

Proyek Pemrograman Game & Desain Game
Informatika 2022 Ganjil
Universitas Kristen Petra

Anggota Kelompok:

- Ivan Chandra (C14200119)
- Felix (C14200165)
- Gabriella Evangeline (C14200190)
- Michael Ryanto (C14200205)

Ide Game

Theme : Dungeon
Genre : Action, Survival
Target User : 13+
Character : Traveler, enemy, NPC
Action : Range Attack
Inspirasi : <https://youtu.be/cUyIEHdMBFY?t=345>
https://youtu.be/PSWZF7okU_8?t=811

Deskripsi:

Game ini merupakan game survival yang mengisahkan cerita sebuah dunia yang dikuasai oleh **Boss**. Kemudian user akan berperan sebagai pahlawan yang berasal dari sebuah kota. Terdapat 4 Daerah utama dalam peta dunia ini yang memiliki environment yang berbeda-beda dengan monster dan mini boss yang juga berbeda-beda.. Tujuan dari game ini adalah menjelajahi semua tempat yang ada di dunia ini, untuk mengumpulkan item demi mengalahkan **Boss**.

Selama perjalanan, **player** terdapat **NPC** yang akan bertugas memandu player untuk menjalankan story melalui misi yang diberikan untuk mencari item yang digunakan untuk melawan **Boss** (ditrigger oleh player). Selain itu, player juga dibekali dengan item serta skill yang dapat bertambah kuat melalui upgrade di beberapa NPC menggunakan coin yang diperoleh setelah menjelajah. Selama perjalanan, player juga memiliki **checkpoint** di beberapa tempat sehingga ketika mati, maka player dapat direspawn kembali di checkpoint tersebut dengan item dan skill yang tetap namun coin yang dimiliki akan berkurang. Skill player akan menggunakan skill tree yang dapat meningkatkan kekuatan serangan, status player, maupun variasi serangan.

Selama perjalanan player akan menggunakan senjata bertipe “jarak” untuk membunuh musuh yang bermunculan ketika memasuki suatu ruangan. Musuh yang dibunuh juga dapat menjatuhkan coin hingga item-item tertentu yang dapat membantu player selama perjalanan. Ruangan yang telah dibersihkan dapat me-respawn musuh kembali ketika player masuk kembali ke ruangan tersebut dalam waktu tertentu.