

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**MATA KULIAH GRAFIKA KOMPUTER (KOM300)**  
**SEMESTER GANJIL TAHUN AJARAN 2019/2020**



**APLIKASI PERMAINAN ForeverRun**

Pengembang:

- |                         |             |                 |
|-------------------------|-------------|-----------------|
| 1. Fajar Yuda Apriliano | (G64170093) | Game Designer   |
| 2. Nabil Ahmad          | (G64170057) | Game Artist     |
| 3. M. Dani Alfariis     | (G64170104) | Game Programmer |

## Deskripsi Permainan

ForeverRun merupakan permainan *endless* yang memiliki *storyline* pemain terus berlari untuk mendapatkan skor tertinggi. Pemain harus mampu melewati bomb yang ada dengan cara melompat atau meluncur di tanah. Game ini bertujuan untuk menghindari seluruh Bomb yang ada. Setiap pemain harus menghadapi Bomb yang memiliki ketinggian yang berbeda. Jika berhasil melewati Bomb maka skor akan bertambah, jika tidak maka skor akan kembali ke 0 dan mengulang dari awal.

## Cara Pemakaian

ForeverRun memiliki beberapa karakter/obyek, yaitu:

- Player: karakter utama, karakter akan terus berlari karena mempunyai stamina yang tidak terbatas. [Sumber](#)



- Bomb: obyek, jumlahnya tak terbatas, letaknya ada di depan Player. [Sumber](#)



- Lintasan berupa padang rumput. [Sumber](#)

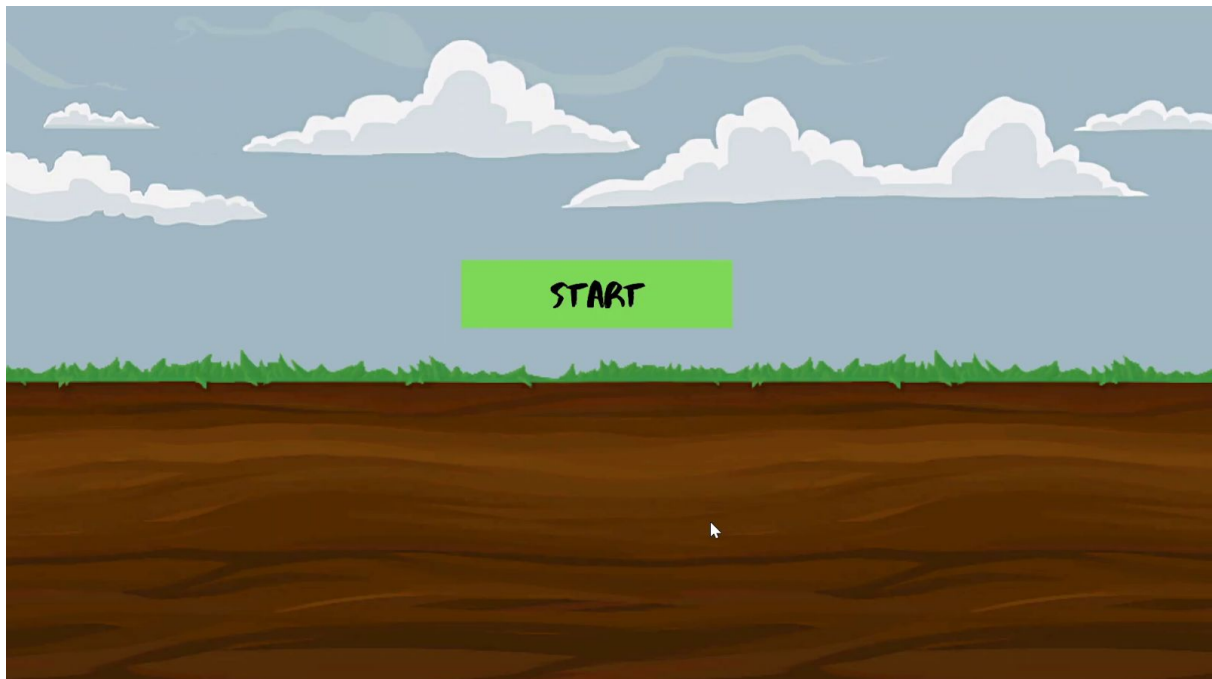


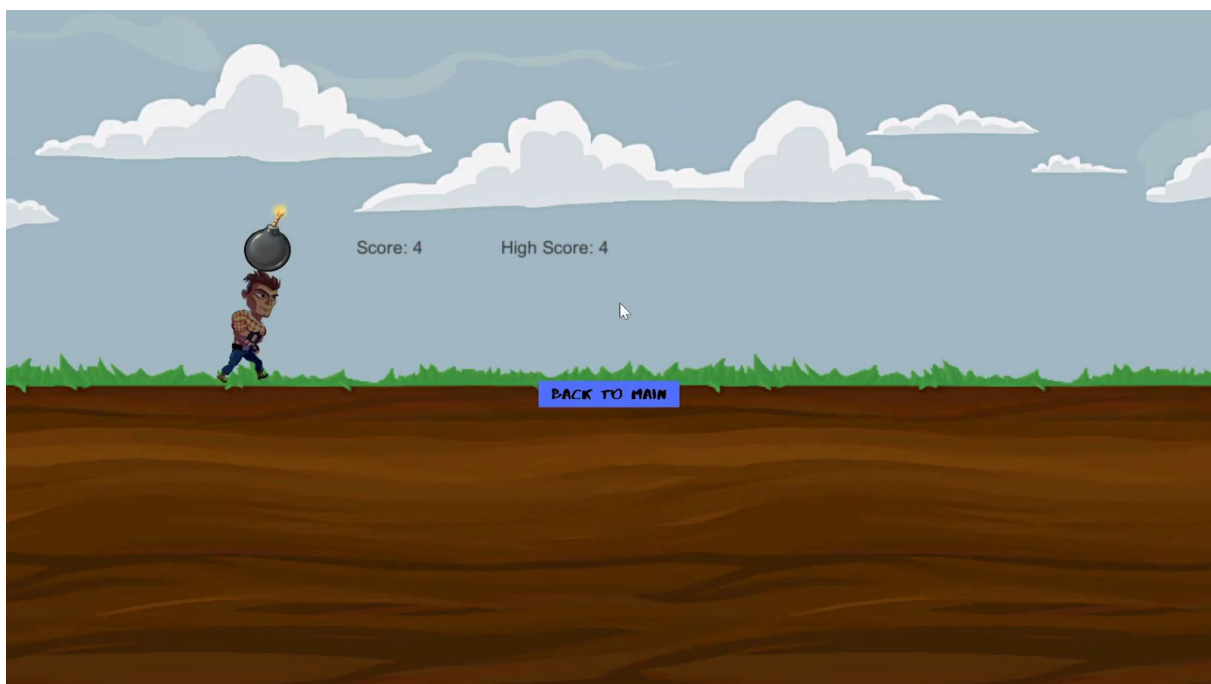
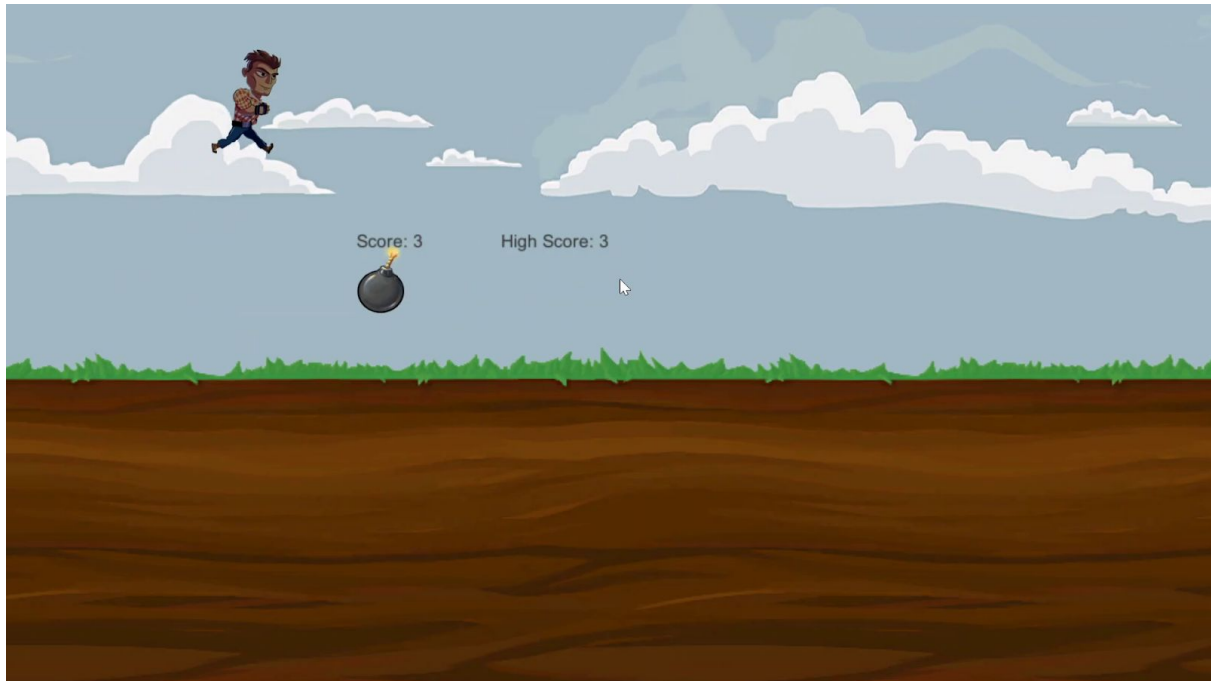
- Latar belakang langit. [Sumber](#)



Begitu permainan dijalankan, pemain akan dibawa ke Main Menu. Di Main Menu terdapat tombol Start. Ketika menekan Start, Player akan muncul di sebuah *track* dan langsung berlari secara otomatis menghadapi Bomb-bomb yang ada di depannya. Ketika terkena Bomb, maka muncul tombol Back To Main untuk kembali ke Main Menu. Permainan akan mencatat *high score* pada satu sesi permainan. Jika permainan ditutup, *high score* akan hilang. Gerakan yang dapat dilakukan Player adalah melompat (Up arrow/Space button) dan *slide* (Down arrow).

## Tangkapan Layar





## Teknologi Yang Digunakan

Aplikasi permainan ForeverRun dikembangkan dalam Unity versi 2019.2.11f dengan sistem operasi Windows 10. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk menulis *script* permainan adalah C#. Tombol menu dibuat di situs [Canva](https://www.canva.com/).