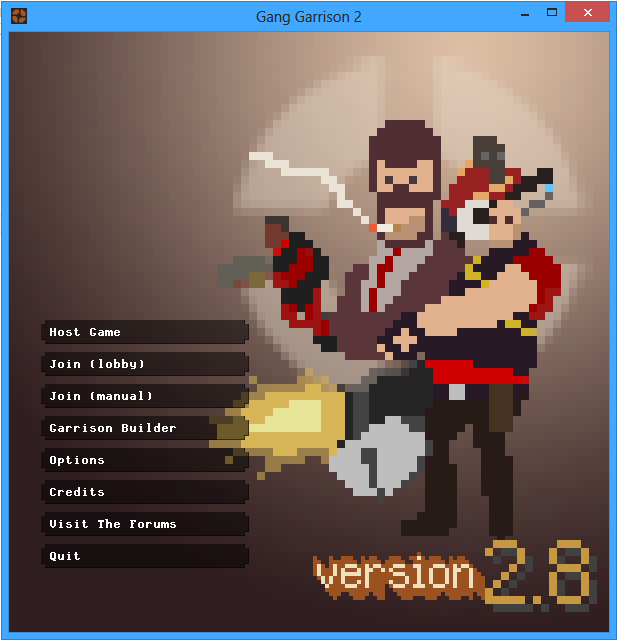
**BAB IV**

**HASIL DAN PENGUJIAN**

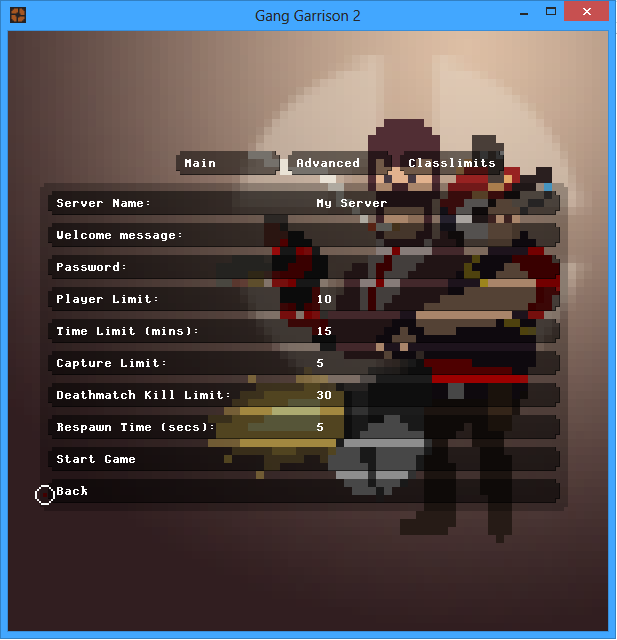
Pada bab ini akan dijelaskan tentang langkah-langkah yang dilakukan ketika menggunakan bot serta sistem pengujian kemampuan bot.

**4.1 Hasil**

**4.1.1 Tampilan Menu Utama**

****

**4.1.2 Tampilan Host Game**

**** Keterangan:

* Untuk memulai permainan dan menjadi host, pilih *Host Game*.
* Untuk mengikuti permainan dari host lain, pilih *Join*.
* *Garrison Builder* untuk membuat peta permainan baru.
* *Option* untuk mengatur suara dan visual dari game.
* *Credits* untuk memunculkan nama-nama orang yang berkontribusi dalam pengembangan game.
* *Visit the Forums* untuk mengunjungi forum dari game.
* *Quit* untuk keluar dari permainan.

**4.1.3 Tampilan Pemilihan Tim**

****

Keterangan : Tampilan untuk memilih bermain sebagai Tim Merah atau Tim Biru.

*1. Auto-Select* : Memilih tim yang akan dimasuki secara acak.

*2. Spectate* : Mengamati permainan yang sedang berlangsung atau berperan sebagai penonton.

*3. RED* : Memilih untuk bermain sebagai anggota Tim Merah.

*4. BLU* : Memilih untuk bermain sebagai anggota Tim Biru.

**4.1.4 Tampilan Pemilihan Karakter**

****

Keterangan :

Menu untuk memilih satu dari antara sembilan karakter yang tersedia :

1. *The Runner*:

Pelari yang cepat, untuk merebut area, mencuri data dan memata-matai musuh.

1. *The Firebug*:

Petarung jarak dekat, memakai *Flamethrower* untuk membakar dan menghalau musuh

1. *The Rocketman*:

Penembak roket, melancarkan serangan dari jarak jauh dengan tembakan roket.

1. *The Overweight*:

Petarung barisan depan, lambat tetapi kuat dan sulit dibunuh, cocok untuk mempertahankan area.

1. *The Detonator*:

Pemasang jebakan, memasang ranjau dan meledakkannya ketika musuh mendekat.

1. *The Healer*:

Dokter yang menyembuhkan teman dan membantu mereka dari belakang.

1. *The Constructor*:

Teknisi yang dapat membuat *Autogun* atau *turret* untuk membantu mempertahankan area.

1. *The Infiltrator*:

Penyusup yang dapat menghilang dan efektif untuk membunuh lawan dari belakang.

1. *The Rifleman*:

Penembak jitu yang dapat menembak jatuh musuh dari jauh dengan senapannya.

**4.1.5 Mode Permainanan *Generator***

****

Keterangan :

Peta dari Mode Permainan *Generator,* Tim Merah di bagian kiri dan Tim Biru di bagian kanan. Untuk penjelasan selanjutnya diambil dari pihak Tim Merah.

****

Keterangan :

*Starting Point* / Markas Tim Merah, tempat dimana anggota Tim Merah mulai bermain dan sebagai untuk *respawn* / hidup kembali jika terbunuh dalam permainan ini.

****

Keterangan:

*Generator* Tim Merah yang harus dilindungi. Terletak di depan Markas Tim Merah, Tim Merah harus melindungi *Generator* mereka dari serangan Tim Biru.

****

****

****

Keterangan:

Perjalanan dari *Generator* Tim Merah ke arah *Generator* Tim Biru yang melewati beberapa gedung.

****

Keterangan:

*Generator* Tim Biru yang harus dihancurkan oleh Tim Merah untuk mendapatkan kemenangan.