

## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 6.1 Kesimpulan

Pada sub bab ini berisikan kesimpulan penulis setelah game yang penulis buat selesai beserta dengan tes yang dilakukan terhadap game yang penulis buat. Berikut ini adalah kesimpulan yang penulis buat :

1. Konsep *upgrade* senjata dapat dipergunakan untuk menggantikan konsep jual beli senjata.
2. *Skill tree* khusus senjata dapat dibuat sehingga permainan menjadi lebih beragam. Setiap pemain dapat memilih *skill* sesuai dengan senjata yang dipergunakan.
3. *Random Quest* dapat diterapkan pada *game* sehingga ketika pemain memulai baru permainan, permainan akan terlihat beragam dengan misi yang selalu teracak tempatnya.
4. Dengan menggunakan Macromedia Flash 8, grafik yang dibuat berbasiskan vector sehingga bila terjadi perbesaran atau perkecilan layer, kualitas grafik tidak berubah.
5. Dengan menggunakan Macromedia Flash 8, dapat membuat sebuah aplikasi hanya dengan satu file saja sehingga mudah untuk didistribusikan.

#### 6.2 Saran-saran

Pada sub bab ini berisi saran – saran dari penulis untuk pengembangan game “Petualangan Fredo. Berikut ini saran – saran dari penulis :

1. Dari segi grafik game petualangan dapat dibuat dengan grafik 3D.
2. Animasi dan grafik game dapat dibuat oleh teknisi grafik sehingga dapat dihasilkan grafik yang lebih menarik.

3. Memperbanyak quest atau misi agar permainan menjadi lebih menarik dan pemain akan lebih tertarik.
4. Status karakter dapat lebih diperumit sehingga lebih banyak variasi karakter.
5. Background dan sound yang lebih menarik.
6. Item game yang lebih diperbanyak.
7. Dunia dalam game dapat dibuat lebih luas disertai dengan penambahan cerita dan monster.
8. Jika memungkinkan dapat dibuat versi *network game*.