

PROPOSAL FINAL PROJECT

Horse Runner



Kelompok YOLO:

Patrick Sungkharisma	05111740000041
Jonathan Alphabert S	05111740000053
Fandi Pranata Jaya	05111740000056
Octavianus Giovanni Y	05111740000113

Kelas:

Grafika Komputer D

Departemen Infomatika

Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi

Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

Surabaya

2019

A. Deskripsi Aplikasi

Horse Runner merupakan game bertipe endless runner. Tujuan dari game ini adalah mendapatkan poin sebanyak-banyaknya dengan cara bertahan hidup selama mungkin dan mengambil koin yang ada di permainan. Di dalam permainan akan terdapat 3 lajur yang bisa dilewati oleh kuda. Di dalam permainan juga akan ada beberapa power up yang akan membuat permainan menjadi lebih seru.

Pemain memiliki 1 nyawa pada awal permainan. Pemain dapat mendapatkan nyawa tambahan sampai maksimal total nyawanya adalah 3. Pemain akan digambarkan sebagai kuda. Rintangannya ada 2, yaitu pagar tinggi dan pagar rendah. Pagar tinggi tidak bisa dilompati sehingga harus berpindah jalur. Untuk mekanisme penambahan skornya, saat lari otomatis akan mendapatkan skor. Jika mendapatkan koin, pada akhir game, koin tersebut akan diubah menjadi poin.

Agar menjadi susah, semakin lama rintangan akan semakin banyak dan kecepatan kuda bertambah.

B. Ilustrasi permainan



C. Interaksi user

User dapat melakukan interaksi sebagai berikut:

- Menekan tombol left dan right arrow key untuk menggerakkan kuda ke lintasan lainnya dan menghindari rintangan
- Menekan tombol up arrow key untuk membuat kuda melompat untuk menghindari rintangan

D. Obyek penyusun

- Kuda
- Pagar tinggi
- Pagar rendah
- Lintasan
- Background
- Koin
- Scoreboard
- Jumlah nyawa
- Jumlah koin yang sudah didapatkan
- Power-up: score multiplier x2, coin multiplier x2, life count +1, invincible

E. Teknologi yang digunakan

- WebGL
- Three.js (library WebGL)
- Visual Studio Code (text editor)