

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah proses pembuatan game "*Phantom World*" selesai, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Game adventure 2D "*Phantom World*" dibuat menggunakan game engine Construct 2.
2. Game adventure 2D "*Phantom World*" disusun tanpa menggunakan coding.
3. Mengimplementasikan "*Phantom World*" menggunakan Construct 2 walaupun tanpa menggunakan coding, ternyata tetap membutuhkan pengetahuan programmer untuk membuat logika-logika dalam game.

5.2 Saran

1. Untuk mendesain "*Phantom World*", diperlukan kemampuan untuk mendesain level yang bagus, dikarenakan game ini termasuk game yang sederhana, sehingga untuk membuatnya menjadi menarik untuk dimainkan diperlukan level - level yang menantang dan tidak membosankan.