

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil pembuatan skripsi ini dapat diambil kesimpulan berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun oleh penulis sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan game menggunakan software Construct 2 terdapat beberapa bagian penting yang perlu diperhatikan yaitu, manajemen layout yang merupakan lembar kerja sekaligus yang akan ditampilkan dalam game yang akan dibuat, manajemen layer merupakan isi dari layout yang digunakan untuk membuat tampilan dalam game atau latar game yang akan kita buat seperti background, arena, HUD, Popup, dan sebagainya. Lalu manajemen event yang berisi logika dan perintah yang diberikan agar game dapat berjalan sesuai perintah.
2. Perancangan game event dalam event sheet harus diatur dan dikelompokkan sesuai dengan fungsi yang akan dieksekusi agar memudahkan pada saat mengedit atau memperbaiki jika ada kesalahan pada event yang diberikan, seperti pengelompokan event animasi karakter, player control, event AI, dan sebagainya.
3. Pembuatan AI dalam game ini memanfaatkan pembuatan beberapa variabel dalam event sheet dimana setiap variabelnya memiliki fungsi dan perintah yang berbeda-beda dalam suatu kondisi yang berbeda juga, seperti variabel yang memiliki perintah untuk menampilkan animasi memukul pada suatu karakter,

variabel untuk bergerak mendekati karakter pemain, dan sebagainya. Kemudian dalam kondisi tertentu beberapa variabel tersebut akan dipilih oleh sistem secara acak untuk dieksekusi, agar tidak mudah ditebak oleh pemain.

5.2 Saran

Game “Magic Art Battlemage” masih dapat dikembangkan lagi, berikut adalah beberapa saran untuk pengembangan game ini:

1. Membuat game “Magic Art Battlemage” menjadi multiplatform, sehingga dapat dimainkan juga di perangkat lainnya seperti Android atau iOS
2. Membuat game “Magic Art Battlemage” menjadi online multiplayer atau LAN multiplayer sehingga bisa dimainkan bersama pada perangkat yang berbeda.
3. Penambahan karakter, magic spell, dan penambahan level pada mode challenge agar lebih banyak variasi pilihan dan tantangan yang dapat dipilih pemain
4. Menambahkan variasi serangan yang berbeda pada setiap karakter yang berbeda dengan efek dan kekuatan serangan yang berbeda. Contoh, pada karakter satu, saat pemain menekan tombol arah kanan 2x lalu tombol memukul, maka akan memberikan serangan pukulan bertubi-tubi.