HISTORY

THE HISTORY OF MAJAPAHIT

LOGO MAGE

KETUA:

DENIS

12345567

ANGGOTA:

ANDI

25461789

JOE

99999999

NAMA INSTANSI:

SEKOLAH HORE 3

MALANG

2019

A. Latar Belakang

Banyak sekali anak muda yang tidak mengetahui sejarah dari kerajaan majapahit. Beberapa orang mungkin kesulitan untuk mempelajari sejarah tentang kerajaan majapahit ini disekolah.

Dengan diadakannya game ini, anak muda dapat memahami dan mengetahui sejarah kerajaan majapahit ini dengan mudah.

B. Tujuan

Game ini dibuat untuk memeudahkan anak muda untuk mempelajari sejarah dari kerajaan majapahit. Dengan begitu, anak muda dapat belajar sambal bermain mengenai sejarah kerajaan majapahit.

C. Luaran Yang Diharapkan

Dengan dibuatnya game ini, kami berharap anak muda dapat menyukai sejarah Indonesia dan diharapkan makin banyak developer game Indonesia yang membuar karya game berorientasi sejarah Indonesia.

D. Deskripsi Karya

Game ini berisi tentang sejarah kerajaan majapahit dari awal kerajaan ini berdiri sampai berakhir.

1. Nama Game : The History Of Majapahit
2. Konsep Game : Game ini menggunakan konsep Interactive story game
3. Storyboard : Sejarah dan kejadian yang terjadi serta alur dimulai dari awal kerajaan majapahit berdiri.
4. Alur Cerita : Menceritakan kepemimpinan raja majapahit pertama sampai berakhirnya kerajaan tersebut
5. Gameplay : Pemain mengikuti jejak yang mengantarkan kepada cerita utama game, seiring berjalannya waktu, pemain akan menggunakan karakter utama yang berbeda.
6. Karakter :

* Raden Wijaya
* Kagalamet
* Sri Garja
* Hayam Wuruk
* Wikramawhardana
* Suhita
* Kertawijaya
* Rajasawardana
* Girishawardana
* Suraprabhawa
* Bhre Kertabumi
* Girindrawardhana
* Patih Udara

1. Target Devices :

Platform yang ditargetkan untuk game ini yaitu smartphone, dikarenakan smartphone dimiliki mayoritas orang di Indonesia sehingga dame ini dapat dimainkan dengan akses yang mudah.

1. Tools yang digunakan :

Dalam pembuatan game ini, kami menggunakan Engine x dengan tiga macam Bahasa pemrograman. serta membuat asset menggunakan illustrator dan phototshop.

1. Assets :

Kami menggunakan asset yang dibuat oleh designer khusus oleh tim kami.

E. Sasaran Pengembangan Karya

Game ini ditujukan untuk anak muda yang masih memiliki waktu luang dan ingin melakukan hal-hal yang positif dan menyenangkan.