

LAPORAN PRAKTIKUM GAME DEVELOPMENT  
PROJECT GAME



DOSEN PENGAMPU

Yusuf Fadlila Rachman, S.Kom., M.Kom

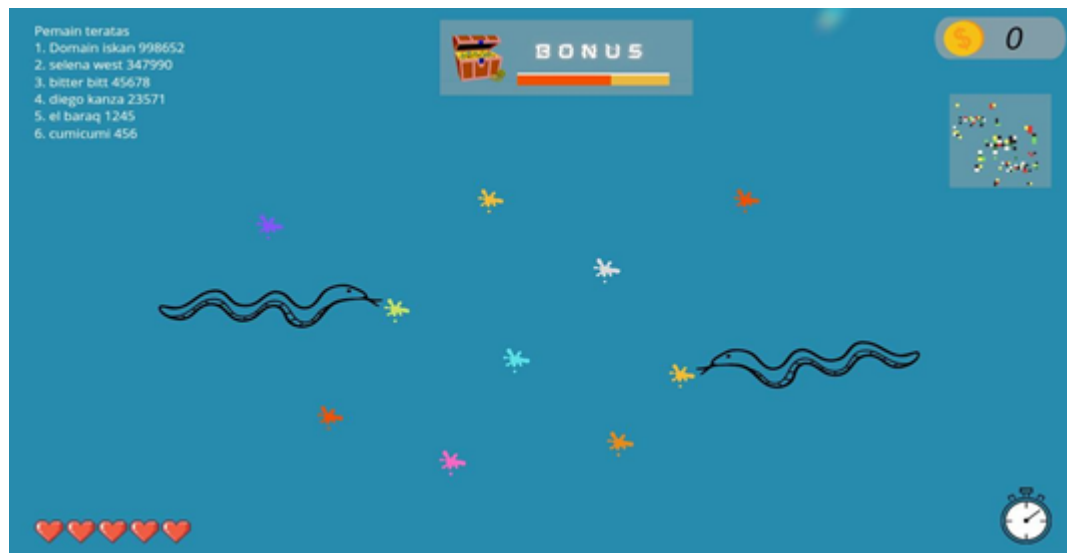
DISUSUN OLEH

Alfida Shofiya Mufti	[V3920005]
Augesvina Seiyusanda L	[V3920011]
Clarissa Putri Aurellia	[V3920015]
Farhanang Wahyu Aprian	[V3920021]
Hildanniar Fauzi	[V3920026]

TI-D

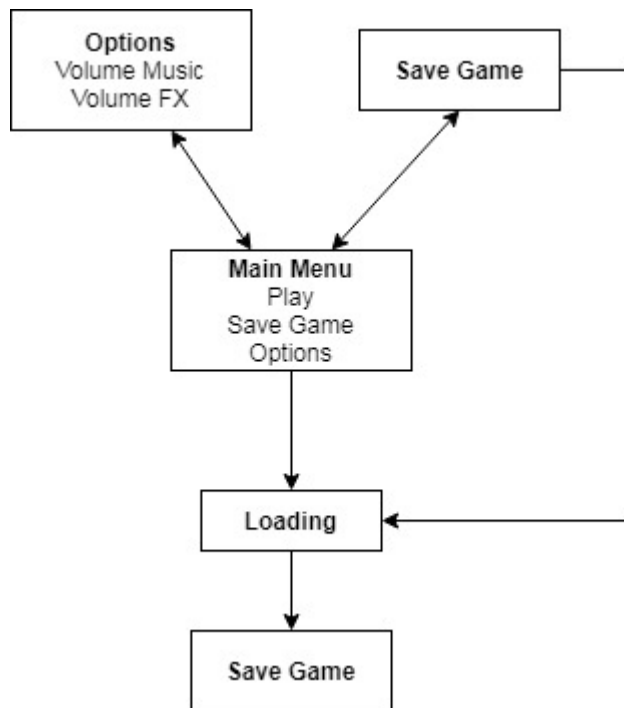
PROGRAM STUDI D-III TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS SEKOLAH VOKASI  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET SURAKARTA  
2021/2022

1. Ide dan gagasan  
= Ide membuat game yang mirip dengan slither.io karena game ini menarik dan praktis tidak membutuhkan sebuah penyelesaian yang sulit sehingga sangat cocok dimainkan oleh segala umur. Oleh karena itu muncul ide game Kluwer.com yang dibuat oleh kelompok kami.
2. Genre game yang dibuat  
= Loop, Multiplayer Game, Casual
3. Target pemain  
= 10+ / Everyone
4. Deskripsi game (Aturan dan tujuan)  
= Tujuan pembuatan game ini yaitu untuk melatih konsentrasi serta untuk hiburan. Game yang kami buat tidak ada aturan khusus dalam bermain, hanya saja pemainnya ini cukup memakan upil sebagai makanan mereka, agar mereka bisa tumbuh lebih besar. Game yang akan kami buat berjudul Kluwer.com
5. Judul game  
= Kluwer.com
6. Tampilan game  
= Gambaran kasar tampilan game



## 7. UI map (menu dalam game)

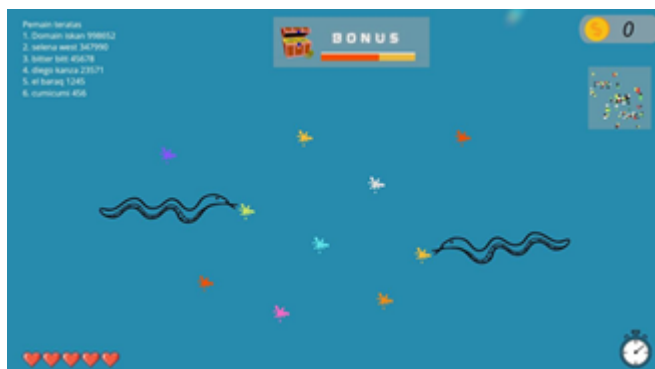
=



UI Map ini menggambarkan tampilan utama dari game setelah login. Pada main menu terdapat 3 pilihan yaitu play/go untuk langsung memulai permainan, save game untuk menyimpan riwayat permainan sebelumnya, dan options untuk mengatur suara yang ada dalam game. Kemudian jika user sudah menyimpan riwayat game sebelumnya maka user bisa langsung memainkan game tanpa mengulangi dari awal.

## 8. Storyline/Storyboard

=



Plot berkisar tentang si ular yang awalnya ingin mencari makanan, si ular pada awalnya hidup di dunia monokrom dimana semua benda berwarna abu - abu, suatu ketika ular ini masuk ke sebuah goa secara tiba - tiba ular ini tinggal di negeri dongeng dimana makanan di

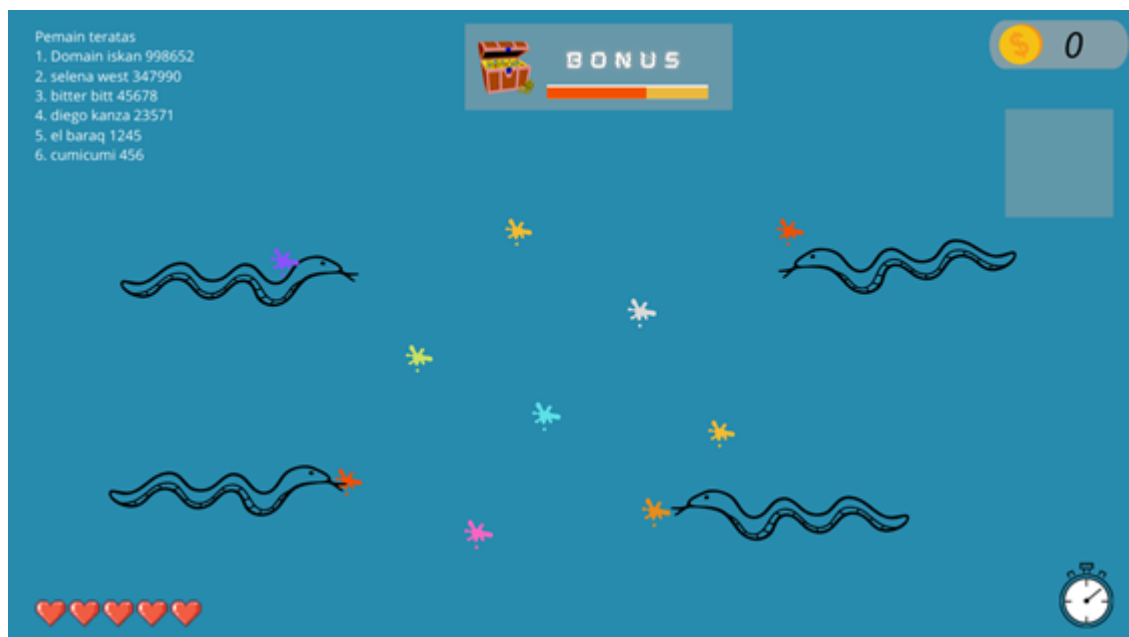
sana berwarna - warni dan berbagai bentuk, ular tersebut senang kemudian memakannya, ketika memakan tubuhnya memanjang dan dapat mengeluarkan tembakan, pada dunia itu tempatnya terbatas dan terdapat ular lain yang memakan makanan warna - warni itu oleh karena itu semua ular yang ada di dunia dongeng ini saling menyerang satu sama lain.

9. Bubble diagrams/Rough Map( Berisi sketsa kasar level atau tingkatan game yang dibuat)

=

a. Casual

Alur game ini sangat mudah yaitu dengan memakan makanan sebanyak-banyaknya kemudian akan menang jika score lebih tinggi dari pemain lainnya. Tidak ada rintangan atau senjata disetiap ular jadi pemain bisa bermain dengan bebas.



b. Ranked

1. Level Easy

Alur level ini tergolong mudah, sudah tersedia senjata pada setiap ularnya. Senjata dapat dipakai oleh pemain tetapi untuk level easy ini senjata racun maupun gunfire tidak akan membuat ular pemain lawan mati. Terkait pemenangnya akan dinilai melalui jumlah score dan waktu yang lebih tinggi dari pemain lainnya.



## 2. Level Medium

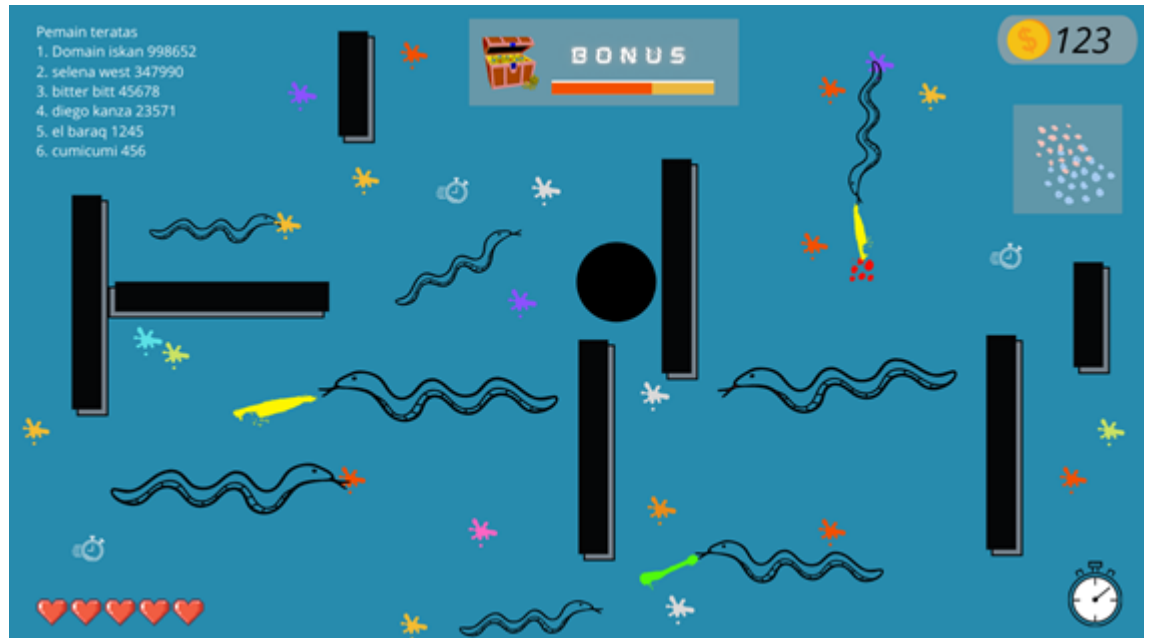
Alur level ini mulai terasa tantangannya yang akan membuat pemain semakin ingin memenangkannya. Tantangannya berupa rintangan batu besar dan kecil pada mapnya. Senjata dapat digunakan untuk mematikan lawan dengan ketentuan harus menembak lawan sebanyak 6 kali.



## 3. Level Hard

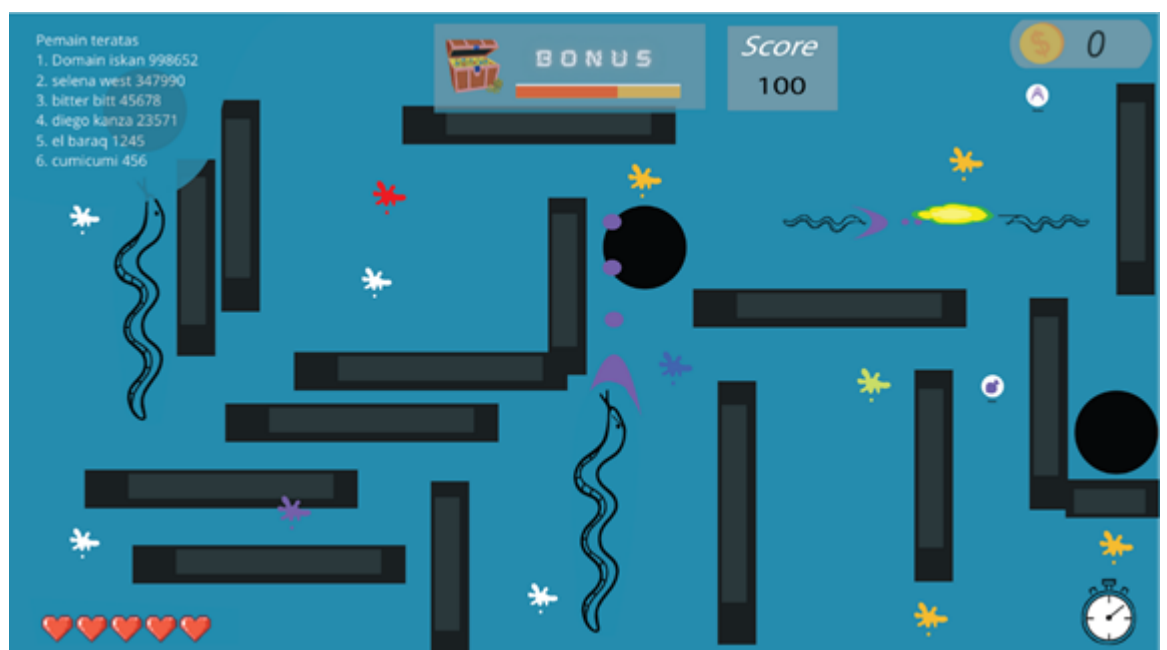
Alur level ini bermunculan rintangan yang lumayan banyak dan sulit untuk dilalui. Terdapat tembok, jurang berbentuk lingkaran hitam serta area yang lebih kecil dari

level medium. Kemudian senjata racun mulai meningkat levelnya serta senjata gunfire bisa menembak lawan sebanyak 4 kali agar ular lawan mati. Ditambah kecepatan ular akan bertambah sehingga para pemain harus berhati-hati dalam mengendalikan ularnya.



#### 4. Level Extreme

Alur level ini semakin sulit karena area permainan mulai dipenuhi berbagai rintangan seperti tembok dan jurang hitam. Senjata gunfire dapat menembak 2 kali untuk membuat ular lawan mati, racun mencapai level maximumnya serta kecepatan ular akan bertambah 2x lipat dari Level Medium.



10. a). jika sudah menambah AI, jelaskan AI pada bagian apa!  
b). jika belum ada, AI akan diimplementasikan dibagian mana? Belum ada, rencana akan ada dan diimplementasikan pada lawan mainnya, karena lawan mainnya ini akan bergerak sendiri tanpa ada yang mengendalikan.

11. Demo program(tidak harus jadi)