**GAME SCENARIO**

**GAME PROGRAMING IF 5A**

**Cretaed By:**

**220411100013 Mishbahus Surur**

**220411100142 Hendra Hartono**

**Judul Game: Crystal of Equilibrium**

**Premis Utama:**

Dalam dunia yang terpisah oleh ketidakseimbangan elemen, dua pahlawan dengan kemampuan berbeda harus bekerja sama untuk mengembalikan keseimbangan alam. Ignis, pahlawan dari kerajaan api, dan Aqua, pejuang dari kerajaan air, telah dipilih oleh para penjaga kuno untuk menemukan Crystal of Equilibrium, satu-satunya kekuatan yang mampu menyatukan kembali elemen-elemen yang terpecah. Dalam perjalanan mereka, mereka harus melewati rintangan berat, teka-teki, dan musuh yang dikuasai oleh kekuatan gelap yang ingin menghancurkan dunia.

**Karakter:**

* Ignis (Elemen Api): Ignis memiliki kekuatan untuk menyalakan api dan melewati rintangan berbasis lava. Ia kebal terhadap panas, bisa menyalakan obor untuk membuka jalan, dan mampu membakar tanaman penghalang.
* Aqua (Elemen Air): Aqua bisa mengendalikan air, berjalan di atas permukaan air, dan melewati rintangan berbasis air. Dia mampu memadamkan api, menggerakkan aliran air untuk mengaktifkan mekanisme tertentu, dan menciptakan jembatan es.

**Objektif Utama:**

Pemain harus membantu Ignis dan Aqua bekerja sama untuk mencapai Crystal of Equilibrium, yang terletak di puncak kuil kuno. Mereka harus menyelesaikan serangkaian teka-teki elemen, menghindari jebakan, dan mengalahkan musuh yang diciptakan dari ketidakseimbangan elemen.

**Elemen Gameplay Kunci:**

1. **Kerjasama Antar Karakter:** Pemain dapat bergantian mengendalikan Ignis dan Aqua untuk memecahkan teka-teki yang memanfaatkan kemampuan unik mereka. Ignis bisa melewati rintangan panas, sementara Aqua bisa mengakses area berair atau memadamkan api.
2. **Teka-teki Berbasis Elemen:** Banyak teka-teki dalam game ini berpusat pada interaksi antara api dan air. Pemain harus menggunakan kemampuan Ignis dan Aqua secara bergantian untuk memecahkan teka-teki. Misalnya, Ignis mungkin harus menyalakan obor untuk membuka pintu bagi Aqua, sementara Aqua perlu memadamkan api agar Ignis bisa melewati rintangan.
3. **Lingkungan Dinamis:** Setiap level dipenuhi dengan lingkungan yang bereaksi terhadap elemen yang berbeda. Misalnya, platform kayu bisa terbakar jika disentuh oleh Ignis, atau danau bisa dibekukan oleh Aqua untuk menciptakan jalan. Lingkungan ini akan berubah berdasarkan tindakan pemain, menciptakan berbagai rintangan dinamis.
4. **Musuh Elemen:** Sepanjang perjalanan, Ignis dan Aqua akan bertemu musuh yang terbentuk dari ketidakseimbangan elemen. Misalnya, musuh berbasis lava yang hanya bisa dilawan oleh Aqua, atau makhluk air yang hanya bisa dihadapi oleh Ignis.

**Level-Design:**

Setiap level akan menampilkan kombinasi rintangan dan teka-teki yang membutuhkan sinergi antara kemampuan Ignis dan Aqua. Berikut beberapa contoh level:

**Level 1: Hutan Elemental**

Pemain akan diperkenalkan dengan mekanik dasar karakter dan kemampuan masing-masing. Ignis harus membakar rintangan tumbuhan, sementara Aqua harus mengaktifkan aliran air untuk membuka gerbang. Level ini memperkenalkan elemen dasar dan teka-teki sederhana untuk memulai perjalanan.

**Level 3: Gua Lava**

Pemain menghadapi lebih banyak teka-teki berbasis api, di mana Ignis harus mengaktifkan jebakan lava, sementara Aqua perlu mencari cara untuk memadamkan aliran lava agar Ignis bisa melewati rintangan tersebut.

**Level 6: Danau Beku**

Aqua harus membekukan danau untuk menciptakan jembatan es, sementara Ignis harus menjaga agar api tetap menyala untuk membuka pintu di sisi lain dan membantu Aqua maju.

**Antagonis:**

Zyphor, roh jahat yang menguasai kekuatan ketidakseimbangan, telah menyebarkan kekuatan kegelapan ke seluruh dunia, memisahkan elemen-elemen dan menciptakan kekacauan. Zyphor mengincar Crystal of Equilibrium untuk memperkuat kekuasaannya dan menghancurkan dunia. Ignis dan Aqua harus mengalahkan antek-antek Zyphor dan menghentikannya sebelum terlambat.

**Mekanika AI dan Musuh:**

AI dalam game ini dapat menjadi lebih kompleks di level-level yang lebih tinggi, di mana musuh mulai bereaksi terhadap tindakan pemain. Contohnya, beberapa musuh bisa secara otomatis berubah sesuai elemen yang lebih dominan di level tersebut, memaksa pemain untuk cepat beradaptasi dan menggunakan karakter yang tepat. Musuh seperti golem tanah bisa menjadi lebih cepat di lingkungan lava atau lebih kuat di area berair.

**Boss Fight - Zyphor:**

Di akhir perjalanan, Ignis dan Aqua harus melawan Zyphor dalam pertempuran epik. Pertarungan ini membutuhkan koordinasi sempurna antara kedua karakter, dengan Zyphor memanipulasi kedua elemen untuk menyerang. Pemain harus memanfaatkan kemampuan Ignis dan Aqua untuk menyerang balik dan memecahkan teka-teki yang memblokir jalur mereka menuju kemenangan.

**Penambahan AI dan Tantangan di Level Akhir:**

Untuk memperkaya pengalaman dan tantangan, AI dalam level terakhir akan semakin adaptif, misalnya rintangan elemen yang berubah dinamis berdasarkan waktu. Pemain harus berpikir cepat dan bekerja sama untuk mengatasi tantangan yang terus berkembang.

**Akhir Cerita:**

Setelah mengalahkan Zyphor, Ignis dan Aqua berhasil memulihkan Crystal of Equilibrium, mengembalikan keseimbangan alam, dan menyatukan kembali elemen yang terpecah. Dunia kembali damai, dan kedua pahlawan kembali ke kerajaan mereka sebagai legenda.