**LAPORAN TUGAS BESAR**

**IF2121 LOGIKA INFORMATIKA**

**Survival Adventure Game**

**“Dead Man on an Island”**

*Diajukan sebagai tugas besar mata kuliah Logika Informatika.*



Kelompok 4 (cut and fail)

Renjira Naufhal Dhiaegana 13516014

Ferdiant Joshua Muis 13516047

Hani’ah Wafa 13516053

Shevalda Gracielira 13516134

Regi Arjuna Purba 13516149

**Program Studi Teknik Informatika**

**Sekolah Teknik Elektro dan Informatika**

**Institut Teknologi Bandung**

**Bandung**

**2017**

**Alur permainan**

Player akan mengontrol seorang karakter. Karakter tersebut ada di sebuah pulau kecil. Pulau tersebut diisi oleh sebuah suku pemakan manusia. Karakter permainan harus bertahan hidup selama ia berada di pulau itu dengan menjaga level *Hunger*, *Thirst*, dan *Health*. *Health* berkurang ketika karakter permainan diserang oleh salah satu anggota suku atau memakan makanan beracun. *Hunger* dan *Thirst* berkurang ketika menyerang, diserang, dan bergerak. Karakter permainan dapat mengambil makanan, air, dan barang-barang.

Ketika karakter permainan bertemu dengan musuh, karakter permainan dapat menyerang musuh atau menyerang balik jika diserang. Hal ini berlaku juga terhadap musuh. Jika Karakter permainan menyerang musuh dan musuh mati, Karakter permainan tidak mendapat serangan balik. Begitu juga sebaliknya.

Permainan ini dapat berakhir dengan player membuat perahu untuk kabur dari pulau itu. Player dapat membuat perahu setelah mengumpulkan semua bagian perahu. Bagian perahu dapat diperoleh setelah mengalahkan musuh.

**PETA PERMAINAN**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 14 |
|  |  | **E** |  | **F** | **spear** |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 13 |
|  |  |  |  |  |  |  | **E** |  |  |  |  |  |  |  | 12 |
|  |  | **D** |  | **E** |  |  |  |  |  | **D** |  |  |  |  | 11 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 10 |
|  |  | **F** |  | **D** |  |  |  |  | **F** |  |  | **E** |  |  | 9 |
|  |  | **E**  **M** |  |  | **R** |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 8 |
|  |  |  |  | **F** |  |  |  |  | **E** |  | **F**  **E** |  |  |  | 7 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **D** | **E** |  |  |  | 6 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | **F** |  |  |  |  |  |  | 5 |
|  |  | **start** |  | **D** |  | **E M** |  | **E**  **M** |  |  |  | **F** |  |  | 4 |
|  |  | **knife** |  |  |  | **F** |  |  | **D** |  |  | **E** |  |  | 3 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 2 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 1 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | no |

**Legenda**

F 🡪 food

E 🡪 enemy

M 🡪 medicine

D 🡪 water

R 🡪 Radar

Coklat 🡪 lowland area

Hijau 🡪 highland area

**PENJELASAN *COMMAND***