**LAPORAN TUGAS BESAR**

**IF2121 LOGIKA INFORMATIKA**

**Survival Adventure Game**

*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 karakter bernama Budi. Budiberada suatu pulau. Pulau tersebut diisi oleh sebuah suku pemakan manusia. Budi harus bertahan hidup selama ia berada di pulau itu dengan menjaga level *Hunger*, *Thirst*, dan *Health*. *Health* berkurang ketika Budi diserang oleh salah satu anggota suku atau memakan makanan beracun. *Hunger* dan *Thirst* berkurang ketika menyerang, diserang, dan bergerak. Budi dapat mengambil makanan, air, dan barang-barang. Makanan dapat dicari di daerah *Food Area*. Minuman dapat dicari di sumur. Barang-barang dapat ditemukan secara acak.

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

Permainan ini dapat berakhir dengan tiga cara.

Cara pertama adalah Budi harus mengumpulkan bagian-bagian di pulau tersebut yang dapat digunakan untuk membuat kapal dan harus menemukan juga *flare*. Setelah Budi mengumpulkan semua barang yang dibutuhkan, Budi dapat membuat perahu dan ke kotak laut untuk kabur. Player menang.

Cara kedua adalah Budi harus mencari kepala suku tersebut dan melawannya. Jika ia dapat mengalahkan kepala suku, dia menjadi kepala suku yang baru. Player juga menang dengan cara ini.

Cara ketiga adalah ketika Budi mati karena salah satu parameter *Health*, *Hunger*, atau *Thrist* bernilai nol. Parameter-parameter tersebut bisa mencapat nol jika Budi diserang musuh, memakan makanan beracun, atau tidak makan dan minum untuk waktu yang lama. Player akan kalah.

**Peta Game**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | fruit |  |  |  |  | spear |  |  |  |  |  |  | spear |  |  |  |
|  |  | arrow |  | spear |  |  |  |  | arrow |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **King** |  |  | fruit |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  | spear |  | arrow |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  | radar |  | fruit |  |  |  | axe |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  | knife |  |  |  |  |  |  | arrow |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  | knife |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | fruit |  |  |  |  | drink |  | arrow |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  | flare | arrow | gun |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | arrow |  |  |  |  |  |  |  | parts E | knife |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | knife |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | knife | food |  |  |  |  |  |  |  |
|  | knife |  |  |  |  |  |  |  |  |  | knife |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **S** |  |  |  |  |
|  | sea | sea | sea |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |