

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian dan analisis untuk perancangan game protect the planets menggunakan unity berbasis android, maka penulis mengambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan menggunakan unity kita dapat membuat game berbasis android.
2. Dengan cara menyimpan data-data didalam sebuah *script*, lalu memberikan *script* tersebut ke dalam sebuah *object*, lalu mencegah agar *object* tersebut tidak dihapus ketika perpindahan *scene*, kita dapat memindahkan data-data dari satu *scene* ke *scene* yang lain.
3. Kita dapat menyimpan dan membaca data pemain dengan cara membuat suatu file untuk menyimpan data tersebut dan membacanya kemudian.

6.2 SARAN

Setelah melakukan penelitian perancangan game protect the planets menggunakan unity berbasis android, game ini masih jauh dari sempurna. maka penulis mencoba memberikan saran diantaranya sebagai berikut :

1. Diharapkan Memasukan *level* yang lebih banyak dan lebih interaktif.
2. Diharapkan Memasukan *Story mode* agar pemain dapat bermain sambil menjalankan cerita, dengan tujuan agar pemain tidak cepat bosan.