**1. Konsep Utama**

**Judul Game:**

**"Knight's Quest: Shadows of the Dark Realm"**

**Genre:**

**2D Pixel Platformer, Action-Adventure**

**Premis:**

Pemain berperan sebagai seorang **Knight** yang harus menyelamatkan kerajaan dari kegelapan yang disebabkan oleh penyihir jahat. Knight berpetualang melewati berbagai level penuh tantangan, musuh, dan teka-teki, menggunakan keterampilan bertarung dan peralatan untuk mengalahkan bos dan mengembalikan cahaya ke dunia.

**2. Gameplay dan Mekanika**

**A. Karakter Utama: Knight**

* **Desain Visual:** Karakter berbentuk pixel dengan armor ksatria sederhana, membawa pedang dan perisai. Ada berbagai variasi armor dan senjata yang dapat di-unlock sepanjang permainan.
* **Kemampuan Utama:**
  + **Serangan Pedang**: Serangan dasar dengan pedang yang bisa ditingkatkan dengan upgrade.
  + **Blokir Perisai**: Blokir serangan musuh untuk menghindari damage.
  + **Lompatan Ganda**: Knight dapat melompat dua kali untuk mencapai tempat yang lebih tinggi atau menghindari serangan.
  + **Dash**: Kemampuan berlari cepat ke depan untuk menghindari musuh atau mencapai celah.
  + **Special Skill**: Setelah mencapai poin tertentu, Knight bisa melakukan serangan spesial seperti **Holy Slash** yang memiliki damage besar.

**B. Level Design**

* **Tema Level**: Setiap level memiliki tema dunia fantasi seperti **hutan terkutuk**, **kastil tua**, **gua bawah tanah**, **puncak gunung es**, hingga **dark realm**.
  + **Level Awal**: Tutorial level di mana pemain belajar mekanika dasar seperti lompat, serangan, dan pertahanan.
  + **Tantangan Platforming**: Level diisi dengan rintangan seperti jurang, jebakan (misalnya paku yang muncul tiba-tiba), dan platform bergerak.
  + **Teka-Teki**: Beberapa level akan menggabungkan unsur teka-teki, seperti memindahkan objek atau mengaktifkan tuas untuk membuka jalan.
  + **Enemy Encounters**: Musuh akan tersebar di sepanjang level. Musuh semakin kuat seiring kemajuan pemain.

**C. Musuh & Bos**

* **Tipe Musuh**:
  + **Skeleton Warriors**: Musuh dasar dengan serangan pedang.
  + **Flying Demons**: Musuh yang menyerang dari udara.
  + **Witch**: Musuh penyihir yang melemparkan sihir dari jarak jauh.
  + **Dark Knight**: Musuh ksatria jahat dengan pertahanan kuat.
* **Bos Pertama (Dark Beast)**: Raksasa monster dengan serangan yang menggabungkan lompatan dan tembakan energi gelap. Harus dikalahkan dengan menghindari serangannya dan memanfaatkan celah serangannya.

**D. Item & Power-Up**

* **Health Potion**: Menyembuhkan Knight setelah menerima damage.
* **Mana Potion**: Mengisi ulang energi untuk special skill.
* **Armor Upgrade**: Memberikan peningkatan pertahanan pada Knight.
* **Sword Upgrade**: Meningkatkan kekuatan serangan Knight.
* **Collectibles**: Pemain bisa mengumpulkan koin atau artefak untuk meningkatkan statistik Knight atau membuka jalur rahasia.

**3. Elemen Visual dan Audio**

**A. Grafik**

* **Pixel Art**: Gaya grafis piksel sederhana dengan latar belakang yang detail. Setiap area memiliki nuansa unik sesuai tema, seperti hutan yang gelap atau kastil dengan nuansa gothic.
* **Animasi**: Animasi halus untuk gerakan karakter, termasuk serangan, lompatan, dan aksi bertahan. Animasi musuh dan bos dibuat dramatis untuk menekankan tantangan.

**B. Musik & Sound Effect**

* **Musik Latar**: Musik chiptune dengan nuansa petualangan dan ketegangan. Setiap level akan memiliki tema musik berbeda yang mencocokkan mood, seperti nada gelap dan misterius untuk dungeon atau musik heroik untuk kastil.
* **Sound Effect**: Efek suara untuk serangan pedang, blok perisai, lompatan, dan ledakan akan memberikan kesan dinamis pada gameplay. Saat bertemu bos, suara dramatis akan muncul untuk memberi tanda akan datangnya pertarungan besar.

**4. Cerita dan Narasi**

**A. Latar Belakang**

Kerajaan **Eldoria** telah jatuh ke dalam kegelapan setelah seorang penyihir jahat mencuri **Crystal of Light**, sumber kekuatan kerajaan. Sang Ksatria (Knight) yang merupakan prajurit terkuat di kerajaan, harus memulai perjalanan epik untuk merebut kembali kristal tersebut dan mengalahkan penyihir jahat serta para pengikutnya.

**B. Progress Cerita**

* **Awal**: Knight menerima misi dari raja untuk memulai pencarian.
* **Tengah**: Knight menghadapi berbagai musuh dan tantangan. Di pertengahan perjalanan, Knight mengetahui bahwa ada pengkhianat di dalam kerajaan.
* **Akhir**: Knight mencapai dunia gelap tempat penyihir tinggal, dan pertarungan final terjadi. Setelah mengalahkan bos terakhir, Knight membawa kembali Crystal of Light dan mengembalikan kedamaian.

**5. Kontrol**

* **Tombol Arah (Keyboard/Controller)**: Menggerakkan karakter.
* **Tombol Serang**: Untuk menyerang dengan pedang.
* **Tombol Lompat**: Untuk lompatan ganda.
* **Tombol Blok**: Menggunakan perisai untuk bertahan.
* **Tombol Dash**: Untuk berlari cepat.

**6. Target Platform dan Teknologi**

* **Platform**: PC, dengan kemungkinan porting ke konsol dan mobile.
* **Teknologi**: Menggunakan game engine seperti **Unity** atau **Godot** yang mendukung 2D game development. Pixel art dibuat dengan tools seperti **Aseprite** atau **Piskel**.