

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil pembuatan game "*The Adventure of Nicky*" menggunakan Unity Engine maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Ada beberapa tahapan dalam membuat game "*The Adventure of Nicky*" diantaranya menentukan konsep dasar dari game, menentukan *tool* atau *software* yang akan digunakan, menentukan *gameplay* game, menentukan visual dan audio, proses pembuatan dan publishing.
2. Dalam pembuatan game terdapat banyak unsur-unsur seperti grafis, animasi dan suara.
3. Penggunaan Unity Engine akan mempermudah pembuatan game karena banyak fitur yang *powerful* seperti mendukung *multi-platform*, bisa digunakan untuk membuat game 2D maupun 3D dan mendukung beberapa bahasa pemrograman.
4. Game "*The Adventure of Nicky*" ini dapat dimainkan oleh semua kalangan. Berdasarkan hasil pengujian dari beberapa user, dapat disimpulkan bahwa game ini mudah dimainkan.
5. Game ini memiliki genre *Platformer* dimana pemain dapat menggerakkan karakter untuk melompat antar platform, melewati halangan, dan mengalahkan musuh untuk sampai ke tujuan untuk menang.

5.2 Saran

Game "*The Adventure of Nicky*" ini tentu masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu perlu dilakukan pengembangan yang lebih lanjut agar game semakin menarik untuk dimainkan. Adapun saran-saran yang dapat dipertimbangkan agar game dapat berjalan lebih optimal yaitu :

1. Game ini dapat dikembangkan secara luas tidak hanya untuk platform Android.
2. Dalam pengembangannya mungkin game ini dapat ditambah tingkat kesulitannya seperti menambahkan beberapa halangan yang lebih menantang.
3. Menambah karakter dan level yang lebih bervariasi.
4. Animasi dan serangan musuh ditambah agar lebih menarik pada saat melawan musuh, serta gerakan dan serangan boss ditambah agar lebih menantang.
5. Dalam pembuatan game, *resource* yang digunakan harus diperhatikan sesuai dengan *platform* yang menjalankannya sehingga pada saat game dijalankan game tersebut optimal dan tidak berat untuk dimainkan.