BioSaver Project

[Logo Game]

GDD Revision: 0.9.5

GDD Template Written by: Benjamin “HeadClot” Stanley

Special thanks to Alec Markarian

Otherwise this would not have happened

Reformatted by: Brandon Fedie

**Overview**

* **Theme / Setting / Genre**
  + Fight against garbage / 2D-Platformer RPG
* **Core Gameplay Mechanics Brief**
  + Unique Backstory
  + Unique Weapons
* **Targeted Platforms**
  + Android OS
* **Monetization Model**
  + The game will be available for free to download on Google Play Store.
* **Project Scope**
  + **Time**
    - This project spent around 6 months in development.
  + **Team Size**
    - Tanricko

as Game Designer and Lead Game Programmer

* + - William Nathanael

as Game Programmer

* + - Willy Gunawan

as UI / UX Designer

* + - Bhaswara Arizon

as Game Programmer

* + - Johan Kurnia

as Audio Composer

* + - DKV 1

as Game 2D Artist

* + - DKV 2

as Game 2D Artist

* + - DKV 3

as Game 2D Artist

* + **Licenses**
    - Unity Personal (Free)
    - Visual Studio Community (Free)
    - Adobe Photoshop (Paid)
  + **External Influences**
    - **[Game] LISA: The Painful (2014)**

Game ini merupakan inspirasi utama kami dalam membuat game ini, karena memiliki genre yang sama, yakni 2D Platformer RPG dan memiliki cerita yang sangat unik untuk sebuah RPG.

* + - **[Game] Fallout (1997)**

Pada game Fallout, mata uang di dalam game (in-game currency) menggunakan tutup botol (bottle caps), hal ini menginspirasi kami untuk membuat game yang metode yang sama, yaitu menggunakan sampah sebagai in-game currency dan material untuk membuat berbagai perlengkapan karakter (crafting equipment).

* **The Elevator Pitch**

“Ever wanted to become a hero to save your village from garbage disaster? This game will let you do so!”

* **Project Description**

BioSaver Project adalah suatu game 2D RPG yang bernuansa klasik di mana pemain mengambil peran seorang karakter pada pedesaan yang terserang oleh monster berupa sampah. Game ini memiliki tujuan untuk meningkatkan kewaspadaan kita terhadap sampah-sampah yang sudah sangat mewabah dan tentu saja berbahaya apabila tidak ada tindakan apapun terhadap itu.

* **Core Gameplay Mechanics**
  + **Unique Backstory**

Sesuai tujuan yang kami harapkan dari pengembangan game ini, kami merancang desain cerita pada game ini yaitu berupa sampah-sampah yang bermutasi menjadi monster, dan karakter utama pada game ini yang akan mengalahkan para monster tersebut untuk menyelamatkan kota dari kehancuran.

* + **Unique Weapon**

Game ini memiliki keunikan pada senjata yang dimiliki oleh karakter, yaitu alat-alat yang biasa digunakan untuk membersihkan sampah, contohnya yaitu sapu, garpu rumput, dan lain-lain.

* **Story and Gameplay**
  + **Story**

**Jgardia** merupakan salah satu kota dengan populasi yang sangat tinggi. Hal ini membuat Jgardia juga memiliki jumlah “sampah” yang sangat tinggi pula. Dan seiring waktu, sampah yang dihasilkan oleh manusia semakin meningkat dan menumpuk di pembuangan akhir.

Jumlah sampah yang sangat banyak ini membuat **Wali Kota** resah sehingga dilakukan penelitian untuk membersihkan sampah-sampah yang ada. Para ilmuwan berusaha mencari cara untuk “membersihkan” sampah dengan cara mengubah susunan hidrokarbon dari sampah tersebut. Pada saat dilakukannya percobaan terhadap sampah, terjadi anomali pada alat pengubah susunan hidrokarbon sehingga terjadi ledakan besar di lab. Ledakan yang sangat dahsyat membuat lab itu rusak parah dan bahan-bahan kimia pun bocor. Bahan-bahan kimia tersebut memiliki radiasi yang sangat kuat, membuat sampah bermutasi menjadi monster-monster kejam yang membunuh ilmuwan di dalam lab, kemudian menyebar ke kota.

Pemerintah yang semakin resah, membuat satu pasukan yang diberi nama **Pasukan Oren**, untuk membereskan kekacauan ini. Pasukan Oren pun bergegas dan menyebar ke penjuru kota, termasuk ke pedesaan yang sudah terinfeksi oleh monster sampah ini. **Jack**, yang baru saja menginjak usia remaja, menjadi salah satu bagian dari Pasukan Oren, hal ini lantas membuat semua Pasukan Oren meragukan kemampuan dari Jack yang akhirnya membuat Jack dikucilkan dari kelompok-kelompok Pasukan Oren. Dengan demikian, Jack pun diutus ke desa penjuru dengan tanpa bantuan dari Pasukan Oren lainnya. Mampukah Jack bertahan dalam melaksanakan tugasnya?

* + **Gameplay**

Game ini pada dasarnya memiliki mekanik yang sama dengan game RPG pada umumnya, yakni pemain dapat mengambil quest untuk melanjutkan cerita utama dari game ini, atau *hunting* monster untuk mendapatkan mata uang dan material untuk membeli atau menempa equipment baru yang lebih kuat. Dan untuk pergerakkannya juga mirip dengan game-game platformer, yakni karakter dapat bergerak ke arah kiri, kanan, atas (loncat/memanjat), bawah (loncat/turun).

* Assets Needed

Level Design

Scripts

* Character Movement (Left, Right, Jump)
* Character Interaction (Interact with NPC, Found Enemies)
* Character Battle (Attack, Skill, Dodge, etc.)
* Character Status (Algorithm to calculate damage to enemies / damage received from enemies)
* Inventory System (Equip / Unequip)
* Shop System (Access to Inventory, Buy / Sell Item, in-game Currency)
* Etc.

2D Art

* Main Character & Side Character (NPC)
* Stage I (Village-ish themed world)
  + Background and Stuff
  + NPC
  + Enemies
  + Equipment
* Stage II (City-ish themed world)
  + Background and Stuff
  + NPC
  + Enemies
  + Equipment
* Stage III (Lab-ish themed world)
  + Background and Stuff
  + NPC
  + Enemies
  + Equipment
* User Interface
  + Game Logo
  + Main Menu Background
  + Button
* Etc.

Sounds

* Background Music
  + Main Menu BGM
  + Stage I – Village-ish theme
  + Stage II – City-ish theme
  + Stage III – Lab-ish theme
  + Victory (Post-battle BGM)
  + Game Over
* Sound Effect
  + Movement Step
  + Attack, Skills, Dodge, etc.
  + Speak Mumble
  + Crafting Sound
* Etc.