

**Jawab :**

### **PAGE 1 TITLE PAGE**

Judul : Legend Of Nusantara  
Sistem Permainan : Mobile Game  
Target Usia Pemain : 13 tahun ke atas  
Peringkat atau rating : Everyone  
Tanggal dibuat : Belum Dibuat baru rencana

### **PAGE 2 GAME OUTLINE**

a) Game Story Summary

Game yang terinspirasi dari Clash Royale, yang pada dasarnya merupakan game strategi simulasi perang. Masing-masing pemain direpresentasikan dalam game sebagai raja yang memegang komando atas pasukannya, dengan mengambil latar belakang kerajaan indonesia (nusantara) dimana pemain akan diberikan sudut pandang sebagai salah satu kerajaan dinusantara yang bertujuan untuk mengalahkan kerajaan lain.

b) Game Flow

Legend Of Nusantara merupakan game strategi simulasi perang yang melibatkan kerajaan kerajaan nusantara pada zaman dulu untuk berperang saling beradu strategi. Pada game ini pemain akan memilih menjadi raja salah satu dari kerajaan yang ada di nusantara, sudut kamera orang ketiga (isometric) , genre (strategi, real time battle) tujuan pemain adalah mengalahkan kerajaan kerajaan yang ada tahap demi tahap sampai kerajaan terakhir dan akan mendapatkan seluruh wilayah nusantara . Pemain juga dapat berhadapan dengan pemain yang lain dalam mode real time battle seperti clash royale.

### **PAGE 3 CHARACTER**

Karakter dalam game ini :

1. Raja

Memiliki ambisi yang besar dan berjiwa pemimpin memiliki hitpoint yang besar dan berdaya serang paling besar diantara karakter yang lain. Raja akan menyerang ketika ada musuh yang sudah sangat dekat dengan dia dan raja tidak bisa menyerang hanya bisa bertahan.

2. Prajurit

Sangat patuh pada perintah panglima dan akan menyerang musuh apapun dalam radius 5 meter dan akan otomatis mencari musuh terdekat, berdaya serang rendah dan memiliki kemampuan khusus sesuai kemampuan khusus yang dimiliki panglima.

### 3. Panglima

Merupakan karakter yang memiliki kemampuan yang khusus seperti dapat menembakkan api atau mungkin kemampuan khusus yang lain, berdaya serang cukup besar panglima turun bersamaan dapat turun bersamaan dengan prajuritnya.

### 4. Jendral

Merupakan karakter yang berdaya serang besar dan memiliki kemampuan khusus dan memiliki target khusus yaitu menghancurkan bangunan yang spesifik.

## **PAGE 4 GAMEPLAY**

Pemain memiliki area path (jalan) dengan beberapa node yang memiliki pola tertentu. Tujuan pemain adalah mengalahkan unit raja yang berada di istana pemain lawan dengan menggunakan pasukan yang dipanggil oleh pemain. Setiap pemain mempunyai token (bentuk ditentukan nanti) yang banyaknya ditentukan berdasarkan level pemain. Token yang dimiliki pemain dapat digunakan untuk membangun struktur dan memanggil unit melalui kartu, lalu token akan berkurang sebanding dengan harga struktur dan unit dari kartu yang dipakai.

Setiap pemain memiliki 2 tipe kartu yang dapat digunakan, yaitu:

#### 1. Kartu unit

Kartu unit adalah kartu yang berfungsi untuk memanggil unit ke arena dengan mengurangi sejumlah token yang tersedia. Contoh kartu unit adalah: Kartu prajurit dan kartu jendral. Unit yang dipanggil akan bergerak pada fase perang sesuai rute yang ditentukan dan akan menyerang pasukan dan bangunan musuh.

#### 2. Kartu struktur

Kartu struktur adalah kartu yang digunakan untuk membangun struktur atau bangunan dengan mengurangi sejumlah token yang tersedia. Contoh kartu struktur : Benteng dan menara. Struktur yang sudah dibangun berguna untuk menahan serangan musuh dan perlahan melukai musuh.

Gambaran umum permainan:

#### 1. Fase Pembangunan

Pada fase ini, pemain akan membangun struktur dan memanggil unit pada setiap node yang tersedia. Kemudian, pemain dapat mengarahkan pasukan yang dibentuk ke node tujuan. Namun, unit belum akan bergerak pada fase ini.

## 2. Fase Pertarungan

Pada fase ini, unit pasukan yang sudah diarahkan akan bergerak menuju ke node tujuan. Fase perang akan terhenti jika semua unit yang masih hidup sudah berada di posisi tujuan atau jika semua unit yang dipanggil dikalahkan. Jika fase ini berakhir, maka permainan akan kembali ke fase pembangunan. Permainan akan berakhir apabila salah satu atau kedua raja terbunuh, atau saat kedua player kehabisan token. Pemenang dari game adalah pemain yang mengalahkan raja musuh. Apabila kedua raja dikalahkan pada fase yang sama atau kedua pemain kehabisan token, maka permainan dinyatakan seri.

## PAGE 5 GAME WORLD

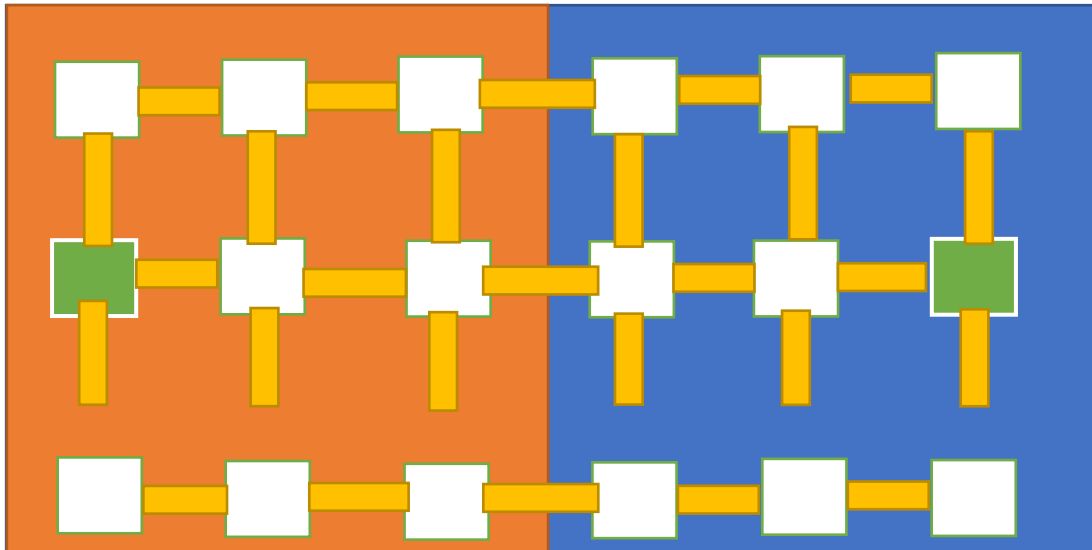
Pada battlefieldnya pemain akan dihadapkan dengan tampilan seperti dibawah ini dengan fokus pada area pemain 1 pada fase pembangunan dan kemudian area pemain 2 akan terlihat ketika fase pertarungan.








## PAGE 6 GAME EXPERIENCE

Game ini bertema sejarah dan kerajaan serta bergenre strategi yang memiliki 2 mode yaitu mode story dan mode battle pada mode battle pemain akan dihadapkan dengan pemain yang lain dan akan saling beradu strategi untuk saling mengalahkan. Antar muka yang pertama akan ditampilkan terdapat 3 Menu yaitu battle, shop dan profile.

## PAGE 7 GAMEPLAY MECHANICS



Legends:

	Node biasa		Area pemain 2
	Node inti		Area pemain 1
	Path		

area pemain 1 dan pemain 2 saling terhubung melalui jalan atau *path* yang diibaratkan sebagai rute yang memungkinkan untuk menyerang, *node* inti yang digunakan sebagai tempat istana, dan *node* biasa yang dapat digunakan untuk membangun struktur.

## PAGE 8 ENEMIES

Musuh pada game ini adalah sesama kerajaan yang lain, mode story akan menghadapi AI dan mode Real Time Battle akan menghadapi pemain yang lain.

## PAGE 9 CUTSCENES

- Belum ada cutscene

## PAGE 10 BONUS MATERIALS

Unlockable Stage atau panggung dan kartu, ketika pemain sudah menyelesaikan 1 stage maka akan membuka stage selanjutnya dan kartu khusus. Ketika level pemain makin tinggi maka kartu khusus yang terunlock akan semakin banyak dan semakin bervariasi, baik itu kartu unit maupun kartu struktur