

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kiri <i>Virtua Cop</i> Kanan <i>Call of Duty</i> .....	5
Gambar 2.2 Tampilan pada <i>engine unity</i> .....	6
Gambar 2.3 Daftar platform yang didukung oleh <i>Unity</i> .....	7
Gambar 2.4 Tampilan <i>Scene</i> pada <i>unity</i> .....	8
Gambar 2.5 Tampilan pada <i>tab game</i> .....	8
Gambar 2.6 Tampilan pada <i>hierarchy</i> .....	9
Gambar 2.7 Tampilan <i>Project</i> yang sudah berisi <i>asset</i> .....	10
Gambar 2.8 <i>Asset</i> yang dipilih dapat di edit di <i>tab inspector</i> .....	10
Gambar 2.9 <i>Mono develop</i> yang langsung terintegrasi dalam <i>unity</i> .....	11
Gambar 2.10 Pasukan sekutu yang mulai menyerang TKR .....	13
Gambar 2.11 Suasana Bojongsokosan pasca perang.....	14
Gambar 2.12 Arena Awal .....	16
Gambar 2.13 Arena yang telah diberi estimasi nilai.....	17
Gambar 2.14 Gambar Arena dengan ada nilai penghalang .....	17
Gambar 2.15 Jalan yang terpilih yang telah ada jumlah cost .....	18
Gambar 2.16 Gambar step ke 2 yang dipilih .....	18
Gambar 2.17 Gambar keseluruhan step 3 yang dipilih.....	19
Gambar 3.1 <i>Use Case</i> peperangan rakyat jawa barat .....	20
Gambar 3.2 <i>Sequence Diagram</i> .....	21
Gambar 3.3 Terrain yang telah di beri texture .....	22
Gambar 3.4 <i>Player</i> yang telah di beri senjata .....	23
Gambar 3.5 Animasi NPC .....	24
Gambar 3.6 <i>Navigation Mesh</i> yang sudah dibuat .....	25
Gambar 3.7 Pemberian nilai pada enemy attack.....	27
Gambar 3.8 Pemberian nilai pada enemy <i>health</i> .....	28
Gambar 3.9 Pemberian masukan pada enemy manager .....	28

Gambar 3.10 Struktur Menu .....	29
Gambar 3.11 Pembuatan <i>Plane</i> dan <i>material</i> untuk <i>plane</i> .....	30
Gambar 3.12 Gambar Main menu .....	30
Gambar 3.13 Prolog dengan satu button.....	32
Gambar 3.14 Video berformat ogg yang terdeteksi.....	33
Gambar 4.1 Pengujian A* dengan route berbeda .....	36