

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Setelah menyelesaikan pembuatan permainan “Petualangan Ryutaro: Misi Mengalahkan Death Lord”, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yang akan dijabarkan berikut ini:

- 1 Menghasilkan sebuah *game* yang memiliki konsep baru, yaitu gabungan dari *game* RPG dan *action battle*.
- 2 Pengembangan jurus secara evolusi, dapat digunakan untuk menggantikan jurus-jurus yang umumnya terdapat di RPG.

6.2. Saran

Sub bab ini berisi saran pengembangan permainan “Petualangan Ryutaro: Misi Mengalahkan Death Lord”. Berikut ini adalah saran-saran yang dikemukakan:

1. Pengembangan *game* ini dalam pembuatan gambar bisa menggunakan sudut pandang 3D, agar gambar yang dibuat terlihat lebih hidup dan nyata.
2. Jika memungkinkan dapat dibuat versi *online* agar permainan ini dapat bersifat multiplayer.
3. Penggunaan *peralatan* menggunakan sistem *drag and drop* dari *inventory*.
4. Cerita pendukung dalam *opening* ataupun *closing* dibuat animasi, sehingga *game* menjadi lebih bermakna.