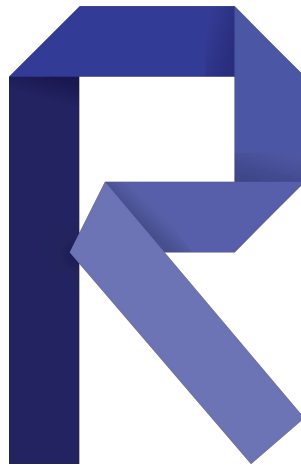


RISTEK FASILKOM UI

Tugas *Open Recruitment* Anggota

Game Development



Ristek Fasilkom UI
#ExploringTechnology
@RistekCSUI
ristek.cs.ui.ac.id

Tugas Game Development SIG

Deskripsi Game Development SIG

SIG *Game Development* adalah SIG yang mewadahi minat-bakat mahasiswa Fasilkom UI dalam pengembangan *game*. SIG ini diharapkan dapat menghasilkan *game developer* yang mahir dan unggul serta *game* yang berkualitas. Pengembangan *game* pada SIG ini bukan hanya membuat sebuah *game*, namun juga didasari dengan teori-teori yang mendasari dan bimbingan dari para ahli pada bidang ini.

Deskripsi Tugas

Pada tugas ini, Anda diberikan sebuah *template game* 2D menggunakan *engine* Unity3D. Maka dari itu, untuk mengerjakan tugas ini Anda perlu mengunduh Unity Editor. Unity Editor bisa Anda unduh di <https://unity3d.com>.

Terdapat **2 bagian** tugas dalam tugas ini, yaitu dua tugas pilihan yang dapat Anda pilih sesuai dengan kemampuan Anda dan satu tugas *game design*. Tugas pilihannya yaitu tugas *programmer* dan tugas *artist*. Anda cukup memilih **salah satu dari dua tugas pilihan** yang diberikan, namun Anda **harus tetap mengerjakan tugas *game design***. Kedua tugas pilihan berbobot sama, dan detail masing-masing tugas dapat dilihat sebagai berikut.

1. Pilihan 1: Tugas *Programmer*

Anda diminta melengkapi objek-objek *game* dengan berbagai fungsionalitas. Berikut fungsionalitas yang perlu ditambahkan:

- **Implementasikan fitur melompat.**

Dengan menggunakan tombol spasi, buatlah agar *player* bisa melompat ke atas.

- **Implementasikan fitur menembak proyektil lurus sesuai arah *player* menghadap.**

Dengan menggunakan tombol F, buatlah agar *player* dapat menembakkan peluru dengan arah yang sama dengan arah *player* menghadap. Peluru akan menghancurkan musuh ketika bertabrakan dengan musuh.

- **Memberikan *feedback* ketika pemain menabrak musuh.**

Ketika *player* menabrak suatu musuh, buatlah agar objek *player* ter-destroy.

- **Menambahkan AI musuh sederhana.**

Musuh dapat berjalan lurus, dan berbalik arah ketika ia menabrak rintangan.

- **Menentukan *win condition* dan *lose condition***

Munculkan *text* “You Win” ketika semua musuh sudah terhabisi. Munculkan *text* “You Lose” ketika *player* hilang ter-destroy.

- **Implementasi fitur agar kamera mengikuti *player*.**

Ketika *player* bergerak, buatlah agar kamera mengikuti *player* kemanapun ia pergi.

- **Tambahkan satu *mechanics* yang Anda sukai.**

Buatlah fitur tambahan apapun yang terpikirkan oleh Anda. Buatlah catatan dalam file .txt mengenai apa yang Anda tambah dalam tugas ini.

2. Pilihan 2: Tugas *Artist*

Anda diminta untuk membuat *asset*(grafis) untuk objek *player* yang sesuai dengan kriteria-kriteria di bawah ini.

Kriteria:

- 2 dimensi
- Objek: *Player*, berbentuk manusia
- Tema: *Explorer* (<http://dictionary.reference.com/browse/explorer>)
- Warna: *Saturated*, Terang
- *Mood*: Teguh, tangguh
- *Look & feel*: Penuh semangat

Teknis Asset:

Anda diminta membuat **minimal 2 state** dari objek *player*, yaitu **diam** dan **berjalan**. Anda diperbolehkan menganimasikan karakter Anda.

Setelah membuat *asset*, Anda diminta untuk memasukkan *asset* tersebut ke dalam *template* yang telah disediakan. *Asset* harus bisa berubah *state*-nya ketika objek *player* digerakkan, dan kembali lagi ke bentuk semula ketika ia berhenti bergerak.

Anda dibebaskan menggunakan teknik apapun dalam pembuatan *asset* dan animasi.

Untuk mempelajari tentang hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat *game assets*, Anda dapat mengunjungi link berikut:

(http://www.gamedev.net/page/resources/_/creative/visual-arts/the-total-beginner%E2%80%99s-guide-to-better-2d-game-art-r2959)

3. *Game Design*

Anda diminta untuk menuliskan **ide *mechanics game*** yang menurut Anda baik untuk diimplementasikan dalam *template game* yang tersedia. Tidak ada batasan dalam pembuatan ide, namun maksimal terdiri dari 10 kalimat. Tulisan dibuat dalam *text editor* dan disimpan dalam format .pdf.

Deadline Tugas

Sabtu, 6 Februari 2016 pukul 23:55

Format Pengumpulan

- Buatlah sebuah folder bernama **GameDev_[Nama]** yang akan berisi semua tugas *Game Development* SIG. Tugas general berada diluar folder ini.
- Kedua tugas dikumpulkan dengan format penamaan:
 1. Tugas Pilihan
Tugas Pilihan dikumpulkan dengan cara meng-*export* seluruh *asset* yang dibuat menggunakan perintah *export* dalam Unity.
Format: **Pilihan_[Nama].unitypackage**
 2. Tugas *Game Design*
Format: **GameDesign_[Nama].pdf**
- Tugas di-*upload* ke suatu *cloud storage* (ex: Gdrive, Dropbox) lalu *submit link* tersebut ke *dashboard* Tugas.

Contact Person

Head of Game Development SIG

M. Azmi Malik

+62 857 2416 6888

line: kampretbalado

malik.ariefa@gmail.com