

## **BABV PENUTUP**

### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil perancangan, implementasi dan pengujian yang dilakukan terhadap game “spiritum” dengan menggunakan godot engine, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Game “Spiritum” berhasil di implementasikan menjadi jenis 2D side scrolling menggunakan godot engine.
2. Dalam perancangan game spiritum bahwasanya godot engine menggunakan bahasa pemrograman phyton.

### **5.2 Saran**

Saran untuk pengembangan game “spiritum” lebih lanjut kedepannya ialah:

1. Dapat menampilkan health bar pada karakter Player.
2. Dapat menampilkan menu dalam game.