

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembuatan *game* The Lost Queen berplatform Android yang ditambahkan fitur membagikan *score* ke *timeline* Facebook ini, maka dapat ditarik kesimpulan:

1. Untuk membuat *game* yang menarik dapat ditambahkan fitur-fitur sederhana seperti membagikan *score* ke Facebook agar persaingan antar pemain lebih menantang.
2. Untuk membuat tombol *share social* berfungsi harus menggunakan url yang dapat membuka halaman *share* konten pada Facebook. Url tersebut diatur dengan cara menambahkan *behavior browser* pada *project game*.
3. Untuk pergerakan monster dalam *game* dapat diatur sesuai rancangan dengan cara menambahkan *behavior sine* dan *custom movement*. Pergerakan menggunakan *behavior sine* dapat diatur di kolom pengaturan, sedangkan *behavior custom movement* dapat di atur dengan algoritma dalam *event sheet*.
4. Untuk cara mengalahkan monster setiap stagenya juga dapat diatur menggunakan *behavior* dan *event sheet* agar memiliki kesulitan yang berbeda-beda.
5. Untuk mengatur kecepatan serangan dan jarak pandang Orge Monster dapat diatur dengan mengubah parameter *line of sight* sebesar 200 – 300 *pixel*

pada jarak pandang. Sedangkan untuk mengatur kecepatan peluru dapat diubah pada parameter *behavior bullet*.

6. Untuk mengalahkan bos monster pada setiap stage harus menggunakan jebakan yang disediakan. Ketika jebakan mengenai bos maka nyawa yang telah diatur pada *event sheet global variable* akan berkurang sehingga monster dapat mati.
7. Untuk membuat karakter mengaktifkan jebakan ketika berada pada posisi tuas dan mengayunkan pedangnya maka ditambahkan *source code overlapping* dan *is animation "serang" playing*.

## 5.2 Saran

Fitur dan gameplay yang dibuat pada *game* The Lost Queen ini tentunya masih bisa dikembangkan, dan berikut beberapa saran dari penulis:

1. Penambahan stage, monster, dan jebakan untuk meningkatkan kesulitan yang akan dihadapi pemain.
2. Membuat gambar yang menarik ketika *score* di bagikan ke Facebook sehingga pemain yang belum bermain *game* dapat tertarik.
3. Menambahkan fitur membagikan *score* ke media sosial lainnya seperti Twitter, Instagram dan Whatsapp.
4. Membuat fitur yang baru seperti "Time Attack" yaitu memberi batas waktu kepada pemain untuk menyelesaikna setiap stagenya lalu meraih waktu tercepat. Tentunya hasil perolehan waktu tercepat juga dapat dibagikan bersamaan dengan *score*.