

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Bedasarkan uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi pada bab-bab sebelumnya dan dalam menyelesaikan penelitian tentang "Pembuatan Game "Ancient Pinball" Menggunakan Construct 2" dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pertama membuat sistem Control (Pergerakan) dahulu, mulai dari pergerakan panel ke atas, dan ke bawah hingga tambahan pegas dan blackhole sebagai fitur keamanan yang dimiliki oleh permainan ini.
2. Setelah sistem Control (Pergerakan) dapat berjalan, maka selanjutnya membuat sistem brain and puzzle dengan memodifikasi cara bermain serta menambahkan fitur HUD item yang dapat digunakan secara otomatis oleh pemain. Berdasarkan sistem tersebut, barulah video game Ancient pinball dapat disebut sebagai video game dengan unsur Brain and Puzzle.
3. Video game Ancient Pinball ini hanya dapat dimainkan oleh satu pemain untuk meraih skor tinggi.

5.2 Saran

1. Diharapkan dari proyek TA yang dikerjakan, dapat menjadi salah satu dorongan dalam melestarikan permainan Brain and Puzzle khususnya dalam hal Pinball sehingga video game Ancient Pinball dapat dikembangkan menjadi permainan yang dapat dimainkan di berbagai sistem operasi, tidak hanya pada platform PC.
2. Selanjutnya dapat mengembangkan sistem yang lebih baik pada konsep unsur brain and puzzle dengan menyertakan kostumisasi kekuatan pemain dan kosentrasi, sehingga unsur brain and puzzle pada permainan tersebut dapat lebih dinamis, serta tingkat kesulitan permainan pada video game Ancient pinball yang selanjutnya dapat diatur oleh pemain.

