

HUNGER GAMES

GAMEPLAY MAP AND PIPELINE DESIGN

A. Game Description

This is a simple (HELL NO!) adventure survival game based on the Hunger Games sequel made in Prolog GNU. This game is single player only and the objective is to win the Hunger Games (kill and not be killed by the enemies).

B. Gameplay Handling

a. Game map

Map view:

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#
1	#																					#
2	#																					#
3	#																					#
4	#																					#
5	#																					#
6	#																					#
7	#																					#
8	#																					#
9	#																					#
10	#																					#
	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#

b. Gameplay

Permainan terdiri dari 1 orang human (pemain) dan 10 orang musuh (bot). Ketika permainan dimulai, posisi pemain dan kesepuluh musuh di-*randomize* dengan keadaan health, hunger, dan thirst penuh (100) serta *inventory* kosong. Power musuh awal tergantung weapon yang dimilikinya. Human tidak memiliki power, harus mencari weapon.

Pemain dapat bergerak ke arah utara, timur, selatan, dan barat (dengan input n,e,s,w). Setiap kali *move*, hunger pemain berkurang 1 dan thirst berkurang 2. Ketika bertemu pemain lain (lawan), apabila diserang health berkurang berdasarkan weapon yang dipakai.

Apabila di *proximity* pemain terdapat *item*, pemain dapat mengambil *item* tersebut. Pemain dapat mengambil maksimum 5 *item* sebelum inventori mereka penuh. Item terdiri dari radar, food, drink, medicine, dan weapon. Penjelasan *item* akan diberikan di bawah ini.

1. Radar

Untuk dapat melihat peta. Apabila tidak memiliki radar, pemain hanya dapat melihat petak yang tepat mengelilingi mereka (3x3 dengan player di tengah).

2. Food

Untuk +5 hunger.

3. Drink

Untuk +10 thirst.

4. Medicine

Untuk +15 health.

5. Weapon (btw karena baru baca ternyata semua weapon bertipe melee)
Knife harus dimiliki agar pemain bisa membunuh pemain lawan.

Kabar baik untuk human, semua weapon one hit kill.

Pemain dan musuh dapat melakukan *battle* apabila mereka bertemu di petak yang sama. Pemain mati apabila health mereka habis. Health mereka akan berkurang sesuai dengan power musuh. Musuh pasti mati jika diserang pemain (one hit kill).

Pemain menang jika ia masih hidup sampai akhir permainan dan musuh habis.