

INTISARI

PEMBUATAN *GAME RACING* 3 DIMENSI “*VELOCE*” DENGAN UNREAL ENGINE 4

Oleh :

MUHAMMAD ARIQ SRIHADI WIBOWOPUTRA
16/396288/SV/10501

Telah banyak *game* yang sudah dirilis untuk berbagai *platform*, seperti Android, PC, dan konsol seperti PlayStation. Namun, untuk membuat sebuah *game*, terdapat berbagai tantangan yang harus dilewati, salah satunya adalah membuat aset yang akan digunakan pada *game* yang akan dikembangkan, seperti model, suara, dan kode. Aset yang dibuat tentu akan lebih banyak apabila *game* yang dikembangkan merupakan *game* yang skalanya lebih besar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis membuat sebuah *game* dengan aliran *racing* yang ditujukan untuk Windows, dengan tujuan untuk membantu para pengembang dalam mengembangkan *game* yang serupa. *Game* ini menggunakan model tiga dimensi untuk lintasan dan mobilnya, dan *game* akan dikembangkan dengan Unreal Engine 4. *Game* ini juga dapat dimainkan dengan *keyboard* atau *controller*.

Setelah *game* berhasil dikembangkan, *game* akan dapat menyediakan pilihan seperti pilihan lintasan dan mobil, menyediakan pengaturan grafis, dan dapat menyimpan waktu tercepat yang didapatkan oleh pemain.

Kata kunci : *game*, balapan, 3 dimensi, unreal engine 4, windows

ABSTRACT

MAKING A 3 DIMENSION RACING GAME “VELOCE” WITH UNREAL ENGINE 4

By :

MUHAMMAD ARIQ SRIHADI WIBOWOPUTRA
16/396288/SV/10501

Many games have been released for various platforms, such as Android, PC, or consoles like PlayStation. However, to make a game, there are various challenges, one of which is to create assets that will be used in games that will be developed, such as models, sounds, and codes. More assets will be created if the game being developed is a larger scale game.

Based on that problem, the author are going to make a racing game released for Windows, with the intention to help other developers in developing a similar game. This game will use three dimension models for its tracks and cars, and the game will be developed with Unreal Engine 4. This game could also be played with keyboard or a controller.

After the game is successfully developed, the game will be able to provide options such as track and car choices, provide graphic settings, and could save the fastest time obtained by the player.

Keywords : game, racing, 3 dimension, unreal engine 4, windows