

Laporan Proyek Ujian Akhir Semester Konsep Multimedia

Petopia Adventure Pet Game

Presented by Group 7:
Nayasha Clarisa Dwisutrisna (00000056883)
Salwa Putri Riswana (00000057092)
Abelia Vidya Putri (00000057624)

IF680 - A

Deskripsi

Ide game Petopia Adventure yang kami buat yaitu sebuah permainan interaktif merawat dan membesarkan hewan peliharaan. Disini, pemain akan merasakan rasanya memiliki hewan peliharaan sesungguhnya, karena peliharaan bisa mati apabila pemain tidak merawatnya dengan benar. Pemain akan memilih jenis hewan yang akan ia peliharaan seperti Kuda, Anjing, dan Kelinci. Pada tahap awal, pemain akan mendapatkan anak kucing/anjing/kelinci untuk dirawat hingga besar. Mereka harus memberi makan, membersihkan, dan mengajak hewan peliharaannya bermain. Permainan ini menarik karena permainan ini dibuat seperti asli, sehingga pemain dapat merasakan perasaan memiliki hewan peliharaan asli. Apabila hewan peliharaan tidak diberi makan tepat waktu, hewan akan sakit, dan kemudian akan mati jika tidak diberikan makan sama sekali serta stres tidak bermain. Permainan memiliki sedikit unsur nostalgia karena permainan ini terinspirasi dari permainan jaman dahulu, yaitu tamagochi.

Instruksi Pemakaian

1. Pada saat dimulai permainan, player akan diminta untuk memilih karakter. Terdapat 3 pilihan karakter (Kelinci, Anjing, dan Kucing)
2. Setelah player memilih karakter untuk bermain, akan pindah ke scene berikutnya sebagai halaman utama dari aktivitas permainan
3. Pindahnya scene tersebut, diawali dengan animasi telur yang menetas sehingga memberi kesan bahwa karakter yang dipilih baru terlahir
4. Saat berada di scene halaman utama tersebut, karakter dapat melakukan aktivitas yang diinginkannya. Terdapat pilihan untuk bermain, makan, dan mandi
5. Jika player memilih untuk bermain, maka memilih simbol konsol game. Pada aktivitas ini, karakter akan bermain untuk melewati rintangan yang dikontrol oleh player dengan menggunakan tombol space. Karakter tidak boleh menyentuh barang yang berada di atas dan di bawah, sehingga harus tetap terbang dengan posisi yang ideal.
6. Jika player memilih untuk makan, maka player dapat memilih simbol mangkuk makanan hewan. Ketika memilih aktivitas makan, maka karakter akan berpindah scene dan sedikit melakukan permainan untuk makan yaitu dengan menangkap makanan sebanyak banyaknya sambil berlari ke kanan dan ke kiri.



Instruksi Pemakaian

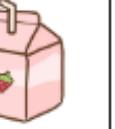
7. Jika player memilih untuk mandi, maka player dapat memilih simbol sabun. Karakter akan pindah ke scene bathroom dan akan mandi dengan melakukan shooting pada poop yang tersebar di kamar mandi tersebut menggunakan shower dan water sebagai peluru. Jika poop telah habis, maka hewan telah bersih, dan telah selesai dalam melakukan aktivitas mandi

8. Dari setiap ketiga aktivitas tersebut, akan menambah masing masing indikator pada game

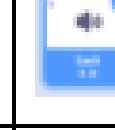
9. Detail point pada indikator game:

- Variable Stomach untuk indikasi makan, akan berkurang 10 point setiap 10 detik. Setiap makan, point akan bertambah dengan maksimum 100 point
- Variabel Happiness untuk indikator bermain. Setiap bermain akan menambah point dengan maksimal 100 point
- Point maksimal variabel Happiness dan Stomach yaitu 150. Jika sudah 150, maka Age akan bertambah 1
- Variabel Skor yaitu untuk indikator mandi. Ketika aktivitas mandi dimulai, skor akan dimulai dari 0 point. Kemudian, player harus membidik target Poop sebanyak 8 buah. Setiap poop bernilai 1 point, ketika sudah terbidik sebanyak 8 buah dan menjadi 8 point. Maka aktivitas mandi telah selesai.
- Jika point pada variabel Happiness dan Stomach 0, permainan berakhir/game over

Tabel Daftar Asset

1		burger	Makanan pada aktivitas "Makan"	6		milk	Makanan pada aktivitas "Makan"	11		shower	Alat untuk menembak	16		room	backdrop ketika di ruang utama
2		coffee	Makanan pada aktivitas "Makan"	7		mochi	Makanan pada aktivitas "Makan"	12		water	Peluru menembak target	17		bathroom	backdrop ketika "Mandi"
3		donut	Makanan pada aktivitas "Makan"	8		pizza	Makanan pada aktivitas "Makan"	13		poop (1)	Target tembakkan	18		outside	backdrop ketika memilih karakter
4		fries	Makanan pada aktivitas "Makan"	9		sashimi	Makanan pada aktivitas "Makan"	14		clean	Pesan ketika target tembakkan habis	19		hatching - c	Costume karakter utama ketika dipilih dan animasi menetas
5		ice cream	Makanan pada aktivitas "Makan"	10		water	Makanan pada aktivitas "Makan"	15		kitchen	backdrop ketika "Makan"	20		poop (4)	Costume pada sprite poop 7 dan poop 8

Tabel Daftar Asset

21		foodbowl	Tombol menuju "Kitchen"
22		soap	Tombol menuju "Bathroom"
21		console game	Tombol menuju "Play Game"
23		baby rabbit	Pilihan karakter utama
25		baby dog	Pilihan karakter utama
26		cat baby	Pilihan karakter utama
27		button3/b utton2	Tombol slide pilih karakter
28		button4	Tombol memilih karakter
29		back 1/back 2	Tombol kembali ke halaman sebelumnya
30		logo_um n_clean	Logo UMN di setiap scene
31		pop	Sound saat slide memilih karakter
32		choose	Sound saat memilih karakter
33		shoot	sound ketika "water" ditembakkan
34		fire	tanda ketika "Mandi" dimulai
35		game sound	background ketika pet "Mandi"
36		back	Sound saat kembali ke page sebelumnya
37		poop (2)	Costume pada sprite poop 3 dan poop 4
38		feces	Costume pada sprite poop 5 dan poop 6
39		poop (3)	Costume pada sprite poop 1 dan poop 2
40		hatching - c	Costume karakter utama ketika dipilih dan animasi % menetas

Tabel Daftar Asset

41		pipe_0	pipe (atas/bawah) untuk menjadi pipa pada permainan flappy
42		backyard_0	background saat permainan flappy
43		gameover	gameover untuk menunjukkan permainan selesai ketika character mati
44		start button (1)	Tombol memulai permainan
45		next-button.(2)	Tombol untuk ke next page pada halaman instruksi

46		dog mid	Karakter utama saat remaja
47		dog adult	Karakter utama saat dewasa
48		rabbit mid	Karakter utama saat remaja
49		rabbit adult	Karakter utama saat dewasa
50		cat mid	Karakter utama saat remaja

51		cat adult	Karakter utama saat dewasa
52		eating	sound effect ketika makan

Peran Anggota dalam Pembuatan Project

Abelia Vidya Putri	Salwa Putri Riswana	Nayasha Clarisa Dwisutrisna
Menyusun ide dan konsep permainan	Mencari asset background untuk landing & main page (room)	Menyiapkan dan mencari asset (Sprite, Backdrop, dan Sound)
Membuat home (beserta logic pemilihan character), game “Makan”, dan game “Main”. Menyatukan game “Makan” dan “Main” dengan home .	Membuat & mengedit peraturan dan instruksi tiap permainan dalam game menggunakan Canva.	Membuat logika game bagian pet ketika “Mandi” (Terdiri dari 11 Sprite, 1 Backdrop, 3 Sound, 4 Costume, dan 1 Variabel)
Menggambar 10 Assets makanan	Menyatukan start page & instruksi permainan dengan permainan utamanya.	Membuat laporan

Link Scratch dan Judul Game pada Scratch

1. Link Scratch: <https://scratch.mit.edu/projects/942800313>
2. Judul Game: UMN - Petopia Adventure

Thank
You