TUGAS EKSPLORASI CALON ASISTEN LABORATORIUM PEMROGRAMAN 2016

Digital Clash

Dipersiapkan oleh:

Praditya Raudi Avinanto

13514087



Sekolah Teknik Elektro dan Informatika

Institut Teknologi Bandung

Jl. Ganesha No. 10, Bandung 40132

# Latar Belakang Masalah

Era sekarang ini game bergenre fighting seperti Tekken, Street Fighter, dll sudah mulai dilupakan. Untuk itu pengembang ingin membangkitkan kembali game bergenre fighting ini dalam bentuk yang lebih menantang.

# Deskripsi Perangkat Lunak

Digital Clash merupakan game 2D multiplayer (max 4) yang bergenre fighting game. Tujuan dari game ini ialah mencari last man standing sebagai pemenang. Sebelum permainan dimulai telah disediakan beberapa karakter yang dapat digunakan player untuk bermain. Tiap karakter yang dipilih memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Player akan ditempatkan pada satu arena, dimana arena tersebut terdapat banyak jebakan dan rintangan yang dapat mengurangi health bar player. Selain itu player juga dapat menyerang satu sama lain dengan kemampuan karakter masing-masing.

# Framework / Library

Love 2D : Framework untuk membuat game

Adobe Photoshop : Framework untuk membuat karakter, objek dan pergerakannya

# Fungsionalitas Utama

**Kebutuhan Pengguna**

1. User dapat memainkan karakter menggunakan keyboard maupun joystick
2. Rintangan dalam arena tidak dapat diprediksi player/user
3. Karakter game dapat saling menyerang satu sama lain, melee maupun range
4. Karakter game dapat berjalan ke kanan dan ke kiri
5. Karakter game dapat melompat
6. Karakter game dapat melakukan serangan variasi atau kombo untuk serangan melee
7. Terdapat 4 karakter dengan kemampuan berbeda
8. Terdapat table score untuk melihat ranking tiap player dari setiap game

**Kebutuhan Sistem**

| **No.** | **Kebutuhan** | **Penjelasan** |
| --- | --- | --- |
| 1. | Sistem dapat menerima input keyboard atau joystick | - |
| 2. | Sistem dapat melakukan random untuk waktu dan tempat dari munculnya rintangan | Apabila pemain terkena rintangan maka health barnya akan berkurang |
| 3. | Sistem dapat mengurangi health bar pemain yang terkena attack dari pemain lain | - |
| 4. | Sistem dapat menggerakkan karakter ke kanan atau kiri sesuai input pemain | - |
| 5. | Sistem dapat menggerakkan karakter ke atas sesuai input pemain | - |
| 6. | Sistem dapat melakukan serangan variasi atau combo untuk input yang diberikan secara berangsur | Combo tiap karakter berbeda-beda |
| 7. | Sistem menyediakan 4 karakter berbeda untuk dimainkan | - |
| 8. | Sistem menyediakan table score untuk memperlihatkan ranking tiap player dalam game tersebut | Score dihitung dari urutan pemain kehabisan health bar atau urutan jumlah health bar yang tersisa apa bila waktu sudah habis |