

Nama : Muhammad Syafiq Romadhon

Email : naufathurrahman@gmail.com

Username DC : TetRa

NIM : G6401231094

Judul : Tenebrae

Concept Statement : Story-based adventure 3D game dengan system weapon seperti game rogue-like. Player diminta untuk selalu bisa beradaptasi dengan semua rintangan dengan senjata yang didapatkan

Target audience : Hardcore player

Unique selling point : Memiliki gameplay yang sulit namun rewarding, karena menggabungkan kesulitan dalam bermain game souls-like dan RNG dalam game roguelike

Player experince & game pov : Player akan bermain sebagai sebuah tokoh yang tidak memiliki nama dan berusaha untuk mengetahui bagaiman dia bisa sampai ke tempat ini dan bagaimana cara untuk keluarnya. POV game ini adalah third person perspective.

Visual & audio style : Visual dari game ini adalah seperti game dungeon crawling pada umumnya dengan tempat yang suram dan gelap di stage awalnya , namun scenery dan audia dari game ini akan berubah menjadi lebih terang dengan berjalannya progress game tersebut

Game world fiction : Berada di sebuah era medieval dengan bumbu sihir. Sihir dalam game ini memiliki keunikan dimana semakin mendekati kematian maka akan lebih kuat sihir tersebut

Monetization : Player hanya perlu membeli gamenya sekali untuk memainkan semua contentnya

Platform : PC , menggunakan unity dan membutuhkan waktu 3 tahun untuk pengerjaanya. Total playtime untuk gamenya adalah 25-30 jam

Core loops : Player akan mati Ketika darahnya mencapai 0 dan akan dibangkitkan di check point namun item yang didapatkan dalam run itu akan menghilang.

Objectives & Progression : Player menyelesaikan level-level yang tersedia dan melanjutkan hal tersebut sambil mendapatkan lore dari environment dan npc yang terdapat di tempat tersebut. Ending didapatkan setelah mencapai akhir dari tempat tersebut

Interactivity : Player dapat menghancurkan kotak / barel untuk mendapatkan item , membuka chest , menyelesaikan puzzle, dan membunuh musuh untuk mendapatkan senjata atau sihir.