

A collection of various geometric shapes including triangles, squares, circles, and polygons in yellow, blue, and red, scattered around the text.

Kapan Bisa Bahagia?

VN Game Pitch Deck

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 ben. Seorang gen z yang selalu bertanya-tanya kapan dia bisa bahagia?

Ben sangat membenci hidupnya. Dia selalu mengeluh dan banyaknya tekanan hidup membuat ben hampir bertemu Tuhan.

Hingga ia diselamatkan oleh seorang kakek-kakek yang mengubah pandangannya soal hidup. Mampukah ben merubah benci nya pada kehidupan menjadi cinta?

Target Market/Audience

Gen Z

Lelah dengan kehidupan

Penjelasan Game

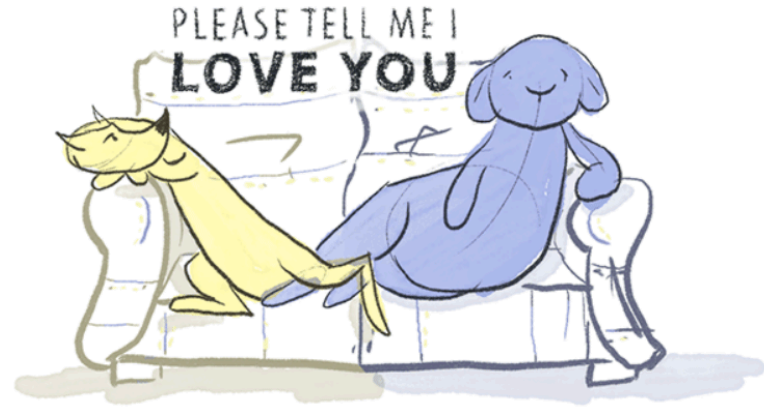
11

Genre: Visual Novel

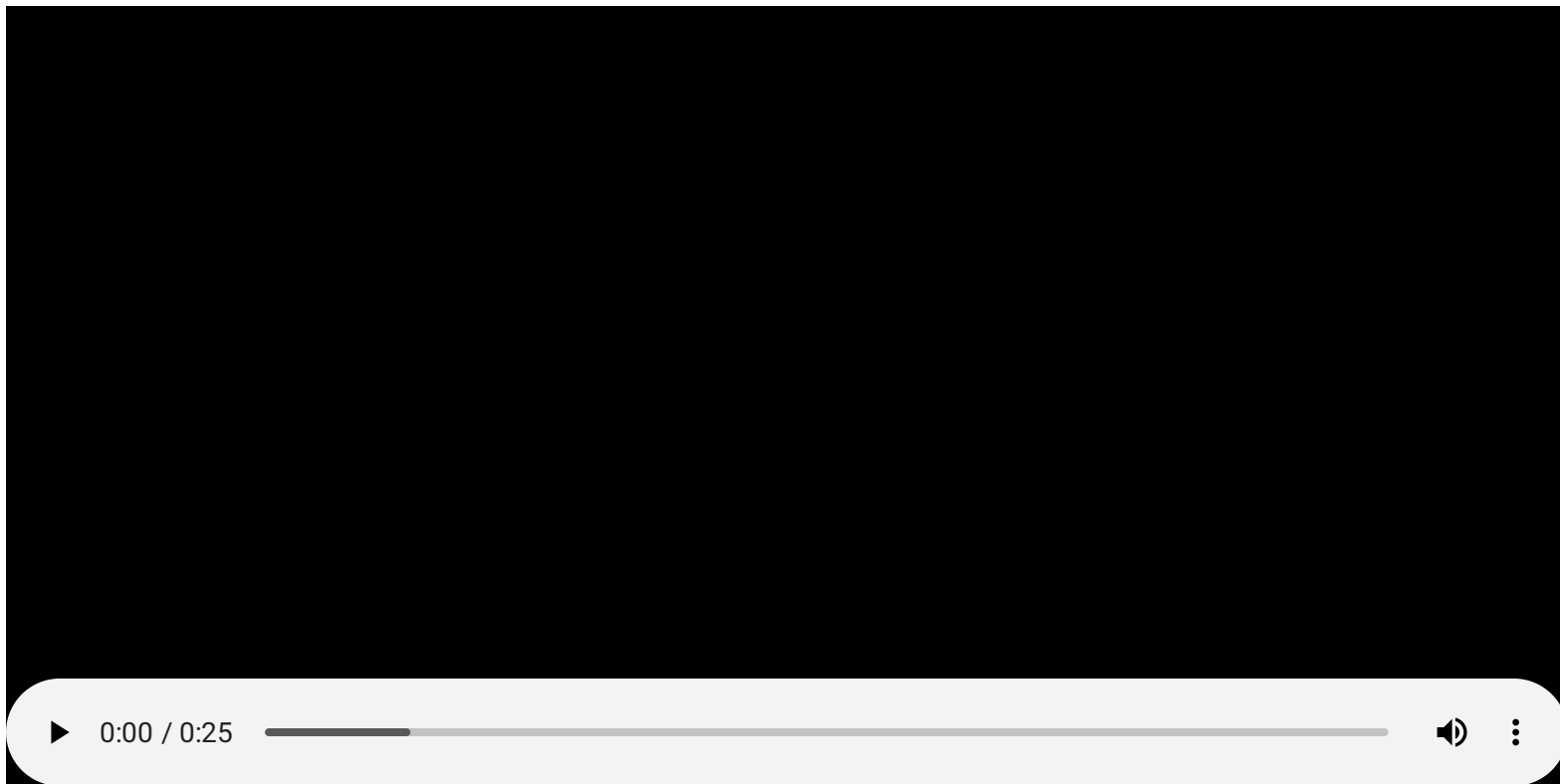
Core loop:

Feature:

Referensi game: Please Tell Me I Love You



Video Gameplay






Penjelasan Bisnis

- Proyeksi penghasilan: 0
- Statistik game saat ini: 0
- Milestone: 12 cerita tiap tahun (1 cerita tiap bulan)
- Kebutuhan budget untuk pengembangan game: funding untuk biaya hidup tim saat ini
- 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.itch.io
 - Artist: Instagram Owiikiti
 - Writer: Butuh link Annackk
 - Info singkat anggota tim:
 - Programmer: Freelance web developer yang ingin pindah career menjadi game developer.
 - Artist: WIP
 - Writer: WIP
- 
- 
- 

Play at

Butuh link Itch.io
