1. **Kelompok Game Programming**

217116568 – Agung Satria Pandu

218116715 – David Brave

218116757 – Jeremy Fanuel

218116771 – Teddy Alim

1. **Genre Game**

* **Main Genre**

Platformer

* **Sub-Genre**

Action, Puzzle, Adventure

1. **Game Pembanding**

List game pembanding :

* **Mario Bros**

Mario Bros adalah suatu game platformer yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Nintendo pada akhir 1985 untuk konsole Nintendo Entertainment

System. Permainan ini membawa pengaruh yang besar pada perkembangan dunia hiburan rumahan dan merupakan salah satu permainan terlaris dengan penjualan lebih dari 40 juta salinan hingga saat ini. Meskipun sering disalah persepsikan sebagai permainan platform side scroller pertama Super Mario Bros. bisa dianggap sebagai pelopor jenis permainan tersebut unruk media permainan console.

Super mario bros memiliki cerita dimana pemain akan mendapati dirinya sebagai mario atau saudaranya luigi, dalam petualangan menyelamakan putri dari kura-kura raksasa bernama Bowser. Meski menyelamatkan putri terdengar cukup klise dan tidak original, untuk game semacam ini cerita tidaklah terlalu penting. dengan setting di mushrom kingdom, super mario bros memiliki banyak musuh yang menarik dan menantang.

Control pada game ini cukup sederhana mengingat bahwa pada target pasar dari game ini adalah console nitendo nes. Sehingga hanya terdapat beberapa button pada controller-nya. Untuk bergerak, player dapat menggunakan control pad. Sehingga bergerak ke kiri menggunakan control pad left, dan sebaliknya. Control pad bawah digunakan untuk menggunakan pipa pada map saat Mario ingin menuju level yang berbeda.

Game ini memliki beberapa tema level, yaitu mushroom kingdom di atas tanah, penjara bawah tanah pada kastil bowser, platform yang melayang di langit serta kastil bowser tempat princess peach disandra. Map in juga menjadi kelebihan Mario bros pada saat itu, di mana tampilan background, suasana dan karater yang dibuat sangatlah unik dan khas. Variasi tampilan musuhnya juga beragam, sehingga pemain tidak cepat bosan memainkan game ini. Walaupun tampilan musuh beragam, pergerakan musuh pada game Mario bros sangatlah minim. Musuh hanya bergerak ke kanan dan ke kiri sebelum memantul kea rah sebaliknya jika menabrak dinding, atau mencapai jurang. Format suara yang dipakai pun terbilang buruk karena menggunakan midi.

* **Ori Trilogy (Blind Forest & Will Of The Wisps)**

Ori merupakan salah satu game platformer yang di-*release* pada tahun 2015 dan disusul oleh sequel gamenya yang berjudul ”Will of the wisps” pada tahun 2020, game ini memiliki grafis dan alur permainan yang unik tidak seperti game-game lain yang mengangkat tema open world, game ini memberikan kesan bahwa game platformer tidak kalah dengan game-game triple A pada kalangannya. Game ini memiliki cerita yang cukup simpel sehingga mudah untuk dipahami, juga memiliki berbagai aransemen musik yang cukup cocok dengan suasana.

Secara gameplay game ini menawarkan suatu kontol yang cukup rumit, apalagi jika menggunakan keyboard, pemain dipacu untuk dapat mengkontrol gerakan dan kombinasi dengan timing yang tepat, apalagi jika pada stage yang mengharuskan pemain berpacu dengan waktu. *Trial* dan *error* merupakan bagian yang patut digarisbawahi jika memainkan game ini. Game ini juga menhadirkan fitur *Ability Tree* dimana player dapat melakukan upgrade, ability ini juga memiliki fungsi dan keunikan masing-masing.

Map pada game ini juga tergolong besar, dimana satu daerah dapat terhubung kepada daerah lain tanpa harus adanya loading screen untuk mengaksesnya. Map ini juga ada tempat tersembunyi yang tidak dapat dilihat kecuali mengambil beberapa ability. Overall game ini memiliki cerita yang menyentuh dan gameplay yang tidak kalah dengan game-game lain pada genrenya.

* **Celeste**

Celeste merupakan sebuah game platformer yang dikembangkan oleh Extremely OK Games dan dirilis pada tahun 2018. Game ini memiliki kontrol yang terlihat simpel, tetapi memiliki kompleksitas yang cukup dalam dari kontrol yang simpel tersebut. Celeste dapat dinikmati oleh pemain kasual dan juga oleh pemain kompetitif (speedrunner).

Game ini didorong oleh narasi yang cukup emosional, karakter-karakter menarik, dan aransemen musik dan efek suara yang menarik dan unik. Kontrol dari game ini cukup simpel dan hanya terdiri dari 3 mekanik: lompat, dash, dan memanjat dinding. Tetapi, semuanya bergantung pada bagaimana cara pemain menggunakan ketiga mekanik tersebut untuk melewati tiap level. Dari mekanik tersebut juga tercipta berbagai macam teknik yang dapat digunakan pemain kompetitif untuk menyelesaikan game ini secepat mungkin seperti wavedash, superdash, dan berbagai teknik lain. Player akan mengalami banyak Trial dan error selama memainkan game ini. Jika pemain memiliki kesulitan dalam melewati sebuah level, terdapat mode Assist yang dapat membantu player melewati level tersebut.

Tiap level dibagi menjadi 9 bab dan tiap bab memiliki mekanik unik yang menambah variasi cara kerja game. Dalam tiap level juga terdapat banyak hal-hal tersembunyi yang menambah tantangan untuk didapatkan dan terdapat juga versi lebih sulit dari tiap level yang dapat dijadikan tantangan untuk pemain. Secara keseluruhan game ini memiliki cerita yang ikonik dan menyentuh, musik yang menarik, kontrol yang simpel, namun memiliki kedalaman, jumlah level yang cukup banyak dan desain yang variatif, dan dapat dinikmati oleh pemain kasual dan kompetitif..