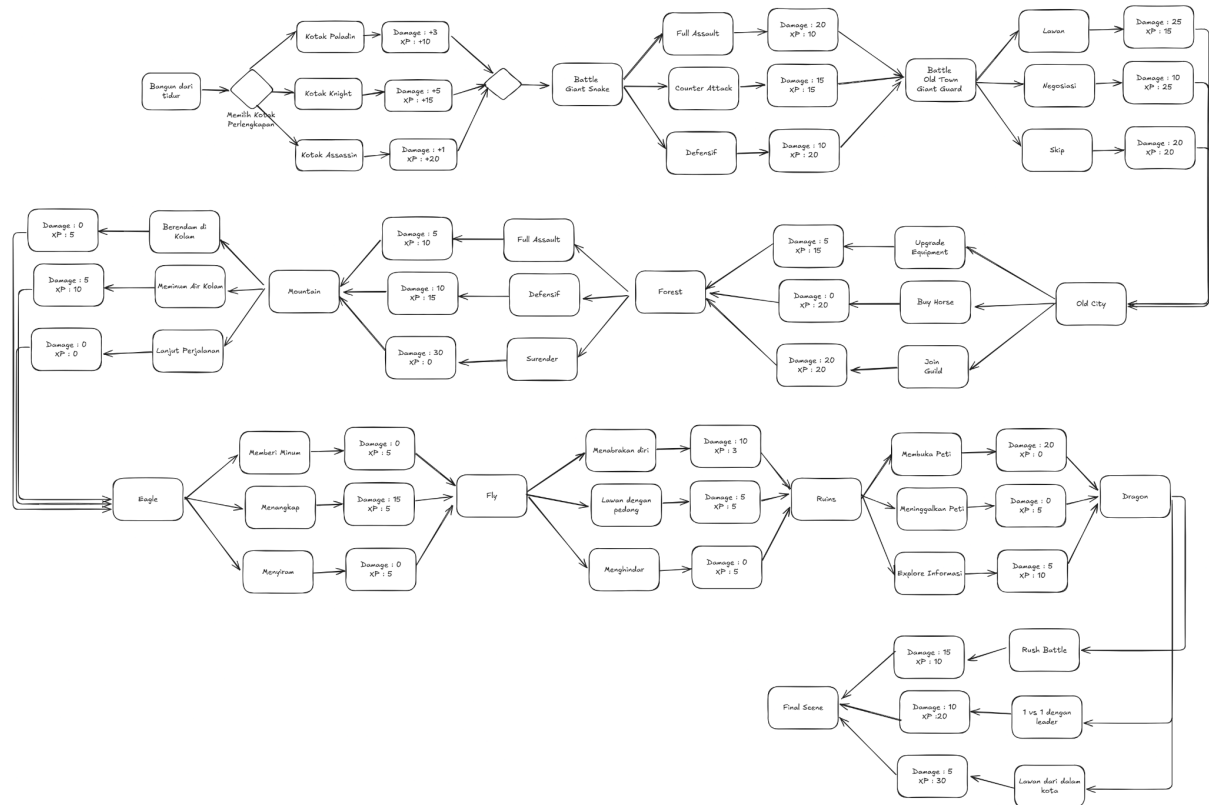


Nama : Zulfa Aulia Hidayat
 NIM : 102022480022
 Kelas : SI4806



Program game sederhana berbasis teks menceritakan ksatria telah tertidur panjang di dalam Goa. Ketika bangun, ia dihadapkan dengan 3 kotak yang berisikan perlengkapan petualang, akan berdampak terhadap XP dan damage yang didapatkan. Kotak pertama yaitu kotak Paladin, sesuai namanya ketika mengenakan perlengkapan di kotak ini, maka berperan sebagai Paladin yang mengenakan armor baja tebal, pedang besar, tetapi Xp yang dihasilkan sangat kecil. Kotak kedua yaitu kotak Knight yang berperan sebagai prajurit mengenakan armor baja ringan, dan pedang panjang ringan, tetapi damage yang dihasilkan sangat besar. Terakhir merupakan kotak Assassin mengenakan armor kulit ringan, dan pedang kecil besar, memberikan efek XP yang sangat besar. Perjalanan dimulai dengan pertama kali akan bertarung dengan Ular Raksasa, lalu akan bertemu dengan Giant sebagai penjaga kota tua. Setelah melakukan beberapa aktivitas di kota tua, dilanjutkan dengan memasuki hutan belantara untuk bisa sampai ke puncak gunung. Setelah melewati gunung, akan sampai di ibu kota kerajaan.

Dari pembuatan program ini, mengembangkan program dengan konsep game lebih sulit dibandingkan program untuk fungsionalitas sistem. Karena menurut saya ketika mengembangkan dengan konsep ini, antara logic dan kreatif saling intergrasi. Sehingga sering menemukan titik, sisi imajinatif game tidak bisa diterapkan secara realistis di dalam program

Alur cerita pada game ini saya adopsi dan terinspirasi dari Legend Of Zelda BOTW untuk konsep ceritanya, sedangkan untuk mekanisme terinspirasi dari Final Fantasy 2.