

PERGERAKKAN ADAPTIF NON PLAYER CHARACTER TEMAN BERBASIS EVENT MENGGUNAKAN BEHAVIOR TREE DAN RULE BASED SYSTEM

ARWAHYU SUGITO

*Program Studi Magister Teknik Informatika
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Dian Nuswantoro
Semarang 50131, Indonesia*

ABSTRAKSI

Untuk menjadikan game dapat menarik maka perlu dikembangkan Non-Player Character (NPC) yang mempunyai kemampuan seperti manusia yaitu mempunyai kecerdasan (Artificial Intelligent), yaitu kecerdasan buatan yang dibuat untuk menampilkan game terlihat lebih alami dan mirip manusia. Pada penelitian ini, penulis membuat karakter NPC teman seperti manusia yang dapat berlari, bertahan dan menyerang kemudian merancang dan memodelkan pergerakan perilaku NPC player menggunakan Behavior Tree kemudian di implementasikan pergerakan NPC terhadap event. Manfaat dari penelitian ini adalah dapat menjadi suatu langkah awal dalam project pengembangan game yang berkesinambungan sehingga menghasilkan suatu game yang berkualitas, Nantinya jika game ini jadi maka game ini dapat dimainkan oleh seluruh masyarakat Indonesia dimana tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan motivasi dalam pengembangan game 3 dimensi yang lebih baik, Penelitian ini dapat menjadi suatu referensi bagi peneliti lain dalam pengembangan dan penelitian game untuk kedepannya dan Para pengembang game yang sudah menguasai pembuatan game yang mengandung unsur kecerdasan buatan, nantinya dapat menjual gamenya ke masyarakat karena game merupakan salah satu industri kreatif di Indonesia.