Konsep dasar game Rahmat

1. Judul : Belum ada judul
2. Fun : Fantasy, Challenge
3. Core Experience : “Mempelajari kembali kebudayaan Indonesia sebagai ahli kebudayaan nusantara dari masa depan dengan menyelesaikan tantangan, puzzle, kuis yang menarik, serta tidak membosankan.”
4. Core Direction :
   1. Keyword :
      1. Colorful: Game ini memiliki tema yang cerah
      2. Adventure to The Past : Pemain akan kembali ke masa lalu demi mempelajari kebudayaan.
      3. The Reason : Pemain mempelajari dan mengkoleksi semua kebudayaan yang diceritakan dalam cerita game.
5. Pitch : Berpetualang ke masa lalu untuk mempelajari kembali untuk mempelajari kembali kebudayaan nusantara yang sudah mulai dilupakan oleh masyarakat yang berada di masa depan.