

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan pustaka

Skripsi Bayu Susilo (2016), dengan judul Pembuatan *Game* 3D First Person "Combat Area" Berbasis 2D dengan menggunakan Game maker. *Game* ini bercerita tentang menembak objek-objek tertentu sebagai target sesuai level dalam *game*.

Skripsi Nanda Listyanto Indyawan, Emha Taufiq Luthfi(2012), dengan judul perancangan *game* Shoot Enemy Planes menggunakan adobe flash cs3. *Game* ini menceritakan tentang menembak menggunakan pesawat tempur antara pesawat tempur pemain dan 1 pesawat tempur musuh yang menjadi Bos pada setiap akhir level permainan.

Skripsi Robert Theophani Singkoh., Arie S.M., Lumenta, Virginia Tulenan. (2016), dengan judul Perancangan *Game* FPS (*First Person Shooter*) Police Personal Training. *Game* ini dibuat dalam genre *Action Games* dengan mode *First person shooter* atau di mana pemain akan melihat antar muka dalam sudut pandang orang pertama. *Game* ini termasuk dalam *action games* karena pemain akan berada dalam suatu arena dan mencari target yang akan ditembaknya untuk mendapatkan *score*. Pemain harus menembak sasaran yang berupa sasaran tembak dan seluruh gambar