**ANALISIS POLA PENINGKATAN *CHALLENGE***

**PADA GAME PRO EVOLUTION SOCCER**

Ade Yosca Baharetha

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG

# ABSTRACT

Pada Tugas Akhir ini telah dilakukan eksplorasi *gameplay* dan *game mechanic* pada gamePro Evolution Soccer. Komponen pembangun karir ini terdiri dari karakter,skill, *personal training*, dan cara mendapatkan GP (*game point*). Pembuatan karakter terbagi menjadi 4 bagian yaitu *general setting,enter your name,choose Nationality,position*. Pada karir Become A Legend ini terdapat 5 jenis *personal training* untuk meningkatkan skill. Sedangkan untuk skill-nya terdiri dari 22 macam skill.

*Player* memilih Become A Legend dan akan mendapatkan GP (*game point*) untuk membeli *personal training*. Eksplorasi dilakukan terhadap peningkatan skill dari *gameplay.* Eksplorasi dilakukan dengan cara bermain dan melakukan skenario terhadap karir pemain. Karir yang diambil adalah karir dari pemain yang belum terkenal.

Hasil dari uji coba untuk peningkatan skill dan perolehan GP (*game point*) ini telah terbukti dengan tabel dan hasil yang berbeda. GP yang ditawarkan berbeda jika *player* ingin menambahkan skill untuk ke 22 skill pemain.

Kata kunci: *Game, Gameplay, Game Mechanic, Game Point, Become A Legend, Pro Evolution Soccer.*

**A. Pendahuluan**

Konami Corporation adalah pengembang dan pembuat dari berbagai permainan populer, kartu permainan, mesin slot, dan permainan video. Perusahaan ini didirikan tahun 1969 di Osaka Japan, oleh Kagemasa Kozuki.

Pro Evolution Soccer (PES) dikenal sebagai World Soccer, Winning Eleven*.* Di Jepang dan Korea juga terkenal dengan sebutan Winning Eleven. Pro Evolution Socceradalah sebuah jenis permainan berjenis atau bergenre olahraga yang dibuat dan diluncurkan oleh Konami. Pro Evolution Soccermulai diluncurkan pada tanggal27 Oktober 2006 untuk konsol PlayStation 2, Xbox 360, dan PC. Selanjutnya pada tanggal 1 Desember 2006, permainan tersebut diluncurkan untuk konsol Nintendo DS dan PlayStation Portable. Permainan ini berasal dari versi PlayStation 2 yang diubah bentuknya agar sesusai dengan PC, sehingga symbol X, kotak, segitga, dan bundar yang sudah jamak pada konsol PlayStation bisa ditemukan pada versi PC.

Perjalanan panjang game fenomenal ini dimulai dari diluncurkannya International Superstar Soccer (ISS) pada tahun 1994 di Jepang. Pada debut pertamanya, ISS langsung mendapat perhatian public dan dikenal sebagai game sepakbola terbaik dimasanya. Game ini dilengkapi dengan beberapa mode permainan seperti *Open Game* (pertandingan persahabatan antar *player,* antar CPU, atau menyaksikan CPU mengontrol kedua tim), *International Cup* (simulasi Piala Dunia FIFA da nada 32 tim yang berpartisipasi dalam mode tersebut), *World Series* (sebuah kompetisi liga dimana semua tim bertanding satu sama lain dengan sistem poin), *Training* (serangkaian tantangan yang disediakan untuk mengasah kemampuan *player*).

Pada tahun 2000, regenerasi kembali diumumkan Konami dengan menerbitkan International Superstar Soccer 2000, Winning Eleven 2000 dan Winning Eleven 4. Sayangnya dalam ISS 2000 dan WE 2000 tidak ada fitur special yang ditambahkan Konami, hanya perubahan komposisi pemain pada setiap tim. Tetapi di Winning Eleven 4 ada penambhan 2 pemain baru dalam squad tim Jepang serta penambahan yel-yel suporter.

Ditahun 2001 Konami mengeluarkan 2 sekuel ISS pada PS2 yang dikenal sebagai Pro Evolution Soccer dan Winning Eleven 5. Dari sinilah kemudian kedua game ini berubah menjadi versi yang sangat berbeda. Karena KCEO mengambil alih pembuatan Pro Evolution Soccer, sedangkan untuk Winning Eleven diserahkan ke KCET. Pada tahun 2002, kedua game ini mulai mendapat porsi yang berbeda setelah peluncuran Winning Eleven 6 yang sangat diterima di Jepang dan Pro Evolution Soccer 2 yang menguasai pasar Eropa.

Seiring bertambahnya versi PES dari tahun ketahun, mode yang disajikanpun semakin menarik. *Player* bisa bermain seolah-olah menjadi seorang manajer yang mengatur sebuah tim, dari meracik taktik permainan sampai membeli pemain baru yang diinginkan. Selain itu *player* bisa berkarir dalam mode Become A Legend, disini *player* bisa membuat sebuah karakter pemain yang diinginkan dimulai dari mengatur nama, negara asal, sampai mengatur tinggi badan dll.

**B. Metode Penelitian**

Metodologi penelitian merupakan tahapan-tahapan yang dilalui oleh penulis mulai dari perumusan masalah sampai dengan kesimpulan, yang membentuk sebuah alur yang sistematis. Metodologi penelitian ini digunakan sebagai pedoman penulis dalam pelaksanaan penelitian ini agar hasil yang dicapai tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.

Berikut ini penejelasan metode yang dipakai :

1. Study Literatur/Kepustakaan

Mencari dan mengumpulkan data berupa teori yang berhubungan dengan penelitian dari buku-buku dan jurnal. Hal ini diamaksudkan sebagai dasar pengembangan dan pertimbangan untuk mendasari materi yang dipakai sehingga dapat diimplementasikan dengan baik dan benar.

1. Analisis

Didalam metodologi ini merupakan analisis dari berbagai macam aspek yang ingin dirancang guna membangun perancangan sesuai kebutuhan didalam tugas akhir.

1. Perancangan

Pada tahap metodologi ini dimulai perancangan untuk menjalankan sebuah implementasi.

1. Eksplorasi

Dalam tahap ini melakukan eksplorasi pada game yang sedang diuji coba untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Eksplorasi dilakukan dengan cara memainkan game tersebut sehingga mengetahui peta *challenge* yang dicari.

**C. Hasil Pengujian dan Analisis**

Hasil pengujian dan analisis dari tugas akhir yang dibuat adalah peta *challenge* yang menggambarkan bagaimana cara peningkatan tingkat kesulitan dari setiap level.

**D. Kesimpulan**

Kesimpulan penelitian yang telah dieksplorasi pada game Pro Evolution Soccer, disetiap level *player* harus meningkatkan skill untuk bisa melewati setiap *challenge* pada level-level yang disediakan.

# DAFTAR PUSTAKA

**[ROU11] Rouse, Richard, “Game Design-Theory and Practice: The Element of Gameplay”,September2014,**http://.gamasutra.com/view/feature/131472/game\_design\_theory\_and\_practice

**[NIL95] Agustinus, Nilwan, “Pemrograman Animasi dan Game Profesional”, Elex Media Komputindo, Jakarta, 1995.**

**[FAJ14] Fajar, Raditya, “Teori Permainan”, September 2014,** [http://radityafajar-raditya.blogspot.com/2014/04//teori-permainan.html](http://radityafajar-raditya.blogspot.com/2014/04/teori-permainan.html), **April 2014.**

**[WAH14] Wahyudiyono, “Makalah Tentang Perkembangan Game”, September 2014,** <http://wede56.blogspot.com/2014/03/makalah-tentang-perkembangan-game.html>, **Maret 2014.**

**[ERN12] Adam, Ernest, “Game Mechanics: Advanced Game Design”**

[**https://en.wikipedia.org/wiki/Sports\_game**](https://en.wikipedia.org/wiki/Sports_game)

**[BRIS12] Brisson, ALopez,Ricardo;dkk.(2012). Human Computation and Serious Games: Artificial Intelligenceand Personalization Opportunities for Serious Game. *Papers From The 2012 AHDE joint Workshop, Association for the Advancement of Artifical Intelligence.***

**[BRIS12] Brisson, ALopez,Ricardo;dkk.(2012). Artificial Intelligenceand Personalization Opportunities for Serious Game. Human Computation and Serious Games: *Papers From The 2012 AHDE joint Workshop,* Association for the Advancement of Artifical Intelligence.**

**[FAB07] Fabrcatore, C. (2007). Gameplay and Game Mechanics Design : A Key to Quality in Video Games. *OECD-CERI Expert Meeting on Videogames and Education.***

**[MOR04] Morris, D.*,* & Rollings, A. (2004). *Game Architecture and Design: A new Edition.* Indianapolis, Indiana: New Riders Publishing.**

**[ROU05] Rouse, R. I. (2005). *Game Design: Theory & Practice Second Edition .* Wordware Publishing, Inc.**