

# **WORKSHOP PRODUKSI GAME 5**



## **LAPORAN PROGRES MINGGU 6**

Disusun oleh :

Mochammad Mustakim	4210161003
Georgius Bagas Wicaksono	4210161025
Galih Aulia Al Hakim	4210161028

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI GAME  
DEPARTEMEN TEKNOLOGI MULTIMEDIA KREATIF  
POLITEKNIK ELEKTRONIKA NEGERI SURABAYA  
SURABAYA  
2018**

## A. DESKRIPSI GAME

Judul : World Conqueror  
Genre : Strategi  
Target Audience : Semua Umur  
Gameplay :

World Conqueror adalah game ini hampir sama dengan game tower defend. Pada awal permainan, pemain di haruskan memilih benua yang akan dia mainkan. Setelah pemain menentukan pilihan benua yang akan dia mainkan, ia kemudian akan di hadapkan dengan peta dunia. Pemain harus memilih salah satu benua untuk diserang. Saat pemain diserang, pemain harus sebisa mungkin merancang strategi untuk mempertahankan markasnya.

## B. PROGRESS MINGGUN KE – 6

### 1. Game Design

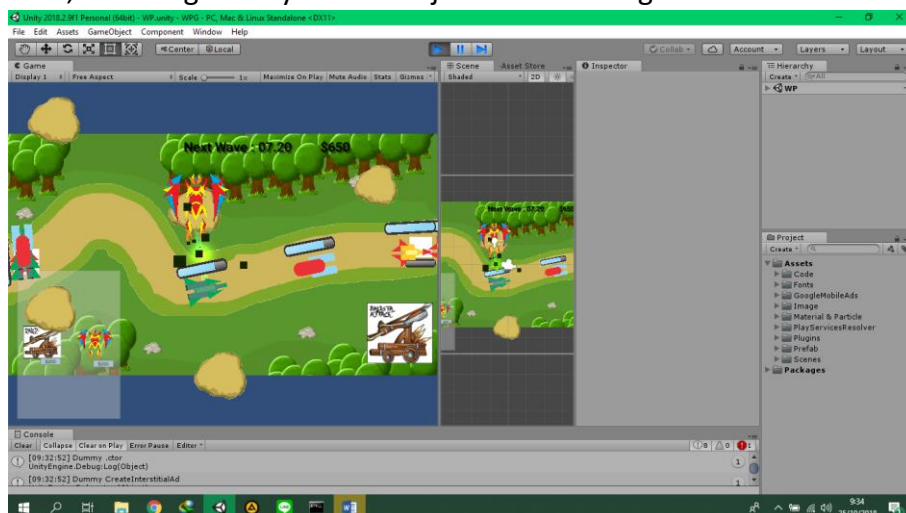
Update game design, saat ini kami mengganti mekanisme dari game ini. Awalnya terdapat mekanisme Attack Mode dan Defense Mode. Namun Attack Mode kami hilangkan dan hanya terdapat Defense Mode saja.

Gameplay :

World Conqueror adalah game ini hampir sama dengan game tower defend. Pada awal permainan, pemain di haruskan memilih benua yang akan dia mainkan. Setelah pemain menentukan pilihan benua yang akan dia mainkan, ia kemudian akan di hadapkan dengan peta dunia. Pemain harus memilih salah satu benua untuk diserang. Saat pemain diserang, pemain harus sebisa mungkin merancang strategi untuk mempertahankan markasnya.

### 2. Programmer (Georgius Bagas Wicaksono)

Update bag yang terjadi dalam game. Semula enemy berjalan tidak sesuai dengan arah, sekarang enemy sudah berjalan sesuai dengan arah.



### 3. Sound Enginer (Galih Aulia Al Hakim)

Update sound untuk warrior dan assasin di bagian saat hit(memukul)

```
4 files changed, 0 insertions(+), 0 deletions(-)
create mode 100644 Asset/Sound/hit assasin 1.wav
create mode 100644 Asset/Sound/hit assasin 2.wav
create mode 100644 Asset/Sound/hit warrior 1.wav
create mode 100644 Asset/Sound/hit warrior 2.wav
```