

PERENCANAAN PEMBUATAN GAME TUGAS DPK

Anggota Kelompok :

1. Moch Rafi Andi Prayito / X RPL 2 / 08
2. Randi Permana Shidiq / X RPL 2 / 22

Nama Game : Smart Jump

Tema Game : Edu-Platformer

Susunan Game :

Smart jump memiliki arti “loncatan cerdas”, sesuai dengan judul game ini bersifat edukatif yang mengajak pemainnya untuk berpikir cerdas dan cepat dalam menjawab soal pengetahuan .dan juga rintangan yang di berikan. Untuk lebih lengkap nya akan kita bahas di bawah ini ;

1. Karakter, pada game ini hanya ada satu karakter utama dan rintangan yang berbentuk bulpen tajam
 - a. Smarty, Memiliki arti pintar dan menyenangkan yang menjadi karakter utama pada game ini. Karakter ini berbentuk buku yang akan melawati rintangan yang ada
 - b. Sharp Pen, Memiliki arti Bulpen tajam yang menjadi karakter pendukung yang berfungsi untuk memberikan pertanyaan ketika menyentuhnya
2. Menu Awal Game, Halaman pertama pada game ini akan memperlihatkan tiga opsi yaitu About, Play dan Petunjuk permainan. Ketika pemain menekan About akan di perlihatkan secara singkat tentang game tersebut, opsi ini menggunakan ikon huruf “i” yang memiliki isi informasi tentang game ini. Kemudian yang kedua yaitu petunjuk permainan yang akan diarahkan ke halaman untuk menunjukan aturan dan cara bermain game “Smart Jump”, Opsi ini menggunakan ikon “?” yang melambangkan isi intruksi permainan. Dan yang terakhir yaitu Opsi play, ketika pemain menekan opsi ini akan memaenkan permainan
3. Action Game, pada permainan ini akan di tampilkan karakter utama yang bernama Smarty, karakter ini akan berlari dan meloncati kotak buku yang menghalangi nya, dan akan diberikan rintangan yang bisa disebut “Sharp pen”, ketika ia tersentuh karakter utama maka rintangan ini akan mengeluarkan soal yang wajib dijawab oleh pemain. akan di sediakan 3 soal untuk dijawab, ketika pemain salah menjawab pertanyaan maka score akan di kurangi dan ketika benar score akan di tambah setelah menjawab tiga pertanyaan tersebut maka akan di tunjukan tampilan game

over yang berisi menu home dan kembali bermain. Ketika pemain memenangkan permainan hingga tuntas akan di arahkan menu home untuk kembali ke menu pertama pada game.

4. Instruksi permainan, pemain harus mengendalikan Smarty agar menghindari rintangan yang ada dan menyelesaikan permainan hingga akhir. Tombol yang di gunakan untuk mengendalikan Smarty yaitu tombol spasi pada keyboard untuk loncat, Pemain juga dapat press tombol spasi untuk menyepam loncat.