Ide casemaking pre-Java2 BP

Judul:  
MaximoAXion

Gameplay:  
Kita bermain sebagai sebuah karakter yang terdampar di sebuah pulau terpencil. Disini tugas kita adalah untuk bertahan hidup. Pada pulau ini ada banyak event yang bisa terjadi seperti bencana alam, bertemu karakter lain, diserang hewan liar, dll.

System:  
Game akan berbasis multi-threading. Saat game dijalankan player mulai di hari 1 dengan semua stats full dan semua item masih 0. System dari game ini akan dibuat dengan threadPool. Thread time akan berjalan begitu game dimulai. Thread time akan bertanggung jawab sebagai in-game counter atau updater. Konsep-konsep seperti bencana alam, event random, dan lainnya akan bergantung pada time thread. Time thread akan memicu secara random bencana alam dan event misalnya munculnya survivor lain atau player diserang oleh binatang buas. Event-event tersebut lah yang akan menjadi tantangan utama dari game survival ini. Pada game ini juga terdapat konsep hari, sehingga ada waktu yang berlalu sepanjang game berlangsung. Disini Thread time juga bertanggung jawab untuk berubahnya hari, perlu diperhatikan bahwa majunya hari akan terus berjalan dan berhenti hanya jika game di pause dimana game akan berlanjut kembali Ketika di un-pause (bahkan saat player sedang memilih action atau action sedang berlangsung waktu tetap berjalan). Thread pool juga akan bertanggung jawab untuk time-based effects / time-based actions. Time-based effects dan actions akan dijalankan di threadnya sendiri sehingga masing-masing efek berlangsung secara independent. Contoh dari hal tersebut adalah status bleeding, poison, hunger, thirst, dll.

OOP:  
Player attributes (Health, Hunger, Thirst)  
Resource (Wood, Food, Water)  
Events  
Natural Disaster  
Actions

Design Pattern:  
Singleton  
- Player  
- GameMaster  
Observer  
- Events  
State  
- Player  
- Island  
Strategy  
- Actions

Actions:  
Gather wood  
Hunt for food  
Collect water  
Build Shelter  
Eat  
Drink  
Create meds  
Heal  
Rest  
Craft weapons  
Check status

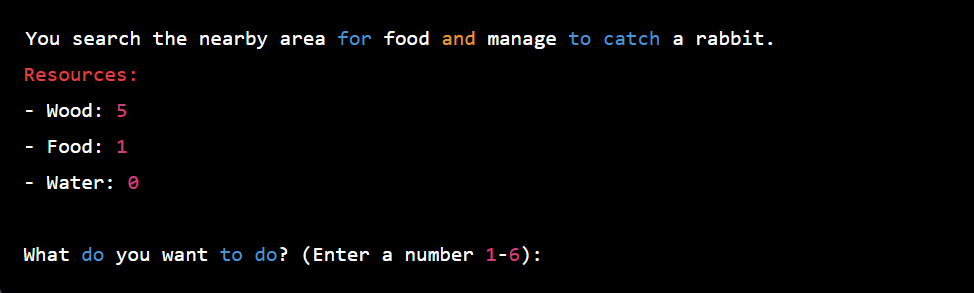
Gameplay:

Text

Description automatically generated

Text

Description automatically generated



Text

Description automatically generated

Text

Description automatically generated

Text

Description automatically generated

