

# TUGAS BESAR PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK

Kelompok 7  
(Dorblezees)

# ANGGOTA

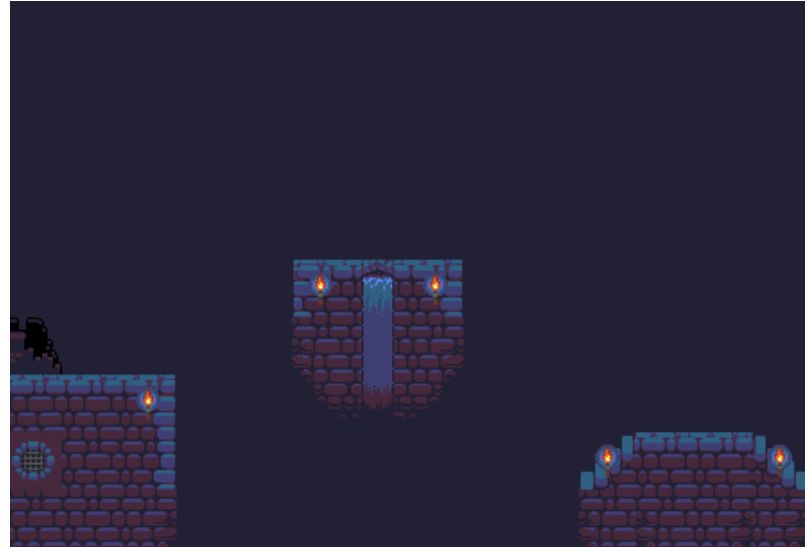
- Muhammad Elang Permadani (120140194) Project Leader
- Hendri Aldi Zulfan (120140186) Programmer
- Daffa Sandri Ramadhan (120140193) Character Designer
- Muhammad Nur Aziz (120140175) Game Designer
- Bagus Ardin Saputra (120140176) Audio Engineer
- Reyhan Gandaresta (120140183) Level Editor

# INTERAKSI ANTAR OBJEK



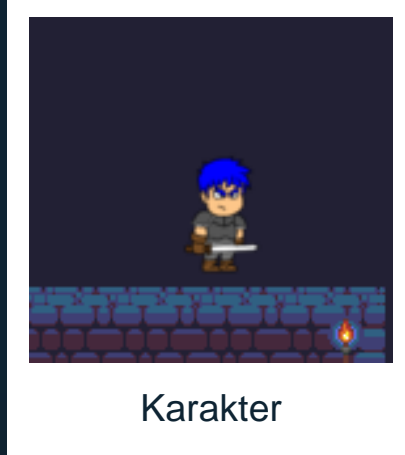
# Interaksi karakter dengan Obstacle

Dalam game terdapat obstacle berupa jurang. Karakter diharuskan melompat untuk dapat mencapai lantai pijakan berikutnya. Apabila lompatan karakter tidak mampu menjangkau lantai dan karakter terjatuh kedalam jurang, maka bar hp karakter akan habis dan karakter akan kembali muncul di tempat sebelum karakter melompat dengan keadaan bar hp penuh, namun nyawa karakter akan berkurang sebagai ganti untuk mengisi bar hp.



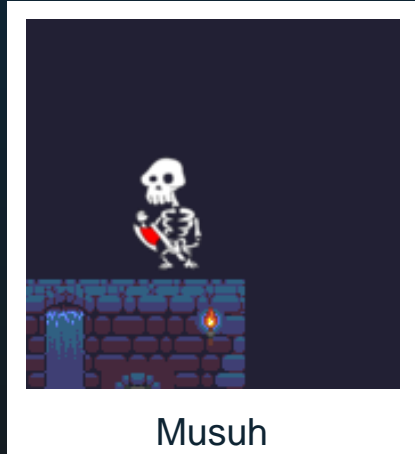
# Interaksi karakter dengan musuh

Karakter dapat menyerang musuh dengan cara memukul atau menginjak musuh. Serangan tersebut mengakibatkan hilangnya musuh setelah terkena serangan dari karakter.



Karakter

Musuh memberikan serangan dengan cara menabrakkan dirinya ke Karakter, dengan begitu bar hp Karakter akan berkurang dan musuh akan menghilang setelah menabrakkan dirinya. Apabila karakter terus-menerus menerima serangan dari musuh berikutnya hingga bar hp karakter mencapai 0 (nol), maka bar hp karakter akan kembali terisi penuh jika jumlah nyawa mencukupi



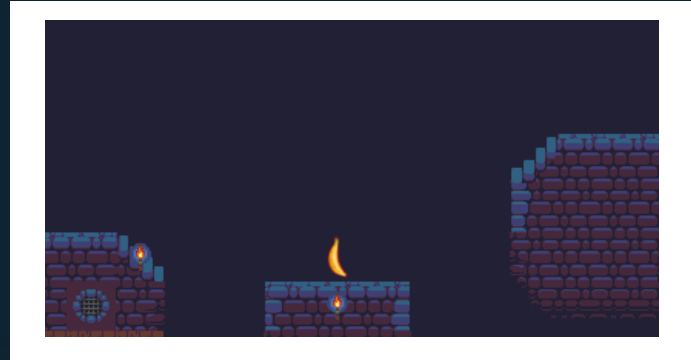
Musuh

# Interaksi karakter dengan Item

Karakter dapat mengambil beberapa item yang tersebar seperti Pisang dan hati.

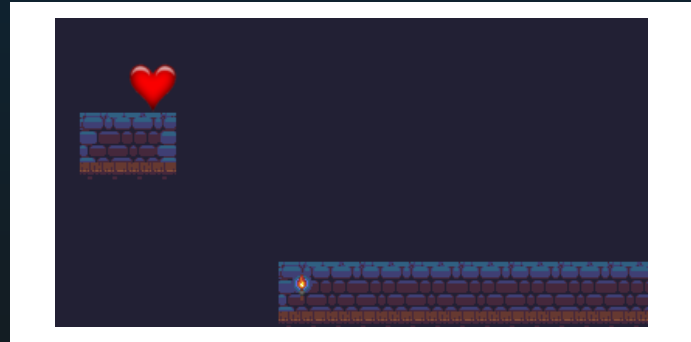
Fungsi Pisang :

Pada game Game ini, pisang memiliki fungsi sebagai healer untuk mengembalikan bar hp karakter yang terkena serangan musuh. Apabila bar hp karakter dalam keadaan penuh, maka pisang pisang tidak dapat diambil.



Fungsi Hati :

Fungsi hati pada game ini adalah untuk mengembalikan jumlah nyawa karakter dengan ketentuan apabila nyawa karakter kurang dari jumlah maksimal nyawa default.



DESAIN

GRAFIK

&

AUDIO



# MAP

Pembuatan map pada game ini dilakukan dengan menggunakan Software Tiled yang dapat diunduh secara gratis pada website [mapeditor.org](https://mapeditor.org) dan dapat dipergunakan dengan mudah. Pembuatan map juga dilakukan dengan menggabungkan beberapa asset yang tersedia pada website berikut :

## opengameart.org

The screenshot shows the OpenGameArt.org website. The header includes the site name, navigation links (Home, Browse, Submit Art, Collect, Forums, FAQ, Leaderboards, Donate), and user options (Login, Register). A sidebar on the left contains social media links, a Discord link, an IRC link, and active forum topics. The main content area features a legal notice regarding NFTs, a list of popular assets this month (including LPC Revised Character Basics, MiniWorld Sprites, and Phantasy Tiny RPG Moto Pack 2), and a list of favorite submitters this month (including Umplix, ElizaWy, and eshiya). There are also sections for popular art collections and a list of popular assets this week.

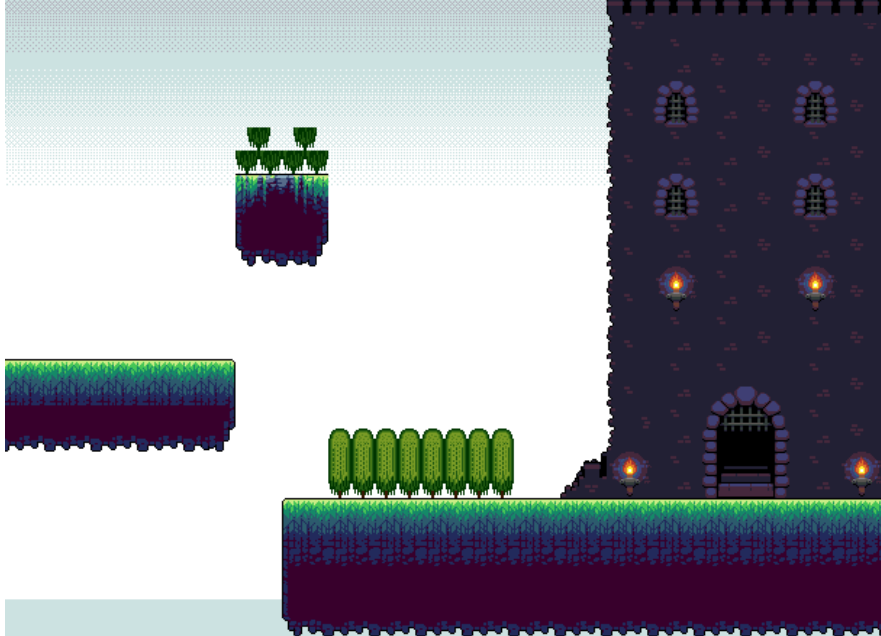
## craftpix.net

The screenshot shows the Craftpix.net website. The header includes the site name, a search bar, and user options (Membership, Support, Account, Cart). A navigation bar lists various asset categories: Browse All, Game Kits, Sprites & Characters, GUI, Backgrounds, Icons, Tilesets, More, Freebies, and Collections. The main content area features a section for 2D Game Assets Store & Free, which includes a list of 2D Game Kits (Letters Chef GUI Assets, Frogie Cross The Road Game A..., Words Twister GUI Kit, and Fantasy Platformer Game Kit Pl...). Each kit is represented by a thumbnail image and a brief description.

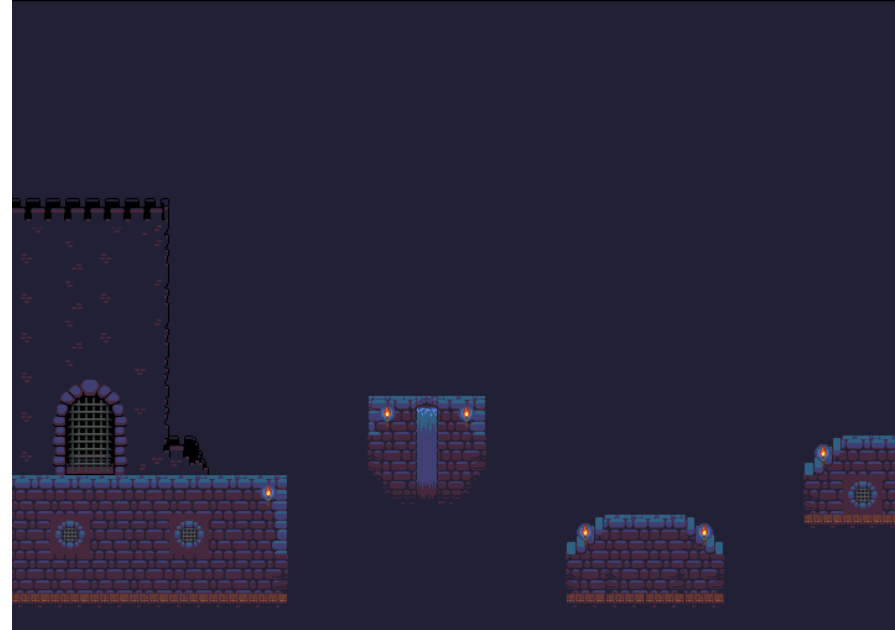


Beberapa potongan gambar desain map yang akan digunakan dalam game :

Desain map stage 1



Desain map stage 2



# PLAYABLE CHARACTER & NPC

Playable character dan NPC pada game ini didesain menggunakan gambaran tangan dan diedit menggunakan software Adobe Photoshop. Hasil dari desain playable character dan NPC yang akan digunakan dalam game adalah sebagai berikut :

Playable Character



NPC (Musuh)



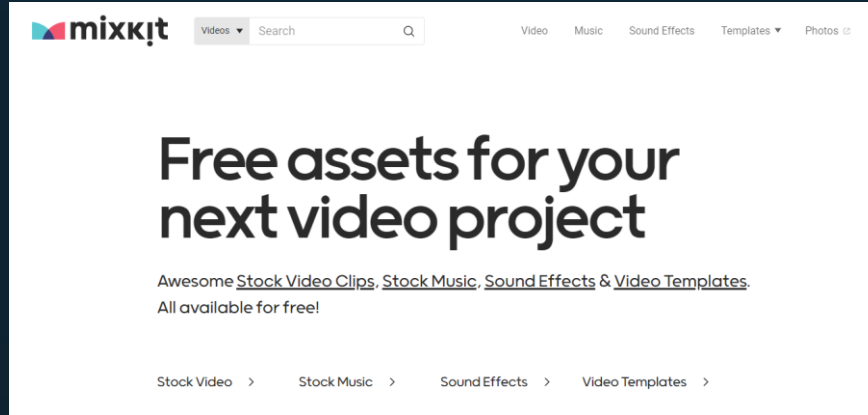
NPC (Marnia)



Catatan : Desain pada Playable character bersifat sementara dan memungkinkan untuk mengalami perubahan

# SOUND EFFECTS

Efek suara yang akan digunakan dalam game didapatkan secara gratis dari website mixkit.co.



Beberapa efek suara yang akan diterapkan dalam game disesuaikan dengan kondisi playable character seperti saat menyerang musuh, berhasil menyelesaikan stage, mengambil item, dan ketika permainan berakhir (game over).

TERIMA KASIH