BAB IV

ANALISA GAME INSPIRASI

Di dalam banyak industry termasuk Game Development, membuat sebuah konsep baru bukanlah hal yang mudah. Diperlukan kreativitas, pemahaman akan kenapa konsep tersebut dibuat dan dampak dari konsep baru tersebut terhadap pengguna agar bisa memakai konsep baru dengan baik. Untuk contoh yang ada dalam kehidupan sehari - hari, kenapa tombol X selalu dipakai untuk menutup aplikasi, dimana huruf X sendiri tidak memiliki arti apa apa? Jadi kenapa memakai huruf itu, kenapa tidak I, atau U atau T untuk Tutup. Ini dikarenakan X memiliki konotasi untuk menolak, dimana X sering dipakai sebagai oposisi tanda centang (✓) atau di beberapa negara tanda lingkaran (○).

Jadi daripada membuat/memikirkan sebuah konsep baru, kita bisa mengambil inspirasi dari produk – produk yang lain. Sebagai contoh, sistem battle pass yang ada di mana – mana sekarang ini dalam industry Game. Battle pass adalah sebuah sistem yang memberi pemain insentif untuk bermain lebih banyak dengan memberi hadiah – hadiah seperti skin, aksesoris, kustomisasi yang didapat saat pemilik battle pass bermain game tersebut. Sistem ini diawali oleh Valve dalam Dota 2 dan TF2. Dota 2 memiliki Compendium yang bila dibeli akan memberi player hadiah in-game seperti skin courier baru dan beberapa hak di luar game seperti melakukan vote untuk partisipan Solo Championship 8 player. Sementara TF2 memiliki Campaign pass yang menghadiahkan pemilik Campaign pass dengan senjata dan spray baru setiap kali setiap misi diselesaikan.[[1]](#footnote-1)

Tapi di saat itu Battle Pass belum terkenal, Battle Pass mulai terkenal saat sistem itu dipakai oleh Fortnite, sebuah game Battle Royale yang populer dari Epic Games dimana 100 orang adu mekanik untuk menjadi juara pertama di game tersebut. Setelah Battle Pass dikenalkan, perusahaan melihat potensi untung yang dapat diraih menggunakan sistem ini dan sekarang, banyak sekali game memiliki sistem ini, dimodifikasi untuk memanfaatkan FOMO (Fear of Missing Out) atau sifat takut ketinggalan sesuatu yang mungkin diperlukan untuk memaksimalkan untung yang mereka dapatkan.

Dengan penjelasan tersebut, dalam bab ini akan dijelaskan Analisa – Analisa yang telah dibuat, game – game referensi yang berkontribusi dalam ide pembuatan game “Splatted” ini dan bagian – bagian yang dipertimbangkan ataupun diambil. Game – game yang diambil inspirasinya diantaranya adalah sebagai berikut ;

1. CrossCode



Gambar 4.1

Screenshot CrossCode

CrossCode, sebuah game dikembangkan oleh Radical Fish Games dikeluarkan kepada publik pada September 2018. Sangat disarankan untuk dicoba dikarenakan cerita dan musik CrossCode yang luar biasa dan gameplay Crosscode yang sangat seru. CrossCode memiliki rating Very Positive di Steam dengan 93% memberi jempol terhadap game ini pada Maret 2023.

1. Story

Dalam game CrossCode, terdapat sebuah planet gas di dalam galaxi Bima Sakti bernama “The Raritan Gem”, dimana planet ini tidak didukuki oleh penghuni satu pun. Instatainment, sebuah perusahaan yang memiliki fokus dalam memberi hiburan menggunakan teknologi “Instant Matter” atau bahan instan mendapatkan planet ini dan mengubah “The Raritan Gem” dari planet yang tidak diduduki menjadi “Shadoon”, sebuah planet yang didukui oleh sebuah ras bernama “Ancients” dan keturunannya “Shad”, yang merupakan warga asli dari Shadoon, ras ini bukan ras asli The Raritan Gem, tetapi ras buatan Instatainment untuk sebuah game yang akan dirilis bernama CrossWorlds.

Dengan Shadoon siap ditempati, Instatainment merilis CrossWorlds,sebuah VR MMOG (Massively Multiplayer Online Game) yang dengan cepat menjadi populer di kalangan rakyat dikarenakan memiliki fitur VR dengan lingkungan fisik yang asli, yaitu Shadoon. Dalam CrossWorlds, seluruh pemain direpresentasikan oleh sebuah avatar, dan menggunakan avatar tersebut, sang player dapat menjelajahi dan bermain di dalam Shadoon.

Di dalam game ini kita mengikuti jejak Lea, sebuah player yang tidak memiliki ingatan apa – apa dan berusaha mengingat dirinya sendiri dengan bermain CrossWorlds. Lea memiliki masalah sinkronisasi percakapan, membuat Lea bisu dalam dunia CrossWorlds. Lea bukanlah sebuah player biasa, dimana player biasa akan memulai di sebuah tempat bernama Rookie Harbor, Lea memulai petualangannya dalam sebuah kapal kargo bernama M.S. Solar. Dengan awal mula yang tidak biasa, Lea bertemu dengan Sergey Asimov, yang bertanggung jawab memasukkan Lea ke dalam Crosscode.Dimana Sergei berkomunikasi dengan Lea dari bumi menggunakan instant message dimana komunikasi dengan avatar harus wajah ke wajah.



Gambar 4.2

Dari Kiri; Sergei Asimov, Carla Salvator dan Lea berbincang

Setelah melakukan pemanasan mekanik, Sergey bersama dengan Carla Salvatore, seorang kru MS Solar mengajak Lea untuk bertemu dengan awak – awak lainnya. Setelah bertemu dengan awak – awak lainnya, Lea bertemu dengan kapten dari M.S. Solar bernama Gerald “Jet” McFly, sebuah mantan juara pertandingan VRP (Bola yang dapat dilempar oleh player). Jet setelah berbincang Bersama dengan Sergei dan Carla memutuskan untuk melatih Lea dasar – dasar sebelum menempatkannya di Rookie Harbor.Tapi sebelum latihan tersebut selesai, Lea ditemukan oleh seorang avatar biru yang berterbangan. Lea memulai perjalanannya dalam menemukan banyak teman dan mencangkul masa lalunya.



Gambar 4.3

Gerald “Jet” McFly didatangi oleh seorang Avatar biru

1. Gameplay

Dalam CrossCode, Lea bergerak menggunakan WASD, dan bila Lea berjalan menuju sebuah tebing, maka Lea akan lompat dari tebing tersebut. Tidak terdapat damage bila jatuh, jadi jatuh tidak akan membahayakan Lea. Sekarang untuk pertengkaran yang akan sering dijumpai, dalam CrossCode terdapat 4 aspek utama dalam sebuah pertengkaran, yaitu Melee, Balls, Guarding dan Dashing.

|  |  |
| --- | --- |
| **(a)** | **(b)** |

Gambar 4.4

Lea menyerang dengan (a) VPI dan (b) VRP

Memulai dengan pilihan serangan yang tersedia, VPI (Virtual Proximity Impact) dan VRP (Virtual Ricochet Projectiles), secara berurutan merupakan serangan jarak dekat dan jarak jauh yang dapat dilakukan Lea, dimana mereka berdua memiliki kelebihan yang dapat dimanfaatkan bila situasi memanggil. Untuk kemudahan pembaca dan penulis, VPI dan VRP akan dirujuk serangan jarak dekat dan jarak jauh secara berurutan.

Serangan jarak dekat memiliki sifat serangan area, dimana semua musuh di depan Lea akan kena serangan tersebut. Tidak hanya itu, serangan jarak dekat juga memiliki DPS (Damage per Second) yang lebih tinggi daripada serangan jarak jauh (Gambar di atas tidak menunjukkan demikian karena musuh sedang menangkis serangan). Tetapi dengan seluruh kelebihan tersebut, serangan jarak dekat mempunyai 1 kelemahan, yaitu serangan ini menempatkan Lea dalam posisi yang cukup beresiko dari musuh yang lain, dimana musuh lain cenderung menyerang menggunakan tubuh mereka, player akan lebih sulit bereaksi terhadap serangan mereka.

Lalu serangan jarak jauh menutupi kelemahan yang dimiliki oleh serangan jarak dekat, dimana mereka cenderung lebih aman, tetapi hanya bisa menyerang 1 musuh dan memiliki DPS yang dirasa lebih lemah. Bila dilihat hanya dari ini saja, maka banyak orang akan mengabaikan serangan jarak jauh yang ada, oleh karena itu ada 1 lagi fitur tambahan yang diberi kepada lea, yaitu Charged Shot.



Gambar 4.5

Lea membidik Charged Shot untuk menyelesaikan puzzle

Untuk menembak sebuah bola, Lea perlu membidik dulu tembakannya dengan menahan lemparannya, bila tidak tembakannya akan melenceng dari target yang dipilih, posibilitas arah tembakan diindikasikan dengan 2 garis bidik berwarna. Setelah Lea membidik secara akurat, maka 2 garis bidikan tersebut akan bergabung menjadi 1 dan berubah warna menjadi merah (sesuai gambar 4.5). Bila garis bidikan sudah merah, maka tembakan yang dibidik berubah menjadi charged shot yang memiliki beberapa keuntungan ketimbang tembakan biasa, dimana charged shot lebih sakit, bisa memantul dari dinding (sesuai indikasi garis bidikan seperti gambar 4.5) dan bisa memberi elemental status effect(Dijelaskan di subbab 2.1.4). Setelah charged shot dilempar, semua tembakan mengikutinya merupakan tembakan biasa tapi dengan akurasi 100% (selama tembakan tidak terlalu deviasi dari target awal), dan bila ingin melakukan charged shot lagi harus membidik ulang.

1. Stats & Elements

Dalam CrossCode terdapat 5 parameter utama yang berlaku sebagai stats dalam Crosscode, yaitu Max HP yang menentukan jumlah damage yang bisa ditahan sebelum mati, Attack yang menentukan sebarapa sakit serangannya Lea, Defense yang mengurangi damage yang diterima ,Focus yang mempengaruhi kemungkinan memberi Critical Hit, jumlah invisibility frame saat melakukan dash dan beberapa faktor lain yang akan dijelaskan kemudian, dan terakhir adalah Elemental Resistance yang akan mengurangi damage dari elemen tertentu, misalnya denganThunder Resistance damage petir yang diterima akan berkurang.

Stats dapat dimodifikasi dengan 4 cara, yaitu Equipment, Consumables ,Debuff yang diterima dari musuh dan Element yang sedang digunakan oleh Lea. Di Crosscode terdapat 5 elemen; Netral, Api (Heat), Es (Cold), Petir (Shock) dan Gelombang (Wave). Api, Es, Petir dan Gelombang bersifat lebih kuat dari netral, dan Lea dapat mengganti elemen yang dipakai kapanpun dia mau selama dia memiliki akses terhadap elemen tersebut dan dia tidak mengalami Element Overload. Element Overload akan naik bila Lea menyerang menggunakan elemen apapun selain netral, dan bila element overload penuh maka lea hanya bisa memakai netral hingga element overload kembali kosong. element overload dapat diturunkan dengan menunggu atau dengan menyerang musuh menggunakan elemen netral. Dengan itu terdapat keseimbangan dimana Elemen lainnya lebih kuat tetapi kegunaannya terbatas, dimana netral diberi insentif pemakaian dengan membuat element overload berkurang saat netral dipakai.

|  |  |
| --- | --- |
| **(a)** | Buy cheap CrossCode Manlea Skin cd key - lowest price  **(b)** |

Gambar 4.6

1. 5 Elemen dalam Crosscode dan (b) Lea mengalami elemental overload
2. Skill System
3. Combat Arts
4. Equipment
5. Status Effect
6. Consumables
7. Teammates
8. UI
9. Enemies & Bosses
10. PVP
11. Dungeon & Puzzle
12. Level Layout & Collectibles

Dalam CrossCode Lea (karakter yang player mainkan) dapat melakukan serangan jarak jauh dengan melempar bola dan serangan jarak pendek. Kita hanya mengambil aspek jarak jauh dari CrossCode dikarenakan kemiripannya dengan konsep game Tugas Akhir kita, dimana kita berada di dalam sebuah arena bermain bola salju. Dalam CrossCode, Lea dapat membidik arah tembakannya, semakin lama tembakannya, maka semakin akurat lemparannya. Selain itu, bila tembakan sudah akurat, maka bola yang dilempar Lea akan memiliki properti baru, yaitu lebih sakit, bisa memantul dan memberi status efek kepada musuh.

Kita mengimplementasi semua ini, kecuali bagian dimana lemparan akurat memberi properti khusus. Jadi hanya bagian membidik saja yang diambil dari CrossCode. Fungsi dari properti khusus adalah untuk memberi insentif pemain CrossCode bila “Hei, aku nggak kalah hebat dari serangan jarak pendek, pakai aku untuk musuh yang jauh dan aku tidak akan mengecewakanmu”, tapi insentif itu tidak akan berguna dikarenakan dalam game Tugas Akhir kita dikarenakan seluruh player dalam arena hanya melempar. Properti tambahan tersebut jadi redundan dikarenakan player kebanyakan waktu ingin akurasi 100%.

Lea juga memiliki kemampuan untuk melakukan dash sebanyak 3 kali berturut turut. Kemampuan tersebut juga tidak dimasukkan ke dalam Splatted dikarenakan kita ingin Splatted untuk fokus di tembakan akurat, jadi pilihan target hanya 2, yaitu menangkap bola yang dilempar atau menghindari bola dengan menipu prediksi tembakan musuh menggunakan gerakan yang cepat. Selain itu kita merasa bila dash tidak diperlukan karena gerakan yang cepat sudah cukup untuk potensial pergerakan, dan menggantikan itu dengan dash dan gerakan yang lebih lambat tampaknya tidak seru dikarenakan waktu yang diperlukan untuk mencapai titik tertentu akan menjadi lama.

1. Knockout City



Gambar 4.3

Screenshot game Knockout City

Game kedua yang menginspirasi Splatted adalah Knockout City. Knockout City adalah sebuah game dodgeball yang dibuat oleh Velan Studios dan dipublish pada Mei 2021. Di game ini player dengan 3 player lain akan melempar bola ke satu sama lain. Bola yang dibidik akan memiliki sifat homing menuju targetnya. Sang pelempar bisa melempar bola setelah bidikan selesai atau memalsukan lemparannya. Sang penangkap bisa melakukan dash untuk menghindari bola yang datang ke arahnya atau menangkap bola tersebut, kedua aksi tersebut memiliki masa dimana penangkap terbuka lebar dan dapat dilempari bola tanpa bisa melakukan apa apa. Tapi bila bola berhasil ditangkap, maka bola tersebut akan menjadi lebih cepat dan susah ditangkap.

1. Gameplay
2. UI
3. Powerup
4. Level Design
5. Playlist (Gamemodes)

Dari game ini kita akan mengambil konsep lempar tangkap bola ini. Dimana setiap player bisa memalsukan lemparan dan bila bola ditangkap, tidak hanya bolanya makin cepat tapi bola ini akan meraih lebih banyak skor bila kena.Sistem tangkap ini cocok untuk Splatted karena kita merasa bila kemampuan untuk memalsukan lemparan dan mempertinggi resiko saat bola sudah ditangkap berkali kali akan membuat game lebih menarik.

1. Spelunky 2



Gambar 4.3

Screenshot game Spelunky 2

Game ketiga dan terakhir adalah Spelunky 2. Spelunky 2, dirilis pada September 2020 oleh MossMouth merupakan sebuah Rogue-Like dimana sang player melakukan explorasi gua atau Spelunking, dari situ didapat namanya Spelunky. Di game ini player menjelajahi sebuah gua, dalam gua ini terdapat banyak musuh dan perangkap, dan kadang kadang toko - toko. Bagian paling menarik dari game ini adalah seluruh gua ini dibuat secara procedural (kecuali level yang ada boss karena nanti pengalamannya sangat berbeda dari yang diinginkan).

Penjelasan lengkap dari Algoritma yang dipakai terdapat di sini[[2]](#footnote-2) (hanya bisa dibuka di browser basis chrome). Secara singkatnya setiap level memiliki grid berukuran 4 X 4, dimana setiap bagian memiliki 3 tipe grid, tipe 1 memiliki jalan ke kiri dan kanan, tipe 2 memiliki arah ke kiri, kanan dan bawah sementara tipe 3 memiliki arah kiri, kanan dan atas. Seluruh metode pembagian level ini telah ditentukan dan tidak sepenuhnya acak. Lalu Spelunky juga memakai sebuah template yang nantinya bisa diperciki dengan tile – tile yang berbeda / baru.

1. Story
2. Gameplay
3. UI
4. Weapon
5. Items
6. Level Generation

Dari Spelunky 2 bisa diambil bahwa random yang ada tidak bisa benar – benar random. Bila terjadi benar – benar random maka akan sulit untuk player menemukan jalan menuju level selanjutnya. Tapi karena itu kita ingin mencoba untuk membuat level sepenuhnya menggunakan dadu. Untuk melihat apakah bisa membuat peta yang bagus dengan algoritma – algoritma evolusi.

1. Wikipedia, Battle pass - Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Battle\_pass [↑](#footnote-ref-1)
2. Spelunky Generator Lessons, Darius Kazemi, https://tinysubversions.com/spelunkyGen/ [↑](#footnote-ref-2)