ABSTRAK

PEMBANGUNAN GAME V-MOE ATTACK

Oleh

NIMAN NURMANSYAH
10107677

Sekarang ini *game* merupakan salah satu media hiburan yang banyak diminati oleh masyarakat. Perkembangan *game* dari jenis-jenis *game* yang begitu pesat, menyebabkan *game* semakin menarik banyak masyarakat. Setiap jenis *game* memiliki keunggulan dan kekurangan masing-masing. Salah satu unsur yang berperan penting dalam sebuah game adalah kecerdasan buatan. Dengan kecerdasan buatan, diharapkan elemen-elemen dalam *game* dapat berperilaku sealami mungkin layaknya manusia.

Game V-Moe yang akan dibangun ini menggabungkan dua jenis game yang berbeda yaitu *Scrooling Shooter* dan *Tile-based Game*. Dalam *game* ini mempunyai musuh yang memiliki kecerdasan buatan dengan menerapkan algoritma A* yang diharapkan musuh menjadi lebih sulit dikalahkan sehingga *gameplay* permainan menjadi lebih menarik. *Game* ini bercerita tentang seorang gadis yang mempunyai kekuatan *super* yang pergi memerangi para *monster* yang telah menculik anggota keluarganya dan menyelamatkan mereka yang di sandera dalam markas *monster*. Kecerdasan buatan yang digunakan dalam *game* yang akan dibangun adalah teknik *searching*. Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah perancangan terstruktur.

Setelah melalui tahapan yang sesuai dengan metode pembangunan yang dipilih, maka dilanjutkan tahap implementasi dan pengujian dengan metode pengujian *blackbox*, *whitebox* dan pengujian *beta*. Berdasarkan hasil dari pengujian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan aplikasi ini berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Kata kunci: *Game*, V-Moe, algoritma A*, *AI, Scrooling Shooter, Tile-based Game.*