

WORKSHOP PRODUKSI GAME 5



LAPORAN PROGRES MINGGU 7

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 – 7

1. Artis (Mochammad Mustakim)



Enemy

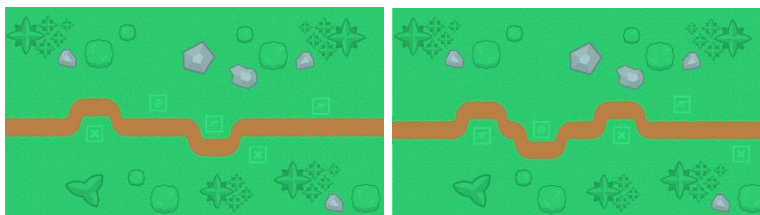


Tower Archer



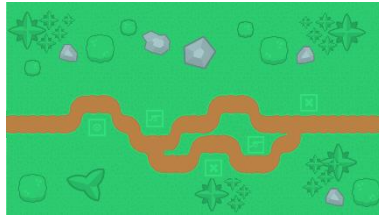
Tower Gunner

Tower Slower

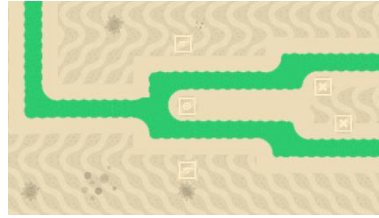


Map 1

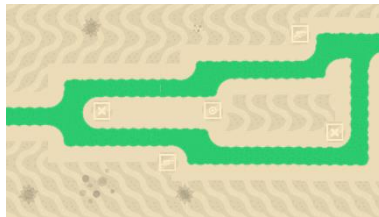
Map 2



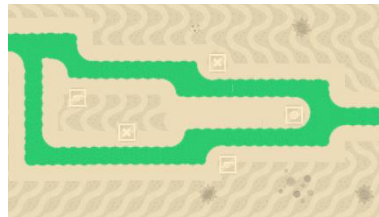
Map 3



Map 4



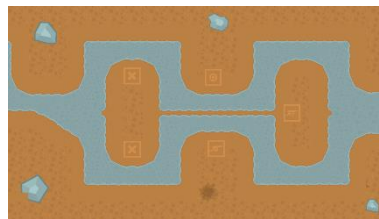
Map 5



Map 6



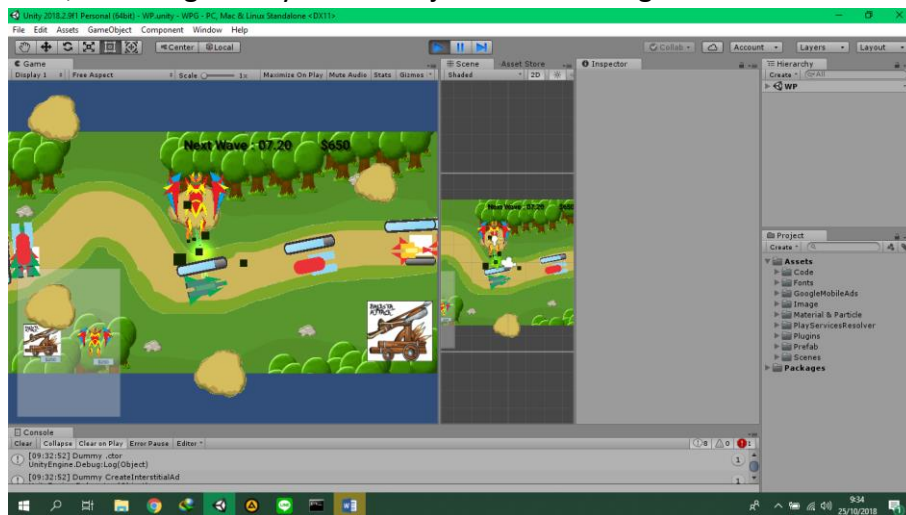
Map 7



Map 8

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 semua aspek-aspek yang diperlukan

```
MINGW64/d/Kuliah/smt 5/WPG 5/Project_5
create mode 100644 Asset/Sound/Sound_MageShot.wav
create mode 100644 Asset/Sound/Sound_MapNewFlag.wav
create mode 100644 Asset/Sound/Sound_MapRoad.wav
create mode 100644 Asset/Sound/Sound_NextWaveReady.wav
create mode 100644 Asset/Sound/Sound_NotificationClose.wav
create mode 100644 Asset/Sound/Sound_NotificationOpen.wav
create mode 100644 Asset/Sound/Sound_NotificationPaperOver.wav
create mode 100644 Asset/Sound/Sound_NotificationPaperOver2.wav
create mode 100644 Asset/Sound/Sound_NotificationSecondLevel.wav
create mode 100644 Asset/Sound/Sound_QuestCompleted.wav
create mode 100644 Asset/Sound/Sound_QuestFailed.wav
create mode 100644 Asset/Sound/Sound_Shrapnel.wav
create mode 100644 Asset/Sound/Sound_SpellTowerHold_Cast.wav
create mode 100644 Asset/Sound/Sound_SpellTowerHold_Dissipate.wav
create mode 100644 Asset/Sound/Sound_TowerBuilding.wav
create mode 100644 Asset/Sound/Sound_TowerSell.wav
create mode 100644 Asset/Sound/Sound_TowerUpgrade.wav
create mode 100644 Asset/Sound/Sound_VictoryCheer.wav
create mode 100644 Asset/Sound/Sound_WaveIncoming.wav
create mode 100644 Asset/Sound/Sound_WinStars.wav
create mode 100644 Asset/Sound/hit mage 1.wav
create mode 100644 Asset/Sound/hit tank 1.wav
create mode 100644 Asset/Sound/hit tank 2.wav
create mode 100644 Asset/Sound/hit tower slow.wav
create mode 100644 Asset/Sound/select.wav
create mode 100644 Asset/Sound/spawn tower archer.wav
create mode 100644 Asset/Sound/spawn tower slower.wav
create mode 100644 Asset/Sound/spawn tower.wav
create mode 100644 Asset/Sound/tower shot.wav
create mode 100644 Asset/Sound/win 1.wav
```