

# GAME DESIGN DOCUMENT

Universitas AMIKOM Yogyakarta



## The Forgotten Heroes

<b>Ferdy Syaifanoor</b>	<b>23.11.5484</b>
<b>Raden Mas Alfarizky C K</b>	<b>23.11.5473</b>
<b>Dhimas Apyza Haryadi</b>	<b>23.11.5495</b>
<b>Ahmad Rafi Hergiawan</b>	<b>23.11.5474</b>



**Oleh:**  
Ferdy Syaifanoor  
23.11.5484

**Diperbaharui:**  
20 Januari 2026

# Daftar Isi

<b>ANALISIS.....</b>	<b>3</b>
<b>GAMBARAN UMUM.....</b>	<b>3</b>
<b>RATING .....</b>	<b>3</b>
<b>PLATFORM.....</b>	<b>3</b>
<b>CERITA DAN KARAKTER.....</b>	<b>4</b>
<b>GAMEPLAY.....</b>	<b>5</b>
<b>OVERVIEW .....</b>	<b>5</b>
<b>PLAYER EXPERIENCE .....</b>	<b>5</b>
<b>GAMEPLAY GUIDELINES.....</b>	<b>5</b>
<b>GAME OBJECTIVES &amp; REWARDS.....</b>	<b>5</b>
<b>GAMEPLAY MECHANICS.....</b>	<b>5</b>
<b>DESAIN LEVEL .....</b>	<b>6</b>
<b>CONTROL.....</b>	<b>8</b>
<b>ART STYLE .....</b>	<b>8</b>
<b>SOUND .....</b>	<b>8</b>
<b>USER INTERFACE.....</b>	<b>9</b>
<b>PENJADWALAN .....</b>	<b>10</b>



## Analisis

**The Forgotten Heroes** adalah game *action-platformer* dengan elemen *hack and slash* yang menawarkan pengalaman bermain intens dan atmosferik. Game ini menggabungkan kecepatan bertarung ala *Hollow Knight: Silksong* dengan narasi gelap tentang penebusan dan pengkhianatan. Keunikan utama terletak pada mekanik "Darkness Gauge", di mana pemain harus menyeimbangkan penggunaan kekuatan kegelapan yang kuat namun berisiko. Pemain akan merasakan kepuasan dari kontrol yang responsif, eksplorasi dunia *pixel art* yang mendetail, dan pertarungan bos yang menantang.

## Gambaran Umum

- **Judul:** The Forgotten Heroes
- **Genre:** Metroidvania, Hack and Slash, Side-scroller
- **Platform:** PC (Windows/Linux), Console (Nintendo Switch)
- **Target Pemain:** Penggemar game *hardcore action* dan *dark fantasy*.

## Rating

- **ESRB:** T (Teen) - Mengandung kekerasan fantasi dan tema gelap.
- **IGRS:** 13+




## Platform

- **Utama:** PC (Steam/Epic Games Store)
- **Porting:** Android, IOS.

## Cerita dan Karakter

### Sinopsis

Kerajaan Aethelgard dulunya dilindungi oleh seorang pahlawan legendaris. Namun, setelah bertahun-tahun damai, rakyat mulai merasa pahlawan tersebut tidak lagi berguna dan membuangnya ke pengasingan. Saat kerajaan diserang oleh legiun iblis dari dimensi *Abyss*, kekuatan cahaya sang pahlawan telah pudar. Dalam keputusan, ia melakukan kontrak dengan kegelapan untuk mendapatkan kekuatan baru demi menghancurkan para iblis yang kini menguasai tanah kelahirannya.

Karakter	Deskripsi	Karakteristik	Catatan
<b>Kaelen (The Forgotten Hero)</b> 	Karakter utama yang dimainkan (Playable).	Menggunakan pedang besar dan kekuatan kegelapan ( <i>Void Arts</i> ). Sifatnya dingin dan pendiam.	Memiliki wujud <i>Shadow Form</i> .
<b>King Alaric</b> 	Raja Aethelgard yang mengusir Kaelen (NPC).	Tua, penuh penyesalan, memberikan misi utama.	Ditemukan di reruntuhan istana.
<b>Malphas</b> 	Jenderal Iblis (Boss/Antagonist).	Kejam, menggunakan sihir api neraka.	Musuh bebuyutan Kaelen.
<b>The Weaver</b> 	Penjual <i>upgrade</i> dan <i>item</i> (NPC).	Misterius, membantu Kaelen memanipulasi kegelapan.	Berada di area <i>Hidden Grove</i> .

## Gameplay

### Overview

Game ini berfokus pada eksplorasi *non-linear* di mana pemain mendapatkan kemampuan baru untuk mengakses area sebelumnya. Pertarungan sangat cepat, menuntut pemain untuk melakukan *dash*, *parry*, dan serangan kombinasi.

### Player Experience

"Anda berdiri di depan gerbang kerajaan yang kini hancur. Bau belerang menyengat, dan suara tawa iblis terdengar dari balik kabut. Rakyat yang dulu mencemooh Anda kini bersimpuh memohon bantuan. Anda tidak lagi membawa cahaya, melainkan kegelapan yang melahap segalanya. Setiap tebasan pedang Anda meninggalkan jejak bayangan, dan setiap musuh yang jatuh memberikan Anda kekuatan lebih besar untuk terus melangkah."

### Gameplay Guidelines

- **Do:** Fokus pada *frame-perfect movement*, visual *pixel art* yang kontras, dan tingkat kesulitan yang adil namun menantang.
- **Don't:** Menghindari penggunaan *microtransactions*, tidak ada *hand-holding* yang berlebihan, hindari elemen *gore* yang terlalu eksplisit (tetap pada estetika *dark fantasy*).

### Game Objectives & Rewards

Rewards	Penalties	Difficulty Levels
<b>Umbra Shards:</b> Untuk <i>upgrade</i> skill.	<b>Loss of Essence:</b> Kehilangan sebagian energi kegelapan saat mati.	<b>Normal:</b> Standar tantangan.
<b>New Abilities:</b> Membuka akses area baru.	<b>Respawn at Altar:</b> Kembali ke titik simpan terakhir.	<b>Abyssal:</b> Musuh lebih agresif, <i>permadeath</i> opsional.
<b>Lore Fragments:</b> Mengungkap sejarah kerajaan.	<b>Broken Armor:</b> Penurunan pertahanan sementara.	

### Gameplay Mechanics

- **Movement:** *Double jump*, *wall climb*, dan *shadow dash* (menembus musuh).
- **Combat:** Serangan kombo 3-langkah, *charged attack*, dan *parry* yang mengembalikan *Dark Energy*.
- **Dark Arts:** Menggunakan *Dark Energy* untuk mengeluarkan serangan area (*AOE*) atau proyektil bayangan.
- **Soul Siphon:** Menghisap esensi musuh yang sekarat untuk memulihkan HP.

Atribut Karakter	
Karakter	Mekanik dan Aksi
<b>Kaelen</b>	<b>Shadow Dash:</b> Tekan [Shift] untuk menghindar dengan efek <i>invincibility frame</i> . <b>Void Burst:</b> Tekan [Q] untuk ledakan energi kegelapan di sekitar karakter.
<b>Mode</b>	
Game Mode / Tingkat Kesulitan	Tingkat Kesulitan akan ditentukan berdasarkan jenis dan level musuh.
<b>Scoring System</b>	
Poin/Koin/Bintang/Peringkat/dll.	Bagaimana meraihnya, dan apa keuntungannya
<b>Combo Multiplier</b>	Semakin banyak serangan beruntun tanpa terkena hit, semakin banyak <i>Umbr Shards</i> yang didapat.
<b>Rank</b>	Penilaian (S/A/B/C) di akhir setiap pertarungan bos berdasarkan waktu dan kerusakan yang diterima.

**Desain Level**

Levels	Penjelasan
<p><b>The Ruined Capital</b></p> 	<p>Area awal. Reruntuhan kota dengan musuh iblis kroco. Tingkat kesulitan: Rendah.</p>
<p><b>Whispering Woods</b></p> 	<p>Hutan yang terkontaminasi sihir gelap. Banyak jebakan lingkungan. Tingkat kesulitan: Menengah.</p>

**The Abyss Gate**

Area akhir menuju dimensi iblis.  
Platforming yang sangat sulit. Tingkat  
kesulitan: Tinggi.

## Control

Jenis Input	Aksi yang dilakukan
WASD / Analog Kiri	Bergerak / Berjalan.
Space / Tombol A	Melompat.
Left Click / Tombol X	Serangan Dasar (Slash).
Right Click / Tombol Y	Menggunakan <i>Dark Arts</i> .
Shift / Tombol R2	<i>Shadow Dash</i> .

## Art Style

- **Style:** *High-fidelity Pixel Art* dengan palet warna gelap (ungu, hitam, abu-abu) dan kontras cahaya yang tajam (efek *glow* pada kekuatan kegelapan).
- **Referensi:** *Hollow Knight, Blasphemous, Dead Cells*.

## Sound

Sound	
SoundFX	Jumlah
Slash	Suara tebasan logam yang tajam.
Dark Burst	Suara ledakan rendah yang bergema ( <i>bass-heavy</i> ).
Death Cry	Suara iblis yang melengking saat kalah.
Background Music	
Main Menu	Musik piano yang melankolis.
Boss Fight	Orkestra cepat dengan paduan suara gothic.

<b>Exploration</b>	Musik ambient yang sunyi dan mencekam.
--------------------	--

## User Interface

- **HUD:** Bar HP (Merah) dan Bar Dark Energy (Ungu) di pojok kiri atas.
- **Mini-map:** Di pojok kanan atas, menunjukkan area yang sudah dijelajahi.
- **Inventory:** Menu untuk mengganti *charms* atau melihat *lore*.

## Penjadwalan

Tugas yang harus diselesaikan				
Tugas	Pelaksana	Mulai	Selesai	% Capaian
<b>Fase: Pengembangan</b>				
Design (Fokus & Efisien)				
Storyline & Concept (Minggu 1-2)	Game Designer	21/05/2018	03/06/2018	100%
Level Mechanics & Design (Minggu 5-6)	Level Designer	18/06/2018	01/07/2018	0%
Art Pipeline (Paralel / Fast-Track)				
Pixel Art Assets - Level 1 (Minggu 3-4)	Artist	04/06/2018	17/06/2018	0%
Pixel Art Assets - Special FX & UI (Minggu 5-6)	Artist	18/06/2018	01/07/2018	0%
Engineering (Siklus Cepat)				
Core Mechanics - Pipeline & Prototypes (Minggu 3-5)	Programmer	04/06/2018	24/06/2018	0%
Sistem Integrasi Gameplay (Minggu 6)	Programmer	25/06/2018	01/07/2018	0%
Audio				
Sound Design & Ambient (Minggu 6)	Audio Specialist	25/06/2018	01/07/2018	0%
Fase 2: Quality & Launch (Minggu 7-9)	Audio Specialist			
Testing & Iterasi Kritis				
Perencanaan & Set QA (Minggu 7)	QA Tester	02/07/2018	08/07/2018	0%
Beta Testing Execution (Minggu 8-9)	QA Tester	09/07/2018	22/07/2018	0%
Publish & Release Strategy				
Persiapan Launching & Go Public (Minggu 9)	PM & Tim Marketing	16/07/2018	22/07/2018	0%
Design (Fokus & Efisien)				