Konsep dasar game Rahmat

1. Judul : Belum ada judul
2. Fun : Fantasy, Challenge
3. Core Experience : “Menjadi ahli budaya terhebat se Indonesia dengan mempelajari dan mengumpulkan informasi tentang kebudayaan yang ada di indonesia.”
4. Core Direction :
   1. Keyword :
      1. Colorful: Game ini memiliki tema yang penuh warna, dengan desain karakter yang kartun sekali.
      2. Adventure to The Past : Pemain akan kembali ke masa lalu demi mempelajari kebudayaan.
      3. Culture Expert Race : Pemain berlomba dengan AI dalam cerita untuk menjadi Ahli Kebudayaan di Indonesia.
5. Pitch : Menjadi ahli budaya Indonesia terhebat dengan kembali ke masa lalu untuk mengumpulkan semua informasi tentang kebudayaan Indonesia.

|  |
| --- |
| **Information to Prasasti**  **Information Gathering** |

1. Core Loop :
2. Penjelasan Core loop
   1. Information Gathering
      1. Objective : Pemain mengumpulkan informasi yang dibutuhkan
      2. Challenge : Pemain diberi jangka waktu tertentu.
      3. Reward : Jika pemain berhasil memenuhi objective dan challenge, maka pemain akan naik level dan mendapatkan prasasti points yang bisa digunakan untuk mengupgrade peralatan yang dimiliki player. Pemain juga akan mendapatkan presentase completion story dan prasasti medal.
   2. Information to Prasasti
      1. Objective : Mengumpulkan prasasti medal
      2. Challenge : menyelesaikan seluruh stage cerita.
      3. Reward : Membuka cerita baru dan peringkat cultural expert akan naik
   3. Apa hubungannya core loop ini dengan core experience dan fun dari game ?

Player akan mendapatkan fantasy fun dengan menjadi seseorang yang sedang berusaha menjadi ahli budaya dan kembali ke masa lalu. Player juga akan merasakan challenge fun ketika ketika pemain berhasil mendapatkan seluruh prasasti medal, menyelesaikan cerita, menyelesaikan cerita dengan cepat.