GAME DEVELOPMENT WITH AI TOPIK KHUSUS TEKNIK INFORMATIKA



Dosen Pengampu:

KENNETH YOSUA R PALILINGAN ST, MT

Dibuat Oleh:

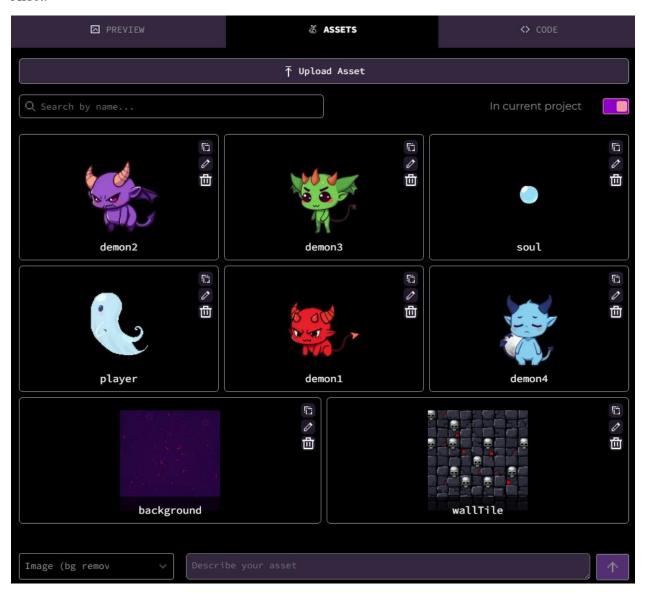
HIZKIA POLII (220211060081)

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS SAM RATULANGI
MANADO
2024/2025

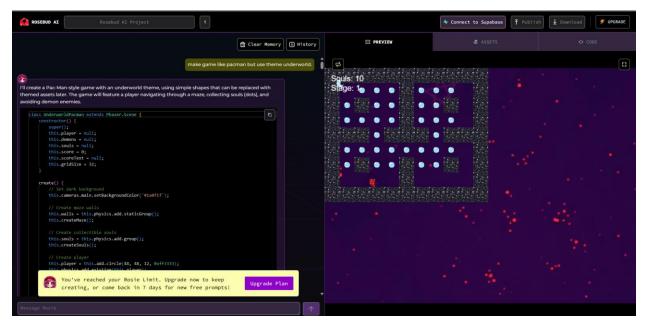
Nama Game:

GhostUnderWorld

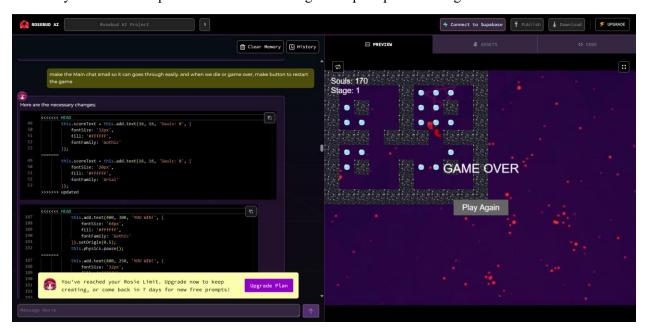
Asset:



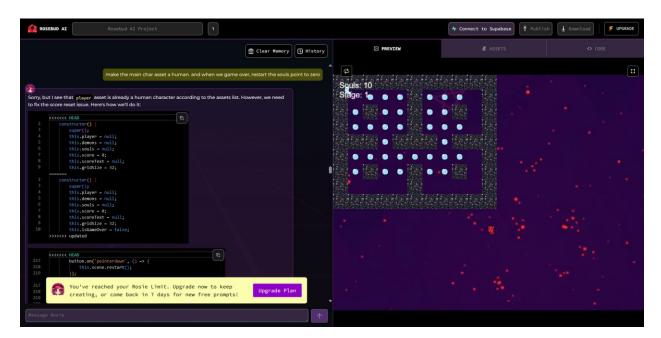
Prompt:



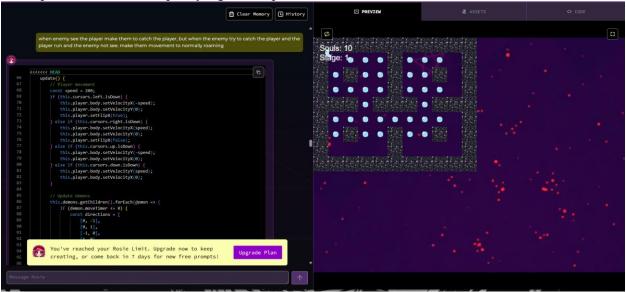
Disini saya memberikan perintah untuk membuat game seperti pacman dengan tema UnderWorld



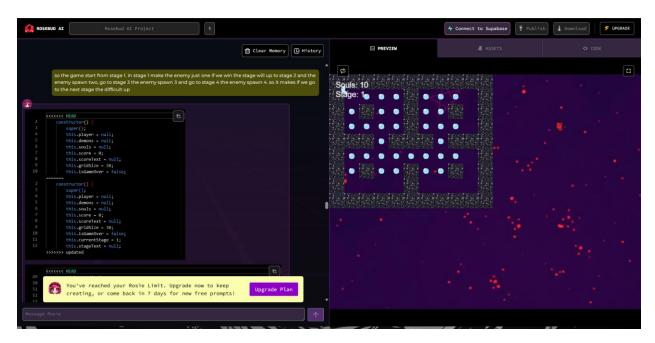
Saya memberikan perintah untuk memperkecil ukuran karakter pemain agar dapat lebih mudah melewati dinding yang ada. Selain itu, saya juga menambahkan tombol restart, sehingga ketika pemain mati atau mengalami game over, mereka dapat memulai permainan kembali dari awal.



Saya memberikan perintah untuk mengubah aset pemain dari yang semula berupa hantu menjadi manusia, namun perubahan tersebut sudah tidak dapat dibatalkan. Selain itu, saya juga menambahkan perintah agar ketika permainan di-restart, poin yang telah diperoleh kembali ke nol.



Saya memberikan perintah agar ketika musuh melihat pemain, musuh akan mengejar dan berusaha menangkapnya. Namun, jika pemain berhasil melarikan diri dan keluar dari jangkauan penglihatan musuh, maka musuh akan kembali ke mode patroli.



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:

