



UNIVERSITAS INDONESIA

(Celestial Realms: Rise of the Guardians).

LAPORAN PROGRESS GAME RPG BERBASIS COMMAND LINE

**(Sistem Karakter, Sistem Musuh,
Sistem Pertarungan, Sistem Inventori, dan Sistem Level Up)**

Farhan Ramadhani Zakiyyandi (2306220412)

Muhammad Hilmi Al Muttaqi (2306267082)

Reyhan Ahnaf Deannova (2306267100)

Adhikananda Wira Januar (2306267113)

Fakultas Teknik

Teknik Komputer

2024

Pengerjaan yang Sudah Selesai:

1. Pembuatan Struktur Dasar Game di Unity:

- Project Unity telah dibuat, dengan scene utama untuk **menu utama**, **gameplay**, dan **menu pilihan**.
- Struktur folder untuk menyimpan script, prefabs, dan assets telah disiapkan.

2. Pengembangan Sistem Karakter (Character.cs):

- Karakter utama sudah memiliki atribut dasar (HP, ATK, DEF, level) dan fungsi dasar untuk **level up**.
- **Singleton Pattern** telah diterapkan pada sistem karakter untuk memastikan hanya ada satu instance karakter pemain.

3. Implementasi Sistem Musuh (Enemy.cs dan EnemyFactory.cs):

- Sistem musuh telah dikembangkan dengan berbagai tipe musuh (Goblin, Skeleton Warrior, Dark Mage) menggunakan **Factory Pattern**.
- Masing-masing tipe musuh memiliki atribut unik.

4. Sistem Pertarungan Turn-Based (BattleSystem.cs):

- Sistem turn-based telah dikembangkan sehingga pemain dan musuh dapat bergantian menyerang.
- Beberapa strategi dasar serangan musuh sudah diterapkan dengan **Strategy Pattern**.

5. Sistem Inventori (InventorySystem.cs):

- Sistem inventori telah dikembangkan untuk menyimpan item dan menggunakan item seperti potion atau boost pada karakter.
- **Decorator Pattern** digunakan untuk menambahkan efek khusus pada item tertentu.

6. Sistem Eksplorasi Dasar (ExplorationSystem.cs):

- Eksplorasi berbasis teks sudah tersedia, dengan beberapa lokasi seperti desa, hutan, dan kastil yang memiliki deskripsi.

7. Sistem Pilihan Moral dan Interaksi NPC (NPCInteraction.cs dan MoralChoiceSystem.cs):

- Pemain dapat berinteraksi dengan NPC dan membuat pilihan moral sederhana yang berpotensi memengaruhi hubungan dengan NPC.
- Sistem **MoralChoiceSystem** sudah mencatat beberapa keputusan moral pemain.

Pengerjaan yang Masih Perlu Dikembangkan:

1. Sistem Save dan Load yang Lebih Lanjut (SaveLoadSystem.cs):

- Sistem penyimpanan perlu dikembangkan lebih lanjut agar dapat menyimpan status karakter, lokasi terakhir, status NPC, dan inventori secara lebih komprehensif.
- Penambahan fitur multiple save slots untuk memberikan fleksibilitas bagi pemain.

2. Dialog Interaktif dengan NPC yang Lebih Mendalam:

- Dialog dengan NPC perlu diperluas dengan lebih banyak opsi interaktif yang memungkinkan pemain memilih respons yang berbeda.
- Penambahan logika untuk menyimpan status hubungan dengan setiap NPC berdasarkan interaksi yang telah dilakukan.

3. Implementasi Deskripsi Lingkungan yang Lebih Detail:

- Deskripsi lingkungan perlu ditambah variasi berdasarkan waktu dalam game (misalnya siang atau malam) serta kondisi dunia game (misalnya, lokasi tertentu menjadi hancur seiring perkembangan cerita).

4. Pengembangan Sistem Level Up dengan Pilihan Peningkatan Atribut:

- Perlu menyediakan UI level-up yang memungkinkan pemain untuk memilih peningkatan atribut secara spesifik, sesuai gaya bermain.
- Tambahkan kemampuan baru yang dapat dibuka pada level tertentu.

5. Pengembangan Visual dalam Pertarungan Turn-Based:

- Pertarungan perlu dilengkapi dengan animasi serangan dan efek visual untuk memberikan feedback yang lebih baik kepada pemain.
- Indikator visual atau efek pada karakter saat terkena serangan.

6. Sistem Event Random dalam Eksplorasi:

- Perlu ditambahkan sistem event acak saat pemain menjelajahi lokasi tertentu, seperti penemuan item atau pertempuran dadakan dengan musuh.
- Menyusun probabilitas terjadinya event acak untuk menjaga dinamika permainan.

7. Ending Alternatif dan Epilog Berdasarkan Pilihan Moral:

- Perlu ditambahkan ending alternatif dan epilog yang bergantung pada pilihan moral pemain sepanjang game.

- Mengembangkan beberapa skenario cerita akhir yang dipengaruhi oleh keputusan moral dan status hubungan dengan NPC.

8. Integrasi UI yang Lebih Terstruktur:

- UI perlu lebih dikembangkan untuk mengelola inventori, sistem level-up, dan tampilan pilihan dialog yang lebih mudah diakses.
- Menyediakan indikator visual di layar utama untuk menunjukkan perubahan status atau efek sementara pada atribut karakter.