

GAME DEVELOPMENT

NAMA ANGGOTA :

AGHA SYAFRILLA MYZANTINA (V3920002)

ALEXANDRO GABRIEL PRATAMA (V3920004)

FEBY VALERINA AMANDA (V3920023)

INEZ LAURENSYA (V3920027)

KHOIRUL DIANTORO (V3920031)

KELAS : TI – D

PSDKU D3 TEKNIK INFORMATIKA MADIUN

UNIVERSITAS SEBLAS MARET

IDE DAN GAGASAN (LATAR BELAKANG)

- Game berupa permianan yang dimana player harus melewati beberapa tantangan dengan cara melompat dan berlari.
- Player dapat mengumpulkan poin untuk menambah score, semakin banyak score semakin baik.

GENRE GAME

- Genre game yang digunakan yaitu adventure, action, single player

TARGET PEMAIN

- Target pemain adalah usia 3 tahun ke atas karena game tidak mengandung unsur kekerasan ataupun unsur dewasa.

DESKRIPSI GAME

- Aturan :

- a. Player harus melewati lintangan dengan cara berlari, melompat, ataupun menyerang
- b. Player akan mati jika terjatuh ataupun terserang mob
- c. Player harus melewati beberapa level untuk menyelesaikan game

- Tujuan :

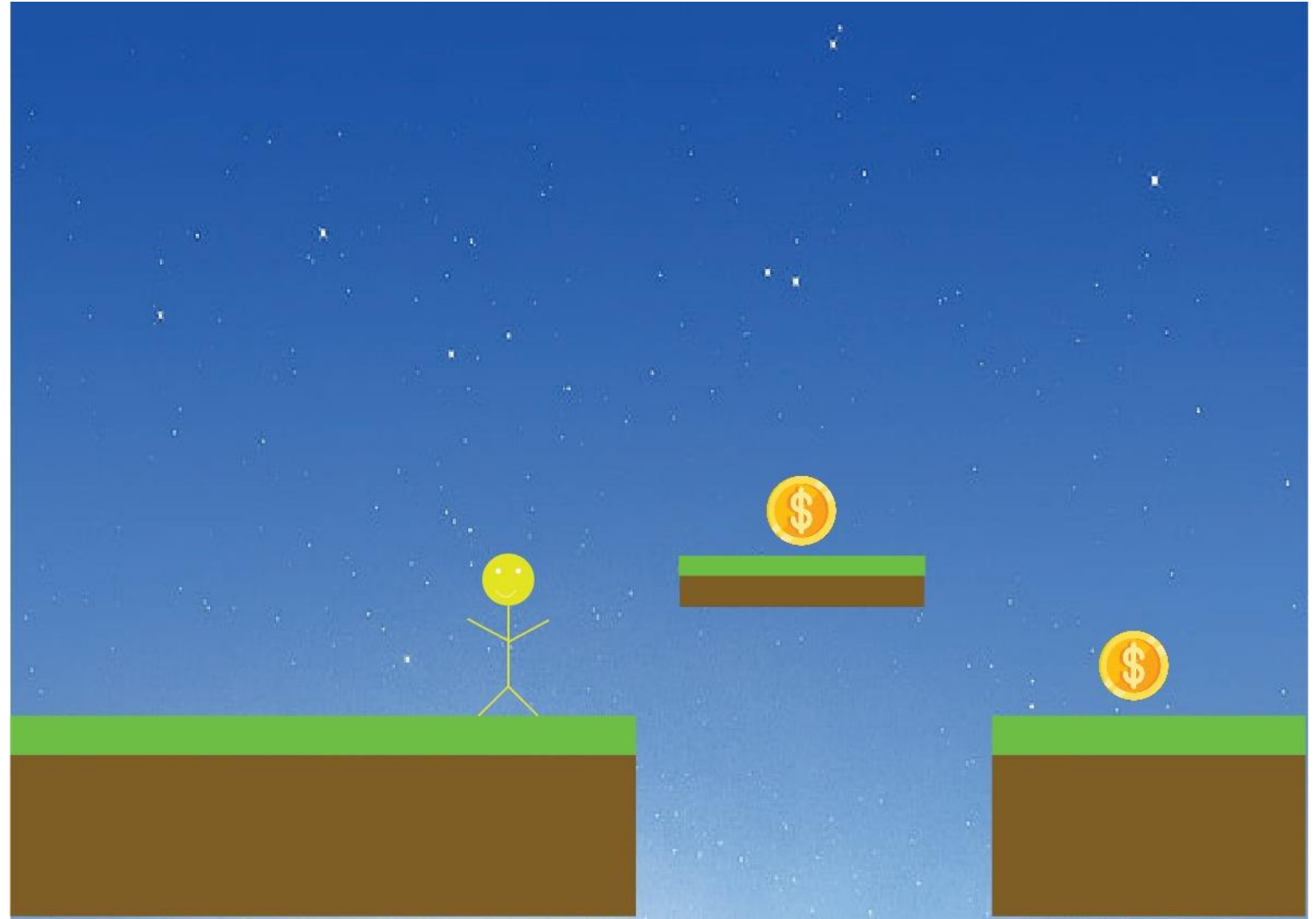
Player harus menyelesaikan semua tantangan pada setiap level untuk dapat menyelesaikan game ini



JUDUL GAME

ADVENTURE JUMP

DESAIN ANTARMUKA



UI MAP



STORYLINE ATAU STORYBOARD

Berlatar seseorang bernama Juju yang akan menjelajahi suatu tempat untuk menghancurkan dan melawan musuh.

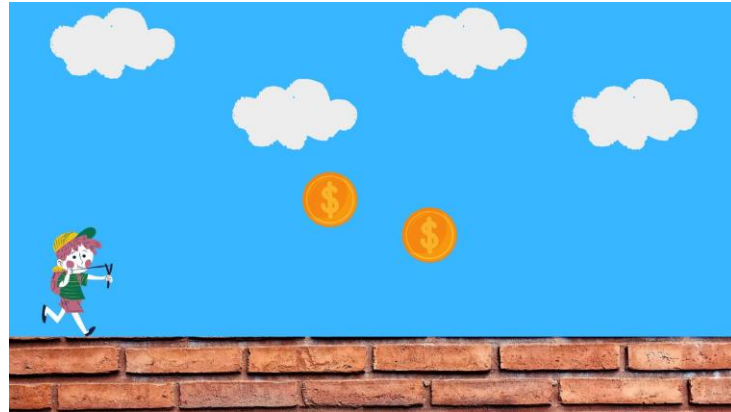
Selama dalam permainan, Juju akan mendapatkan koin sebagai bonusnya dan menambah tenaganya.

Nantinya, player akan diberi 3x kesempatan tetapi kesempatan akan bertambah jika player mampu mengumpulkan 100 koin.

Jika 3x kesempatan tersebut habis dan gagal maka player harus mengulang dari level pertama.

ROUGH MAP

LEVEL 1



LEVEL 2

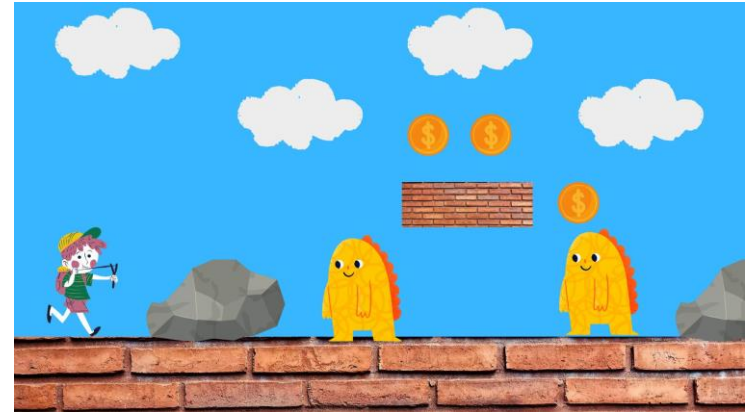


ROUGH MAP

LEVEL 3



LEVEL 4



ROUGH MAP

LEVEL 5



Implementasi AI

Sampai step ini masih belum menggunakan AI.
Nantinya AI akan di implementasikan untuk mengatur pergerakan monster dengan menggunakan Algoritma FSM