

Judul Game: "Kos-Kosan Life"

Alur Cerita:

1. **Pengenalan Karakter Utama:** Pemain akan diperkenalkan kepada karakter utama, seorang mahasiswa bernama Dito, yang baru saja memulai kuliah di sebuah kota besar. Dia mencari tempat tinggal dan memutuskan untuk tinggal di sebuah kos-kosan.
2. **Memilih Karakter:** Pemain akan diberikan pilihan untuk memilih karakter Dito yang akan dimainkan, dengan beragam atribut dan keunikan masing-masing, seperti latar belakang, hobi, dan kepribadian. Pilihan ini akan mempengaruhi interaksi karakter utama dengan karakter lain dalam cerita.
3. **Menghuni Kos-Kosan:** Dito pindah ke kos-kosan baru dan bertemu dengan beberapa penghuni kos-kosan lain, termasuk teman sekamar, tetangga, dan pengelola kos-kosan. Pemain akan berinteraksi dengan karakter-karakter ini dan menjalani rutinitas sehari-hari di kos-kosan, seperti belajar, bekerja paruh waktu, memasak, dan menjalani kegiatan sosial.
4. **Menjalin Hubungan:** Pemain akan memiliki kesempatan untuk menjalin hubungan dengan karakter-karakter lain dalam cerita, seperti berteman, berpacaran, atau bahkan berkonflik. Setiap interaksi akan mempengaruhi hubungan antara karakter utama dan karakter lain, serta memengaruhi alur cerita selanjutnya.
5. **Menghadapi Tantangan:** Dito akan menghadapi berbagai tantangan dan masalah dalam kehidupan kos-kosan, seperti konflik dengan penghuni kos-kosan lain, menghadapi masalah keuangan, atau menghadapi permasalahan pribadi. Pemain harus memecahkan masalah-masalah ini dengan memilih pilihan yang bijaksana dan menghadapinya dengan kepribadian karakter yang telah dipilih sebelumnya.
6. **Menghadapi Perubahan:** Seiring berjalannya waktu, kos-kosan Dito akan mengalami perubahan, baik dalam hal fisik maupun penghuni kos-kosan. Pemain akan menghadapi berbagai perubahan, seperti pengelola kos-kosan yang berganti, karakter-karakter baru yang masuk, atau perubahan fasilitas kos-kosan. Pemain harus beradaptasi dan menghadapi perubahan ini.
7. **Pencapaian Tujuan:** Dalam perjalanan cerita, Dito akan memiliki tujuan-tujuan tertentu, seperti menyelesaikan kuliah, mencari pekerjaan tetap, atau menghadapi tantangan pribadi. Pemain harus mengelola waktu dan sumber daya untuk mencapai tujuan-tujuan ini, dan menjalani perjalanan hidup kos-kosan yang penuh warna.
8. **Akhir Cerita:** Cerita akan berakhir dengan hasil berdasarkan pilihan-pilihan yang telah diambil oleh pemain selama permainan. Akhir cerita dapat berbeda-beda, tergantung pada keputusan pemain, hubungan yang telah dijalin, dan tujuan yang telah dicapai oleh karakter utama.