

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V.1. Kesimpulan

Dari hasil pengujian dan analisis yang dilakukan, maka diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Konsep *roguelike* diterapkan pada *game* ini dengan memanfaatkan nilai random (acak) seperti pada pembentukan map dimana, perolehan poin *item*, dan *damage* pada pertarungan.
2. Pemanfaatan grafis 2D sebagai ganti dari grafis berbasis teks ASCII sangat berpengaruh terhadap tampilan permainan sehingga permainan tampak lebih menarik jika dibandingkan dengan menggunakan grafis teks ASCII.
3. *Game* ini menggunakan sistem permainan yang sederhana berupa menggerakkan karakter utama dan mengalahkan musuh menuju level selanjutnya, sehingga pemain tidak terlalu perlu untuk mempelajari sistem permainan pada *game*.
4. *Game* ini dibangun dengan satu *scene*, dimana *scene* ini menerapkan *infinite level* dengan mengulang *scene* tersebut dan peningkatan kesulitan setiap pengulangan.
5. *Game* ini menggunakan fitur *swipe* sebagai kontrol pergerakan karakter pemain sehingga memaksimalkan penggunaan platform Android.

V.2. Saran

Pembuatan *game* ini belum sempurna, sehingga diharapkan nantinya dalam pengembangan *game* berikutnya lebih sempurna sehingga bisa menceritakan semua maksud dari *game* dengan baik. Adapun beberapa hal yang menjadi saran dalam pengembang *game* tersebut, antara lain:

1. Pembuatan *map* berupa *dungeon* yang berbentuk ruangan-ruangan yang dihubungkan dengan lorong dengan pemanfaatan algoritma seperti BSP (*Binary Space Partitioning*) *Tree*, *Celullular Automata*, dan *Parametrization*.
2. Pengembangan AI musuh menjadi lebih cerdas dengan mengimplementasikan algoritma pencarian yang lebih kompleks seperti algoritma A* (*A Star*), algoritma Dijkstra, dan algoritma BFS (*Breadth-first Search*).
3. Penambahan animasi untuk pergerakan karakter dan untuk menambah variasi animasi serangan.
4. Penambahan fitur pertarungan seperti serangan jarak jauh, penggunaan sihir/skill, dan penambahan *mini boss* di setiap level.
5. Perbaiki *bug* yang terjadi pada *game* ini, yaitu *bug* berupa karakter pada *game* yang menyatu pada satu *tile* saat kondisi tertentu dikarenakan waktu aktif dari masing-masing *box collider* pada karakter.
6. Perbaiki *bug* pada kontrol *swipe* dimana kontrol tersebut tidak berjalan dengan baik di beberapa *smartphone* Android. Karena ada banyak jenis perangkat Android, diharapkan kontrol tersebut dapat berjalan dengan baik di semua perangkat Android.