

## **BAB 6**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **6.1 Simpulan**

Dari hasil pengujian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa *collision detection* dan *time manipulation* dapat berjalan dengan baik. Untuk para pemain banyak yang lebih menyenangi penggunaan *slow time* karena dianggap lebih memudahkan pemain untuk menarget musuh dan menghindari pergerakan peluru, sedangkan untuk *fast forward* dan *rewind* tidak terlalu diminati. Untuk penggunaannya sendiri *slow time* jauh lebih banyak digunakan, untuk *rewind* cukup banyak digunakan dengan alasan dapat mengembalikan nilai *hit point* pemain ke nilai beberapa detik lalu.

Dalam penggunaan *monogame*, dapat disimpulkan bahwa *monogame* sedikit lebih sulit digunakan dibandingkan beberapa program lainnya, dikarenakan dalam pembuatan *game* menggunakan *monogame*, *developer* harus melakukan lebih banyak *code* dibandingkan beberapa *game engine* yang sudah tersedia saat ini. Tetapi dengan menggunakan *monogame*, *developer* dapat lebih mudah untuk mempelajari pembuatan *game* dikarenakan *developer* lebih banyak melakukan pengaturan dalam bentuk *code*.

#### **6.2 Saran**

Dalam *collision detection* terhadap bangunan masih terdapat *bug* di mana peluru masih dapat menembus bangunan yang ada. Diharapkan *collision detection* di dalam *game* ini dapat diteliti dan dibuat menjadi lebih baik lagi.