

DELIVERABLES 1

TUGAS BESAR MATA KULIAH IF2121

LOGIKA KOMPUTASIONAL

GARIS BESAR CERITA DAN RENCANA PROGRAM

Disusun Oleh :

Kelompok 11 (El Psy Congroo) Kelas K4

Anggota Kelompok :

1. Muhammad Azhar Faturrahman (13519020)
2. Daru Bagus Dananjaya (13519080)
3. Karel Renaldi (13519180)
4. Rayhan Asadel (13519196)
5. Muhammad Dehan Al Kautsar (13519200)

GARIS BESAR CERITA

Tema : A Programmer Is Born In New Isekai

Judul : Genshin Sekai

Alur Cerita :

Si Fulan anak ke 3 dari si Anu sedang asik mengejar mimpinya menjadi seorang Programmer terbaik sepanjang masa, akan tetapi nasib berkata lain. Di suatu malam, ia pulang dari kampus setelah mengerjakan Tubes H-1 bersama teman-temannya. Karena kelelahan, ia menjadi tidak fokus saat mengendarai Lamborghini Aventador, ia pun mengalami kecelakaan hancur dimana mobilnya hancur ditabrak TrukTronton-kun, nyawa Fulan pun tidak dapat diselamatkan. Impian Fulan menjadi seorang Programmer handal harus berakhir disini, tetapi perjalanan hidup Fulan belum berakhir. Di tempat antah berantah fulan tiba-tiba terbangun dengan keadaan yang tidak pernah ia bayangkan sebelumnya, ia hidup kembali menjadi Putra Mahkota Kerajaan di dunia 2D dalam program Runtime Prolog!

Sebuah kerajaan di Planet Namex sedang diserang oleh alien menggunakan sebuah virus yang dapat mengubah orang menjadi zombie dan virus tersebut telah mengubah seluruh penjaga kerajaan menjadi zombie, Demi menyelamatkan keturunannya, sang raja memutuskan untuk memerintahkan sang putra mahkota untuk pergi meninggalkan planet tersebut. Satu-satunya cara untuk meninggalkan planet tersebut adalah dengan menggunakan intergalactic-space ship yang tersimpan di hangar kerajaan.

Bantulah sang putra mahkota untuk bisa menuju ke hangar dengan melewati serbuan zombie!

PETA DAN ALUR KASAR PERMAINAN

Legend : P (Player), S (Store), F (Final Destination), E (Common Enemy), D (Boss Enemy), Q (Quest), # (Non-Accessible path), - (Accessible path)

#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	
#	-	-	-	-	-	-	-	Q	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	#	F	#
#	-	-	-	E	-	-	-	-	-	-	-	-	E	-	-	-	-	-	#	D	#
#	-	-	-	#	-	-	-	E	-	-	-	-	-	-	-	#	#	#	#	-	#
#	-	-	-	#	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	#	-	#
#	-	Q	-	#	#	#	-	-	-	-	-	-	-	Q	-	-	-	-	#	-	#
#	-	-	-	-	-	-	-	-	-	#	#	#	-	-	-	-	E	-	#	E	#
#	-	-	-	-	E	-	-	-	-	-	-	#	-	-	-	-	-	-	-	-	#
#	-	-	-	-	-	-	-	E	-	-	-	#	-	-	-	E	-	-	-	-	#
#	P	-	S	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	#
#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#

Selama player belum mengalahkan Boss Akhir, final point akan terhalang, player harus menyelesaikan Quest agar bisa mendapatkan Experience untuk Level-Up dan Gold untuk membeli item lebih bagus. Player bisa melihat seluruh peta dan isinya.

Optional kalau gabut: Player hanya bisa melihat sekelilingnya saja (pada contoh diatas ditandai oleh blok peta berwarna biru, diluar blok itu, peta terlihat kosong)

Kondisi menang : Player berhasil mengalahkan Boss dan berada di posisi F

Kondisi kalah : Player terbunuh oleh Enemy (Tidak ada kesempatan kedua)

EXPLORATION MECHANISM

menggunakan w,a,s,d keys untuk bergerak

w : ke atas

a : ke kiri

s : ke bawah

d : ke kanan

CARA NGAJAK BERANTEM

Kalo player ada di dekat musuh, akan ditampilkan status dan jenis musuh. Kalo player mau attack, gunakan command attack (key : TBD), kalo mau kabur bisa langsung pake command move lagi.

STATUS PLAYER

Apa yang didapatkan bakal bergantung sama role.

- Item
- HP
- Attack
- Defense

STATUS MUSUH

- Attack
- HP
- Defense