

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah proses pembuatan game Durango selesai, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Ketika desain level musik yang diadaptasi dari *Rayman Legends* diaplikasikan ke dalam game bergenre *racing* dan *driving*, maka hasilnya dapat menjadi fantastis bila *Designer* dapat membuat desainnya menjadi menarik, *Artist* dapat membuat modelnya dengan baik dan *programmer* dapat membuat performa gamenya berjalan semestinya dan berfungsi dengan baik.
2. Ketika camera di level music *Rayman Legends* diaplikasikan ke Durango dalam bentuk *Top Down Perspective*, maka hasilnya tidak jauh berbeda dengan yang ada dalam *Rayman Legends*. Tetapi dengan kamera ini game Durango menjadi terlihat *retro* seperti game *Grand Theft Auto* dan *Grand Theft Auto 2* di tahun 90 an.
3. Parameter performa dalam kendaraan harus dibuat agar pemain dapat mengikuti tempo music dalam game dengan mudah. Untuk menaikkan performa hingga tepat atau melebihi parameter level, pemain harus melakukan upgrade performa mobil mereka.
4. Mengimplementasikan Durango merupakan hal yang sulit karena harus diperlukan *level programming* yang tinggi agar bisa berjalan lancar.

5.2 Saran

- Banyak orang beranggapan bahwa ide mode *Catch The Beat* untuk Durango itu unik dikarenakan selain harus mahir dalam mendesain *world map*, designer juga harus tahu tentang music sehingga music yang dipilih bisa sesuai dengan *world map* yang dibuat. Pembuatan mode *Catch The Beat* ini harus dilakukan dengan teliti agar tempo music sesuai dengan laju mobil sehingga pemain tidak kesulitan untuk menyelesaikan jenis misi ini.
- Untuk mendesain Durango, diperlukan ketelitian yang tinggi, dikarenakan banyak game yang memiliki jenis serupa tetapi gagal di bagian *balancing* seperti dalam game *Driver: San Francisco* dan *The Crew* dimana lari dari polisi adalah hal yang mustahil dan polisi dengan mudahnya bisa menangkap pemain meski dalam mode *easy* sekalipun.
- *Artificial Intelligence* musuh dalam game Durango haruslah pintar agar bisa mengejar pemain dan menghindari obstacles yang ada. Selain itu AI NPC juga harus teratur sehingga tidak mengganggu jalannya lalu lintas dalam game. Ini sangat penting bila ada misi yang berjenis *tailing* dimana pemain harus membuntuti mobil musuh atau misi *preserve damage* dimana pemain harus menghindari untuk membuat damage bar terisi melebihi parameter yang disediakan.