

# DELIVERABLES 1 KELOMPOK 13

## Tugas Besar Logika Komputasional

**Nama Kelompok : Surya Pro Log**

**Anggota Kelompok :**

- **Suryanto (13520059)**
- **Raden Haryosatyo Wisjnuandono (13520070)**
- **Farrel Ahmad (13520110)**
- **Muhammad Rakha Athaya (13520108)**

Claire adalah seorang gadis yang baru saja ditipu oleh seorang kliennya yang hilang begitu saja secara *GAIB* tanpa membayar proyek yang ia bangun dengan susah payah. Selain menjadi korban penipuan, Claire juga terlilit hutang sebesar 20000 gold yang perlu dilunasi dalam jangka waktu 1 tahun. Oleh karena itu, Claire memutuskan untuk pulang ke kampung halamannya dan melanjutkan usaha tani milik kakeknya untuk bisa melanjutkan hidup dan membayar hutangnya.

1. User memulai permainan dengan memilih salah satu dari 3 job yang ada :

- ❖ Job Rancher :
  - Khusus Rancher, setelah mencapai level tertentu dapat memproduksi item premium (harga barang tinggi). Misalnya Rancher level 10 dapat mengubah telur menjadi Mayonaise, level 20 mengubah susu menjadi keju, level 30 mengolah wol menjadi sweater
  - Harga jual hasil ternak lebih mahal
- ❖ Job Fisherman :
  - Memiliki probabilitas untuk mendapatkan ikan lebih tinggi
  - Harga jual ikan lebih mahal
- ❖ Job Farmer :
  - Farmer memiliki kecakapan yang tinggi terkait pengolahan tanah sehingga dapat melakukan panen dalam waktu yang lebih singkat.
  - Harga jual hasil pertanian lebih mahal

2. Sistem Level :

- ❖ Level Player :
  - Player dengan level yang lebih tinggi memiliki energi harian yang lebih banyak
  - Terdapat Quest yang baru akan terbuka apabila player telah mencapai level tertentu
  - Level dapat naik apabila melakukan berbagai aktivitas, misalnya memancing, bercocok tanam, dan beternak.

❖ Level Specialty :

➢ Level specialty akan meningkat apabila player mengerjakan pekerjaan tertentu.

➢ Detail :

■ Fishing :

- meningkat setelah menyelesaikan aktivitas memancing (baik mendapat ikan/ tidak).
- Probabilitas mendapatkan ikan meningkat

■ Farming :

- Player dengan level specialty lebih tinggi memiliki pengalaman lebih sehingga dapat memanen produk yang lebih banyak.

■ Ranching :

- Player dengan keahlian ranching yang tinggi memiliki keahlian yang lebih untuk memelihara hewan (kapasitas ranch bertambah).

3. Quest::

- ❖ Cuman boleh ada 1 quest aktif dalam satu waktu
- ❖ Setiap X hari, ada quest baru yang bisa diambil
- ❖ Ada pula quest yang muncul hanya di hari tertentu
- ❖ Quest yang selesai rewardnya EXP dan Gold
- ❖ Terdapat Quest yang baru terbuka pada level tertentu
- ❖ Player dapat melihat Quest yang akan datang sehingga bisa bersiap siap

4. Game mechanics and environment

❖ Pegantian hari

- Melewati mekanisme tidur
- Player bisa dipaksa tidur setelah menghabiskan XX number of energy
- Jalan tidak menghabiskan energi

❖ Energy

- Bangun tidur energy kembali ke maksimum
- Jalan tidak menghabiskan energy
- Kalau energy sudah nol cuman bisa jalan dan tidur
- Base energy ditentukan oleh level player

5. Items:

❖ Equipment:

➢ Shovel

■ Level :

- Lvl. 1 (Base)
- Lvl. 2 (Tomat)
- Lvl. 3 (Pumpkin)

➢ Fishing Rod

■ Effect : Kualitas fishing rod mempengaruhi probabilitas untuk mendapatkan ikan

■ Level :

- Lvl. 1 (Base)
- Lvl. 2

- Lvl. 3

❖ Barang:

- Cow (Menghasilkan milk)
- Chicken (Menghasilkan egg)
- Sheep (Menghasilkan wol)
- Carrot seed
- Potato seed
- Corn seed
- Tomato seed (butuh shovel Lvl. 2)
- Pumpkin seed (butuh shovel Lvl. 3)
- Fish Grade A (Harga mahal)
- Fish Grade B (Harga sedang)
- Fish Grade C (Harga murah)

❖ Consumable:

- Energy drink (energy bertambah sedikit)
- Kopi BTS cold brew (energy bertambah banyak)
- \*limited\* Pupuk Mbah Subur (semua tanaman langsung panen)

## 6. Activities

❖ Fishing

- Kegiatan fishing pasti mendapat EXP, tetapi kalau dapat ikan, pemain dapat lebih banyak lagi EXP
- Sistem random, misal untuk menentukan berhasil/gagal dengan probabilitas tertentu. Level specialty fishing dan fishing rod mempengaruhi probabilitas

❖ Ranching

- Setiap naik level player mendapat capacity ranch lebih banyak
- Setiap Hewan dapat menghasilkan hasil produk setelah pemain menghabiskan sebanyak X energy pada kegiatan apapun
- Besar X bergantung jenis hewan.
- Hewan dianggap immortal, tidak butuh makan dan tidak bisa mati

❖ Farming

- Langkah kegiatannya: Menggali, Menanam seed, Menunggu.
- Langkah menggali dan menanam menghasilkan EXP
- Setiap tanaman bisa dipanen setelah pemain menghabiskan sebanyak X energy pada kegiatan apapun.
- Besar X bergantung pada jenis seed tanaman.

\*notes ide fitur tambahan:

- Player bisa ganti job di tengah permainan
- Terdapat beberapa kolam ikan yang memiliki perbedaan konsentrasi spesies ikan
- Quest khusus job
- Random event
  - SHIB to the moon (dapat gold)
  - Goyang shopi bikin semua hepi (dapat sapi)
  - Mama aku menang gacha (dapat item level tinggi)
  - Mama kenapa aku jadi budak gacha (gold berkurang)
  - Stop! Kau mencuri hatiku (gold berkurang)