

**Notulen Rapat (GAME-004)**

Tanggal : 12 Desember 2024  
Agenda/Judul Rapat : Pembahasan Lore Game  
Nomor Rapat : IDM/GM/004  
Daftar Hadir :

<b>NAMA</b>	<b>NIM</b>	<b>DIVISI</b>
Rifda Ferry Risnifa	2204554	Ketua Departemen Game
Puti Thalita Mughny	2203012	Ketua Divisi Game Asset
Adinda Yuliaqanita	2300534	Game Asset
Gilang Raspati	2206044	Game Asset
Putri Bintang Ameliana Susanti	2203518	Game Design
Nayla Rachma Febriani	2303719	Game Asset
Muhammad Fajril Abdurrobi	2400417	Game Design
Muhammad Daffa Devara	2404603	Game Design
Arieke Insiselza Taqiyyatun	2407895	Game Design
Trisha Meutya Fairuza	2301039	Game Asset

Pembahasan :

- Menentukan Konsep Lore Game
- Pembahasan Job desk dan timeline

Hasil :

- Fajril dan Dadev memberikan Ide genre game Horror, Adventure, dan Platformer Puzzle
- Referensi game: Limbo, Little Nightmare, Psicosis, Dear red, Xenophobia
- Dadev ingin membuat sebuah game yang pemainnya mendapatkan experience yang Fun.

Lore 1 (Dadev, Fajril)

Kucing sholeh (IP sebagai MC) yang memiliki sifat penyayang, pengasih ingin membantu robot-robot. Di sebuah tempat terbengkalai (abandoned) dia bertemu dengan robot lain, dan robot itu ingin mencuri sparepart si Kucing Soleh. Kucing sholeh harus survive dari kejaran para robot - robot terbengkalai.

Lore 2 (Dadev):

Kucing sholeh (MC) memiliki misi menyelamatkan salah satu maskot. Bersama maskot lainnya berpetualang dan menyelesaikan puzzle dengan kekuatan masing – masing. (masih belum lengkap)

Pembahasan Jobdesk untuk divisi Game Design:

Job desk dibagi berdasarkan hal-hal yang diperlukan pada GDD (Game Design Document). Pembagian Job Desk Lore, Game Mechanic Desing, Gamplay Concept, Concept art (Character Design, Environment Design).

Deadline pembuatan lore ada di pertengahan Januari 2025

Deadline pembuatan Game Design di akhir Januari 2025

Demikian notulen rapat terkait Pembahasan Lore yang dilaksanakan pada hari Minggu 12 Desember 2024 dilaporkan.

Notulis : Puti Thalita Mughny (2203012)

Dokumentasi :

