GAME V-MOE ATTACK



Niman Nurmansyah

10107677

V-Moe Attack

LATAR BELAKANG



- Perkembangan game
- Game hanya 1 jenis
- Tile based game
- Scrolling Shooter
- Penerapan AI



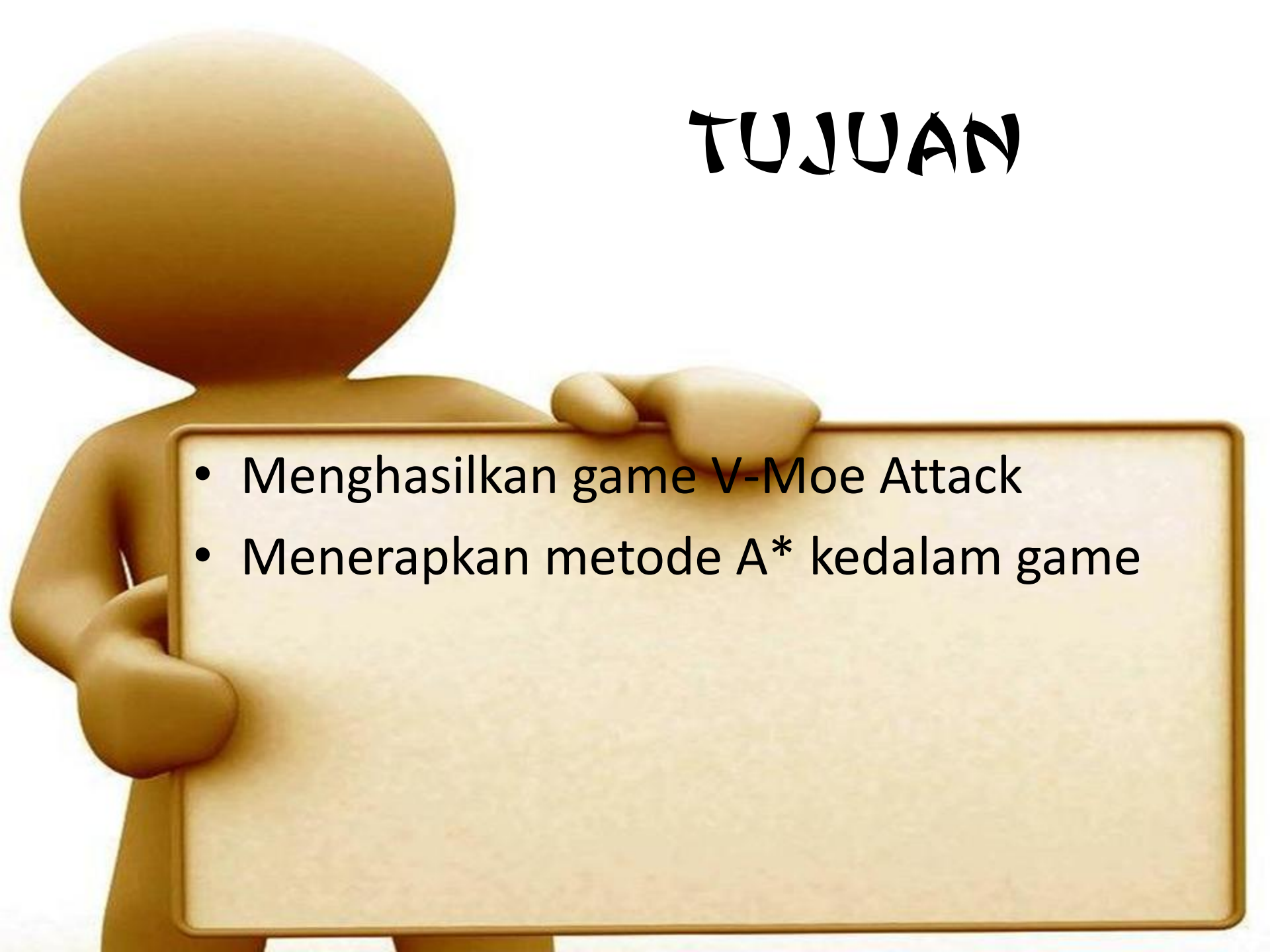
IDENTIFIKASI MASALAH

- Bagaimana membangun game V-Moe Attack dan mengimplementasikan algoritma A* *pathfinding* kedalam musuh dalam *gameplay* *game* “V-Moe Attack”



MAKSUD

- Pembangunan game V-Moe Attack



TUJUAN

- Menghasilkan game V-Moe Attack
- Menerapkan metode A* kedalam game



BATASAN MASALAH

- Game Offline
- Game berbasis desktop
- Tampilan 2D
- Menggunakan IDE Game Maker

BATASAN MASALAH

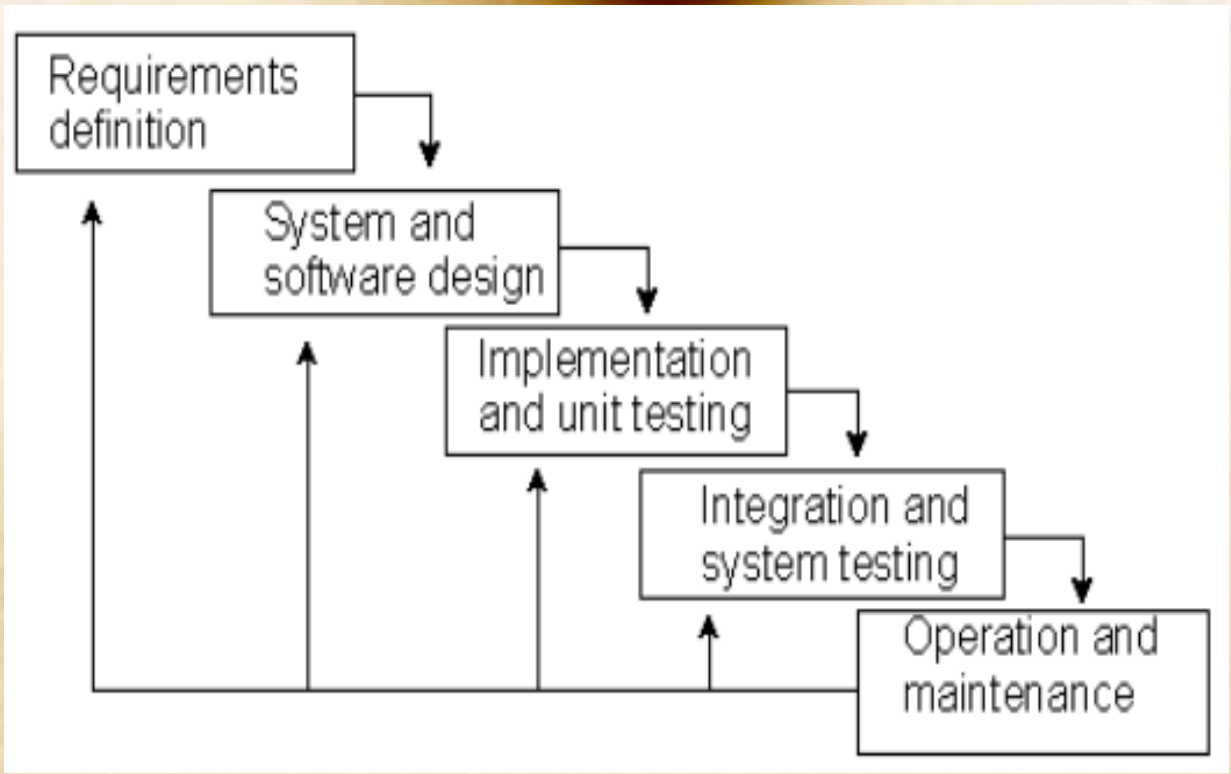
- Memiliki 3 level permainan
- AI menggunakan A* pathfinding yang diterapkan pada musuh.
- Target user adalah anak berumur 6 tahun keatas dan menyukai game arcade



METODOLOGI PENELITIAN

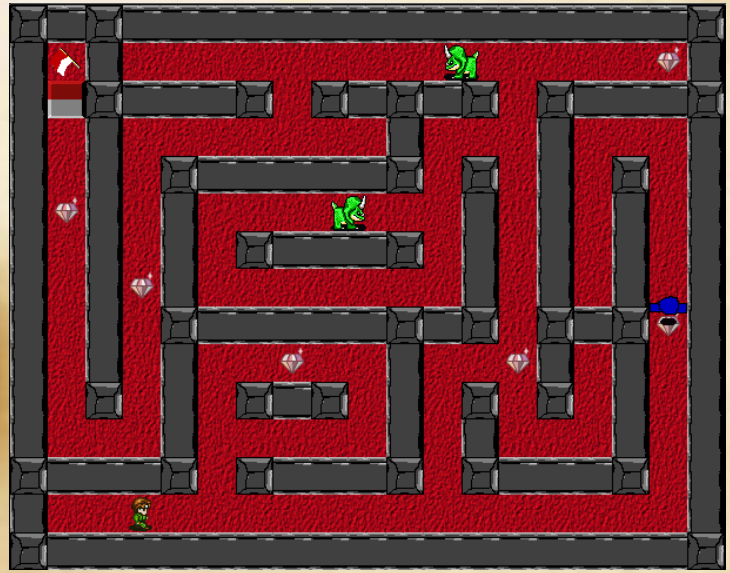
- Tahap pengumpulan data
  - Studi Pustaka
  - Kuisioner

TAHAP PEMBANGUNAN PERANGKAT LUNAK



ANALISIS GAME SEJENIS

- Petualangan Kungi Tersesat di kuil majapahit

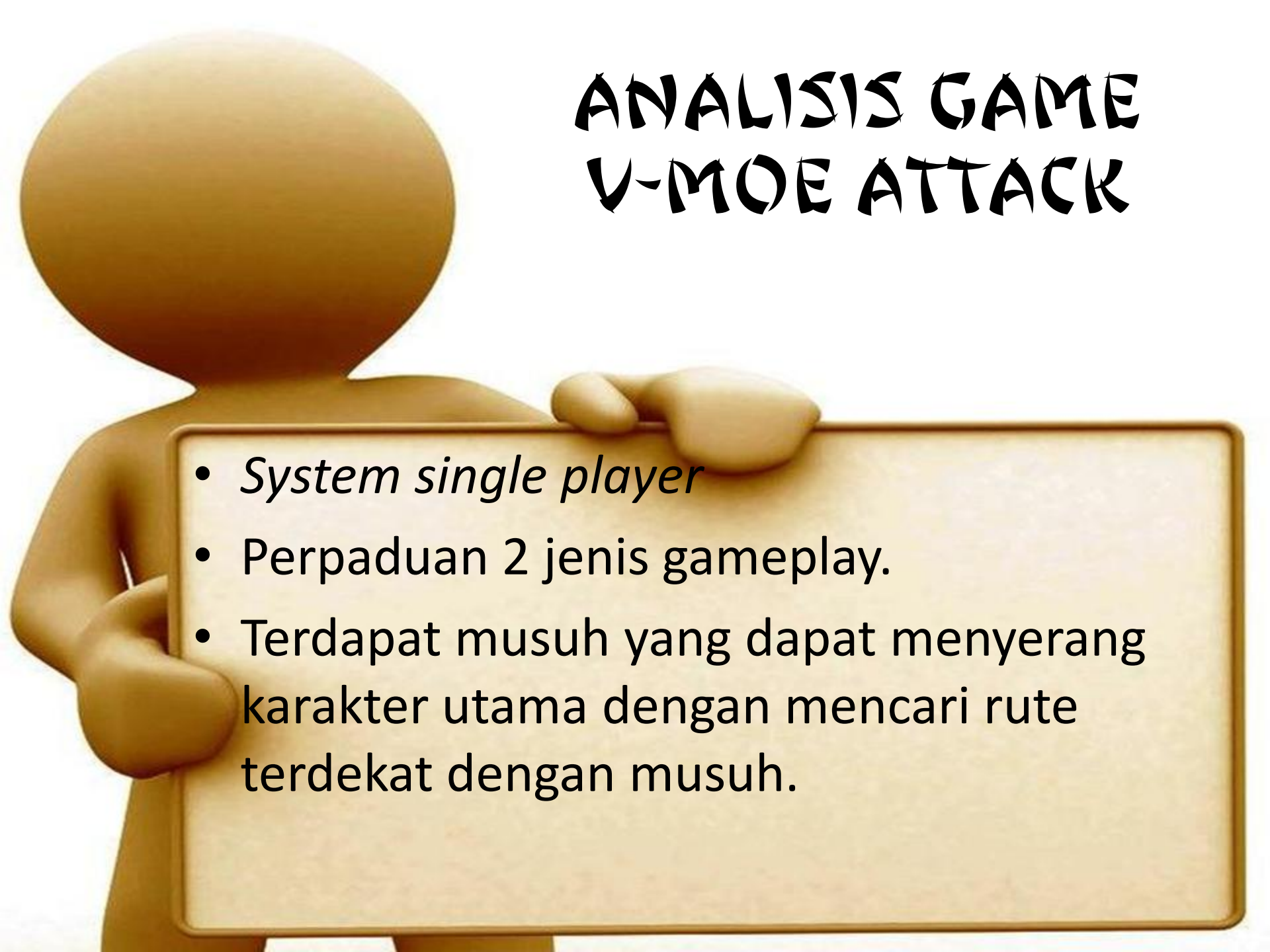




PERBANDINGAN GAME



No	Aspek	Petualangan Kungi dan TwinBee	V-Moe
1	Gameplay	Hanya memiliki 1 jenis gameplay	Mempunyai 2 jenis gameplay
2	Konten AI	Enemy bergerak statis	Enemy bergerak statis dan dinamis (menerapkan A*)
3	NPC	Tidak ada	Ada



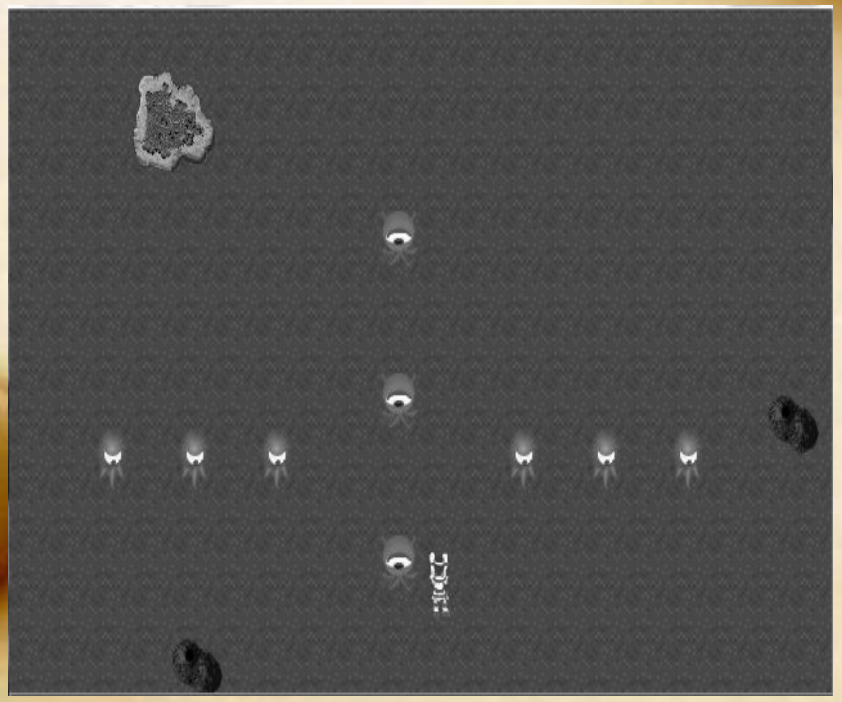
ANALISIS GAME V-MOE ATTACK

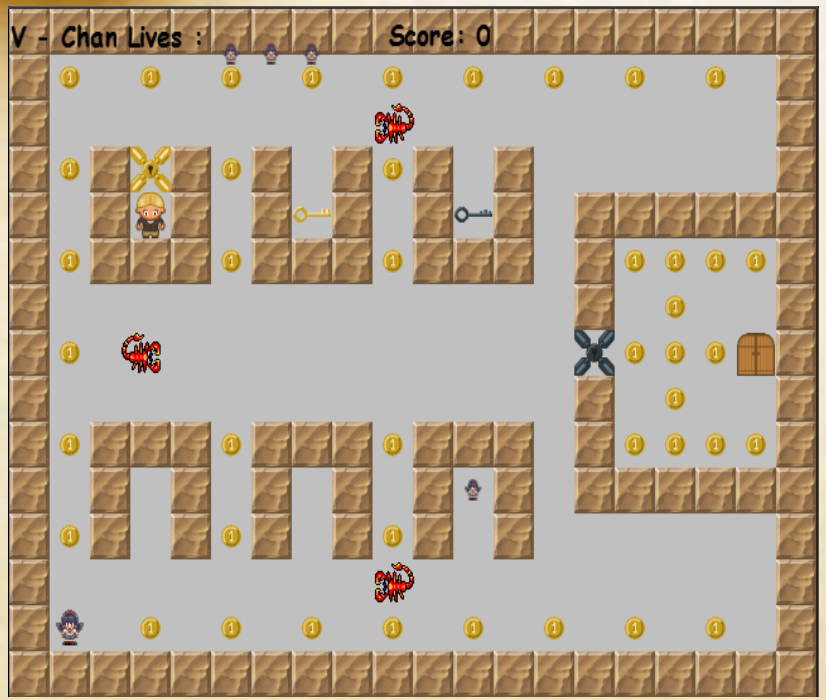
- *System single player*
- Perpaduan 2 jenis gameplay.
- Terdapat musuh yang dapat menyerang karakter utama dengan mencari rute terdekat dengan musuh.

ANALISIS GAME V-MOE ATTACK

- Memiliki 3 (tiga) *level* yang berkesesuaian dengan tingkat kesulitannya
- *Control* karakter menggunakan *keyboard*.
- *Grafik* yang digunakan merupakan *grafik game* 2D

STORYBOARD





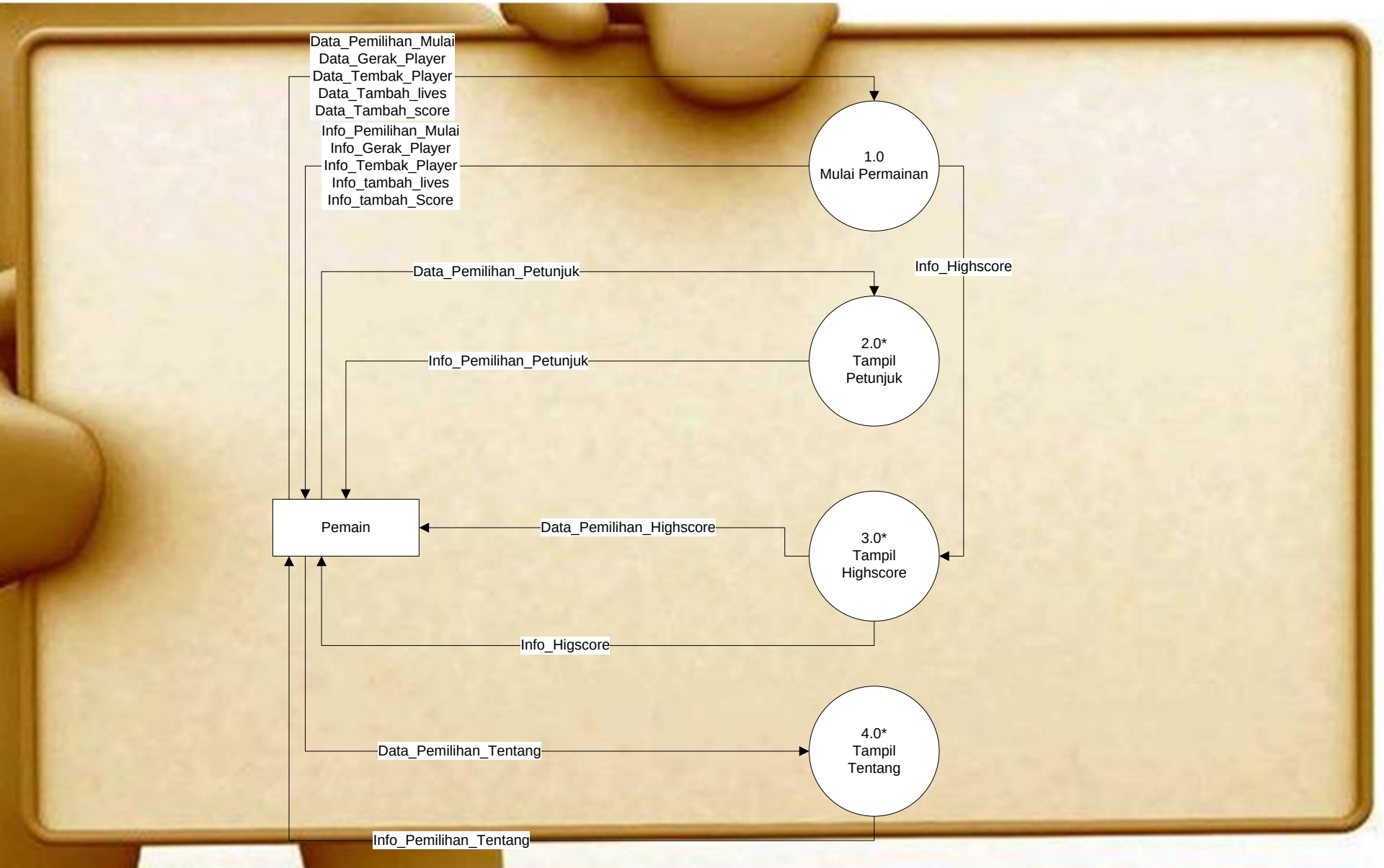
GAMEPLAY

- Karakter pemain berada di pojok kiri bawah
- Karakter mempunyai kemampuan bergerak 4 arah
- Tugas karakter adalah untuk mengumpulkan kunci yang tersebar untuk dapat membuka pintu yang terkunci
- Pemain dapat mengumpulkan poin dengan cara mendapat koin-koin yang tersebar di arena permainan.
- Pintu baru terbuka ketika pemain telah mengumpulkan semua kunci.
- Setelah masuk ke pintu keluar akan dilanjutkan ke level berikutnya.
- Akan ada monster yang mejaga pintu dengan bergerak kekanan-kekiri atau keatas-kebawah
- Akan ada monster yang akan menyerang dengan mendekati dan mengikuti pemain.
- Pemain harus berlari untuk dapat terhindar dari serangan monster yang mendekat dan mengikuti

DIAGRAM KONTEKS



DFD LEVEL 1


Data_Pemilihan_Mulai
Data_Gerak_Player
Data_Tembak_Player
Data_Tambah_lives
Data_Tambah_score
Info_Pemilihan_Mulai
Info_Gerak_Player
Info_Tembak_Player
Info_tambah_lives
Info_tambah_Score
1.0
Mulai Permainan
Info_Highscore
Data_Pemilihan_Petunjuk
2.0*
Tampil
Petunjuk
Info_Pemilihan_Petunjuk
Pemain
Data_Pemilihan_Highscore
3.0*
Tampil
Highscore
Info_Higscore
4.0*
Tampil
Tentang
Data_Pemilihan_Tentang
Info_Pemilihan_Tentang

PENGUJIAN

- Implementasi
- Pengujian black box

BLACKBOX

Komponen Uji	Detail pengujian	Jenis Uji
Button Play	Menampilkan level 1 permainan	[ ] Berhasil [] Tidak Berhasil
Button How to play	Menampilkan petunjuk permainan	[ ] Berhasil [] Tidak Berhasil
Button Highscore	Menampilkan nilai tertinggi dalam permainan	[ ] Berhasil [] Tidak Berhasil
Button About	Menampilkan informasi tentang aplikasi permainan	[ ] Berhasil [] Tidak Berhasil
Button back	Kembali ke menu sebelumnya	[ ] Berhasil [] Tidak Berhasil
Gerak Player	Menampilkan gerak player	[ ] Berhasil [] Tidak Berhasil

KESIMPULAN

- Memiliki 2 jenis game yang berbeda.
- Game ini telah menerapkan algoritma A* dalam musuh player sebagai AI.
- Musuh dalam game sudah termasuk pintar karena dapat mengejar player.

SARAN

- Karakter yang lebih diperjelas.
- Pengembangan AI musuh untuk lebih pintar lagi.
- Perbanyak level dalam game.


DEMO PROGRAM