**Laporan Pengembangan Game**

**“Kevin Run”**



**Disusun oleh :**

Mira Nabila (A11.2019.11805)

**Mata Kuliah :**

Game Programming A11.

**Jurusan Teknik Informatika**

**Fakultas Ilmu Komputer**

**Universitas Dian Nuswantoro Semarang**

# **Daftar Isi**

**1. Daftar Isi2**

**2. Pembahasan3**

2.1 Game “Kevin Run”3

**3. Detail Pengembangan Aplikasi4**

3.1 Flow Chart4

3.2 Class Diagram5

3.3 Lampiran Scene5

**4. Referensi7**

# **Pembahasan**

* 1. Game “Kevin Run”

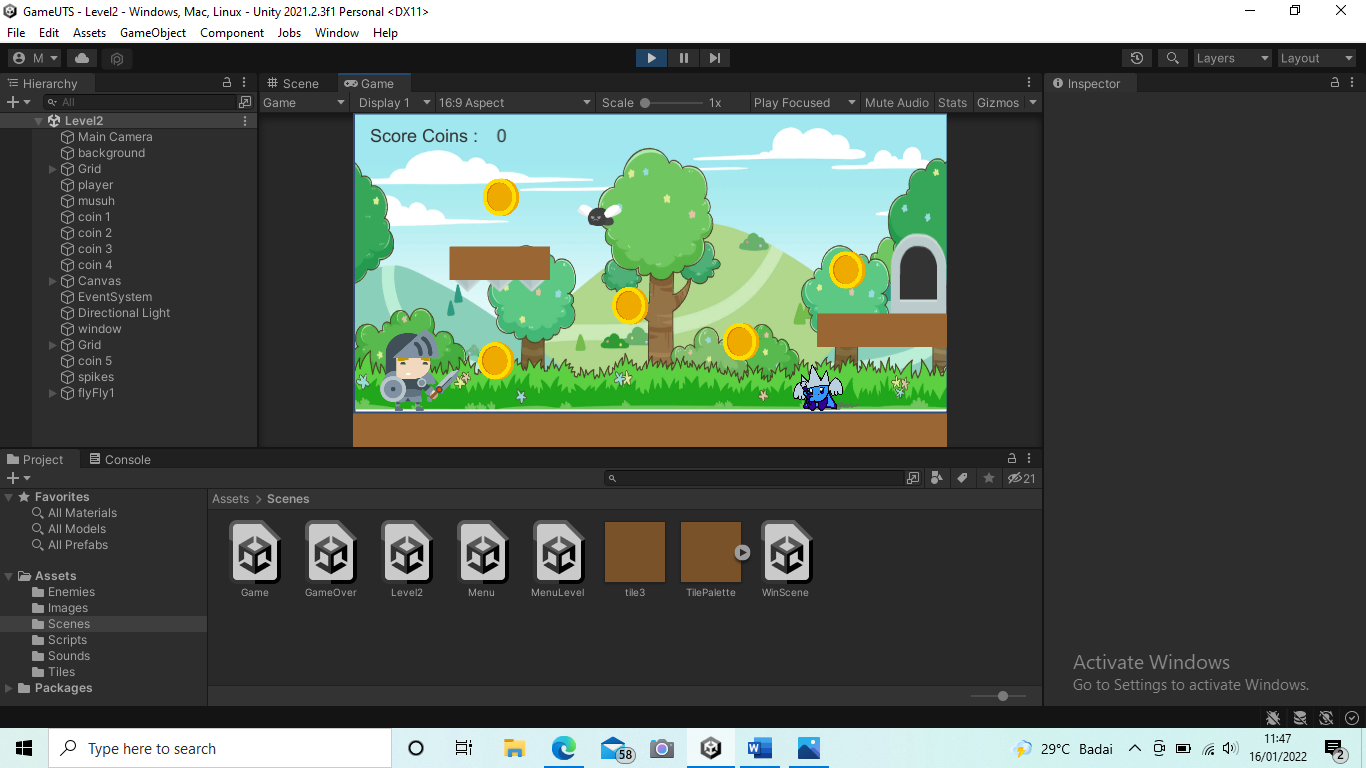
Kevin Run merupakan game yang membawa aksi petualangan kevin dalam mengumpulkan koin dalam setiap levelnya. Level dalam game ini didesain dengan unik dan menarik, musuhnya juga beragam, aturan mainnya mudah, tampilan grafisnya indah, music yang mengiringi sangat cocok untuk mendampingi permainan Kevin Run ini. Saat pemain memiliki tombol “Play” maka petualangan pun dimulai. Tugasmu adalah membantu Bob menelusuri jalan, melewati rintangan dan monster tangguh untuk mengumpulkan koin – koin dan sampai pada pintu finish untuk mengakhiri petualangan dan lanjut ke level berikutnya.

**Cara main :**

* Gunakan tombol pada keyboard **(←, ↑, →)** untuk melompat, maju, dan mundur.
* Apabila bertabrakan dengan musuh atau objek tajam maka Kevin (Player) akan mati.
* Kumpulkan semua koin untuk mendapat poin lebih dan lanjut ke level berikutnya

**Fitur - fitur :**

* Efek musik pada permainan
* Menampilkan jumlah point/ score koin yang dimiliki
* Memiliki musuh yang berbeda pada setiap levelnya
* Cocok untuk anak-anak & semua umur
* Aturan main yang mudah, sama dengan game klasik retro
* Kontrol yang mudah pada permainan
* Memiliki 2 Level
* Item tambahan berupa koin dan pintu finish
* Dapat “Restart” permainan saat game over

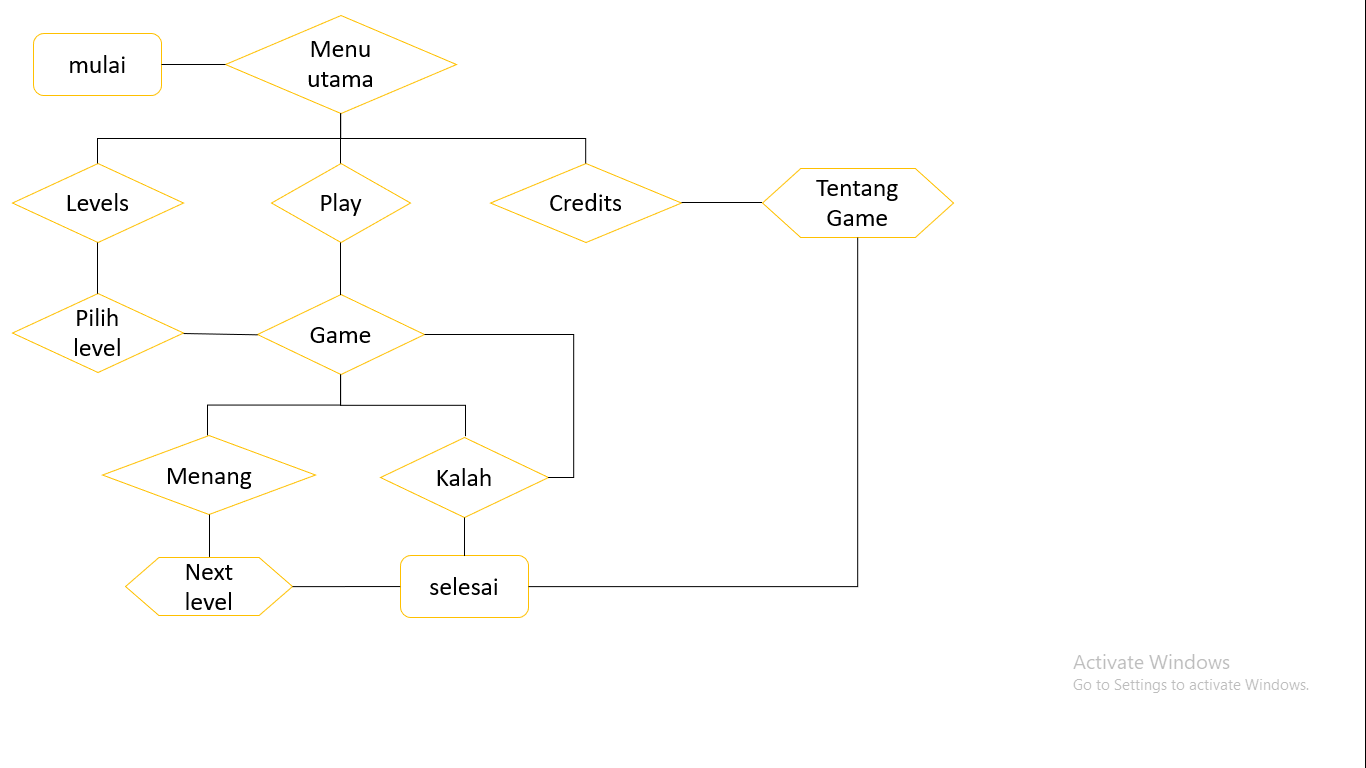


*2.1 Tampilan GamePlay “Kevin Run”*

# **Detail Pengembangan Aplikasi**

* 1. Flow Chart

Secara umum flowchart permainan akan ditunjukan pada gambar berikut :

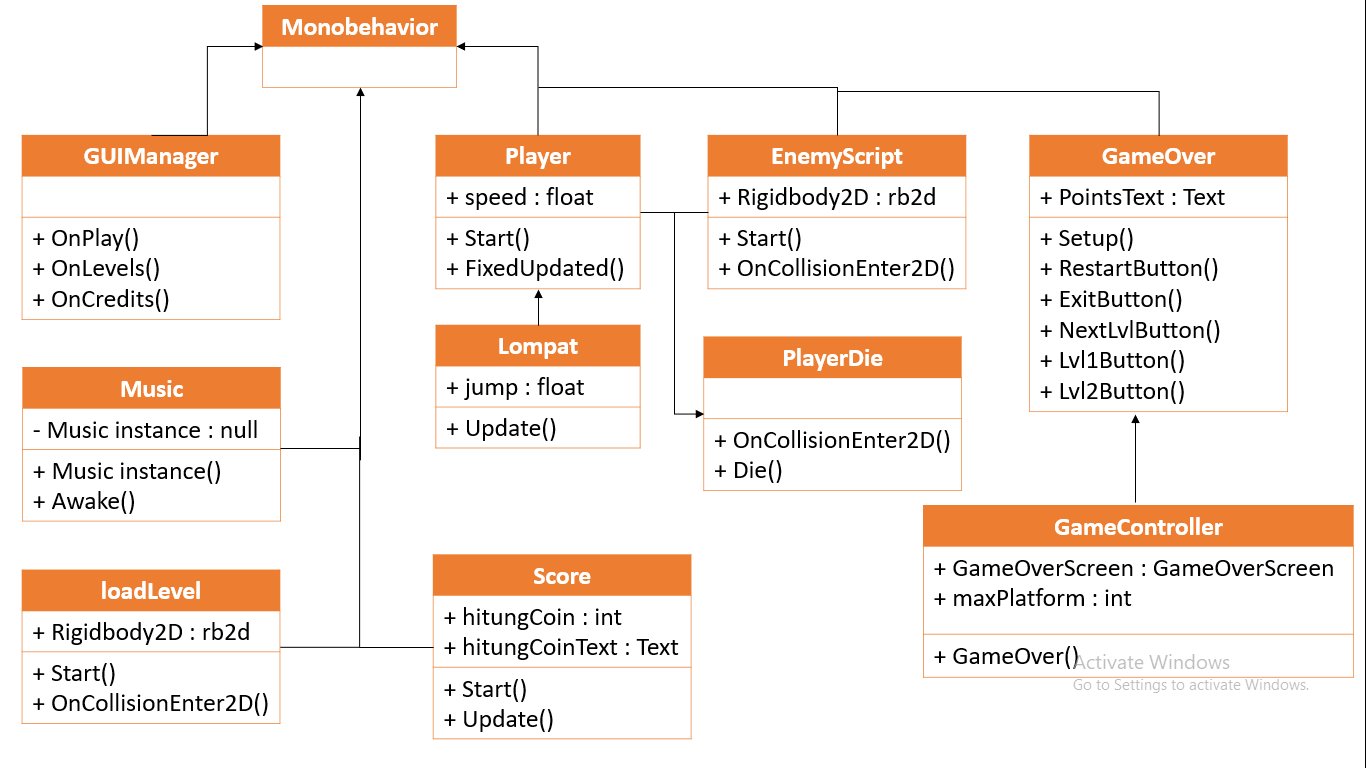


*3.1 Flow Chart Game “Kevin Run”*

Game Flowchart diimplementasikan menggunakan software Unity 2021.2.3.fi pada aplikasi pemrogramannya dan C# untuk Bahasa pemrogramannya.

* 1. Class Diagram

Class diagram adalah diagram yang memberikan ilustrasi untuk struktur sebuah kelas yang terdapat pada sistem dan atributnya, serta proses dan hubungan antar kelas.

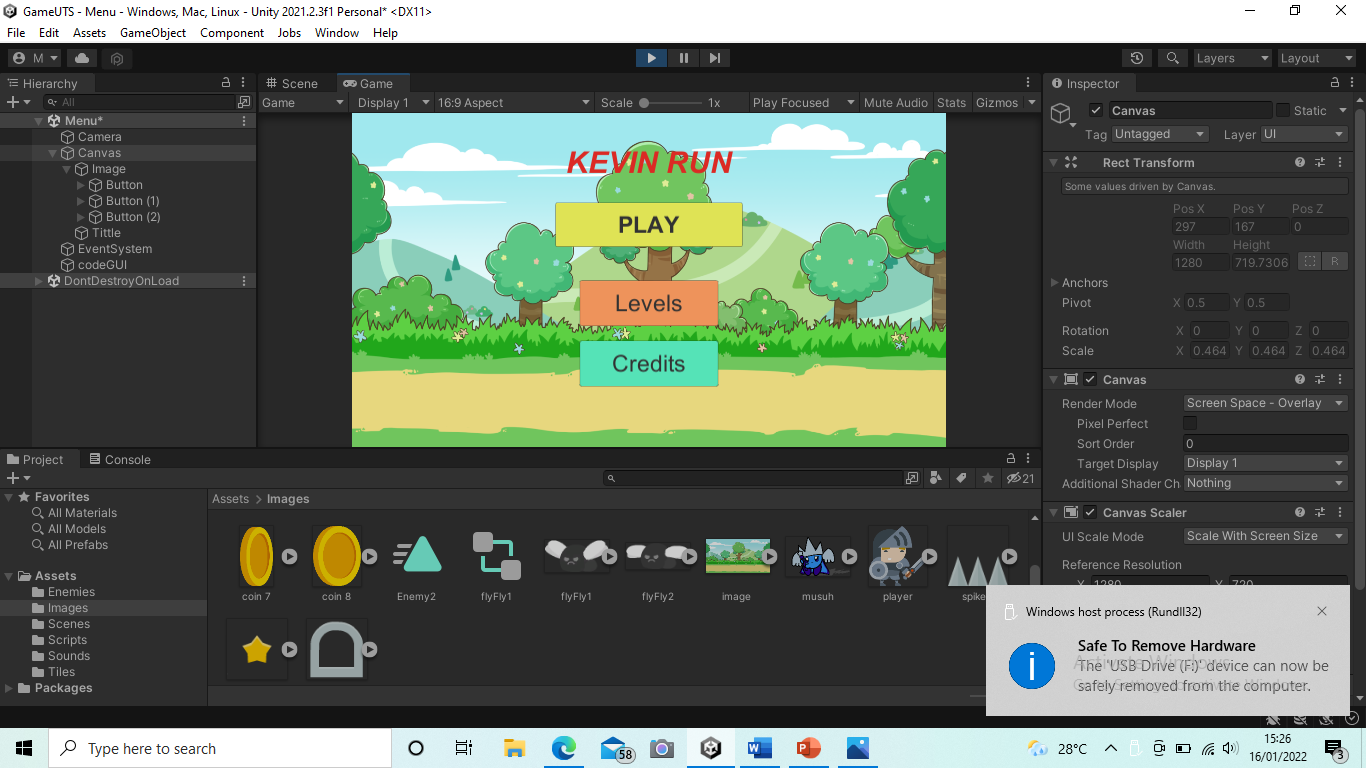


*3.2 Flow Chart Game “Kevin Run”*

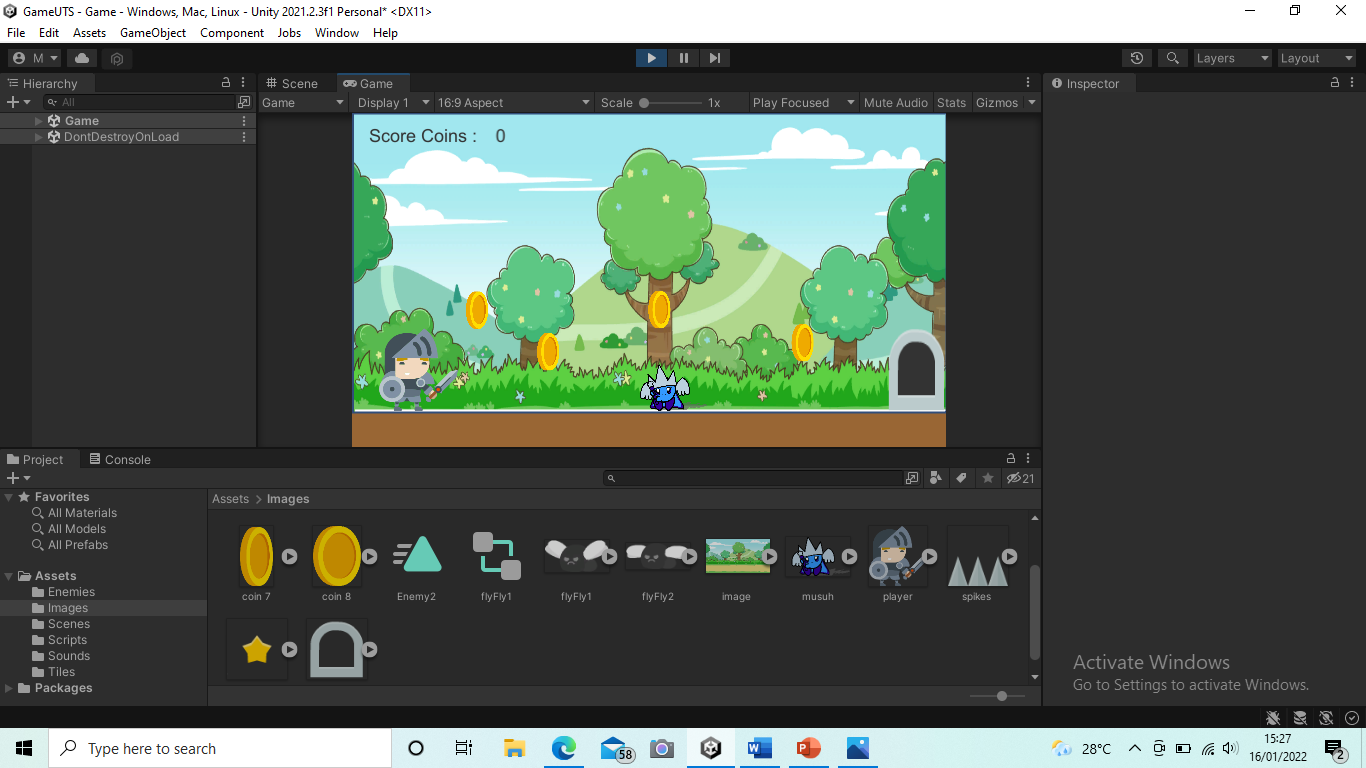
* 1. Lampiran Scene Game

Hasil screenshot pada unity GameTab :

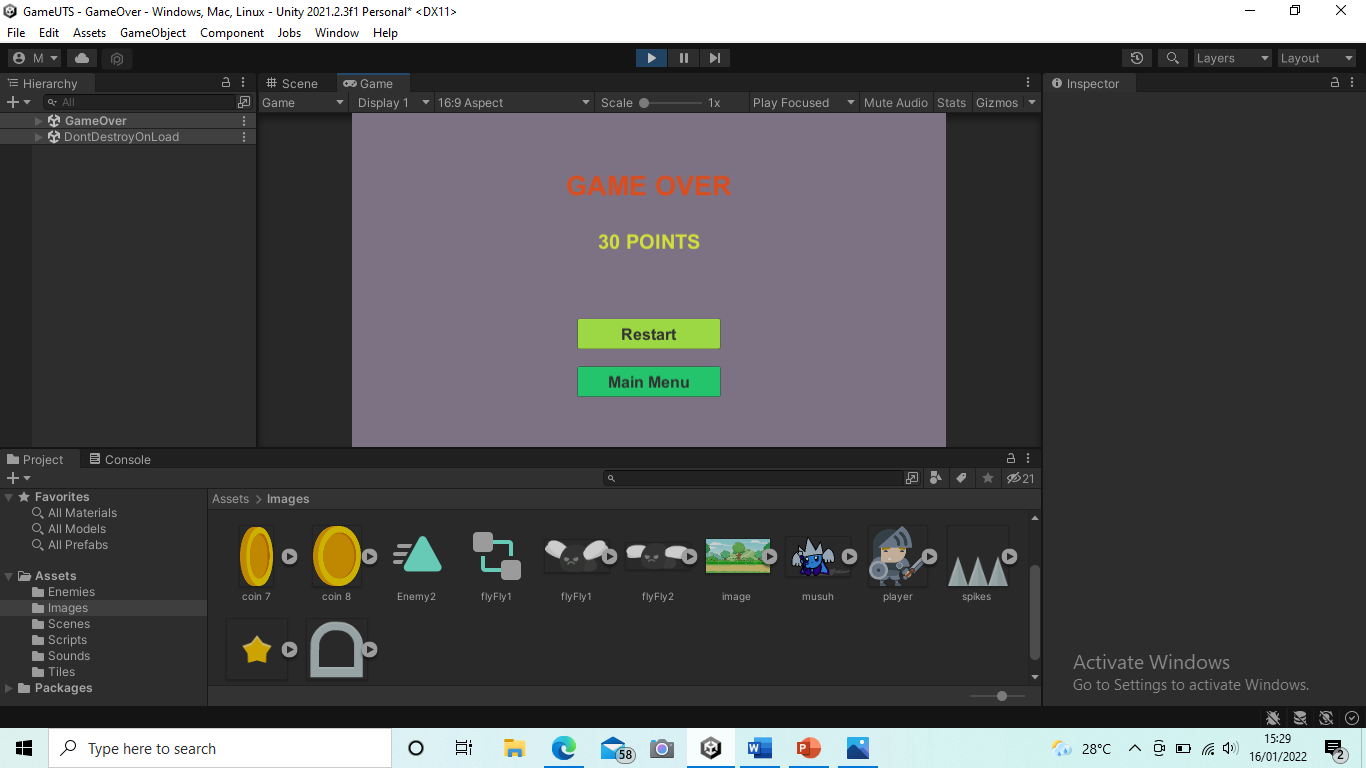
1. Tampilan Main Menu



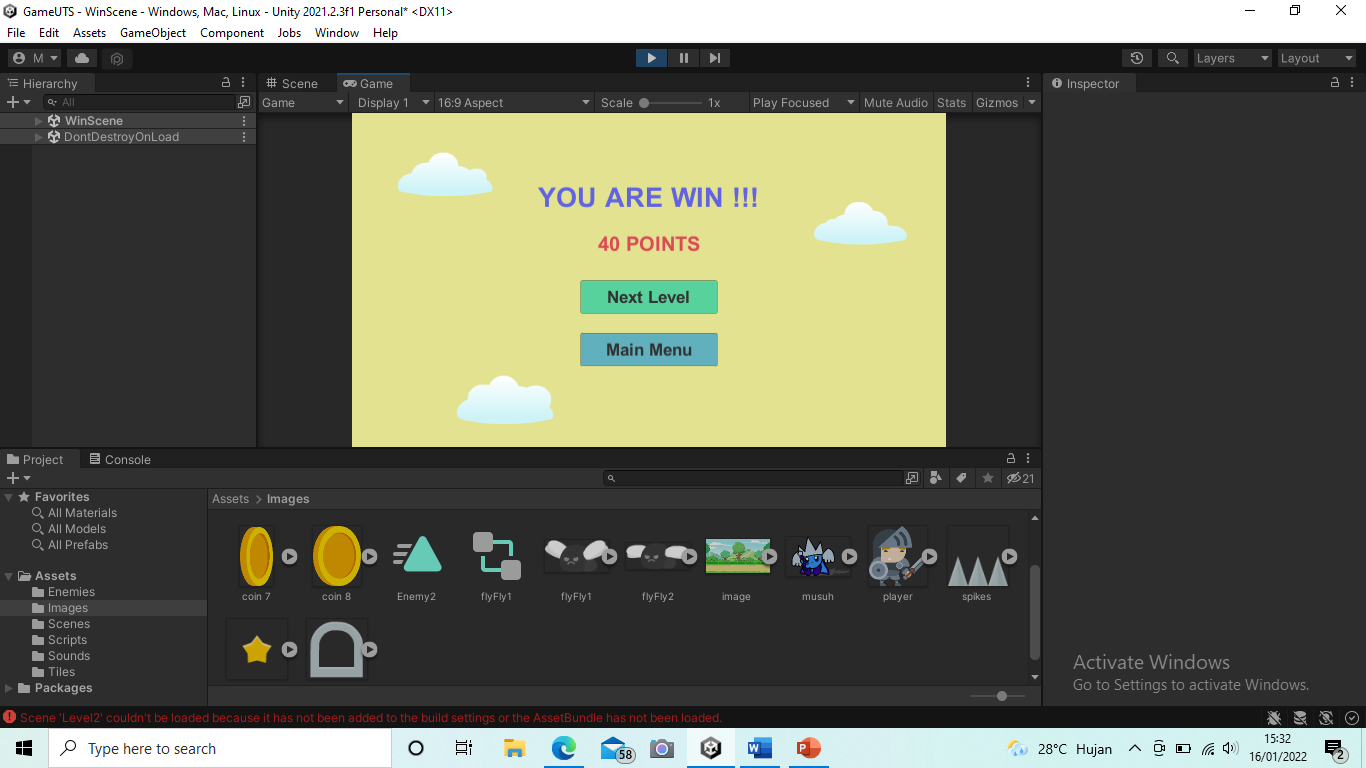
1. Tampilan GamePlay “Level 1”



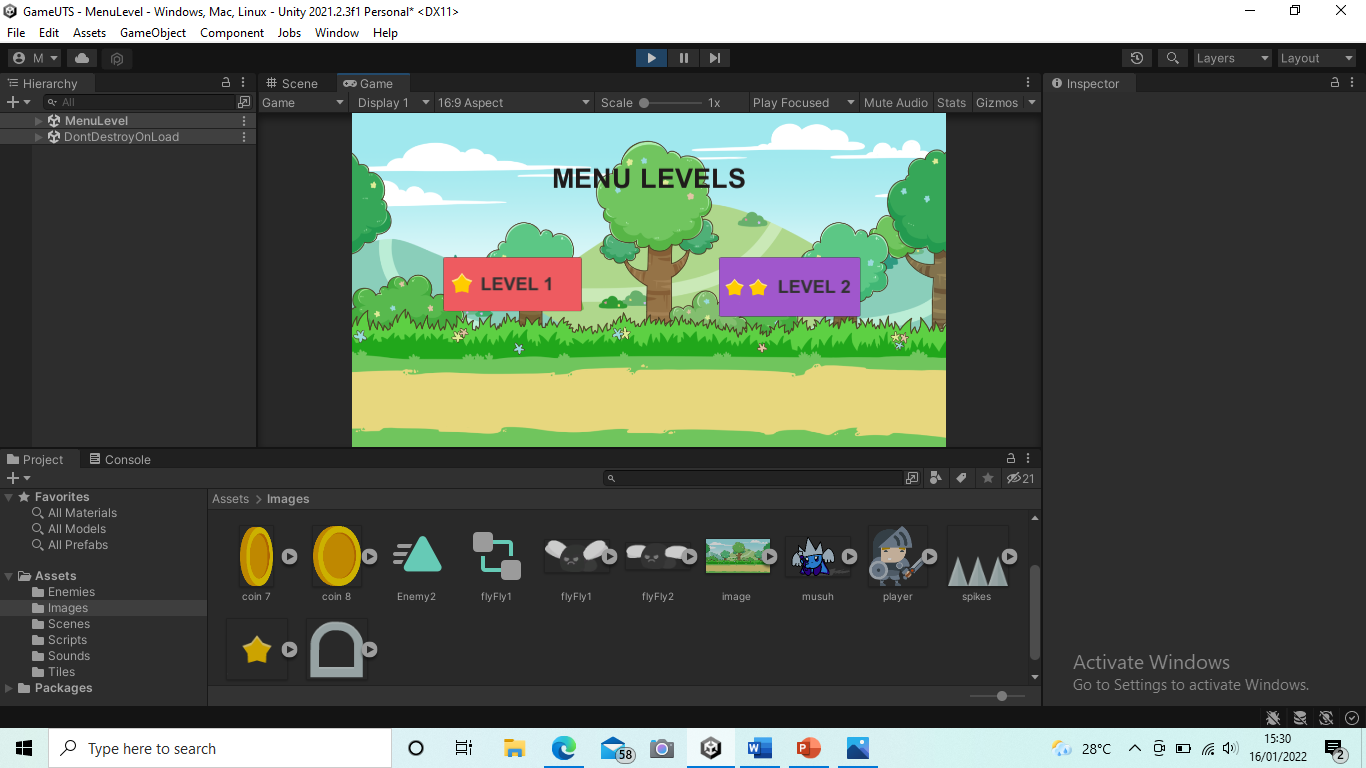
1. Tampilan Game Over



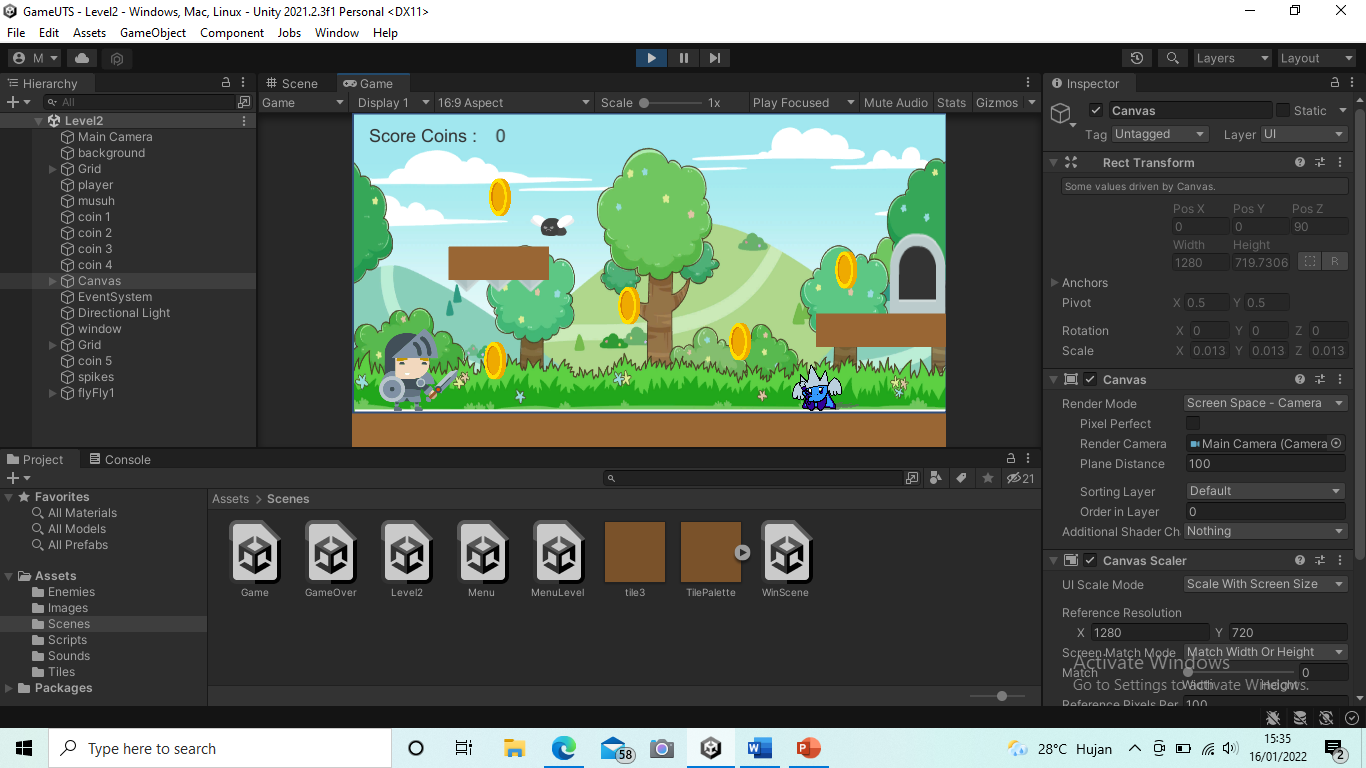
1. Tampilan Win Screen



1. Tampilan Menu Level



1. Tampilan GamePlay “Level 2”



# **Referensi**

* Video tutorial untuk enemy : [Player Shoot Bullets - Tutorial Unity 2D Platformer (Indonesia) - YouTube](https://www.youtube.com/watch?v=fHDtVe65_fo&t=101s)
* Video tutoral untuk game over :

[Creating a Game Over Screen with a Play Again Button in Unity - YouTube](https://www.youtube.com/watch?v=Bzjat5pskrM)

[Create great GAME OVER screen in Unity UI - Unity tutorial - YouTube](https://www.youtube.com/watch?v=K4uOjb5p3Io)

* Viseo tutorial untuk tile : [Making a 2D Level in Unity with the Tile Palette - YouTube](https://www.youtube.com/watch?v=-1VNG1jb0uI&t=140s)
* Link spritesheet : [https://ouo.io/lxXixp](https://www.youtube.com/redirect?event=video_description&redir_token=QUFFLUhqbnp5QW5Jb1hkZXczOTloOWw0bms2R2NzYjZLZ3xBQ3Jtc0trb1FKTTRLZWJaRDUwb3dCaTdzdjRnZFhBS0VGUmxVTjRYNnY5aXBhakxsWS1KZjFBUDVETnpSRGQ5dUNHeDZRVG5XWTBpT3ZFZDg4cHZXN01hMXJHQnY1UU5HYkhJcW5yNDBrSGE5dklNaU5NdXRybw&q=https%3A%2F%2Fouo.io%2FlxXixp)