Materi Tambahan 5

Issues with Dream Sheep:

Isu-isu berikut merupakan komplain dari komunitas pemain Dungeon Crawl Stone Soup terkait penambahan karakter Dream Sheep dalam *game* yang diambil dari laman *web* <https://www.reddit.com/r/dcss/comments/502w5p/please_nerf_or_remove_dream_sheep_preferably_by/>

* Dream Dust tidak mengecek Magic Resistance

Menurut pemain-pemain yang telah menghadapi Dream Sheep dalam *game*, Dream Sheep terlalu mudah membuat pemain tertidur dengan *ability* Dream Dust-nya. Hal ini disebabkan oleh mekanika Dream Dust yang hanya mengecek Clarity, yaitu sebuah *intrinsic* (sebuah kekuatan khusus yang dimiliki pemain melalui cara tertentu) yang melindungi karakter pemain dari gangguan psikis. Banyak pemain yang beranggapan bahwa sebaiknya Dream Dust juga mengecek Magic Resistance pemain, yaitu ketahanan pemain terhadap jurus atau *ability* sihir musuh. Dengan demikian, pemain yang tidak memiliki Clarity memiliki cara atau kesempatan untuk sepenuhnya menangkal Dream Dust.

* Kekebalan terhadap Sleep belum terimplementasi dengan baik

Menurut salah satu *developer* Dungeon Crawl Stone Soup dengan *username* **amalloy** di *thread* Reddit di atas, seharusnya pemain menerima kekebalan terhadap Sleep selama beberapa *turn* setelah pemain mengalami Sleep, tetapi untuk sekarang fungsi tersebut belum bekerja.

* Mekanika yang belum diimplementasi

Perihal pengecekan Magic Resistance dalam implementasi Dream Dust sebenarnya sudah dibahas oleh **isloat** sebagai *contributor* Dream Sheep dalam deskripsi *commit­-*nya. **isloat** mengatakan bahwa jika pengecekan Clarity saja tidak cukup untuk mencegah Dream Sheep menjadi terlalu kuat atau mengganggu, maka pengecekan Magic Resistance akan ditambahkan dalam implementasi Dream Dust. Opini: Kemungkinan besar pengecekan Magic Resistance tidak dilakukan sejak awal untuk menghindari perubahan *code* dalam jumlah besar, sehingga menyulitkan *contributor* dan memperpanjang masa *development*.

* Terlalu menyusahkan pemain

Karena poin-poin di atas, Dream Sheep terasa terlalu kuat atau terlalu menyusahkan pemain. Contoh kasus atau situasi di mana Dream Sheep terasa terlalu menyusahkan pemain adalah ketika *band* Dream Sheep muncul berdekatan dengan karakter musuh lainnya yang jauh lebih kuat. *Ability* Dream Dust dari Dream Sheep dapat dengan mudah membuat karakter pemain tertidur, sehingga karakter musuh lain dapat menyerang karakter pemain dengan leluasa tanpa perlawanan. Penempatan Dream Sheep di level yang cukup lanjut, di mana sebagian besar monster yang menghuni level tersebut memiliki kekuatan dan kemampuan kelas tinggi, sehingga ketika pemain dibuat tertidur, musuh-musuh tersebut dapat membunuh pemain hanya dengan sedikit serangan. Dalam beberapa kasus yang dialami pemain, musuh dapat membunuh pemain dengan sekali serang. Waktu bermain ketika berhadapan dengan Dream Sheep pun menjadi sangat sedikit karena ketika pemain terkena Sleep, pemain langsung dibunuh oleh karakter musuh lain.

* Penghapusan karakter Sheep dari *game*.

Penambahan Dream Sheep dalam *game* membuat *entity* Sheep biasa dihapus dari *game*. Hal ini menerima respon yang sangat bercampur di komunitas pemain. Beberapa pemain menyebutkan bahwa Sheep memang sepantasnya dihilangkan dari *game* karena merupakan karakter yang tidak berguna dan tidak memiliki efek atau pengaruh terhadap permainan. Di sisi lain, banyak pemain yang menyatakan kecewa terhadap penghapusan karakter Sheep dari *game*. Pemain-pemain tersebut menjelaskan bahwa Sheep memang sangat lemah dan tidak berguna, namun memiliki unsur hiburan tersendiri bagi pemain. Sheep seringkali menjadi bahan lelucon atau menjadi bulan-bulanan pemain, sehingga memberikan kesenangan atau kepuasan tersendiri bagi beberapa pemain yang berhadapan dengan Sheep.

Development issues:

* Kompleksitas *source code*

Pada umumnya, penambahan *entity* terutama karakter monster baru dalam *game* Dungeon Crawl Stone Soup mengharuskan *contributor* atau *developer* untuk mengubah lebih dari 20 buah berkas *source code* dan teks deskripsi. Kerumitan ini dapat membuat pengembang *game* ragu-ragu untuk mengimplementasi perubahan yang signifikan, atau hal-hal kecil yang implementasi *code*-nya tersebar dalam banyak berkas*.* Pada contoh kasus Dream Sheep, masalah ini dapat dilihat (atau diperkirakan/asumsikan terjadi) pada masalah pengecekan Magic Resistance yang masih berupa *To-Do* yang baru akan dikerjakan jika mekanika yang sudah diimplementasi dirasa kurang baik, di mana sebaiknya (atau seharusnya) pengecekan Magic Resistance diimplementasi sejak awal, hanya saja implementasi pengecekan Magic Resistance harus dilakukan dengan mengubah banyak berkas *code*.

* *Entity Balancing*

Berdasarkan poin-poin masalah yang dibahas sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa salah satu isu yang signifikan dalam penambahan *entity* ke dalam *game* adalah *balancing* atau penyeimbangan karakteristik *entity* tersebut dengan lingkungan (dalam konteks ini, mekanika dan karakteristik *entity* lain dalam *game*). Keseimbangan yang dimaksud adalah ketika *entity* yang ditambahkan tidak memiliki perbedaan yang signifikan dengan *entity* lain dalam *game*, tidak mengubah pengalaman bermain yang dirasakan pemain secara signifikan, tidak terlalu kuat dan menyulitkan bagi pemain, serta tidak terlalu lemah dan tidak berefek terhadap permainan.

* *Gameplay Balancing*

Selain penyeimbangan *entity*, perlu dilakukan juga penyeimbangan mekanika *gameplay* terhadap *entity*. Untuk kasus penambahan *entity* secara masif atau signifikan (perlu contoh kasus, tapi belum ditemukan, tapi yakin ada), kurang efektif dan efisien jika penyeimbangan diberatkan pada *entity*, di mana setiap *entity* perlu menyesuaikan diri dengan mekanika yang ada. Untuk kasus tersebut, ada baiknya bila mekanika *gameplay* yang berubah mengikuti *entity-entity* baru yang ditambahkan. Pengubahan atau penyesuaian *gameplay* juga dapat dilakukan untuk men-*support* *entity* yang ada demi pengalaman bermain yang lebih imersif. Contohnya adalah penggunaan *scripted difficulty* pada level terakhir Ace Combat: Assault Horizon, di mana pada umumnya semua karakter musuh memiliki *artificial intelligence* sendiri untuk bertempur, tetapi khusus untuk karakter musuh *boss* pada level terakhir, semua gerakan *boss* dan *event* yang berhubungan dengan *boss* tersebut sudah ditentukan dalam *script* untuk memberikan kesan *thrill* yang lebih kuat pada pemain.

Term Clarification:

* *Entity*: Sebuah benda atau obyek yang memiliki signifikansi dalam permainan (dapat dimainkan, dapat berinteraksi dengan pemain, dapat digunakan dengan pemain). Contoh *entity*: Vampire, Bat, Dragon, Human, Gold, Sword, Arrow. Sebenarnya Level dapat dikatakan sebagai sebuah *entity*, namun untuk konteks penelitian ini, Level tidak dikategorikan ke dalam *entity*, untuk menghindari kerancuan.
* ‘Dream Sheep’ merupakan sebuah ‘*entity’*, tetapi lebih spesifiknya disebut sebagai ‘karakter’, sebagaimana ‘kucing’ adalah sebuah ‘makhluk hidup’, tetapi lebih spesifiknya disebut sebagai ‘hewan’.