

KELOMPOK 8 – X RPL 1

CORE QUEST

Jl. Bambu Hitam No.3, RT.3/RW.1, Bambu Apus, Kecamatan Cipayung,
Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13890. Sekolah ini
berada di kawasan Bambu Apus, Jakarta Timur

GameZ

Project manager : Dery Putra Syahwara

- I. Aura Taliya Maharani (3)
2. Muhammad Arsyad Hafidz (24)
3. Ayra Azella (4)

Game ini merepresentasikan perjalanan memperbaiki sesuatu yang rusak baik dunia, maupun diri sendiri.

Pulau kecil tempat player spawn melambangkan:

zona awal kehidupan terbatas, sederhana, tapi penuh potensi.

Sedangkan core yang rusak adalah simbol:

> tujuan hidup / harapan / keseimbangan yang hilang

1. Genre

Block, Adventure, Core.

2. TARGET PLATFORM

WEB

3. AUDIEN

Game akan di publish dan bisa dimainkan oleh semua kalangan

4. UNIQUE SELLING POINT

-

5. TAGLINE

- MENGGUNAKAN AI
- PIXEL ART
- ITCH IO

6. Rencana Engine Game yang akan dipakai

Godot/Unity

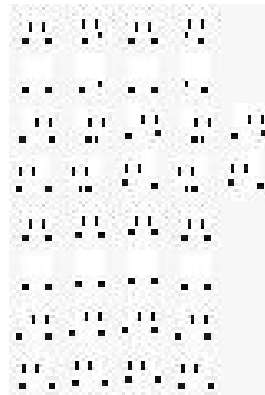
7. ARTSTYLE DAN ASET VISUAL

1. Karakter

Peran karakter ini sebagai penjual barang atau merchaint, karakter ini bernama SIO



2. Karakter utama dalam game



3. Map

Sebagai latar belakang untuk menambah suasana dan juga sebagai tempat game dimainkan



4. Basic weapon dan Spesial weapon

Aset ini digunakan sebagai item senjata untuk karakter melakukan penyerangan



5. Sebagai pakaian pelindung untuk karakter



6. ORE

Kegunaannya untuk membuat senjata dan pakaian armor



7. **API**

sebagai monster
penghalang sebuah
karakter



8. **HANTU** sebagai monster
penghalang karakter pada
stage ke 2



12. **SKELETON**

sebagai monster
penghalang karakter
untuk membetulkan
sebuah core



8. **Resensi abstraksi narasi
game**

Game ini merupakan permainan bergenre survival dan crafting yang terinspirasi dari Minecraft, dengan fokus utama pada perbaikan sebuah “core” yang rusak di tengah pulau. Pemain harus mengumpulkan dan membuat item melalui sistem quest untuk memperbaiki core tersebut.

Seiring progres, area baru akan terbuka dan tantangan semakin meningkat. Game ini terdiri dari tiga tahap utama: bertahan hidup, membangun, dan memulihkan.

Selain sebagai hiburan, game ini juga mengandung makna tentang proses memperbaiki sesuatu secara bertahap melalui usaha dan perkembangan diri.

Stage 1: Core Hancur

Tujuan: core dalam kondisi hancur, pemain fokus bertahan hidup dan mengumpulkan resource.

Cerita: Pemain terbangun di pulau misterius tanpa ingatan jelas. Di tengah pulau terdapat core yang sudah hancur dulunya sumber kehidupan pulau. Karena core rusak, lingkungan jadi tidak stabil dan mulai muncul makhluk liar.

Masalah/Puzzle: Banyak musuh dasar yang mengganggu, Player masih lemah (alat seadanya)

Cara Lanjut: Mengumpulkan core agar lanjut ke stage berikutnya

Stage 2: Half repair

Tujuan: Menyelesaikan quest yang lebih sulit dari stage pertama

Cerita: " mulai menyadari kalau player akan memperbaiki corenya, para monster mulai bangkit dan berusaha menghalangi player dalam menyelesaikan quest

Masalah/Puzzle:

Harus melewati rintangan monster untuk mengambil core

Cara Lanjut: Melewati rintangan tersebut dengan lulus Ketika sudah mengambil core untuk melanjutkan ke stage terakhir

Stage 3: battle lawan bos terakhir

Tujuan: Harus mendapatkan item terakhir interact ke core dan tamat

Cerita: Player telah menyelesaikan quest dari core namun butuh satu item terakhir yang hanya drop dari boss terakhir dan boss itu tau tentang core itu dan player akan berhadapan dengan boss itu, setelah itu tamat.

Ending: Game selesai setelah mengumpulkan core dan mengalahkan bos dan kembali ke halaman semula.

9. Mekanik Game

- Battle monster dengan attack & dodge
- Health, damage, checkpoint, dan respawn

- Quest core serta unlock stage 1–3
- Inventory, crafting, mining, dan resource collection
- Enemy AI dan boss fight
- Upgrade armor, weapon, dan special ability
- Equipment system dan rarity item
- Interaksi object seperti chest dan portal

B. Item dan Equipment

- Battle monster dan boss
- Sistem health, damage, checkpoint, dan respawn
- Quest core dan unlock stage
- Inventory, crafting, dan mining resource
- Upgrade equipment dan special weapon
- Interaksi object seperti chest dan portal