

Game Design Document

Core Experience

melompat dan berlari untuk menyelamatkan diri dari rintangan

Core Direction

Cerah dan Colorful

Dunia cukup terbatas dan hanya dimainkan di dunia tersebut.

Game akan selesai jika pemain kalah.

Mengontrol dengan arahan panah

Target Market

Semua umur (Terutama mengarah ke anak-anak)

Bersekolah / Pegawai kantoran

Ingin menghibur diri

Keywords

Keywords	Description
Plaformer	Mengutamakan berlari dan melompat
Action	Ada rintangan dan kesulitan
Challenging	Membutuhkan skill untuk melewati level

Pitch

"Survival and challenging"

Core loop

Mulai -> Melewati rintangan -> Mengumpulkan item/koin -> Selesai

Design principle

Balanced

Prototype

