

# **WORKSHOP PRODUKSI GAME 5**



## **LAPORAN PROGRES MINGGU 3**

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. Game Design

- **Balance Ability Tower**

Untuk balance ability karakter sudah terselesaikan untuk masing – masing tower dan juga terselesaikan balance tower dengan karakter.

Balance Tower

	Healer	Archer	Wall	Keterangan
HP/summoned	0	0	70	Hp dari penghalang yang sedang disummon oleh tower wall
Defend	0	0	20	Defens untuk penghalang yang disummon
Dmg/Amo	0	17	0	Damage yang dihasilkan per amonisinya
Dmg/s	23	34	0	Damage yang dihasilkan per secon
Dmg/Shot	0	34	0	Damage yang dihasilkan per serang
Range	4	3	1	Jarang serang maupun heal
AtkSp	1	1	1	delay (s)
Price	50	50	150	Harga per towernya
Jumlah	4	4	1	Jumlah tower yang akan dipasang apabila dengan jumlah gold 200 dan harga yang disebutkan
TtIDmg/Price	92	68	120	Jumlah Dfn yang dihasilkan apabila memiliki jumlah tower yang disebutkan
Total	118	121	120	Total keseluruhan

- **Balance Tower dengan Karakter**

Untuk Balance Tower dengan Karakter adalah keseimbangan yang nanti saat mode Attack maupun Defend Karakter melawan Tower yang ada.

	Balance Ability Tower				Balance Ability Karakter				
	Healer	Archer	Wall		Mage	Warrior	Archer	Tank	Assasin
HP/summoned	0	0	70	HP	275	250	225	300	228
Defend	0	0	20	Dmg/S	26	20	14	38	16
Dmg/Amo	0	17	0	Dmg/Atk	39	20	14	76	16
Dmg/s	23	34	0	Range	3	0,4	3,5	1	0,4
Dmg/Shot	0	34	0	Defend	4	8	3	10	3
Range	4	3	1	MvSp	16	16	24	10	32
AtkSp	1	1	1	AtSp	1,5	1	1	2	1
Price	50	50	150	Price	100	35	33	178	40
Jumlah	4	4	1	Jumlah	2	6	6	1	5
TtlDmg/Price	92	68	120	TtlDmg/Price	73	74	73	76	70
Total	118	121	120	Total	371	349	328	397	333