

## LAMPIRAN

### 1. Lampiran 1 Hasil Playtesting Iterasi 1

#### Hasil Observasi

Mode : 3P

Tanggal Main : 27 April 2018

Jam : 11.02 WIB

Tabel Hasil Observasi 1 Playtesting Pertama

Player	Nama	Umur	Jenis Kelamin
P1	Alif	21 th	Laki – Laki
P2	Mita	22 th	Perempuan
P3	Iqra	21 th	Perempuan

Urutan Main : [ P2 ], [ P3 ], [ P1 ],

- Keberhasilan & Kegagalan
  - Item(Ular dan Tangga)

Item	P1	P2	P3
Tangga	Sukses : 1	Sukses : 1	Sukses : 1
	Pasang : 6	Pasang : 6	Pasang : 8
Ular	Sukses : 1	Sukses : 2	Sukses : 1
	Pasang : 4	Pasang : 5	Pasang : 5
Terkena Ular Lawan	1	1	2

- Kartu & Bonus Turn

	P1	P2	P3
Level 1	9	10	11
Level 2	-	1	2
Level 3	1	-	-
Bonus Turn	4	3	6

Durasi Main : 51 min

Pemenang : Alif [ P1 ]

### **Catatan Pengamatan Selama Game Berlangsung**

- P1** : - senang, bisa memasang trap.  
-sedih, jadi incaran trap lawan.
- P2** : - senang, sukses menggunakan item.  
-senang, berhasil melawati trap.
- P3** : - strategi kurang, diawal permainan.  
-senang, berhasil sukses menggunakan tangga.

### **Hasil Interview**

#### **Pertanyaan!**

- Gameplay
  1. Apakah cara main game ini terlalu rumit untuk anda?
    - Kenapa lebih sering membeli kartu level 1?
    - Bagian manakah yang paling menarik?
    - Bagian yang kurang menarik?
  2. Pada strategy phase, bagian manakah yang menurut anda membingungkan?
  3. Apakah perbedaan level item sudah seimbang?
  4. Apakah ukuran poin bar tiap terlalu sedikit?
  5. Apakah bonus turn merupakan sesuatu yang menguntungkan?
- Experience
  1. Menurut anda, bagian manakah yang paling menarik pada game ini?
  2. Bagaimana perasaan anda ketika ada item yang anda pasang berhasil digunakan sesuai harapan?
  3. Bagaimana perasaan anda ketika anda mendapat ular milik lawan?
  4. Bagaimana perasaan anda ketika mendapat bonus turn?
  5. Bagaimana perasaan anda setelah kalah dalam game ini?(untuk yang kalah saja)
  6. Bagaimana perasaan anda setelah menang dalam game ini?(untuk yang menang saja).

## Jawaban!

- Gameplay
  1. Alif : “ medium, mudah dipahami.”  
Mita : “ tidak susah.”
    - .Mita : “ kemungkinan kena lebih besar.”
    - .Alif : “ lebih murah, turunnya dikit tapi lebih berguna.”
    - .Iqra : “ kemungkinan menjatuhkan lawan lebih besar.”
    - Bisa Pasang Ular.
    - .Mita : “ item tidak bisa dipakai lama.”
  2. Tidak membingungkan, karena sudah biasa memainkan game seperti ini.
  3. Level sudah pas, tetapi harga poin nya belum.
  4. Alif : “ sudah pas.”
  5. Alif : “ bagus, menguntungkan.”
- Experience
  1. .Alif : “ kartu.”  
.Mita : “ Ular bebas dipasang sendiri.”  
.Iqra : “ Ular bebas dipasang sendiri.”
  2. Puas, ketika ular yang dipasang sukses menurunkan lawan.
  3. Iqra : “ kesel.”
  4. Biasa aja, tapi merasa lebih untung.
  5. Iqra : “ kesel jadi incaran jebakan 2 lawan.”  
Mita : “ biasa saja, karena setidaknya tidak berada di posisi paling belakang.”
  6. Alif : “ Senang, bisa menang.”

## 2. Lampiran 2 Hasil Playtesting Iterasi 2

### Hasil Observasi

Mode : 3P

Tanggal Main : 9 Mei 2018

Jam : 10.57 WIB

Player	Nama	Umur	Jenis Kelamin	Game yang pernah dimainkan
P1	Ferdi	22th	Laku – Laki	-PUBG Mobile -PES -Mobile Legend
P2	Ahmad	22th	Laki-Laki	-PUBG -COC -Clash Royal
P3	Seno	20th	Laki-Laki	-PUBG -Clash Royal

Urutan Main : [ P3 ], [ P1 ], [ P2 ],

- Keberhasilan & Kegagalan
  - Item(Ular dan Tangga)

Item	P1	P2	P3
Tangga / kaki 2	Sukses : 2 / - Pasang : 6 / -	Sukses : - / 1 Pasang : 2 / 1	Sukses : - / - Pasang : 8 / -
Ular / kepala 2	Sukses : 2 / - Pasang : 5 / -	Sukses : 1 / 1 Pasang : 4 / 1	Sukses : 2 / - Pasang : 4 / -
Terkena Ular Lawan	2	4	-

Steal	Melakukan : - Terkena : 1	Melakukan : 1 Terkena : -	Melakukan : 1 Terkena : 1
Stun	Melakukan : - Terkena : -	Melakukan : - Terkena : -	Melakukan : - Terkena : -
Bom M	Melakukan : - Terkena : 2	Melakukan : 1 Terkena : -	Melakukan : 1 Terkena : -
Bom L	Melakukan : - Terkena : -	Melakukan : - Terkena : -	Melakukan : - Terkena : -
Stealth	-	-	-

○ Kartu & Bonus Turn

	P1	P2	P3
Level 1	6	2	8
Level 2	5	8	4
Level 3	-	-	2
Bonus Turn	2	5	3

Durasi Main : 1 jam

Pemenang : Seno [ P3 ]

### **Catatan selama permainan**

**P1** : - senang, berhasil menggunakan tangga.

-senang, berhasil membuat lawan turun.

-kesal terkena ular lawan.

**P2** : - senang, sukses menggunakan item.

-kesal terkena ular lawan.

**P3** : -senang, berhasil membuat lawan turun.

**Peneliti** : item kurang berfungsi, ketika dapat steal, sedangkan tidak ada item pada board, steal tidak bisa digunakan.

### **Hasil Interview**

- Gameplay

1. Apakah cara main game ini terlalu rumit untuk anda?

- Bagian manakah yang paling menarik?
    - Bagian yang kurang menarik?
  - 2. Pada strategy phase, bagian manakah yang menurut anda membingungkan?
  - 3. Apakah perbedaan level item sudah seimbang?
  - 4. Apakah ukuran poin bar (20 poin) terlalu sedikit?
    - Apakah perbedaan harga beli kartu tiap level sudah pas?
  - 5. Apakah penempatan item pada tiap level sudah sesuai?
  - 6. Apakah bonus turn merupakan sesuatu yang menguntungkan?
- Experience
    1. Menurut anda, bagian manakah yang paling menarik pada game ini?
    2. Bagaimana perasaan anda ketika ada item (ular, tangga, steal, stun, stealth) yang anda pasang berhasil digunakan sesuai harapan?
      - Bagian manakah yang paling anda merasa senang diantara item tersebut yang membuat anda senang ketika berhasil menggunakannya?
    3. Bagaimana perasaan anda ketika anda terkena efek buruk (ular, steal, stun) item milik lawan?
    4. Bagaimana perasaan anda ketika mendapat bonus turn?
    5. Bagaimana perasaan anda setelah kalah dalam game ini?(untuk yang kalah saja)
    6. Bagaimana perasaan anda setelah menang dalam game ini?(untuk yang menang saja)

### **Jawaban!**

- Gameplay
  1. Ferdi : masih bingung ketika pemasangan item pada board.
    - Menarik, paling suka ketika dapat kartu ular.
    - Seno :”Kurangnya ketika dapat tangga padahal posisi sudah diatas, tidak tahu item mau digunakan buat apa.”
  2. Gampang, mudah dipahami.
  3. Sedih, kesal, kecewa.

4. Pas
    - Pas
  5. Sudah sesuai
  6. Menguntungkan, karena bisa mendapat poin lebih banyak.
- Experience
    1. Paling senang ketika ular yang dipasang bisa terkena lawan.
    2. Ferdi : “senang.”

Ahmad : “paling senang ya pas bisa menjatuhkan lawan pakai ular.”

Seno : “seneng ular berhasil terkena lawan.”
    3. Kesel, rasanya pingin balas dendam.
      - Ferdi : “Lebih kesel kena ular daripada kena bom.”
      - Ferdi : “Tangga dicuri gak masalah, yang penting jangan ular.”
    4. Senang.
    5. Ferdi : “tidak terlalu kesel, soalnya tidak pada di posisi paling belakang.”

Ahmad : “kesel, soalnya udah sempat melewati angka kotak 100, tapi turun jadi yang paling belakang karena kena ular.”
    6. Seno: “senang, karena selama main bisa jatuhkan lawan pake ular.”

### 3. Lampiran 3 Hasil Playtesting Iterasi 3

#### Hasil Observasi

Mode : 3P

Tanggal Main : 15 Mei 2018

Jam : 13.49 WIB

Tabel Hasil Observasi 1 Playtesting Ketiga

Player	Nama	Umur	Jenis Kelamin	Game yang pernah dimainkan
P1	Mita	22 th	Perempuan	- 2048 - Monopoly - UNO
P2	Alif	21 th	Laki-laki	- Mobile Legend - Grand Live Fantasy - Card Fight Vanguard
P3	Dama	21 th	Laki – Laki	- 2048 - Brain Line - Physic - helix jump

Urutan Main : [ P2 ], [ P3 ], [ P1 ]

- Keberhasilan & Kegagalan
  - Item(Ular dan Tangga)

Tabel Hasil Observasi 2 Playtesting Ketiga

Item	P1	P2	P3
Tangga / kaki 2	Sukses : 1 / - Pasang : 3 / -	Sukses : 4 / - Pasang : 9 / -	Sukses : - / - Pasang : 5 / 1
Ular / kepala 2	Sukses : 2 / - Pasang : 5 / -	Sukses : 2 / - Pasang : 7 / -	Sukses : 4 / - Pasang : 6 / 1
Terkena Ular Lawan	2	4	3



Steal	Melakukan : 1 Terkena : -	Melakukan : - Terkena : -	Melakukan : - Terkena : 1
Stun	Melakukan : 1 Terkena : -	Melakukan : - Terkena : 1	Melakukan : - Terkena : -
Bom M	Melakukan : - Terkena : -	Melakukan : - Terkena : -	Melakukan : - Terkena : -
Bom L	Melakukan : - Terkena : 1	Melakukan : - Terkena : -	Melakukan : 1 Terkena : -
Stealth	-	-	-

○ Kartu & Dadu

Tabel Hasil Observasi 3 Playtesting Kedua

	P1	P2	P3
Level 1	6	17	8
Level 2	5	-	4
Level 3	3	1	2
Bonus Turn	6	5	6
Simpan	5	6	3
Jual	2	1	-

Durasi Main : 1 jam 25 menit

Pemenang : Mita [ P3 ]

**Catatan selama permainan**

**Peneliti** : *game* berjalan lebih baik, penggunaan item lebih efektif.

**Hasil Interview**

- Gameplay
  1. Apakah cara main game ini terlalu rumit untuk anda?
  2. Pada strategy phase, bagian manakah yang menurut anda membingungkan?
    - [alif]. Kenapa sering membeli kartu level 1?
  3. Apakah perbedaan level item sudah seimbang?
  4. Apakah ukuran poin bar (20 poin) terlalu sedikit?

- Apakah perbedaan harga beli kartu tiap level sudah pas?
- 5. Apakah penempatan item pada tiap level sudah sesuai?
- 6. Apakah bonus turn merupakan sesuatu yang menguntungkan?
- 7. Apakah aturan simpan kartu pada game ini membingungkan?
- 8. Apakah aturan jual kartu pada game ini membingungkan?
- Experience
  1. Menurut anda, bagian manakah yang paling menarik pada game ini?
    - Bagian yang kurang menarik?
  2. Bagaimana perasaan anda ketika ada item trap(ular, tangga, steal, stun, stealth,dll) yang anda pasang berhasil mengenai lawan anda?
    - Bagian manakah yang paling membuat anda merasa senang diantara item tersebut yang membuat anda senang ketika berhasil menggunakannya?
  3. Bagaimana perasaan anda ketika anda terkena efek buruk item trap (ular, steal, stun, dll) milik lawan?
  4. Bagaimana perasaan anda ketika mendapat bonus turn?
  5. Bagaimana perasaan anda setelah kalah dalam game ini?(untuk yang kalah saja)
  6. Bagaimana perasaan anda setelah menang dalam game ini?(untuk yang menang saja)

### **Jawaban!**

- Gameplay
  1. Tidak rumit
  2. Mita : di bagian penggunaan item steal.  
Alif : ketika sudah menyimpan 3 kartu, bisa beli kartu lagi atau tidak.
    - Harganya lebih murah dan posisi pion sudah dibagian atas.
  3. sudah
  4. Sudah, karena dengan harga seperti itu jadi hanya bisa beli max 2 kartu dalam satu kali beli.

5. Sudah
  6. Cukup menguntungkan, untuk menambah poin.
  7. Tidak
  8. Tidak
- Experience
    1. Berhasil menggunakan item yang didapat  
Alif : ketika bisa menggunakan 3 kartu sekaligus  
Bom, Bisa melakukan simpan kartu
      - Durasi terlalu lama
    2. Dama : senang.
      - Alif : berhasil menggunakan tangga biasa saja, “karena sudah yakin pasti dapat menggunakan tangga yang telah dipasang.”
    3. Mita : ketika terkena bom, “gak terlalu sedih, soalnya masih di awal permainan”  
Alif : terkena ular, “gak terlalu sedih, soalnya sudah menyiapkan 3 kartu tangga”
    4. Biasa saja.
    5. Dama : sedih, sudah berusaha max masih tetap kalah.  
Alif : kecewa, sudah berada di bagian paling atas malah turun tingkat.
    6. Mita : senang, dari yang awalnya tertinggal bisa menyusul terus menang.

**4. Lampiran 4 *Game Design Document* (GDD) Final**

**Ular Tangga Strategi  
Game Design Document**

**Created by :**

**Muhammad Ilham Nur Isra**

**Wahyu Firmansyah**

**Putra Nanda Kurniawan**

**1 September 2018**

## 1. Overview

*Game* Ular Tangga Strategi adalah sebuah *game* ular tangga yang di dalamnya memiliki unsur – unsur strategi. Konsep *game* ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

No	Konsep Bagian	Keterangan
1	Genre	Strategi – Turn Based Strategy
2	Platform	Desktop
3	Target Grup	Orang Dewasa (20th – 35th)
4	Tujuan Dibuatnya Game	Memodernisasi <i>game</i> ular tangga dengan menambahkan unsur strategi di dalamnya, sehingga disukai oleh kalangan dewasa.
5	Deskripsi	<i>Game</i> Ular Tangga Strategi merupakan sebuah <i>game</i> ular tangga yang dimodernisasi dengan menambahkan unsur – unsur strategi di dalamnya.
6	Daya tarik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memulai <i>game</i> dengan keadaan board yang kosong tanpa adanya ular dan tangga.</li> <li>2. Penggunaan kartu</li> <li>3. Penggunaan poin sebagai alat jual beli.</li> <li>4. Adanya sistem jual, beli dan simpan kartu.</li> <li>5. Penggunaan item sesuai keinginan <i>player</i>.</li> <li>6. Selain ular dan tangga, ada penambahan item baru untuk menambah keseruan pada <i>game</i>.</li> </ol>

### 1.1. Game Abstract

*Game* Ular Tangga Strategi adalah sebuah *game* ular tangga yang di dalamnya memiliki unsur – unsur strategi. Berbeda dengan *game* ular tangga pada umumnya, *game* ini akan mengajak para *player*-nya untuk saling beradu strategi untuk meraih kemenangan.

## 1.2. Objective to be Achived by The Game

Dengan dibuatnya *game* ini diharapkan dapat menciptakan sebuah *game* ular tangga yang disukai oleh orang dewasa. Dengan menambahkan unsur strategi dalam *game* ular tangga ini diharapkan *game* ini menjadi sebuah *game* ular tangga yang disukai oleh orang dewasa.

## 1.3. Game justification

*Game* Ular Tangga Strategi ini akan mengajak para *player*-nya untuk mengeluarkan kemampuan strategi mereka. Dengan adanya penggunaan item yang bebas dilakukan oleh *player*, hal ini akan membuat mereka saling beradu strategi dalam meraih kemenangan.

## 1.4. Core Gameplay

*Game* ini akan dimulai dari tahap *Preparation Game*, dimana *player* akan menentukan urutan main pada *In Game*. Setelah itu, *player* akan lanjut kedalam *In Game*. *In Game* merupakan tahap *player* memainkan *game*. *In Game* dimulai dari posisi pion milik *player* pada kotak start. Ada 2 fase yang akan dilalui tiap *player* pada *In Game*. Pertama adalah *Turn Phase*, dimana *plyaer* akan melakukan roll dadu untuk menjalankan pion mereka serta mendapatkan poin. Kedua adalah *Strategy Phase*, dimana *player* akan melakukan strategi pada fase ini. Pada fase ini *player* dapat membeli kartu, menggunakan item, menjual kartu dan menyimpan kartu. Kedua fase itu akan dilakukan berulang-ulang hingga ada salah satu pion milik *player* yang dapat mencapai kotak finish menjadi pemenangnya.

## 1.5. Game Features

### A. Genre

*Game* Ular Tangga Strategi ini merupakan sebuah *game* strategi, dimana pada penggunaan itemnya bebas dilakukan oleh *player*. Dengan adanya sistem pmebelian kartu, penggunaan item, jual kartu dan simpan kartu, akan membuat *player* dalam menentukan sebuah keputusan, saat itulah strategi seorang *player* akan berjalan.

### B. Number of Player

*Game* Ular Tangga Strategi ini mempu dimainkan 2 hingga 4 *player*. setiap *player* akan menjadi lawan bagi *player* yang lain. Setiap *player* akan saling bersaing untuk menjadi pemenangnya.

### C. Player Characteristics

Target utama *player* pada *game* ini adalah orang dewasa, terutama usia kalangan 20 – 35 tahun, baik laki-laki ataupun perempuan.

## D. Initial Scope

*Game* Ular Tangga Strategi ini tidak memiliki batasan waktu dalam memainkannya. *Game* ini akan berakhir ketika ada salah satu *player* yang berhasil memenangkan *game* ini. *Player* yang mencapai kotak finish pertama kali adalah yang menjadi pemenangnya.

## 2. Mechanic

### 2.1. Game Element Categories

#### A. Player Character

**Description** : Avatar yang mewakili *player* pada game.

**Member** : Pion.

#### B. Area

**Description** : Wilayah yang memiliki peran khusus.

**Member** : Board, Kotak Start, Kotak Finish, Card Shop, Poin Bar., Save Area, Status Area, Card On Hand.

#### C. Object

**Description** : Benda yang ada pada Board.

**Member** : Pion, Kepala Tangga, Kaki Tangga, Kepala Ular, Ekor Ular.

#### D. Item

**Description** : Alat yang membantu *player* dalam melakukan strategi.

**Member** : Tangga, Ular, Bom, Stun, Steal, Stealth.

#### E. Kartu

**Description** : Alat untuk menentukan item yang didapat secara random.

**Member** : Kartu Level 1, Kartu Level 2, Kartu Level 3.

#### F. Dadu

**Description** : Alat untuk menentukan jumlah angka yang didapatkan *player*.

#### G. Poin

**Description** : Alat untuk membeli kartu.

### 2.2. Core Game Element

#### a. Kotak start

Kotak start berada pada bagian luar board. Tepatnya berada disebelah luar kotak no 1 pada board. Kotak start digunakan sebagai area pion untuk memulai *game*.

#### b. Board

Board merupakan arena yang digunakan *player* untuk menjalankan pion. Board berisikan 100 kotak ( 10 x 10 ), dimulai dari kotak no 1 sampai kotak no 100. Kotak no 100 merupakan kotak finish.

**c. Kotak Finish**

Kotak finish berada pada kotak no 100, kotak ini digunakan sebagai area yang menyatakan siapakah *player* yang memenangkan *game* ini.

**d. Dadu**

Dadu merupakan alat yang digunakan *player* untuk menentukan angka yang akan digunakan *player* untuk menentukan jumlah langkah yang akan dijalankan pada pion. Hasil angka dadu juga akan dikonversikan menjadi poin yang dapat digunakan *player* untuk membeli kartu.

**e. Poin**

Poin merupakan alat yang digunakan *player* untuk membeli kartu. Poin dapat diperoleh dari melempar dadu. Angka hasil lempar dadu akan dikonversi menjadi poin, dan ditampung pada poin bar.

**f. Pion**

Pion merupakan alat yang digunakan *player* untuk mewakili mereka dalam menjalankan *game*. Pion akan melangkah setelah *player* melakukan *roll* pada dadu. Pion akan naik ketika mendapat tangga dan akan turun ketika mendapat kepala ular.

**g. Poin Bar**

Poin bar merupakan sebuah wadah yang digunakan untuk mengumpulkan jumlah poin milik *player*. Kapasitas maksimal poin yang dapat dikumpulkan adalah 20 poin.

**h. Card Shop**

Card shop adalah sebuah area yang menyediakan kartu yang dapat dibeli oleh *player*. berisi kartu Level 1, kartu Level 2 dan kartu Level 3.

**i. Save Area**

Save Area adalah area untuk menyimpan kartu. Jumlah total slot kartu yang dapat disimpan adalah 3 kartu.



**j. Status Area**

Area yang menunjukkan Status *player player* yang sedang bermain serta status kondisi fase(Turn Phase/Strategy Phase).

**k. Card On Hand**

Area yang menunjukkan kartu yang ada ditangan. Ketika kartu ada di area Card On Hand *player* dapat melakukan Sell/Jual, Save/Simpan, Use/Pakai kartu.

**l. Kartu**

Kartu digunakan *player* untuk menentukan item yang didapat. Kartu dapat dibeli menggunakan poin yang dimiliki oleh *player*. Untuk lebih jelasnya mengenai jumlah dan perinciannya dapat dilihat pada poin daftar kartu dan item. Kartu memiliki 3 level, diantaranya :

**1. Kartu Level 1**

Kartu level 1 memiliki harga beli 7 poin. Kartu level 1 berisi :

a. Kartu ular level 1

Apabila *player* mendapatkan kartu ular level 1, maka *player* akan mendapat item ular level 1.

b. Kartu tangga level 1

Apabila *player* mendapatkan kartu tangga level 1, maka *player* akan mendapat item tangga level 1.

**2. Kartu Level 2**

Kartu level 2 memiliki harga beli 10 poin. Kartu level 2 berisi :

a. Kartu ular level 2

Apabila *player* mendapatkan kartu ular level 2, maka *player* akan mendapat item ular level 2.

b. Kartu tangga level 2

Apabila *player* mendapatkan kartu tangga level 2, maka *player* akan mendapat item tangga level 2.

c. Kartu Ular Kepala 2

Apabila *player* mendapatkan kartu ular kepala 2, maka *player* akan mendapat item ular kepala 2.

d. Kartu Tangga Kaki 2

Apabila *player* mendapatkan kartu tangga kaki 2, maka *player* akan mendapat item tangga kaki 2.

e. Kartu Steal

Apabila *player* mendapatkan kartu steal, maka *player* akan mendapat item steal.

f. Kartu Bom M

Apabila *player* mendapatkan kartu Bom M, maka *player* akan mendapat item Bom M.

**3. Kartu Level 3**

Kartu level 3 memiliki harga beli 13 poin. Kartu level 3 berisi :

a. Kartu ular level 3

Apabila *player* mendapatkan kartu ular level 3, maka *player* akan mendapat item ular level 3.

b. Kartu tangga level 3

Apabila *player* mendapatkan kartu tangga level 3, maka *player* akan mendapat item tangga level 3.

c. Kartu Bom L

Apabila *player* mendapatkan kartu Bom L, maka *player* akan mendapat item Bom L.

d. Kartu Stun

Apabila *player* mendapatkan kartu stun, maka *player* akan mendapat item stun.

e. Kartu Stealth

Apabila *player* mendapatkan kartu stealth, maka *player* akan mendapat item stealth.

**m. Item**

Item merupakan alat yang digunakan *player* sebagai alat bantu untuk menjalankan strategi selama *game* berlangsung. Untuk lebih jelasnya mengenai jumlah dan perinciannya dapat dilihat pada poin daftar kartu dan item. Ada 6 jenis item yang tersedia pada *game* ini. diantaranya :

a. Ular dan Ular Kepala 2

Ular dan Ular Kepala 2 merupakan item yang dapat menurunkan pion milik lawan. Ada 4 jenis item ular, diantaranya adalah ular level 1, ular level 2, ular kepala 2 dan ular level 3. Cara penggunaan item ular adalah dengan memasangnya pada board.

b. Tangga dan Tangga Kaki 2

Tangga dan Tangga Kaki 2 merupakan item yang dapat menaikkan pion milik *player*. Ada 4 jenis item tangga, diantaranya adalah tangga level 1, tangga level 2, tangga kaki 2 dan tangga level 3. Cara penggunaan item tangga adalah dengan memasangnya pada board.

c. Bom

Bom merupakan item yang dapat memundurkan pion milik lawan. ada 2 jenis Bom, Bom M dan Bom L. Bom M dapat memundurkan pion milik lawan sebanyak 5 langkah. Sedangkan Bom L dapat memundurkan pion milik lawan sebanyak 10 langkah. Cara penggunaan Bom adalah dengan langsung ditargetkan terhadap pion milik lawan.

d. Steal

Steal merupakan item yang dapat digunakan untuk mencuri atau mengambil hak kepemilikan item milik lawan yang ada pada board. Cara penggunaan Steal adalah dengan langsung menargetkan terhadap item milik lawan yang ada pada board.

e. Stun

Stun merupakan item yang dapat membuat lawan dilarang main selama 1 turn atau giliran. Cara penggunaan Stun adalah dengan langsung menunjuk pion lawan yang dilarang main.

f. Stealth

Stealth merupakan item yang dapat digunakan untuk menyamar menjadi pion milik lawan selama 2 turn. Ketika menyamar, pion milik player dapat menggunakan item pada board milik pion lawan yang sudah distealth. Cara penggunaan Stealth adalah dengan langsung menunjuk pion milik lawan yang ingin distealth.

## 2.3. Rules

### A. Preparation Game

#### 1. Starting Player

Starting Player adalah fase yang digunakan untuk menentukan urutan main *player*. Urutan main dilakukan dengan menggunakan rule sebagai berikut:

1. *Player* memilih Pion yang akan dijalankan.
2. Urutan main *player* akan ditentukan dengan cara melakukan roll angka.
3. Jumlah angka roll adalah sesuai jumlah *player* yang mengikuti *game*.
4. Salah satu *player* melakukan roll angka untuk mewakili pembagian urutan main.
5. Urutan main didasarkan dari angka hasil roll. Semakin kecil angka hasil roll, maka *player* akan mendapat urutan main lebih awal.
6. Setelah urutan main ditentukan, maka preparation game berakhir dan akan lanjut kedalam in game.

#### 2. Starting Game

Starting Game adalah tahap mempersiapkan kondisi game sebelum game dimulai. Ada hal yang perlu disiapkan.

1. Posisi pion milik setiap *player* berada di kotak start.
2. Keadaan board kosong, tanpa ada item di dalamnya.
3. Kondisi poin bar pada setiap *player* dalam keadaan kosong tanpa poin.
4. Kondisi kartu pada tiap level dalam posisi teracak.
5. *Player* akan bermain secara berurutan sesuai dengan urutan yang didapat dari Starting Player.

### B. In Game

#### 1. Turn phase

Fase ketika *player* menjalankan pion mereka. Fase ini memiliki rule sebagai berikut:

1. Semua pion milik *player* mengawali *game* dari kotak start.
2. *Player* akan bermain secara berurutan sesuai dengan urutan yang didapat dari Starting Player.

3. *Player* melakukan roll dadu untuk menentukan jumlah langkah yang akan ditempuh.
4. Pion akan melangkah maju(maju sesuai urutan no pada board. Dari angka terkecil hingga terbesar) ke kotak yang ada didepannya sesuai dengan jumlah angka hasil roll dadu.
5. Jika *player* mendapat hasil roll dadu dengan jumlah angka 6, maka *player* akan mendapat bonus turn untuk melangkah sebanyak 1 kali.
6. Jika pada saat melakukan bonus turn *player* mendapat hasil roll dadu dengan angka 6, tidak akan ada bonus turn lagi.
7. *Player* hanya akan melangkah naik tingkat ketika mendapat kaki tangga miliknya. Kecuali *player* memiliki item stealth, *player* yang memiliki item stealth dapat menggunakan tangga milik lawan yang distealth.
8. *Player* hanya akan melangkah turun tingkat ketika mendapat kepala ular milik lawan. Kecuali *player* memiliki item stealth *player* yang memiliki item stealth dapat menggunakan ular milik lawan yang distealth.
9. Hasil jumlah angka dadu yang didapat dari turn phase akan dikonversi menjadi poin yang akan ditampung pada poin bar.
10. Ketika pion sudah tidak bisa melangkah, maka turn phase pun berakhir.

## 2. Strategy phase

Fase ini terjadi setelah turn phase. Pada fase ini *player* dapat melakukan strategi yang akan dilakukan. Pada fase ini memiliki rule sebagai berikut:

1. *Player* dapat membeli kartu pada dengan menggunakan poin yang *player* miliki pada bar poin miliknya.
2. Pembelian kartu hanya bisa dilakukan ketika poin mencukupi dari harga kartu.
3. Setelah *player* membeli kartu, *player* akan mendapat item (ular, tangga, bom, dll. ) sesuai keterangan yang ada pada kartu.
4. Ketika *player* memiliki kartu, *player* memiliki 3 pilihan.

- a) Pakai/use, jika player memilih untuk memasang, maka kartu akan ditukar dengan item yang sesuai dengan keterangan pada kartu.
  - b) Simpan/save, jika player memilih untuk menyimpan kartu maka player dapat menyimpannya selama permainan. Kapasitas simpan kartu tiap player adalah 3 slot. Kartu hasil penyimpanan hanya bisa diambil dan dipasang ketika strategy phase. Kartu yang disimpan akan masuk kedalam Save Area.
  - c) Jual/sell, player dapat menjual kartu yang ia miliki dengan harga :
    - Level 1 : 4 poin.
    - Level 2 : 6 poin.
    - Level 3 : 8 poin.
 Jika player ingin menjual kartu hasil penyimpanan, maka player harus berada pada strategy phase miliknya.
5. Jika *player* ingin langsung melewati fase ini, *player* dapat langsung melakukan end turn. End turn adalah pertanda bahwa giliran *player* sudah berakhir. Dan akan dilanjutkan oleh *player* dengan urutan berikutnya

#### 2.4. Interaction Rule

Tabel Interaction Rule

Element	Elemen interaction with	Result
Dadu	Pion	<p>A. Setelah dadu di roll dan keluar angka. Pion akan melangkah maju sesuai jumlah angka yang didapat.</p> <p>B. Jika angka hasil roll dadu adalah 6, maka <i>player</i> akan mendapat bonus 1 kali turn phase. <i>Player</i> dapat melakukan roll dadu lagi untuk menjalankan pionnya.</p> <p>C. pada bonus turn tidak ada bonus turn lagi meski</p>

Element	Elemen interaction with	Result
		mendapat angka hasil roll berjumlah 6.
	Poin	Angka hasil dari roll dadu akan dikonversi menjadi poin milik <i>player</i> . Misal pada suatu turn phase <i>player</i> mendapat angka roll dadu 4. Maka <i>player</i> akan mendapat 4 poin, dan poin itu masuk ke area poin bar. Atau semisal <i>player</i> mendapat angka roll dadu 6, lalu mendapat bonus turn dengan hasil angka roll dadu 5, maka poin yang diperoleh <i>player</i> pada turn phase ini adalah 11 poin.
Poin	Kartu	<i>Player</i> dapat menggunakan poin miliknya untuk membeli kartu. Kartu hanya bisa dibeli ketika jumlah poin mencukupi atau sesuai dengan harga kartu.
	Poin bar	A. Poin pada poin bar akan bertambah ketika mnedapat tambahan poin, dengan kapasitas maksimal 18 poin.

Element	Elemen interaction with	Result
		B. Poin pada poin bar akan berkurang ketika poin digunakan untuk membeli kartu.
Pion	Kotak start	Pada awal game, posisi pion berada pada kotak start( berada di sebelah kotak no 1, dibagian luar).
	Board	<p>A. Pion bergerak maju(sesuai urutan nomor tiap-tiap kotak pada board, dari nomor terkecil hingga terbesar).</p> <p>B. Pion yang pertama kali berhasil menempati tepat pada kotak no 100(kotak finish), akan menjadi pemenangnya. Dan game pun berakhir dengan kemenangan oleh <i>player</i> pemilik pion tersebut.</p>
	Ular / Ular Kepala 2	A. Pion hanya akan turun tingkat, jika pion tepat berhenti pada kotak yang berisi kepala ular milik lawan (kecuali memiliki item stealth). Baik itu setelah melakukan turn phase atau bonus turn phase. Pion akan turun menuju kotak berisi ekor ular yang telah memakanya.



Element	Elemen interaction with	Result
		B. Pion yang berhenti pada kotak berisi tubuh ular atau ekor tidak akan mendapat efek apapun, dari ular tersebut.
	Tangga / Tangga Kaki 2	A. Pion hanya akan naik tingkat, jika pion tepat berhenti pada kotak yang berisi kaki tangga milik player (kecuali memiliki skill stealth). Baik itu setelah melakukan turn phase atau bonus turn phase. Pion akan naik menuju kotak berisi kepala tangga yang telah pion naiki. B. Pion yang berhenti pada tubuh tangga atau kepala tangga tidak akan mendapat efek apapun, dari tangga tersebut.
Kartu	Ular	Jika <i>player</i> mendapatkan kartu ular. Maka <i>player</i> akan mendapat item ular jika <i>player</i> memasangnya. Ukuran dan bentuk ular yang didapat sesuai dengan keterangan yang didapat dari kartu yang dibeli.
	Tangga	Jika <i>player</i> mendapatkan kartu tangga. Maka <i>player</i> akan mendapat item tangga jika <i>player</i> memasangnya. Ukuran dan bentuk tangga yang didapat sesuai dengan

Element	Elemen interaction with	Result
		keterangan yang didapat dari kartu yang dibeli.
	Ular kepala 2	Ketika <i>player</i> mendapat kartu Ular Kepala 2, maka <i>player</i> akan mendapat item ular kepala 2.
	Tangga kaki 2	Ketika <i>player</i> mendapat kartu Tangga Kaki 2, maka <i>player</i> akan mendapat item Tangga Kaki 2.
	Bom M	Ketika <i>player</i> mendapat kartu Bom M, maka <i>player</i> akan mendapat item Bom M.
	Bom L	Ketika <i>player</i> mendapat kartu Bom L, maka <i>player</i> akan mendapat item Bom L.
	Steal	Ketika <i>player</i> mendapat kartu Steal, maka <i>player</i> akan mendapat item Steal.
	Stun	Ketika <i>player</i> mendapat kartu Stun, maka <i>player</i> akan mendapat item Stun.
	Stealth	Ketika <i>player</i> mendapat kartu Stealth, maka <i>player</i> akan mendapat item Stealth.
Ular / Ular kepala 2	Pion	<p>A. Ular akan mati (dihilangkan dari board) setelah ular tersebut memakan (menurunkan menuju kotak bagian ekor) pion.</p> <p>B. Jika selama 3 turn (tidak termasuk bonus turn) setelah ular dipasang tidak</p>

Element	Elemen interaction with	Result
	Board	<p>memakan pion, maka ular akan mati(dihilangkan dari board).</p> <p>A. Pemasangan ular pada board berpatok pada bagian kelapa ular.</p> <p>B. Ular hanya bisa dipasang di dalam area borad(tidak akan terpasang jika ada bagian ular yang keluar dari board).</p> <p>C. Ular hanya bisa dipasang pada bagian kotak yang sedang kosong( tidak berisi pion, ekor ular, kepala ular, kaki tangga, kepala tangga dan juga termasuk kotak finish. ‘Bagian tubuh ular dan tubuh tangga termasuk pada bagian kosong’). Baik itu bagian kepala atau ekor harus berada pada kotak yang sedang kosong.</p>
Tangga / Tangga kaki 2	Pion	<p>A. Tangga akan hancur (dihilangkan dari board) setelah tangga tersebut dinaiki (menaikkan menuju kotak bagian kepala) pion.</p>

Element	Elemen interaction with	Result
		<p>B. Jika selama 3 turn(tidak termasuk bonus turn) setelah tangga dipasang tidak menaikkan pion, maka tangga akan hancur(dihilangkan dari board).</p>
Bom M	Pion	<p>A. Pemasangan tangga pada board berpatok pada bagian kaki tangga.</p> <p>B. tangga hanya bisa dipasang di dalam area borad(tidak akan terpasang jika ada bagian tangga yang keluar dari board).</p> <p>C. Tangga hanya bisa dipasang pada bagian kotak yang sedang kosong( tidak berisi pion, ekor ular, kepala ular, kaki tangga, kepala tangga. ‘Bagian tubuh ular dan tubuh tangga termasuk pada bagian kosong’). Baik itu bagian kaki atau kepala harus berada pada kotak yang sedang kosong.</p>
	Board	<p>A. Memundurkan pion milik lawan sejauh 5 langkah.</p> <p>B. Ketikat pion lawan mundur lalu berhenti pada kotak</p>

Element	Elemen interaction with	Result
		<p>yang berisi item ular atau tangga, maka pion tersebut akan mendapat efek dari item tersebut.</p> <p>C. Ketika pion diharuskan mundur, sedangkan pion sudah mundur melewati kotak 1, maka pion akan berhenti dikotak start.</p>
Bom L	Pion	<p>A. Memundurkan pion milik lawan sejauh 10 langkah.</p> <p>B. Ketikat pion lawan mundur lalu berhenti pada kotak yang berisi item ular atau tangga, maka pion tersebut akan mendapat efek dari item tersebut.</p> <p>C. Ketika pion diharuskan mundur, sedangkan pion sudah mundur melewati kotak 1, maka pion akan berhenti dikotak start.</p>
Steal	Ular / Ular kepala 2	<p>A. Mencuri hak milik ular / ular kepala 2 milik lawan.</p> <p>B. Perhitungan nyawa ular berdasarkan sejak item itu dipasang oleh lawan.</p>
	Tangga / Tangga kaki 2	<p>A. Mencuri hak milik tangga / tangga 2 milik lawan.</p> <p>B. Perhitungan nyawa tangga berdasarkan sejak item itu dipasang oleh lawan.</p>
Stun	Pion	Melarang pion milik lawan untuk melakukan permainan selama 1 putaran.
Stealth	Pion	A. Digunakan pada pion milik player, player menunjuk pion lawan yang ingin distealth. Durasi stealth adalah 2

Element	Elemen interaction with	Result
		<p>turn atau kali giliran main.</p> <p>B. Pion yang menggunakan stealth dapat menggunakan item lawan yang distealth yang ada pada board selama durasi stealth masih ada.</p>

## 2.5. Daftar Kartu dan Item

Berikut ini adalah daftar kartu dan item dari game ini.

Tabel Daftar Kartu dan Item

Level Kartu	Item	Rincian	Jumlah
Level 1	Ular Level 1	↓	2
		↓, ← <sub>2</sub>	2
		↓, → <sub>2</sub>	2
		↓ <sub>2</sub>	2
		↓ <sub>2</sub> , ←	2
		↓ <sub>2</sub> , →	2
	Tangga Level 1	↑	2
		↑, ← <sub>2</sub>	2
		↑, → <sub>2</sub>	2
		↑ <sub>2</sub>	2
		↑ <sub>2</sub> , ←	2
		↑ <sub>2</sub> , →	2
Total			24
Level 2	Ular Level 2	↓ <sub>3</sub>	2
		↓ <sub>3</sub> , ←	2
		↓ <sub>3</sub> , →	2
		↓ <sub>3</sub> , ← <sub>2</sub>	1
		↓ <sub>3</sub> , → <sub>2</sub>	1

Level Kartu	Item	Rincian	Jumlah
	Tangga Level 2	$\uparrow_3$	2
		$\uparrow_3, \leftarrow$	2
		$\uparrow_3, \rightarrow$	2
		$\uparrow_3, \leftarrow_2$	1
		$\uparrow_3, \rightarrow_2$	1
	Ular Kepala 2	$\downarrow_3$	2
	Tangga Kaki 2	$\uparrow_3$	2
	Steal	Mencuri 1 item	2
	Bom M	Mundur 5 langkah	2
	Total		
Level 3	Ular Level 3	$\downarrow_4$	1
		$\downarrow_4, \leftarrow$	1
		$\downarrow_4, \rightarrow$	1
		$\downarrow_4, \leftarrow_2$	1
		$\downarrow_4, \rightarrow_2$	1
		$\downarrow_4, \leftarrow_3$	1
		$\downarrow_4, \rightarrow_3$	1
		$\downarrow_5, \leftarrow$	1
		$\downarrow_5, \rightarrow$	1
	Tangga Level 3	$\uparrow_4$	1
		$\uparrow_4, \leftarrow$	1
		$\uparrow_4, \rightarrow$	1
		$\uparrow_4, \leftarrow_2$	1
		$\uparrow_4, \rightarrow_2$	1
		$\uparrow_4, \leftarrow_3$	1
		$\uparrow_4, \rightarrow_3$	1
		$\uparrow_5, \leftarrow$	1
		$\uparrow_5, \rightarrow$	1
		Bom L	Mundur 10 langkah

Level Kartu	Item	Rincian	Jumlah
	Stun	Dilarang main 1 turn/giliran	2
	Stealth	Menyamar pion lawan 2 turn/giliran	2
Total			24
<b>Keterangan :</b> ↑ : ke atas      ↓ : ke bawah      1, 2, 3.... : jumlah langkah → : ke kanan      ← : ke kiri			

### 3. Dynamic

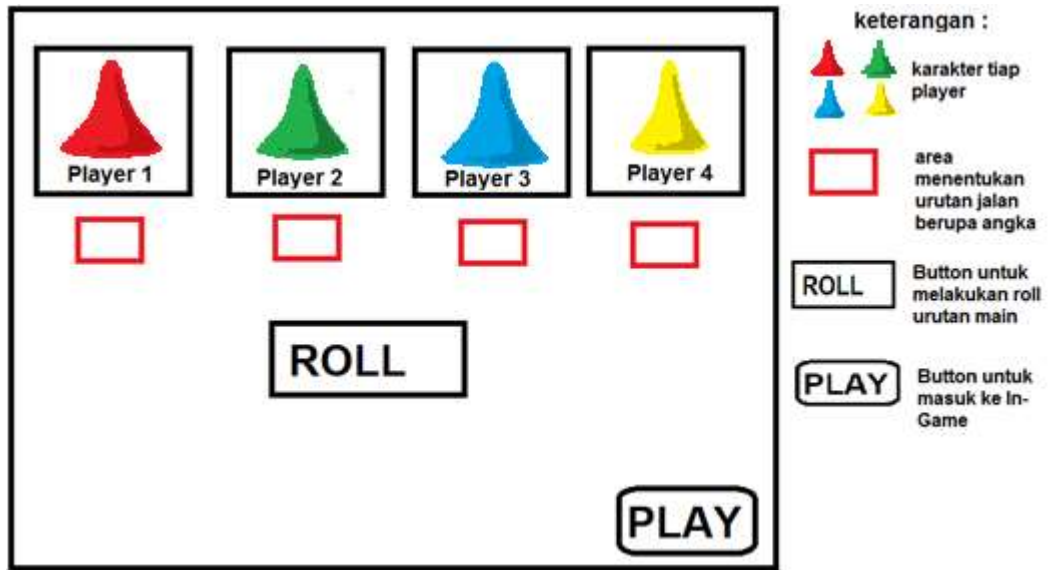
#### 3.1. Game World

##### A. Game Theme Details

Lingkungan pada *game* ini memiliki beberapa area, area board, kotak start, kotak finish, poin bar dan card shop. Ketika melakukan roll dadu, akan memiliki efek suara khusus. Ketika pion berjalan pada tiap kotak pada board akan memiliki efek suara khusus. Ketika mendapatkan bonus turn akan mengeluarkan efek suara khusus. Perubahan tiap poin pada poin bar akan memberikan efek suara khusus. Ketika menggunakan item/ item berhasil digunakan akan memiliki efek suara khusus. Ketika *player* melakukan End Turn, akan ada efek suara khusus yang muncul. Ketika salah satu pion milik *player* mencapai kotak finish, akan ada efek suara khusus dan muncul animasi juara terhadap *player* pemenang. Berikut ini sketsa gambar pada bagian Preparation Game dan In Game.

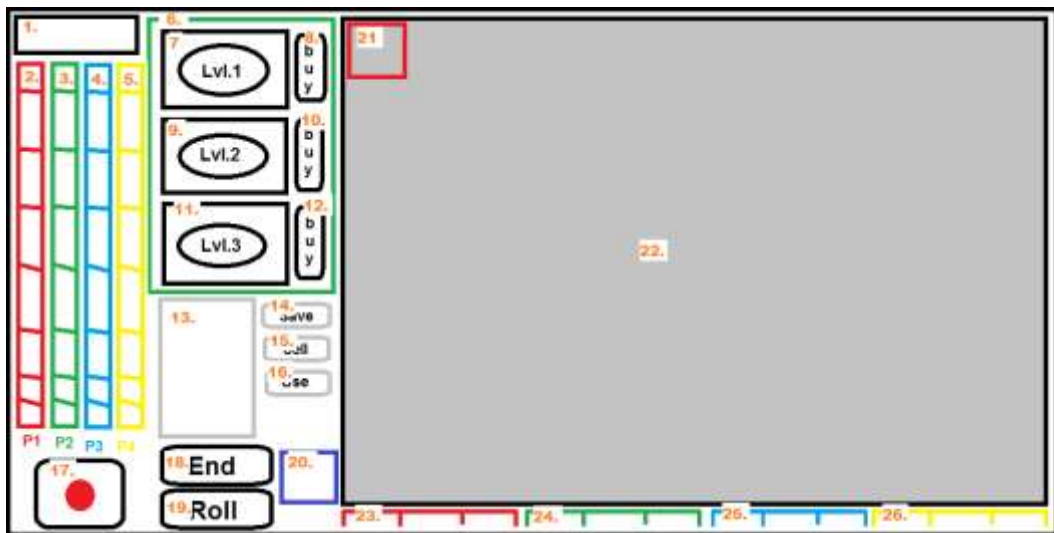


a) Preparation Game



Sketsa Preparation Game

b) In Game



Sketsa In Game

Berikut ini adalah penjelasan mengenai bagian-bagian pada In Game. Penjelasan tersebut berdasarkan angka berwarna orange pada gambar 6.2.

1. Status Area	14. Button Save
2. Poin Bar Player 1	15. Button Sell
3. Poin Bar Player 2	16. Button Use
4. Poin Bar Player 3	17. Dadu
5. Poin Bar Player 4	18. Button End
6. Card Shop	19. Button Roll
7. Kartu Level 1	20. Kotak Start
8. Button Buy Kartu Level 1	21. Kotak Finish/ no.100
9. Kartu Level 2	22. Board
10. Button Buy Kartu Level 2	23. Save Area Player 1
11. Kartu Level 3	24. Save Area Player 2
12. Button Buy Kartu Level 3	25. Save Area Player 3
13. Card On Hand	26. Save Area Player 4

### B. Game Flow

*Game Flow* pada *game* ini dimulai dari Preparation Game. Setelah tahap preparation game lanjut ketahap In Game. Pada tahap In Game *player* akan menghadapi 2 fase, Turn Phase dan Strategy Phase.

1. Preparation Game
  - A. Roll menentukan urutan main.
2. In Game
  - A. Turn Phase
    - a) Roll Dadu (✓)
  - B. Strategy Phase
    - a) Buy/Beli Kartu
    - b) Use/Pakai Kartu
    - c) Sell/Jual Kartu
    - d) Save/Simpan Kartu
    - e) End (✓)

Pada tahap In Game, *player* akan saling bergantian giliran main hingga ada salahsatu pion milik *player* yang berhenti pada kotak finish. *Game* akan berakhir ketika salah satu pion milik *player* berhenti pada kotak finish. Animasi kemenangan *player* akan muncul sebagai tanda kemenangannya. Bagian pada flow game yang memiliki tanda centang hijau (✓), adalah bagian yang pasti dilalui setiap *player* mendapat giliran.

### 3.2. Missions/Levels/Chapter Elements

#### A. Objective

Tujuan utama pada *game* ini adalah menjalankan pion untuk mencapai kotak finish pertama kali. Pion milik *player* yang tepat berhenti pada kotak finish paling awal akan menjadi pemenangnya.

### 3.3. Missions/Levels/Chapter Description

*Game Flow* pada *game* ini dimulai dari Preparation Game. Preparation Game merupakan tahap persiapan sebelum *game*. Tahap ini digunakan untuk menentukan urutan main *player*. Setelah tahap preparation *game* lanjut ke tahap In Game. In Game adalah tahap *player* memainkan *game* ini. Pada tahap ini *player* akan menghadapi 2 fase, Turn Phase dan Strategy Phase. Turn Phase merupakan fase untuk menjalankan pion. Strategy Phase adalah fase dimana *player* melakukan strategi.

#### A. Skenario Preparation Game

Preparation Game dimulai dari *player* menentukan Mode main 2 *player*, 3 *player* atau 4 *player*. *Player* menentukan pion yang ingin dijalankan. Salah satu *player* menekan button Roll untuk mengundi urutan main. Setelah urutan main sudah ditentukan button Play akan aktif, tekan button Play untuk masuk ke dalam In Game.

#### B. Skenario In Game

In Game dimulai dari posisi pion berada pada kotak start. *Player* akan saling bergantian main pada tahap ini. Urutan main *player* sesuai dengan yang telah ditentukan pada Preparation Game. Setiap *player* akan menghadapi 2 fase pada tahap In Game ini.

Pertama Turn Phase, pada fase ini *player* akan melakukan roll dadu dengan menekan button roll. Pion akan berjalan sesuai jumlah angka dadu yang keluar. Poin milik *player* juga akan bertambah sejumlah angka dadu yang didapat. Poin tersebut akan dimasukkan ke dalam Poin Bar milik *player* yang sedang mendapat giliran main. Apabila hasil angka dadu mendapat angka 6, maka *player* akan mendapat Bonus Turn. Ketika *player* mendapat Bonus Turn *player* dapat melakukan satu kali lagi roll dadu. Pion akan berjalan lagi dan Poin juga akan bertambah lagi. Apabila angka hasil roll pada Bonus Turn Menunjukkan angka 6, tidak ada Bonus Turn lagi. Setiap Pion berhenti berjalan, apabila berhenti di kotak yang terdapat kepala item Ular milik lawan, maka Pion akan turun menuju ekor item Ular tersebut. Setelah itu, item Ular yang berhasil menurunkan Pion tersebut akan hilang dari board. Ketika Pion milik *player* berhenti pada kaki item Tangga miliknya, maka Pion tersebut akan naik menuju kepala item Tangga tersebut. Setelah itu, item Tangga yang berhasil menaikkan Pion tersebut akan hilang dari board.

Kedua adalah Strategy Phase, pada fase ini *player* akan melakukan strategi. Ada 5 hal yang bisa dilakukan *player* pada fase ini. Berikut ini adalah daftar 5 hal yang dapat dilakukan *player* pada fase Strategy Phase.

- a) Buy/Beli, tindakan *player* melakukan pembelian kartu pada Card Shop. Kartu hanya dapat dibeli ketika Poin milik *player* mencukupi harga kartu. Setelah kartu dibeli, kartu akan masuk kedalam area Card On Hand.
- b) Use/Pakai, jika *player* ingin menggunakan kartu pastikan kartu berada pada area Card On Hand. Tekan button Use untuk menggunakannya. Kartu tersebut akan dikonversi menjadi sebuah item yang dapat digunakan oleh *player*.
- c) Save/simpan, jika *player* ingin menyimpan kartu pastikan kartu berada pada area Card On Hand. Tekan button Save untuk menyimpan kartu. Kartu yang disimpan akan masuk kedalam Save Area milik *player*, jumlah maksimal kartu yang dapat disimpan adalah 3 kartu.
- d) Sell/Jual, jika *player* ingin menjual kartu pastikan kartu berada pada area Card On Hand. Tekan button Sell untuk menjual kartu. Kartu yang dijual kan kembali masuk ke deck kartu pada Card Shop sesuai level kartu tersebut.
- e) End, ketika *player* ingin mengakhiri fase Strategy Phase, *player* dapat menekan button End dan giliran *player* tersebut akan berakhir.

Setelah *player* melakukan End, maka giliran main jatuh kepada *player* berikutnya sesuai urutan main. *Player* akan saling bergantian main hingga ada salah satu Pion milik *player* yang berhenti pada kotak finish. *Player* yang pionnya berhenti pertama kali pada kotak finish akan menjadi pemenang *game* ini.

### 3.4. Game Interface

Home Screen (with interaction), pada bagian home screen bagian tengah terdapat nama dari *game* ini “Ular Tangga Strategi”. Dibawah tulisan tersebut terdapat 4 button untuk memilih jumlah *player*, button 2 *Player*, button 3 *Player* button 4 *Player* dan button Tutorial *game*.

Tutorial Screen (with interaction), pada bagian ini akan diberikan video tutorial cara bermain *game*. *Player* dapat mempelajari cara bermain *game* dari bagian ini.

Preparation Game Screen (with interaction), pada bagian preparation *game* akan ada perbedaan pada tiap jumlah *player* yang dipilih pada home screen. Semisal memilih 4 *player* maka pada preparation *game* screen akan memunculkan sejumlah 4 karakter, jumlah karakter yang muncul sesuai dengan jumlah *player* yang dipilih pada home screen, contoh bisa dilihat pada gambar 6.1. Ketika button Roll ditekan, maka secara random urutan main *player* akan ditentukan oleh sistem. Angka yang menunjukkan urutan main akan ditampilkan dibawah logo karakter tiap *player*. Setelah angka muncul button

Play yang ada di kanan bawah screen akan aktif, tekan button Play untuk masuk ke dalam In Game.

In Game Screen (with interaction), pada bagian In Game ada 6 bagian yang akan dijelaskan pada bagian ini, berikut ini penjelasannya.

- a) Poin Bar, pada area poin bar setiap kali ada penambahan / pengurangan jumlah poin, maka akan ada animasi perubahan jumlah poin tersebut.
- b) Card On Hand, pada area card on hand hanya ada 1 kartu yang berada pada area itu. Kartu yang masuk ke area card on hand muncul dari 2 bagian, dari pembelian kartu atau dari area penyimpanan kartu. Ketika ada kartu pada area card on hand, akan ada 3 pilihan. Sell/ Jual, ketika *player* melakukan Sell kartu yang ada pada card on hand akan dipindahkan kedalam deck kartu pada card shop sesuai level-nya. Jumlah poin pada poin bar akan bertambah sesuai harga jual kartu. Use/Pakai, ketika *player* melakukan Use, *player* akan mendapatkan item sesuai keterangan pada kartu. Setelah itu, *player* dapat menggunakan item tersebut. Setelah item terpakai kartu akan dipindahkan pada deck kartu pada card shop sesuai dengan level kartu tersebut. Save/Simpan, ketika *player* memilih untuk menyimpan kartu, kartu pada area card on hand akan dipindahkan ke area Save Area milik *player*. Ketika Save Area sudah penuh *player* tidak dapat menyimpan kartu lagi pada area Save Area.
- c) Kotak Start, Ketika *game* dimulai seluruh pion milik player berada pada kotak start.
- d) Board, setiap kali pion berjalan pada tiap kotak pada board akan ada animasi berjalan pada pion. Ketika dilakukan pemasangan item tangga/ular, jika pemasangan berhasil/ memenuhi syarat maka item tersebut akan terpasang pada board. Jika gagal akan ada tanda yang menyatakan item tidak bisa dipasang. Ketika item tangga/ ular habis masa waktunya, maka akan secara otomatis dihilangkan dari board.
- e) Kotak Finish, ketika salah satu pion berhenti tepat pada kotak finish, *game* akan berakhir. Ketika *game* berakhir akan muncul animasi yang menunjukkan kemenangan *player* yang memenangkan *game* tersebut.

### 3.5. Controls Interface

Target platform pada *game* ini adalah Desktop, sehingga Control yang digunakan pada *game* ini hanyalah menggunakan mouse click (Left Click). Berikut ini adalah daftar controler yang ada pada *game* ini.

- a) Home Screen

Tabel Controler Home Screen

Action	Condition	Control
Memilih 2 Player	Berada pada Home Screen	Click Button 2 Player

Memilih 3 Player	Berada pada Home Screen	Click Button 3 Player
Memilih 4 Player	Berada pada Home Screen	Click Button 4 Player
Melihat Tutorial Game	Berada pada Home Screen	Click Button Tutorial

## b) Preparation Game Screen

Tabel Controler Preparaton Game Screen

Action	Condition	Control
Roll urutan main	Berada pada Preparaton Game Screen	Click Button Roll
Menuju In Game	Berada pada Preparaton Game Screen	Click Button Play

## c) In Game Screen

Tabel Controler In Game Screen

Action	Condition	Control
Melakukan Roll Dadu	Berada pada posisi Turn Phase	Click Button Roll
Membeli Kartu	Berada pada posisi Strategy Phase, Kondisi Card On Hand sedang tidak ada kartu.	Click Button Beli (sesuai level kartu yang ingin dibeli)
Menjual Kartu	Berada pada posisi Strategy Phase, Kartu yang ingin dijual berada pada Card On Hand.	Click Button Sell
Menyimpan Kartu	Berada pada posisi Strategy Phase, Kartu yang ingin disimpan berada pada Card On Hand.	Click Button Save
Memindahkan Kartu Ke area Card On Hand	Berada pada posisi Strategy Phase, Kartu yang ingin dipindahkan berada pada Save Area.	Click pada Kartu yang inigin di pindahkan.
Memakai Item	Berada pada posisi Strategy Phase, Kartu yang ingin dipaka berada pada Card On Hand.	Click Button Use
Menggunakan Item Ular	Berada pada posisi Strategy Phase.	Click Kotak yang ada pada Board.(patokan

Action	Condition	Control
		Click berdasar Kepala Ular)
Menggunakan Item Ular Kepala 2	Berada pada posisi Strategy Phase.	Click Kotak yang ada pada Board.(patokan Click berdasar Ekor Ular)
Menggunakan Item Tangga	Berada pada posisi Strategy Phase.	Click Kotak yang ada pada Board.(patokan Click berdasar Kaki Tangga)
Menggunakan Item Tangga Kaki 2	Berada pada posisi Strategy Phase.	Click Kotak yang ada pada Board.(patokan Click berdasar KepalaTangga)
Menggunakan Item Bom L / M	Berada pada posisi Strategy Phase.	Click pada pion milik lawan yang ingin ditargetkan.
Menggunakan Item Steal	Berada pada posisi Strategy Phase.	Click pada Item milik lawan yang ingin ditargetkan.
Menggunakan Item Stun	Berada pada posisi Strategy Phase.	Click pada Pion milik lawan yang ingin ditargetkan.
Menggunakan Item Stealth	Berada pada posisi Strategy Phase.	Click pada Pion milik lawan yang ingin ditargetkan.

### 3.6. Game Balance

Pada game ini ada 3 elemen yang menjadi penyeimbang game. Berikut ini adalah 3 elemen tersebut :

#### 1. Kartu

Kartu dibagi menjadi 3 level, level 1, level 2 dan level 3. Kartu level 1 berisikan ular dan tangga level 1. Kartu level 2 berisikan ular dan tangga level 2, bom M, ular kepala 2, tangga kaki 2 dan steal. Kartu level 3 berisikan ular dan tangga level 3, bom L, Stun dan Stealth. untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 6.2.

#### 2. Poin

Fungsi poin adalah sebagai alat jual beli kartu. Perbedaan level kartu membuat harga beli kartu setiap level berbeda – beda. Kartu level 1 memiliki harga beli 7 jual 4 poin. Kartu level 2 memiliki harga beli 10 jual 6 poin. Kartu level 3 memiliki harga beli 13 jual 8 poin.

### 3. Item

Penyeimbang untuk elemen item sama dengan kartu. Ini dikarenakan item merupakan konversi dari sebuah kartu, sehingga item dan kartu memiliki tingkat *balancing* yang sama.

### 3.7. Game Learning

Pada bagian halaman home screen terdapat button Tutorial. Button tersebut akan mengarahkan player menuju halaman Tutorial game. Pada halaman tersebut *player* akan diberikan sebuah video tutorial cara bermain game.

## 4. Aesthetics

### 4.1. Core Game Elements Visual

#### A. Kotak Start

Visual Kotak Start berbentuk persegi dengan sebuah tulisan “START” di dalamnya.

#### B. Board

Visual Board seperti bentuk Board ular tangga pada umumnya, pada tiap kotak berisikan nomor dari 1 – 100.

#### C. Kotak Finish

Visual Kotak Finish berupa Kotak Persegi dengan nomor 100 serta ada gambar piala pada kotak tersebut.

#### D. Dadu

Visual pada Dadu berupa gambar dadu 2D, animasi ketika Roll Dadu berupa perubahan titik – titik Dadu dengan interval cepat selama 3 detik.

#### E. Pion

Visual pion berbentuk segitiga seperti pion pada *game* ular tangga pada umumnya. Pion warna merah untuk Player 1, hijau untuk Player 2, biru untuk Player 3 dan kuning untuk Player 4.

#### F. Poin

Visual Poin terdapat pada Poin Bar. Setiap ada perubahan jumlah poin, maka pada tiap kotak pada Poin Bar akan menunjukkan pengurangan atau penambahan Poin.



**G. Poin Bar**

Visual Poin Bar berupa persegi panjang, pada persegi panjang tersebut terbagi 20 kotak, pada setiap kotak terdapat angka dari 1 – 20 sebagai penanda jumlah poin. Poin Bar warna merah untuk Player 1, hijau untuk Player 2, biru untuk Player 3 dan kuning untuk Player 4.

**H. Card Shop**

Visual Card Shop berupa sebuah area yang memiliki 3 kartu yang sedang dipajang. Bagian kartu yang dipajang menunjukkan bagian belakang kartu. Bagian belakang kartu bertuliskan “Lvl.(1/2/3)”. Bagian belakang kartu level 1 didominasi warna hijau dengan diberi corak khusus. Bagian belakang kartu level 2 didominasi warna kuning dengan diberi corak khusus. Bagian belakang kartu level 3 didominasi warna merah dengan diberi corak khusus.

**I. Save Area**

Visual Save Area Berbentuk seperti area parkir dengan jumlah slot 3. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar 6.2. perbedaan Save Area tiap *player* adalah warna merah untuk Player 1, hijau untuk Player 2, biru untuk Player 3 dan kuning untuk Player 4.

**J. Status Area**

Visual Status Area berupa kotak persegi panjang, terletak pada bagian kanan atas In Game Screen. Memiliki garis luar berwarna hitam dan background warna berwarna putih. Warna tulisan yang muncul pada Status Area adalah berwarna hitam.

**K. Card On Hand**

Visual Card On Hand berupa Kotak persegi panjang seukuran Kartu. Warna pada area tersebut adalah berwarna gelap dengan corak khusus. Pada bagian tengahnya terdapat tulisan “Card On Hand”.

**L. Kartu**

Visual Kartu berupa kotak persegi panjang dengan tiap sudutnya berbentuk melengkung. Pada bagian tampak depan kartu ada beberapa bagian. Bagian atas terdapat nama item. Bagian kanan atas terdapat lingkaran yang ditengahnya bertuliskan level kartu “Lvl.(1/2/3)”. Pada bagian tengah kartu berupa gambar dari item. Bagian bawah berupa keterangan perintah item berupa tulisan.

**M. Item****a) Ular**

Visual item ular seperti wujud ular pada umumnya. Bentuk ular sesuai perintah yang ada pada kartu. Tanda kepemilikan ular adalah warna merah untuk Player 1, hijau untuk Player 2, biru untuk Player 3 dan kuning untuk Player 4. Pada ujung atas sebelah kanan item ular terdapat angka yang akan menunjukkan umur ular. Animasi berkurangnya umur ular berupa perhitungan mundur angka. Animasi ketika ada pion lawan berhenti pada kepala ular adalah berupa perpindahan pion menuju kotak perpindahan. Ular akan hilang ketika umur ular habis atau sudah menurunkan pion milik lawan.

**b) Ular Kepala 2**

Visual item Ular Kepala 2 sama seperti item Ular. Perbedaan hanya ada pada bentuk ular yang memiliki kepala 2.

**c) Tangga**

Visual item Tangga seperti wujud Tangga pada umumnya. Bentuk Tangga sesuai perintah yang ada pada kartu. Tanda kepemilikan Tangga adalah warna merah untuk Player 1, hijau untuk Player 2, biru untuk Player 3 dan kuning untuk Player 4. Pada ujung atas sebelah kanan item Tangga terdapat angka yang akan menunjukkan umur Tangga. Animasi berkurangnya umur Tangga berupa perhitungan mundur angka. Animasi ketika pion player berhenti pada kaki tangga adalah berupa perpindahan pion menuju kotak perpindahan. Tangga akan hilang ketika umur tangga habis atau sudah meneikkan pion milik *player*.

**d) Tangga Kaki 2**

Visual item Tangga Kepala 2 sama seperti item Tangga. Perbedaan hanya ada pada bentuk Tangga yang memiliki kaki 2.

**e) Bom M**

Visual Bom M berbentuk seperti bom biasa. Pada bagian tengah terdapat tulisan "BOM M". Ketika digunakan pointer mouse akan berubah menjadi bentuk Bom M. Ketika item Bom M ditargetkan pada pion milik lawan, akan ada animasi ledakan. Setelah itu pion milik lawan tersebut akan mundur sejumlah 5 langkah.

**f) Bom L**

Visual Bom M berbentuk seperti bom biasa. Ukuran bentuk Bom L sedikit lebih besar daripada Bom M. Pada bagian tengah terdapat tulisan “BOM L”. Ketika digunakan pointer mouse akan berubah menjadi bentuk Bom L. Ketika item Bom L ditargetkan pada pion milik lawan, akan ada animasi ledakan, ledakan tersebut lebih besar daripada Bom M. Setelah itu pion milik lawan tersebut akan mundur sejumlah 10 langkah.

**g) Stun**

Visual item Stun berbentuk seperti listrik. Ketika item Stun digunakan, pionter mouse akan berubah menjadi bentuk item Stun. Ketika pion milik lawan terkena item stun, akan ada animasi berupa sengatan listrik pada pion tersebut selama efek stun masih ada (sesuai keterangan kartu).

**h) Steal**

Visual item Steal berupa gambar pencuri. Ketika item Steal digunakan, pointer mouse akan berubah menjadi bentuk item Steal. Ketika item (Ular/Tangga) milik lawan terkena item steal, maka warna item tersebut berubah menjadi warna sesuai warna pion yang melakukan Steal. Namun, pada bagian ini umur item tidak berubah.

**i) Stealth**

Visual item Stealth berupa gambar seorang ninja. Ketika item Stealth digunakan, pointer akan berubah menjadi bentuk item Stealth. Ketika pion milik lawan terkena item Stealth, akan ada animasi kedipan warna pada pion milik player. warna kedipan warna berupa warna milik pion player dengan warna pion lawan yang terkena item Stealth. durasi kedipan warna adalah selama efek Stealth masih ada (sesuai keterangan kartu).

**N. Button**

Visual Button berupa kotak persegi panjang dengan nama perintah button ditengahnya. Warna button berupa warna abu-abu cerah, yang menunjukkan button aktif (bisa digunakan). Warna button akan berupa abu-abu tua ketika button sedang dianggap tidak aktif (tidak bisa digunakan).

**4.2. Game World Visual**

Tidak ada Tema khusus untuk game world pada *game* ini.

### 4.3. Mission/ Level/ Chapter Visual

Tujuan dari *game* ini adalah untuk menjadi yang pertama mencapai kotak finish. Ketika tujuan itu tercapai, akan ada animasi muncul yang menunjukkan kemenangan player. animasi berupa munculnya gambar piala, disertai tulisan “Selamat Player(1/2/3/4) Anda Telah Memenangkan Game”.

### 4.4. Game Interface Visual

Visual pada tiap interface sama, baik pada bagian Home Screen, Preparation Game Screen atau In Game Screen. Bnetuk interface dibuat simple dengan backgroud warna cerah.

### 4.5. Core Game Element Sound

#### A. Dadu

Suara untuk dadu ketika diroll seperti suara lemparan dadu.

#### B. Pion

Suara pion ketika melangkah pada tiap kotak pada board seperti suara ketukan.

#### C. Poin

Suara Poin keluar ketika ada pembelian atau penuaian kartu.

#### D. Save Area

Ketika ada kartu masuk/ keluar dari save area akan ada efek suara seperti pengambilan kartu.

#### E. Status Area

Ada efek suara yang berasal dari status area. ketika turn phase, akan ada efek suara yang mengatkan “Turn Phase”+”Player(1/2/3/4)”, tergantung tulisan yang muncul. Ketika strategy phase, akan ada efek suara yang mengatkan “Strategy Phase”+”Player(1/2/3/4)”,

#### F. Item

##### a) Ular dan Ular Kepala 2

Ketika ular terpasang pada board akan ada suara desisan ular. Ketika ular berhasil memakan pion lawan akan ada suara ular sedang memakan mangsa. Ketika umur ular habis, akan ada suara ular mati.

##### b) Tangga dan Tangga Kaki 2

Ketika tangga terpasang pada board akan ada suara pemasangan tangga. Ketika tangga berhasil menaikan pion *player* akan ada

suara tangga yang sedang dinaikki. Ketika umur tangga habis, akan ada suara tangga roboh.

**c) Bom M dan Bom L**

Suara yang muncul ketika Bom mengenai pion lawan adalah suara ledakan. Untuk Bom M jumlah suara ledakan adalah satu kali, sedangkan Bom L dua kali.

**d) Stun**

Suara yang keluar ketika item Stun terkena pion lawan adalah suara sengatan listrik. Suara sengatan listrik akan keluar selama efek stun masih terdapat pada pion lawan.

**e) Steal**

Suara yang keluar ketika item steal terkena item lawan adalah suara tertawa pencuri jahat.

**f) Stealth**

Suara yang keluar ketika item Stealth digunakan adalah suara seorang ninja asal jepang yang mengatakan “Stealth”.

**G. Button**

Suara pada tiap button sama. Suara yang dikeluarkan adalah suara button pada umumnya.

**4.6. Game World Sound**

Tidak ada tema khusus untuk suara pada game ini.

**4.7. Mission/ Level/ Chapter Sound**

Suara yang muncul ketika ada player yang memenangkan game ini adalah suara kemeriahan disertai suara tepuk tangan yang ramai.

**4.8. Game Interface Sound**

Suara yang menjadi backsound utama pada tiap interface dibuat simple dan terkesan cocok untuk mengiringi game.

**5. Experience**

**5.1. Intrinsic Gameplay**

Tujuan game ini adalah untuk menjadi yang tercepat dalam meraih kotak finish. Harapan dari tujuan itu adalah player akan merasa senang ketika bisa mengalahkan lawannya. Dan pada pihak lawan akan merasa sedih atau kesal ketika tidak bisa memenangkan game ini.

## 5.2. Mechanic Gameplay

Dari segi mekanik, diharapkan dapat membrikan kesan baik terhadap tiap player secara visual.

## 5.3. Interactive Gameplay

Ketika player berhubungan dengan interface, player diharapkan tidak kebingunan dengan bentuk serta cara penggunaan fitur yang terlihat pada interface.

## 5.4. Aesthetic Gameplay

Secara visual diharapkan pada tiap – tiap bagian yang ada pada game ini memberikan tampilan yang pas dan bersinergi dengan suara yang keluar dari tiap – tiap bagian.

## 5.5. Intrapersonal Gameplay

Dari sisi experience pada tiap player, diharapkan dapat memberikan kesan yang sesuai terhadap kejadian – kejadian yang ada. Seperti terkena efek buruk dari item ular, bom atau mungkin stun dan yang lainnya, diharapkan player akan merasa sedih atau kesal. Ketika mendapat dari efek baik atau berhasil menggunakan tangga atau memenangkan game, diharapkan dapat memberikan kesan menyenangkan terhadap player.

## 5.6. Interpersonal Gameplay

Game ini merupakan game kompetitif, dimana seluruh playernya adalah musuh bagi player lain. Dari situ diharapkan akan memberikan pengalaman untuk saling bersaing, saling menjatuhkan satu sama lain untuk memperoleh kemenangan.

## 6. Constraints and Assumption

### 6.1. Technical Constraints

Ada beberapa batasan teknis pada game ini. diantaranya adalah:

- a) Platform yang digunakan adalah Desktop.
- b) Bentuk tampilan dan Sound masih sederhana
- c) Jumlah player minimal 2 player, maksimal 4 player.
- d) Tidak ada memori penyimpanan.
- e) Game dimainkan dalam satu pereangkat.

### 6.2. Detailed Technical Constraints

Ada beberapa detail batasan khusus secara teknis pada game ini. diantaranya adalah:

- a) Controller hanya menggunakan mouse.
- b) Visual Game berbentuk 2D.
- c) Game tidak bisa disimpan.
- d) Game bersifat offline.

### 6.3. Business Constraints

Ada beberapa batasan bisnis pada game ini. diantaranya adalah:

- a) Target utama pengguna adalah orang dewasa usia 20 – 35 tahun.
- b) Game masih dalam tahap pengembangan.

### 6.4. Detailed Business Constraints

Ada beberapa batasan khusus secara bisnis pada game ini. diantaranya adalah:

- a) Game lebih berfokus pada genre strategi.
- b) Belum ada rencana untuk dipublikasikan.

### 6.5. Assumptions

Ada dua asumsi yang dapat membuat game ini menjadi lebih menarik, diantaranya adalah :

- a) Rancangan *game* ular tangga dengan genre strategi ini merupakan rancangan untuk *platform desktop*. Rancangan *game* dapat dikembangkan kedalam *platform smartphone*. Hal ini akan membuat *game* ular tangga dengan genre strategi dapat dimainkan dengan lebih fleksibel.
- b) Game ini merupakan game dengan mode *player versus player* (PVP) satu *player* melawan satu *player*. agar lebih menarik, rancangan *game* dapat dibuat agar *player* dapat membuat sebuah group, sehingga akan membentuk sebuah mode PVP group melawan group. Dengan mode group ini, *player* dalam satu group dapat menggunakan item milik rekan dalam satu group.

## 5. Lampiran 5 Contoh Kuisiener

Tanggal:

Group:

Kuisiener Game Ular Tangga Strategi

Data diri!

Nama	
Umur	
Jenis Kelamin	<input type="radio"/> Laki-laki <input type="radio"/> Perempuan

Kuisiener!

NO	PERTANYAAN	JAWABAN				
		Gameplay				
1	Pada bagian <b>Turn Phase</b> , seberapa pahamkah anda dengan fase ini?	<input type="radio"/> Sangat Tidak Paham	<input type="radio"/> Tidak Paham	<input type="radio"/> Cukup Paham	<input type="radio"/> Paham	<input type="radio"/> Sangat Paham
2	Pada bagian <b>Strategy Phase</b> , seberapa pahamkah anda dengan fase ini?	<input type="radio"/> Sangat Tidak Paham	<input type="radio"/> Tidak Paham	<input type="radio"/> Cukup Paham	<input type="radio"/> Paham	<input type="radio"/> Sangat Paham
3	Apakah anda paham dengan cara <b>pembelian kartu</b> yang ada pada permainan ini?	<input type="radio"/> Sangat Tidak Paham	<input type="radio"/> Tidak Paham	<input type="radio"/> Cukup Paham	<input type="radio"/> Paham	<input type="radio"/> Sangat Paham
4	Apakah <b>perbandingan harga kartu</b> pada tiap level sudah sesuai?	<input type="radio"/> Sangat tidak sesuai	<input type="radio"/> Tidak Sesuai	<input type="radio"/> Cukup Sesuai	<input type="radio"/> Sesuai	<input type="radio"/> Sangat sesuai
5	Dengan nilai maksimal 20 poin pada poin bar, apakah nilai maksimal tersebut sesuai dengan permainan ini?	<input type="radio"/> Sangat tidak sesuai	<input type="radio"/> Tidak Sesuai	<input type="radio"/> Cukup Sesuai	<input type="radio"/> Sesuai	<input type="radio"/> Sangat sesuai
6	Apakah anda paham dengan cara <b>penyimpanan</b>	<input type="radio"/> Sangat Tidak Paham	<input type="radio"/> Tidak Paham	<input type="radio"/> Cukup Paham	<input type="radio"/> Paham	<input type="radio"/> Sangat Paham



	<b>kartu</b> yang ada pada permainan ini?					
7	Apakah anda paham dengan tata cara <b>pasangan item</b> yang ada pada permainan ini?	<input type="radio"/> Sangat Tidak Paham	<input type="radio"/> Tidak Paham	<input type="radio"/> Cukup Paham	<input type="radio"/> Paham	<input type="radio"/> Sangat Paham
8	Apakah anda paham dengan cara <b>penjualan kartu</b> yang ada pada permainan ini?	<input type="radio"/> Sangat Tidak Paham	<input type="radio"/> Tidak Paham	<input type="radio"/> Cukup Paham	<input type="radio"/> Paham	<input type="radio"/> Sangat Paham
9	Apakah <b>penempatan item</b> berdasarkan level yang ada sudah sesuai ?	<input type="radio"/> Sangat tidak sesuai	<input type="radio"/> Tidak Sesuai	<input type="radio"/> Cukup Sesuai	<input type="radio"/> Sesuai	<input type="radio"/> Sangat sesuai
10	Secara keseluruhan, Apakah anda paham dengan aturan main yang ada pada permainan ini?	<input type="radio"/> Sangat Tidak Paham	<input type="radio"/> Tidak Paham	<input type="radio"/> Cukup Paham	<input type="radio"/> Paham	<input type="radio"/> Sangat Paham
11	Sebutkan 3 hal yang menurut anda <b>paling menarik</b> pada permainan ini?	<hr/> <hr/> <hr/>				
12	Sebutkan 3 hal yang menurut anda <b>kurang menarik</b> pada permainan ini?	<hr/> <hr/> <hr/>				
13	Jika ada kesempatan untuk memainkan permainan ini lagi, seberapa antusiasakah	<input type="radio"/> Sangat Tidak Antusias	<input type="radio"/> Tidak Antusias	<input type="radio"/> Cukup Antusias	<input type="radio"/> Antusias	<input type="radio"/> Sangat Antusias

