

**TUGAS TEORI PEMROGRAMAN GAME MOBILE**  
**( Tahapan Game Design Menurut Scoot Roger )**



**Tugas**

**Disusun Untuk Memenuhi Tugas Mata Kuliah : Pemrograman Game Mobile**

**Disusun Oleh :**

**Rafli Firdausy Irawan      16.11.0247**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**  
**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**  
**AMIKOM PURWOKERTO**  
**PURWOKERTO**  
**2019**

Tahapan sebelum pembuatan game diperlukanya tahapan desain game yang dinamakan The Ten-Page Design Document, The Ten-Page Design Document merupakan seperangkat pedoman dari kebijakan yang seksama (Rogers, 2010). Ini terdiri dari sepuluh poin tahapan desain game terdiri dari, Title Page, Story and Gameplay, Game Flow, Characters and Controls, Main Gameplay Concepts and Platform Specific Features , Game World, Interface, Mechanics and Power-ups, Enemies and Bosses, Cutscenes, Bonus Material, and Comps.

1. Title Page

Pengenalan sebuah judul, kontak informasi, target platform, target pengguna, dan target rating.

2. Story and Gameplay

Harus menyertakan beberapa paragraf pendek tentang cerita (awal, tengah, dan berakhir atau setidaknya cliffhanger) menyebutkan pengaturan, karakter, dan konflik. Deskripsi gameplay harus memberikan ide singkat dari alur permainan - pecah menjadi beberapa tahap atau poin jika lebih mudah

3. Game Flow

Penjelasan secara singkat bagaimana sistem ini akan bekerja (pengalaman, poin, uang, skor, koleksi) dan apa yang pemain dapatkan saat mereka tumbuh (kemampuan baru, senjata, gerakan tambahan, unlockable).

4. Characters and Controls

Penjelasan Siapa yang dikontrol pemain bagaimana ceritanya serta apa yang bisa mereka lakukan itu unik / spesial untuk game ini. Bisakah pemain melakukan beberapa jenis kegiatan (Mengemudi, menembak, dan sebagainya.) Apakah pemain pernah berubah karakter? Apa perbedaan mainnya? Tampilkan pemetaan kontrol dengan menyoroti beberapa gerakan khusus / unik produk ini. Sertakan gambar pengontrol SKU untuk referensi.

5. Main Gameplay Concepts and Platform Specific Features

Jenis permainan apa yang dimainkan pemain? Apa genre mereka? (Mengemudi, memotret, platform, dan sebagainya.) Bagaimana urutan permainan putus hubungan? (Level? Putaran? Bab cerita?) Jika ada banyak minigame, daftarkan mereka dengan nama dan berikan deskripsi singkat. Jika ada skenario gameplay keren khusus, daftar mereka. USP dari konsep tinjauan umum harus dimasukkan dan dirinci secara singkat di sini. Diagram itu bagus untuk menggambarkan konsep permainan. Apa fitur game

yang unik dan memanfaatkan perangkat keras platform? (Hard drive, layar sentuh, beberapa layar, kartu memori, dan sebagainya).

#### 6. Game World

Di mana gameplay berlangsung? Buat daftar lingkungan yang diinginkan pemain kunjungi dengan deskripsi singkat. Bagaimana mereka mengikat cerita? Suasana hati seperti apa dibangkitkan di setiap dunia? Bagaimana mereka terhubung? (Gaya linear atau hub navigasi?) Sertakan diagram alir sederhana tentang bagaimana pemain akan menavigasi Dunia.

#### 7. Interface

Bagaimana cara pemain menavigasi cangkang game? Suasana hati apa yang ditimbulkan dengan layar antarmuka? Musik apa yang digunakan? Sertakan aliran sederhana diagram tentang bagaimana pemain akan menavigasi antarmuka.

#### 8. Mechanics and Power-ups

Mekanika gameplay. Mekanik unik apa yang ada dalam game? Bagaimana mereka berhubungan dengan tindakan pemain? Bagaimana mereka akan digunakan dalam lingkungan Hidup? Kekuatan bertambah. Jika berlaku, power-up / koleksi seperti apa yang bisa dilakukan pemain mengumpulkan? Apa manfaat mengumpulkannya? Bisakah mereka digunakan untuk membeli barang, kemampuan, dan sebagainya?

#### 9. Enemies and Bosses

Musuh. Jika berlaku, musuh seperti apa yang dihadapi pemain? Apa jenis serangan keren apa yang mereka miliki? Jelaskan AI musuh. Apa yang membuat mereka unik? Atasan. Jika berlaku, karakter bos seperti apa yang dihadapi pemain? Di lingkungan mana mereka muncul? Bagaimana cara pemain mengalahkan mereka? Apa yang didapat pemain karena mengalahkan mereka?

#### 10. Cutscenes, Bonus Material, and Comps

Bagaimana cutscene akan disajikan? Kapan mereka muncul; di antar level? Di awal dan akhir permainan? Format apa yang dimiliki mereka diciptakan? (CG? Flash? Pertunjukan boneka?) Materi apa yang bisa dibuka oleh pemain? Untuk apa insentif itu ada pemain untuk bermain lagi? Game apa lagi yang akan menjadi pesaing Anda setelah rilis pasar?