BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian yang telah dilakukan pada *game Alien Hunter* maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan diterapkannya algoritma A* pada NPC musuh, dapat membuat NPC musuh dengan cepat dapat menemukan jalan terpendek untuk bergerak dan menyerang *player*.
2. Dengan diterapkannya *Fuzzy Logic* untuk memberikan kamampuan memilih keputusan pergerakan pada NPC musuh dapat menjadikan *game FPS* yang dibangun menjadi lebih menarik dan menantang untuk dimainkan.

5.2 Saran

Berikut ini beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut, yaitu sebagai berikut :

1. Memperbaiki desain dan animasi konten (senjata, map dan NPC) yang lebih banyak lagi agar menjadi lebih menarik.
2. Menambah variasi NPC musuh sehingga game lebih menantang lagi untuk dimainkan.