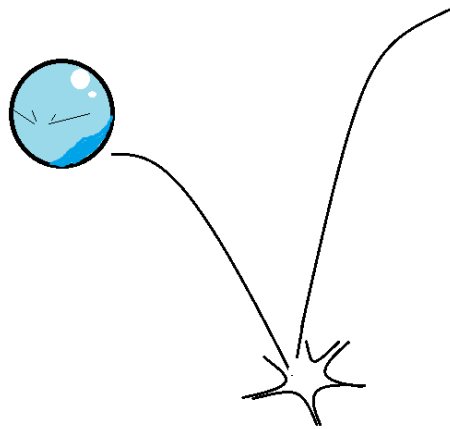


PROPOSAL FINAL PROJECT

GRAFIKA KOMPUTER



Slime Dodges the Snowman

Aku Kepingin Menjadi Juara

Irman Kurniawan	5116100032
Bagus Aji S S	5116100068
Denny Rengganis	5116100099
Rimba Azhara	5116100118

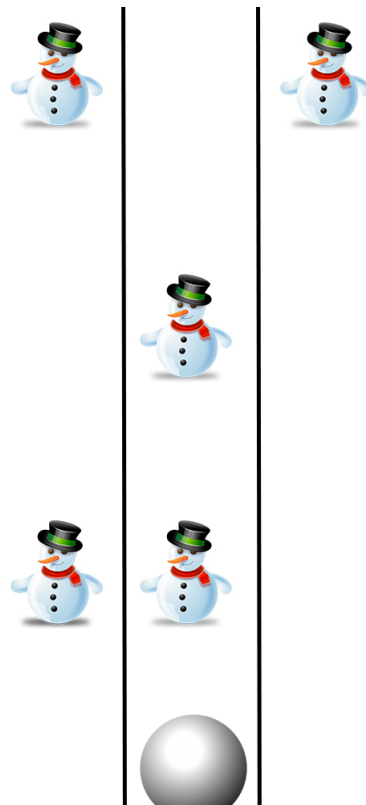
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
2018

A. Latar Belakang Aplikasi

Casual game mulai mendapat perhatian khusus di awal masa jaya nya mobile game. Tapi sebenarnya game clicker, maupun running game sudah lama menjadi web game yang cukup populer di kalangan gamer saat itu. Dengan pesat nya perkembangan game mobile sekarang peminat dari casual game juga berkembang sama cepatnya. Hal ini membuat kami berpikir untuk kembali membuat sebuah game casual berbasis web dengan model 3D. Kami mencoba meremake ide dari game yang mungkin sudah ada banyak sebelumnya dengan model 3d dan sedikit twist yang berbeda. Maka kami berinisiatif mengembangkan Slime Dodges the Snowman ini.

B. Deskripsi Aplikasi

Slime Dodges the Snowman merupakan sebuah game berbasis web. Player baru diminta membuat akun untuk leaderboard. Setelah masuk game akan ada 2 opsi, bermain dan mengecek leader board. Slime Dodges the Snowman sendiri merupakan endless running game. Slime menggelinding terus-menerus diatas jalan bersalju, hanya saja slime ini takut dan alergi terhadap manusia salju, sehingga apabila dia menabrak manusia salju slime akan mati. Untungnya slime mempunyai mobilitas yang tinggi, sehingga ia dapat dengan mudahnya menghindari para manusia salju itu. Terdapat 3 jalur di jalan, dan setiap jalur akan spawn manusia salju secara acak. Player diminta memiringkan hardware ke arah jalur yang dituju untuk berpindah jalur jalan dan menghindari manusia salju. Game berakhir ketika slime menabrak manusia salju.



C. Manfaat Aplikasi

- Sarana Penghibur
- Melatih Reflek
- Melatih berpikir dan bertindak dengan cepat
- Menghabiskan waktu
- Memenuhi tugas final project mata kuliah Grafik Komputer

D. Fitur-fitur Aplikasi

Fitur yang paling utama adalah model dari game ini 3D beserta VR nya.

Terdapat beberapa fitur tambahan seperti Leaderboard online. Rencana selanjutnya adalah mengembangkan sebuah rythm game dari ide dasar game ini.

E. Cakupan Aplikasi

- Model 3D
- Background 3D
- Mencatat Skor
- Mencatat HighScore

F. Teknologi yang Digunakan

- HTML
- CSS
- Javascript
- PHP
- MySQL
- Apache Webserver
- Three.js

G. Pembagian Kerja Tim

Back End : Rimba Azhara & Bagus Aji S S

Front End : Denny Rengganis & Irman Kurniawan