

LAMPIRAN

A. Aset Gratis yang Digunakan

Background Music: <https://dova-s.jp/EN/bgm/play18356.html>

Background Music: <https://dova-s.jp/bgm/play18352.html>

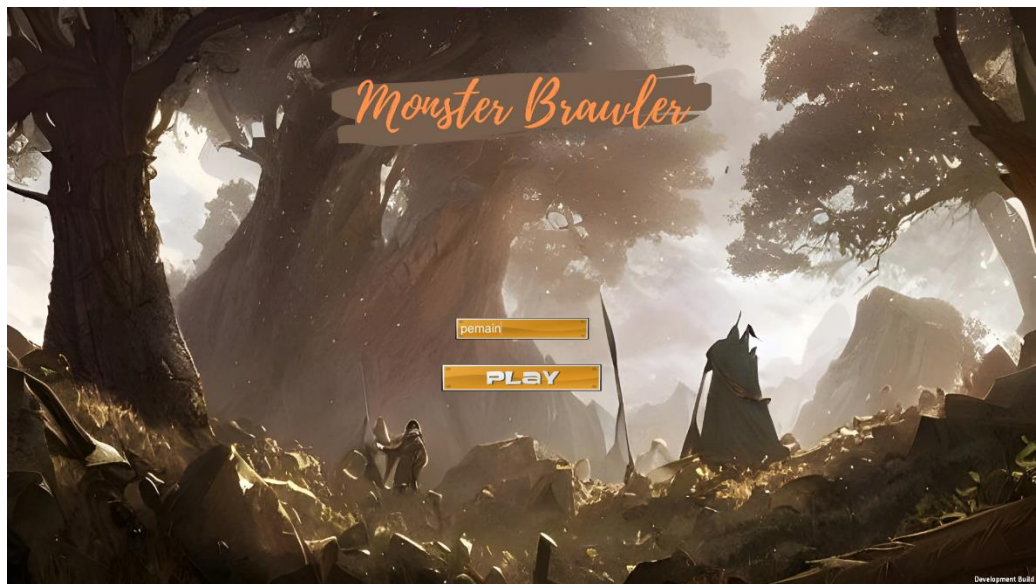
PUN 2: <https://assetstore.unity.com/packages/tools/network/pun-2-free-119922>

3D Model: <https://www.models-resource.com/3ds/pokemonxy/>

Buttons : <https://opengameart.org/content/buttons-with-hover>

B. Instruksi Pemakaian Aplikasi

1. Masukkan nickname yang akan digunakan kemudian tekan tombol PLAY.



2. Memilih mode yang akan dimainkan dengan menekan tombol SINGLE-PLAYER untuk bermain melawan bot, tombol MULTIPLAYER untuk bermain melawan pemain lain, atau tombol OPTIONS untuk mengatur volume musik.

© Hak cipta milik IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.





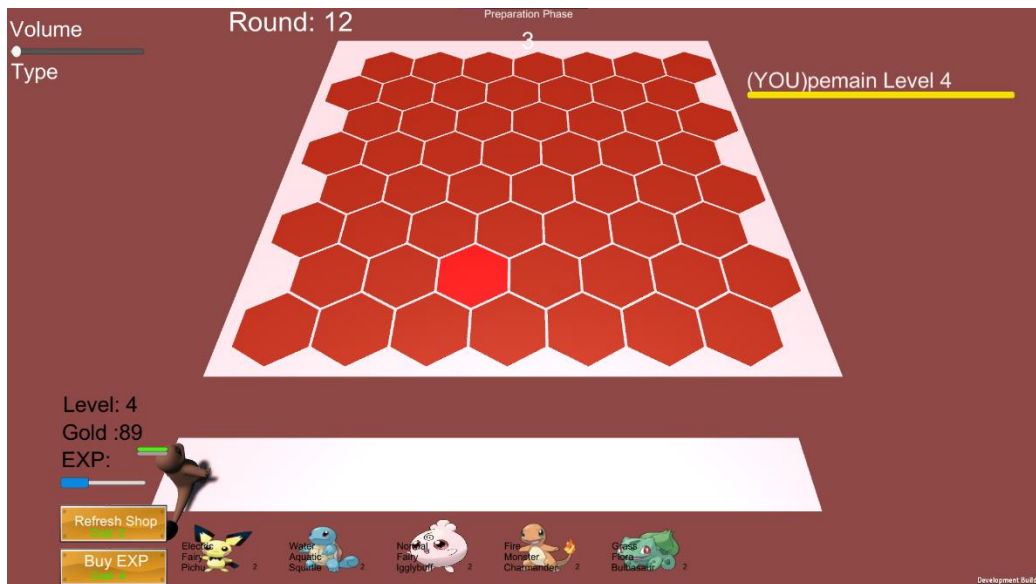
© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



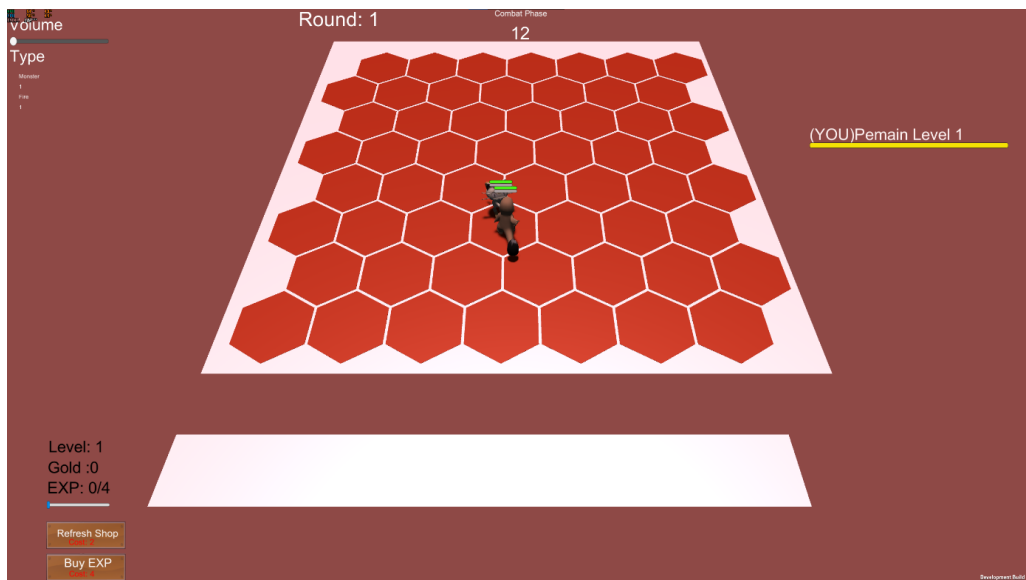
3. Saat masuk ke tampilan game pemain bisa memilih monster/unit yang ingin dimainkan pada menu shop di bagian bawah. Setelah pemain membeli monster tersebut, pemain dapat memasukkan monster tersebut ke arena permainan agar monster tersebut bisa melawan monster lawan.



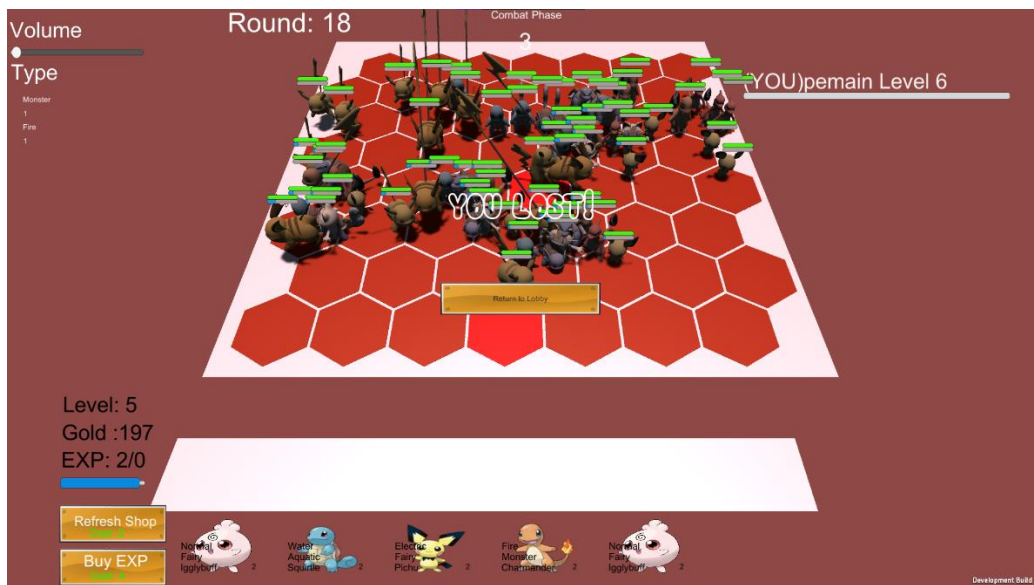
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

4. Monster pemain melawan monster lawan. Pemain hanya bisa membeli monster pada saat preparation phase, saat combat phase pemain hanya bisa melihat monster melawan monster lainnya. Dan saat combat phase,

pemain bisa sambil memikirkan strategi selanjutnya yang akan digunakan sampai di akhir permainan.



5. Saat HP bar pemain telah habis, permainan akan berakhir dan pemain bisa Kembali ke menu utama untuk memulai permainan baru.



© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.