

## Daftar Isi

- 1. Kapan Bisa Bahagia Pitch Deck
- 2. Daftar Isi
- 3. Overview
- 4. Target Market/Audience
- 5. Penjelasan Game
- 6. Video Gameplay
- 7. Penjelasan Bisnis
- 8. Pengenalan Tim
- 9. Play at

### Overview

Premis cerita

Kapan Bisa Bahagia adalah game visual novel yang bercerita tentang damar. Seorang gen z yang selalu bertanya-tanya kapan dia bisa bahagia?

Damar sangat membenci hidupnya. Dia selalu mengeluh dan banyaknya tekanan hidup membuat damar hampir bertemu Tuhan.

Hingga ia diselamatkan oleh seorang kakek-kakek yang mengubah pandangannya soal hidup . Mampukah damar merubah benci nya pada kehidupan <mark>menjadi cinta?</mark>

## Target Market/Audience

Gen Z

Lelah dengan kehidupan

## Penjelasan Game

**Genre:** Visual Novel

Core loop: 1 Good ending dengan banyak bad

ending.

#### Feature:

- Save load game progress
- Phone notification game mechanic
- 2 Music based on chapters story
- Multiple theme based on current character POV (Point of View)

Referensi game: Please Tell Me I Love You



# Video Gameplay

## Penjelasan Bisnis

- Proyeksi penghasilan: Belum tahu
- Statistik game saat ini: Belum ada
- Milestone: 12 cerita tiap tahun (1 cerita tiap bulan)
- Kebutuhan budget untuk pengembangan game:
   Masih 0 karena kita membuat semuanya sendiri dan ingin build audience dulu.
- Jelaskan apa yang diminta dari audience pitching: publisher untuk marketing dan promote gamenya

## Pengenalan Tim

- Profil singkat tim: SFTK (Stories from the Komodo)
- Portfolio tim:
  - Programmer: Marsiput
  - Artist: Owiikiti
  - Writer: Annackk
- Info singkat anggota tim:
  - Programmer: Freelance web developer yang ingin pindah career menjadi game developer.
  - Artist: Mahasiswa yang mengidap salah jurusan syndrome
  - Writer: Seorang dewasa muda yang menantang realita dengan kata-kata.

# Play at Butuh link Itch.io