

TUGAS

MEKANISME PADA GAME BLACK DESSERT ONLINE



Nama : Oky Satria Widhiansyah

NIM : A11.2020.12674

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO

2024

The Bartle Test of Gamer Psychology

You are **67% Achiever**

What Bartle says:

♦ Achievers regard points-gathering and rising in levels as their main goal, and all is ultimately subservient to this. Exploration is necessary only to find new sources of treasure, or improved ways of wringing points from it. Socialising is a relaxing method of discovering what other players know about the business of accumulating points, that their knowledge can be applied to the task of gaining riches. Killing is only necessary to eliminate rivals or people who get in the way, or to gain vast amounts of points (if points are awarded for killing other players).

You are also:

60% Killer

47% Socialiser

27% Explorer

This result may be abbreviated as AKSE

 Post

Mekanisme Dalam Game Black Desert Online

- **Leveling System:** proses dimana pemain meningkatkan level karakter mereka dengan mendapatkan pengalaman (experience points/XP) melalui berbagai aktivitas dalam permainan untuk meningkatkan power karakter.
- **Node System:** Mekanisme yang memungkinkan pemain untuk menghubungkan berbagai area di dalam permainan. Pemain dapat mengelola dan menghubungkan node untuk mendapatkan akses ke sumber daya, quest, dan fitur lainnya.
- **Knowledge System:** Pemain dapat mengumpulkan pengetahuan tentang berbagai entitas dalam permainan, termasuk NPC, monster, dan lokasi. Pengetahuan ini tidak hanya memberikan informasi tambahan kepada pemain, tetapi juga memberikan keuntungan dalam pertempuran dan aktivitas lainnya.
- **Guild System:** Pemain dapat bergabung dengan atau membuat guild di Black Desert Online. Guild dapat melakukan berbagai kegiatan bersama seperti guild dungeon, guild war, atau aktivitas sosial lainnya. Sistem guild juga memungkinkan pemain untuk mengembangkan struktur sosial dan ekonomi yang kompleks di dalam permainan.
- **Skill System:**
 1. **Type of skills:** Terdapat beberapa jenis skill dalam permainan, termasuk skill pertempuran (combat skills), skill non-pertempuran (non-combat skills), dan skill kelas (class skills) yang spesifik untuk setiap kelas karakter.
 2. **Skill tree:** Setiap kelas karakter memiliki pohon skill yang unik, yang terdiri dari berbagai cabang skill yang dapat dikembangkan oleh pemain. Skill dapat dikategorikan sebagai skill dasar, skill lanjutan, dan skill spesialisasi yang hanya dapat diakses setelah memenuhi persyaratan tertentu atau mengembangkan skill sebelumnya.
 3. **Skill combo:** Beberapa skill dapat digabungkan dalam kombo untuk menciptakan serangan yang lebih kuat atau efektif. Pemain dapat mengatur kombinasi keterampilan dalam urutan tertentu untuk meningkatkan efisiensi pertempuran mereka.
- **Market System:** Mekanisme ini memungkinkan pemain untuk memperdagangkan barang atau sumber daya dalam permainan, baik dengan karakter non-pemain (NPC) maupun dengan pemain lain.