# **FORMULIR PENDAFTARAN INDONESIA ICT AWARD 2015**

## **ISIAN INFORMASI PESERTA**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nama Karya/Proyek** | Elemental Strike : Mirage Tower | | | | | | | |
| **Kategori Karya** | **Professional** | | | | **Pelajar** | | | |
|  | ☐Health & Well-being  ☐Tourism Hospitality  ☐Education & Culture  ☐Financial & SME  ☐Research & Development  ☐Games  ☐Digital Interactive Media  ☐Digital Animation  ☐e-Inclusion | | | | ☐Applications: SD-SMP  ☐Applications: SMA/K  ☐Applications: Perguruan Tinggi  Games: Perguruan Tinggi  ☐Animation: SMA/K – Perguruan Tinggi  ☐Applicative Robot: SMA/K – Perguruan Tinggi | | | |
|  | SILANG  HANYA SATU KATEGORI SAJA YANG DIDAFTARKAN !! | | | | | | | |
| **Kategori Pendaftar** | ☐Individual | | | Kelompok | | ☐Organisasi | | |
| **Nama Pendaftar** | 1. Alberto Juan Pablo | | | | 1. **Click here to enter text.** | | | |
| 1. Ikhwal Ainul Yaqien | | | | 1. Click here to enter text. | | | |
| 1. Johan | | | | 1. Click here to enter text. | | | |
| **Nama Organisasi** | Greatz | | | | | | | |
| **Nama Pimpinan Organisasi** | Alberto Juan Pablo | | | | | | | |
| **Kategori Organisasi** | Informal | | ☐Perusahaan Swasta | | | | ☐Lembaga Pemerintah | |
|  | ☐Sekolah | | ☐Perguruan Tinggi | | | | ☐BUMN | |
| **Alamat** | Jln Kresek Raya dalam (gang buntu) No. 28AM Kosambi, Cengkareng, Jakarta Barat | | | | | | | |
| Jl Fathul Ghofur rt 02/04 no 117 Cibubur, Jakarta Timur | | | | | | | |
| Jl. Menpor Gg.H.Midin Rt.07/Rw 03 no .29, kel.Tugu, Cimanggis, DepokClick here to enter text. | | | | | | | |
| Kota: | Click here to enter text. | | | Kode Pos: | | | Click here to enter text. |
| **Alamat Website** | http://greatz.net/ | | | | | | | |
| **Alamat kontak untuk dihubungi** | Telepon: (62) 81908615317 | | | | email 1: albertojuanpablo@gmail.com | | | |
| Seluler: (62) Click here to enter text. | | | | email 2: Click here to enter text. | | | |

*Keterangan: Beri tanda* ***X*** *pada pilihan kotak yang disediakan.*

## **ISIAN PENJELASAN KARYA/PROYEK**

|  |
| --- |
| 1. **Penjelasan Ringkas Karya/Proyek (Maksimal 300 kata)** Jika lolos seleksi, akan dijadikan sebagai konten di Program Book INAICTA 2015 |
| * **Game ini berjudul "Elemental Strike : Mirage Tower" ber -genre "Tower Defense". Dibuat menggunakan Adobe Flash CS6. Dimainkan di dalam Web browser yang ter -install Adobe Flash Player minimun Flash Player 14.** * **Gameplay di game ini, disediakan jalan yang akan musuh lalui. Tugas pemain membangun tower di posisi yang tepat untuk dapat mencegah musuh - musuh lewat. Terdapat 70 jenis tower yang berbeda dan masing - masing tower memiliki keunggulan. Pemain harus dapat menentukan tower yang bagus untuk digunakan.** * **Terdapat fitur 5 elemen utama pada game ini yaitu Lightning, Wind, Fire, Water, Earth. Dengan elemen - elemen ini, pemain membangun tower. Elemen dapat di baguskan lagi atau di "level up" sehingga dapat membangun tower yang lebih bagus atau dapat digabung dengan elemen yang lain sehingga dapat membangung tower dengan jenis yang baru. Elemen dapat digabungkan hingga 3 elemen.** * **Tower yang dibangunpun tidak boleh sembarangan karena masing - masing musuh juga memiliki elemen. Tiap elemen memiliki kelemahan dengan elemen lain seperti Water lemah dengan Earth. Pemain harus dapat membuat strategy sehingga tower yang dibangun adalah kelemahan pada musuh.** |

|  |
| --- |
| 1. **Penjelasan Tentang Keunikan dan “Value” Karya/Proyek (Maksimal 150 kata)** |
| * **Game ini memiliki keunikan dari game Tower Defense lain. Pemain dapat berinovasi menggabungkan elemen, membuat tower dengan jenis baru, dan beradu strategy dengan tantangan yang disediakan. Karena masing - masing musuh juga memiliki elemen yang berbeda - beda, Maka pemain harus dapat membangun tower dengan elemen yang menjadi kelemahan para musuh.** * **Tiap tower juga memiliki "skill" berbeda - beda. Seperti tower Lightning dapat menyambar musuh di daerah mana saja yang pemain inginkan, tower Water yang dapat memperlambat jalan musuh, tower Wood yang dapat menambah Life pemain, dan masih banyak lagi.** |

|  |
| --- |
| 1. **Penjelasan Tentang Fungsi, Fitur dan Kegunaan dari Karya/Proyek (Maksimal 250 kata)** |
| * **Disediakan 70 jenis tower, 37 macam musuh sudah termasuk raja atau "boss", dan 10 stage dengan masing - masing 2 mode permainan.** * **Fitur "Encyclopedia" yang berisikan penjelasan mengenai tower, cara menggabungkan elemen, dan penjelasan mengenai setiap musuh.** * **Fitur "Upgrades" yang dapat membantu pemain memenangkan permainan. Pemain dapat meng -upgrade beberapa hal dengan menggunakan "Gem" yang didapat saat memenangkan salah satu stage.** * **Fitur "Achievement" yang akan menjadi tambahan tugas pemain dan terdapat "stone" yang dapat pemain cari.** |
| 1. **Penjelasan Tentang Inovasi dan Implementasi (atau potensinya) dari Karya/Proyek (Maksimal 250 kata)** |
| * **Inovasi terdapat pada konsep permainan yang mengedepankan logika pemain dalam menentukan strategi untuk mengalahkan AI musuh.** * **Inovasi berupa penggabungan elemen air, angin, dan api untuk menghasilkan kekuatan tertentu** |

|  |
| --- |
| 1. **Penjelasan Tentang Kerangka Berpikir/Latar Belakang yang Digunakan untuk Mengembangkan Hasil Karya/Proyek (Maksimal 200 kata)** |
| **Game ini dapat ditambah stage menjadi lebih dari 10 sehingga menambah juga jenis musuhnya. Dapat ditambah jenis tower baru dengan menambah gabungan elemen seperti gabungan 4 atau 5 elemen. Game ini juga bagus untuk di ubah platform menjadi mobile.** |

|  |
| --- |
| 1. **Penjelasan Tentang Kualitas dan Penghargaan yang Pernah Diterima (jika ada) oleh Karya/Proyek (Maksimal 150 kata)** |
| **Tidak ada** |

|  |
| --- |
| 1. **Latar Belakang Tim yang Mendukung Karya/Proyek ini (Maksimal 150 kata)** |
| * **Tim berasal dari jurusan Teknik Informatika Universitas Gunadarma Strata 1 serta Sastra Indonesia UNJ.** |

## **KETENTUAN PENYERAHAN FORMULIR**

Setiap karya yang didaftarkan harus dilengkapi dengan Demo Karya dalam bentuk video (misalnya berupa rangkaian screen-shot dan cara penggunaannya) yang dapat memperlihatkan karya/proyek secara baik dan dapat dimengerti oleh para Juri. Demo Karya berdurasi maksimum 2 (dua) menit dan di unggah (upload) bersamaan dengan formulir pendaftaran ini.

## **KONFIRMASI KEPEMILIKAN HAK CIPTA DAN KEKAYAAN INTELEKTUAL**

Saya sebagai pendaftar untuk menjadi peserta Indonesia ICT Award 2015 dengan ini:

1. telah membaca dan mengerti sepenuhnya semua ketentuan dan persyaratan kepesertaan Indonesia ICT Award 2015, dan
2. menyatakan bahwa Hak atas Kekayaan Intelektual Karya/Proyek yang saya daftarkan adalah sah, tidak sedang dalam sengketa dengan pihak lain atau sedang mendapatkan klaim dari pihak lain.   
   Saya mengerti bahwa konsekuensi dari pelanggaran Hak atas Kekayaan Intelektual ini akan mendapat sangsi diskualifiasi atau pencabutan hak sebagai pemenang.

Saya telah membaca secara seksama dan mengerti sepenuhnya semua persyaratan lomba yang telah ditetapkan dan berjanji akan mematuhinya.

Tertanda

Nama Jelas : Alberto Juan Pablo

Tanggal : 16 - 8 - 2015