

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari hasil pembuatan game “Swordsman” dapat ditarik kesimpulan bahwa

- a. Dalam perancangan game RPG Maker VX Ace di mulai dari konsep cerita, perancangan, Implementasi dan uji coba sistem sehingga di dapatkan sesuai dengan sistem yang telah di rancang
- b. Untuk sampai ke level yang tinggi pemain harus hunting atau berburu monster untuk mendapatkan item drop yang di jatuhkan monster setelah terbunuh. Dan item ini bisa digunakan atau di jual untuk mendapatkan uang untuk membeli item yang lebih tinggi levelnya.
- c. Berdasarkan hasil ujicoba game RPG VX Ace game ini bisa di mainkan dengan baik ,lancar dan tanpa kendala. Tester atau orang yang menilai game ini memberikan komentar yang baik terhadap game RPG VX Ace.

## 5.2 Saran

Game ini masih memiliki kekurangan yang harus diperbaiki maupun dikembangkan, adapun saran-saran yang ingin disampaikan yaitu:

- a. Permainan dapat diperluas dan lebih variatif dari yang semula berpola linier (hanya memiliki 1 ending) menjadi non linier (memiliki lebih dari satu ending) agar cerita dari game menjadi lebih berbobot dan menarik.
- b. Daerah yang dijelajahi (map) dibuat lebih beragam dan menantang.
- c. Elemen-elemen permainan seperti peralatan, skill, dan musuh dibuat lebih variatif lagi
- e. Cerita dalam game dikembangkan agar jalan cerita semakin mengesankan dan tidak membosankan.
- f. Jumlah NPC (Non Playing Character) di tambah agar tidak banyak daerah yang kosong.