

**DOKUMENTASI UJIAN AKHIR SEMESTER**

**GAME DEVELOPMENT**

**SIMPLE GAME BERNAMA PANDA-CHAN AND  
THE ENDLESS HORDE MENGGUNAKAN PANDA3D**



**Dosen Pengampu Mata Kuliah:**

Yusuf Fadlila Rachman, S.Kom., M.Kom.

**Disusun Oleh:**

Nama : Wibiati Sekar Kinasih

NIM : V3920061

Kelas : TI E

**TEKNIK INFORMATIKA PSDKU**

**SEKOLAH VOKASI**

**UNIVERSITAS SEBELAS MARET**

**2021**

## **1. Product Specifications**

### **1.1. Judul Game**

Judul dari game ini adalah Panda-Chan and The Endless Horde.

### **1.2. Latar Belakang Pembuatan Game**

Ide dan gagasan game ini berawal dari pengalaman dalam bermain game tembak-tembakan. Dari pengalaman tersebut muncullah sebuah ide untuk konsep game tembak-tembakan dengan sinar laser dan pemain dari game tersebut hanya dapat bergerak dengan cara berputar. Dalam game tersebut pemain akan melawan beberapa musuh yang menyerang. Penyerangan oleh musuh ini tidak melalui senjata namun hanya saat musuh mendekati pemain.

## **2. Game Overview**

### **2.1. Genre game**

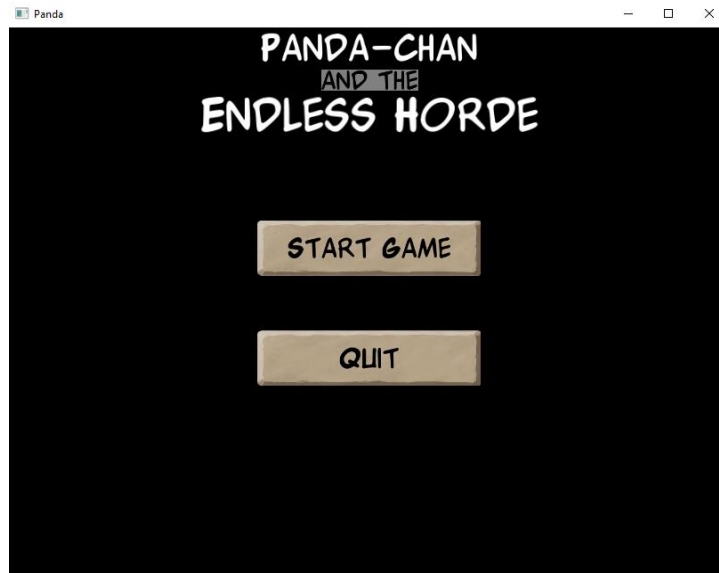
Genre dari game ini adalah action dengan sub genre platform game.

### **2.2. Target Pemain**

Target pemain dari game ini adalah anak-anak, remaja, dewasa, dan lain-lain.

### **2.3. Deskripsi game**

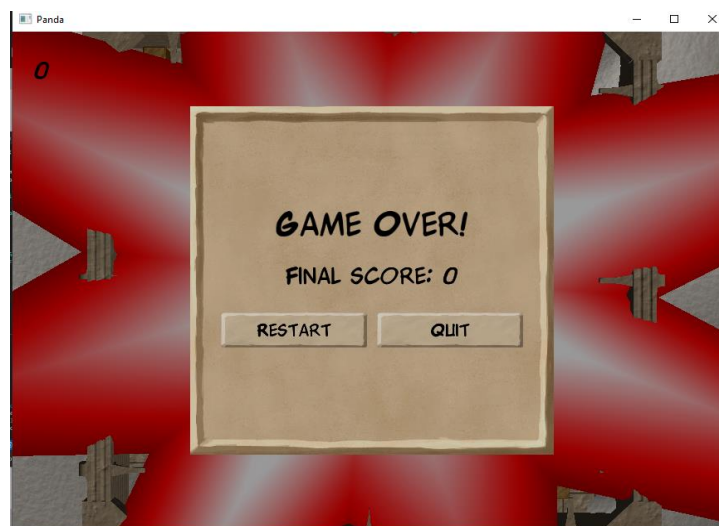
Di awal game akan muncul sebuah menu yang ada tulisan judul game, start game, dan quit. Pengguna memilih menu start game dan quit dengan arrow mouse, jika pengguna menekan quit maka pengguna akan keluar dari game sedangkan jika pengguna menekan tombol start game maka game akan langsung dimulai. Pada game ini karakter (pemain) berada di tengah arena. Pemain harus dapat mengalahkan musuh dengan menembakkan sinar laser ke arah musuh. Musuh akan mendekati pemain untuk menyerang pemain oleh karena itu pemain harus mengalahkan musuh sebelum musuh tersebut mendekati pemain. Setiap pemain berhasil mengalahkan musuh maka pemain mendapatkan skor 1 poin. Pemain memiliki total 5 nyawa, jika nyawa tersebut habis karena pemain tidak dapat mengalahkan musuh sebelum musuh mendekat maka akan game over atau permainan selesai. Pemain diberikan pilihan untuk memulai kembali permainan yaitu dengan menekan button restart atau berhenti bermain dengan menekan button quit.



Gambar 1 Tampilan Menu Awal



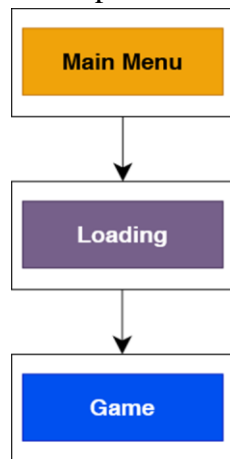
Gambar 2 Tampilan ketika di arena bermain



Gambar 3 Tampilan Ketika Game Over

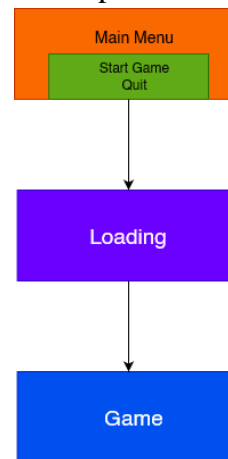
## 2.4. UI Map (Navigation Menu)

UI Map Level 1



Gambar 4 UI Map Level 1

UI Map Level 2



Gambar 5 UI Map Level 2

## 3. Gameplay and Mechanic

### 3.1. Win/Lose Condition

Game Play pada game ini adalah jika pemain tidak berhasil mengalahkan lawan sebelum lawan mendekat maka pemain akan kehilangan satu nyawa. Nyawa tersebut akan terus berkurang jika pemain tidak berhasil mengalahkan lawan sebelum lawan mendekat. Jika pemain berhasil mengalahkan lawan sebelum lawan mendekat maka pemain akan mendapat score 1 poin setiap berhasil mengalahkan lawan tersebut.

### 3.2. Movement

Movement pada game ini merupakan gerakan berputar pada pemain saat mouse ditekan. Perputaran pemain mengikuti arah arrow pada mouse.

## 4. Story Board

Game yang akan dibuat konsepnya yaitu sebuah pertarungan untuk melawan musuh. Pemain harus mengalahkan musuh sebelum musuh mendekat dan melakukan penyerangan terhadap pemain. Pada game ini memiliki genre yaitu action dengan sub genrenya adalah platform game. Dalam suatu platformer, pemain mengendalikan karakter atau avatar untuk berputar dan menembak musuh atau lawan. Target pemain pada game ini adalah sebuah musuh yang memiliki seperti sayap yang harus dilawan dengan cara menembak dengan sinar laser. Aturan pada game ini adalah jika berhasil mengalahkan musuh maka akan menambah 1 score poin, lalu jika terkena kepancan sayap dari musuh selama 5 kali maka akan game over

## 5. Level

Pada game ini hanya terdapat 1 level di mana pada game ini jika pemain berhasil mengalahkan lawan sebelum lawan mendekat maka pemain akan mendapat poin tambahan karena berhasil mengalahkan lawan dan mempertahankan diri.

## **6. Artificial Intelligence (AI)**

AI pada game ini terletak pada lawan atau musuh yang menyerang aktor/pemain. AI ini bergerak mendekati pemain untuk menyerang pemain.

## **7. Art**

Desain awal pada game ini merupakan menu saat akan memulai game. Pada menu tersebut terdapat judul dari game serta button "start game" untuk memulai permainan dan button "quit" untuk keluar dari permainan. Pada arena permainan terdapat arena permainan berbentuk persegi dengan pemain berada di pusat arena. Di sekeliling arena permainan tersebut juga terdapat seperti beberapa box, yang tujuannya adalah agar arena tidak terlihat membosankan karena hanya menampilkan sebuah persegi. Di sekeliling arena permainan tersebut nantinya akan muncul lawan-lawan yang akan menyerang pemain. Pada game ini juga disertai sound dan music untuk background game agar game terlihat lebih menyenangkan. Setelah pemain mati akan keluar background dengan tulisan Game Over serta button "restart" untuk memulai kembali permainan dan button "quit" untuk keluar dari permainan.