

WORKSHOP PRODUKSI GAME 5



LAPORAN PROGRES MINGGU 2

Disusun oleh :

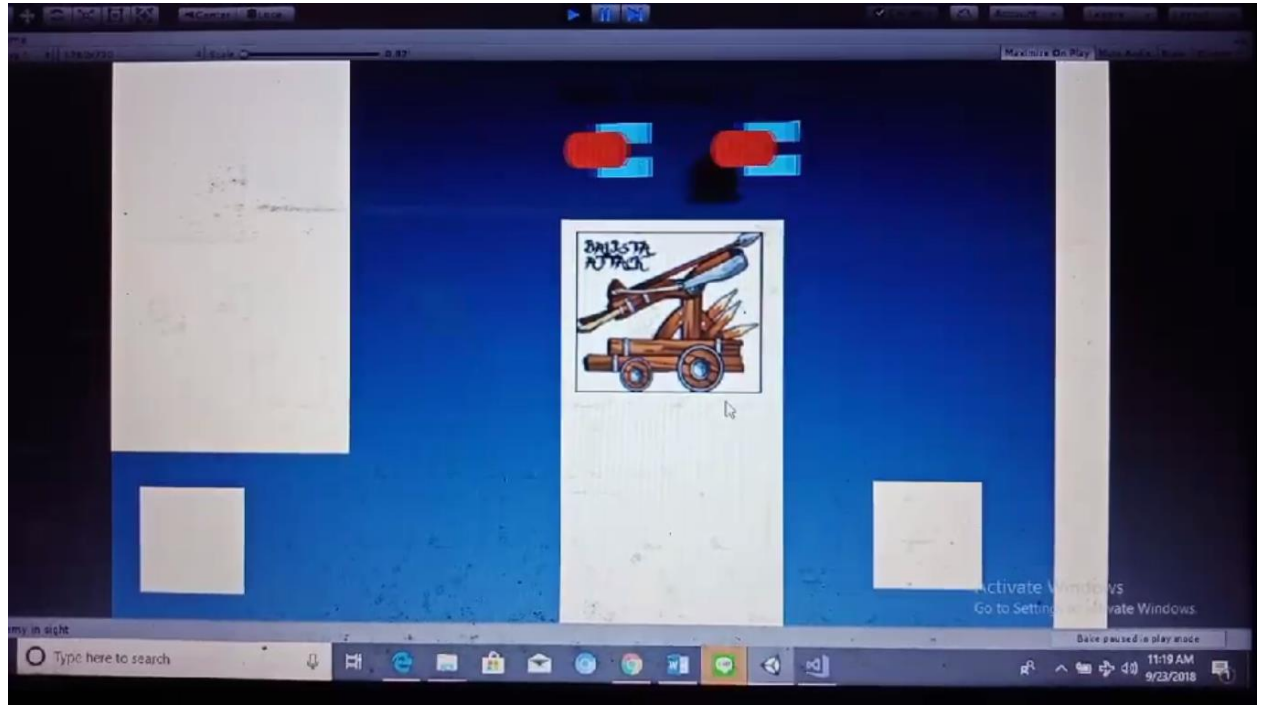
| | |
|--------------------------|------------|
| Mochammad Mustakim | 4210161003 |
| Georgius Bagas Wicaksono | 4210161025 |
| Galih Aulia Al Hakim | 4210161028 |

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

1. Programmer

- **Mekanik Game**

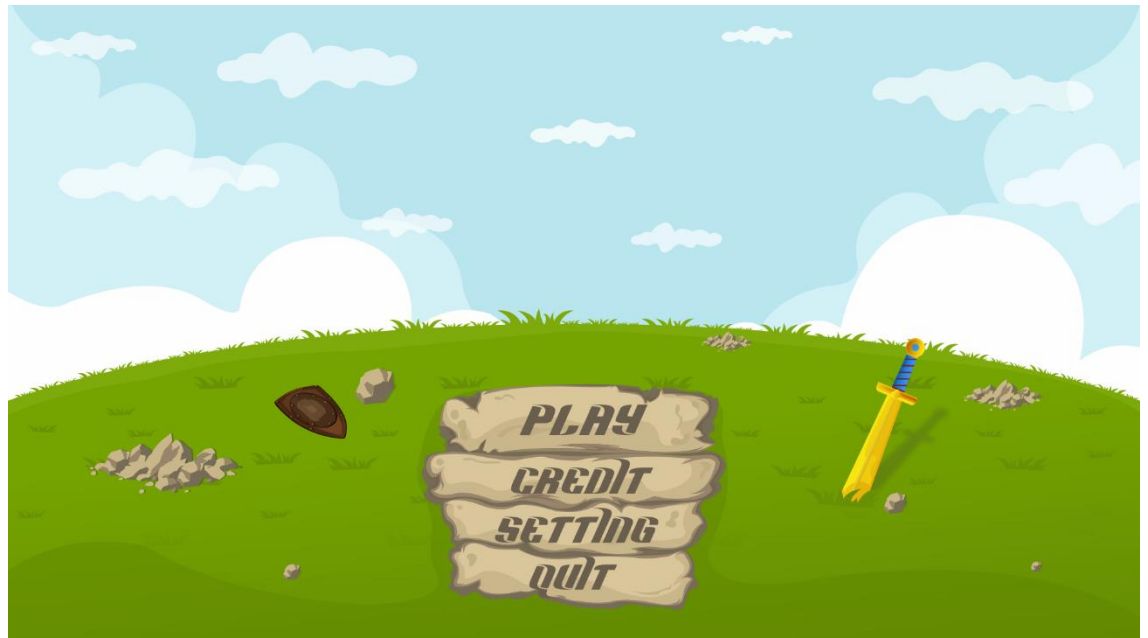
Dalam progress minggu ke 2 ini mekanik dari game ini masih dalam tahap Defend Mode saat player terserang ataupun enemy terserang.



2. Artis

- **UI & UX Asset**

Dalam progress minggu ke 2 ini dalam tahap pembuatan Button Start, Button Setting, Button Quit dan juga desain awal game.



3. Game Design

- **Balance Ability Karakter**

Untuk balance ability karakter sudah terselesaikan untuk masing – masing karakter beserta juga perbedaan balance karakter – karakter tiap benua.

Balance Ability Karakter

| | Mage | Warrior | Archer | Tank | Assasin | Keterangan |
|---------|------|---------|--------|------|---------|--|
| HP | 275 | 250 | 225 | 300 | 228 | angka darah yang dimiliki karakter |
| Dmg/S | 26 | 20 | 14 | 38 | 16 | angka damage per secon karakter. Jadi damage/s ini adalah berapa dmg/s yang dihasilkan apabila karakter memiliki delay serang(s) yang sudah disebutkan |
| Dmg/Atk | 39 | 20 | 14 | 76 | 16 | angka damage per attack karakter |
| Range | 3 | 0,4 | 3,5 | 1 | 0,4 | angka jarak serang Karakter |
| Defend | 4 | 8 | 3 | 10 | 3 | angka Defend Karakter |
| MvSp | 16 | 16 | 24 | 10 | 32 | angka MoveSpeed Karakter |
| AtSp | 1,5 | 1 | 1 | 2 | 1 | Delay Serang (s) |
| Price | 100 | 35 | 33 | 178 | 40 | Biaya yang dibutuhkan |

| | | | | | | |
|--------|-----|-----|-----|-----|-----|---|
| TotDmg | 73 | 74 | 73 | 76 | 70 | total dmg yang dihasilkan dengan harga yang sudah disebutkan. Jadi dengan harga yang sudah disebutkan menghasilkan berapa prajurit dengan dmg berapa. |
| Total | 371 | 349 | 328 | 397 | 333 | total balance |