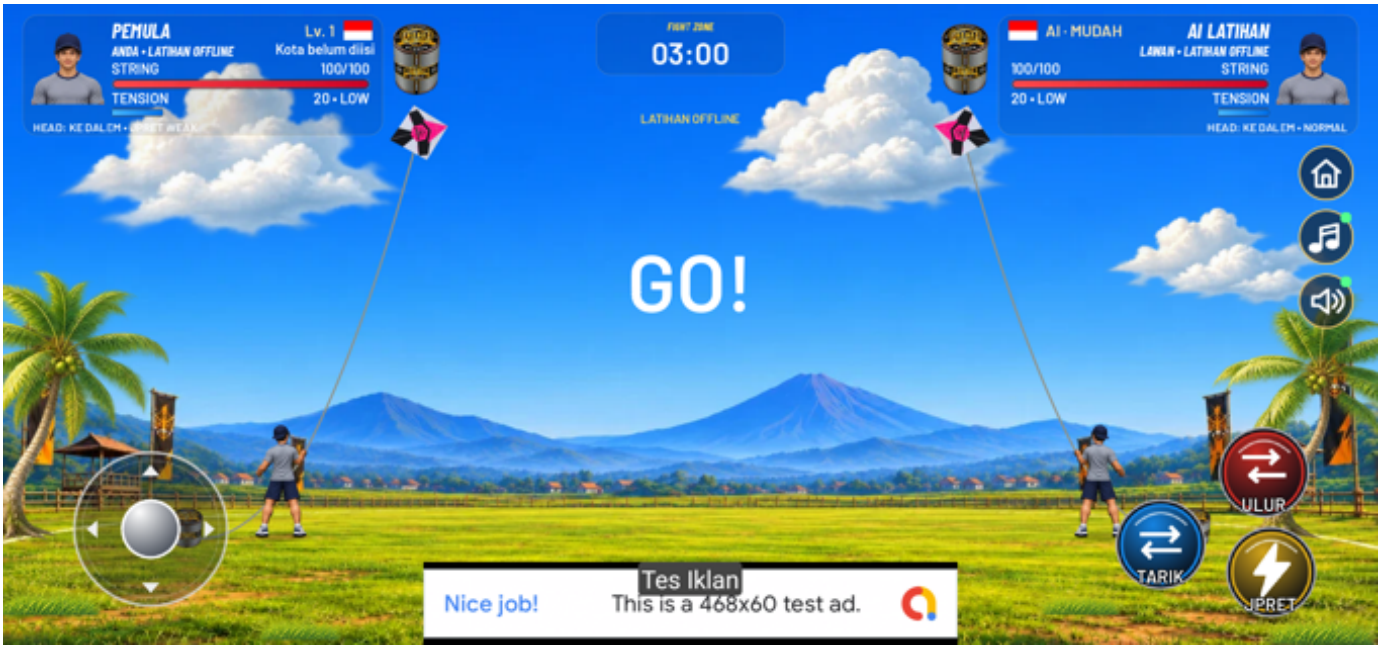
Buku panduan pemain



Pertandingan pertamamu

Coba latihan offline di tingkat mudah. Gerakkan layangan dengan joystick, dekati jalur benang lawan, lalu perhatikan perubahan STRING dan TENSION saat mengulur, menarik, atau menjepret. Setelah terbiasa, masuk ke Play untuk mencoba duel online.

Langsung ke tujuanmu

Baru mulai? Baca halaman 2–7 untuk daftar, belajar kontrol dan memilih mode. Mau mengumpulkan item? Baca halaman 8–10 untuk peti, fragmen dan tombol Pakai. Setelah itu lihat hadiah pertandingan, aturan kompetisi, harga toko, dan galeri setiap seri.

Gunakan penanda bab PDF untuk membuka galeri Paket level, Paket Battle Team, Set Hall of Fame, Podium Galatama, Peti mingguan atau Penukaran fragmen.

Mulai bermain

1. Daftar

Pilih Register, isi ID login, nama pemain, password dan konfirmasi. Pilih negara dan kota dari daftar yang disediakan, lalu centang persetujuan aturan. Jika berhasil, game kembali ke Login dengan ID yang sudah diisi.

ID biasa menerima 3–20 karakter dengan minimal satu huruf atau angka. Titik, @ dan garis bawah diperbolehkan. ID juga bisa berbentuk email sampai 120 karakter. Contoh ID: joni_indo, joni.indo atau joni@example.com. Hindari spasi di tengah ID. Nama yang terlihat pemain lain boleh berisi spasi, sepanjang 3–24 karakter. Password 8–72 karakter.

2. Masuk

Masukkan ID atau email yang terdaftar dan password. Setelah berhasil, kamu masuk ke akunmu. Opsi ingat login memudahkan penggunaan berikutnya. Jika gagal, baca pesan dari server dan periksa kembali ejaan ID dan password.

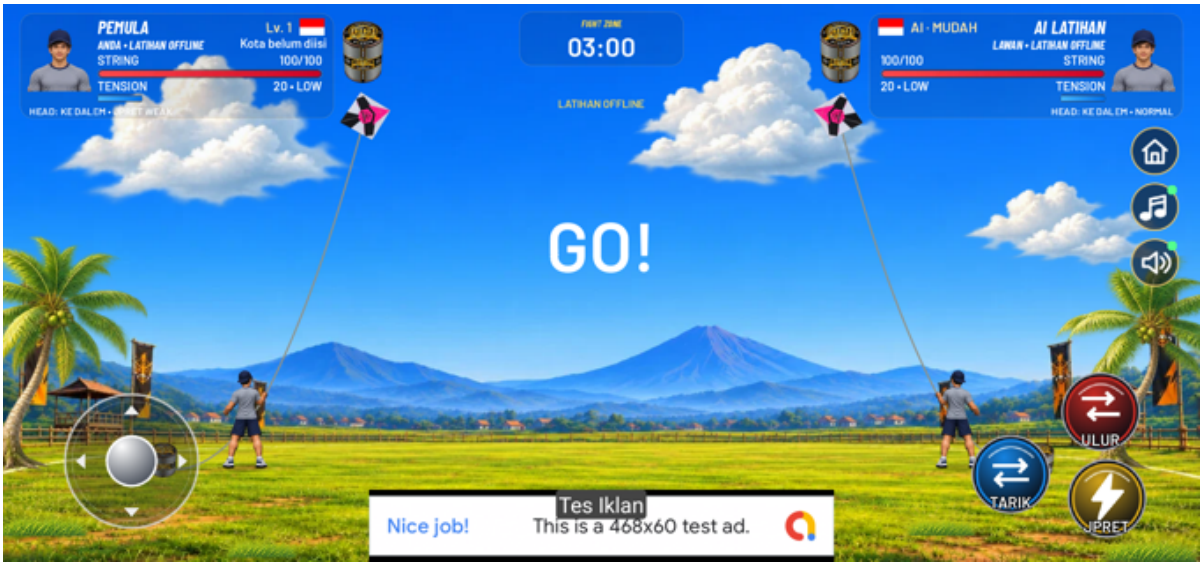
3. Pilih tujuan

Untuk mengenal kontrol, pilih latihan offline. Untuk bertanding, buka Play dan pilih mode. Untuk mengganti penampilan, buka Toko atau Inventori. Karier memuat perkembangan pemain, klub, koleksi, peringkat, dan kompetisi.

Identitas pemain

Nama pemain, foto, negara, kota, klub, level dan gelar dipakai pada profil dan tampilan pertandingan. Pemain dapat memasang foto profil. Kapten mengelola logo klub. Ganti Nama di toko mengubah nama tampilan; ID yang digunakan untuk masuk tetap sama.

Kenali empat kontrol di layar



Joystick kiri • geser untuk membelokkan kepala

Letakkan ibu jari kiri pada lingkaran joystick. Geser ke arah yang diinginkan dan lihat kepala layangan berbelok. Karakter di tanah tetap di tempat. Gunakan ibu jari kanan untuk tombol aksi sambil tangan kiri mengatur arah.

ULUR merah • tekan, tahan, lalu lepaskan

Dalam latihan offline dan duel 1 vs 1, tahan ULUR sekitar seperempat detik sampai karakter mulai mengulur. Terus tahan untuk menambah panjang benang secara bertahap; angkat jari untuk berhenti. Ketukan singkat dalam duel ini belum mengaktifkan ulur. Di arena beregu, tahan juga untuk terus mengulur; respons awalnya bisa lebih cepat.

TARIK biru • ketuk satu kali untuk satu tarikan

Ketuk lalu lepaskan. Untuk menarik lagi, ketuk lagi. Pose Tarik 1 dan Tarik 2 tampil bergantian. Perhatikan TENSION naik setiap tarikan yang berhasil. Menahan TARIK tidak menghasilkan rangkaian tarikan.

JPRET kuning • ketuk sekali saat siap menyerang

Ketuk tombol bergambar petir lalu angkat jari. Satu ketukan memberi satu sentakan. Untuk mengulang, tunggu jeda aksi selesai dan ketuk kembali. Cara menyiapkan jpret kuat ada di halaman berikutnya.

Cara melakukan jpret yang tepat

1 Siapkan tegangan

Lihat TENSION pada panel pemainmu. Ketuk TARIK, lepaskan, lalu ulangi sambil membaca angkanya. Mulai 70, HUD dapat menunjukkan JPRET READY. Di bawah 70, JPRET WEAK berarti sentakan tetap bisa dipakai dengan kekuatan lebih rendah. Jika perlu menurunkan tegangan, tahan ULUR.

2 Pertemukan benang dan baca kedua HEAD

Arahkan layangan sampai jalur benangmu menyilang jalur benang lawan. Dua layangan yang terlihat berdekatan belum tentu membuat benangnya bersentuhan. Baca tulisan HEAD pada panel kiri dan kanan. Kesempatan yang mudah dikenali: arah kepala sama dan lawan sedang diam atau mengulur.

3 Ketuk JPRET sekali ketika masih kontak

Saat posisi menguntungkan, ketuk petir. Kekuatan dihitung dari tension ketika aksi dijalankan. Pada simulasi duel, nilai dasar kerusakan jpret meningkat dari 4 sampai 28 mengikuti tension; perlengkapan dan pertahanan ikut memengaruhi hasil akhir.

4 Lihat STRING siapa yang berkurang

Jika STRING lawan turun, pertukaranmu berhasil. Saat tertulis JPRET COOLDOWN, tunggu sekitar setengah detik sebelum mencoba lagi. Periksa arah lagi karena layangan tetap bergerak selama jeda. JPRET READY menunjukkan kesiapan sentakan kuat; hasilnya tetap bergantung pada kontak dan arah kepala.

Coba satu urutan di latihan mudah

Geser joystick untuk mencari jalur silang ketuk TARIK sampai tension mencapai 70 lihat kedua HEAD jika arahnya sama dan lawan mengulur, ketuk JPRET bandingkan STRING sebelum dan sesudah.

Siapa yang terkena saat benang beradu?

Aturan berikut berlaku pada pertukaran ketika benang bersentuhan. “Menyerang” berarti melakukan TARIK atau JPRET. Pemain yang diam atau sedang ULUR tidak dihitung sedang menyerang.

Cara membaca HEAD

Kelompok KELUAR mencakup KELUAR dan ATAS. Kelompok KE DALAM mencakup KE DALEM dan BAWAH. Baca masing-masing panel pemain. Contoh: HEAD kamu ATAS dan HEAD lawan KELUAR dihitung sama.

Kepala sama • hanya kamu menyerang

STRING lawan berkurang. Ini kesempatan yang paling mudah dilatih.

Kepala sama • kalian berdua menyerang

Bandingkan tension saat masing-masing menyerang. Pemain dengan tension lebih rendah terkena. Bila sama, pertukaran itu tidak mengurangi STRING.

Kepala berbeda • hanya kamu menyerang

STRING kamu sendiri berkurang. Tahan serangan dan ubah arah dengan joystick sebelum mencoba lagi.

Kepala berbeda • kalian berdua menyerang

Pemain dengan kepala KELUAR terkena. Jika kepala kamu BAWAH dan lawan ATAS, kamu berada di sisi KE DALAM dalam pertukaran ini.

Saat tidak ada yang menyerang

Benang bisa bersentuhan tanpa langsung memotong. Amati aksi lawan dan cari kesempatan untuk mengambil satu tarikan atau sentakan yang tepat.

Latihan sebelum menantang teman

A. Rasakan perbedaan ketuk dan tahan

Masuk latihan offline mudah. Ketuk ULUR sebentar, lalu coba lagi dengan menahannya satu detik. Lihat animasi lengan dan tension saat menahan, lalu lepaskan. Setelah itu ketuk TARIK dua kali secara terpisah dan amati kedua pose.

B. Latih kontak tanpa mengejar gambar layangan

Ikuti jalur benang dari tangan karakter menuju layangannya. Geser joystick sampai jalur itu menyilang benang lawan. Baca kedua HEAD. Ketika searah dan lawan diam, ketuk TARIK sekali dan lihat STRING lawan.

C. Bandingkan jpret lemah dan kuat

Coba JPRET saat tulisan WEAK muncul. Pada kesempatan berikutnya, siapkan tension 70 atau lebih dan coba lagi saat kontak serta posisi kepala mendukung. Gunakan perlengkapan yang sama agar perbedaannya lebih mudah diamati.

D. Kenali penyebab serangan meleset

Jpret terasa tidak keluar? Periksa COOLDOWN dan ketuk lagi setelah jeda. Animasi keluar tetapi STRING lawan tetap? Periksa apakah kedua benang masih bersentuhan. STRING sendiri yang turun? Lihat kembali arah HEAD dan apakah lawan juga menyerang.

E. Bawa latihan ke mode tim

Saat giliranmu, kontrol aktif untuk wakil yang berduel. Saat menonton, perhatikan HEAD serta STRING kedua wakil dan beri informasi lewat mic tim, misalnya “kepalanya keluar” atau “dia sedang ulur”.

Jika berlatih di PC

Pada duel dengan kontrol keyboard, tahan J untuk ULUR, ketuk K untuk TARIK, dan ketuk L atau Spasi untuk JPRET.

Duel, beregu dan mabar

1 vs 1 offline

Pilih lapangan dan kesulitan AI. Simulasi gerakan dan kontak berjalan di perangkat dalam langkah 1/60 detik. Tingkat mudah, sedang dan sulit membedakan reaksi serta kekuatan kerusakan AI. Duel berakhir jika benang putus atau setelah 180 detik. Pada batas waktu, pemain perlu ketahanan lebih tinggi untuk menang. Latihan offline tidak menambah saldo atau EXP.

1 vs 1 online

Dari lobi, lihat pemain yang siap, kirim tantangan atau cari lawan acak. Setelah diterima, server membuat duel. Gerakkan layangan dan cari kontak aktif dengan lawan agar duel tercatat. Duel sah memerlukan aktivitas kedua pemain dan kontak yang mengurangi ketahanan. Ada waktu tambahan; pada kondisi tertentu server meminta pilihan lempar koin sebagai penentu hasil.

2 vs 2 online

Buat atau masuk room, pilih lapangan dan sisi. Daftar pemain online yang siap memudahkan undangan. Tiap sisi berisi dua pemain. Wakil turun dalam duel, rekan menonton dan dapat berbicara melalui kanal tim. Pemain yang kalah dalam ronde tersisih; selama masih ada anggota yang bertahan, pemilihan wakil berlanjut.

Battle Team 4 vs 4

Mode klub mempertemukan dua tim dengan empat anggota per sisi. Pilih wakil untuk ronde. Layar arena menampilkan dua petarung aktif sementara anggota lain menonton, mengikuti skor dan berbicara dengan tim. Seusai ronde, kemenangan individu dan kemenangan akhir tim memiliki hadiah tersendiri.

Mabar bebas

Anggota room bermain di lapangan bersama. Server menangani input dan potongan dalam sesi bebas. Penghargaan untuk potongan pada mode ini berbeda dari bonus juara beregu. Chat All, Japri dan kanal tim melayani percakapan dengan cakupan berbeda.

Cara mendapatkan item

Mulai dari barang yang sudah kamu punya

Buka INVENTORY. Pilih LAYANGAN, GELASAN atau CUSTOM untuk melihat barang milikmu. Layangan dan gelasan standar serta karakter Pemula tersedia untuk memulai. Di KATALOG HADIAH kamu bisa melihat hadiah yang masih terkunci beserta syaratnya.

Pilih cara mengejar koleksi

Naik level

Capai level pada galeri Paket level. Saat paket muncul, ketuk Terima untuk memperoleh layangan, gelasan dan kostum seri itu.

Main lima duel mingguan

Selesaikan lima duel yang tercatat pada minggu yang sama. Bonus mingguan memberi 250 EXP dan satu Peti Mingguan. Buka peti dan pilih satu hadiah.

Menangkan Battle Team

Kumpulkan 1, 3, 5 dan 10 kemenangan Battle Team. Tiap target membuka set yang berbeda. Pada kemenangan ke-10 ada trofi Juara Beregu.

Raih podium

Kejar juara 1–4 di Galatama 16 atau 32 pemain untuk set podium. Set Hall of Fame pada panduan ini berasal dari RONRON TEAM CUP November 2026.

Tukar fragmen

Kumpulkan tiga fragmen dari pilihan hadiah peti yang duplikat, lalu pilih satu layangan atau gelasan Pusaka Nusantara.

Belanja

Buka Toko, pilih kategori dan barang, baca atribut, lalu konfirmasi harga. Periksa syarat level sebelum memilih item untuk pertandingan.

Dari peti sampai jadi fragmen

1 Buka peti dan baca tiga kartunya

Ketika Peti Mingguan tersedia, ketuk Buka peti. Perhatikan nama serta jenis setiap pilihan. Peti menawarkan hingga tiga kartu dan kamu mengambil satu. Game mendahulukan hadiah mingguan yang belum dimiliki; jika pilihan baru kurang, hadiah yang sudah kamu punya bisa muncul.

2 Tentukan tujuanmu sebelum memilih

Jika ingin menambah koleksi Penjaga Langit, pilih kartu yang belum dimiliki. Jika kartu bertanda “Duplikat • 1 fragmen” dipilih, kamu mendapat satu fragmen. Melihat kartu duplikat saja belum menambah saldo. Paket level, paket tim, dan paket podium diterima sebagai satu paket; aturan memilih satu kartu berlaku pada peti pilihan.

3 Tukar ketika saldomu mencapai tiga

Buka INVENTORY Tukar fragmen. Tombol ini baru muncul setelah saldo mencapai 3. Di panel Pusaka Nusantara, pilih kategori layangan atau gelasan, cari desain yang belum dimiliki, lalu ketuk tombol 3 fragmen di baris item itu. Tiga fragmen dipotong dan item pilihan masuk ke koleksi.

Contoh: mengejar Barong Bali

Kamu punya 2 fragmen. Saat membuka peti, kamu memilih duplikat dan saldo menjadi 3. Pilih Layangan Barong Bali saat menukar. Saldo menjadi 0 dan layangannya tersedia di tab LAYANGAN. Gelasan Barong Bali adalah item tersendiri dan memerlukan 3 fragmen lagi.

Ada enam desain Pusaka Nusantara dengan dua jenis per desain, total 12 item. Jika seluruhnya sudah dimiliki, panel menampilkan bahwa koleksi lengkap.

Memakai dan menemukan hadiah

Memasang item sebelum main

1. Dari menu utama, buka INVENTORY. 2. Pilih LAYANGAN, GELASAN atau CUSTOM. 3. Ketuk gambar item dan baca atributnya. 4. Ketuk Pakai. Ulangi untuk kategori lainnya, lalu masuk ke pertandingan.

Memahami atribut

Kelincahan dan kontrol berkaitan dengan respons gerak. Stabilitas membantu mengendalikan layangan. Untuk gaya menyerang, bandingkan daya jpret, jangkauan dan serangan. Untuk bertahan, perhatikan ketahanan, pertahanan dan pemulihan tension. Bandingkan angka per atribut pada dua item sejenis sebelum membeli.

Kenapa item belum kelihatan?

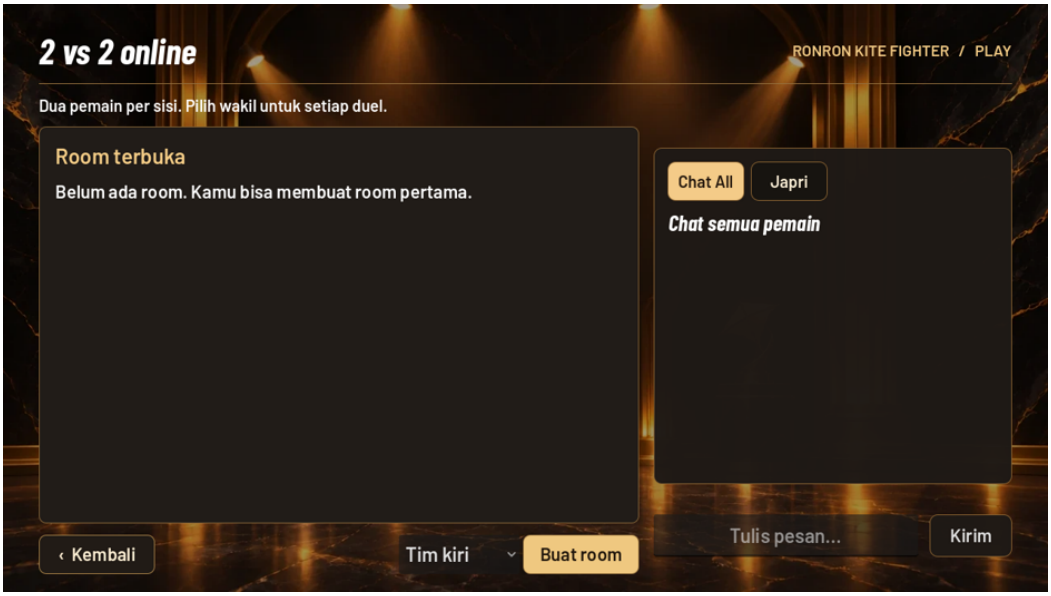
Jika baru melihat gambar di KATALOG HADIAH, cek statusnya: Belum dimiliki, Menunggu diklaim atau Dimiliki. Terima paket yang masih tertunda. Jika hadiahnya gelasan, cari di tab GELASAN meskipun sudah mempunyai layangan dengan desain yang sama.

Jika hadiah dikirim pengelola, pastikan nama akun penerima dan jenis barangnya benar. Buka kembali inventori saat online. Jika masih belum muncul, berikan kepada pengelola nama pemain, nama item, jenis item dan waktu penerimaan. Password tidak diperlukan untuk laporan.

Kalau tombol Tukar fragmen belum ada

Tombol baru muncul saat saldo minimal 3. Periksa apakah kartu duplikat tadi benar-benar kamu pilih. Untuk melihat seri yang bisa ditukar sebelum saldomu cukup, buka KATALOG HADIAH dan lihat bagian fragmen.

Mengirim chat di lobi



Chat All • berbicara di lobi umum

Buka Play dan masuk ke lobi online. Pada panel chat di kanan, pilih Chat All. Ketuk Tulis pesan..., ketik pesan, lalu ketuk Kirim. Contoh: “Ada yang mau 2 vs 2?” Pemain lain di kanal umum dapat membaca pesan ini.

Japri • menghubungi satu pemain

Ketuk Japri di samping nama pemain online. Cara lain: buka tab Japri, ketuk Pilih penerima..., lalu pilih nama pemain. Cek bahwa kolom menampilkan “Pesan ke” beserta nama yang dituju. Ketik dan ketuk Kirim. Untuk membalas, buka tab Japri dan pilih percakapannya. Angka pada tab menunjukkan pesan yang belum dibaca.

Room • berbicara kepada peserta room

Saat tab Room tersedia di dalam room Galatama, gunakan tab itu untuk menyapa seluruh peserta room. Pilih Japri jika pesannya khusus untuk satu orang. Pilihan tab bisa berubah setelah kamu keluar atau pindah mode.

Mengobrol dengan tim sendiri

2 vs 2 dan Battle Team • Chat Tim

1. Masuk ke Play, lalu pilih 2 vs 2 atau Battle Team. Buat atau gabung room. 2. Lihat namamu di daftar Tim kiri atau Tim kanan. 3. Pilih Chat Tim, ketuk Tulis pesan..., ketik, lalu Kirim. Pesan sampai ke anggota pada sisi yang sama di room itu.

Contoh: “Aku maju dulu, kamu pantau tension lawan.” Dalam 2 vs 2, setelah pindah sisi cek lagi daftar temanmu. Percakapan Chat Tim mengikuti sisi yang kamu tempati sekarang. Sebelum punya room dan sisi, kolom Chat Tim belum bisa dipakai.

Tim • chat anggota klub

Di lobi Galatama, tab Tim digunakan untuk berbicara dengan anggota klubmu. Kamu harus sudah bergabung dengan klub. Gunakan tab ini untuk membahas persiapan klub. Untuk menyusun giliran dengan rekan satu sisi di 2 vs 2, gunakan Chat Tim di room tersebut.

Jika pesan belum terkirim

Kirim tampak redup? Pada Japri, pilih penerima dahulu. Pada Chat Tim, masuk ke room dan lihat sisimu. Pada tab Tim, periksa keanggotaan klub. Jika penerima Japri sudah keluar, tunggu sampai ia online dan membuka lobi kembali.

Pesan umum, Room, Tim klub dan Japri dibatasi 160 karakter; beri jeda sekitar 1,5 detik antarpesan. Chat Tim beregu memuat hingga 240 karakter dengan jeda sekitar 0,6 detik. Jika pesan panjang, bagi menjadi dua pesan pendek.

Cara berbicara lewat mic

1 vs 1 online • bicara dengan lawan

Saat duel, ketuk ikon mikrofon di sisi kanan arena. Saat pertama kali diminta, izinkan akses mikrofon Android, lalu ketuk mic kembali. Bicara setelah mic aktif. Cukup ketuk sekali untuk menyalakan; kamu bisa melepas jari dan bermain sambil bicara. Ketuk lagi untuk mematikan suara yang kamu kirim.

2 vs 2 dan Battle Team • bicara dengan rekan

Di ruang tunggu, ketuk Mikrofon tim. Di arena gunakan ikon mic. Suaramu diterima anggota di sisi yang sama, termasuk rekan yang sedang menonton. Contoh: beri tahu wakilmu “kepala lawan keluar”. Kanal tim berakhir ketika room selesai. Mabar bebas dan latihan offline tidak menyediakan obrolan suara antarpemain.

Ikon telinga • mengatur suara yang kamu dengar

Mic mengatur suaramu keluar. Telinga mengatur suara pemain lain masuk. Untuk mendengarkan saja, matikan mic dan aktifkan telinga. Untuk ngobrol dua arah, kedua pemain mengaktifkan mic serta telinga. Tombol musik dan efek suara mengatur audio game secara terpisah.

Tes singkat sebelum mulai

Katakan “cek satu dua”, lalu minta teman menjawab. Jika kamu mendengar teman tetapi ia tidak mendengarmu, cek mic dan izin mikrofon di HP kamu serta ikon telinga di HP teman. Jika suaranya sama-sama hilang, pastikan kalian online dan berada di duel yang sama atau satu sisi pada room tim.

Jika izin sempat ditolak, buka Pengaturan Android Aplikasi RONRON KITE FIGHTER Izin Mikrofon, izinkan saat aplikasi digunakan, lalu kembali dan aktifkan mic. Jika dua HP berdekatan dan suara memantul, jauhkan keduanya atau gunakan headset.

EXP, koin dan peringkat

EXP menentukan level dan membuka paket karier. Koin masuk ke saldo untuk berbelanja. Rating musim menentukan posisi kompetitif. Gunakan tabel ini untuk memilih pertandingan sesuai targetmu.

Latihan offline	0 koin dan 0 EXP.
AI di server, menang	50 EXP + 5 koin untuk kemenangan yang sah.
Duel ranked, menang	100 EXP + 10 koin untuk akun yang memenuhi syarat.
Duel ranked, kalah	50 EXP untuk duel selesai. Keluar/putus koneksi punya pengecualian.
Ronde beregu	Menang 100 EXP + 10 koin; kalah 50 EXP.
Juara 2 vs 2	Tambahan 200 EXP + 20 koin per anggota roster pemenang.
Juara Battle Team	Tambahan 400 EXP + 40 koin per anggota roster pemenang.
Potongan mabar bebas	50 EXP + 5 koin melalui jalur hadiah mabar.
Duel harian kedua	Tambahan 50 EXP pada pencatatan duel yang memenuhi syarat.
Lima duel mingguan	Tambahan 250 EXP dan Peti Mingguan, sekali per minggu.

Contoh menghitung hadiah

Jika seorang pemain menang satu ronde 2 vs 2 dan timnya juara, kedua komponen berjumlah 300 EXP dan 30 koin. Ini contoh ronde dan bonus tim saja. Hasil akhir setiap anggota bergantung pada ronde yang ia mainkan.

Kapan hasil dicatat?

Server memeriksa identitas, keterlibatan dalam duel, jenis hasil, dan apakah hasil sudah pernah dicatat. Dalam ranked, setelah tiga pertemuan harian untuk pasangan yang sama, pencatatan hadiah berikutnya dibatasi. Perubahan rating memperhitungkan rating lawan. Koin memakai antrean pembayaran dan bukti transaksi untuk mencegah kredit ganda.

Galatama dan RONRON TEAM CUP

Galatama

Pemain masuk room turnamen lalu mengikuti bagan gugur. Menang ronde berhadiah memberi 10 koin. Partisipasi Galatama pertama yang dicatat pada hari itu memberi 75 EXP. Podium khusus tersedia pada ukuran 16 dan 32 pemain. Hadiah podium mencakup trofi dan paket perlengkapan sesuai edisi.

G16, juara 1 / 2 / 3 / 4	40 / 30 / 30 / 20 koin bonus podium.
G32, juara 1 / 2 / 3 / 4	50 / 40 / 40 / 30 koin bonus podium.

Bonus EXP podium adalah 10 kali koin podium. Contoh: juara 1 G32 menerima 500 EXP dari bonus podium, di luar hasil ronde.

Team Cup November 2026

Jadwal acara yang diberikan pengelola: pendaftaran gratis oleh kapten 22 November 19.00 sampai 29 November 19.00 WIB. Kuota 16 tim, tepat 4 anggota per tim, mulai level 1. Susunan pemain dikunci setelah daftar. Check-in 29 November 19.00–19.15 WIB. Selesaikan duel lain sebelum check-in berakhir untuk menghindari WO.

Setiap pemain bertanding 1 vs 1 sistem gugur. Poin untuk tim berasal dari prestasi individu: juara 1 mendapat 100, juara 2 mendapat 60, posisi 3–4 mendapat 35, posisi 5–8 mendapat 15. Peringkat tim dihitung dari total poin dan prestasi individu terbaik sebagai pemecah seri.

1 • Mahkota Emas	5.000 koin, 2.000 EXP, gelasan fisik 6.000 yard.
2 • Rajawali Perak	3.000 koin, 1.500 EXP, gelasan fisik 3.000 yard.
3 • Garuda Tembaga	2.000 koin, 1.000 EXP, gelasan fisik 2.000 yard.
4 • Elang Biru	1.000 koin, 750 EXP, gelasan fisik 2.000 yard.

Keempat juara individu mendapat set Hall of Fame dan trofi. Juara tim 1–4 mendapat 100/60/35/20 poin musim dan 1.000/750/500/250 koin per anggota yang tercatat hadir. Data hadiah fisik dicatat untuk pengiriman oleh pengelola.

Belanja dan layanan akun

Layangan, Benang Gelasan dan Karakter Tim

Pilih salah satu kartu di Toko. Bandingkan harga dan atribut barang dengan perlengkapan aktifmu. Konfirmasi barang yang ingin dibeli, lalu cek INVENTORY. Galeri berikut mencantumkan harga koin dan bonus atribut sesuai data versi 1.0.8. Di Karakter Tim, pilih karakter dengan satu kostum lengkap. Buka INVENTORY, pilih tab CUSTOM, lalu ketuk Pakai untuk mengenakannya.

Naik ke Level 99 • 30.000 koin

Pilihan ini membuka akses ke hadiah item level sampai 99. Bonus koin kenaikan level tidak diberikan untuk kenaikan instan. Periksa paket yang menunggu untuk diterima.

Ganti Nama • 5.000 koin

Kamu dapat mengganti nama tampilan satu kali per akun. Masukkan nama baru sepanjang 3–24 karakter dan cek ejaannya sebelum membeli. Untuk masuk kembali, gunakan ID login yang sama.

Paket koin

Tersedia pilihan 1.000, 5.000, 12.000 dan 30.000 koin. Periksa harga yang ditampilkan Google Play untuk akunmu sebelum mengonfirmasi.

Layangan / 1–7



Layangan Standar

standard / BASIC / Gratis

Tanpa bonus atribut.



RR

rr / LEGENDARY / 3.500 koin

JPret 16, Kelincahan 12, Kontrol 10, Stabilitas 7, Jangkauan 14, Respons tension 8, Ketahanan 5, Pulih tension 4



Brotherhood

brotherhood / EPIC / 3.475 koin

JPret 12, Kelincahan 10, Kontrol 8, Stabilitas 14, Jangkauan 7, Respons tension 5, Ketahanan 16, Pulih tension 4



Sapi Balap

sapibalap / RARE / 3.350 koin

JPret 8, Kelincahan 16, Kontrol 10, Stabilitas 7, Jangkauan 14, Respons tension 12, Ketahanan 5, Pulih tension 4



Warok

warok / PRO / 3.350 koin

JPret 10, Kelincahan 7, Kontrol 16, Stabilitas 8, Jangkauan 5, Respons tension 12, Ketahanan 14, Pulih tension 4



Brazzers

brazzers / PRO / 3.375 koin

JPret 12, Kelincahan 14, Kontrol 10, Stabilitas 7, Jangkauan 5, Respons tension 8, Ketahanan 4, Pulih tension 16



Dekil

dekil / LEGENDARY / 3.450 koin

JPret 12, Kelincahan 7, Kontrol 10, Stabilitas 8, Jangkauan 16, Respons tension 14, Ketahanan 5, Pulih tension 4

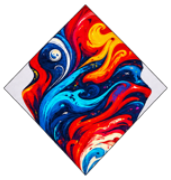
Layangan / 8–14



KENZ

kenz / PRO / 3.425 koin

JPret 7, Kelincahan 16, Kontrol 8, Stabilitas 5, Jangkauan 12, Respons tension 14, Ketahanan 4, Pulih tension 10



CALLISTEX

callistex / PRO / 3.425 koin

JPret 16, Kelincahan 8, Kontrol 5, Stabilitas 12, Jangkauan 14, Respons tension 4, Ketahanan 10, Pulih tension 7



AMBIGU

ambigu / PRO / 3.400 koin

JPret 8, Kelincahan 5, Kontrol 12, Stabilitas 14, Jangkauan 4, Respons tension 10, Ketahanan 7, Pulih tension 16



AMIERA

amiera / PRO / 3.400 koin

Kelincahan 16, Kontrol 14, JPret 12, Stabilitas 10, Jangkauan 8, Respons tension 7, Ketahanan 5, Pulih tension 4



Layangan HABIBI

habibi / PRO / 3.425 koin

Kelincahan 16, Jangkauan 14, Kontrol 12, JPret 10, Stabilitas 8, Respons tension 7, Ketahanan 5, Pulih tension 4



MR Kanjeng Nyai

mr / PRO / 3.400 koin

Kontrol 16, Kelincahan 14, JPret 12, Jangkauan 10, Stabilitas 8, Respons tension 7, Pulih tension 5, Ketahanan 4

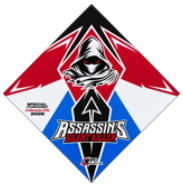


Silalahi

pelayang_tampan / PRO / 3.375 koin

Jangkauan 16, Kontrol 14, Stabilitas 12, Kelincahan 10, JPret 8, Ketahanan 7, Pulih tension 5, Respons tension 4

Layangan / 15–18



ASSASSINS Silent Killer

assassins / PRO / 3.400 koin

JPret 16, Kontrol 14, Jangkauan 12, Stabilitas 10, Kelincahan 8, Ketahanan 7, Respons tension 5, Pulih tension 4



KOSONG SALAPAN Penyu

kosong_salapan / PRO / 3.400 koin

Stabilitas 16, Kelincahan 14, Kontrol 12, Jangkauan 10, Ketahanan 8, JPret 7, Respons tension 5, Pulih tension 4



KENTHOEL

kenthoel / PRO / 3.400 koin

JPret 8, Kelincahan 5, Kontrol 12, Stabilitas 14, Jangkauan 4, Respons tension 10, Ketahanan 7, Pulih tension 16



MANGPRANG

mangprang / PRO / 3.400 koin

JPret 8, Kelincahan 5, Kontrol 12, Stabilitas 14, Jangkauan 4, Respons tension 10, Ketahanan 7, Pulih tension 16

Benang gelasan / 1–7



Gelasan Standar

standard / BASIC / Gratis

Tanpa bonus atribut.



Amiera Hattori

amiera / COMMON / 3.400 koin

Ketahanan 8, Gesekan 10, Kontrol 14, Serangan 5, Pertahanan 7, Respons tension 16, Pulih tension 12, Kelincahan 4



Brazzers New Concept

brazzers / RARE / 3.375 koin

Ketahanan 8, Gesekan 10, Kontrol 5, Serangan 14, Pertahanan 4, Respons tension 7, Pulih tension 16, Kelincahan 12



Brotherhood Monyet

brotherhood / EPIC / 3.475 koin

Ketahanan 16, Gesekan 12, Kontrol 7, Serangan 10, Pertahanan 14, Respons tension 8, Pulih tension 5, Kelincahan 4



Dekil

dekil / PRO / 3.450 koin

Ketahanan 12, Gesekan 16, Kontrol 7, Serangan 8, Pertahanan 10, Respons tension 14, Pulih tension 5, Kelincahan 4



RR Panda

rr / LEGENDARY / 3.500 koin

Ketahanan 8, Gesekan 14, Kontrol 7, Serangan 16, Pertahanan 12, Respons tension 10, Pulih tension 5, Kelincahan 4



Warox Black Carbon

warox / LEGENDARY / 3.350 koin

Ketahanan 12, Gesekan 8, Kontrol 16, Serangan 10, Pertahanan 14, Respons tension 7, Pulih tension 5, Kelincahan 4

Benang gelasan / 8–14



KENZ

kenz / LEGENDARY / 3.425 koin

Ketahanan 8, Gesekan 16, Kontrol 10, Serangan 14, Pertahanan 7, Respons tension 5, Pulih tension 4, Kelincahan 12



CALLISTEX

callistex / LEGENDARY / 3.425 koin

Ketahanan 16, Gesekan 10, Kontrol 14, Serangan 7, Pertahanan 5, Respons tension 4, Pulih tension 12, Kelincahan 8



AMBIGU

ambigu / LEGENDARY / 3.400 koin

Ketahanan 10, Gesekan 14, Kontrol 7, Serangan 5, Pertahanan 4, Respons tension 12, Pulih tension 8, Kelincahan 16



Gelasan HABIBI

habibi / PRO / 3.425 koin

Ketahanan 16, Gesekan 14, Stabilitas 12, Kontrol 10, Pertahanan 8, Respons tension 7, Serangan 5, Pulih tension 4



MR TEJAS

mr / PRO / 3.400 koin

Respons tension 16, Gesekan 14, Ketahanan 12, Pulih tension 10, Serangan 8, Kontrol 7, Stabilitas 5, Pertahanan 4



Pelayang Tampan Vintage

pelayang_tampan / PRO / 3.375 koin

Gesekan 16, Ketahanan 14, Kontrol 12, Stabilitas 10, Pertahanan 8, Serangan 7, Pulih tension 5, Respons tension 4



ASSASSINS Death String

assassins / PRO / 3.400 koin

Gesekan 16, Serangan 14, Respons tension 12, Stabilitas 10, Ketahanan 8, Kontrol 7, Pertahanan 5, Pulih tension 4

Benang gelasan / 15–17



Gelasan KOSONG SALAPAN

kosong_salapan / PRO / 3.400 koin

Pulih tension 16, Ketahanan 14, Gesekan 12, Respons tension 10, Stabilitas 8, Kontrol 7, Pertahanan 5, Serangan 4



KENTHOEL

kenthoel / LEGENDARY / 3.400 koin

Ketahanan 10, Gesekan 14, Kontrol 7, Serangan 5, Pertahanan 4, Respons tension 12, Pulih tension 8, Kelincahan 16



MANGPRANG

mangprang / LEGENDARY / 3.400 koin

Ketahanan 10, Gesekan 14, Kontrol 7, Serangan 5, Pertahanan 4, Respons tension 12, Pulih tension 8, Kelincahan 16

Karakter Tim / 1–4



Pemula

Gratis / BASIC

Karakter awal tanpa bonus atribut.



Tim RR

3.000 koin / LEGENDARY

Ketahanan 12, JPret 16, Kelincahan 10, Pulih tension 8, Kontrol 7, Serangan 14, Stabilitas 5, Pertahanan 4



Tim Brotherhood

2.975 koin / EPIC

Ketahanan 16, JPret 10, Kelincahan 8, Pulih tension 7, Kontrol 5, Serangan 4, Stabilitas 12, Pertahanan 14



Tim Sapi Balap

2.850 koin / RARE

Ketahanan 5, JPret 10, Kelincahan 16, Pulih tension 14, Kontrol 8, Serangan 7, Stabilitas 12, Pertahanan 4

Karakter Tim / 5-8



Tim Warok

2.850 koin / PRO

Ketahanan 12, JPret 8, Kelincahan 7, Pulih tension 10, Kontrol 16, Serangan 5, Stabilitas 4, Pertahanan 14



Tim Brazzers

2.875 koin / PRO

Ketahanan 8, JPret 10, Kelincahan 12, Pulih tension 16, Kontrol 5, Serangan 14, Stabilitas 7, Pertahanan 4



Tim KENZ

2.925 koin / PRO

Ketahanan 8, JPret 7, Kelincahan 10, Pulih tension 16, Kontrol 5, Serangan 4, Stabilitas 14, Pertahanan 12



Tim CALLISTEX

2.925 koin / PRO

Ketahanan 7, JPret 10, Kelincahan 16, Pulih tension 5, Kontrol 4, Serangan 14, Stabilitas 12, Pertahanan 8

Karakter Tim / 9-12



Tim AMBIGU

2.900 koin / PRO

Ketahanan 10, JPret 16, Kelincahan 5, Pulih tension 4, Kontrol 14, Serangan 12, Stabilitas 8, Pertahanan 7



Tim AMIERA

2.900 koin / PRO

Kelincahan 16, Kontrol 14, Ketahanan 12, JPret 10, Pulih tension 8, Serangan 7, Stabilitas 5, Pertahanan 4



Tim DEKIL

2.950 koin / PRO

Kontrol 16, Stabilitas 14, Ketahanan 12, JPret 10, Pulih tension 8, Serangan 7, Kelincahan 5, Pertahanan 4



Tim HABIBI

2.925 koin / PRO

Kontrol 16, Ketahanan 14, Serangan 12, Stabilitas 10, JPret 8, Pulih tension 7, Kelincahan 5, Pertahanan 4

Karakter Tim / 13–16



Tim MR

2.900 koin / PRO

Kelincahan 16, Kontrol 14, Serangan 12, Stabilitas 10, JPret 8, Pertahanan 7, Ketahanan 5, Pulih tension 4



Tim Pelayang Tampan

2.875 koin / PRO

Kontrol 16, Stabilitas 14, Kelincahan 12, Ketahanan 10, JPret 8, Respons tension 7, Pertahanan 5, Serangan 4



Tim ASSASSINS

2.900 koin / PRO

Kontrol 16, Serangan 14, Kelincahan 12, Pertahanan 10, Stabilitas 8, Ketahanan 7, JPret 5, Pulih tension 4



Tim KOSONG SALAPAN

2.900 koin / PRO

Stabilitas 16, Kontrol 14, Kelincahan 12, Pertahanan 10, Serangan 8, Ketahanan 7, Pulih tension 5, JPret 4

Karakter Tim / 17–18



Tim KENTHOEL

2.900 koin / PRO

Ketahanan 10, JPret 16, Kelincahan 5, Pulih tension 4, Kontrol 14, Serangan 12, Stabilitas 8, Pertahanan 7



Tim MANGPRANG

2.900 koin / PRO

Ketahanan 10, JPret 16, Kelincahan 5, Pulih tension 4, Kontrol 14, Serangan 12, Stabilitas 8, Pertahanan 7

Perjalanan dari level 1 ke 99

EXP per kenaikan bertambah setiap lima level. EXP kumulatif untuk mencapai level 99 dari nol adalah 97.500. Tabel menunjukkan biaya satu langkah di rentang tersebut dan EXP yang telah terkumpul pada awal rentang.

Level 1–5	100 EXP per kenaikan | awal rentang 0 EXP
Level 6–10	150 EXP per kenaikan | awal rentang 500 EXP
Level 11–15	200 EXP per kenaikan | awal rentang 1.250 EXP
Level 16–20	250 EXP per kenaikan | awal rentang 2.250 EXP
Level 21–25	300 EXP per kenaikan | awal rentang 3.500 EXP
Level 26–30	400 EXP per kenaikan | awal rentang 5.000 EXP
Level 31–35	500 EXP per kenaikan | awal rentang 7.000 EXP
Level 36–40	600 EXP per kenaikan | awal rentang 9.500 EXP
Level 41–45	700 EXP per kenaikan | awal rentang 12.500 EXP
Level 46–50	800 EXP per kenaikan | awal rentang 16.000 EXP
Level 51–55	900 EXP per kenaikan | awal rentang 20.000 EXP
Level 56–60	1.050 EXP per kenaikan | awal rentang 24.500 EXP
Level 61–65	1.200 EXP per kenaikan | awal rentang 29.750 EXP
Level 66–70	1.350 EXP per kenaikan | awal rentang 35.750 EXP
Level 71–75	1.500 EXP per kenaikan | awal rentang 42.500 EXP
Level 76–80	1.700 EXP per kenaikan | awal rentang 50.000 EXP
Level 81–85	1.900 EXP per kenaikan | awal rentang 58.500 EXP
Level 86–90	2.100 EXP per kenaikan | awal rentang 68.000 EXP
Level 91–95	2.300 EXP per kenaikan | awal rentang 78.500 EXP
Level 96–98	2.500 EXP per kenaikan | awal rentang 90.000 EXP

Urutan gelar: Anak Lapangan, Penerbang Muda, Juru Ulur, Juru Tarik, Pendekar Gelasan, Jawara Arena, Elang Langit, Penguasa Angin, Maestro Layangan, Legenda Langit, Mahkota Langit. Level 99 menyandang Mahkota Langit.

Paket level / 1

Setiap paket berisi layangan, gelasan, dan kostum. Setelah mencapai level yang diperlukan, klaim paket di koleksi.






Padi

Terbuka pada level 3

c01






Walet

Terbuka pada level 7

c02






Terasering

Terbuka pada level 11

c03






Belalang

Terbuka pada level 16

c04






Pari

Terbuka pada level 20

c05






Ombak

Terbuka pada level 24

c06

Paket level / 2

Setiap paket berisi layangan, gelasan, dan kostum. Setelah mencapai level yang diperlukan, klaim paket di koleksi.



Kerang

Terbuka pada level 28

c07



Perahu

Terbuka pada level 32

c08



Rangkong

Terbuka pada level 36

c09



Pusar Angin

Terbuka pada level 41

c10



Kompas

Terbuka pada level 45

c11



Panji

Terbuka pada level 49

c12

Paket level / 3

Setiap paket berisi layangan, gelasan, dan kostum. Setelah mencapai level yang diperlukan, klaim paket di koleksi.



Bara

Terbuka pada level 53

c13

Salamander

Terbuka pada level 57

c14

Obsidian

Terbuka pada level 61

c15

Feniks

Terbuka pada level 66

c16

Petir

Terbuka pada level 70

c17

Ratu Awan

Terbuka pada level 74

c18

Paket level / 4

Setiap paket berisi layangan, gelasan, dan kostum. Setelah mencapai level yang diperlukan, klaim paket di koleksi.



Puting Beliung

Terbuka pada level 78

c19

Serigala Badai

Terbuka pada level 82

c20

Rusa Mahkota

Terbuka pada level 86

c21

Garuda

Terbuka pada level 91

c22

Surya

Terbuka pada level 95

c23

Harimau

Terbuka pada level 99

c24

Paket Battle Team

Milestone kemenangan klub membuka paket yang dapat diklaim. Kemenangan ke-10 juga memberi trofi Juara Beregu.



Macan Loreng

1 kemenangan Battle Team

bt01



Hiu Karang

3 kemenangan Battle Team

bt02



Kalajengking Bara

5 kemenangan Battle Team

bt03



Pari Malam

10 kemenangan Battle Team

bt04

Set Hall of Fame

Hadiah individu mencakup ketiga jenis perlengkapan. Trofi individu dan trofi tim mempunyai entri tersendiri.



Mahkota Emas

Team Cup November • juara 1

hof1

Rajawali Perak

Team Cup November • juara 2

hof2

Garuda Tembaga

Team Cup November • juara 3

hof3

Elang Biru

Team Cup November • juara 4

hof4

Podium Galatama / 1

Paket podium memuat layangan, gelasan, dan kostum sesuai ukuran bagan serta peringkat.






Galatama 16 pemain

Juara 1

p16r1






Galatama 16 pemain

Juara 2

p16r2






Galatama 16 pemain

Juara 3

p16r3






Galatama 16 pemain

Juara 4

p16r4






Galatama 32 pemain

Juara 1

p32r1






Galatama 32 pemain

Juara 2

p32r2

Podium Galatama / 2

Paket podium memuat layangan, gelasan, dan kostum sesuai ukuran bagan serta peringkat.







Galatama 32 pemain

Juara 3

p32r3







Galatama 32 pemain

Juara 4

p32r4

Peti mingguan

Pilihan dari Peti Mingguan. Setiap desain tersedia sebagai layangan dan gelasan.




Elang Fajar

Layangan atau gelasan

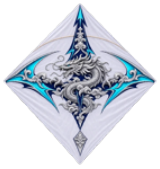
w01




Rajawali Senja

Layangan atau gelasan

w02




Naga Awan

Layangan atau gelasan

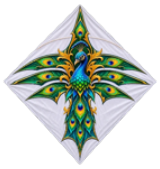
w03




Falcon Petir

Layangan atau gelasan

w04




Merak Aurora

Layangan atau gelasan

w05




Phoenix Surya

Layangan atau gelasan

w06

Penukaran fragmen

Tiga fragmen dapat ditukar dengan satu item yang tersedia dan belum dimiliki.



Keris Majapahit

Layangan atau gelasan

f01



Batik Parang

Layangan atau gelasan

f02



Barong Bali

Layangan atau gelasan

f03



Tenun Sumba

Layangan atau gelasan

f04



Cenderawasih Papua

Layangan atau gelasan

f05



Rencong Aceh

Layangan atau gelasan

f06

Lima belas lapangan



Lapangan



Sawah



Parkiran



Kecamatan



Stadion



Mahkota



Dermaga Laut



Teluk Mercusuar



Bukit Turbin



Lembah Balon



Viaduk Kereta



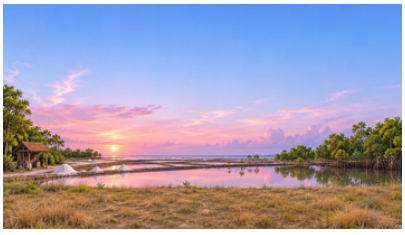
Air Terjun



Kaldera Bara



Danau Lampion



Tambak Flamingo

Panduan cepat saat bermain

Mau berlatih tanpa memakai koneksi?

Pilih latihan offline dan mulai dari AI mudah. Coba satu duel hanya untuk mengamati tension saat TARIK dan ULUR. Lalu ulangi dengan menekan JPRET ketika benang bertemu.

Mau mengundang teman yang online?

Di duel online, lihat pemain yang siap dan kirim tantangan. Untuk 2 vs 2, buat room, pilih sisi serta lapangan, lalu undang dari daftar pemain siap. Gunakan chat tim untuk menentukan wakil ronde berikutnya.

Teman tidak mendengar suara saya?

Periksa ikon mic dan izin mikrofon Android. Setelah mengizinkan, ketuk mic kembali bila diminta. Minta teman memeriksa ikon telinga. Dalam mode tim, pastikan kalian berada di sisi yang sama.

Sudah punya layangan, kenapa belum tampak di arena?

Buka INVENTORY LAYANGAN, pilih gambarnya dan tekan Pakai. Periksa syarat level dan pastikan item yang dimaksud memang layangan, bukan gelasan atau kostum dengan nama serupa.

Mau mengejar satu set lengkap?

Paket level dan paket kemenangan Battle Team memberi tiga jenis perlengkapan sekaligus. Untuk seri mingguan dan Pusaka Nusantara, kumpulkan layangan dan gelasannya secara terpisah.