuanya. Kedua orang tua si anak perempuan ini kaget dan menemui si pemilik rumah untuk membicarakan masalah ini. Akhirnya si pemilik rumah mengaku dan meminta maaf. Dia sengaja tidak menceritakan kisah yang terjadi sebelum keluarga si anak perempuan itu tinggal di rumah tersebut agar mereka tidak takut untuk tinggal di rumah itu dan si pemilik rumah juga bisa mendapatkan penghasilan dari rumah tersebut. Setelah itu mereka memaafkan si pemilik rumah dan bekerja sama untuk mengusir makhluk halus dari rumah itu.

Dari sinilah game ini dimulai, dan anda sebagai si anak perempuan (player) akan diminta untuk membantu melepaskan perjanjian yang sedang berlangsung dengan cara mempersiapkan/mengumpulkan beberapa bahan-bahan yang dibutuhkan untuk menjadi tumbal persembahan kepada para iblis tersebut berupa telur ayam mentah, darah ayam, kopi, rokok, menyan, bunga 7 rupa, dan pusaka yang pernah dititipkan oleh makhluk halus itu kepada ayah dari keluarga sebelumnya yang pernah tinggal di rumah itu. Kemudian dibungkus dengan kain hitam dan dikubur dekat pohon beringin yang ada di hutan dekat gunung. Player harus mengumpulkan semua persyaratan yang telah ada dengan cara mencari sudut-sudut rumah atau pekarangan rumah dengan membawa sebuah lilin / senter sebagai sumber pencahayaan.

Setelah apa yang diinginkan dari makhluk halus tersebut terpenuhi, mereka satu per satu pergi meninggalkan rumah itu dan berpindah ke hutan di atas gunung. Keluarga si anak perempuan itu tidak diganggu oleh makhluk halus lagi dan mereka bisa hidup tenang di daerah pemukiman itu.

b. Game World : Struktur pada game ini menerapkan Storyline game open world.

c. Character Profile : karakter pada tokoh utama dibuat menjadi pribadi yang tangguh dan berani menghadapi rintangan walaupun hal tersebut sangatlah berat, namun sepanjang permainan akan dibantu oleh karakter pendukung lainnya.

5. Level

i. Scene 1 : Intro

Plot : menjelaskan kisah yang terjadi di rumah tersebut sebelum keluarga B menempati rumah itu.

Where : Loading screen

When : saat memasuki game

Who : Keluarga A, B

What : loading screen menampilkan animasi mengetik sebuah cerita di kertas

ii. Scene 2 : Player spawn

Plot : Kemudian keluarga B untuk sementara waktu tinggal di rumah si pemilik rumah kontrakkan, dan si anak (player) pergi ke rumah itu sendirian untuk mencari sesajen yang diperlukan

Where : Di halaman depan rumah

When : setelah scene 1 selesai, malam hari

Who : Player

What : setelah loading screen, player langsung spawn di depan halaman rumah dengan tampilan first person

iii. Scene 3 : Permainan dimulai

Plot : player berjalan menjelajahi map untuk mencari sesajen, dan akan ada momen pemain akan dikejutkan dengan adanya jumpscare atau penampakan dari makhluk halus yang lewat

Where : Area rumah, dan dalam rumah.

When : Setelah player spawn

Who : Pemain

What : Pemain harus mencoba mengumpulkan sesajen yang diminta, dan mencari sumber pencahayaan.

iv. Scene 4 : Pre-ending

Plot : setelah semua sesajen terkumpul, suasana di sekitar player menjadi mencekam, dan di tampilan first person player terdengar detakan jantung player

Where : Pohon beringin di sebelah rumah

When : Setelah Pemain berhasil mengumpulkan semua sesajen yang ada.

Who : Pemain

What : Pemain berlari dan membawa sesajen yang telah didapatkan untuk dikubur di sekitar pohon beringin.

v. Scene 5 : Ending

Plot : Menjelaskan apa yang terjadi dalam rumah tersebut setelah sesajen tersebut diberikan kepada iblis.

Where : Loading screen

When : Setelah Pemain berhasil memberikan sesajen tersebut kepada iblis.

Who : Pemain, keluarga pemain.

What : setelah player mengubur sesajennya, muncul sosok iblis di dekat pohon beringin itu dan memanggil kawanannya agar keluar dari rumah itu, dan semua iblis itu pergi ke gunung dan tidak mengganggu orang-orang yang ada di rumah itu lagi.

6. Interface

Interface yang diterapkan pada game ini menerapkan simulation game, dimana pemain sebagai karakter utama dapat menggerakkan tubuh, mengambil barang, dan lainnya untuk menyelesaikan misi tersebut. Selain itu adapun visualisasi cenderung gelap dan mencengkam didukung oleh sound sehingga nuansa horrornya akan dapat.

- a. Visual Sistem :** Interface Menu, Setting, Camera, dll
- b. Sistem Control :** Interface Control Game
- c. Audio :** Interface Control Audio dibuat mencekam serta ditambah sound effect horror seperti suara anak kecil, suara yang mengagetkan pada saat jumpscare. Pemilihan dan perancangan sound sangatlah penting supaya genre horor ini dapat terwujud dan feeling saat bermain lebih dapat.
- d. Help Sistem :** Adanya tutorial panduan untuk menjalankan game dan misi dari permainan.

7. Artificial Intelligent (AI)

Penggunaan AI pada game ini akan digunakan saat momen jumpscare atau mengagumkan sehingga pemain tidak akan bisa menebak kapan munculnya jumpscare atau tidak.

8. Art

Gaya artwork dari game ini akan dirancang sedemikian rupa mulai dari visualisasi, audio, serta karakter-karakter hantu yang muncul sehingga art dari horor tersebut akan dirasakan oleh para pemainnya.