

✳ SPAKBOR HILLS ✳

K1

Kelompok 9

Ni Made Sekar Jelita P	18223101
Muhammad Adam Mirza	18223015
M. Rlyan Rajab Setlawan	18223077
Daniel A. M. Sipayung	18223031
Carlen Asadel Axelle	18223017

SPAKBOR HILLS



Ni Made Sekar Jelita P	18223101
Muhammad Adam Mirza	18223015
M. Riyan Rajab Setiawan	18223077
Daniel A. M. Sipayung	18223031
Carlen Asadel Axelle	18223017

Heading

SubHeading

SubHeading

User Manual

Spakbor Hills adalah game simulasi kehidupan dengan Player sebagai karakter yang akan dimainkan. Player dapat membangun kehidupan baru di desa, berinteraksi dengan karakter-karakter, melakukan berbagai aktivitas seperti menanam, memanen, menyiram, memancing, memasak, memakan, tidur, dan berpindah ke berbagai lokasi di Spakbor Hills. Player dapat menjalin hubungan sebagai Fiance atau Spouse dengan para karakter dengan melakukan Chatting dan Gifting. Setiap aksi yang dilakukan dapat memakan energi. Oleh karena itu, Player harus memperhatikan sisa energi yang ada. Spakbor Hills dirancang untuk dimainkan menggunakan keyboard.



Pergerakan player

Gunakan Keypad 'W', 'A', 'S', dan 'D' untuk menggerakkan player ke atas, kiri, bawah, atau kanan. Untuk berlari, tekan juga SHIFT.

Interaksi dengan objek & NPC

Gunakan keypad 'I' untuk berinteraksi dengan objek-objek seperti tempat tidur, shipping bin, pintu, dan lain-lain serta para NPC. Pastikan berada di dekat NPC untuk dapat berinteraksi.

Membuka Inventory

Gunakan keypad 'J' untuk membuka Inventory.

Makan

Gunakan keypad 'R' untuk memakan Food yang sedang dipegang

Membuka Options

Gunakan keypad 'ESC' untuk membuka menu OPTIONS

Membuka Store

Gunakan keypad 'B' untuk Shop bila Player sedang berada di Store

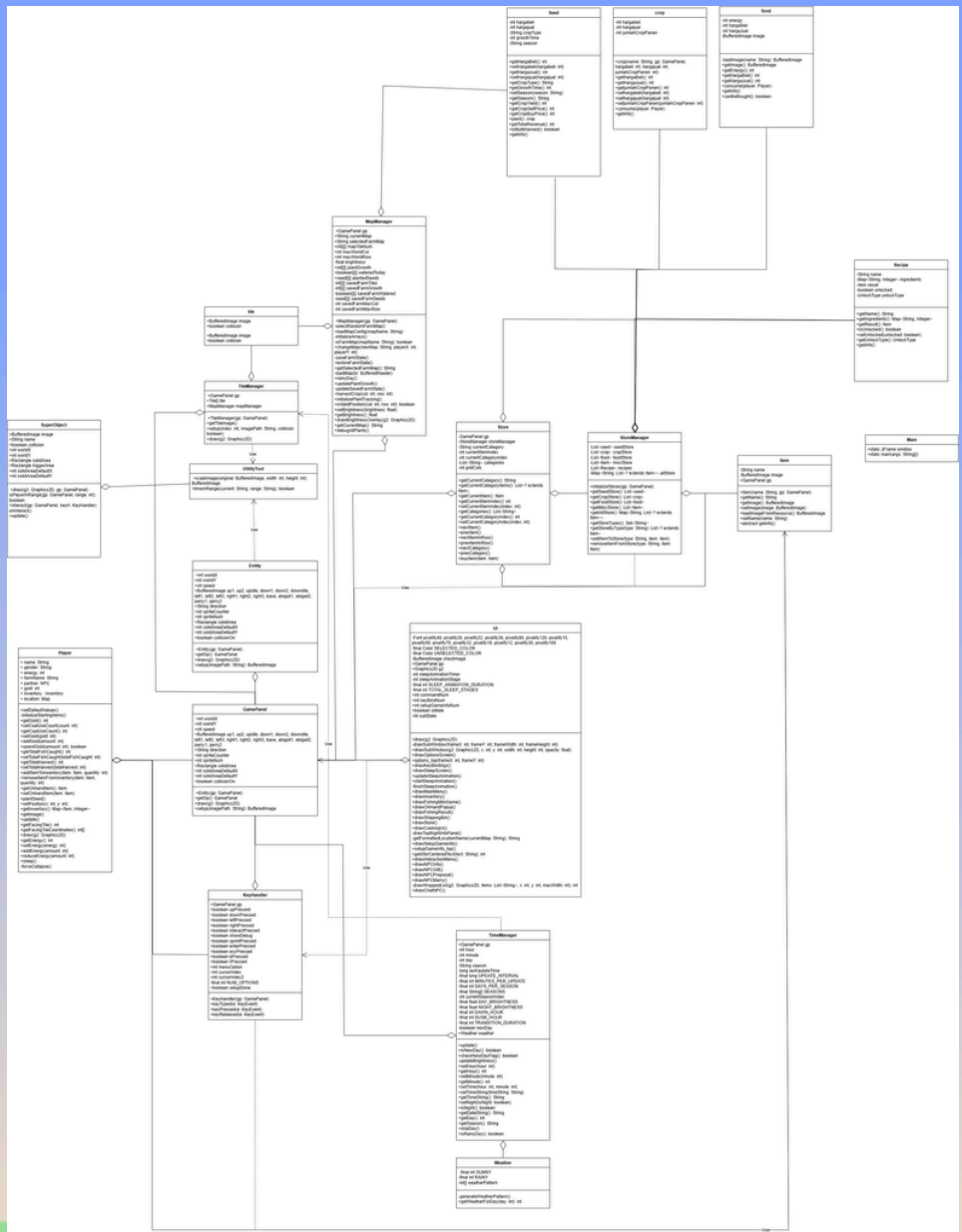
Melakukan Aksi

Gunakan keypad 'ENTER' untuk melakukan aksi ketika memegang equipment tertentu atau melakukan aksi ke NPC

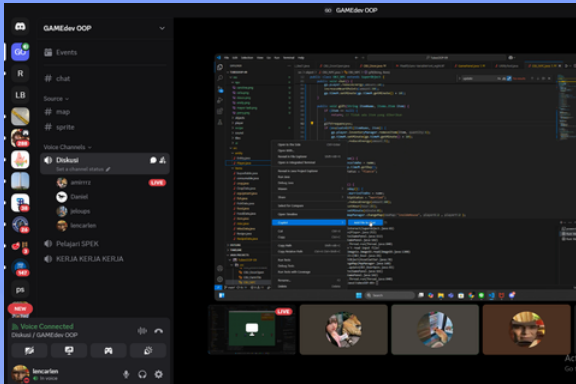
Role Assignment

Nama	Tugas
Muhammad Adam Mirza	<ul style="list-style-type: none">• Implementasi inventory dan Items• Membuat UI untuk Inventory• Mengerjakan action Fishing beserta minigamernya• Implementasi action Cooking dan Eating• Implementasi action Gifting, Proposing, dan Marrying
Carlen Asadel Axelle	<ul style="list-style-type: none">• Implementasi collision dengan objek door• Implementasi randomize map• Implementasi Items• Membuat dan implementasi Menu Screen• Implementasi time, day, dan weather• Implementasi Store, Shipping bin• Mengerjakan seluruh action yang berkaitan dengan farming• Implementasi action Sleeping beserta UI-nya dan action Visiting• Membuat asset Fish
Daniel A. M. Sipayung	<ul style="list-style-type: none">• Menambahkan make file• Implementasi map, collision, dan collision awal• Membuat dan implementasi Menu Options• Membuat asset Equipment• Membuat map [file .txt] untuk setiap map beserta template untuk farm map
NI Made Sekar Jelita P.	<ul style="list-style-type: none">• Menghubungi asisten dan mengatur jadwal asistensi• Membuat asset untuk GUI: Crops, Food, Recipe, Seeds, Player, NPC, UI interaksi NPC, logo dan beberapa tiles• Membuat NPC.java, NPCdata.java, dan mengatur keyHandler untuk interaksi NPC• Implementasi interaction menu dengan NPC
Riyan Rajab	<ul style="list-style-type: none">• Menghadiri asistensi

Class Diagram



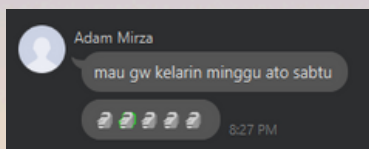
Development Process



Live Coding Amirr + Debugging t_t



"otw ayammm"



Development Process

Spreadsheet untuk asset



Gold



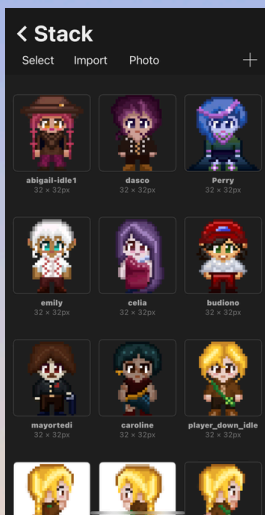
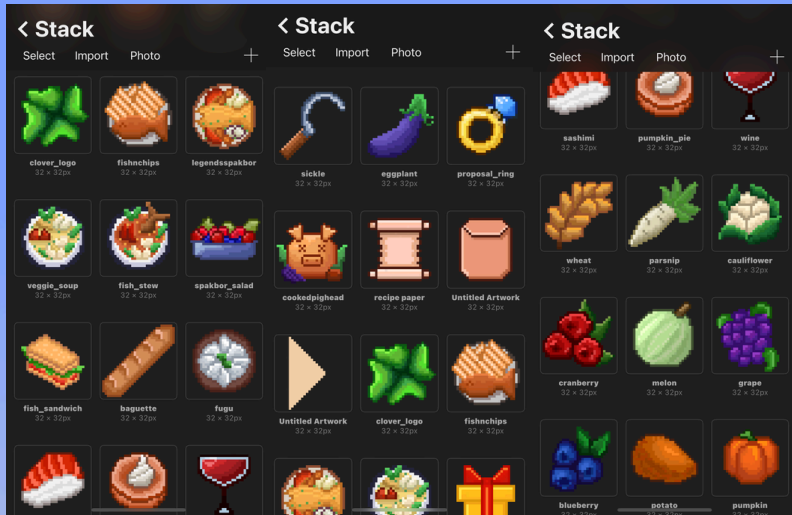
Character icon and dialogue



Bikin asset recipe dan seeds

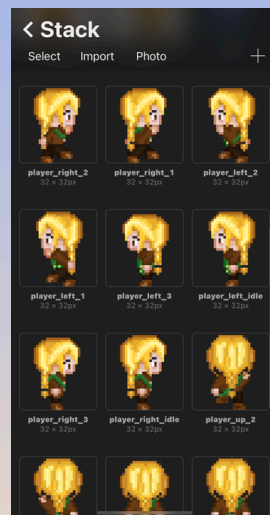
Development Process

Membuat asset food & crops dengan jutaan referensi,
terima kasih Pinterest



Character designing is my passion

Player Animation

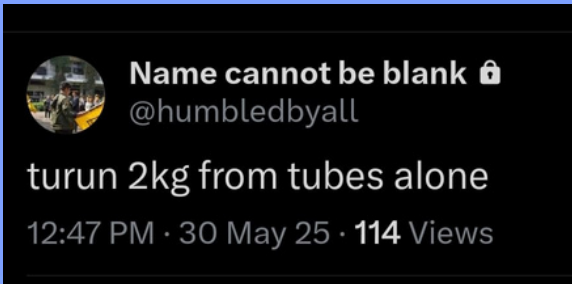


Every steps count..?

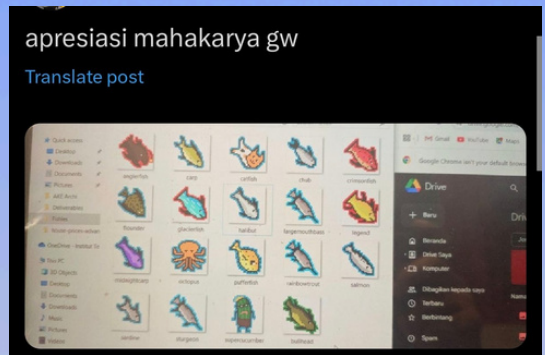
dasconya mirip elvis presley 🍷🍷🍷🍷🍷🍷

2:40 AM · May 31, 2025 · 29 Views

Development Process



Curhat ceritanya



Assets bikin sendiri nih bos