**Judul Game**: Pits of the Doomed Basilisk

**Ringkasan Konsep Game:**

Dalam "Pits of the Doomed Basilisk", pemain didorong ke dunia tak dikenal yang berbahaya. Mengangkangi garis antara survival horror dan gameplay penjelajahan bawah tanah, mereka harus berani menghadapi kegelapan dan mengungkap kebenaran tersembunyi sambil menangkis binatang buas mengerikan yang bersembunyi di kedalaman. Bahaya tak terkatakan menanti di labirin mengerikan yang harus mereka lalui agar tetap hidup.

**Target Player:**

Pemain yang menyukai tantangan, suasana menegangkan, dan cerita yang dalam. Cocok untuk mereka yang menikmati perpaduan elemen survival horror dan eksplorasi dungeon.Usia sekitar 17+

**Keunikan Game:**

* Sistem Pencahayaan Dinamis: Pemain harus menggunakan sumber cahaya terbatas untuk menjelajahi lingkungan yang gelap, sambil berusaha tidak menarik perhatian makhluk-makhluk mengerikan yang bersembunyi di bayang-bayang.
* Sistem Status fisik dan mental : Kondisi mental karakter akan mempengaruhi persepsi dunia sekitarnya dan memicu pengalaman mengerikan tambahan, menambah tingkat ketegangan.Selain itu konsekuensi fisik atau mental yang buruk baik karena HP atau ,MP(mental point) yang rendah, beberapa efek status yang permanen (kecuali diobati) membuat game semakin menantang.MP dapat berkurang lewat hal hal seperti berada di kegelapan terlalu lama,kehilangan *teammate/party member,musuh tertentu*,dan *event* tertentu.Game over juga terjadi jika HP atau MP Player mencapai 0,dan NPC dengan low MP bisa saja meninggalkan tim.HP,MP,dan efek status bisa dipulihkan dengan item,atau bahkan skill tertentu.
* Kombinasi Puzzle dan Aksi: Pemain akan dihadapkan pada teka-teki yang memerlukan kecerdasan taktis dan keterampilan aksi untuk melewati tantangan.
* Dinamika Labirin yang Berubah:  
  Setiap kali pemain memulai permainan baru, strukturnya secara dinamis berubah. Ini menciptakan pengalaman yang selalu segar dan menuntut adaptabilitas dari pemain.Perubahan labirin tidak hanya mencakup pergeseran struktur fisik tetapi juga mempengaruhi lokasi barang-barang penting, pintu-pintu kunci, dan munculnya musuh. Pemain harus selalu waspada terhadap perubahan lingkungan di sekitarnya.
* Sistem Pencahayaan yang Kritis:

Sumber cahaya terbatas, seperti obor, menjadi elemen kunci dalam bertahan hidup. Pemain harus memutuskan kapan dan di mana menggunakan cahaya mereka dengan bijaksana.Kegelapan bukan hanya elemen dekoratif; itu adalah tempat *spawning* bagi musuh. Pemain harus mempertimbangkan risiko dan keuntungan menggunakan atau menahan cahaya mereka.Ditambah lagi kegelapan dapat mempengaruhi mental karakter seiring waktu.

Cerita Terkait dengan Keputusan:

Setiap keputusan yang diambil pemain dapat memengaruhi alur cerita secara signifikan. Ini menciptakan pengalaman bermain yang personal dan memberikan nilai replay yang tinggi karena pemain dapat menjalani jalan cerita yang berbeda pada setiap permainan.

Keputusan moral, tindakan heroik, atau tindakan yang ceroboh dapat membentuk karakter pemain dan mempengaruhi hubungan dengan karakter non-pemain serta akhir cerita.

Pengelolaan Sumber Daya:

Selain melawan musuh, pemain harus mengelola sumber daya seperti makanan, air, dan bahan bakar untuk cahaya. Keputusan terkait dengan sumber daya ini akan mempengaruhi tingkat kenyamanan dan kesiapan pemain dalam menghadapi ancaman.

Sumber daya dapat ditemukan di labirin atau diperoleh melalui tindakan tertentu, menambahkan elemen strategi dalam pengelolaan inventaris dan kelangsungan hidup.

Turn based combat:  
Meskipun melawan musuh tidak selalu menjadi hal wajib untuk menyelesaikan game ada situasi dimana pemain harus melawan musuh tertentu.Dalam Pits of the Doomed Basilisk, sistem pertempuran turn-based digunakan untuk meningkatkan ketegangan dan strategi dalam menghadapi ancaman supernatural. Ketika pemain bertemu dengan musuh, permainan beralih ke mode pertempuran khusus di mana setiap aksi diambil secara bergantian antara pemain dan musuh.

Setiap karakter pemain dan *Friendly NPC* memiliki poin aksi yang dapat digunakan untuk berbagai tindakan seperti serangan, penggunaan skill khusus, atau penggunaan item.Pemain harus mempertimbangkan dengan hati-hati pilihan mereka, termasuk pergerakan di sekitar musuh atau menyesuaikan taktik dengan kelemahan musuh.

* Karakter dan Skill Khusus:

Seiring permainan pemain mampu mempelajari keterampilan unik dari pohon perkembangan keterampilan yang memungkinkan pemain menyesuaikan gaya bermain mereka.Skill khusus dapat menjadi kunci untuk mengalahkan musuh tertentu atau mengatasi tantangan dalam labirin.

* Efek Lingkungan:

Lingkungan labirin dapat memengaruhi pertempuran. Pemain dapat menggunakan sumber cahaya, memanfaatkan perlindungan alami, atau bahkan memanipulasi lingkungan untuk merugikan musuh.

Encounter Musuh:

* Musuh yang Tidak Terduga:

Beberapa musuh mungkin tersembunyi dalam kegelapan atau dapat mengubah penampilan mereka, menambahkan elemen ketidakpastian dan meningkatkan atmosfer horor.

* Kelemahan Musuh:

Setiap musuh memiliki kelemahan tertentu yang dapat dieksploitasi oleh pemain. Misalnya, ada musuh yang rentan terhadap cahaya atau terpengaruh oleh skill khusus tertentu.

* Progressive Difficulty:

Semakin dalam pemain menjelajahi labirin, semakin sulit musuhnya. Ini menciptakan kurva kesulitan yang progresif dan mendorong pemain untuk terus meningkatkan keterampilan dan karakter mereka.

* Boss Encounters:

Labirin akan menyajikan boss encounters yang menantang. Pertempuran dengan boss memerlukan strategi khusus dan dapat memberikan hadiah yang signifikan, termasuk kunci atau petunjuk vital terhadap misteri labirin.

**Pengalaman Pemain & POV:**

Player Character:

Pemain akan bermain sebagai seorang penjelajah yang, karena kejadian supernatural, terdampar di dalam dungeon gelap ini. Karakter ini memiliki latar belakang yang dapat disesuaikan atau dipilih oleh pemain, menambahkan dimensi personalisasi ke dalam pengalaman.POV 3rd person

**Gaya Visual & Audio:**

* Gaya Visual:  
  Gaya visual Pits of the Doomed Basilisk didesain untuk menciptakan atmosfer yang mencekam dan misterius. Labirin yang gelap dan berbahaya akan diperlihatkan dengan detail yang menakutkan, dengan permainan warna yang terbatas pada spektrum gelap. Pencahayaan yang minim dan efek bayangan yang mendalam akan memberikan kesan ketidakpastian, sementara desain lingkungan akan menciptakan nuansa yang suram dan mistis.Karakter dan musuh akan dirancang dengan detail untuk meningkatkan ketegangan, dengan animasi yang menggambarkan kecemasan dan rasa takut.Grafik yang digunakan bisa dibilang cukup sederhana yaitu 16 bit.
* Gaya Audio:  
  Audio dalam Pits of the Doomed Basilisk akan menjadi elemen penting untuk meningkatkan pengalaman ketegangan dan horor. Suara langkah kaki yang terdengar jauh, desisan angin misterius, dan suara-suara aneh yang menghantui akan menciptakan atmosfer yang sesuai dengan tema survival horror.  
    
  Musik ambient akan dirancang untuk meningkatkan tingkat ketegangan, dan perubahan mendadak dalam nada musik dapat memberikan petunjuk terhadap keberadaan musuh atau peristiwa mengerikan. Efek suara yang realistis untuk setiap gerakan atau aksi, seperti membuka pintu berat atau langkah-langkah di koridor gelap, akan memperkuat keterlibatan pemain dan meningkatkan rasa ketidakpastian.

**Setting atau Story Game:**

Pits of the Doomed Basilisk mengambil tempat di dalam dimensi lain yang terdiri dari labirin gelap dan misterius. Labirin ini bukanlah struktur biasa; ia adalah entitas hidup yang berevolusi dan berubah sesuai dengan emosi dan ketakutan yang dirasakan oleh orang-orang yang terperangkap di dalamnya. Oleh karena itu, setiap pengalaman bermain menjadi unik karena pemain akan menghadapi tantangan yang terus berubah, menjadikan labirin ini seperti karakter tersendiri dalam permainan.

**Monetisasi:**

* Kostum dan Customization Items:  
  Penjualan kostum karakter, skin senjata, atau item kustomisasi lainnya. Ini tidak hanya memberikan elemen estetika baru, tetapi juga memungkinkan pemain untuk mengekspresikan kepribadian mereka dalam game.
* Cerita Tambahan sebagai Pembelian Dalam Aplikasi (DLC):  
  Menawarkan cerita tambahan atau misi sampingan sebagai pembelian dalam aplikasi. Ini bisa menjadi cara untuk mendapatkan lebih banyak wawasan tentang lore game atau mengeksplorasi cerita karakter yang lebih mendalam.

**Platform:**

Tersedia di platform PC, konsol next-gen, dan platform game digital.

**Core Loops:**

* Eksplorasi Dungeon: Pemain menjelajahi labirin yang terus berubah setiap playthrough (kecuali beberapa lokasi tertentu), membuat setiap pengalaman bermain berbeda setiap kali..
* *Multiple Endings*: Tergantung tindakan pemain,kondisi (fisik dan mental) pemain,serta faktor faktor lainnya akan mempengaruhi ending yang diterima pemain
* *Unlockable Content*:Pemain dapat membuka konten tambahan, seperti karakter baru, senjata, atau latar belakang cerita, yang memberikan insentif tambahan untuk bermain kembali dan menggali lebih dalam ke dalam dunia game.
* Mode Permainan yang Berbeda:  
  Menyediakan mode permainan tambahan seperti mode hardcore atau mode permadeath dapat memberikan tingkat kesulitan yang berbeda, menarik pemain untuk menguji keterampilan mereka dan mencapai prestasi baru.
* *Achievements*:  
  Memberikan penghargaan dalam bentuk item khusus, kostum, atau prestasi dapat menjadi dorongan ekstra bagi pemain untuk menyelesaikan tantangan tertentu atau mencapai tujuan tertentu.

**Tujuan & Progresi:**

:

* Bertahan Hidup:

Pemain harus mengelola sumber daya mereka dengan bijak, termasuk sumber cahaya yang terbatas dan persediaan makanan. Bertahan hidup adalah kunci utama dalam lingkungan yang penuh bahaya ini.

* Mengungkap Misteri:

Pemain akan diberikan tugas untuk mengungkap misteri labirin, menemukan alasan di balik keberadaannya di sana, dan menghadapi entitas supernatural yang mengancam.

* Menemukan Jalan Keluar:

Tujuan akhir pemain adalah menemukan jalan keluar dari labirin ini yang terus berubah, menciptakan tantangan yang konstan dan memastikan pemain terus terlibat.

* Pengaruh pada Cerita:

Keputusan dan kondisi pemain baik mental ataupun fisik akan mempengaruhi alur cerita dan mengarah pada berbagai akhir yang dapat menciptakan beragam pengalaman bermain.

**Interaktivitas:**

Pemain dapat berinteraksi dengan lingkungan, menggunakan sumber daya dengan bijak, dan memutuskan apakah akan berhadapan dengan musuh atau mencoba menyelinap untuk menghindari pertarungan atau bahkan melukai/meng-debuff musuh sebelum pertarungan bahkan dimulai. Pilihan pemain akan memengaruhi perkembangan cerita dan pengalaman bermain.

Lingkungan Interaktif:

Pencarian Barang:  
Pemain dapat berinteraksi dengan objek di sekitarnya untuk mencari kunci, senjata,sumber cahaya,makanan dan minuman,item healing,bahkan barang barang *mundane* atau sampah. Beberapa barang mungkin tersembunyi dan memerlukan perhatian ekstra untuk ditemukan.Bahkan barang barang acak yang terlihat tidak berguna akan memiliki fungsinya,beberapa mungkin agak *niche*.

Tombol,Mekanisme,dan Puzzle lainnya:  
Labirin penuh dengan pintu tersembunyi, jembatan yang dapat dibuka, dan mekanisme misterius. Pemain harus mencari tahu cara mengaktifkan atau menonaktifkan elemen-elemen ini untuk memajukan perjalanan mereka.Petunjuk dapat ditemukan di sekeliling dungeon secara acak mengingat dungeon sendiri juga acak setiap playthrough.

Sistem Pencahayaan:

* Sumber Cahaya Terbatas:  
  Pemain harus bijaksana dalam menggunakan sumber cahaya, seperti obor atau senter. Menyalakan atau memadamkan cahaya dapat mempengaruhi persepsi musuh dan lingkungan sekitar.
* Refleksi Cahaya:  
  Beberapa area dalam labirin dapat memanfaatkan refleksi cahaya, membantu atau merugikan pemain tergantung pada bagaimana mereka memanfaatkannya.

Musuh dan Combat:

* Taktik Penyergapan:

Musuh dapat merespon terhadap tingkat cahaya di sekitarnya. Pemain dapat menggunakan sumber cahaya untuk mengusir musuh atau, sebaliknya, memanfaatkan lingkungan untuk menyergap mereka,penyergapan biasanya membiarkan player mendapat giliran pertama.

* Senjata dan Pertahanan:

Pemain dapat menemukan atau membuat senjata sederhana. Interaksi dalam pertarungan melibatkan keterampilan dan manuver, dengan pemain harus mempertimbangkan keberadaan musuh dan kondisi lingkungan.

Keputusan dan Cabang Cerita:

* Pilihan Dialog:  
  Pemain dapat berinteraksi dengan karakter NPC atau menghadapi keputusan penting yang mempengaruhi perkembangan cerita. Dialog dan tindakan pemain memainkan peran penting dalam menentukan alur cerita dan akhir yang diperoleh.
* Akibat Keputusan:  
  Setiap keputusan pemain dapat memiliki konsekuensi, baik dalam bentuk perubahan lingkungan labirin,peningkatan atau penurunan tingkat kesulitan,mengubah musuh dan *Friendly NPC* yang ditemui dan banyak lagi