**Game Design Document v0.1**

**Apollo 3077**

**Dev team :**

**M. Irsad - Programmer, Project Manager**

**A. Robith - Game Designer**

**B. Getar - 2D Artist, Game Designer**

**Game Overview**

*APOLLO 3077* Menempatkan pemain pada sebuah kapal luar angkasa yang terdampar dan kehabisan sumber daya(makanan dan bahan bakar). Tujuan dari game ini yaitu pemain dapat mencapai Space Station atau Planet terdekat dengan selamat (tidak kehabisan makanan).

**Gameplay**

Mekanik utama dari game ini yaitu tap pada layar untuk melakukan boost. Ketika melakukan boost, kapal akan bergerak ke depan dan sisa bahan bakar akan berkurang. Jika bahan bakar habis, pemain tidak bisa melakukan boost. Pada area gameplay terdapat batu batu yang memiliki gaya tarik yang bisa menarik kapal. Ketika pesawat ditarik oleh sebuah medan gravitasi maka pesawat akan mengorbit pada objek yang menariknya kecuali pemain melakukan boost yang akan mendorong pesawat pemain keluar dari medan gravitasi. Strategi utama pada game ini ialah memanfaatkan boost dan gravitasi untuk mencapai tujuan.

**Genre : Casual**

**Platform : Mobile**

**Mockup**

Tujuan akhir player

Objek luar angkasa yang memiliki gaya gravitasi

Pesawat pemain