|  |
| --- |
| BINUS UNIVERSITY |
| GAME DESIGN DOCUMENT |
| *Rahju Island the Dimension Box* |
|  |
| **Created by Antony. – (NIM: 1901525101), Utama Pribadi. –(NIM: 1901525133), Ronald Purnomo. –(NIM: 1901509306), D’mitry Adam Nugroho. –(NIM: 1901498933)** |
| **16/10/2017** |



**A. Latar Belakang**

Di seluruh dunia hampir rata-rata pernah bermain dengan namanya video game, entah itu untuk menghilangkan penat atau untuk mengisi waktu luang, seiring perkembangan zaman platform game yang di ciptakan graphic dan designnya semakin rapi dan hampir menyerupai aslinya, namun dilain sisi cita rasa dalam story dan gameplaynya seakan-akan kurang diperhatikan, sehingga membuat pemain merasa boring atau jenuh, kelompok kami akan membuat platform game sederhana, ringan dan addictive untuk dimainkan, dengan graphic yang simple tapi enak dipandang mata serta story yang akan membuat pemain untuk terus tertantang untuk memainkannya.

**B. Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penulisan makalah ini adalah

a. Mengembalikan suasana retro game yang sudah dilupakan.

b. Memberikan hiburan untuk semua kalangan.

**C. Game Design Document**

1. World

Game bersetting di suatu dimensi Box dimana semua object membentuk rintangan-rintangan dengan penuh teka teki.

2. Character

* Karakter Utama (Saat permainan berakhir)

Karakter utama merupakan seorang anak laki-laki yang berubah wujud menjadi sebuah kotak setelah membuka sebuah peti misterius.

* Abstract Nightmare Object (Fapoo)

Karakter jahat ini merupakan object yang yang berwujud dengan bentuk bermacam-macam,tugas utamanya memastikan karakter utama tidak dapat kembali kedunianya semula.

* Mini Boss (The Worshipers)

Merupakan mini boss yang berubah wujud karena dipengaruhi oleh mysterious person.

* Boss/Mysterious Person (???)

Merupakan arwah orang tua dari Orion dan Artemis yang akan membantu Orion dalam perjalanannya untuk menyelamatkan Artemis .

3. Game Mechanic

Diceritakan seorang anak laki-laki tanpa sadar masuk ke box dimension karena membuka peti misterius dan berubah wujud menjadi kotak, ia harus mencari cara untuk bisa kembali kedunia asalnya dengan melewati rintangan yang ada.

Di beberapa level ia akan mendapatkan kemampuan baru yang dapat membantunya dalam menyelesaikan rintangan dan teka-teki, serta petunjuk tentang siapa sebenarnya yang memberikan kotak peti itu padanya.

4. Level Difficulty & Environment Design

5. Story

Diceritakan seorang anak laki-laki dengan sifat yang pemalas dan selalu menghabiskan hari-harinya didalam kamar untuk tidur-tiduran saat liburan tiba, dia tidak suka berteman dan selalu menolak jika diajak bermain diluar bahkan ibunya pun tidak bisa berbuat apa-apa untuk menghilangkan sifatnya itu.

Suatu hari ibunya memanggil anak laki-laki tersebut untuk mengambil pesanan yang dikirimkan untuknya, namun si anak laki-laki itu tidak pernah berpikir kalau dia pernah memesan barang kemudian anak itu berpikir apakah ini adalah “Hadiah dari seseorang”, setelah dilihat ternyata tidak ada nama pengirim di pesanan itu.

Ia pun membuka pesanan tersebut dan isinya adalah kotak peti kecil yang bertuliskan “Open it and Lets Play”, anak yang penasaran tersebut pun membuka kotak itu dan seketika anak itu berubah bentuk menjadi bentuk kotak dan tersedot kedalam Box Dimension lalu terdampar ke tempat bernama Pulau Rahju atau Rahju Island.

Si anak tersebut terkejut melihat dirinya berubah menjadi kotak dan tidak berada lagi dikamarnya malah muncul ditempat yang aneh, si anak tersebut pun harus mencari jalan keluar dengan memecahkan puzzle yang ada untuk bisa kembali ke dunianya semula, dan mencari tahu apa yang sebenarnya terjadi serta siapa pengirim kotak peti itu.

6. Device

Game ini dapat dimainkan seperti biasa di PC dengan menggunakan Keyboard atau Joystick.