

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari pembuatan game “The Adventure of Mountain Climber” maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Untuk membuat game The Adventure of Mountain Climber dilakukan beberapa langkah yaitu membuat konsep cerita, merincikan game dan membuat rancangan tampilan antar muka. Hasil rancangan tersebut kemudian diimplementasikan ke dalam game engine Scirra Construct 2.
2. Game “The Adventure of Mountain Climber” ini memiliki 3 level yang memiliki kesulitan yang berbeda.
3. Pendistribusian game dapat dilakukan melalui google playstore dengan cara mudah dan murah.

5.2 Saran

Game ini masih memiliki banyak kekurangan dan harus di kembangkan lagi, adapun saran-saran yang ingin disampaikan yaitu:

1. Penambahan jalan cerita dibuat lebih panjang dan menarik sehingga membuat game lebih mengesankan dan tidak membosankan akan jalan cerita dari *game* tersebut.

2. Perlunya penambahan game desain agar penggambaran latar tempat lebih kompleks dan menarik.
3. Penambahan link social media untuk membagikan perolehan poin pemain guna membantu pendistribusian game.
4. Penambahan Admob pada game untuk tujuan komersial bagi penulis.

