# Saran Desain Gameplay Mana Hearth

## 1. Struktur Loop Gameplay

Setiap sesi bermain dimulai di hub utama (misalnya kota **Arkhaven**) di mana pemain mendapatkan quest dari NPC atau anggota faksi. Pemain kemudian memilih tujuan petualangan di peta dunia berbentuk node (misalnya kota-kota lain, dungeon, hutan, pelabuhan), kemudian bertransisi ke node tersebut. Saat menjelajah tiap lokasi, pemain berinteraksi dengan lingkungan dan NPC (mengumpulkan informasi, memecahkan teka-teki, atau mencari sumber daya). Jika ada musuh atau tantangan, pertarungan turn-based tercetus sebagai ujian (kemudian pemain kembali ke narasi setelah pertempuran). Setelah tujuan tercapai (misal menyerahkan item, menyelesaikan misi mini), pemain kembali ke hub untuk mendapatkan imbalan (XP, item, reputasi) dan mengembangkan karakter. Siklus ini berulang sambil membuka quest baru (termasuk quest rahasia) dan area eksplorasi tambahan.

* **Perjalanan antar-node**: Pemain memilih node tujuan di peta, lalu berpindah langsung ke lokasi itu. (Misalnya: “Anda menuju hutan Hitam di utara.”) Saat perjalanan, bisa muncul kejadian acak yang menambah node baru (misal reruntuhan tersembunyi), mengikuti model node-based travel.
* **Interaksi NPC & Faksi**: Di setiap node, pemain menemui NPC dari berbagai ras dan faksi. Dialog bercabang (tergantung statistik karakter) dapat memicu quest resmi atau rahasia. Pilihan dialog harus memberi umpan balik naratif memuaskan (misalnya guard yang menolak melewati gerbang bereaksi secara hidup).
* **Selesaikan Misi dan Hadiah**: Menuntaskan misi mengungkap lore, membuka area baru, atau memberi peralatan unik. Misalnya, menyelesaikan quest utama Faksi Penyihir memberi akses ke Arcanea, sementara quest sampingan membuka cabang cerita faksi lain. Imbalan terbaik (item legendaris, keanggotaan guild elit, informasi rahasia) disediakan untuk pencapaian besar dalam cerita.
* **Crafting dan Sumber Daya**: Antara misi, pemain dapat mengolah sumber daya (mining, herbalism) dan membuat item/ramuan/senjata di kota atau kamp. Crafting melengkapi progres karakter – contohnya membuat ramuan penyembuh tingkat tinggi atau memperkuat senjata biasa menjadi langka. Sistem craft yang mendalam bisa menjadi daya tarik tersendiri, karena pemain menikmati memadukan bahan mentah menjadi perlengkapan kuat.
* **Leveling dan Preparasi**: Setelah mendapat pengalaman, pemain naik level dan mengalokasikan poin ke stat/skill baru. Pemain bisa membeli peralatan atau mempelajari mantra dari guild. Pemain menyiapkan karakter sesuai gaya bermain sebelum memulai loop berikutnya.

Pada intinya, gameplay loop Mana Hearth berbasis eksplorasi node dan interaksi NPC sambil menyelesaikan quest secara berulang. Pengalaman kunci terletak pada pilihan cerita dan penjelajahan dunia, sedangkan pertempuran adalah elemen yang relatif cepat untuk membuka konten (seperti yang dicatat pengembang Twine RPG). Dengan demikian, pertarungan berfungsi sebagai “gerbang” tugas tertentu, bukan fokus utama, sehingga pemain tetap terdorong untuk terus menjelajah dan berpetualang.

## 2. Contoh Alur Pilihan Berbasis Stat

Setiap interaksi sosial atau tantangan naratif dapat memiliki opsi berbasis stat. Misalnya saat **NPC Penjaga Arkhaven** menghadang, berikan pilihan seperti “Bujuk dengan Karisma”, “Intimidasi dengan Kekuatan Fisik”, “Mantra Ilusi dengan Intelegensi”, atau “Memberi Suap dengan Ekuilibrium”. Hasilnya tergantung nilai stat dibanding kesulitan:

* **Bujuk (Stat Karisma)**: Jika Karisma karakter tinggi (mis. ≥12) melebihi ambang, penjaga terkesan dan membiarkan lewat. Narasi dapat memuji kepiawaianmu berbicara. Jika gagal, NPC tetap curiga.
* **Intimidasi (Stat Kekuatan/Dexterity)**: Jika Kekuatan Fisik atau Keberanian memadai, karakter menciptakan kesan menakutkan. Penjaga mungkin mengalah dan mundur, atau menantang duel jika ambang tidak tercapai.
* **Sihir (Stat Intelegensi)**: Gunakan mantera ilusi untuk menciptakan bayangan penyihir besar di belakang penjaga. Sukses bila Intelegensi tinggi; jika berhasil, penjaga takut dan mundur. Jika gagal (stat terlalu rendah), sihir itu sia-sia atau memicu deteksi sihir.
* **Suap (Stat Ekuilibrium)**: Jika memiliki cukup uang dan Kemauan Ekuilibrium tinggi, tawarkan suap. NPC memeriksa peluang korupsi (threshold stat); jika lulus, ia menerima imbalan diam-diam. Gagal bisa membuat penjaga marah atau memicu reputasi negatif.

Pilihan ini bercabang dan konsekuensinya nyata. Sebagai contoh, strategi diplomasi membuka jalur damai, sementara kekerasan memicu duel turn-based. Setiap cabang berujung berbeda (NPC taat, kabur, atau melapor petinggi) yang dapat mempengaruhi reputasi pemain di faksi tertentu. Hal ini selaras prinsip desain naratif: “Tawarkan pemain pilihan bercabang yang terhubung dengan NPC dengan konsekuensi nyata untuk menciptakan dunia yang interaktif dan imersif”. Dengan sistem stat ini, pemain dimotivasi membangun karakter dengan kekuatan unik – misalnya, si penjual sihir berkarisma tinggi dapat menghindari pertempuran lewat diplomasi, sementara pejuang kuat bisa menghadapi halangan lewat kekuatan senjata.

## 3. Mekanik Pertarungan Turn-Based

Pertempuran di Mana Hearth dilakukan secara bergantian (giliran). Setiap pertarungan dimulai dengan melacak **Inisiatif** (dipengaruhi stat Dexterity/Speed). Giliran setiap karakter (pemain atau musuh) dilakukan sesuai inisiatif. Pemain memilih aksi: menyerang fisik, menggunakan kemampuan khusus, melancarkan mantra, bertahan, atau menggunakan item (ramuan, bom, dll). Hasil serangan dan mitigasi kerusakan dipengaruhi oleh statistik dan kondisi:

* **Statistik Inti**: Kekuatan meningkatkan kerusakan serangan fisik; Intelegensi meningkatkan daya dan efektivitas mantra; Ketangkasan (Dexterity/Speed) mempengaruhi akurasi, kecepatan giliran, dan peluang menghindar; Pertahanan mengurangi kerusakan yang diterima; Vitalitas (HP) menentukan daya tahan. Setiap poin stat memodifikasi angka perhitungan kerusakan. Sistem tersebut dapat dioptimalkan sedemikian rupa agar stat berelasi circular (mis. Kekuatan > Pertahanan > Kecepatan > Kekuatan) untuk keseimbangan. Dengan pola RPS stat ini, pemain dapat mengatasi berbagai musuh bergantung pilihan build tanpa ada satu stat yang mutlak mendominasi.
* **Keterampilan (Skill) dan Sihir**: Pemain mempelajari sejumlah skill/kemampuan seiring bertambahnya level. Contohnya: Serangan Pedang, Tembakan Panah, Mantra Api, Pemulihan, Heal Area, dll. Setiap skill mungkin menghabiskan stamina atau mana. Skill dapat mengenai beberapa target atau memberikan efek area sesuai deskripsi.
* **Status dan Efek Tempur**: Mantera dan serangan tertentu menimbulkan efek status: misalnya Poison (racun berkurang HP tiap giliran), Stun (skip giliran musuh), Buff (menambah serangan sementara), atau Debuff (mengurangi akurasi/pertahanan lawan). Pemain juga dapat menggunakan ramuan atau skill pembersih untuk menghilangkan efek negatif.
* **Giliran Musuh**: Setelah aksi pemain, giliran berganti ke musuh. Musuh melakukan serangan atau sihir dengan cara serupa, menjadikan pemain harus merencanakan taktik giliran (apakah fokus menyerang kini atau bertahan dulu sebelum HP kritis).
* **Keberuntungan/RNG**: Perhitungan serangan dapat memasukkan elemen keberuntungan (misalnya Lukiness memengaruhi kritikal). Hal ini memberikan variasi agar tiap pertempuran terasa dinamis. Namun, hasil akhir lebih banyak ditentukan oleh strategi pemain (pemilihan skill yang tepat) dibanding murni RNG.

Secara keseluruhan, pertempuran turn-based ini menekankan keseimbangan antar-build: karakter pejuang (high Kekuatan) dan penyihir (high Intelegensi) sama berpotensi efektif bila dimainkan dengan baik. Pemain skillful yang membuat keputusan bijak dapat mengalahkan musuh meski statistik dasar berbeda. Dengan desain RPS stat dan beragam skill, setiap gaya bermain (offensive, defensif, hybrid) memiliki keunggulan tersendiri dan dapat saling melengkapi.

## 4. Sistem Progresi

Sistem progresi mencakup perkembangan karakter seiring pengalaman, penguasaan sihir, dan kenaikan pangkat dalam guild atau faksi. Komponen utamanya:

* **Leveling dan Peningkatan Stats**: Menyelesaikan quest dan bertarung melawan musuh memberikan XP. Saat naik level, pemain menerima poin peningkatan atribut (Kekuatan, Intelegensi, dll) atau poin skill. Pemain menentukan build – misalnya meningkatkan Intelegensi untuk mengakses mantra tingkat lanjut. Level juga dapat meningkatkan parameter dasar seperti HP/MP.
* **Tier Sihir (Tingkat Sihir)**: Sihir dibagi dalam tier berjenjang: misalnya Tier 1 (dasar) hingga Tier 5 (tinggi). Untuk mempelajari Tier lebih tinggi, pemain harus mencapai level tertentu dan seringkali berguru atau lulus ujian di sekolah sihir (misal di Arcunea). Setiap tier membuka mantra dengan kekuatan dan kompleksitas lebih besar, serta kebutuhan mana lebih besar. Sebagai contoh, spell api dasar (tier rendah) dapat membakar satu musuh, sedangkan tier tinggi mungkin memanggil api raksasa area. Sistem tier ini mencerminkan kemajuan karakter dalam penguasaan leylines magis dunia.
* **Rank Guild/Faksi**: Pemain dapat bergabung dengan guild (misalnya Guild Penyihir, Gilda Prajurit, atau Gilda Pedagang) atau faksi politik. Melalui quest eksklusif guild dan misi reputasi, pemain naik pangkat (dari Novice → Adept → Master, dsb.). Kenaikan pangkat memberi akses pada fasilitas khusus (alat kerajinan unik, lokasi rahasia, mentor eksklusif) dan quest tingkat lanjut. Contohnya, naik pangkat dalam Guild Penyihir membuka resep potion tingkat lanjut atau ritual magis baru. Progress pangkat ini paralel dengan level karakter – semakin tinggi level, semakin banyak tugas kompleks yang bisa dikerjakan.
* **Perkembangan Botani dan Crafting**: Selain karakter, kemajuan dalam crafting juga sistematis. Mencapai level tertentu atau menguasai resep baru memungkinkan pembuatan item langka. Misalnya, mendapati blueprint senjata legendaris setelah eksplorasi dungeon tersembunyi. Hasilnya, pemain merasa karakter dan juga kemampuan crafting-nya berkembang bersama.

Sistem progresi ini memastikan pemain selalu mendapatkan tujuan jangka pendek (level up, skill baru) dan jangka panjang (menjadi Master Guild) dalam cerita. Hadiah berupa kemampuan baru atau status sosial didesain seimbang untuk memotivasi pemain terus mengeksplorasi dunia besar Mana Hearth.

## 5. Integrasi Lore dan Worldbuilding

Dunia **Mana Hearth** yang luas (5× ukuran Bumi) dan magis harus hidup dalam setiap aspek gameplay. Lore dan setting akan terjalin erat dengan lokasi-lokasi kunci berikut:

* **Arkhaven**: Ibu kota kerajaaan atau konfederasi utama, Arkhaven menjadi titik awal dan hub sentral. Kota ini padat penduduk, pasar besar, dan pusat pemerintahan. Di sini, pemain bertemu bangsawan, pedagang kaya, faksi politik, dan guild besar. Quest utama politik dan intrik berpusat di sini. Deskripsikan Arkhaven dengan detail imajinatif: misalnya deru kereta kuda, aroma rempah pasar, suara orator di alun-alun. Dengan mendeskripsikan secara selektif pemandangan dan suara penting (mengacu pada indera pemain), kota ini terasa hidup tanpa membanjiri teks.
* **Arcunea**: Kota suci para penyihir di peta dunia, Arcunea dibangun di persimpangan dua ley-lines kuat. Di sinilah sekolah sihir dan perpustakaan magis berada. Pemain dapat menimba ilmu di Akademi Arcanea, mencari mantra kuno, atau bertemu guru legendaris. Eksplorasi dan quest di Arcunea menekankan elemen magis: misalnya mencari buku mantra pada Rak Maya atau menstabilkan ley-line yang terganggu. Penggambaran Arcunea menekankan cahaya hijau selubung malam, suara mantra lembut, dan sensasi mengayun mana di udara.
* **Zarakul**: Kompleks dungeon kuno yang dipenuhi monster kuat dan teka-teki berbahaya, Zarakul adalah tempat ujian terakhir. Berbagai level dungeon (hutan bawah tanah, reruntuhan siluman, kamar naga) menjadi node petualangan kritis. Zarakul menyimpan rahasia lama (lore: misal asal-usul ilusi mana). Quest rahasia dan senjata legendaris tersembunyi di sini. Pemain membutuhkan level tinggi atau skill khusus untuk menaklukkan boss-boss di Zarakul. Nuansa tempat ini gelap, lembab, suara gemuruh jauh, dan kilatan api dari makhluk legendaris menghantui.

Selain itu, banyak lokasi lain (pelabuhan dagang, hutan mistis, desa terpencil) memperkaya dunia. Misalnya, **Port Hemlock** sebagai penghubung darat-laut, atau **Hutan Caranthir** tempat elf mistis bersembunyi. Faksi seperti Serikat Pedagang Arkhaven, Lingkaran Merah Penyihir Arcunea, atau Klan Serigala Hutan Caranthir juga memberi latar politik yang kompleks. Interaksi pemain dengan faksi ini menggerakkan plot—pilihan membantu satu faksi bisa merugikan yang lain.

Dalam mendeskripsikan semua itu, gunakan teks evocative yang memanfaatkan indera pemain sebagai jangkar. Misalnya, daripada menyebut semua pohon di hutan, fokuskan pada aroma tanah basah dan bisikan daun yang menciptakan misteri. Dengan cara ini, lore tersebar alami dalam gameplay, membuat pemain seolah “merasakan” dunia Mana Hearth secara langsung (penciuman, pendengaran, penglihatan). Sebagai hasilnya, kota besar dan dungeon bukan hanya titik pada peta, melainkan pusat cerita dan emosi yang mendorong pemain untuk terus berkelana.

## 6. Komponen Teknis (AI/Web dan UX)

Untuk implementasi berbasis AI dan web, berikut beberapa pertimbangan teknis:

* **Engine Narasi Berbasis State/Tree**: Cerita bercabang dapat diprogram sebagai state machine atau pohon dialog. Misalnya gunakan framework interaktif (seperti Ink, YarnSpinner, atau DialogFlow). Setiap state mewakili situasi naratif, sedangkan transisi antar state diatur oleh pilihan pemain dan variabel kondisi (statistik, flag quest). Pendekatan ini memudahkan modularitas quest dan dialog: pengembang dapat menambah cabang baru tanpa mengubah keseluruhan.
* **Integrasi AI**: Modul AI (seperti LLM ChatGPT) dapat dipakai untuk memperkaya dialog. Misalnya server DialogFlow CX menjalankan logika game (memetakan state dan pilihan). Ketika pemain memasukkan jawaban bebas atau tidak terduga, webhook bisa mengirim input tersebut ke ChatGPT untuk menghasilkan respons dinamis. Hal ini memungkinkan percakapan NPC yang lebih variatif tanpa menulis skrip secara manual untuk setiap kemungkinan frase. Dengan arsitektur ini, AI menjadi “mesin logika” cerita, sementara LLM memberikan detail respons sesuai konteks.
* **Sistem Quest Modular**: Rancang quest sebagai modul terpisah dengan kondisi awal, tujuan, dan efek penyelesaian sendiri. Quest sederhana (contoh: kumpulkan 5 herbs) atau multi-part (rantai misi berjenjang) bisa ditambah lewat data file terpisah. Ketika kondisi tertentu terpenuhi (NPC bicara ke topik, atau lokasi dikunjungi), quest baru aktif. Setelah penyelesaian, event atau dialog tertentu dicapai. Pendekatan ini mirip saran devlog Games by Hyper: quest dapat memicu dialog dan event pada titik kemajuan tertentu, sehingga alur cerita terkait quest terasa organik dalam gameplay.
* **UX Teks Bercabang**: Desain UI/UX minimalis tapi jelas: area utama menampilkan teks narasi berisi cerita, disertai opsi-opsi pilihan berupa tombol atau link bercabang. Antarmuka perlu responsif: setiap aksi pemain (klik opsi) langsung direspons dengan teks selanjutnya. Berikan juga tombol akses cepat (log aktivitas, inventori, peta) agar pemain mengelola karakter tanpa menghilangkan imersi teks. Hindari kekacauan tampilan (mengikuti prinsip clean UI untuk interactive fiction).
* **Umpan Balik Cepat**: Sebagaimana penting dalam game teks, setiap pilihan harus diikuti umpan balik deskriptif. Misal, jika pemain mencoba aksi yang sia-sia (“makan ramuan di depan pintu terkunci”), game harus menjelaskan hasilnya secara vivid (“Anda menggigit ramuan… namun tidak banyak berubah, sementara pintu tetap terkunci”). Ini menjaga dunia tetap reaktif dan memudahkan pemain memahami konsekuensi.
* **Generasi Dinamis**: Fitur tambahan, seperti laporan ringkasan quest log atau peta interaktif, dapat digerakkan AI. Chatbot dapat menyimpulkan informasi penting dari narasi (misal: “Anda memiliki quest aktif ‘Gali Ruins’ dan 3 tugas tersisa”); atau membuat petunjuk halus bila pemain buntu. Meski teks utama pilihan tetap ditulis tangan, AI dapat membantu modul tambahan seperti pengingat cerita atau trivia worldbuilding secara real-time.

Semua komponen tersebut bekerja bersama: engine narasi menangani alur bercabang dan state, quest manager modular mengatur kemajuan, dan UI teks interaktif menyajikan konten ke pemain secara lancar. Pendekatan berbasis web (misalnya game dijalankan di browser atau chat interface) memungkinkan integrasi AI dengan mudah serta penyimpanan status di server (untuk menyambung sesi). Hasilnya, Mana Hearth akan terasa seperti novel visual bercabang dengan fleksibilitas chatbot modern, menggabungkan desain RPG klasik dengan teknologi AI terkini.

**Referensi:** Prinsip desain di atas merujuk praktik pengembangan interactive fiction dan RPG modern. Semua konten disesuaikan dengan konteks dan lore dunia Mana Hearth.