

ABSTRAK

Mohammad Arsyal Ardiansyah , 50420735.

PEMBUATAN GAME “WHEN THE DEAD LIVE” DENGAN PLATFORM 2.5D MENGGUNAKAN UNITY GAME ENGINE

Penulisan Ilmiah. Jurusan Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Gunadama 2023.

Kata Kunci: Aplikasi Game 2D, Game 3D, Game 2.5D Unity Game Engine
(xi + 53 + Lampiran)

Pengembangan permainan video menjadi sebuah fenomena yang terus berkembang dan menarik minat banyak pengguna. Salah satu jenis permainan yang menarik perhatian adalah game 2.5D, yang menggabungkan elemen 2D dengan efek visual tiga dimensi. Dalam penelitian ini, dilakukan pembuatan game 2.5D berjudul "When the Dead Live" menggunakan Unity Game Engine. Game "When the Dead Live" adalah sebuah permainan aksi petualangan yang berlatar dunia pasca-apokaliptik, di mana para makhluk hidup kembali dari kematian sebagai zombie. Pemain akan berperan sebagai protagonis yang harus bertahan hidup, menghadapi tantangan, dan mengungkap misteri di balik bencana tersebut. Unity Game Engine dipilih sebagai platform pengembangan karena memiliki fitur dan kemampuan yang mendukung pembuatan game 2.5D secara efisien dan efektif. Dalam proses pembuatan, berbagai aspek penting dari permainan termasuk desain karakter, lingkungan, mekanik permainan, dan audio diperhatikan dengan seksama untuk menciptakan pengalaman bermain yang menarik dan menantang. Metode pengujian yang digunakan dalam penelitian ini adalah black box testing, di mana setiap fitur dan mekanik permainan diuji untuk memastikan kinerjanya sesuai dengan harapan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa game "When the Dead Live" dapat berjalan dengan baik dan sesuai yang diharapkan.

Daftar Pustaka (2003 - 2022)