

ABSTRAK

Game merupakan bentuk dari animasi interaktif yang dimana pengguna dapat berinteraksi dengan dunia game. Game sendiri terbagi atas beberapa tipe aliran (GamePlay). Aliran game yang dikembangkan oleh penulis adalah EduGames. EduGames adalah tipe aliran game ketangkatas. Sajian ilmu dari games edukasi yang dibuat penulis tentang ilmu — ilmu pembelajaran yang ringan, yang bisa untuk semua umur terutama yang masih di bangku sekolah dasar.

Munculnya game edukasi ini dipicu oleh menurunnya keinginan minat belajar anak dikarenakan pembelajaran di bangku sekolah sendiri yang menarik. Unsur terpenting dalam pembuatan sebuah game adalah manfaat dari game tersebut dan menarik atau tidaknya aliran game tersebut. Cara membuat game tersebut agar menarik adalah peran NPC (Non Player Character), karena dengan adanya peran NPC game tersebut menjadi lebih realistis dan tidak membosankan.

Tugas Akhir ini membahas permasalahan tentang karakter NPC dalam game. Mulai dari pembahasan perpindahan karakter NPC, target favorit karakter NPC, sampai tingkah laku NPC tersebut.

Tujuan Tugas Akhir ini adalah untuk mendukung kecerdasan, keterampilan, penalaran pemain ketika memainkan game tersebut. Pemain akan berfikir sekreatif mungkin untuk menjaga makanan dari karakter NPC yang kelakuannya semakin agresif seiring meningkatnya level game tersebut.

Kata kunci: *games, non player character, interaction, edugames, multi — agent.*