1.

Project Game

Judul Game :

Super Matta Bros.

Press any key to play game

Contoh Menu game :

Share

Start Game

Option

Exit Game

Support

Menu awal : \*Lagu seperti Harvest Moon Back to Nature, Background Matta dan Nissa berduduk di atas bukit sedang melihat matahari terbenam.

Start Game, Option, Exit game, Share, Support, Level Select, Back,

Option : Graphic Low, Medium, High, Ultra, Sound : On/Off,

speed 0.5x transition gradient.

-Minggu ke Satu-

(World Forest)

Game Designer :

Level 1-2 : Prolog Adiknya diculik oleh karakter Penjahat, di bawa ke dalam kastil yang berada di tengah hutan, selamatkan lah adik mu dari para penjahat, sebelum dibunuh , Level 1-2 membunuh/melewati semua musuh dengan cara melompatinya, dekati checkpoint untuk save sementara, lalu melanjuti ke stage berikutnya.

Level 3-4 : dapatkan kekuatan dengan memakan kue tersebut, bunuh semua penjahat, dekati checkpoint untuk save sementara lalu ke level 4 dan selamatkan adik, lalu berhadapan dengan boss, jika menang lanjut, jika kalah mengulang checkpoint, Namun ternyata, adiknya sudah dibawa kabur lagi dengan boss yang ke-2 ke World Volcano, maka berlanjut lah ke World Volcano.

Artist :

World Forest, Karakter utama (Matta), karakter musuh (bonus poin), karakter adik (Nissa), UI (nyawa, level).

Programmer :

Pergerakan Karakter, Penambahan Koin bila membunuh karakter musuh, input graphic low, medium, high, ultra, suara kekuatan, suara checkpoint, suara mati,ulang game/checkpoint, melanjutkan ke World Volcano.

Part Time Composer :

Lagu menu, efek tombol, dialog karakter awal, dialog karakter diculik, efek suara kekuatan bola, lagu in game, suara ganti world

2 Stage Level perminggu.

-Minggu ke Dua-

(World Volcano)

Game Designer :

Level 5-6 : Setelah mengikuti jejak boss ke-2, akhirnya Matta menemukan Gua Volcano yang sangat penuh dengan api dan para musuh, di level 6 lalu dia membantainya semua dengan memakan kue yang berisi kekuatan api,ia pun melanjuti perjalanannya ke level 7.

Level 7-8 : Matta menemui musuh musuh dengan badan besar, lalu ia membunuh habis semua itu dengan kekuatannya, level 8 ia menemukan sebuah goa yang penuh dengan api, dan teriakan sang adik, ia pun bergegas namun, adiknya di bawa kembali oleh boss air yang berhasil dicuri ketika matta sedang bertarung dengan musuh berbadan besar.

Artist :

World Volcano, api, lava, UI (koin, skor), rintangan, Karakter awal mati.

Programmer :

Pergerakan karakter berbagai arah (lompat, jongkok), mendapatkan kekuatan, input audio on/off.

Part Time Composer :

Suara api, suara api di goa teriakan adik, Suara karakter (dipakai semua level).

2 Stage Level perminggu.

-Minggu ke Tiga-

(World Underwater)

Game Designer :

Level 9-10 : Matta melanjuti perjalanan untuk mencari dimana adiknya itu berada, tiba tiba ia terjatuh ke dalam air dan tidak sadarkan diri tiba tiba para pasukan ikan menyadari keadan Matta yang sedang mencari adiknya itu, maka Matta langsung membunuh para pasukan ikan itu dengan kekuatan yang ia dapatkan ketika jatuh ke dalam air, level 10 seusai membunuh semuanya ia melanjuti perjalanan ke level 11.

Level 11-12 : Pasukan ikan itu semakin banyak bahkan Matta tidak bisa untuk melawan sendiri, maka ia menelurusi air yang menghadap ke bawah dan ia mendengarkan jeritan minta tolong, pada saat itu ia melihat adiknya akan dibunuh, Matta pun menghampiri dengan cepat dan langsung membunuh boss ikan itu dengan sangat kuat, level 12 namun ternyata pasukan ikan sudah berada di belakangnya ia sempat menghindar namun tidak bisa, dan membuat Matta pingsan, dan ia di bawa ke luar angkasa oleh Boss terakhir.

Artist :

World Underwater, air, gelembung, rintangan, UI (waktu), Pesawat Luar angkasa.

Programmer :

penyempurnaan gerakan karakter dan musuh, penggunaan kekuatan, pergerakan berenang, suara ketika mendapat kue, kekuatan air, suara kekuatan air

Part Time Composer :

Efek suara air, efek suara gelembung, efek suara air terjun, efek suara kekuatan. air

2 Stage Level perminggu.

-Minggu ke Empat-

(World Space Ending)

Game Designer :

Level 13-14 : Matta tersadar dan ia pun terkaget, bisa berada di luar angkasa, dan sudah dipasangi tabung oksigen, tetapi semua badan ia terkunci di sebuah kursi dan tidak bisa kemana mana, tapi ia bisa merasakan bahwa semua kekuatan yang ia punya di stage sebelumnya bergabung semua dalam tubuh Matta, dia menutupkan mata lalu hancur ruangan yang Matta tempati beserta kuncinya, ia pun bergegas mencari boss nya itu untuk mencari tahu apa yang sebenarnya di lakukan,

namun alih alih karena ledakan tadi mengakibatkan pesawatnya terjatuh ke bulan dan para monster siap untuk membunuh makhluk asing itu (Matta), level 14 ia membunuh habis semua musuh, dan ia menemukan Boss terakhir sedang bersiap siap untuk membunuh Matta

Level 15-16 : Namun ketika Matta menghampiri ternyata itu hanyalah ilusi semata, yang ada malah pesawat luar angkasa sangat banyak yang di perintahkan oleh Boss terakhir dan menurunkan pasukan terkuat untuk membunuh Matta, ia berhasil membunuh semua pasukan tersebut

dan pada akhirnya boss terakhir turun dari pesawat sedang membawa adiknya itu, level 16 lalu Matta langsung menghampiri nya, tetapi sang adik menolak untuk di tolong, lebih baik aku saja yang mati, jangan kaka Matta yang mati, Matta sangat kesal dan langsung bertarung dengan sang boss akhir, hingga akhirnya boss akhir menyerah dan tewas seketika, Matta dan Nissa kembali lagi ke dunia dengan menggunakan kekuatan yang ia miliki

Game Producer :

Mencoba Game, menyamakan dengan alur cerita, time line

Artist :

World Space, Pesawat luar angkasa, Karakter awal menggunakan tabung oksigen, karakter musuh monster (bonus poin), Kursi terkunci, ilusi boss terakhir.

Programmer :

Karakter awal dengan 1/6 gravitasi bumi, kekuatan bergabung semua, mencoba game, mengarahkan button menu share untuk direct dikirimkan kepada sosial media yang dituju, mencoba game.

Part Time Composer :

Suara kekuatan bergabung, suara pesawat, suara luar angkasa, dialog antara Matta dan adiknya Nissa.

Menyatukan semua asset menjadi 1 Game dan mencoba Gamenya

-Minggu ke Lima-

(World Forest Penyempurnaan)

Game Designer :

Penambahan pohon, efek gelap dan seram

Artist :

Checkpoint Sign,Pause menu, retry menu, exit menu, Kue Kekuatan, Kastil, efek

Programmer :

Penjahat menculik adiknya dan membawa ke kastil, menyatukan suara ketika mendapatkan poin,suara ketika mendapat kue,

Part Time Composer :

lagu in game, suara musuh mati, suara checkpoint, suara hutan, suara melawan boss, suara ganti world, , suara membunuh musuh, suara melawan boss terakhir.

-Minggu ke Enam-

(World Volcano Penyempurnaan)

Artist :

Karakter musuh ukuran sedang dan besar(bonus poin), kue berkekuatan api, gua api

Programmer :

menyatukan suara ketika mendapatkan poin, suara ketika mendapat kue, suara kekuatan api, Melawan musuh besar, dan membunuh bos besar, melanjutkan ke World Underwater, kekuatan api.

Part Time Composer :

lagu in game, suara ganti world, suara membunuh musuh, suara melawan boss

-Minggu ke Tujuh-

(World Underwater)

Game Designer :

Tanaman laut perbanyak, gelembung perbanyak, penambahan pipa mister

Artist :

Pasukan Ikan, Boss ikan, bawah tanah air (gelap), , Option : Graphic Low, Medium, High, Ultra, Sound : On/Off, speed 0.5x transition gradient menu share untuk sosial media.

Programmer :

Terjatuh ke dalam air, menyelusuri bawah tanah air, menyatukan suara air gelembung, menyatukan suara ketika mendapatkan poin, , Melawan musuh sedang, dan membunuh musuh besar, melanjutkan ke World Space.

Part Time Composer :

Lagu in game, suara ganti world, suara jeritan adiknya, suara ketika Matta dibuat pingsan, suara pesawat luar angkasa.

-Minggu ke Delapan-

(World Space)

Game Designer :

Penambahan easter egg dan bonus cerita untuk di akhir stage.

Artist:

Bulan, Matahari, bintang, Start Game, Option, Exit game, Share, Support, Level Select, Back.

Programmer :

menyatukan suara ledakan pesawat luar angkasa, membuat pesawat luar angkasa jatuh ke permukaan bulan, membuat ending pulang ke bumi menggunakan pesawat, dan finishing game.

Menyatukan game, Tester Game dan Finishing Game

2. Memperpendek stage, mengurangi asset yang kurang dibutuhkan, seperti memasuki goa, di percepat langsung membunuh musuh besar dan melanjuti level berikutnya.

3. Tetap dalam kondisi tenang, mengajak anggota tim berjalan jalan untuk refreshing agar lebih segar, melakukan apa yang anggota tim suka lakukan dan tidak terlalu menekan pekerjaan agar lebih cepat.

4. Kami sangat meminta maaf dikarenakan tim kami tidak bisa mengirim game ini sesuai jadwal yang telah di tentukan, kami juga meminta maaf di project game ini ada fitur yang tidak sesuai dikarenakan ada kesalahan info ketika di awal project, dan dari tim kami ada yang sakit mendadak selama 1 minggu ini, kami usahakan game ini akan selesai dengan meminta waktu tambahan sekitar 1 minggu lagi, terima kasih.