

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah penulis menyelesaikan pembuatan game “Combat Area” ini, maka penulis memiliki beberapa kesimpulan terkait pembuatan game ini. Berikut adalah beberapa kesimpulan tersebut.

1. Pembuatan game fps 3D “Combat Area” berbasis grafik 2D dapat dilakukan dengan menggunakan Game Maker 8.
2. Pembuatan texture grafik pada game Combat Area ini dapat menggunakan Adobe Photoshop CS5.
3. File game Combat Area ini kecil sehingga tidak memerlukan computer atau laptop dengan spesifikasi hardware yang tinggi untuk memainkannya.

5.2 Saran

Agar game Combat Area ini dapat dikembangkan kembali, berikut saran yang dapat diberikan oleh penulis :

1. Game Combat Area 3D ini dibuat dengan berbasis grafik 2D dapat dikembangkan kembali dengan cerita yang berbeda.
2. Game Combat Area ini dapat dikembangkan kembali dengan alur cerita yang lebih panjang dan juga grafik yang lebih baik lagi.
3. Ada baiknya game yang berbasis desktop ini memiliki fasilitas *Multiplayer* agar dapat dimainkan lebih dari satu orang.

4. Harapan penulis semoga game ini dapat berguna dan dimanfaatkan sebagai sarana hiburan. Penulis juga menerima kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Karena penulis menyadari bahwa dalam pembuatan game "Combat Area" ini masi terdapat banyak kekurangan yang dapat diperbaiki maupun dilengkapi oleh pengembang selanjutnya.

