Spek dari Battle for Olympia

1. Alur Cerita
   1. Permainan merupakan ***base turned***
   2. Permainan selesai ketika salah satu **King mati**.
   3. Bahasa C
2. User Interface
   1. Main Menu
      1. New Game
      2. **(BONUS)** Load Game
      3. Masukkan Ukuran Peta (minimal 8x8)
      4. Player ada 2
   2. Peta
      1. 1 Petak dapat menyimpan 1 unit/building
   3. State Awal
      1. Inisiasi dengan 1 K, 4 C, 1 T
      2. Warna dan lokasi berbeda untuk setiap pemain
      3. Pemain **1** kiri-bawah,Pemain **2** kanan atas
      4. Village kosong kepemilikan
   4. Command
      1. Move
         1. Memindahkan unit **<= dari** Move Point
         2. Unit dapat **MENEMBUS** unit temannya
         3. Penggunaan **fungsi selain** Move, Map, Info menyebabkan state Move & Undo tidak bisa dijalankan kembali
      2. Undo
         1. Mengembalikan perpindahan unit sesuai pergerakannya di giliran itu.
      3. Change\_Unit
         1. Menampilkan daftar unit + rincian (HP, MP, Type, Location, Turn)
         2. Pemain dapat mengubah unit yang dipilih
      4. Recruit
         1. Hanya King di Tower yang bisa dan ada Castle yang kosong
         2. Menunjukkan lokasi castle, daftar unit (harga+rincian)
         3. Uang King = G-Harga unit, selesai unit ditaruh di castle pilihan.
         4. King tidak kehilangan Move point atau ability attack
         5. Unit **BARU** memiliki MP 0
      5. Attack
         1. Menampilkan daftar musuh yg dapat diserang arah(+)
         2. Kesempatan hanya **1x**
      6. Map
         1. Menampilkan peta dunia
      7. Info
         1. Menampilkan jenis petak tertentu beserta unit+rincian di petak itu
      8. End\_Turn
         1. Untuk mengakhiri giliran pemain
      9. Save **(BONUS)**
         1. Menyimpan state permainan (Format Bebas).
      10. Exit
          1. Keluar dari program.
   5. Mekanisme Pertarungan
      1. Hanya dapat menyerang dengan pers. |*i*1 − *i*2| + |*j*1 − *j*2| = 1
      2. Health berkurang sesuai Damage dari attack musuh yang **sukses**
      3. Retaliation (X menyerang Y)
         1. X&Y bertipe sama Y **retaliate** ke X (sesuai attack damage Y)
         2. X&Y berbeda tipe Y tidak **retaliate.**
         3. Y is King Y **retaliate** ke X (jenis **apapun** itu X)
   6. State Akhir
      1. 1 K mati.
3. Unit
   1. Spek
      1. Lokasi
         1. Ada di dalam tipe unit
      2. Harga
         1. Ada di tipe unit
   2. Ability
      1. Health
         1. Pertama dibuat Health **Max**
         2. Health **<=** **0**, hapus
         3. Bertambah di **Village White Mage**
      2. Attack
         1. Jumlah Damage
         2. Serangan ada **Range & Melee**
         3. **Boolean** untuk giliran menyerang
      3. Movement
         1. Inisiasi setiap turn **Max Move Point**
         2. Perpindahan memakan **1 MP** sampai **0**
   3. Player
      1. Ada Gold (G),L ist of Villagers (V), Warna.
      2. List of Unit (U)
         1. Daftar unit dibawahnya
      3. Income (Int, Var)
         1. Pendapatan dari kepemilikan village
      4. Upkeep (Int, Var)
         1. Pengeluaran dari kepemilikan unit
   4. King **(K)**
      1. Unit Pertama, Mati --> **GAME OVER**
      2. Tipe **Melee**
   5. Archer **(A)**
      1. Tipe **Ranged**
   6. Swordsman **(S)**
      1. Tipe **Melee**
   7. White Mage **(W)….(BONUS)**
      1. Tipe **Melee**
      2. Setiap **awal** turn
   8. Village
      1. Village Tersebar, tanpa bertabrakan dengan T,C.
      2. Memberi Income
      3. Unit yang menginjakkan kaki di Village akan **STOP**.
      4. Village yang ditinggal dan **belum** diserang, tidak berubah kepemilikannya.
   9. Tower
      1. Tempat King
   10. Castle
       1. Tempat unit di Recruit