BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Dari hasil pembuatan gim ini, penggunaan Unity sebagai *game engine* untuk pembuatan gim dua dimensi dapat dikatakan cukup efisien. Sebagian besar metode yang diterapkan untuk membuat gim tiga dimensi dapat diterapkan juga untuk membuat gim dua dimensi. Selain itu, masukan dari perangkat *mobile* juga dapat terintegrasi dengan baik. Gim yang dibuat terbukti dapat mengimplementasikan penggunaan akselerometer sebagai metode masukan untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

5.2. Saran

Pengembangaan selanjutnya direkomendasikan untuk menyajikan perbedaan resolusi dan orientasi pada gim, sehingga pengguna dapat memainkan gim secara maksimal meskipun menggunakan perangkat yang berbeda. Selain itu implementasi akselerasi juga perlu diterapkan pada gim dengan genre lain untuk melihat potensi dari pengembangan gim dengan masukan ini. Gim ini juga masih membutuhkan beberapa fitur tambahan, seperti pengaturan sensitivitas akselerasi, pengaturan suara,

penyimpanan nilai secara permanen, serta kemungkinan pengembangan level dan sistem jaringan.