

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Simpulan yang bisa dicapai oleh penulis pada Pengembangan Game RPG “Hunter’s Return” Dengan Memanfaatkan Metode Behavior Tree Pada Karakter Non Pemain (NPC) terbukti sangat mudah dan sederhana untuk diimplementasikan, hanya terdapat 2 *sequence* untuk mengeksekusi *task* yang terdapat pada penelitian sebelumnya. Mengacu dari penelitian sebelumnya pembaharuan yang terdapat pada *game* “Hunter’s Return” ini dapat terlihat pada perilaku NPC terhadap *player* dengan melakukan *strafe movement* yaitu perilaku NPC melakukan pergerakan ke samping dan pandangan NPC akan tetap fokus ke *player* sebelum NPC bergerak menuju *player* lalu melakukan serangan.

5.2 Saran

Pengerjaan proyek “Pengembangan Game RPG “Hunter’s Return” Dengan Memanfaatkan Metode Behavior Tree Pada Karakter Non Pemain (NPC)” telah rampung. Namun, pengembangan *game* ini memiliki kekurangan dan keterbatasan. Berikut merupakan saran dari penulis untuk pengembangan *game* dan penelitian selanjutnya yaitu :

1. Pengembangan *game* menggunakan metode *behavior tree*. Diharapkan pada pengembangan selanjutnya dapat menambahkan metode atau AI sehingga dapat meningkatkan pengalaman bermain.