### **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**

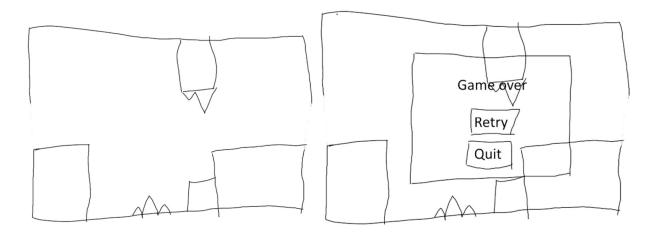
## **Core loop**

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

## **Design principle**

Balanced

## **Prototype**



<sup>&</sup>quot;Survival and challenging"