

## Dungeon of Hopeless



Perusahaan game terkenal membuka lowongan pekerjaan untuk seorang developer game dengan syarat membuat sebuah game sederhana dan dikirimkan ke cv untuk diseleksi. Kamu sebagai seorang fresh graduate yang cukup ambisius ingin mencoba untuk mendaftar di perusahaan tersebut, karena kamu seorang fan berat dari seri game “The Legends of Zelda” maka kamu membuat sebuah game yang terinspirasi dari seri game tersebut dan game tersebut kamu beri nama “Dungeon of Hopeless”.

Tujuan dari game “Dungeon of Hopeless” adalah untuk mencari jalan keluar dari sebuah dungeon. Untuk bisa keluar dari dungeon ini, player harus melewati monster penjaga dan beberapa pintu yang masih tertutup dan hanya bisa dibuka jika player memiliki kunci yang tersebar di area dungeon.

Sebelum game di mulai, program akan menampilkan 3 menu yaitu **play game, introduction, dan exit (isi dari introduction bisa dilihat pada demo)**. Game yang akan kamu buat berlatar pada sebuah daerah yang memiliki ukuran **27x70** dimana itu adalah tempat player dan enemy akan spawn. Lebih lengkap mengenai map adalah sebagai berikut :

### Map :

Ket :

P : Player

E : Enemy

~ : Key

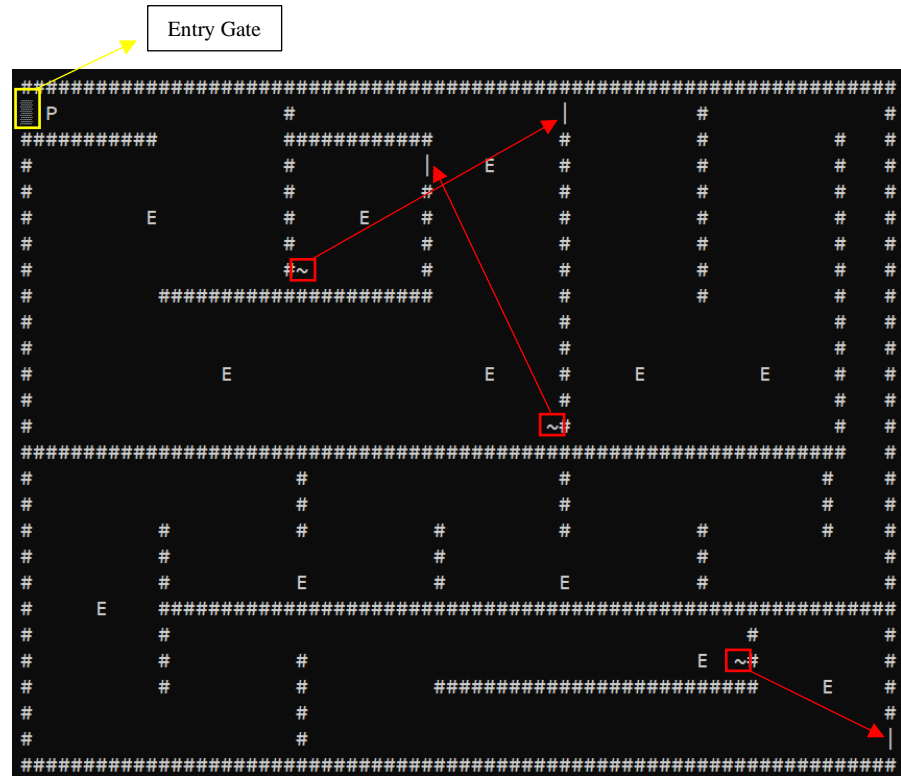
# : Wall

| : Closed Gate

▒ : Opened Gate

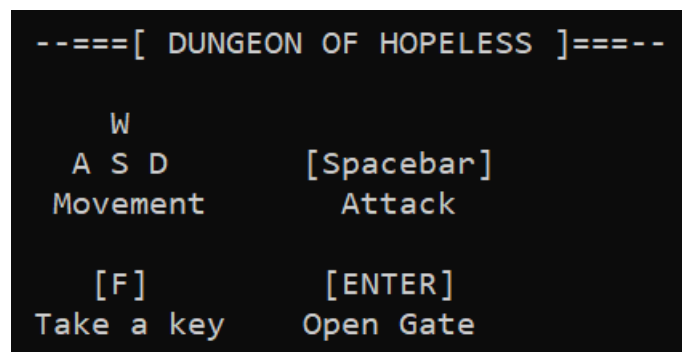
### Note :

- Player bisa kembali ke menu dengan bergerak menuju entry gate. (**game tidak akan terreset**)
- Tanda panah merah menunjukkan pintu mana yang bisa dibuka dengan kunci tersebut.

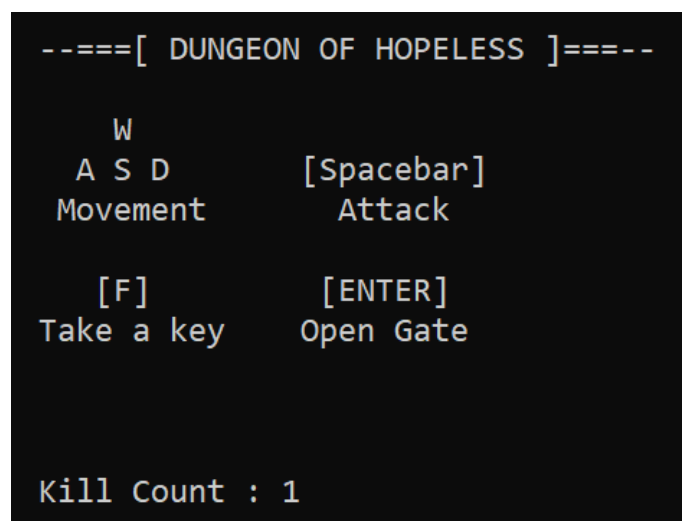


Hotkeys guide untuk bermain terletak tepat disebelah kanan map.

**\*\* Menekan key selain hotkeys tidak akan terjadi apa-apa.**



Setelah membunuh minimal 1 enemy, game akan menampilkan kill count yang menunjukkan jumlah enemy yang berhasil player bunuh.



Setelah mengambil minimal 1 kunci, game akan memvisualisasikan berapa kunci yang telah player ambil.

**\*\* Pada gambar di samping, game memvisualisasikan 2 kunci.**

```
--==[ DUNGEON OF HOPELESS ]==--  
  
      W  
    A S D      [Spacebar]  
  Movement      Attack  
  
    [F]          [ENTER]  
  Take a key     Open Gate  
  
Key : ~ ~  
Kill Count : 5
```

### Movement Guide :

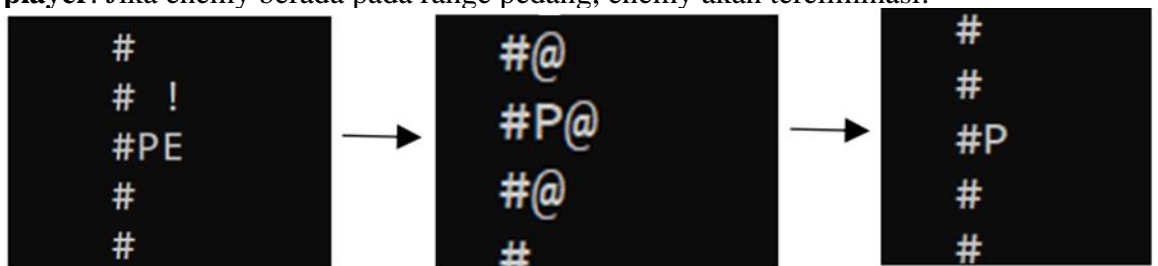
Player bisa bergerak ke atas, bawah, kanan, dan kiri. **Player tidak akan bisa bergerak menabrak wall dan gate yang belum terbuka.**

- Tekan W : Untuk bergerak ke atas.
- Tekan A : Untuk bergerak ke kiri.
- Tekan S : Untuk bergerak ke bawah.
- Tekan D : Untuk bergerak ke kanan.

### Game mechanics :

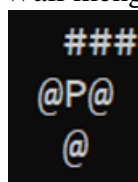
#### I. Attack

Dengan menekan **spacebar** player bisa menyerang dengan mengeluarkan pedang yang **dilambangkan dengan “@”** di sisi atas, bawah, kiri, dan kanan badan **player**. Jika enemy berada pada range pedang, enemy akan tereliminasi.

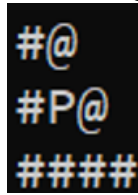


**\*\*Pedang tidak akan muncul jika di range pedang terdapat wall atau gate yang masih terkunci. Contoh :**

- Wall menghalangi 1 bagian player (atas).



- Wall menghalangi 2 bagian player (bawah dan kiri).



**\*\*Gate yang sudah terbuka tidak akan menghalangi pedang player.**

## II. Key

Key berfungsi untuk membuka gate yang sesuai (jika key tidak sesuai gate tidak akan bisa terbuka). **Tekan “F”** untuk mengambil kunci dengan syarat player harus berada **tepat di atas kunci**.



**\*\* Maksud key yang sesuai bisa dilihat pada map di halaman 2.**

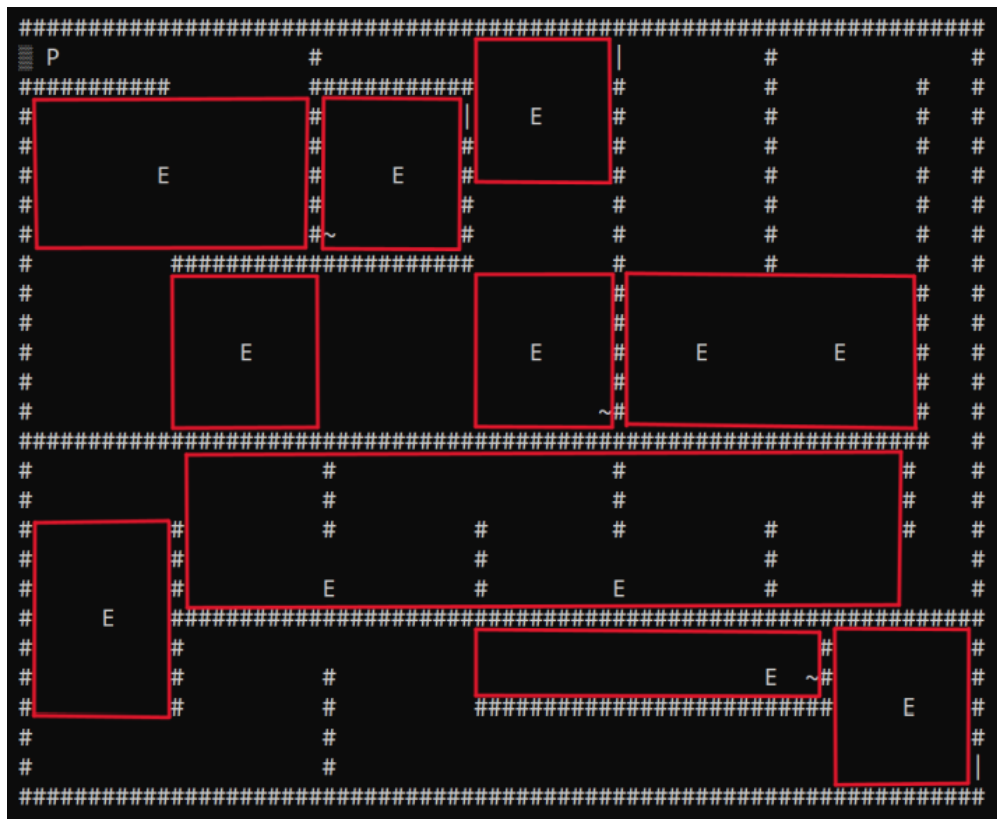
Setelah mendapatkan key yang sesuai, cara untuk membuka gate adalah dengan memposisikan player disebelah gate dan tekan “Enter” untuk membuka gate dan tampilan gate akan berubah.



**\*\* Jika key yang tidak sesuai dipaksa untuk membuka gate, tidak akan terjadi apa-apa.**

## III. Enemies

Total enemies yang akan spawn **sebanyak 12 dan akan selalu spawn pada koordinatnya masing-masing**. Setiap enemy memiliki range basenya sendiri yang bisa kita lihat pada gambar di bawah :



#### Note :

- Enemy hanya akan bergerak pada **rangennya masing-masing**.
- Enemy akan bergerak jika player melakukan sebuah aksi : bergerak, attack, membuka gate, mengambil kunci.
- Jika player **tidak ada di range enemy**, enemy akan bergerak secara **random**.
- Jika player **berada di range enemy**, enemy akan mengeluarkan **tanda seru di atas kepalanya** dan bergerak mengikuti player.



- Enemy bisa bergerak **ke atas, bawah, kanan, kiri**. Selain itu enemy juga bisa bergerak **secara diagonal ke arah manapun**.
- Jika enemy berhasil menangkap player (berada di posisi yang sama dengan player), **player akan mati dan game akan berakhir**.
- Dua enemy tidak akan bisa berada di posisi yang sama.
- Enemy tidak bisa menimpa kunci.

#### **IV. Win/lose condition**

Player akan menang jika berhasil **keluar dari dungeon** dan akan kalah jika **player mati**, selanjutnya game akan berakhir, direset dan **menampilkan keterangan jika player menang atau kalah**.

~Good Luck~