Tugas Game Programming

Menganalisis Permainan MAGER

Nama : Abdillah Fakhri Hasani

NIM : A11.2019.12176

Kelas : A11.4502

MAGER adalah permainan berhadiah anti gabut – Kumpulkan bintang dan menangkan hadiah. Game ini dikembangkan oleh SIDJI Studio dan dirilis pada tanggal 2 Maret 2020. (Sumber: Google Playstore)

1. **Fitur apa saja yang ada pada *game* ini?**
   1. Mendaftar atau masuk dengan akun Google, Google play, Facebook, atau SIDJI ID
   2. Berbagai jenis permainan
   3. Acara (*event*) harian dan mingguan dari setiap permainan.
   4. *Golden* dan *silver* tiket yang dapat digunakan untuk bermain sebuah permainan
   5. MAGER *coin* yang dapat digunakan untuk menukar hadiah
   6. MAGER komik
   7. Toko untuk membeli tiket dan mendapatkannya secara gratis
   8. Peringkat/*ranking* pemain yang berhasil mengumpulkan poin
2. **Analisis mengapa banyak yang download**

Menurut saya, alasan permainan ini banyak yang mengunduh dan memainkannya adalah karena adanya penawaran hadiah. Setiap memenangkan sebuah permainan, pengguna akan diberi sejumlah koin yang dinamakan MAGER *coin*. Koin tersebut dapat dikumpulkan sebanyak-banyaknya hingga pengguna menempati peringkat 1 (*online*). Koin yang telah dikumpulkan dapat ditukarkan hadiah berupa voucher atau e-Money.

Dengan adanya fitur hadiah, pengguna akan semakin tertarik untuk bermain dan bersemangat untuk memenangkan setiap permainan.

1. **Screenshot**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |