**TEKNOLOGI GAME**

**Trivia Trek Quiz**

Dosen Pengampu:

Fachrim Irama , S.kom., M.T

****

**DISUSUN OLEH:**

**1. AHMAD FAUZI SAIFUDDIN (105841102021)**

**2. ANDIKA SAPUTRA (105841100521)**

**PRODI INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**LEMBAR RESPON**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Tanggal** | **Keterangan** | **Paraf** |
| **1** |  |  |  |
| **2** |  |  |  |
| **3** |  |  |  |
| **4** |  |  |  |
| **5** |  |  |  |
| **6** |  |  |  |
| **7** |  |  |  |
| **8** |  |  |  |
| **9** |  |  |  |
| **10** |  |  |  |

**Trivia Trek Quiz**

**A. Sinopsis**

Trivia Trek Quiz adalah sebuah game 2D yang di mana pemain mengendalikan karakter yang berjalan dan melompat menuju garis finish. Namun, berbeda dengan game 2D lainnya, pemain akan bertemu dengan NPC (Non-Playable Character) di sepanjang perjalanan yang memberikan kuis. Untuk melanjutkan petualangan dan mendapatkan poin, pemain harus menjawab kuis yang diberikan dengan benar.

**B. Plot**

Dalam dunia 2D yang indah, seorang petualang memulai perjalanan menuju garis finish. Perjalanan ini bukan sekadar tentang berjalan dan melompat mengatasi rintangan, melainkan juga tentang kecerdasan dan pengetahuan. Di sepanjang rute, sang petualang bertemu dengan berbagai NPC (Non-Playable Character) yang menantang dengan kuis-kuis menarik.

Setiap NPC yang dijumpai adalah penjaga pengetahuan, yang masing-masing memiliki serangkaian pertanyaan. Mereka berdiri di berbagai titik tertntu dalam perjalanan, menghalangi jalan sampai sang petualang mampu menjawab kuis dengan benar. Setiap jawaban yang benar akan memberikan poin yang sangat berharga.

Akhirnya, setelah melewati berbagai tantangan fisik dan intelektual, sang petualang mendekati garis finish. Di sini, NPC terakhir menunggu dengan kuis. jawaban benar akan membuka pintu menuju kemenangan. Hanya dengan kombinasi kecepatan, ketangkasan, dan kecerdasan, sang petualang dapat mencapai garis finish dan mendapatkan gelar sebagai juara sejati dari dunia 2D ini.

**C. Rules**

1. Tujuan Permainan:

Pemain harus mencapai garis finish dengan mengumpulkan poin sebanyak mungkin dengan cara menyelesaikan kuis yang diberikan oleh NPC di sepanjang perjalanan.

2. Kontrol:

* Gerak Kiri: Tombol panah kiri atau tombol "A".
* Gerak Kanan: Tombol panah kanan atau tombol "D".
* Lompat: Tombol panah atas atau tombol "W".

3. NPC dan Kuis:

* Di sepanjang perjalanan, pemain akan bertemu NPC yang memberikan kuis.
* Kuis terdiri dari pertanyaan pilihan ganda.
* Jawaban yang benar akan memberikan poin tambahan.

4. Penalti:

Jika terjatuh ke ke jurang atau air maka permainan berakhir

5. Rintangan dan Tantangan:

* Pemain akan menghadapi berbagai rintangan fisik seperti jurang, rintangan tajam.
* Pemain harus menghindari atau melewati rintangan ini dengan berjalan dan melompat.