**Game Play:**

Game kami ini memiliki tema yang hampir sama dengan game yang cukup terkenal saat ini. Game tersebut adalah “Harvest Moon”. Karena tema game yang kami buat hampir sama dengan game Harvest Moon, maka Game Play dari game kami ini hampir sama dengan dengan Game Play dari “Harvest Moon”. Game yang kami buat ini, memiliki tiga latar tempat. Yakni rumah, toko, dan kebun. Rumah merupakan suatu area dimana pemain dapat menyimpan permainan, tidur, dan keluar dari permaian. Rumah merupakan tempat bagi player untuk istirahat dengan tujuan untuk memulihkan energi. Pemain dapat tidur menggunakan perintah sleep #. Ketika pemain tidur, hari pada permainan tetap berjalan. Energi sangat penting bagi keberlangsungan permainan. Energi dari pemain berkurang sesuai dengan aktivitas yang dilakukannya. Selain sebagai tempat memulihkan energi, rumah juga merupakan default tempat ketika permainan dimulai. Setelah permainan dimulai, maka permainan dapat di save di area rumah dengan menggunakan perintah save #. Pemain juga dapat keluar dari permainan dengan menggunakan perintah exit #

Berikut adalah penjelasan tentang Game Play dari Game kami ini. Ketika permainan mulai dijalankan, maka pertama akan diminta untuk memilih apakah new atau continue. Setelah user menginput pilihan, maka selanjutnya ditampilkan interface ke layar. Jika user menggunakan perintah new <nama\_pemain> #, maka selanjutnya akan ditampilkan interface dari game yang terbaru. Interface yang terbaru ini berupa karakter di dalam rumah. Jika digunakan perintah load <nama\_file> #, maka game akan dimulai dari kejadian terakhir saat game di save. Data tentang game adalah data pada saat game terakhir kali di save.

Jika user menggunakan perintah new <nama\_pemain> #, selanjutnya berada di rumah. Karater dapat bergerak di dalam rumah. Setelah puas di rumah, karater dapat pindah ke latar tempat lain dengan menggunakan perintah teleport <nama\_area> #. Karena pada game kami ini, karakter hanya dapat berpindah dari rumah ke lahan, maka diinput data teleport lahan #. Di lahan, karakter dapat melakukan beberapa kegiatan.

Kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan oleh karakter di lahan adalah:

- Berjalan

- Menyiram

- Menyabit

- Mencangkul

- Membuang/memakai barang

- Memanen tanaman

Seperti sudah dijelaskan sebelumnya, bahwa ketika karakter melakukan kegiatan, maka energinya akan berkurang sesuai dengan kegiatannya.

Di lahan pemain dapat menanam tanaman, tetapi sebelum tanaman ditanam terlebih dahulu plantable area harus dicangkul. Perintah yang dimasukkan untuk mencangkul adalah plow #. Daerah yang tercangkul adalah daerah di depan pemain. Jika pemain mencangkul daerah yang non-plantable, maka tidak terjadi perubahan dan muncul pesan kesalahan. Setelah tanah di plow, maka selanjutnya bibit dapat ditanaman pada tanah yang dicangkul dengan menggunakan perintah put <nomer\_slot> 1 #. Titik yang ditanami adalah titik yang berada tepat di hadapan pemain. Jika titik yang berada di depan pemain belum dicangkul, maka tidak terjadi perubahan dan muncul pesan kesalahan. Selain itu jumlah bibit berkurang (bibit dianggap dibuang). Sejalan dengan waktu, maka tanaman akan semakin besar dan terus bertumbuh. Setelah tanaman mencapai umurnya(mati), maka tanaman dapat dibersihkan menggunakan perintah slash #. Titik yang tersabit adalah titik yang berada tepat di hadapan pemain. Jika titik yang berada di depan pemain adalah area kosong, maka tidak terjadi perubahan dan muncul pesan kesalahan. Selain untuk tanaman mati, perintah ini juga dapat dilakukan terhadap tanaman yang masih hidup untuk membersihkan lahan.

Setelah bibit di tanam, maka selanjutnya tanaman perlu dirawat setiap hari. Perawatan tanaman ini berupa penyiraman tanaman. Tanaman dapat disiram oleh pemain dengan menggunakan perintah water #. Titik yang tersiram adalah titik yang berada tepat di hadapan pemain. Jika titik yang berada di depan pemain adalah *non-plantable area* atau area yang sudah disiram, maka tidak terjadi perubahan dan muncul pesan kesalahan.

Setelah beberapa lama waktunya, maka tanaman akan menghasilkan buah. Buah ini dapat dipanen oleh pemain dengan menggunakan perintah harvest #. Titik yang terpanen adalah titik yang berada tepat di hadapan pemain. Jika titik yang berada di depan pemain adalah area kosong atau tanaman yang belum mencapai titik panen, maka tidak terjadi perubahan dan muncul pesan kesalahan. Hasil panen akan masuk ke dalam ransel pemain. Jika ransel penuh, maka proses pemanenan tidak dapat dilakukan dan muncul pesan kesalahan. Isi ransel dapat dicek dengan mengetik perintah inventory #.

Setelah pemain memanen tanaman, maka pemain dapat memakan hasil tanaman. Tanaman dapat dimakan menggunakan perintah eat <no\_slot>. Setiap hasil panen yang dimakan akan memberikan efek yang berbeda.

Pada lahan perkebunan terdapat pula tiga kurcaci yang dapat membantu dalam merawat tanaman yang dimiliki pemain. Kurcaci 1 hanya dapat menyiram tanaman, kurcaci 2 hanya dapat memanen tanaman, sedangkan kurcaci 3 hanya dapat membersihkan tanaman yang mati. Tanaman yang dipanen oleh kurcaci akan secara otomatis dijual. Kurcaci bergerak secara cerdas menuju tanaman sesuai dengan pekerjaan yang dapat dilakukannya.

Kurcaci dapat diaktifkan dengan menggunakan perintah :

wake\_up <nomor\_kurcaci> #

selain itu kurcaci juga dapat dinon-aktifkan dengan menggunakan perintah :

sleep <nomor\_kurcaci> #

status tiap-tiap kurcaci dapat dilihat dengan menggunakan perintah :

status kurcaci #

perintah tersebut akan menampilkan status ketiga kurcaci.

Setelah pemain puas berada di lahan, maka pemain dapat pindah ke area Toko. Pemain dapat pindah ke area Toko menggunakan perintah teleport <nama\_area> #. Di area Toko, pemain dapat membeli atau menjual bibit tanaman. Untuk menjual tanaman, digunakan perintah sell <nomer\_slot> <jumlah> #. Untuk membeli tanaman, digunakan perintah buy <nomer\_slot> <jumlah> #. Untuk membeli item di Toko, maka pemain dapat melihat daftar tanaman yang dijual menggunakan perintah store #.

Setelah pemain puas melakukan transaksi di Toko, maka pemain dapat pindah ke area Lahan menggunakan perintah teleport <nama\_area> #. Setelah pemain berada di area Lahan, pemain dapat melanjutkan berbagai aktivitas yang dapat dilakukan di lahan. Jika pemain mengalami kehabisan energi, maka pemain harus melakukan perintah teleport rumah # karena rumah merupakan tempat bagi pemain untuk me-restore energinya. Jika pemain sudah merasa bosan bermain, maka selanjutnya dapat digunakan perintah exit # untuk keluar dari permainan.

Di dalam game kami ini, terdapat beberapa musim. Pada musim tertentu, maka hanya tanaman tertentu saja yang dapat tumbuh. Dan tanaman lain otomatis mati. Setelah beberapa tanaman mati akibat musim tertentu, maka selanjutnya merupakan tugas dari pemain dan kurcaci untuk melakukan aktivitas slash di lahan. Setelah tanaman yang mati dislash, maka selanjutnya lahan dapat dicangkul lagi, lalu ditanami dan disiram.

Di game kami ini juga terdapat beberapa kejadian alam yang terjadi secara acak. Kejadian alam pertama yang mungkin terjadi adalah hujan. Akibat dari hujan ini adalah seluruh lahan disiram. Kejadian alam kedua yang mungkin terjadi adalah tornado. Tornado terjadi di lahan. Akibat dari tornando ini adalah seluruh tanaman akan mati. Tornado ini hanya terjadi pada saat pergantian hari. Karena pergantian hari hanya terjadi saat pemain berada di rumah, maka player tidak mungkin terkena tornado. Kejadian alam terakhir yang terjadi adalah shining. Akibatnya yang ditimbulkan tidak ada.