

## ***The Fateforged***

### **1. Latar Belakang Cerita**

Di dunia fantasi bernama Altheir, sebuah bencana besar yang terjadi akibat banyaknya pendosa di dunia tersebut menyebabkan para dewa murka dan mengancam keseimbangan antara dunia manusia dan dunia para dewa. Tiga pahlawan dengan takdir yang saling terkait bernama Ananta, Wadis, dan Khair harus bekerja sama untuk mencegah kehancuran dunia Altheir. Namun, setiap pahlawan memiliki motivasi dan rahasia yang dapat mempererat atau justru menghancurkan kerja sama mereka!

### **2. Karakter Utama**

#### **1. Ananta:**

- a. Ananta adalah Sang Penjaga Keseimbangan.
- b. Memiliki Kepribadian yang Bijaksana
- c. Ananta merupakan penjaga terakhir dari *Pohon Kehidupan*, sumber energi yang menjaga dunia tetap seimbang.
- d. Ananta ingin mengembalikan energi *Pohon Kehidupan* sebelum para dewa menghancurkan dunia.

#### **2. Wadis:**

- a. Wadis adalah Sang Pengelana Kegelapan.
- b. Memiliki Kepribadian yang Tegas.
- c. Wadis merupakan seorang pemburu bayaran yang dikenal karena kemampuannya bernegosiasi dengan roh-roh jahat. Ia terikat oleh kontrak dengan entitas misterius yang menawarkan kekuatan besar, tetapi dengan harga mahal: jiwanya.
- d. Wadis ingin Membebaskan dirinya dari kontrak dan membalas dendam kepada entitas tersebut.

#### **3. Khair:**

- a. Khair adalah Sang Penyembuh Cahaya.
- b. Memiliki Kepribadian yang Optimis dan penuh keyakinan, tetapi terkadang naif.
- c. Khair merupakan seorang penyembuh dari desa terpencil yang dihancurkan oleh makhluk kegelapan. Ia diberkati dengan kekuatan suci, yang membuatnya menjadi target utama oleh dewa gerbang neraka bernama sagose.
- d. Khair ingin Menyelamatkan sebanyak mungkin orang dan menghancurkan sumber kegelapan yang menjadi pemicu munculnya keinginan negatif manusia.

### **3. Alur Cerita**

#### **1. Awal Perjalanan (Prologue)**

Ketiga karakter dipertemukan secara tidak sengaja ketika sebuah desa diserang oleh para prajurit

dari kerajaan. Ananta berusaha melindungi penduduk, Wadis sedang mencari targetnya, dan Khair mencoba menyembuhkan para korban. Mereka bergabung sementara untuk menghadapi ancaman, tetapi masing-masing memiliki kecurigaan terhadap satu sama lain. Pemain memilih salah satu dari ketiga karakter untuk dimainkan. Hal ini akan menentukan bagaimana cerita akan berjalan dan menentukan ending seperti apa nantinya. Mereka melakukan perjalanan menuju alam dewa melalui 3 alam keajaiban di antaranya alam manusia, alam monster, dan alam roh. Setiap alam memiliki entitas yang harus dikalahkan antara Ananta, Wadis ataupun Khair. Mereka harus mengalahkan para entitas ini dengan menggunakan kekuatan spesial yang mereka miliki.

## 2. Pertemuan Pertama Alam Manusia (Act 1)

Pada alam manusia salah satu dari mereka melakukan sebuah misi untuk menemukan bunga Edelweis yang dipercaya dapat meningkatkan keberuntungan. Pada saat menjalani misi tersebut, salah satu dari mereka bertemu dengan seseorang bernama Fakhroni yang ingin membunuh mereka bertiga, Fakhroni dikenal sebagai pembunuh keji yang selalu membunuh orang demi mendapatkan energi roh korbannya guna meningkatkan status kekuatannya. Salah satu dari mereka harus berhasil mengalahkan Fakhroni.

## 3. Pengkhianatan dan Kepercayaan Alam Monster (Act 2)

Karena berhasil mengalahkan Fakhroni, Ananta menerima sisa roh yang ada di dalam tubuh Fakhroni yang dapat mempengaruhi powernya secara random. Dari sini Wadis mulai menunjukkan sisi gelapnya, memanipulasi situasi untuk kepentingannya sendiri dikarenakan hanya Ananta yang menerima sisa roh walau walau yang membunuh Fakhroni adalah Wadis ataupun Khair. Ananta harus berusaha untuk merubah alur pemikiran wadis dengan percakapan yang dipilih. Khair menghadapi dilema moral ketika kekuatan sucinya harus digunakan untuk tujuan yang merusak. Pilihan pemain akan memengaruhi apakah kelompok tetap bersatu atau pecah di titik ini.

Setelah kejadian di Alam Manusia, perjalanan menuju Alam Monster dipenuhi oleh tantangan berat. Alam ini dipenuhi oleh makhluk-makhluk buas dan kejam yang terbentuk dari energi gelap dan sisa-sisa roh jahat. Monster-monster di sini tidak hanya kuat secara fisik, tetapi juga memiliki kemampuan untuk memanipulasi pikiran, memaksa ketiganya menghadapi konflik internal masing-masing.

## 4. Konflik Terbesar (Act 3)

- Di puncak *Shrine of Eternity*, mereka menghadapi musuh utama: **Roh Penghancur**, entitas yang menciptakan Eclipse.
- Dalam pertarungan klimaks, pemain dapat memilih untuk:
  - **Mengorbankan salah satu pahlawan** untuk menyegel kegelapan.
  - **Bekerja sama untuk menggunakan kekuatan mereka dan menyelamatkan dunia** (jalan tersulit).
  - **Mengkhianati tujuan utama** dan membiarkan kegelapan menang untuk kepentingan pribadi.

## 5. Akhir Cerita (Multiple Endings)

- Jika mereka bekerja sama: Eclipse dihentikan, tetapi dengan harga mahal, seperti kehilangan kekuatan atau kehilangan seorang teman.
- Jika mereka pecah: Dunia terpecah menjadi dua dimensi, dan masing-masing karakter mendapatkan akhir individu berdasarkan pilihan pemain.
- Jika kegelapan menang: Dunia tenggelam dalam Eclipse, tetapi salah satu karakter menjadi penguasa baru dunia yang gelap.

#### 4. Mekanisme Gameplay

- **Perspektif Ganda:** Pemain dapat berganti-ganti memainkan ketiga karakter untuk mengalahkan entitas pada setiap alam keajaiban.
- **Sistem Pemilihan Aksi:** Keputusan selama permainan mempengaruhi akhir cerita.
- **Skill Unik Karakter:**
- **Ananta:** Mengendalikan energi alam untuk mengaktifkan mekanisme tersembunyi.
- **Wadis:** Bernegosiasi dengan roh untuk melewati jalan sulit.
- **Khair:** Menggunakan cahaya untuk melawan kegelapan dan menyembuhkan.

*Concept yang digunakan:*

1. **Linked list** : Pada susunan Karakter utama, setiap cerita pada Act tersusun menggunakan Linked list, 10 Dewa utama disusun juga menggunakan Linked list dan akan melakukan pengurutan dewa berdasarkan karakteristik dan power.
2. **Queue** : Pada queue digunakan untuk menyusun pergantian Karakter setiap melakukan penyerangan terhadap entitas unik di tiap alam keajaiban.
3. **Sorting** : Pengurutan item yang dimiliki berdasarkan ability item apakah ingin menggunakan item terkuat atau terlemah guna menghemat penggunaan item.
4. **Searching** : Pencarian item yang dimiliki tiap karakter, di mana item telah ada saat game dimulai.
5. **Tree** : digunakan untuk menjadi akar alur perjalanan cerita yang masing masing node akan memiliki linked list tumpukan cerita yang telah disusun dan akan memiliki kejadian uniknya masing-masing.