

Game Design Document

OVERCOME

Touch the screen to start



Muhammad Ardhan Fadhlurrahman

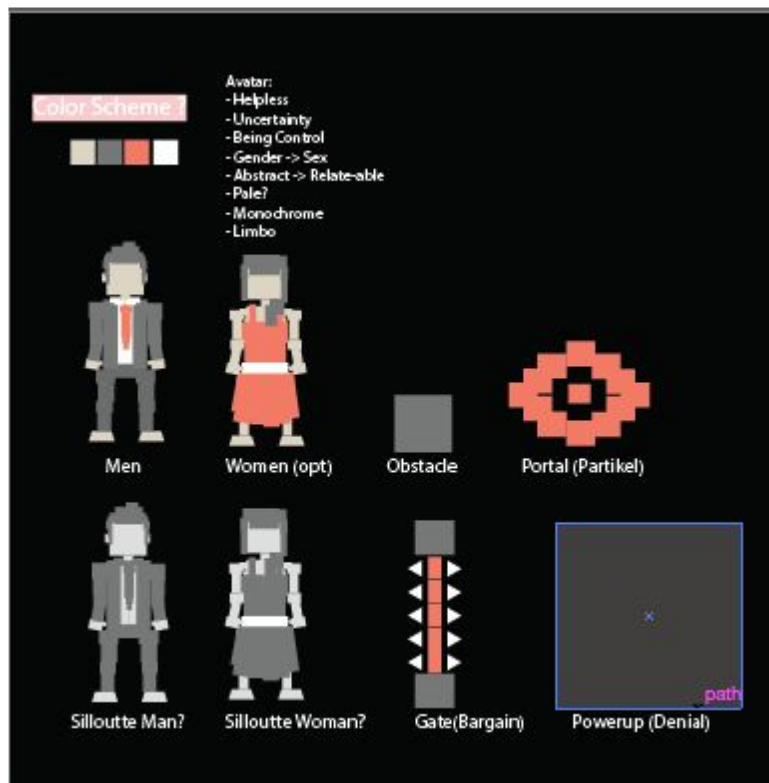
Game overview:

Game ini merupakan game mobile puzzle minimalistic yang menceritakan tentang seorang pria yang melawan dan memenangkan konflik atas dirinya di dalam suatu limbo untuk mencapai ke tempat bayangan dirinya utuh.

Mechanics:

Pemain melakukan swipe ke suatu arah tertentu untuk mengganti gravitasi dari dunia yang ada, tujuan pemain adalah mengubah gravitasi tersebut agar pemain bisa menyatu dengan bayangannya. Ada beberapa tantangan mechanic, yang dikombinasikan

Aesthetics:



Player States



Idle



Floating



Ground



Idle

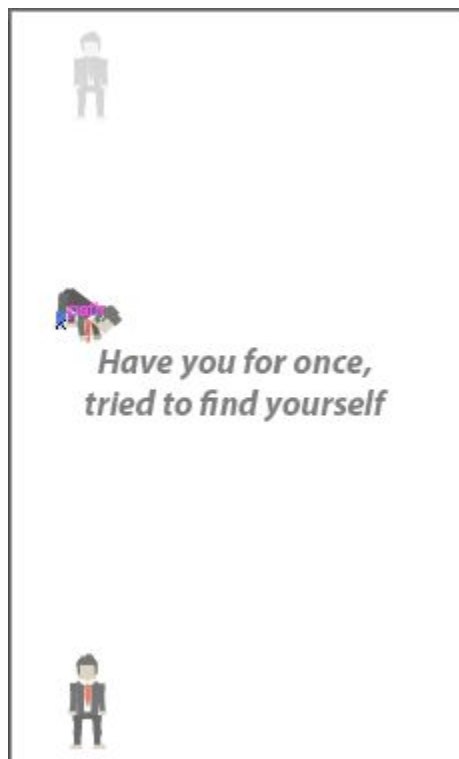


Floating



Ground

Contoh Scene: *Fontnya ilang karena ganti komputer* *Englishnya masi ngaco*





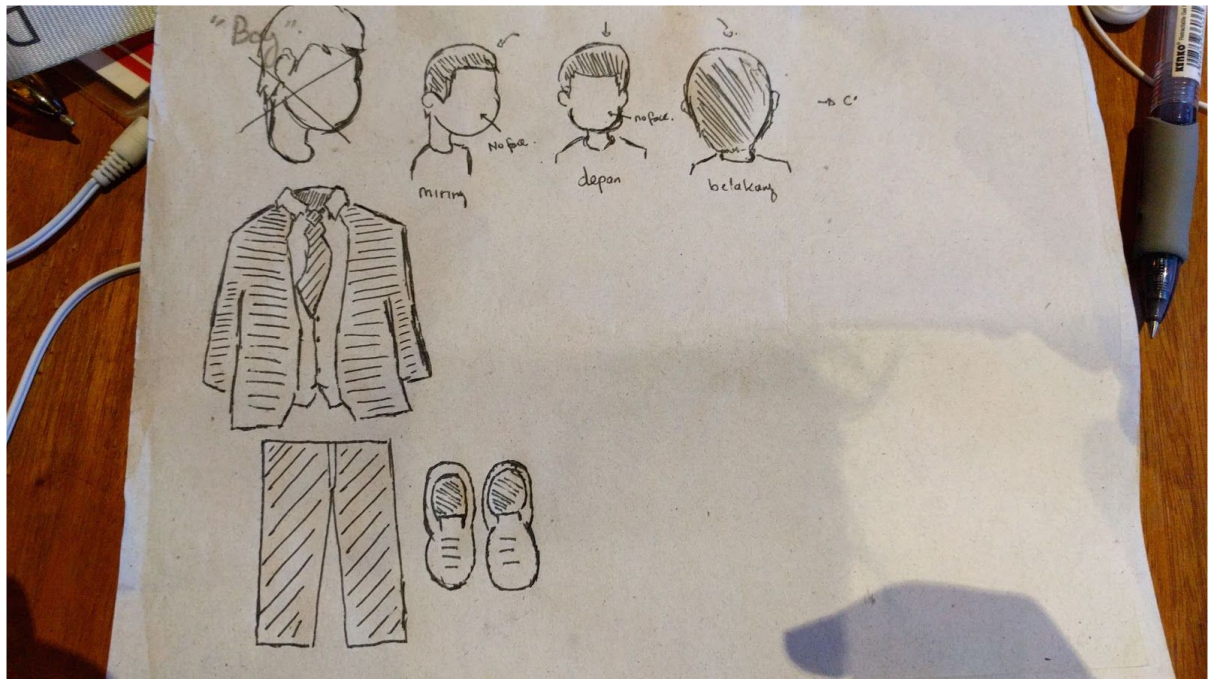
*You know how its feels like,
to losing control?*



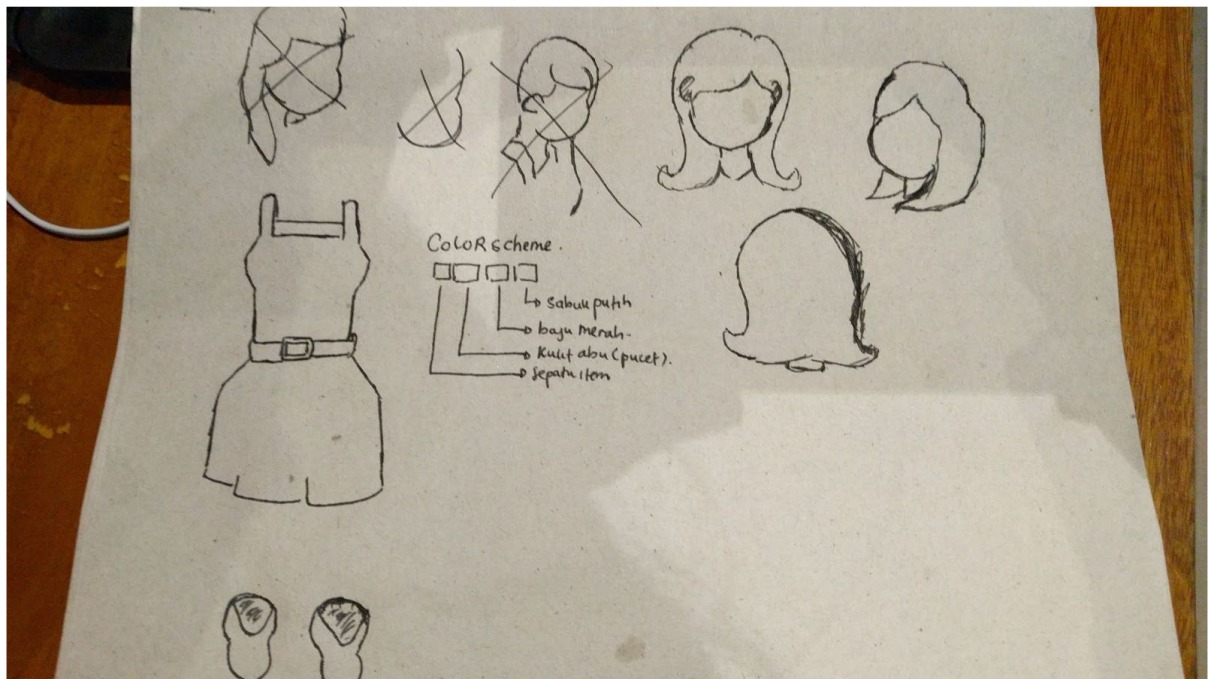
*have you ever loved a girl/boy,
who doesn't love you back?*



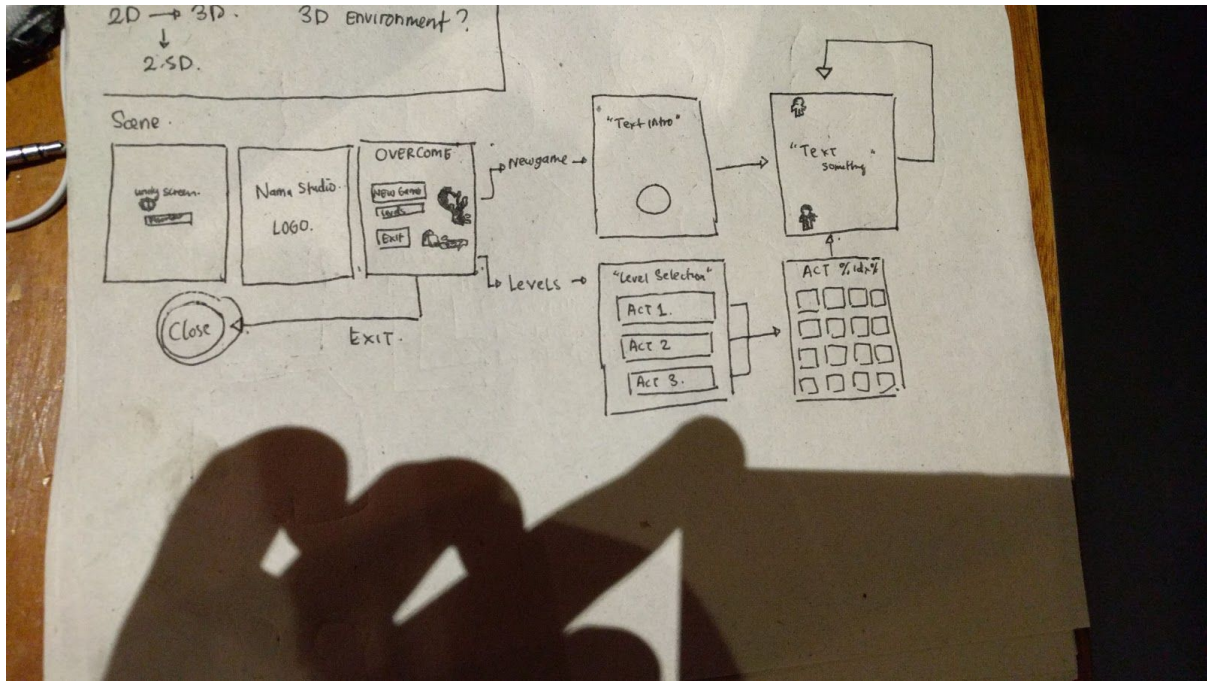
Concept Doodling:



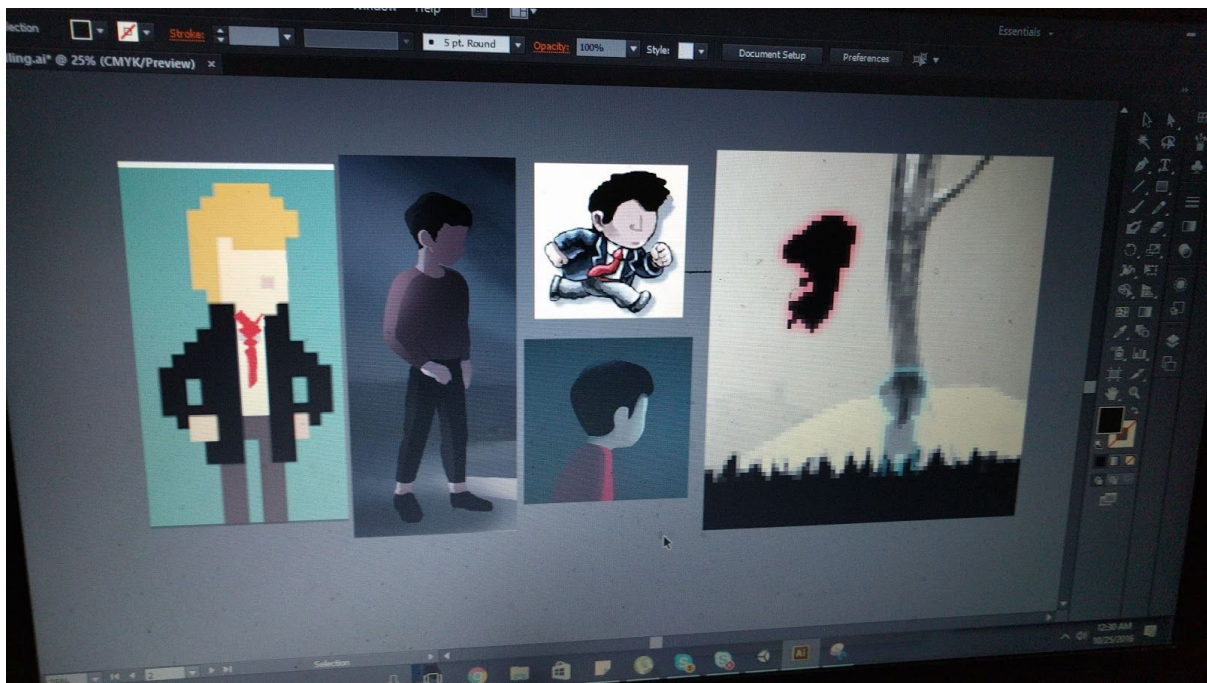
Cowok



Cewek



Flow Scene



References

NP: masih bingung mau pixel atau vector, tapi keknya polished pixel lebih oke atau gmana ya? Minta sarannya juga sih, terus kaya saya pake skeletal juga sih nge-animatenya bukan spritesheet.

Kalo ada yang ditanyakan:

Ardhanfadh

muhammad.ardhan@live.com

+6281219616946

Level Design

Ada beberapa mechanic yang digunakan: 9 (?)

(Iterasi Pertama)

- Ceweknya
- Obstacle biasa
- Prop yang gaboleh kena [not done/udah di ceweknya scriptnya]
- Prop yang boleh kena [not done]
- Switch [done]
- Losing Control Pill [done]
- Denial area [done]

Sesuai order priority:

1. Obstacle biasa
2. Prop yang boleh kena
3. Prop yang gaboleh kena
4. Losing control Pill
5. Denial
6. Switch
7. Ceweknya
8. Bayangannya (?)
9. Portal [opt]

Kemungkinannya (?)

- Obstacle biasa [5 level]
- Obstacle biasa + yang boleh kena [5 level]
- Obstacle biasa + yang boleh kena + yang ga boleh kena [5 level]
- Obstacle biasa + yang boleh kena + ga boleh kena + losing control pill [5 level]
- Obstacle biasa + yang boleh kena + ga boleh kena + losing control pill + Denial [5 level]
- Obstacle biasa + yang boleh kena + ga boleh kena + losing control pill + Denial + Switch [5 Level]
- Obstacle biasa + yang boleh kena + ga boleh kena + losing control pill + Denial + Switch + Ceweknya [5 Level]
- Obstacle biasa + yang boleh kena + ga boleh kena + losing control pill + Denial + Switch + Ceweknya + Bayangannya [5 Level]
- Obstacle biasa + yang boleh kena + ga boleh kena + losing control pill + Denial + Switch + Ceweknya + Bayangannya + Portal [5 Level]

45 Level ?

Mechanics Flow:

- Introduction
- Challenge
- Climax

“What is necessary to change a person is to change his awareness of himself.” - Maslow, (1908 - 1970)

15 Level - Act 1 - Prologue [11 Level]

- Obstacle Biasa [3 Level]
- Obstacle Biasa + yang boleh kena [3 level]
- Obstacle Biasa + ga boleh kena [2 level]
- Obstacle Biasa + ga boleh kena + yang boleh kena [3 Level]

Act 2: Dolorem Ipsum [19 Level]

- Obstacle Biasa + Losing Pill [2 level]
- Obstacle Biasa + yang boleh kena + Losing Pill [2 level]
- Obstacle Biasa + yang boleh kena + yang ga boleh kena + Losing Pill [3 Level]
- Obstacle Biasa + Denial [2 Level]
- Obstacle Biasa + yang boleh kena + Denial [2 Level]
- Obstacle Biasa + yang boleh kena + ga boleh kena + Denial [2 Level]
- Obstacle Biasa + Switch [2 Level]
- Obstacle Biasa + yang boleh kena + Switch [2 Level]
- Obstacle Biasa + yang boleh kena + ga boleh kena + Switch [2 Level]

Act 3: Climax [20 Level]

- Obstacle Biasa + Cewek [2 Level]
- Obstacle Biasa + yang boleh kena + yang ga boleh kena + Cewek [2 Level]
- Obstacle Biasa + ga boleh kena + Cewek + Losing Pill [2 Level]
- Obstacle Biasa + ga boleh kena + Cewek + Denial [2 Level]
- Obstacle Biasa + ga boleh kena + Cewek + Denial + Losing Pill [2 Level]
- Obstacle Biasa + ga boleh kena + Cewek + Losing Pill + Switch [2 Level]
- Obstacle Biasa + ga boleh kena + Cewek + Denial + Switch [2 Level]
- Obstacle Biasa + ga boleh kena + Cewek + Denial + Losing Pill + Switch [3 Level]

Act 3.1 : Epilogue (bonus? Stat?)

- ?

10 Level - Act 2 - Prologue

5 Level - Act 2.5 - Flipside

12 Level - Act 3 - Climax

3 Level - Act 3.1 - Epilogue [Opt]

Level Design Choice: Multidimensional Flow

1. Narrative < - > Clue about Level