

ABSTRACT

These days game is one of entertainment amusement which many enthused by public. Development of game from type's game which is fast, cause's game increasingly draws public. There is 7 type game based on the genre. Seventh of game type is Action, Adventure, Construction and management simulation, Life simulation, RPG (Role-playing game), Strategy, Vehicle simulation and other genre. Every type game has each excellence and insufficiency, hence from that is writer tries makes game with new concept and unique. Sees type game strategy which is enough popular, then through this research are to develop the concept of a diversified strategy game. This game developed by using Adobe Flash CS 3 because this software has ability of graphic either, besides result from this software doesn't require resource high.

ABSTRAK

Dewasa ini game merupakan salah satu hiburan yang banyak diminati oleh masyarakat. Perkembangan game dari jenis-jenis game yang pesat, menyebabkan game semakin menarik masyarakat. Terdapat beberapa jenis game berdasarkan generasinya. Beberapa jenis game itu adalah Action, Adventure, Construction and management simulation, Life simulation, RPG (Role-playing game), Strategy, Vehicle simulation dan Generasi lainnya. Setiap jenis game memiliki keunggulan dan kekurangan masing-masing, maka dari itu penulis berusaha membuat game dengan konsep yang baru dan unik. Melihat jenis game strategi yang cukup populer dan merupakan jenis permainan yang berpikir sehingga player tidak merasa bosan dalam bermain, maka melalui penelitian ini diharapkan dapat dikembangkan konsep game yang berjenis strategi. Game ini dikembangkan dengan menggunakan Adobe Flash CS 3 karena software ini memiliki kemampuan grafik yang baik, selain itu hasil dari software ini tidak membutuhkan resource yang tinggi untuk menjalankannya

Daftar Isi

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	ii
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	ii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA.....	iii
PRAKATA	iv
ABSTRACT.....	v
ABSTRAK.....	vi
Daftar Isi.....	vii
Daftar Gambar	x
Daftar Tabel	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Algoritma AI dan Metode	5
2.1.1. Pola atau Patern.....	5
2.2 Konsep PEAS	7
2.3 <i>Adobe Flash</i>	7
2.4 Action Script 3.0.....	9
2.5 Diagram-diagram UML.....	12
2.5.1 USE CASE DIAGRAM	12
2.5.2 Class Diagram	13
2.5.3 Statechart dan Activity Diagram	14
Bab III ANALISA DAN PEMODELAN	16
3.1. Aturan Permainan Game DARK AGE’S	16
3.1.1. Ketentuan Permainan	16

3.1.2.	Ketentuan Bertarung	17
3.1.3	Ketentuan Beli dan upgrade Pasukan	18
3.2.	Latar belakang Cerita	19
3.3	Rincian Game	20
3.4	Arsitektur Game.....	26
3.4.1	Use Case.....	26
3.4.2	Activity Diagram.....	27
3.4.3	Class Diagram.....	32
3.5	Storyboard	33
3.5.1.	Scene 1 Menu Utama.....	33
3.5.2	Scene 2 Load game	34
3.5.3	<i>Scene 3 Option</i>	35
3.5.4	<i>Scene 5 Credit</i>	36
3.6	<i>Creative Startegy</i>	36
3.6.1	Desain Karakter	37
BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI		38
4.1.	Penerapan Jenis <i>Game</i>	38
4.1.1.	Strategy Battle	39
4.2.	Tampilan	39
4.2.1.	Halaman Menu Utama.....	40
4.2.2.	Halaman Option Game	40
4.2.3.	Halaman About	41
4.2.4.	Halaman Peta.....	41
4.2.5.	Halaman castle sebelum <i>upgrade</i>	42
4.2.6.	Halaman Castle	43
4.2.7.	Halaman Permainan	43
4.2.8	Pembelian Pasukan dan altilery	44
4.3	PEAS	45
4.4	Penjelasan Fungsi.....	46
Bab V Pengujian		54

Bab VI Kesimpulan dan Saran	56
6.1. Kesimpulan.....	56
6.2. Saran	56
Daftar Pustaka.....	vii
LAMPIRAN.....	viii
Lampiran 1 Data Penulis	viii

Daftar Gambar

Gambar 2.1 Pola penyerangan musuh	5
Gambar 2.2 Kordinat Kartesian	8
Gambar 2.3 kordinat pada layar flash	9
Gambar 2.4 perintah 2.....	10
Gambar 2.5 Linkage <i>movieclip</i> dan <i>class</i>	11
Gambar 2.6 <i>USE CASE DIAGRAM</i>	13
Gambar 2.7 <i>Class Diagram</i>	13
Gambar 2.8 <i>Statechart</i>	14
Gambar 2.9 <i>Activity Diagram</i>	15
Gambar 3.1 Gambar bertarung	17
Gambar 3.2 Beli Pasukan	18
Gambar 3.3 <i>Use case DARK Age's</i>	26
Gambar 3.4 Activity memulai misi.....	27
Gambar 3.5 Activity membeli item.....	28
Gambar 3.6 <i>Activity</i> menjual <i>resource</i>	29
Gambar 3.7 Activity Load Game	30
Gambar 3.8 <i>Activity exit game</i>	30
Gambar 3.9 Activity menyerang musuh	31
Gambar 3.10 Class Diagram.....	32
Gambar 3.11Tampilan Menu Utama	33
Gambar 3.12 Tampilan Load Game	34
Gambar 3.13 Tampilan Option	35
Gambar 3.14 Tampilan <i>Credit</i>	36
Gambar 3.15 Karakter Red tribe dan Yellow tribe.....	37
Gambar 4.1 Menu Utama	40
Gambar 4.2 Option Game	40
Gambar 4.3 About.....	41
Gambar 4.4 Peta	42
Gambar 4.5 <i>castle</i> awal.....	42
Gambar 4.6 <i>castle</i> akhir	43
Gambar 4.7 Halaman permainan.....	44
Gambar 4.8 resource	44
Gambar 4.9 tampilan text pembelian pasukan	45

Daftar Tabel

Tabel 2.1 <i>default value</i> tipe data	12
Tabel 3.1 <i>Karakter Red tribe</i>	20
Tabel 3.2 <i>yellow tribe</i>	22
Tabel 3.2 artillery	24
Tabel 3.3 Building.....	25
Tabel 3.4 Tampilan Menu Utama	33
Tabel 3.5 Tampilan Load Game	34
Tabel 3.6 Option	35
Tabel 3.7 Tampilan <i>Credit</i>	36
Tabel 5.1 Tabel Pengujian LevelUp	54
Tabel 5.2 Tabel Pengujian <i>Attack</i> Musuh	55
Tabel 5.3 Tabel pengujian beli pasukan.....	55