

LAPORAN

CORE GAMEPLAY DAN MEKANIKA UTAMA

Laporan ini dibuat untuk melanjutkan tugas 2 mata kuliah Pengantar Game
yang dibina oleh : **Irtafa Masrusi, S.S.T, M. Tr. T**



Disusun oleh:

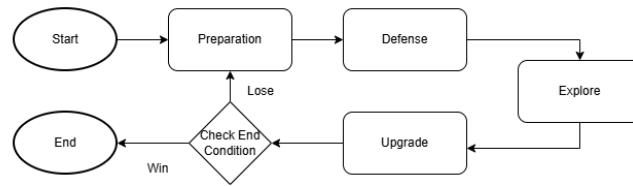
Adam Fauzan M.	202310370311102
Safwa Nusaibah	202310370311002
Muhammad Althaf G.	202310370311062
Adinda Okta R.	202310370311104
Javier Bhagawanta	202310370311314
Tifsan Ariel Pratama	202310370311349

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2025**

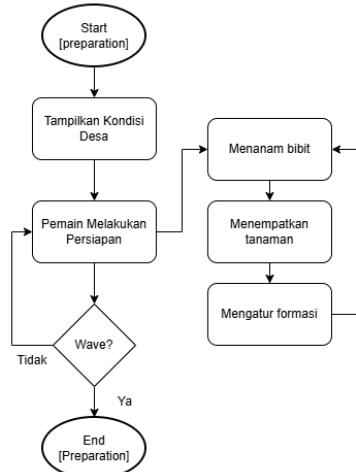
A. Core gameplay loop (aktivitas utama yang akan dimainkan oleh pemain)

Core gameplay pada game ini berfokus pada penggunaan tanaman dengan kemampuan khusus untuk melindungi pemain dan desa. Tanaman memiliki kemampuan seperti mage, slow, heal, dan buff. Pemain menjelajahi hutan, gua, dan rawa untuk mencari bibit langka, material crafting, serta relic yang meningkatkan pertahanan.

Pemain menang jika seluruh musuh pada level tersebut mati. Serangan monster terjadi secara acak. Pemain kalah apabila kantor desa (Village Core) runtuh, dan kekalahan akan mengurangi trophy pemain.

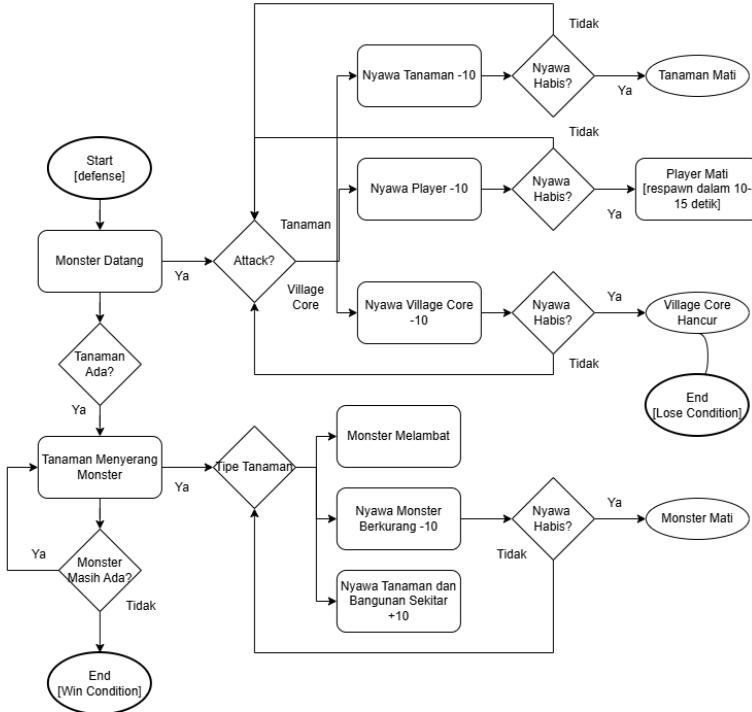


1. Preparation Phase



- 1) Pemain menanam bibit tanaman.
- 2) Pemain menyiapkan formasi pertahanan.
- 3) Pemain mempersiapkan alat, senjata, dan posisi tanaman.

2. Defense Phase



- 1) Monster menyerang desa secara acak.
- 2) Tanaman menyerang sesuai efeknya (mage, slow, heal, buff).
- 3) Pemain membantu pertahanan dengan senjata.
- 4) Pemain menang bila semua musuh mati.

3. Exploration Phase

- 1) Pemain menjelajahi hutan, gua, atau rawa.
- 2) Pemain mengumpulkan bibit langka, item unik, relic, dan material.

4. Upgrade & Farming Phase

- 1) Pemain menggunakan hasil panen langka dan material untuk meningkatkan tanaman, senjata, armor, dan fasilitas desa.

B. Rules (aturan dasar, kondisi menang/kalah)

1. Aturan Dasar

- 1) Pemain harus menjaga desa (Village Core) agar tidak hancur.
- 2) Tanaman memiliki durability, range, dan efek skill masing-masing.
- 3) Pemain dapat membawa senjata untuk pertahanan tambahan.
- 4) Serangan monster terjadi secara acak.

2. Kondisi Menang

- 1) Bertahan hidup melewati jumlah hari/wave tertentu (misal 2–5 wave).
- 2) Menyelesaikan area-level dengan mengalahkan semua musuh.
- 3) Menuntaskan storyline utama melalui main quest dan side quest.

3. Kondisi Kalah

- 1) Desa (Village Core) hancur akibat serangan musuh.
- 2) Pemain memiliki 3 kesempatan hidup, jika habis dalam satu hari atau satu fase pertahanan, pemain dianggap kalah.

C. Player actions (apa saja yang bisa dilakukan pemain)

1. Bertani

- 1) Menanam bibit tanaman.
- 2) Memanen hasil tanaman.
- 3) Menggunakan hasil panen untuk crafting atau upgrade.

2. Pertahanan

- 1) Menempatkan tanaman pertahanan.
- 2) Mengatur formasi.
- 3) Melakukan serangan tambahan menggunakan senjata.

3. Eksplorasi

- 1) Menjelajahi hutan, rawa, atau gua.
- 2) Mencari bibit langka dan item unik.
- 3) Mengumpulkan material.

4. Aksi Sosial

- 1) Berbicara dengan NPC.
- 2) Mengambil quest.

5. Crafting dan Upgrade

- 1) Membuat alat pertahanan dari material yang ditemukan.
- 2) Membuat pagar untuk menahan musuh.
- 3) Upgrade alat, armor, dan fasilitas.

D. Control scheme (keyboard, touch, gesture, sensor, dll)

1. Movement

- 1) WASD untuk bergerak
- 2) Space untuk melakukan dodge roll

2. Action

- 1) F untuk berinteraksi kepada sesuatu
- 2) Mouse Left Click untuk melakukan aksi serangan
- 3) Aiming otomatis mengikuti posisi cursor mouse
- 4) Scroll Up/Down untuk mengganti alat atau senjata yang dipegang saat itu

3. Menu

- 1) ESC untuk membuka menu pause
- 2) E untuk membuka Menu Character

E. Progression system (leveling, upgrade, reward loop)

1. Sistem Upgrade (Farming & Defense)

Menggunakan hasil panen langka dan koin untuk upgrade:

- 1) Senjata
- 2) Alat pertanian
- 3) Armor
- 4) Level tanaman khusus

2. Leveling Karakter

- 1) XP diperoleh dari quest dan wave pertahanan.
- 2) Level up memberikan Reward Point untuk:
 - a. Skill Pertanian
 - b. Skill Eksplorasi
 - c. Skill Pertempuran
- 3) Membuka slot skill baru dan meningkatkan base stat pemain.

4. Pengembangan Koleksi Tanaman

- 1) Tanaman dapat di-upgrade untuk meningkatkan durability, range, dan efek skill.
- 2) Bibit langka dari eksplorasi membuka opsi pertahanan baru yang kuat.

5. Peningkatan Desa

- 1) Material langka dan trophy digunakan untuk meningkatkan Base HP Village Core.
- 2) Membuka fasilitas seperti Workshop dan Alchemy Lab.
- 3) Fasilitas baru memungkinkan crafting yang lebih kuat.