

3. ANALISA DAN DESAIN SISTEM

3.1 Analisa Masalah

Fokus dari skripsi ini adalah faktor dan signifikansi mekanik *game* dalam keseruan Player dalam memainkan *game*. Beberapa mekanik *game* memiliki Kelemahan - kelemahan dalam Mekanik *Game* seperti ketidakjelasan alur bermain atau alur bermain yang monoton membuat Player kehilangan motivasi dan antusias untuk bermain. Mekanik *Game* yang seharusnya bertujuan mengarahkan Player kepada objektif permainan dengan pengalaman bermain yang paling optimal malah justru membuat Player nya kebingungan atau bosan. Sedangkan tujuan utama seseorang bermain sebuah *game* sendiri adalah untuk bersenang-senang. Oleh karena itu Mekanik *game* adalah salah satu faktor yang dapat secara langsung berdampak terhadap kesuksesan dan keberlangsungan sebuah *game*.

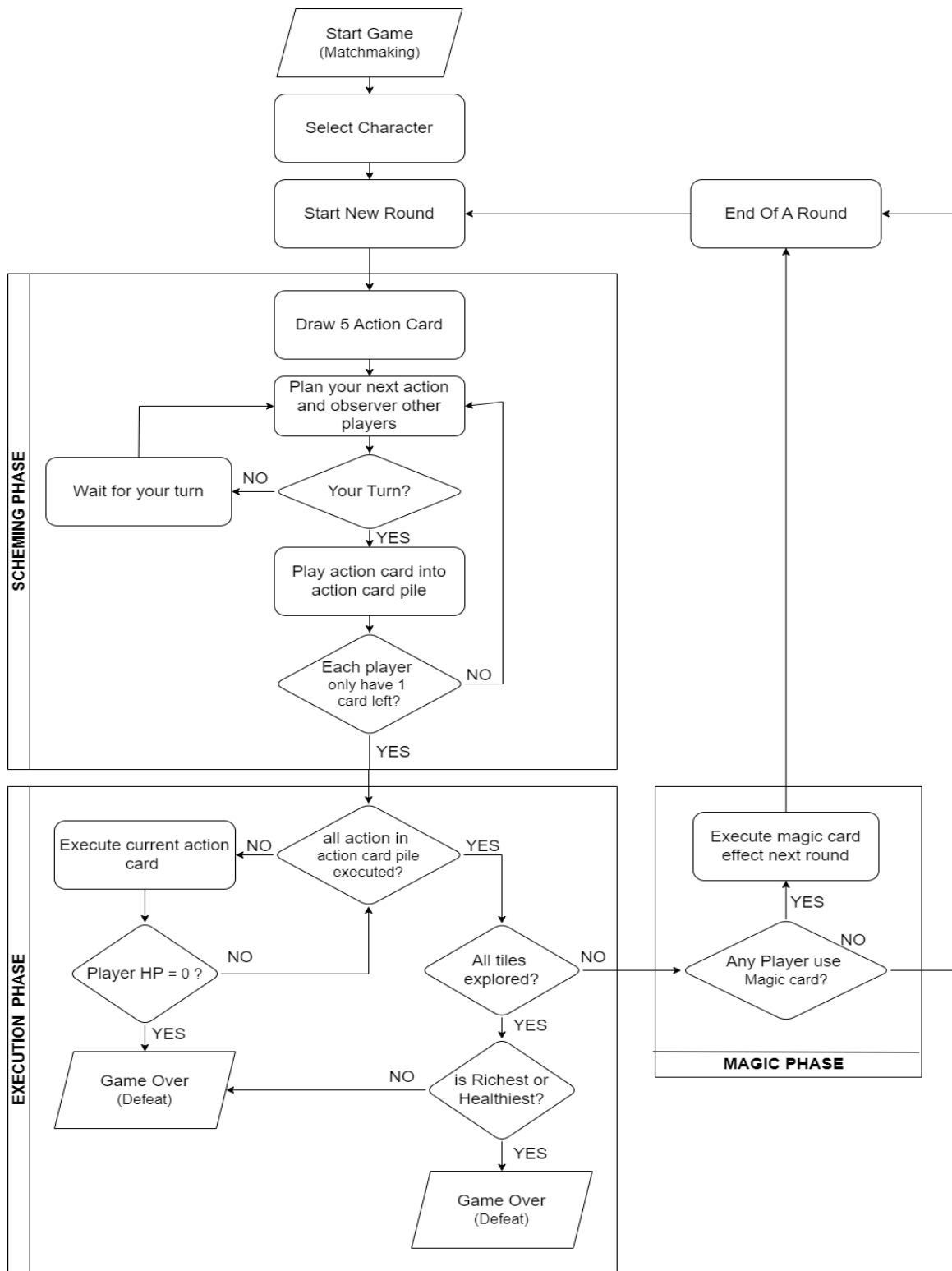
3.2 Analisa Kebutuhan

Mekanik *Game* yang baru akan menjadi lebih kompleks sehingga memberikan tantangan yang lebih menarik namun tidak berlebihan hingga Player bingung dan semakin memotivasi Player untuk memainkan permainan. Mekanik ini dapat diciptakan melalui kombinasi mekanik - mekanik yang sudah ada. Dengan tetap mempertahankan kelebihan - kelebihan dari masing - masing mekanik penyusunnya hasil kombinasi mekanik yang baru akan semakin saling mempertajam kelebihan mekanik dan memperbaiki kelemahan dari mekanik penyusun tersebut. Selain itu kombinasi mekanik baru tersebut juga dapat mengakomodasi Player-Player lain yang memiliki preferensi atau pendapat keseruan yang lebih beragam karena mengandung unsur- unsur keseruan yang lebih beragam.

3.2 Desain Sistem

3.3.1 Desain Alur Game

Untuk memulai permainan, salah satu Player perlu untuk membuat *host* terlebih dahulu lalu Player lain akan bergabung ke *host* tersebut. Lalu setiap Player akan memilih karakter yang hendak digunakan, ketika semua Player telah memilih karakter permainan akan dimulai. Permainan berjalan dalam beberapa ronde dan dibagi menjadi 3 fase. Fase pertama yaitu *Scheming Phase* dimana setiap Player akan *draw* 5 *Action Card* lalu Setiap Player secara bergiliran mengumpulkan *Action Card* yang mau dijalankan ke *Action Card Pile* hingga setiap Player hanya memiliki 1 *Action Card* tersisa di tangan. Fase kedua yaitu *Execution Phase* dimana setiap *Action Card* yang sudah terkumpul di *Action Card Pile* dijalankan sesuai urutan pengumpulan, jika salah satu HP Player telah habis (0), Player tersebut akan tereliminasi dan dinyatakan kalah dan terakhir Fase *Spell* dimana Player yang memiliki *Spell Card* dapat memilih untuk menjalankan efek dari *Spell Card* yang dipilih. Lalu memulai ronde baru dan terus berlanjut hingga semua *Tile* telah di *Explore*. Orang terkaya atau tersehat setelah *Tile* telah di *Explore* akan dinyatakan sebagai pemenang dan *game* akan selesai. *Flowchart* Penjelasan alur *game* dapat dilihat di Gambar 3.1.






Gambar 3. 1 Flowchart Alur Game

3.3.2 Desain Karakter Game

Setiap Player akan memilih salah satu dari karakter dengan kemampuan unik mereka masing-masing. Kemampuan dari masing-masing karakter dapat memberikan keuntungan tertentu dalam permainan untuk Player. Kemampuan karakter didesain untuk menyesuaikan pola bermain tertentu seperti lebih agresif atau lebih banyak beraksi sehingga Player dapat memilih bagaimana mereka cara mereka akan memenangkan permainan dengan memanfaatkan kemampuan tersebut dan mekanik game yang ada. Dengan demikian akan ada variasi cara bermain dan permainan akan tidak menjadi terlalu monoton. Karakter yang tersedia dengan kemampuan nya adalah sebagai pada tabel 3.1.

Tabel 3.1 Aset Karakter

Tampilan	Nama	Kemampuan Unik
	Mage	Mendapatkan 1 Tambahan Spell Card pada setiap awal ronde

	<p>Ranger</p>	<p>Dapat menyerang Player dalam jarak 2 <i>tile</i> yang sejajar dengan <i>tile Ranger</i> saat ini</p>
	<p>Adventurer</p>	<p>Dapat mengetahui isi <i>Tile</i> yang ditempati saat ini</p>
	<p>Knight</p>	<p>Memiliki serangan yang <i>damage</i> yang lebih besar dan HP yang lebih tinggi</p>

3.3.3 Desain Aset Game

3.3.3.1 Aset Tile

Tile akan menjadi tepat dimana Player dan karakter yang dikendalikan nya menjalankan aksi-aksi dan permainan berlangsung yang merupakan penerapan dari mekanik *Grid Movement*. Setiap *Tile* memiliki isi nya masing-masing yang baru akan diketahui ketika Player melakukan aksi *Explore* pada *Tile* tersebut. Sehingga untuk mendapatkan harta terbanyak yang merupakan objektif dari *game* ini, Player perlu mencari dari *Tile-Tile* tersebut manakah yang terdapat harta .Isi yang memungkinkan dari tiap *Tile* dapat dilihat di tabel 3.2.

Tabel 3.2 Aset *Tile*

Tampilan	Nama	Deskripsi
	Default Tile	Tampilan Tile awal, sebelum di explore
	Treasure Tile	Player mendapatkan 1 Poin Harta


	Enemy Tile	HP Player berkurang sebesar 1
	Spell Tile	Player mendapatkan 1 Spell Card
	Blank Tile	Tidak ada efek apapun

3.3.3.2 Aset Action Card

Player dapat memilih berbagai aksi yang hendak dilakukan dalam setiap rondanya. Mekanik *Action Queue* yang berfokus kepada perjalanan aksi ini membuat para Player untuk membangun strategi mereka seperti aksi apa yang akan dijalankan terlebih dahulu dan bagaimana mereka menanggapi aksi dari Player lain. Sehingga dengan aksi-aksi yang tersedia Player dapat memilih apa yang menjadi prioritas objektif mereka. Aksi-aksi yang tersedia dalam permainan dapat dilihat di Tabel 3.3

Tabel 3.3 Aset *Action Card*

Tampilan	Nama	Aksi
	<p>Move (Vertical)</p>	<p>Player bergerak secara vertikal (memilih antara ke atas atau ke bawah)</p>
	<p>Move (Horizontal)</p>	<p>Player bergerak secara horizontal (memilih antara ke kiri atau ke kanan)</p>

	Attack	Player menyerang Player lain (HP Player lain berkurang 1)
	Steal	Player mencuri satu harta dari Player lain (Player lain berkurang 1 harta, Player mendapatkan 1 harta)
	Explore	Player membuka isi dari Tile posisi nya saat ini, isinya adalah salah satu dari tabel aset tile

3.3.3.4 Aset *Spell Card*

Spell Card berfokus kepada antara dua hal yaitu memberikan keuntungan ke diri sendiri atau kerugian kepada Player lain untuk memperbesar kemungkinan Player yang memakai untuk memenangkan permainan. Dengan secara langsung mempengaruhi proses atau pencapaian

objektif Player itu sendiri atau Player lain akan menciptakan kompetisi yang lebih sengit. *Spell Card* hanya akan berlangsung selama ronde dan memiliki efek-efek tertentu dapat berpengaruh signifikan kepada jalannya ronde tersebut. *Spell Card* yang ada dan efek-efek nya adalah sebagai berikut.


Tabel 3.4 Aset *Spell Card*

Tampilan	Nama	Efek
 <p>The image shows a purple spell card with a decorative gold border. At the top, there is a green vine illustration. Below it, the word "Vine" is written in a gold serif font. Underneath, in a smaller white font, it says: "Upon using this card, action point of a chosen player will be reduced by 2".</p>	Vine	Player yang ditunjuk akan kehilangan 2 giliran untuk mengeluarkan kartu aksi
 <p>The image shows a purple spell card with a decorative gold border. At the top, there is a green biohazard symbol. Below it, the word "Toxic" is written in a gold serif font. Underneath, in a smaller white font, it says: "Upon using this card all player health will be reduced by 1 except the card user".</p>	Toxic	Semua Player kecuali yang mengaktifkan <i>Spell Card</i> ini kehilangan HP sebanyak 1 Poin

 <p>Aegis</p> <p>Upon using thhis card, the user will block the next incoming attack and steal</p>	<p>Aegis</p>	<p>Memblokir satu aksi "Attack" dan "Steal" berikutnya yang diterima player</p>
 <p>Haste</p> <p>Upon using this card, the user will be granted 1 extra action point</p>	<p>Haste</p>	<p>Player yang mengaktifkan <i>Spell Card</i> ini mendapatkan satu ekstra giliran untuk mengeluarkan kartu aksi (jika tidak ada kartu aksi lagi ditangan, diambil secara random dari dek)</p>

 <p>Blizzard</p> <p>Upon using this card, all action point of other players will be reduced by 1 except the user</p>	Blizzard	Semua Player kecuali yang mengaktifkan <i>Spell Card</i> ini kehilangan 1 giliran untuk mengeluarkan kartu aksi
 <p>Warp</p> <p>Upon using this card, the user will be granted the power to move to a chosen map tile</p>	Warp	Player yang mengaktifkan <i>Spell Card</i> ini memilih sebuah <i>Tile</i> yang diinginkan lalu langsung berubah posisi ke <i>Tile</i> tersebut

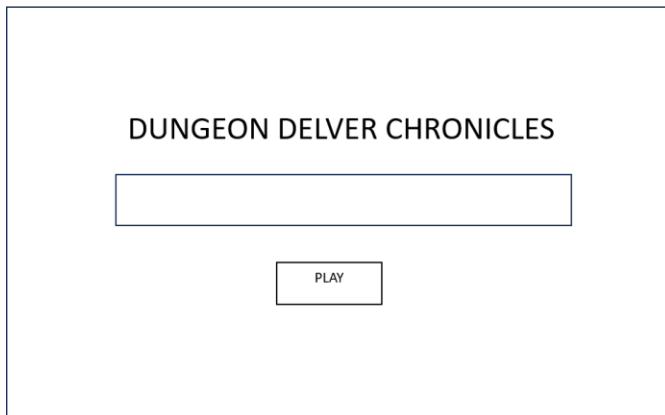
 <p>Bane</p> <p>Upon using this card, a chosen player won't be able to attack or steal</p>	<p>Bane</p>	<p>Player yang ditunjuk tidak dapat melakukan aksi "Attack" & "Steal" pada ronde berikutnya</p>
 <p>Quicksand</p> <p>Upon using this card, a chosen player cant Move</p>	<p>Quicksand</p>	<p>Player yang ditunjuk tidak dapat melakukan aksi "Move" pada ronde berikutnya</p>

 <p>The image shows a 'Void' spell card. It has a dark purple background with a golden, ornate border. In the center is a glowing blue and purple spiral. Below the spiral, the word 'Void' is written in a golden, serif font. At the bottom, in a smaller golden font, it says 'Upon using this card,, discard all target's magic cards'.</p>	<p>Void</p>	<p>Player yang ditunjuk akan kehilangan semua <i>Spell Card</i> nya saat ini</p>
--	-------------	--

3.3.4 Desain Interface

3.3.4.1 Menu Awal

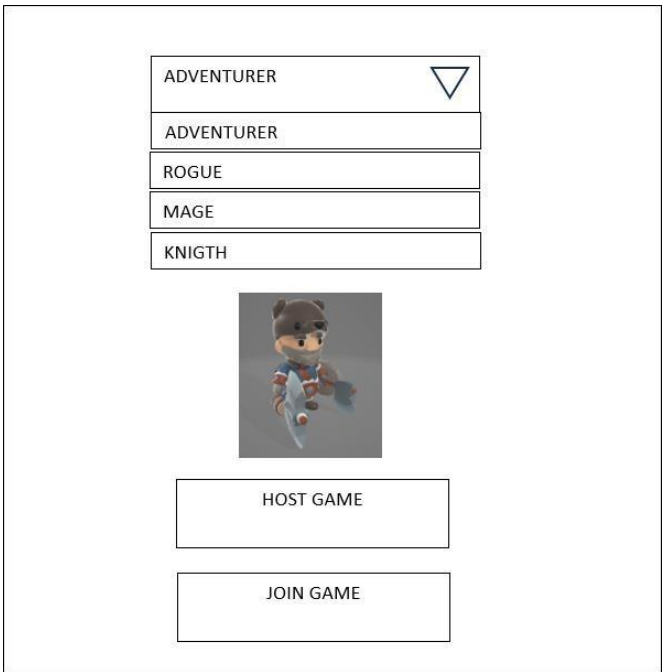
Interface awal ketika aplikasi baru saja dibuka, *Player* akan diminta untuk mengisi *username* yang akan mereka gunakan untuk permainan yang dapat dilihat di Gambar 3.2, lalu menekan tombol *Play* untuk mengarah ke menu *Matchmaking*.



Gambar 3.2 Interface Menu Awal

3.3.4.2 Matchmaking

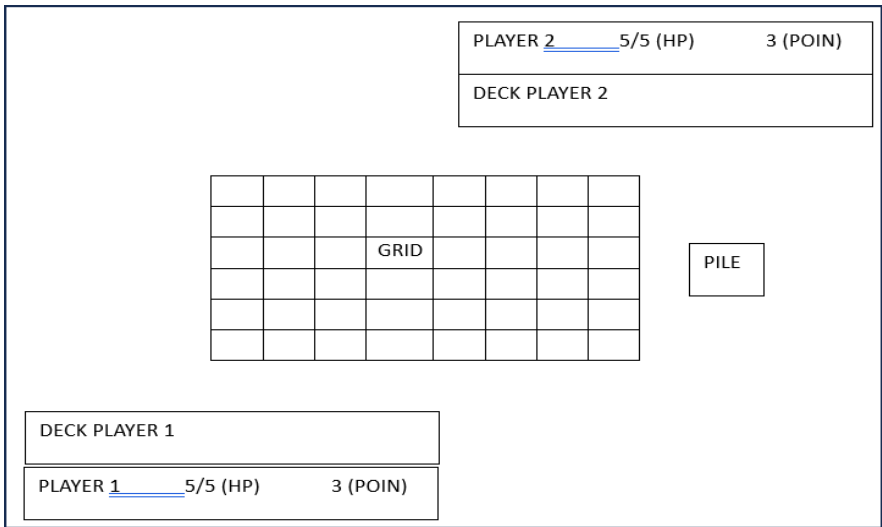
Interface untuk membuat *lobby* permainan dimana salah satu *Player* akan menjadi *host* atau pemilik *lobby* dengan menekan tombol *host game* dan *Player-Player* lain dapat bergabung di *lobby-lobby* yang tersedia dengan menekan tombol *join game*. Tombol *return* ketika ditekan akan mengarahkan kembali ke *interface main menu*. Selain itu akan *Interface* dimana setiap *Player* akan memilih karakter apa yang hendak mereka gunakan dalam permainan ini dari pilihan-pilihan karakter yang tersedia dengan memilih pada *dropdown* karakter. Ketika salah satu *icon* karakter ditekan akan muncul *preview* dari karakter tersebut beserta dengan nama dan deskripsi kemampuannya (Gambar 3.3). Setelah memilih karakter yang digunakan, salah satu *Player* akan menjadi *Host* yang akan membuat *lobby* permainan dengan menekan tombol *Host Game* dan *Player* lainnya akan bergabung ke *lobby* permainan yang telah dibuat oleh *Host* dengan menekan tombol *Join Game* dan memasukkan *IP Address* dari perangkat *Host*. Setelah jumlah *Player* yang diperlukan bergabung ke sebuah *lobby* permainan, permainan baru akan dimulai.



Gambar 3. 3 Inteface Matchmaking

3.3.4.2 Game Arena

Interface tempay *Game* utama dimainkan, terdiri dari arena dalam bentuk *grid* permainan , *Pile* (tempat mengumpulkan kartu aksi) dan UI Player yang terdiri dari HP, Jumlah Poin dan Kartu *player* .



Gambar 3. 4 Interface Game Arena

3.3.4.4 Game Over

Interface untuk Ketika Permainan berakhir, Permainan akan beralih ke *Interface Game Over* dimana hasil dari permainan tersebut dapat dilihat oleh setiap *player* apakah mereka masing-masing kalah atau menang, hanya akan ada satu pemenang dan *Interface* mereka akan menunjukkan teks *Victory* (Gambar 3.5) yang berarti dia menang sedangkan bagi *player* yang kalah akan menunjukkan teks *Defeat* dan menunjukkan siapa yang menang pada permainan tersebut (Gambar 3.6).



Gambar 3.5 *Interface Game Over Player Menang*

Gambar 3.6 *Interface Game Over Player Kalah*

