**GAME DESIGN DOCUMENT**

**“Skripsi Rush”**

**High Concept**

Permainan berupa simulasi dalam menyusun skripsi, dimana terdapat parameter yang akan mempengaruhi kelancaran proses layaknya kenyataan yang ada.

**Features**

* Menggunakan ortographic view.
* Player dapat berinteraksi dengan objek-objek tertentu yang akan berpengaruh pada scoring game.
* Permainan akan terbagi dalam 4 stage, dengan game mechanic yang serupa.
* Player harus mencapai progress tertentu sesuai stage yang dimainkan
* Terdapat 3 parameter dalam game, yaitu *happiness*, *energy,* dan *time*. Ketiganya akan berkurang seiring berjalannya permainan, dan permainan akan berakhir jika salah satu parameter menyentuh angka 0. *Happiness* dan *energy* dapat diisi dengan berinteraksi dengan objek yang telah ditentukan, dan akan berpengaruh pada kelancaran progress pada permainan.

**Player Motivation**

Player harus menggunakan time management dengan baik sehingga dapat mencapai *objective* yang telah ditentukan.

**Genre**

Time management game

**Target Customer**

Kalangan muda sampai dewasa yang tertarik dengan permainan casual dan time management.

**Unique Selling Points**

* Mudah dimainkan oleh berbagai kalangan, dimana dan kapan saja
* Simulasi yang *relatable*, khususnya bagi mahasiswa yang sedang menjalankan skripsi
* Terdapat *side quest/mini games* di dalam game

**Target Hardware**

* Processor: 1.2 Ghz
* Memory: 1 GB RAM
* Graphics: 512 MB
* DirectX: Version 9.0
* Storage: 300 MB available space

**Design Goals**

* Simple : Cara bermain yang simple dan mudah dimengerti oleh orang pada umumnya.
* Challenging : Terdapat tantangan yang unik dan menantang, dimana tingkat kesulitan akan meningkat secara berkala sesuai dengan *stage* yang sedang dimainkan sehingga permainan tidak membosankan.

**World Design**

Game world yang akan kami buat mengambil situasi ruangan di rumah ataupun ruangan di kampus dimana akan terdapat banyak objek untuk mendukung permainan ini.

**Character**

Greg : Seorang mahasiswa semester akhir yang sedang menyelesaikan skripsinya. Ia adalah seorang yang cukup cerdas, memiliki banyak teman dan senang bermain. Namun, dia tidak suka diam di rumah dan memiliki skill time management yang kurang baik. Dia juga seorang yang mudah stress.

**Game Balancing**

* Fairness : Symmetric game
* Challenge vs. Success : Tingkat kesulitan akan meningkat secara berkala setiap level berhasil diselesaikan, dimana akan dimulai dengan tingkat kesulitan yang rendah.
* Meaningful Choices : Interaksi yang dilakukan player terhadap objek akan sangat berpengaruh kepada pencapaian objective.
* Head vs. Hands : Permainan akan lebih berfokus kepada kemampuan otak.
* Freedom vs. Controlled Experince : Interaksi dengan objek tertentu akan ditentukan dari awal pembuatan game, namun player diberi kebebasan untuk memilih interaksi yang ingin dijalankan.
* Simple vs. Complex : Simple, mudah dimengerti

**How to Play**

1. Player akan diberikan objective setiap stage berupa progress tertentu yang harus dicapai dalam skripsinya.
2. Player dapat bergerak secara horizontal dan vertikal serta dapat berinteraksi dengan objek tertentu yang ada dalam game space untuk mencapai objective.
3. Player memiliki 3 parameter dan dapat ditingkatkan dengan melakukan interaksi tertentu, misalkan tidur untuk meningkatkan *energy* dan bermain untuk meningkatkan *happiness*. *Time* tidak dapat ditingkatkan
4. Permainan berakhir apabila player berhasil mencapai objective atau salah satu parameter mencapai angka 0.

**Objective Play**

* Player bisa bergerak
* Player bisa berinteraksi dengan objek

**References**

http://opengameart.org/content/lpc-modified-base-tiles

http://opengameart.org/content/rpg-character

https://media.giphy.com/media/JaJX5G35eGXXq/giphy.gif



