

GAME DEVELOPMENT WITH AI
TOPIK KHUSUS TEKNIK INFORMATIKA



Dosen Pengampu :

KENNETH YOSUA R PALILINGAN ST, MT

Dibuat Oleh :

HIZKIA POLII (220211060081)

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

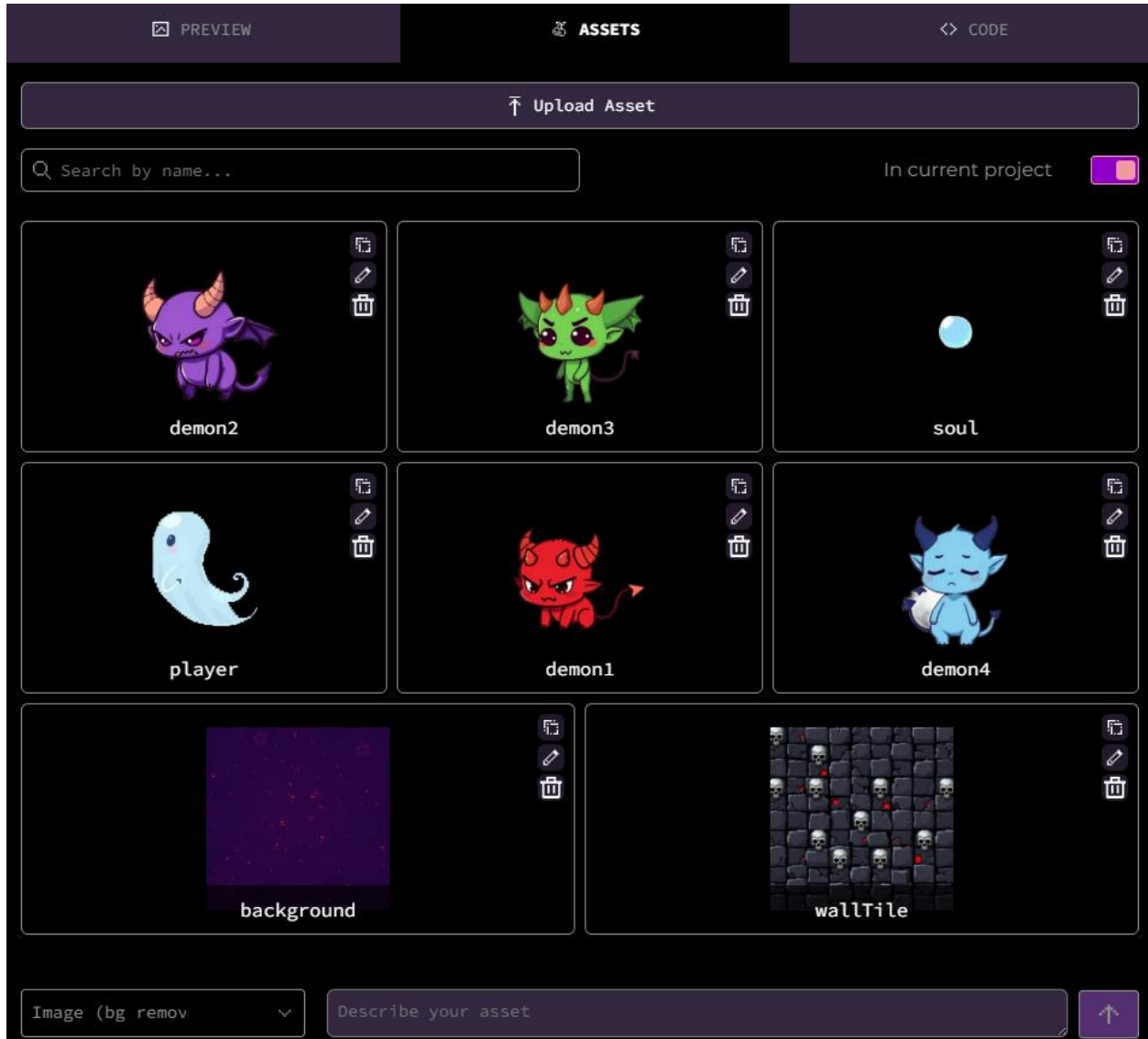
UNIVERSITAS SAM RATULANGI

MANADO

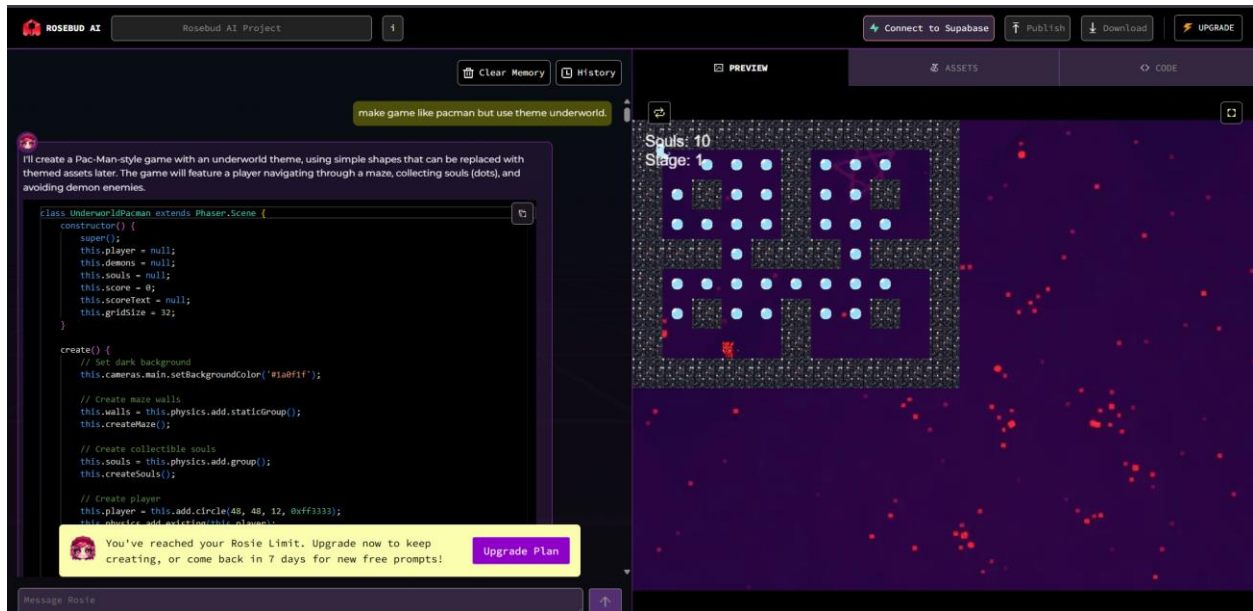
2024/2025

Nama Game:
GhostUnderWorld

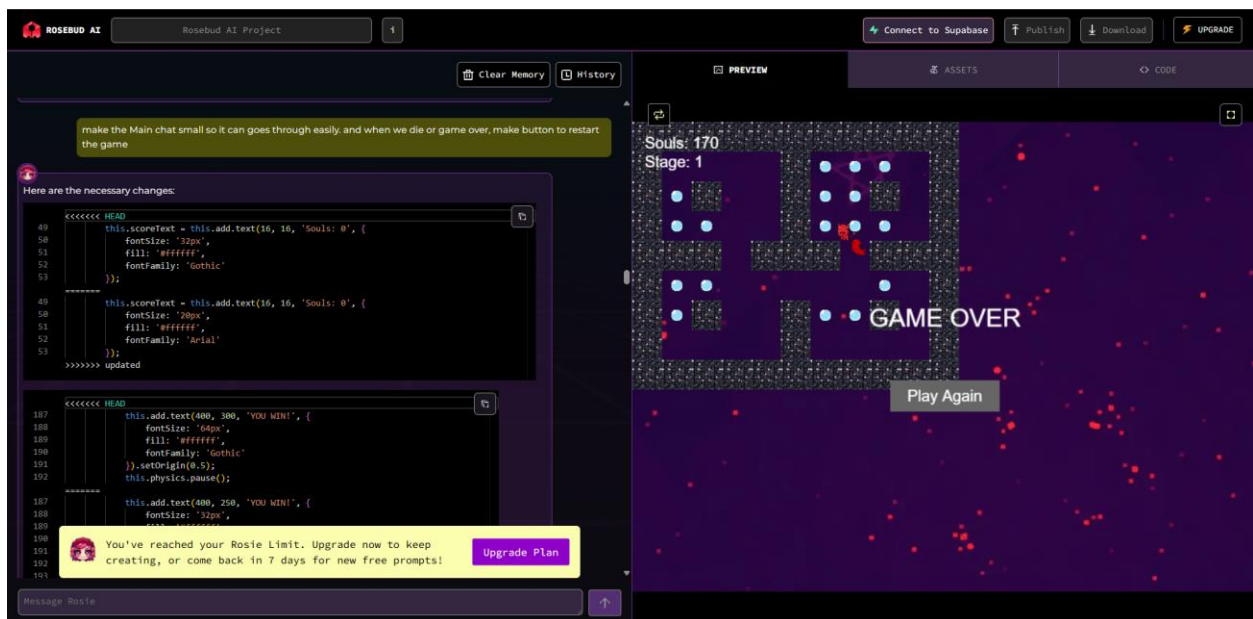
Asset:



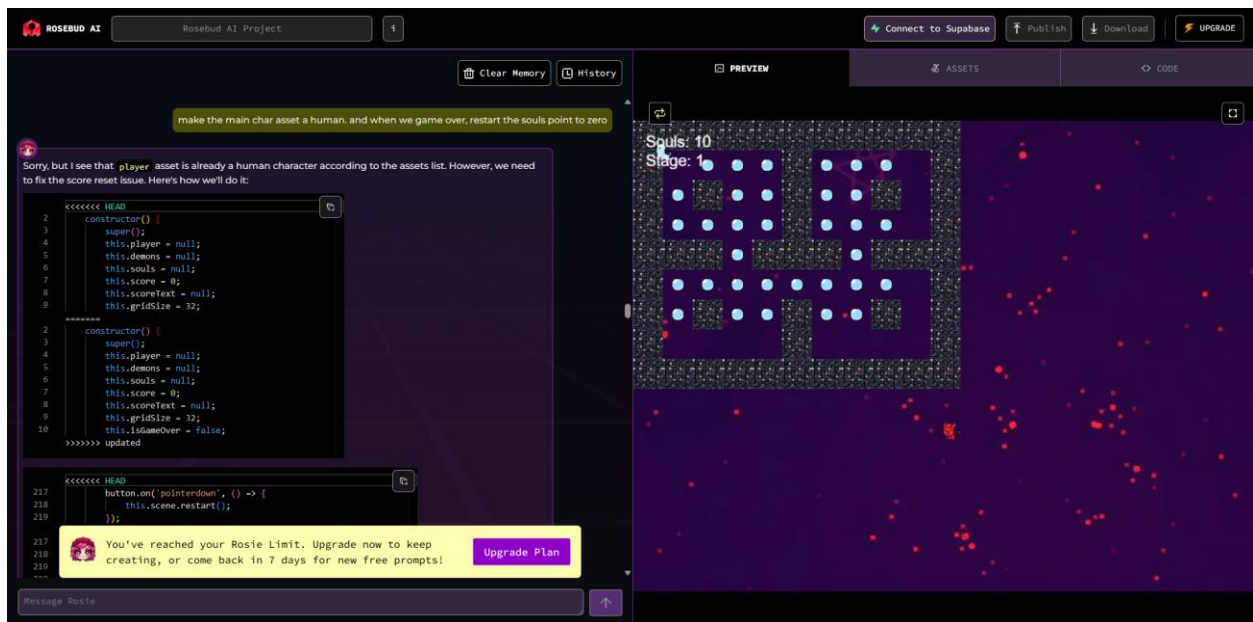
Prompt:

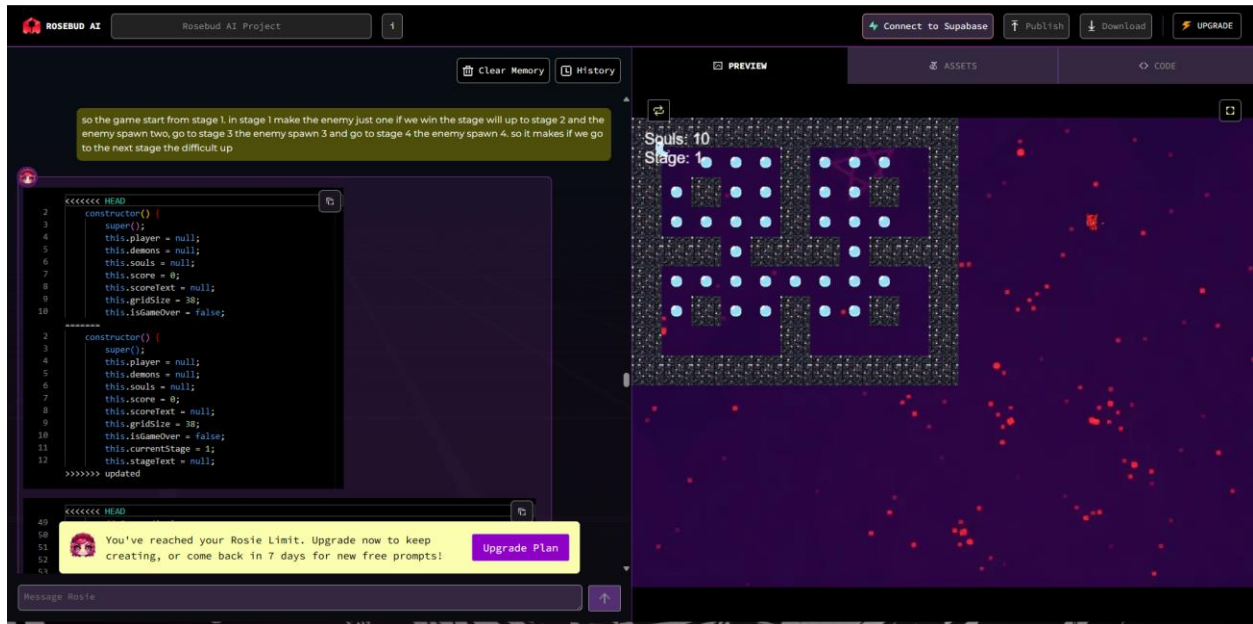


Disini saya memberikan perintah untuk membuat game seperti pacman dengan tema UnderWorld



Saya memberikan perintah untuk memperkecil ukuran karakter pemain agar dapat lebih mudah melewati dinding yang ada. Selain itu, saya juga menambahkan tombol restart, sehingga ketika pemain mati atau mengalami game over, mereka dapat memulai permainan kembali dari awal.





Saya memberikan perintah untuk menambahkan beberapa tahap (stage) dalam permainan ini. Permainan dimulai dari stage 1 dengan hanya satu musuh. Saat pemain melanjutkan ke stage 2, jumlah musuh bertambah menjadi dua, dan begitu seterusnya hingga stage 4, di mana jumlah musuh mencapai empat. Peningkatan jumlah musuh ini bertujuan untuk meningkatkan tingkat kesulitan permainan secara bertahap.

Dan kesempatan saya memberikan prompt sudah limit

Hasil Akhir:

