

Nama: I Putu Ananta Sugiarta

NIM: F1D02310113

Kelompok: 20

Ide Konsep :

- Queue : Pada queue digunakan untuk menyusun pergantian Karakter setiap melakukan penyerangan terhadap entitas unik di tiap alam keajaiban.
- Tree : digunakan untuk menjadi akar alur perjalanan cerita yang masing masing node akan memiliki linked list tumpukan cerita yang telah disusun dan akan memiliki kejadian uniknya masing-masing.

### **3. Alur Cerita**

#### **1. Awal Perjalanan (Prologue)**

Ketiga karakter dipertemukan secara tidak sengaja ketika sebuah desa diserang oleh para prajurit dari kerajaan. Ananta berusaha melindungi penduduk, Wadis sedang mencari targetnya, dan Khair mencoba menyembuhkan para korban. Mereka bergabung sementara untuk menghadapi ancaman, tetapi masing-masing memiliki kecurigaan terhadap satu sama lain. Pemain memilih salah satu dari ketiga karakter untuk dimainkan. Hal ini akan menentukan bagaimana cerita akan berjalan dan menentukan ending seperti apa nantinya. Mereka melakukan perjalanan menuju alam dewa melalui 3 alam keajaiban di antaranya alam manusia, alam monster, dan alam roh. Setiap alam memiliki entitas yang harus dikalahkan antara Ananta, Wadis ataupun Khair. Mereka harus mengalahkan para entitas ini dengan menggunakan kekuatan spesial yang mereka miliki.

#### **2. Pertemuan Pertama Alam Manusia (Act 1)**

Pada alam manusia salah satu dari mereka melakukan sebuah misi untuk menemukan bunga Edelweis yang dipercaya dapat meningkatkan keberuntungan. Pada saat menjalani misi tersebut, salah satu dari mereka bertemu dengan seseorang bernama Fakhroni yang ingin membunuh mereka bertiga, Fakhroni dikenal sebagai pembunuh keji yang selalu membunuh orang demi mendapatkan energi roh korbannya guna meningkatkan status kekuatannya. Salah satu dari mereka harus berhasil mengalahkan Fakhroni.

#### **3. Pengkhianatan dan Kepercayaan Alam Monster (Act 2)**

Karena berhasil mengalahkan Fakhroni, Ananta menerima sisa roh yang ada di dalam tubuh Fakhroni yang dapat mempengaruhi powernya secara random. Dari sini Wadis mulai menunjukkan sisi gelapnya, memanipulasi situasi untuk kepentingannya sendiri dikarenakan hanya Ananta yang menerima sisa roh walau walau yang membunuh Fakhroni adalah Wadis ataupun Khair. Ananta harus berusaha untuk merubah alur pemikiran wadis dengan percakapan yang dipilih. Khair menghadapi dilema moral ketika kekuatan sucinya harus digunakan untuk tujuan yang merusak. Pilihan pemain akan memengaruhi apakah kelompok tetap bersatu atau pecah di titik ini.

Setelah kejadian di Alam Manusia, perjalanan menuju Alam Monster dipenuhi oleh tantangan berat. Alam ini dipenuhi oleh makhluk-makhluk buas dan kejam yang terbentuk dari energi gelap dan sisa-sisa roh jahat. Monster-monster di sini tidak hanya kuat secara fisik, tetapi juga memiliki kemampuan untuk memanipulasi pikiran, memaksa ketiganya menghadapi konflik internal masing-masing.

4. **Konflik Terbesar (Act 3)**

//

5. **Akhir Cerita (Multiple Endings)**

//