X-LUDO

Achmad Muchlasin, Kharisma Ilham Nusantara - 06.2018.1.06941, 06.2018.1.07010

Teknik Informatika, Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya

ilhamsdr@gmail.com

RINGKASAN GAME BOARD

X-LUDO merupakan board game yang dasarnya adalah game Ludo namun memiliki beberapa pengembangan dari segi UI dan UX dalam permainannya. Dari garis besar, rules dasar permainan ini adalah memenangkan permainan dengan menjalankan seluruh 'pion' masuk ke Finish Point dengan beberapa tambahan tantangan saat proses permainannya. Terdapat juga adopsi dari aspek Monopoli yakni Kartu Kesempatan, di X-LUDO diberi nama Kartu Misteri yang berisi berbagai kesempatan baik yang menguntungkan maupun merugikan.

LATAR BELAKANG GAME BOARD

Sudah disampaikan di ringkasan, bahwa X-LUDO adalah pengembangan mandiri lebih lanjut dari Game Ludo. Pengembang memiliki tujuan agar permainan Ludo ini tidak terlalu monoton atau sepi. Sehingga perlu pengembangan dari segi *challenge* atau tantangan dari game tersebut.

SASARAN GAME BOARD

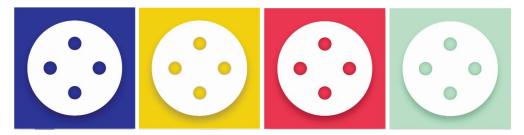
Sasaran utama dari X-LUDO adalah usia remaja yakni kisaran 17 tahun ke atas. Game ini unsurnya adalah fun, jadi tidak ada konsep pembelajaran yang ada pada game ini. Meskipun begitu, usia dibawah 17 tahun juga bisa memainkan board game in.

RULES (MANUAL BOOK)

- 1. Persiapkan semua keperluan permainan X-Ludo meliputi :
 - Papan Permainan X LUDO
 - Dadu 1 buah
 - Masing masing pion terdiri dari 4 buah
 - Mystery Card 20 buah
- 2. Acak/Kocok Kartu Mystery Box sampai dirasa posisi sudah acak/random kemudian letakan pada kotak yang sudah disediakan di papan permainan X-Ludo.



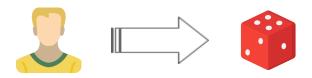
3. Kemudian, masing-masing Pemain akan memilih warna Base / Markas secara bergantian dan acak.



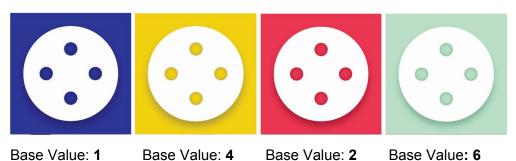
4. Setelah memilih warna, masing-masing Pemain melempar dadu secara bergantian dan acak untuk menentukan *Base Value* serta urutan melempar dadu.

Apa itu Base Value?

Nilai dasar / nilai acuan yang digunakan untuk mengeluarkan pion dari Base / Markas masing-masing pemain. Selain itu, pemain yang mendapat angka pada dadu paling kecil, maka dia lah yang mendapat urutan pertama untuk melempar dadu pada saat permainan baru dimulai dan seterusnya.



Contoh case:



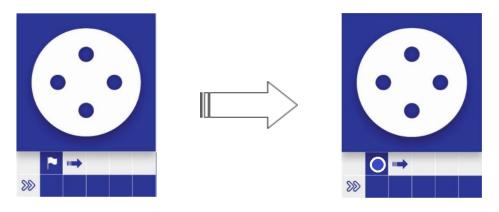
Untuk case di atas, maka bisa disimpulkan:

- Pemain warna: **Ungu**, giliran lempar dadu: **Pertama**, base value: **1**.
- Pemain warna: Kuning, giliran lempar dadu: Ketiga, base value: 4.
- Pemain warna: Merah, giliran lempar dadu: Kedua, base value: 2.
- Pemain warna: **Tosca**, giliran lempar dadu: **Keempat**, base value: **6.**
- 5. Kemudian, pemain warna Ungu melempar dadu untuk pertama kalinya dalam permainan.

Case #1:



Dadu menghasilkan angka **1** (sesuai Base Value), maka pemain Ungu bisa mengeluarkan 1 pion nya dari **Base / Markas** ke **Starting Point.**



Case #2:



Dadu tidak menghasilkan angka **1** (tidak sesuai **Base Value**), maka tidak terjadi apapun terhadap pion Ungu dan giliran melempar dadu pindah ke pemain selanjutnya (pemain Merah).

6. Jika **Case #1** terjadi pada pemain Ungu, keuntungan yang didapat tidak hanya 1 pion yang bisa dikeluarkan dari **Base / Markas** saja namun pemain Ungu juga mendapat giliran melempar dadu kembali.

Case #1.a:



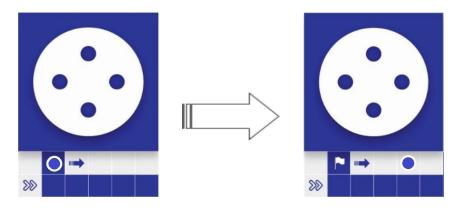
Dadu menghasilkan angka **1** (sesuai Base Value) lagi, maka pemain Ungu hanya bisa melempar dadu kembali.

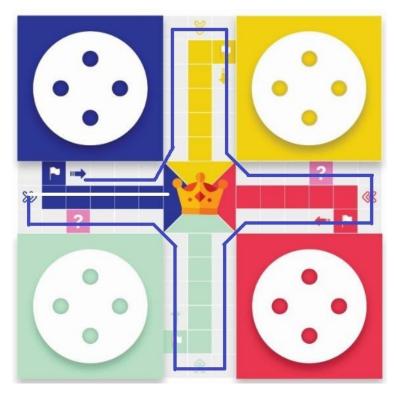
Dikarenakan pada Starting Point, masih terdapat 1 pion yang berada disitu dan jika ingin mengeluarkan 1 pion lagi maka cara satu-satunya adalah menjalankan pion tersebut pada angka lemparan dadu kedua atau seterusnya.

Case #1.b:



Dadu tidak menghasilkan angka **1** (tidak sesuai **Base Value**) atau 6, maka pion yang sudah keluar bisa dijalankan sesuai **Start Line** dan angka pada dadu. Dan dilanjut dengan giliran dari pemain berikutnya. Misalkan dadu yang muncul **3**.





Disamping adalah ilustrasi lintasan dari arah pion pemain Ungu. Sama seperti pemain dengan warna lainnya, hanya saja bedanya masing-masing pemain berbeda letak **Starting** Point nya.

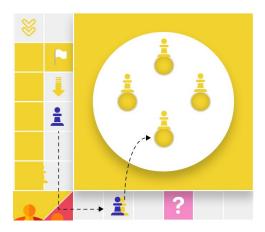
Dan terdapat alur bergaris Putih dengan box berwarna sama dengan warna **Base** *I* **Markas** yang disebut dengan **Finish Line**.

Case #1.c:



Dadu menghasilkan angka 6 (tidak sesuai **Base Value**), maka pion yang sudah keluar bisa dijalankan sesuai **Start Line** dan angka pada dadu. Setelah pion berhenti pada Box ke-6, pemain Ungu mendapat giliran lagi untuk melempar dadu. Hingga dadu tidak bernilai 1 ataupun 6 lagi. Sehingga giliran melempar dadu pindah ke pemain selanjutnya.

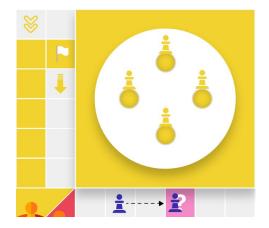
7. Selanjutnya, kita beri Case baru. Terdapat 1 pion pemain Kuning yang sudah berhasil keluar dari Base / Markas (tidak berada pada Starting Point) dan berada di depan pion pemain Ungu. Ketika pemain Ungu melempar dadu dan angka yang muncul tepat menuju box yang sama dengan pion pemain Kuning, maka pion pemain Kuning harus kembali masuk ke dalam Base / Markas.



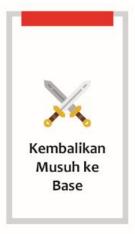
8. Ketika berhasil mengembalikan pion lawan ke dalam Base/Markas, maka pemain tersebut (pemain Ungu) mendapatkan kesempatan untuk melempar dadu kembali.



9. Lalu saat pemain Ungu sudah melempar dadu kembali dan mendapat angka hingga sampai ke box dengan simbol "?", maka pemain tersebut akan mendapatkan kesempatan untuk mengambil Kartu Mystery Box yang berisi beberapa kesempatan sebagai berikut:



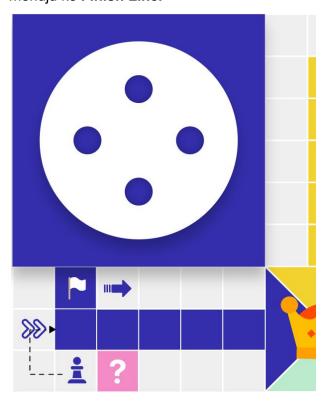




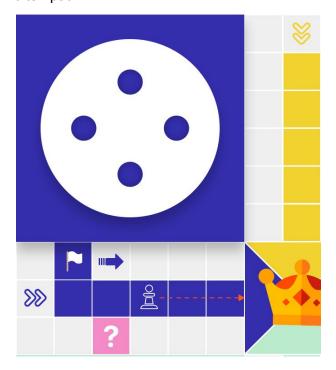




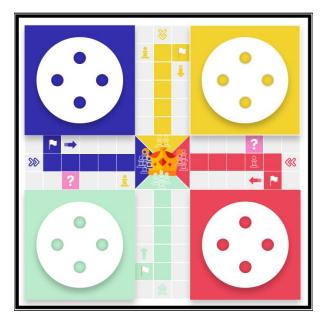
- Lempar Dadu Lagi : memiliki kesempatan untuk melempar dadu lagi.
- **Kembalikan Musuh ke Base** : memiliki kesempatan untuk mengembalikan pion lawan ke dalam Base/Markas nya.
- **Selamat! Menuju Finish Point**: memiliki kesempatan untuk langsung menuju finish point.
- **ZONK! Anda Kembali ke Base** : jika anda mendapat ini, maaf anda pion anda harus kembali menuju Base/Markas.
- 10. Tibalah pion pemain Ungu sampai pada Box dengan simbol ">>" yang berarti jalur lintasan nya sudah tidak perlu melewati Starting Point kembali, namun langsung menuju ke Finish Line.



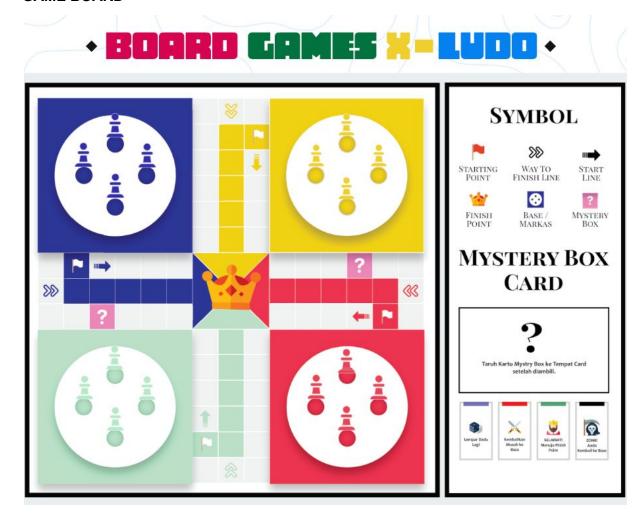
11. Ketika di **Finish Line**, pemain harus mendapat angka yang pas atau kurang dari angka yang digunakan untuk menuju **Finish Point** pada dadu. Jika tidak (artinya: melebihi dari angka yang digunakan untuk menuju **Finish Poin**), maka pion tersebut hanya diam ditempat.



12. Pemain dinyatakan menang apabila seluruh pionnya sudah masuk ke dalam Finish Point. Sebaliknya, pemain akan dinyatakan kalah apabila pemain tersebut sampai fase 2 vs 2 dengan pemain lawan nya masih memiliki pion yang belum mencapai Finish Point.



GAME BOARD



RULES (Demo Project)

https://youtu.be/eXUHMFSuam4