

BAB IV KESIMPULAN

4.1 Kesimpulan

Berasarkan hasil dari implementasi *combat system* pada game “Sabot : Rise of Undead” CORISINDO 2024 dibuat dengan menggunakan *visual scripting* yang dirumuskan menjadi :

1. Pembuatan *combat system* pada game “Sabot : Rise of Undead” CORISINDO 2024 dibedakan menjadi 3 tahapan yaitu pra-produksi yang berfokus pada dokumentasi mekanik dalam Game Design Document (GDD) dan *Prototyping*, produksi yang berfokus pada *visual scripting* untuk *combat system* dan pasca-produksi dilakukan dengan *debug&testing* dimana *game* diuji coba agar layak dimainkan.
2. *Game* telah diuji oleh juri Lomba Nasional Corisindo 2024 dengan mendapatkan juara 1 dan dinilai 4 juri dengan nilai total maksimal 400. Dengan penilaian total nilai dampak manfaat 341, nilai total kreativitas originalitas 364, nilai total estetika 371, nilai total *gameplay* 367 dan nilai total kesesuaian *game* dokumentasi dengan pengembangan aplikasi permainan 372.

4.2 Saran

Berikut saran yang kami dapat dari dosen pembimbing serta evaluasi dari tim mengenai *combat system* :

1. Penambahan mekanisme untuk aksi *block* atau *parry* pada *combat system* game “Sabot : Rise of Undead”.
2. Penambahan *consumable item* untuk menambahkan *health*.
3. Kemudian untuk keseluruhan dari *game* akan dilanjutkan hingga titik *release* di *platform* Steam dan Epic Games.