NEW DUG LEGIR (D3IF-40-02)

6706160014 MUHMMAD FAISAL AMIR

6706160065 BRYAN RAFSANZANI

6706162062 MUH. IKHSAN RAMADHAN

6706164110 RIZKY HILMAN F.

***One Button Game Assignment***

1. **Game Title**

Rhythmic Running 3D.

1. **Game Genre**

Enddless Running, Platform.

1. **Overview: The basics of the game**

Game ini merupakan game lari, dimana lari sesuai dengan ritme lagu yang di jalankan serta akan menghadapi banyak rintangan yang menantang.

1. **Player Rules**

Aturan main dari game ini player harus bisa melewati banyak rintangan sesuai dengan ritme lagu. Untuk misi objektifnya yaitu pencapaian score tertinggi.

1. **Gameplay Mode**

Gameplay dari game ini yaitu ketika button di tekan / di pencet maka karakter player akan melompat, sedangkan jika button di tahan maka karakter player akan dash / boost run. Karakter player akan berlari terus sesuai kecepatan dari ritme lagu.

1. **Setting**

Pengaturan yang terdapat dalam game ini yaitu, yang pertama player dapat menyeting karakter, mau perempuan ataupun laki – laki, yang kedua player dapat memilih lagu sesuai dengna tingkat kesulitan, tingkat kesulitan mulai dari 1 – 4, jika tingkat kesulitan kecil maka ritme lagu pelan, jika tingkat kesulitan hard, maka ritme lagu cepat.

1. **Challenges**

Tantangan dari game ini adalah karakter dari player harus melewati banyak rintangan misalnya polisi tidur yang ada di jalan untuk lari, bebatuan dan berbagai macam rintangan yang lain.

1. **Core Features in the Game: Clearly describe each feature and explain why it is important**

Fitur dalam game, player dapat menginput music, sistem highscore, archivement, equipment dari karakter yang dapat mendukung kekuatan karakter, pengaturan tingkat kesulitan. Pengaturan suara on / off. Sharing highscore.

1. **Game Mechanics**

* Game Function Rules
* Hold Button to do slide
* Double tap button to double jump
* Tap button to do jump
* Player will be given 3-5 lives according to the bpm of the music.
* There is a checkpoint in each level
* Explain how are they produced or obtained?

1. **Game Balance:**

* *Reward and punishment*

Reward, jika karakter dari player dapat mencapai score yang di tentukan maka, player berhak mendapatkan coin yang dapat dipergunakan untuk membeli equipment untuk mendukung keefektifan karakter dalam berlari dan menghindar.

Punishment, jika karakter menabrak rintangan maka karakter akan mati dan game dimulai dari awal dengan score 0.

* *Levels of difficulty*

Tingkat kesusahan di bagi berdasarkan 4 tingkat, yang pertama easy, intermediate, hard, dan custom.

* Easy yaitu dengan menggunakan ritme musik pelan
* Intermediate menggunakan ritme musik sedang
* Hard menggunakan ritme musik cepat
* Custom menggunakan musik sesuai input dari player

1. **Victory Conditions:**

* How do you win the game? If there is no way to win the game, what is the player trying to accomplish?

Game ini merupakan game yang genre gamenya no endless game jadi game tidak akan pernah menang, tetapi meskipun begitu tetap ada objektif yang harus di penuhi, objektifnya macam, sesuai level, contoh objektif dalam level easy yaitu melompati batu 5x. Dan masih banyak lagi objektif yang lain

* How do you lose the game? (if applicable)

Kondisi jika game kalah atau berakhir, yaitu ketika karakter dari player menabrak rintangan, maka permainan harus dimulai dari awal dengan score 0