

PROPOSAL PROYEK KECIL PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK



(Gambar Viva Fantasy: Calvin Origin, Source: ElestialHD
Dipakai dengan izin pemilik)

VIVA FANTASY: Calvin Origin

Bangor

Umar Al Faris	5054241015
Muhammad Hadidan Nurhaunan	5054241016

DEPARTEMEN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
2025

A. Latar Belakang Permainan

Dikarenakan yang memberikan ide proposal ini adalah hadidan, maka saya yang akan menjelaskan, latar belakang pembuatan game ini adalah karena cerita calvin di viva fantasy kurang terlalu di eksplor dan hanya di ceritakan secara garis besar dari situ, saya ingin membuat cerita dengan basis rpg sebagai dasar untuk cerita yang ingin saya kembangkan

B. Deskripsi Permainan

Calvin, king of diamond, tidak diperbolehkan menyertai blane, diamond, melawan herobrine. Dia diminta menjaga vermillion dari invasi pasukan herobrine. Calvin lawan pasukan, tiba tiba pasukan herobrine hilang dan ada gempa, calvin mencari lia, queen of diamond, dia meninggal karena dampak dari energi yang dilepaskan penyegelan herobrine menyebabkan gempa yang dahsyar sehingga membunuhnya, calvin marah kepada blane kenapa para royal knights tidak di ikut sertakan, calvin ingin mengubah system dunia ini karena dia merasa semua yang memiliki kekuatan dan kekuasaan tidak bisa memimpin dengan benar, dia ingin mencari teman teman royal knights yang lain yang setuju dengannya dan membantunya, calvin menyedot semua kekuatan magic para ras fantasia agar dia bisa menjadi yang terkuat agar bisa memimpin dengan lebih baik. Dia dicoba di halangi oleh salah satu raja yaitu raja cakra dari elheims tapi dia kalah. Calvin menjadi penguasa overworld.

C. Manfaat Permainan

- Sebagai tugas Final Project OOP
- Nilai Komersilnya adalah orang hanya bisa menonton Viva Fantasy : Calvin Origin jadi kita ingin membuat gamenya agar penonton bisa memainkannya

D. Fitur-fitur Permainan

Cut scene, lawan entity, roaming dikit, lawan boss, top down untuk roaming, 2D untuk battle, 3D untuk boss battle

E. Fitur Kecerdasan Artifisial (Opsional)

Pakai fuzzy logic atau model machine learning untuk opponent/musuh, digunakan untuk prediksi kira kira player akan melakukan apa dan kira kira apa yang harus dilakukan musuh, pakai fuzzy logic untuk tentukan kira kira musuh harus pakai move apa

F. Cakupan Permainan

Mekanisme roaming di vermillion, mekanisme pertarungan. Kalau memang mau lanjut lomba, dari turned based jadiin RPG like game

G. Desain Kelas (Class Diagram)

Class: Entity(), Player(Entity), Monster(Entity), Zombie(Monster), Skeleton(Monster), Enderman(Monster), NPC(Entity), Boss(Entity).

H. Pembagian Kerja Tim

Umar: coding semua yang akan di masukkan kedalam game, membantu memberikan saran mengenai arah game

Hadidan: bikin asset dan mekanisme yang detail mengenai permainan, atur lore dan arah game mau kemana, atur semua yang diinginkan pada game harus ada apa saja, membantu coding agar maksud game dan code sesuai

I. Kompetisi yang akan Diikuti

FP PBO dan Gemastik (Bismillah)