Tugas Pemrograman Game



Dipersiapkan oleh:

1. Z11.2023.00192-Mohammad Arief Lazuardi
2. Z11.2023.00174-Muhammad Fariq Fadjri

# Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer – UDINUS

**The Abyssal Odyssey: Escape from the Chasm**

**Game Platform** : PC (Windows)

**Target Age** : 13-23 Tahun

**Rating** : 

# Game Summary :

Dalam sebuah dunia fantasi yang penuh misteri dan bahaya, terdapat sebuah kota tua yang dikelilingi oleh hutan belantara dan pegunungan yang tak terjamah. Di tengah-tengah kota ini terdapat sebuah lubang yang sangat dalam, dikenal sebagai "Chasm of Despair". Legenda kota menyebutkan bahwa lubang itu merupakan pintu menuju kegelapan yang dalam dan bahaya yang tidak bisa dijangkau oleh siapa pun.

Kisah seorang petualang muda yang berani dan penuh semangat, yang secara tidak sengaja terperangkap di dalam Chasm of Despair. Saat berusaha menyelidiki rahasia lubang itu, protagonis terjatuh ke dalamnya. Di dasar lubang, dia menemukan dirinya dalam sebuah labirin bawah tanah yang gelap dan menyeramkan.

# Game Outline :

## Pengantar:

Di malam yang gelap, seorang petualang terjatuh ke dalam Chasm of Despair. Terperangkap dalam labirin gelap, satu-satunya cara keluar adalah dengan melompat dari tebing ke tebing. Bersiaplah untuk petualangan epik dalam "The Abyssal Odyssey: Escape from the Chasm".

## Memulai Perjalanan:

Seorang petualang yang berani terjatuh ke dalam Chasm of Despair hanya dengan perlengkapan dasar: ransel yang berisi bekal dan peralatan bertahan hidup. Sekarang, dia harus memanfaatkan semua yang dia miliki untuk bertahan hidup dan menemukan jalan keluar.

## Penjelajahan Labirin:

Dalam petualangan mereka, pemain harus menjelajahi labirin yang rumit, masuk ke jurang keputusaan yang dipenuhi dengan jebakan, dan musuh-musuh yang mengintai di setiap sudut. Mereka harus menggunakan keterampilan navigasi dan kecerdasan untuk melintasi jurang tersebut dengan hati-hati, ada juga berbagai item yang akan muncul secara acak seperti shield, health, item-item unik. Hanya dengan kehati-hatian dan ketekunan, mereka dapat mencapai tujuan mereka dan keluar dari jurang kehampaan yang mematikan ini.

## Pertempuran dan Teka-teki:

Selama penjelajahan, pemain akan bertemu dengan musuh-musuh yang menjaga harta karun. Mereka harus menggunakan keterampilan bertarung dan strategi untuk mengalahkan musuh-musuh ini. Selain itu, pemain juga akan dihadapkan pada berbagai teka-teki yang membutuhkan pemikiran kritis untuk memecahkannya.

## Koleksi :

Pemain akan menemukan berbagai item unik dan rare yang dapat meningkatkan keterampilan dan kekuatan karakter mereka. Mereka dapat mengumpulkan uang, item khusus, dan barang berharga lainnya dalam perjalanan mereka.

## Akhir Permainan:

Permainan berakhir saat pemain berhasil menemukan titik akhir dalam jurang dan berhasil keluar dari juran kehampaan dengan aman. Pemain diberi pilihan untuk menggunakan kekayaan yang mereka dapatkan untuk berbagai tujuan, termasuk melanjutkan perjalanan mereka atau membeli barang-barang lain yang mereka perlukan.

## Pengulangan dan Pengembangan:

Setelah menyelesaikan permainan, pemain dapat memulai petualangan baru dengan tantangan yang lebih tinggi, atau mereka dapat kembali ke labirin yang sama untuk menemukan rahasia yang belum terungkap dan mencapai skor tertinggi. Permainan terus berkembang dengan adanya pembaruan konten dan penambahan fitur baru.

Selama penjelajahan, pemain akan bertemu dengan musuh-musuh yang menjaga harta karun. Mereka harus menggunakan keterampilan bertarung dan strategi untuk mengalahkan musuh-musuh ini. Selain itu, pemain juga akan dihadapkan pada berbagai teka-teki yang membutuhkan pemikiran kritis untuk memecahkannya.

## Akhir Permainan:

Permainan berakhir saat pemain berhasil menemukan harta karun utama dalam labirin dan berhasil keluar dari labirin dengan aman. Pemain diberi pilihan untuk menggunakan kekayaan yang mereka dapatkan untuk berbagai tujuan, termasuk melanjutkan perjalanan mereka atau membeli barang-barang lain yang mereka perlukan.

# Unique Selling Points (USP)

## Gameplay Style

**Exploration-based Survival:** Pengalaman gameplay di mana bertahan hidup dan menemukan sesuatu di lingkungan yang penuh bahaya dan misteri. Untuk keluar dari labirin yang gelap, pemain harus pandai mengelola sumber daya mereka dan menggunakan kemampuan navigasi mereka.

## Game Mode

**Single Player Campaign with Endless Replayability:** Mode permainan tunggal ini menawarkan kampanye yang menarik dan seru untuk diselesaikan sambil memberikan pengalaman berulang yang tak terbatas melalui rejeki acak dan tantangan yang berbeda setiap kali pemain memulai permainan baru.

## Game Type

**Single Player Experience:** Permainan ini dimaksudkan untuk dimainkan secara mandiri, sehingga pemain dapat menikmati permainan yang mendalam dan fokus tanpa terganggu oleh pemain lain..

**Dungeon Crawler Action-Adventure:** Kombinasi antara aksi yang intens, petualangan yang mendebarkan, dan eksplorasi labirin yang menantang menghasilkan pengalaman permainan yang mendalam dan serba seru.

## Technology Innovations

**Procedurally Generated Levels :** Level yang dihasilkan secara prosedural: Teknologi generasi prosedural digunakan untuk membuat labirin yang berbeda setiap kali pemain memulai permainan baru, yang memastikan pengalaman yang segar dan tak terduga setiap kali mereka bermain.

**Dynamic Lighting and Shadow Effects:** Penggunaan teknologi pencahayaan dinamis dan efek bayangan memperdalam atmosfer gelap dan mengerikan dari labirin bawah tanah. Saat menjelajahi lingkungan yang gelap, pemain akan merasakan tingkat ketegangan yang lebih tinggi. Suasana ini diciptakan oleh pencahayaan yang realistis dan bayangan yang berubah-ubah, yang menciptakan suasana yang mencekam dan mempesona.

meningkatkan imersi dan kepuasan dalam mengendalikan karakter utama.

## Cool Features

**Dynamic Day-Night Cycle:** Perubahan siklus siang dan malam dalam game mengubah pencahayaan dan suasana labirin, yang memengaruhi strategi pemain dan meningkatkan pengalaman imersif mereka.

**Unique Environmental Hazards:** Berbagai jebakan dan bahaya lingkungan yang unik di labirin meningkatkan ketegangan dan strategi, menuntut pemain untuk berhati-hati dan berpikir cepat

# Similiar Competitive Product :

1. Spelunky 2 : Game ini menawarkan pengalaman petualangan roguelike di dalam labirin yang terus berubah secara acak. Pemain menjelajahi labirin bawah tanah yang penuh bahaya dengan tujuan mencari harta karun dan bertahan hidup. Seperti "The Abyssal Odyssey", "Spelunky 2" menekankan pada kombinasi antara eksplorasi, pertempuran, dan teka-teki, dengan tingkat replayability yang tinggi dan tantangan yang dinamis setiap kali pemain memulai permainan baru.
2. Dinosaur Game: Game Dinosaurus, juga dikenal sebagai Chrome Dino, adalah game peramban yang dikembangkan oleh Google untuk peramban web Chrome. Untuk mendapatkan skor yang lebih tinggi, pemain harus memandu Tyrannosaurus rex berpiksel melintasi lanskap yang bergulir ke samping, menghindari rintangan. Selama permainan, dinosaurus terus bergerak dari kiri ke kanan melintasi lanskap gurun hitam-putih, dengan pemain berusaha menghindari rintangan yang mendekat seperti kaktus dan pterosaurus dengan melompat atau merunduk. Saat permainan berlangsung, kecepatan permainan secara bertahap meningkat hingga pengguna menabrak rintangan atau pterosaurus, yang akan menyebabkan permainan berakhir secara instan. Pada tahun 2014, anggota tim Chrome UX membuat game ini.