








# TUJUAN UTAMA KOIN & PERMATA UNTUK GAME



1. Koin: Mata uang dasar, digunakan untuk beli item kecil , event biasa
2. Permata (Gems): Mata uang premium, digunakan untuk pembelian eksklusif, event bergengsi, dan aksesoris premium.

## WORKFLOW UMUM DALAM GAME ESPORT





### 1.Sumber Perolehan KOIN

Sumber	Penjelasan
 <b>Login Harian</b>	Koin gratis saat login, meningkat dengan streak
 <b>Menang Main</b>	Menang di meja training, ranked
 <b>Mini Game</b>	Spin Lucky Draw, atau Daily Check in
 <b>Sistem Referral</b>	Pemain mengajak teman (bonus koin saat teman aktif)
 <b>Tonton Iklan</b>	Tukar waktu dengan koin (Skip jika memberatkan launch dan membuat jenuh pemain)
 <b>Beli dengan Rupiah</b>	Paket murah di store
 <b>Tukar dari Permata</b>	Bisa konversi dari permata ke koin (rasio tetap)





### 2.Penggunaan KOIN

Penggunaan	Penjelasan
 <b>Tiket Event Turnamen</b>	Entry fee untuk kompetisi berhadiah kecil (event turnamen mingguan)
 <b>Beli Item Biasa</b>	Avatar, emoji, efek kartu visual biasa kartu, pulsa

### 3.Sumber Perolehan PERMATA

Sumber	Penjelasan
 <b>Top Up</b>	Mata uang utama hasil pembelian
 <b>Hadiah Event Khusus</b>	Top Rank dalam leaderboard
 <b>Sistem Misi Mingguan</b>	Capai login 7 hari dengan daily check in reward permata dengan nominal kecil
 <b>Convert dari Koin</b>	Bisa tukar, tapi mahal (1 permata = banyak koin)

#### 4. Penggunaan PERMATA

Penggunaan	Penjelasan
 <b>Toko</b>	Pembelian frame bergengsi aksesoris gelang,topi,merch, (akan ada tambahan lagi)
 <b>Tiket Turnamen Premium</b>	Akses ke event elite dengan hadiah besar
 <b>Booster &amp; Power-Up</b>	Tambahan XP x2 saat bermain untuk kenaikan level (untuk mode non-kompetitif)
 <b>Kartu Tanda Anggota (E-Member Card)</b>	Untuk daftar ke turnamen elite dan bisa akan di undang ke pertandingan offline setiap kualifikasi yang terpilih (Contoh pertandingan kemiripan MPL,Piala Presiden)