

## Bab VI Kesimpulan dan Saran

### 6.1. Kesimpulan

Setelah menyelesaikan pembuatan permainan “DARK AGE’S”, maka dapat ditarik kesimpulan. Pada permainan ini dibuat, *computer* dapat melakukan tindakan menyerang untuk menghancurkan markas player dan mempertahankan markas sendiri semakin tinggi level maka semakin tinggi pula tingkat kesulitan permainan yang harus dihadapi oleh pemain. Perubahan tingkat kesulitan permainan tersebut akan menjaga agar pemain selalu bersemangat dalam bermain karena selalu dihadapkan pada tantangan baru.

### 6.2. Saran

Dalam sub-bab ini berisi saran pengembangan permainan “DARK AGE’S” selanjutnya. Berikut ini adalah saran-saran yang dikemukakan:

1. Pengembangan *game* ini dalam pembuatan gambar bisa menggunakan sudut pandang 3D, agar gambar yang dibuat terlihat lebih hidup dan nyata.
2. Jika memungkinkan dapat dibuat versi *online* agar permainan ini dapat bersifat multiplayer.
3. Adanya penambahan level bonus.
4. Cerita pendukung dalam *opening* ataupun *closing* dibuat animasi, sehingga *game* menjadi lebih bermakna.