

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Turn Base Strategy adalah salah satu jenis permainan yang menarik untuk dimainkan. Berbeda dengan saudaranya atau lebih di kenal dengan *Real Time Strategy* yang lebih ke arah aksi –aksinya. *Turn Base Strategy* lebih mengutamakan *storyline* nya dari pada unsur – unsur lainnya. *Storyline* yang menarik merupakan salah satu unsur ketertarikan pemain game dalam memainkan game. Banyaknya permainan *Turn Base Strategy* yang *pure* (murni) yang sudah di liris.

Jenis game lainnya yang memiliki keunggulan dalam unsur *storyline* nya adalah *Virtual Collectible Card Game*. *Collectible Card Game* atau yang lebih di kenal dengan CCGs juga memiliki *storyline* yang kuat. Salah satu contoh nyatanya adalah permainan CCGs Yugi Oh. Dalam permainan *single playernya*, *user* di hadapkan dalam sebuah cerita yang menantang. Hingga di buatkan animasi dari permainan game ini. Banyak sekali permainan game *Turn Based Strategy* dan *Virtual CCGs* yang sudah di buat. Dikarenakan jarang nya jenis game perpaduan dari *Turn Base Strategy* dengan *Virtual Strategy* maka di ciptakanlah permainan gabungan dari 2 jenis game ini. *Turn Based Strategy* di gabung dengan *virtual CCGs*. Terdapat banyak jenis AI yang dapat digunakan dalam perpaduan jenis game ini. Dan yang biasa digunakan dalam jenis ini adalah AI dengan algoritma *Minimaxing*. *User* dapat menggabungkan strategi aksi dengan strategi kartu dan melawan Ai dengan algoritma *MinMaxing*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian di atas maka pembagian perumusan masalah di bagi menjadi:

1. Design game yang bagaimanakah gabungan dari sistem permainan *Turn Base Strategy* yang di gabungkan dengan sistem CCGs.
2. Seberapa jauhkah pengoptimalan aksi AI menggunakan *Minimaxing* algoritma dalam permainan *Turn Base Strategy* dan CCGs.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas maka tujuan penelitian di atas di bagi menjadi beberapa bagian, yaitu: Membuat AI dan pengimplementasian menggunakan algoritma *Minimaxing* untuk aplikasi *desktop* game “Potere Di Convocare” yang dapat mengoptimalkan daya kerja game serta mendesign sebagaimana mungkin agar lebih mudah di pahami dan di mainkan oleh semua orang.

1.4 Batasan Masalah

Dalam pengerjaan aplikasi *desktop* game “Potere Di Convocare”. Pembahasan masalah menjadi sebagai berikut :

1. Aplikasi game “Potere Di Convocare” merupakan program *desktop application single player*
2. Aplikasi game “Potere Di Convocare” memiliki field seluas 32x24.
3. Untuk memainkan aplikasi game “Potere Di Convocare” dibutuhkan *dotNet Framework 4.0* dan *XNA Framework 4.0*.

1.5 Sistematika Pembahasan

Sistematika Penyajian game “Potere Di Convocare” dibagi menjadi enam bab, yaitu :

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi pendahuluan dan gambaran keseluruhan dari aplikasi yang akan dibuat.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori dari algoritma greedy, minimaxing, dasar bahasa C# dan XNA.

3. BAB III ANALISIS DAN PEMODELAN

Bab ini berisi pembahasan mengenai *background story*, aturan permainan, rincian game, arsitekture game, *storyboard* dan *creative strategy*.

4. BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Bab ini berisi kumpulan *screenshot* dari aplikasi yang dibuat serta penjelasan dari tiap fungsi (*method*) utama yang dibuat.

5. BAB V TESTING

Bab ini berisi pembahasan mengenai jenis testing yang digunakan, hasil testing dan ulasan hasil evaluasi.

6. BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran berdasarkan hasil evaluasi program desktop “Potere Di Convocare”.