

Game Design Document

1. Game Overview

Aspek Game

Aspek	Keterangan
Title	RIT Digital Museum
Genre	Walking Simulator
Platform	Utamanya PC
Target Demografi	Orang yang mau mengenal RIT, member RIT juga sama

2. Gameplay Mechanic

Aspek Mechanic

Aspek	Keterangan
Core	Eksplorasi Museum dengan movement basic/dasar yang mudah dipakai dan dipahami
Secondary	Mekanik tambahan jika ingin menambahkan experience atau art tertentu di museum (tentatif tergantung artnya apa)
Progression System	Free roam, bebas kemana saja

3. Control And Input

Aspek Control & Input

Aspek	Keterangan
Gerak	Key WASD
Interaksi	Key E
Kamera	Key arah panah dan mouse

4. Story & Narrative

Jika game kalian memiliki story yang cukup luas dan detail, gunakan template [NDD ini](#) untuk menjelaskan story tersebut. Jika tidak cukup isi tabel dibawah.

Aspek	Keterangan
Story	Tidak ada story secara spesifik, tergantung experience/pengalaman apa yang ingin disajikan di game
Narative Proggresion	Cara utama dengan menggunakan konteks di plakat museum untuk memberikan penjelasan dari art, selain itu dapat disesuaikan tergantung experience

5. Style & design

Jelaskan Style & Desain dari game kalian tersebut. Jika desain kalian kompleks atau kalian ingin lebih terstruktur kalian bisa gunakan template [SDD](#), Jika tidak cukup isi table dibawah.s

Aspek	Keterangan
2D asset	Aset 2D bebas digunakan, namun akan digunakan pada ruangan 3D karena game berbasis walking simulator 3D
3D asset	3D bebas digunakan. Gunakan sebanyak-banyaknya dengan utamanya yaitu karya dari RIT
Audio	Tergantung pengalaman yang disajikan. Direkomendasikan menggunakan buatan RIT
UI	Tidak ada style UI tertentu, kesannya plug and play (Masuk tinggal jalan dan explore) Paling konteks sedikit jika ada aksi tertentu yang diperlukan (Misal jika museum gelap ditambahkan senter) (Paling pop up tutorial sederhana walking simulator)

6. Technical

Tool & Engine

Aspek	Keterangan
Engine	Roblox Studio
Tool	Utamanya Blender, tapi bebas pakai objek 3D apa saja
Script	Luau (Sesuai dengan Roblox Studio)

