

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan tahap-tahap yang telah dikerjakan selama proses pembuatan *game* *Bedtime Zombie*, dapat disimpulkan bahwa :

1. Perancangan *game* *Bedtime Zombie* menghasilkan sebuah *game* PC dengan genre *adventure* yang dapat dimainkan menggunakan joystick atau keyboard.
2. Dalam pengujian *game* *Bedtime Zombie* pada menu utama berfungsi sesuai rencana namun menu *settings* masih belum berhasil untuk mematikan atau menghidupkan suara musik dan suara efek. Dalam pengujian *gameplay* *single player* sudah berhasil namun pada pengujian *gameplay* *two player* masih belum berhasil karena masih banyak yang belum bisa berjalan pada *player 2* seperti *health*, *score*, dan *life*. Skor berhasil ditampilkan pada hasil akhir saat semua level berhasil diselesaikan.

#### **5.2 Saran**

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa pembuatan laporan ataupun pembuatan *game* ini masih mempunyai banyak kekurangan. Oleh karena itu, saran yang dapat diberikan oleh penulis antara lain :

1. Fungsi *health*, *life*, dan *score* pada *player* ke dua masih belum bisa digunakan.

2. Game Bedtime Zombie belum memiliki fungsi highscore yang bisa memperlihatkan score tertinggi pemain.
3. Memperbanyak level agar semakin menarik bagi yang memainkan.
4. Menambah asset properti untuk memperjelas jalan cerita didalam game.
5. Menambahkan prolog atau mini comic pada loading screen agar bisa membantu pemain memahami jalan cerita yang dibuat.
6. Memperbaiki User Interface saat pemain berhasil mengalahkan bos.
7. Menambahkan Artificial Intelegence pada musuh agar lebih menarik dan menambah tantangan saat bermain.
8. Memperbanyak melihat referensi game bergenre adventure 2D, membaca buku tentang unity dan bahasa c#.

