

Rancangan dan Deskripsi Game untuk Proyek PBO

Nama Game:

Attack on Dungeon



Anggota Kelompok :

Nicholas Sindoro C14220142

Daud Christian C14220206

Christophorus Ivan Sunjaya C14220210

Gerry Elnathan Tantoso C14220321

A. Penjelasan

Game yang akan kelompok kami buat memiliki cara bermain dimana player akan melawan monster. Game ini adalah game singleplayer dimana player akan berada pada map 2 dimensi dan dapat bergerak-gerak dan menggunakan senjata yang memiliki behavior yang berbeda-beda untuk membunuh monster. Objek monster memiliki berbagai macam cara untuk menyerang player, serta behavior yang berbeda-beda. Player dan monster masing-masing memiliki nyawa yang berbeda-beda, dan mati saat nyawanya habis. Player dapat menyerang/mengurangi nyawa dari monster dengan melakukan attack menggunakan senjatanya, sementara monster dapat menyerang/mengurangi nyawa player dengan tipe serangannya. Background dari game ini adalah adventure di dungeon, dan objektif dari game ini adalah mendapatkan poin sebanyak dengan membunuh monster yang ada.

B. Deskripsi Objek

1. Senjata : pedang(melee), bow(range), tongkat sihir(range)
2. Monster : orc(tank, slow movement), witch(magic range, slow movement), hound(fast movement, melee)

C. Tujuan Game

Membunuh monster sebanyak-banyaknya dengan memberikan damage menggunakan senjata yang ada hingga kehabisan nyawa.

D. Manfaat

Game ini merupakan game pertarungan antara player dan monster. Game kami dapat memberikan berbagai manfaat bagi para pemainnya antara lain yaitu:

1. Melatih kemampuan motorik pemain
2. Mengurangi stres
3. Meningkatkan kemampuan dalam menyusun strategi dan melatih konsentrasi