

KETENTUAN GAME DESIGN COMPETITION INDONERIS 2024

Deskripsi:

Lomba pengembangan Desain Permainan mendorong peserta untuk berkreasi dan berinovasi mengembangkan aplikasi permainan yang mampu berjalan dengan baik untuk memenuhi tujuan yang dicapai, memperlihatkan sisi pendidikan, mempunyai dampak dan manfaat, sekaligus mengandung unsur menghibur (entertainment value) dari sebuah permainan.

Tema pengembangan aplikasi permainan pada Indoneris 2024 kali ini adalah:

1. Pendidikan
2. Budaya Nusantara
3. Permainan Tradisional

Peserta diharapkan menciptakan Desain Permainan dengan salah satu dari tema tersebut di atas. Namun, panitia tidak menutup karya dengan tema- tema lain.

Babak Penyisihan:

Pada Babak Penyisihan untuk kategori lomba Game Design Competition Indoneris 2024 kepada tim peserta diminta untuk mengumpulkan 1 buah entries yaitu :

- Karya yang dihasilkan yaitu berupa Game Design Document sesuai Template yang sudah disediakan Panitia (Template ada di Lampiran)

Pengumpulan file dalam bentuk PDF dengan penamaan sesuai format:

“Indoneris 2024 – Desain Permainan – <ID-Tim> – <Nama Tim> – <Judul Karya> – GDD”
diunggah ke Web Indoneris.

PROSEDUR PENDAFTARAN LOMBA

1. Peserta registrasi di google form : s.id/indoneris24
2. Peserta mengisi form beserta lampiran-lampiran (Foto KTM, Bukti pembayaran)
3. Karya di kirimkan ke google drive peserta
4. Peserta mengisi form beserta lampiran-lampiran (Foto KTM, Bukti pembayaran, link google drive Game Design competition yang dilombakan)

TIME LINE INDONERIS IT COMPETITION

1. Pendaftaran dan pengumpulan karya : 1 September – 24 November 2024
2. Penjurian : 25-27 November 2024
3. Pengumuman hasil lomba : 28 November 2024

SYARAT DAN KETENTUAN

1. Peserta adalah mahasiswa aktif yang tercatat pada PDDIKTI.
2. Biaya Pendaftaran Rp 150.000 (Seratus lima puluh ribu rupiah)
Pembayaran Via Rekening Muamalat

Bank Muamalat

Gustin Setyaningsih

No.Rek 5410075610

Kriteria Penilaian:

Penilaian dari aplikasi permainan yang dikembangkan mencakup 3 elemen: Story, Mechanics, dan Aesthetics dengan melihat dari sisi pendidikan yang diunggulkan, kreativitas, gameplay menarik dan menghibur. Gameplay disini lebih kepada aktivitas yang dilakukan oleh pemain ketika bermain.

Secara lebih rinci, penilaian lomba pengembangan aplikasi permainan akan mempertimbangkan hal-hal berikut:

1. Unsur pendidikan pada permainan, manfaat dan dampak dari permainan. Unsur pendidikan dapat terlihat dan dirasakan, salah satunya, pada story dalam permainan. Unsur pendidikan juga dapat terlihat dari core-mechanics-nya. Misal, mechanics yang dimaksudkan untuk mengasah keterampilan tertentu yang dapat dimanfaatkan oleh pemain untuk kehidupan sehari-hari (contoh: math problems, typing, dan simulation); (Bobot: 20%).
2. Kreativitas dalam pengembangan permainan. Misal, jika peserta mampu melahirkan mechanics atau aturan dan prosedur permainan yang belum pernah ada (berdasarkan pandangan juri) pada aplikasi permainan yang sudah ada, maka peserta akan mendapat nilai bagus pada aspek ini; (Bobot: 20%).
3. Unsur aesthetics (desain grafis, pengalaman pengguna, suara, musik) yang baik dan menarik; (Bobot: 20%).
4. Gameplay secara keseluruhan yang menarik dan menghibur; (Bobot: 20%).
5. Kesesuaian dengan fitur-fitur atau fungsi yang sudah dinyatakan pada Game Design Document pengembangan Desain permainan. (Bobot: 20%).

GAME DESIGN DOCUMENT



JUDUL GAME

Prepared By:

Indoneris 2024

TABLE OF CONTENTS

GAME ANALYSIS	6
MISSION STATEMENT	6
GENRE	6
PLATFORMS	6
TARGET AUDIENCE	6
STORYLINE & CHARACTERS	7
GAMEPLAY	8
OVERVIEW OF GAMEPLAY	8
PLAYER EXPERIENCE	8
GAMEPLAY GUIDELINES	8
GAME OBJECTIVES & REWARDS	8
GAMEPLAY MECHANICS	8
LEVEL DESIGN	9

CONTROL SCHEME	10
-----------------------	-----------

GAME AESTHETICS & USER INTERFACE	10
---	-----------

Game Analysis

Perkenalkan game nya. Sajikan informasi mengapa game ini akan menyenangkan, tujuan permainan, apa yang dilakukan pemain, dan sebagainya. Ini dimaksudkan sebagai analisis cepat dari permainan dan apa yang dapat Anda harapkan darinya.

Mission Statement

Jelaskan game tersebut seolah-olah Anda sedang melemparnya ke calon pemain. Ini seharusnya sangat menarik. Ini mencakup judul, genre, platform, dan gagasan singkat tentang apa yang pemain lakukan atau harus atasi.

Genre

Sebutkan atau jelaskan genre game nya

Platforms

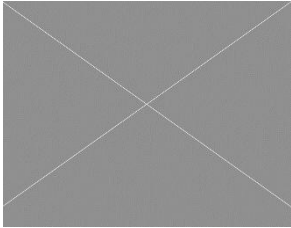
Sebutkan atau jelaskan platform yang akan digunakan untuk game tersebut

Target Audience

Berikan informasi tentang audiens yang menjadi target game. Tambahkan detail dan informasi tentang audiens yang dituju seperti kebiasaan, perilaku, kesukaan, dan ketidaksukaan mereka. Apakah Anda menargetkan game Anda ke kelompok usia tertentu atau mungkin orang yang menyukai genre tertentu? Apakah audiens yang Anda tuju berasal dari komunitas tertentu atau akankah lokal mereka berperan?

Storyline & Characters

Sajikan sinopsis cerita, dan mendiskusikan bagaimana ceritanya akan terungkap saat pemain menjalani permainannya. Sertakan informasi tentang karakter kunci dalam game, termasuk deskripsi, kemampuan, karakteristik, bagaimana mereka cocok dengan cerita, bagaimana pengaruhnya terhadap gameplay, apa yang akan dipelajari pemain dari mereka, dll.

Character	Description	Characteristics	Misc. Info
Nama Karakter 	Jelaskan karakternya. Ini adalah karakter atau NPC yang dapat dimainkan. Bagaimana karakter ini cocok dengan cerita, dll.	Jelaskan kemampuan karakter, kepribadian dan sebagainya	Sajikan catatan lain tentang karakter tersebut.

Gameplay

Overview of Gameplay

Sertakan informasi tentang genre game dan perbedaannya, kemiripannya, atau gabungan dari genre yang ada. Diskusikan di platform apa game itu akan berada, jika akan di beberapa platform diskusikan cara-cara game akan dimodifikasi untuk setiap platform. Juga, berikan gambaran umum tentang mode permainan yang tersedia dalam pemain tunggal dan multi pemain. Juga, daftarkan Fitur Gameplay Utama (fitur penjualan) dari game tersebut.

Player Experience

Berikan gambaran umum tentang bagaimana pemain mengalami permainan. Arahkan mereka melalui layar yang akan mereka lihat, seperti apa levelnya dan apa yang dapat dilakukan karakter mereka. Beri mereka gambaran singkat tentang tujuan & bahaya yang akan mereka hadapi. Ini harus dalam sudut pandang orang kedua menggunakan kata "Anda" untuk menceritakan sebuah cerita kepada penonton (pemain).

Gameplay Guidelines

Ini adalah seperangkat pedoman yang harus dipatuhi game selama proses pengembangan. Ini termasuk aturan tentang apa yang diperbolehkan dan tidak diperbolehkan dalam permainan. Misalnya, jika Anda membuat game untuk anak-anak, Anda perlu menentukan pedoman tingkat kekerasan yang disajikan dalam game tersebut, bahasa apa yang dapat digunakan, dan sebagainya

Game Objectives & Rewards

Di sinilah Anda menyajikan lebih banyak detail tentang bagaimana gameplay akan memotivasi pemain untuk maju melalui game. Diskusikan hadiah dan hukuman dan tingkat kesulitan. Anda dapat menggunakan tabel di bawah ini untuk membantu memecah tujuan dan hadiah.

Rewards	Penalties	Difficulty Levels
Buat daftar cara bagaimana pemain diberi hadiah dan kapan.	Diskusikan hal-hal yang menghambat pemain untuk maju	Diskusikan tingkat kesulitan dalam permainan

Gameplay Mechanics

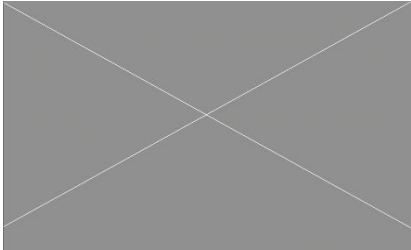
Di sinilah Anda mulai lebih spesifik tentang bagaimana beberapa sistem dalam game akan bekerja. Ini termasuk bagaimana karakter bergerak dalam game, aksi gameplay apa yang tersedia, inventaris item dan atribut, dan bagaimana game berkembang dari level ke level.

Character Attributes	
Character	Movement Abilities / Actions Available

Nama Karakter	Buat daftar kemampuan karakter & bagaimana pemain dapat melakukannya
Game Modes	
Nama Mode Game / Kesulitan	Jelaskan tujuan, bahaya dalam mode permainan. Dan diskusikan bagaimana pemain berkembang dari level ke level
Scoring System	
Points/Coins/Stars/Grades/Etc.	How it's Awarded & Benefits
Cantumkan atribut penilaian	Jelaskan bagaimana pemain mendapatkan ini dan manfaatnya. Misalnya, apakah mendapatkan lebih banyak poin membuka level khusus.

Level Design

Diskusikan tingkatannya. Berapa banyak level yang dimiliki game, apa yang akan disertakan di setiap level. Sertakan tampilan dan nuansa keseluruhan, bahaya yang disajikan level, kesulitan, tujuan, dll.

Levels	
Nama Level dan Gambarnya 	Buat daftar atau gambarkan tampilan, kesulitan, bahaya, dan tujuan level.

Control Scheme

Jelaskan pengaturan kontrol untuk game. Apakah game Anda menggunakan input sentuh, pengontrol, atau mouse & keyboard? Diskusikan fungsionalitas setiap tombol/sentuhan. Mungkin membantu untuk memasukkan diagram/gambar untuk membantu menjelaskan tindakan.

Button/ Touch Input	Action it Performs
Daftar Tombol	Jelaskan fungsi apa yang dimiliki tombol tekan di dalam game.

Game Aesthetics & User Interface

Diskusikan teknik desain yang akan digunakan. Gambarkan tampilan & bentuk karakter, lingkungan, dan jalur. Akankah permainan terlihat realistis atau memiliki gaya seni lainnya. Diskusikan jenis tema apa yang akan dimiliki game tersebut & jenis dampak emosional apa yang Anda harapkan dialami para pemain. Diskusikan bagaimana gerakan/interaktivitas pemain memengaruhi pengalaman visual.