Nama : Syalsia Fatiha Yunkanabilla

NIM : 2118018

Kelas : A

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Asset | Jenis | Keterangan |
| 1. |  | Player | Orang yang bermain game, baik secara individu maupun berkelompok dalam sebuah permainan atau game. |
| 2. |  | Player | Orang yang bermain game, baik secara individu maupun berkelompok dalam sebuah permainan atau game. |
| 3. |  | Player | Orang yang bermain game, baik secara individu maupun berkelompok dalam sebuah permainan atau game. |
| 4. |  | Property | Kotak sebagai elemen dalam lingkungan game.Contohnya, kotak kayu yang dapat diduduki atau dihancurkan, |
| 5. |  | Property | Rumput sebagai elemen dalam lingkungan game. Contohnya, rumput sebagai hiasan dalam sebuah game. |
| 6. |  | Property | Kotak sebagai elemen dalam lingkungan game.Contohnya, kotak kayu sebagai pondasi untuk dapat dipijak |
| 7. |  | Property | Tanah sebagai elemen dalam lingkungan game.Contohnya, tanah sebagai pondasi untuk dapat dipijak |
| 8. |  | Property | Tangga sebagai elemen dalam lingkungan game.Contohnya, tangga sebagai stage untuk dapat dipijak karakter player |
| 9. |  | Property | Duri sebagai mekanisme game dimana duri berperan sebagai traps atau jebakan dalam game |
| 10. |  | Property | Rumput pink sebagai elemen dalam lingkungan game. Contohnya, rumput sebagai hiasan dalam sebuah game. |
| 11. |  | Property | Rumput coklat sebagai elemen dalam lingkungan game. Contohnya, rumput sebagai hiasan dalam sebuah game. |
| 12 |  | Property | Tanah sebagai elemen dalam lingkungan game.Contohnya, tanah sebagai pondasi untuk dapat dipijak |
| 13. |  | Property | Tanah sebagai elemen dalam lingkungan game.Contohnya, tanah sebagai pondasi untuk dapat dipijak |
| 14. |  | Property | Kotak sebagai elemen dalam lingkungan game.Contohnya, kotak kayu sebagai pondasi untuk dapat dipijak |
| 15. |  | Property | Trampolin sebagai elemen untuk membantu karakter dalam game dimana fungsinya adalah membantu karakter untuk melompat |
| 16. |  | Property | Jembatan sebagai elemen dalam lingkungan game.Contohnya, jembatan sebagai stage untuk dapat melewati jurang. |
| 17. |  | Property | Property buah apel yang digunakan untuk menambah point sebesar 2 |
| 18. |  | Property | Property buah pisang yang digunakan untuk menambah point dalam game sebesar 5 |
| 19. |  | Property | Property buah nanas yang digunakan untuk menambah point dalam game sebesar 10 |
| 20. |  | Property | Awan sebagai elemen dalam lingkungan game.Contohnya, awan sebagai stage untuk dapat dipijak karakter player saat melayang |