

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, I. F., Jonemaro, E. A., & Akbar, M. A. (2018). Implementasi Adaptive AI Pada Game Turn-Based RPG Dengan Menggunakan Metode Hierarchical Dynamic Scripting. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer Vol. 2, No. 2 Februari 2018*, 703-714.
- Aldo, M. S., Kusuma, P. D., & Nugrahaeni, R. A. (2021). Implementasi Rule-Based Method Untuk NPC Pada Permainan Racing Car. *e-Proceeding of Engineering*, 6277.
- Ansori, Y., Fadila, J. N., & Nugroho, F. (2021). Pembuatan Game 2D Susun Terjemah Kosa Kata Bahasa Arab Dengan Memanfaatkan Library A* Karya Aron Granberg. *JIP (Jurnal Informatika Polinema)*, 13-18.
- ESRB. (2024, Januari 17). *Entertainment Software Rating Blog*. Retrieved from E for Everyone Was The Most-Assigned Age Rating in 2023: <https://www.esrb.org/blog/e-for-everyone-was-the-most-assigned-age-rating-in-2023/>
- Hutauruk, R. J. (2024). ANALISIS USER EXPERIENCE WEBSITE PENGGERAK JAMINAN SOSIAL INDONESIA (PERISAI) BPJS KETENAGAKERJAAN PURWOKERTO MENGGUNAKAN METODE USER ACCEPTANCE TEST (UAT). *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*.
- Kanata, A., Anwar, C. R., & Rahim, R. R. (2022). Pengaruh Edukasi Rating Game Sebagai Media Pendidikan Terhadap Pemahaman Orang Tua Murid. *Jurnal Tekpend*.
- Majewski, J., Oriz, E., Scammell, R., & Touch, A. (2022). *2D GAME ART, ANIMATION, AND LIGHTING FOR ARTIST*. Unity Technologies.
- Manuaba, I. K. (2017). Text-Based Games as Potential Media for Improving Reading Behaviour in Indonesia. *Procedia Computer Science 116*, 214-221.
- Miharja, S. (2022). Gamifikasi Media Edukasi Operasi Aritmatika Dalam Permainan Cafe Menggunakan Teknik Collision Detection. *Bulletin of Computer Science Research*, 156-160.

- Muttakin, M. A., Wibowo, S. A., & Prasetya, R. P. (2020). Game Turn-Based Role Playing Game (Turn-Based Rpg) "Grand Line" Dengan Unity Game Engine Berbasis Android Menggunakan Metode Hierarchial Dynamic Scripting. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika) Vol. 4 No. 2, September 2020*, 254-261.
- Orosz, A. (2021). *Generating Text-based Adventure Games*. Pennsylvania.
- Prayoga, D., Rusdiana, L., & Yedithia, F. (2022). Pengembangan Game 2D Platformer "Virus Must Die" Berbasis Android Menggunakan Unity. *Jurnal SAINTEKOM, Sains, Teknologi, Komputer, dan Manajemen*, 200-209.
- Rafiq, A., Kadir, T. A., & Ihsan, S. N. (2021). Pathfinding Algorithms in Game Development. *The 6th International Conference on Software Engineering & Computer Systems*.
- Rahmawati, I., Leksono, I. P., & Harwanto. (2020). Pengembangan Game Petualang Untuk Pembelajaran Berhitung. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan Volume 5, No 1, April 2020*, 11-23.
- Ramadhan, M., Prasetya, R. P., & Zahro, H. Z. (2023). Rancang Bangun Game Lost In The Zombie Apocalypse Menggunakan Metode Finite State Machine Berbasis Dekstop. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika) Vol. 7 No. 4, Agustus 2023*, 2264-2271.
- Rangkan Nuaja, I. A., Wiranatha, A. C., & Wibawa, K. S. (2022). Rancang Bangun Game Patih Kebo Iwa Bergenre Turn Based Role Playing Game Berbasis Android. *JITTER - Jurnal Ilmiah Teknologi dan Komputer Vol. 3, No. 1 April 2022*.
- Setiawan, R., Pragantha, J., & Haris, D. A. (2018). Pembuatan Game Role-Playing Turn-Based Dengan Sistem Rock-Paper-Scissors "Gevangen". *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi*, 194-199.
- Sousa, J. P., Tavares, R., Gomes, J. P., & Mendonca, V. (2022). Review and analysis of research on Video Games and Artificial . *Procedia Computer Science 204*, 315-323.

Wijaya, Y. D., & Astuti, M. W. (2021). Pengujian Blackbox Sistem Informasi Penilaian Kinerja Karyawan PT Inka (Persero) Berbasis Equivalence Partitions. *Jurnal Digital Teknologi Informasi Volume 4 Nomor 1 2021*, 22-26.