

Abstrak

Tujuan penelitian ialah membuat *Game* “Guardian-G” dengan objektif dan alur cerita yang menekankan pada manfaat dan kandungan yang ada dalam buah – buahan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode analisis dan metode perancangan. Hasil yang dicapai adalah sebuah *Game* “Guardian-G” tentang buah - buahan dengan alur cerita yang menarik. Kesimpulannya adalah menghasilkan *game* “Guardian-G” dengan lebih dari satu akhiran yang dapat menambah wawasan tentang kandungan dan manfaat yang ada di dalam buah - buahan.

Kata kunci : *Game*, FPS, buah, perancangan