LAPORAN REVIEW GAME

Universitas AMIKOM Yogyakarta

RED BLAZE FPS

**Daftar Isi**

Analisis 3

Gambaran Umum 3

Genre 3

Platform 3

Cerita dan Karakter 4

Gameplay 5

Overview 5

Player Experience 5

Gameplay Guidelines 5

Game Objectives & Rewards 5

Gameplay Mechanics 5

Desain Level 6

Control 7

Art Style 7

Sound 7

User Interface 8

Penjadwalan 9

# Analisis

Game yang nantinya akan di mainkan di windows pc atau komputes dengan genre shooter. Game ini memiliki gambaran yang menyenangkan dimana kita bermain menembak layaknya seorang tentara atau polisi , selain itu game ini memiliki tujuan misi mengalahkan musuhnya dan menyelesaikan stage” pada game yang disediakan.

# Gambaran Umum

Sebuah Game yang berjudul Red Blaze yang masuk pada mode first person shooter atau fps, selain itu game ini masuk pada penggunaan platform windows pc.

# Rating

Kemungkinan besar akan menggunakan IGRS dengan Usia 18 tahun keatas ( 18+ )

# Platform

Windows PC / komputer .

# Cerita dan Karakter

Sebuah game first person shooter yang dimana ia melakukkan misi dimana misi itu diberikan oleh squad Red Blaze dimana squad ini adalah squad terbaik dalam menyelesaikan misi yang di berikan.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Karakter | Deskripsi | Karakteristik | Catatan |
| Morris | Morris adalah salah satu anggota dari squad red blaze yang memiliki kemampuan yang dalam menembak dan akurasi yang baik di teamnya | Ia bersifat dingin, tegas , dan jujur selain itu keahliannya sangat bagus apalagi dalam menggunakan senjata besar dan senjata – senjata baru | Catatan tambahan, bila ada. |

# Gameplay

## Overview

Game ini memiliki sebuah tipe permainan yaitu dimana player akan melakukkan misi dalam menyerang musuh yang akan menjadi halangan bagi dia untuk menghancurkan sebuah invasi di sebuah tempat dimana ia akan mendapatkan reward dari setiap misi yang dijalankan dengan baik, game ini bersifat single player.

## Player Experience

Menjelaskan gambaran umum bagaimana player memainkan game. Membawa mereka menjelajahi seluruh isi layar, apa saja yang akan dilihat, seperti apa level-nya, dan apa saja yang dapat dilakukan karakternya. Berikan pada mereka gambaran tentang sasaran dan bahaya yang akan dihadapi. Dalam hal ini gunakan sudut pandang orang kedua, seolah – olah sedang berbicara kepda player.(menyusul)

## Gameplay Guidelines

Game ini memiliki peringatan bagi pengguna dibawah umur karena memiliki unsur perang atau fighting dimana hanya yang berusia 18 tahun keatas yang bisa dan boleh mengakses permainan game ini, dan apabila dimainkan dibawah umur hanya diperbolehkan pada anak usia remaja 15 tahun keatasa namun dengan ketentuan pengawasan orang tua.

## Game Objectives & Rewards

Dimana pada game object dan rewardnya ialah pada game untuk mengetahui apakan dalam game kita perlu melihat score permainan dari setiap misi yang dijalankan.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Rewards | Penalties | Difficulty Levels |
| headshoot akan mendapat point +200, kalau perut +150 | Jika mengenai bagian lain maka point akan dibawah +150 yaitu +100 point atau +75 point. Seperti target tangan maupun kaki | Setiap dimana kita membunuh musush yang kita serang akan mendapat reward point tergantung posisi yang ia tembak seperti di lokasi dikepala dan perut. |

## Gameplay Mechanics

Bagian ini menjelaskan dengan lebih spesifik bagaimana game berjalan, meliputi apa saja jenis pergerakan tiap karakter, aksi apa saja yang ada dalam gameplay, item apa saja yang ada, dan bagaimana cara player melewati tiap level.

|  |  |
| --- | --- |
| **Atribut Karakter** |  |
| **Karakter** | **Mekanik dan Aksi** |
| Morris | Berlari cepat, dan bergerak sesuai dengan apa yang dilakukkan sesuai dengan yang dilakukkan saat menjalankan misi dan menembak dengan akurasi yang tepat. |
|  |  |
| **Mode** |  |
| First person | Dimana pada game ini akan memiliki rintangan sulit yaitu dimana lawan yang cukup membuat morris hampir kehilangan ammo / amunisi pada senjata yang dipakainya. |
| **Scoring System** |  |
| **Poin/Koin/Bintang/Peringkat/dll.** | **Bagaimana meraihnya, dan apa keuntungannya** |
| Score / skor dimana akan didapat dari setiap musuh yang diserang dari base satu ke base yang lain | Skor atau point akan didapat melalui musu yang ia serang apabila musuh mati terkena tembakan akan mendapat skor point |

## Desain Level

Untuk level adalah dimana pada game kami seperti level pada tipe game easy, normaol, medium, dan hard. Mode level yang dimainkan untuk melihat tingkat kesulitasn pada game yang di mainkan user.

|  |  |
| --- | --- |
| **Levels** |  |
| Level medium | Dimana mode game medium digunakan apabila user ingin menaikan mode penaikan yang agak sulit dan menantang dari level easy. |

# Control

Menjelaskan alat input apa saja yang digunakan untuk memainkan game, bagaimana cara menggunakannya. Apakah game menggunakan media keyboard, touchscreen, mouse, atau yang lainnya. Di sini dilampirkan juga gambar atau diagram untuk mengilustrasikan cara kerjanya.

|  |  |
| --- | --- |
| **Jenis Input** | **Aksi yang dilakukan** |
| W, A, S, D  Mouse left  Space  Shift | Tombol dimana ia akan bergerak jalan  Shooting atau membak  Dimana tombol ini untuk player melompat  Untuk berlari |

# Art Style

Game ini menggunakan 3D pada software unreal engine, godot engine mampun roblox. Dimana adanya style yang berkemungkinan akan menambah daya tarik mata bagi player yang memainkan game. Referensi call of duty dan Pubg.

# Sound

Menjelaskan daftar aset suara apa saja yang akan digunakan, meliputi soundFX dan background music. SoundFX berkaitan dengan suara yang muncul saat terjadi even atau aksi tertentu, sebagai contoh suara saat klik tombol mouse, atau suara saat karakter melakukan jump, dan lain – lain. Background music adalah musik pengiring dengan durasi yang cukup lama pada saat gameplay berjalan, atau pada adegan – adegan tertentu. ( menyusul )

|  |  |
| --- | --- |
| **Sound** |  |
| **SoundFX** | **Jumlah** |
| Daftar nama even atau aksi | Jumlah soundFX yang dibutuhkan |
|  |  |
| **Background Music** |  |
| Daftar adegan | Nama background music (nama lagu, atau judul musik) |

# User Interface

Pada game yang di mainkan memiliki komponen navigasi yaitu pada system di bagian tampilan permainana game yang nantinya juga digunakan untuk menarik daya dari minat para user dalam memainkan game kami.