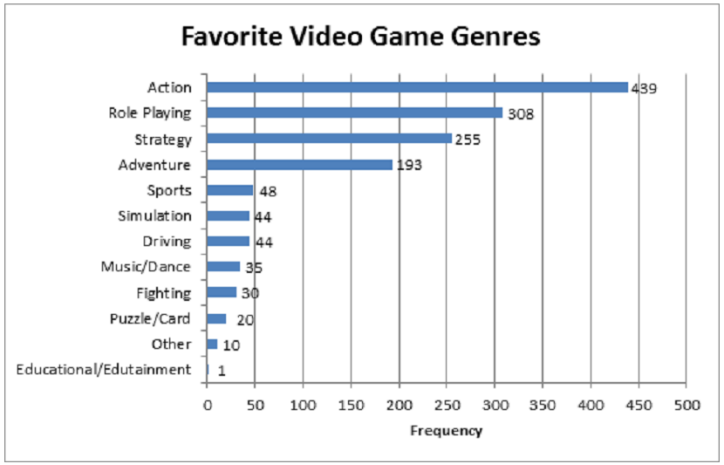
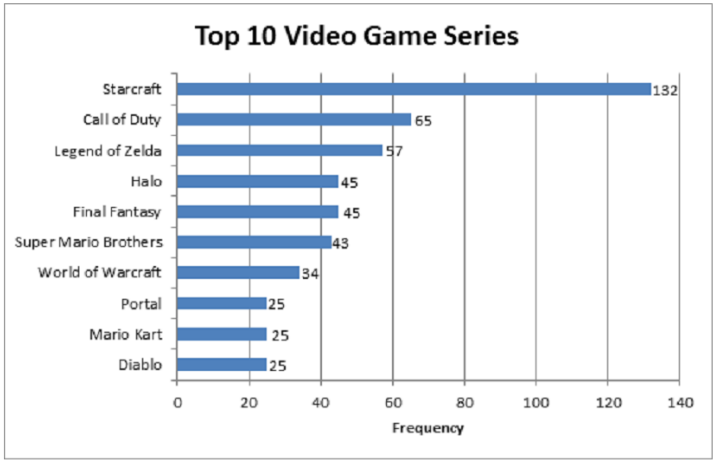
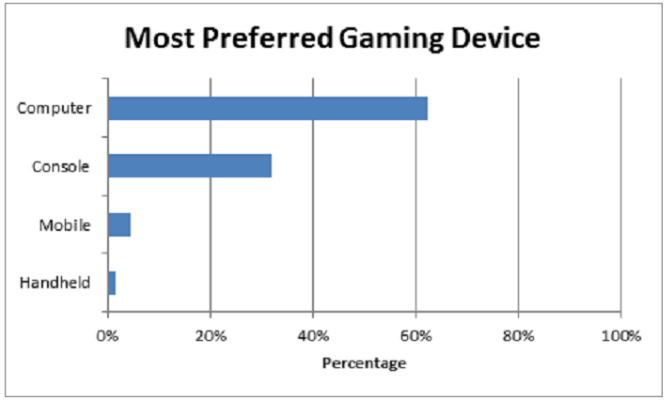
PEMBANGUNAN GAME “THE SURVIVAL”

ADI LUKMANUL
10107510

Latar Belakang Masalah







Rumusan Masalah

- Bagaimana membangun game The Survival

Maksud dan Tujuan

- Maksud : membangun game The Survival
- Tujuan : menaikkan minat pemain terhadap game 2.5D

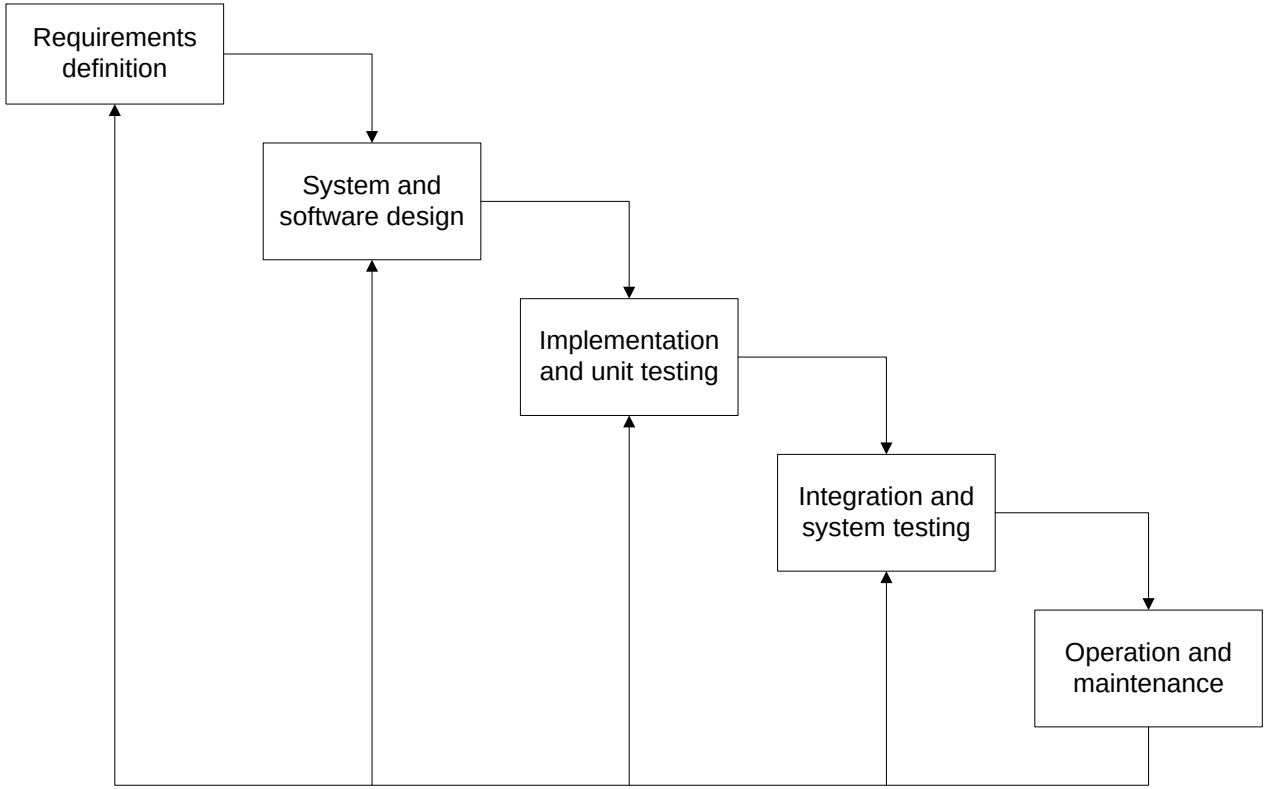
Batasan Masalah

- Metode PCG
- Algoritma A*
- 1 orang pemain (offline) dan memiliki 3 level
- Metode analisis OO dengan pemodelan UML
- Input menggunakan keyboard dan mouse

Metodologi Penelitian

- Metode pengumpulan data : studi literatur dan observasi
- Metode pembuatan perangkat lunak : Waterfall

Waterfall


Requirements definition
System and software design
Implementation and unit testing
Integration and system testing
Operation and maintenance

Analisis Game Sejenis

- Contra
- Rambo First Blood : Part II

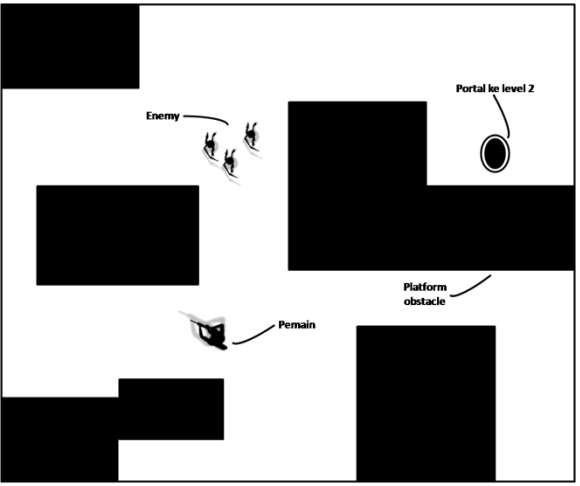
Elemen Game Sejenis

Elemen	*Contra*	*Rambo First Blood* : *Part II*
Character	Lance dan Bill	Rambo
Rules	Memenuhi *rules game action* dengan kesederhanaan aturan dalam permainan	Memenuhi *rules game action* dengan kesederhanaan aturan dalam permainan
Levels	Terdapat 8 level	Terdapat 6 level
Chekpoints	Ada	Ada
Lives	Ada	Ada
Energy	-	-
Time Limit	-	-
Score	-	Ada
Power-Ups	Ada	Ada
Collectibles	-	-
Smart Bombs	-	-
Hyperspaces	-	-
Waves	Ada	Ada
The Big Boss	Ada	-
Wildcard Enemy	-	-
Locked Door and Key	-	-
Monster Generators	-	-
Dungeon Exit and Level Warps	Ada	Ada
Mini-Maps	-	-
Victory Conditions	Ada	Ada
Interaction Models	Memenuhi	Memenuhi
Perspective	Side Scrolling	Side Scrolling
User Interface Design	Memenuhi KISS (*Keep It Simple*, *Stupid*), memiliki UI yang sederhana	Memenuhi KISS (*Keep It Simple*, *Stupid*), memiliki UI yang sederhana

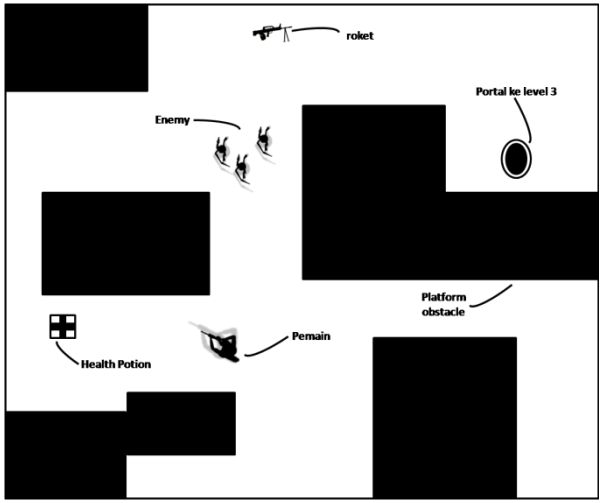
Analisis Game The Survival

- Deskripsi game The Survival
- Elemen pada game The Survival : character, levels, power-ups, waves, the big boss, dungeon exit and level wraps, victory conditions, perspective, UI design

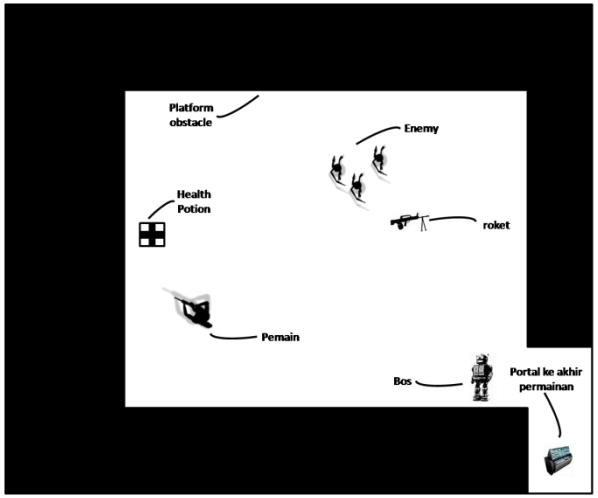
Storyboard



Level 1

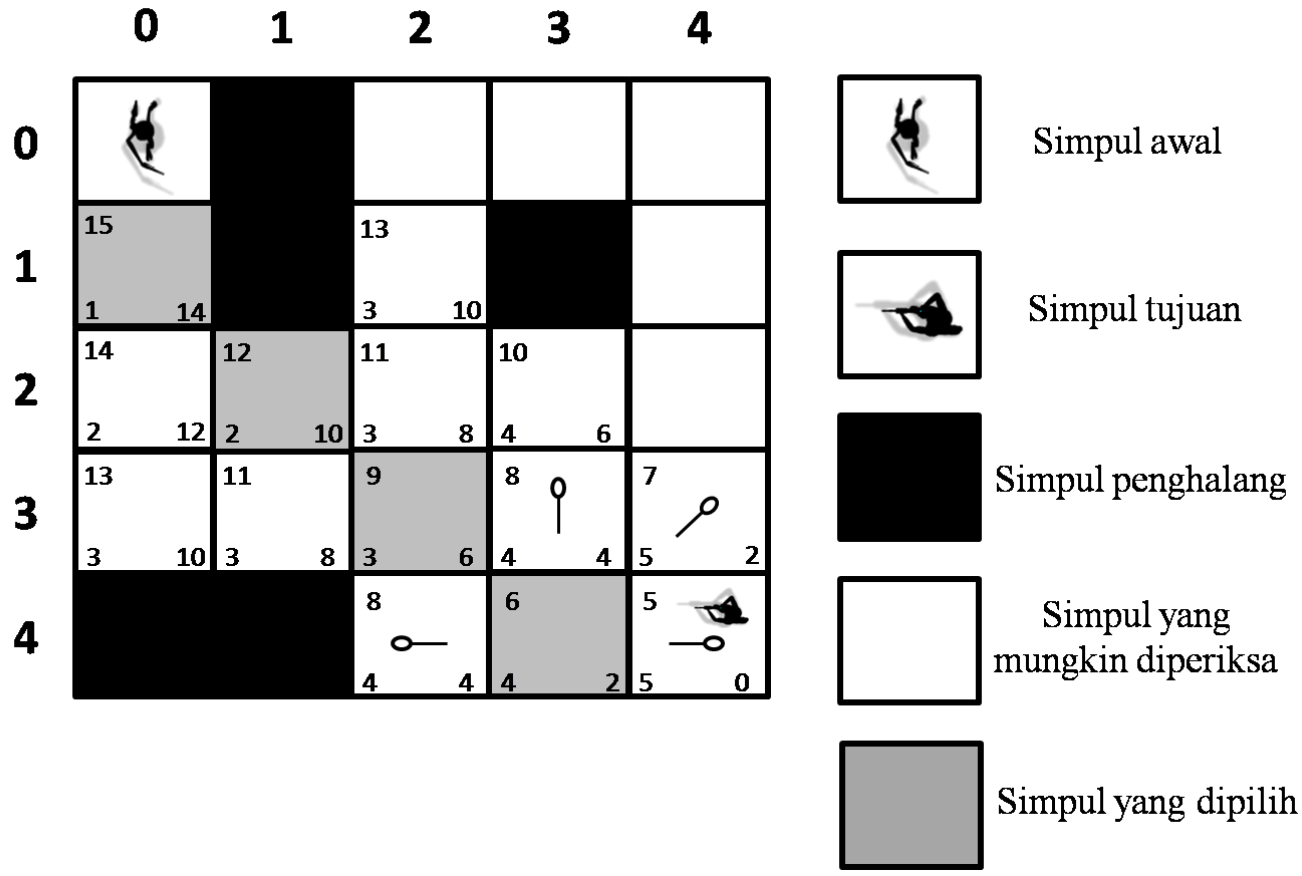


Level 2

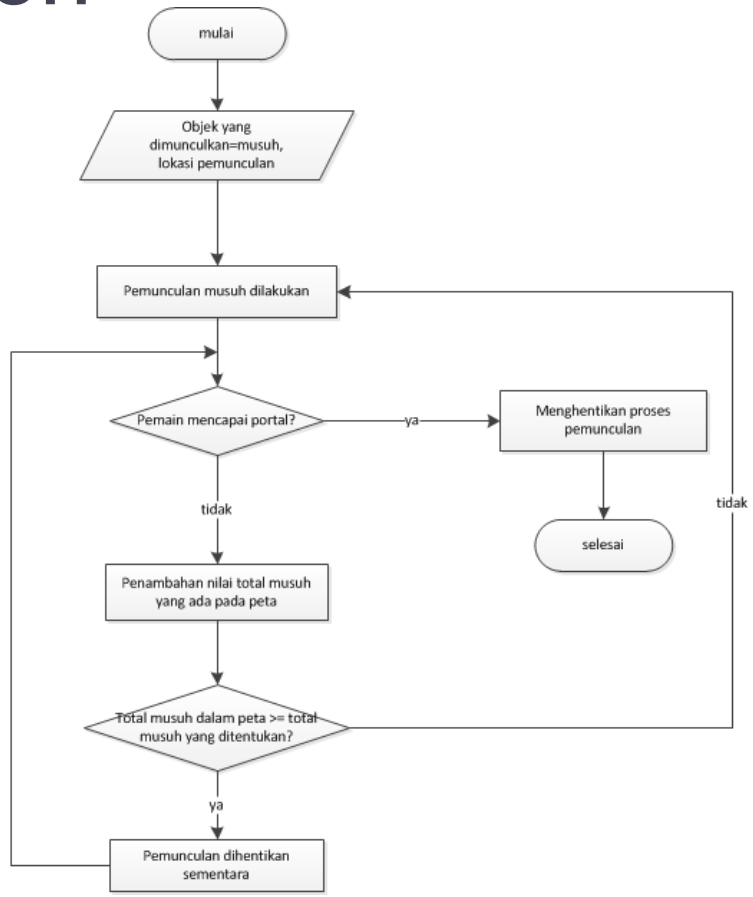


Level 3

Penerapan Algoritma A*

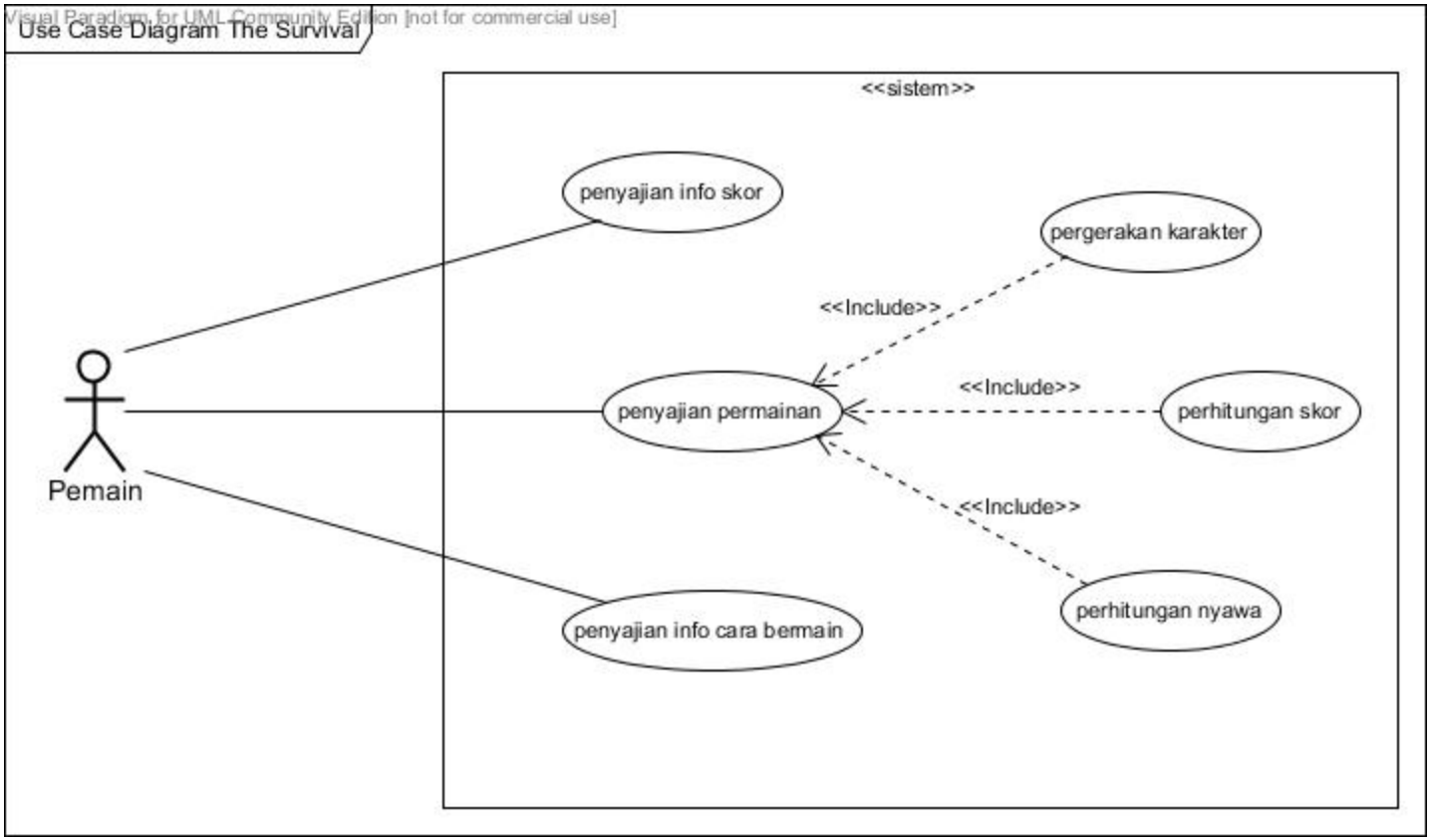


Penerapan Metode Procedural Content Generation



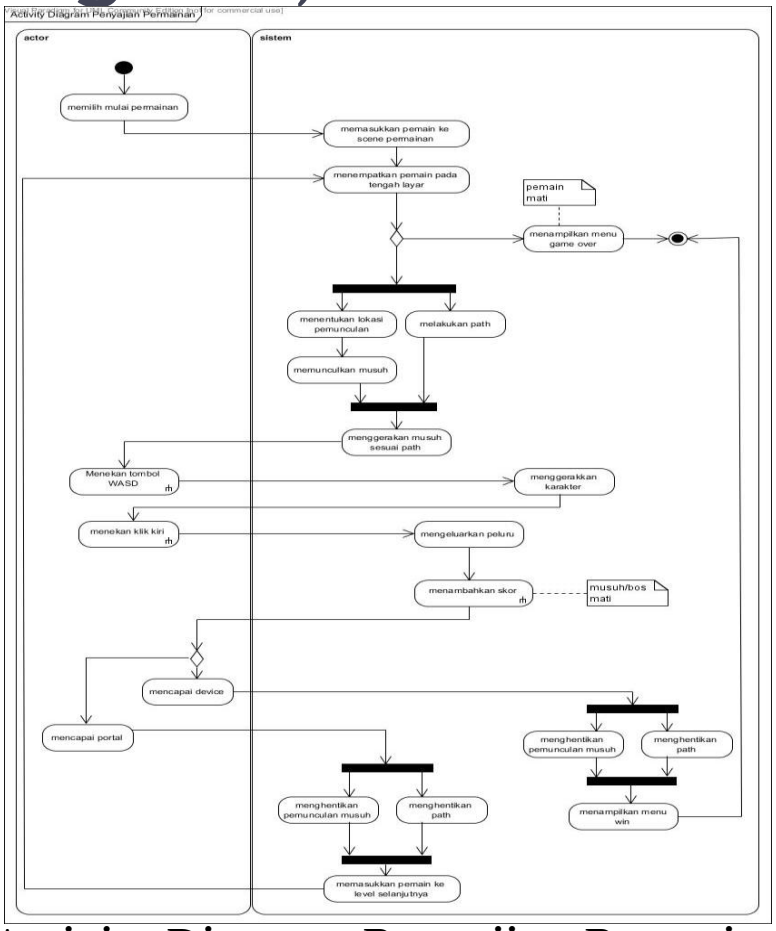
Flowchart Metode PCG

Kebutuhan Fungsional (Use Case)



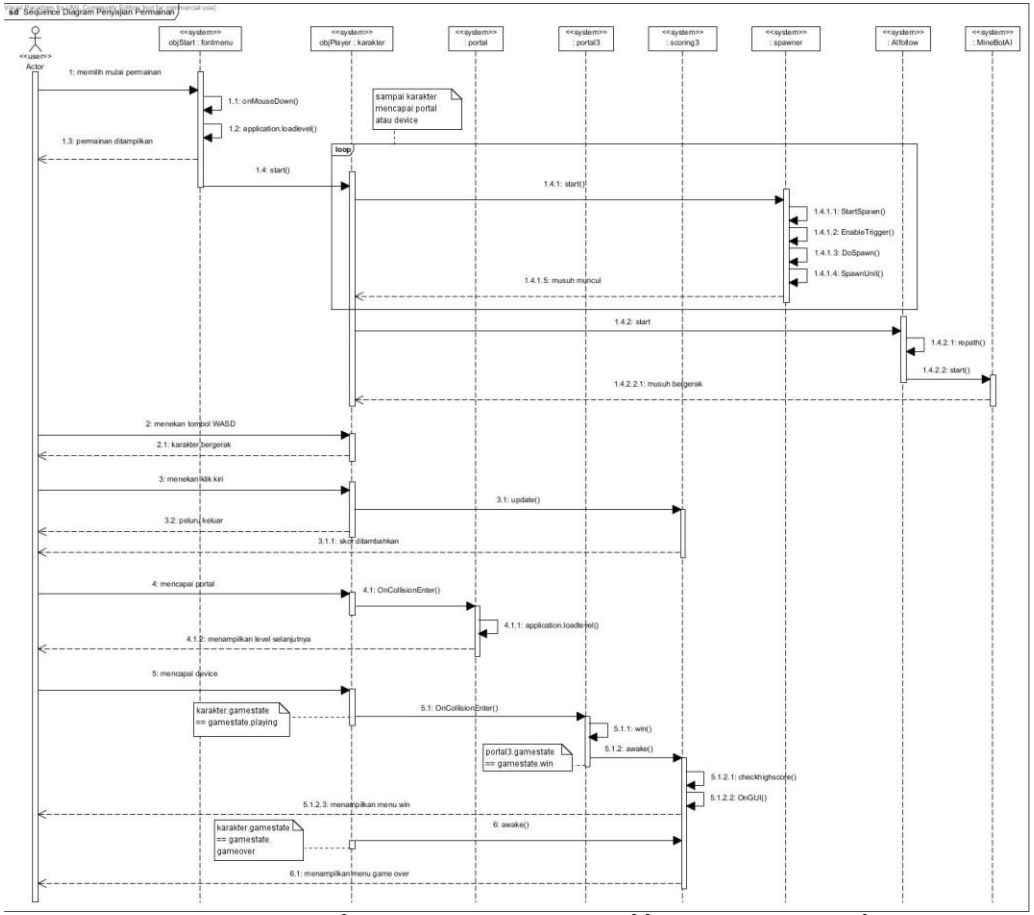
Use Case Diagram The Survival

Kebutuhan Fungsional (Activity Diagram)



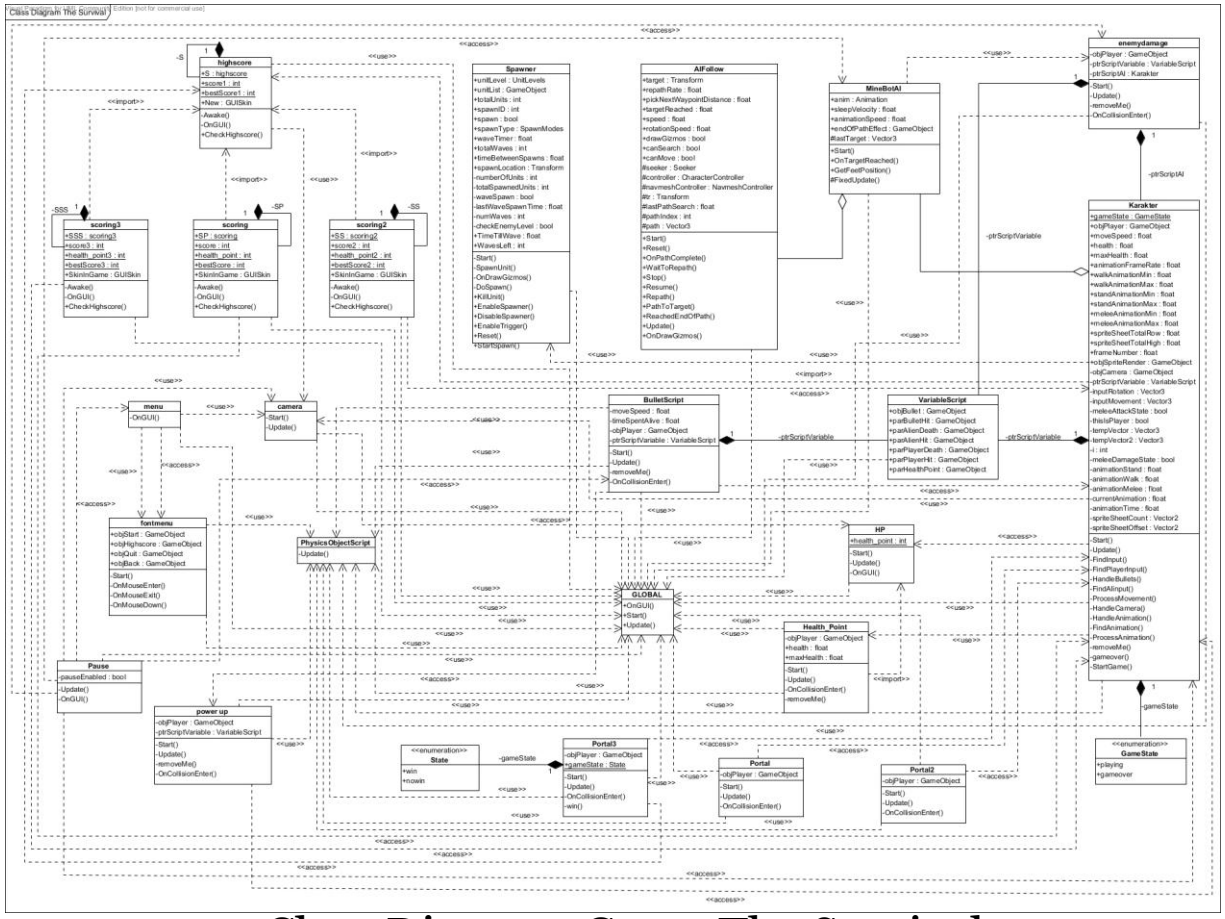
Activity Diagram Penyajian Permainan

Kebutuhan Fungsional (Sequence Diagram)



Sequence Diagram Penyajian Permainan

Kebutuhan Fungsional (Class Diagram)



Class Diagram Game The Survival

Implementasi dan Pengujian

- Pengujian Alpha : White Box dan Black Box
- Pengujian Beta : Kuesioner

Kesimpulan

- Metode PCG dan A* berhasil diterapkan
- Pengguna merasa terhibur dan grafik 2.5D sudah cukup bagus
- Interface nyaman digunakan
- Mudah memainkan dengan keyboard dan mouse
- Mudah menginstalasi