

Run in Other World

Version 0.2



Created by team CREATOR

A11.2017.10340 : Ricky Trisna Agusta

A11.2015.09054 : Teguh Tri P.L

GAME OVERVIEW

Introduction

Game side scrolling dengan fitur umum power-up. Player memainkan game kemudian score yang didapat di game digunakan untuk mendapatkan power-up dan kembali memainkan dan berulang. Rintangan yang akan datang bermacam-macam, dan bisa dilalui dengan berbagai power up, background dan rintangan berubah semakin jauh berlari.

Game Objective

karakter berlari dan menghindari rintangan mengumpulkan score dan menjadi kuat, karakter berulang kali berlari untuk mendapatkan kekuatan untuk semakin kuat menghadapi rintangan, mengumpulkan berbagai power up untuk menyelesaikan berbagai rintangan, gamenya tidak mempunyai akhir hanya berulang dari awal.

Genre

Arcade, side scrolling

Platform

Android(mobile)

Audience

Target audience adalah semua umur(min umur 8 tahun), hardcore dan casual gamer, game ini mengincar casual gamer yang memainkan game diselang waktu

Language

Bahasa inggris dan sedikit bahasa Indonesia, kata kata yang digunakan sedikit dalam game.

Sound Consideration

Game ini menggunakan BGM, sound effect, feedback, Tempo dari BGM akan menyesuaikan situasi dalam game

Feature

- 2D Game
- Score System
- Side Scrolling
- Fixed camera view
- Side Camera
- 5" sampai dengan 6" phone screen
- Music Feedback
- Power-Up character
- Costume chance

Story

Outline

Cerita berkulat player yang terlempar ke dunia lain dan player terus berpetualang ke seluruh tempat di dunia tersebut. Player mendapat kekuatan untuk kembali dari awal saat mati dan menyimpan sihir yang didapat player saat berpetualang, dia dihadang berbagai rintangan saat berpetualangan.

Story synopsis

Player adalah manusia dari dunia tanpa sihir dan karena kesalahan God dia dikirim ke dunia yang penuh dengan sihir, sebagai permohonan maaf dari God player diberi kekuatan untuk bertahan hidup di dunia dengan penuh sihir dan monster, dengan kekuatan yang diberikan God player bertujuan menjelajahi dunia fantasy dan mendapat semua sihir dari dunia lain.

Core Game Mechanics

Camera

Kamera tetap dan karakter utama ada di pojok pinggir kiri, sudut pandang orang ketiga, saat gameplay kamera tidak bergerak sama sekali.

Single Player

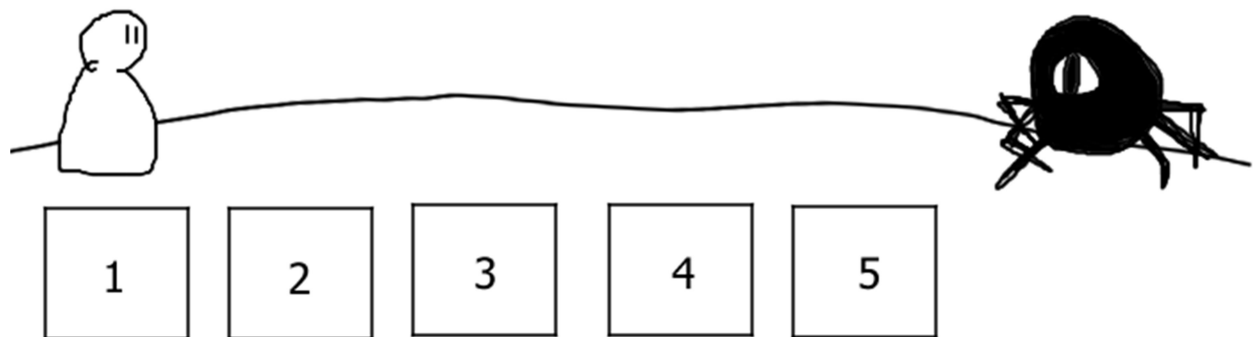
Player bermain sebagai karakter utama, game hanya untuk satu orang

General Movement

Karakter utama tetap diam ditempat tetapi seakan akan berlari maka digunakan berbagai efek agar karakter utama terlihat berlari, kadang kadang sebelum gameplay 3 sampai 5 sihir yang dipilih bisa memindah tempat karakter utama, misal sihir untuk membuat karakter utama lompat.

Control Summary

score : 100



Player mendapat 5 pilihan tombol di kiri bawah yang aksi atau efek(sihir) yang akan di lancarkan tokoh utama.

Initial Set Up

Karakter berada di kiri bawah diatas tombol (touchscreen) pilihan sihir, background dan efek lain bergerak seakan akan player berlari, jenis musuh bervariasi.

Countdown Before stage starts

Saat game baru dimainkan rintangan pertama berjarak cukup jauh agar player siap.

Magic (Sihir)

Karakter dapat menggunakan berbagai macam sihir terutama sihir untuk melompat tinggi dan sihir untuk menyerang musuh dan bermacam sihir lainnya, dalam 3 sampai 5 slot dan sebelum game player dapat memilih dari bermacam sihir yang ada. Setiap karakter mati saat game over panel player akan diberikan list berbagai macam sihir yang bisa didapat dengan bayaran score yang didapat sebelum game over.

Health

Karakter hanya memiliki nyawa satu, jika karakter mati maka karakter akan mengulang dari awal tetapi masih memiliki sihir.

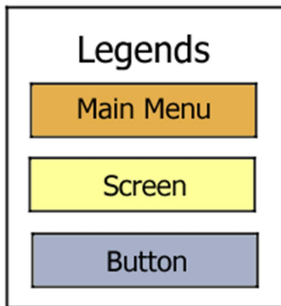
Score

Setiap rintangan yang dilalui (dihindari atau dihancurkan) maka player akan mendapat score, dan score bisa digunakan untuk mendapat sihir baru.

Obstacle

Rintangan terdapat berbagai jenis yaitu kotak kayu, laba laba raksasa dan lainnya, kebanyakan rintangan hanya diam ditempat(karena karakter utama tidak bergerak dan agar terlihat bergerak “rintangan yang diam” bergerak menuju karakter utama).

Interface Flowchart



Interface Flow Chart 0.1

