

ABSTRAKSI

Game *turn based strategy* adalah game strategi, dimana *player* mempunyai giliran untuk melakukan suatu aksi. Setelah *turn* atau giliran seorang player selesai, maka player tersebut harus menunggu *turn* atau giliran berikutnya untuk melakukan aksi lainnya. Hal inilah yang menjadi daya tarik game *turn based strategy*, sebab player harus mengatur strategi yang tepat sebelum bertindak untuk dapat memenangkan permainan. Salah satu game *turn based strategy* yang cukup dikenal adalah King's Bounty.

King's Bounty adalah game *turn based strategy* yang didesain oleh Jon Van Canegham dari New World Computing pada tahun 1990. Game ini menggunakan tema fantasi, dimana player bermain sebagai ksatria dari Raja Maximus yang bertugas untuk mengambil kembali Sceptre of Order dari tangan Forces of Chaos. Pada versi PC, game ini mempunyai animasi yang minim pada saat terjadi battle phase sehingga tensi pertempurannya kurang atraktif. Dari permasalahan tersebut maka dibuatlah sebuah game *turn based strategy* dengan tema yang lebih populer, yaitu dengan tema mitologi Yunani dan juga memiliki tensi pertempuran yang atraktif.

Game ini sudah melalui proses uji coba dan evaluasi. Hasil uji coba dan evaluasi menghasilkan hasil yang memuaskan karena menurut pengguna, game yang telah dibuat mampu menampilkan tensi pertempuran yang menarik.

Mitologi Yunani adalah sekumpulan mitos dan legenda yang berasal dari Yunani kuno dan berisi kisah – kisah mengenai dewa dan pahlawan, sifat dunia, dan asal usul serta makna dari praktik ritual dan kultus orang Yunani kuno. Mitologi Yunani ini telah banyak mempengaruhi budaya, seni, sastra dunia barat(wikipedia)

Mitologi adalah ilmu tentang bentuk sastra mengenai kehidupan Dewa dan makhluk halus di suatu kebudayaan(wikipedia)

