

Projek Akhir Mata Kuliah Grafika Komputer
Program Studi S1 Ilmu Komputer
Semester: Ganjil 2018/2019

Nama Aplikasi :

Walang Sangit Attack

Dibuat oleh :

Afriyadi Yanuar Rahmadani (G64160012)

Marsa Muhamad Daffa (G64160040)

Feterachman Berlian Yahya (G64160084)

M. Reyhan Nuur Akbar (G64160115)

Storyline :

Walang Sangit Attack merupakan *endless game* tentang seorang petani yang pergi ke sawah menemukan serangan walang sangit yang sangat banyak. Walang sangit dikenal suka merusak sawah petani. Oleh karena itu Bapak tani datang membawa sapu untuk menghancurkan pasukan walang sangit yang datang. Namun dia harus melewati beberapa rintangan yaitu ular.

Gameplay :

Permainan ini bertujuan untuk mendapatkan poin setinggi mungkin. Permainan ini berbentuk 5 lintasan yang sedang dilalui oleh petani, terdapat walang sangit yang datang. Petani harus menghindari rintangan yaitu ular. Saat petani berjalan maka poin akan bertambah sebanyak 1 setiap detik, sedangkan saat petani berhasil membunuh walang sangit maka poin akan bertambah 10 setiap walang sangitnya. Terdapat beberapa rintangan yang harus dilalui petani berupa ular. Nantinya petani diberi 3 nyawa. Namun jika petani menginjak ular maka nyawanya akan dikurang 1 dan jika nyawa sudah habis permainan selesai.

Character :

Walang Sangit Attack menggunakan beberapa karakter diantaranya :

1. Petani : Karakter utama dalam permainan dimainkan oleh pemain.
2. Ular : Sebagai pengganggu petani dalam membasmi walang sangit.
3. Walang Sangit : Sebagai hama sawah yang diburu oleh petani.

Concept and Environment :

Game bertemakan sawah dengan latar belakang cerah. Pemain akan otomatis berlari ke depan dan harus melewati rintangan yang ada. Saat membuka game ini, akan ditampilkan menu utama diiringi dengan alunan musik. Konsep ini akan memberikan suasana yang riang dan semangat sehingga pemain merasa senang dan bersemangat untuk meraih score setinggi mungkin pada game ini.

Action :

- Petani dapat bergerak kanan kiri sesuai dengan arah kursor atau tombol a,d yang dimasukkan pemain.
- Pemain harus bergerak kanan kiri untuk menghindari rintangan dan membunuh walang sangit.
- Game Pause dengan menekan tombol "Esc".

Note :

- Aset model game didapatkan dari Unity Asset Store.
- Design UI merupakan buatan sendiri.
- Tutorial didapatkan dari Youtube, Unity Documentation, dan forum-forum lainnya.
- Pematangan ide dan konsep game dibantu oleh asisten praktikum dan dosen mata kuliah Grafika Komputer.