

# Game Design Document

## Core Concept

Game tactical strategy dengan area grid seperti papan catur dimana pemain mengatur satu team yang berisi 1-3 robot untuk melawan team lain dengan suatu aksi dan perintah. Pemain mengatur robot-robot tersebut dengan 3 cara. Cara pertama adalah dengan menggunakan icon dan gambar yang ditampilkan di layar. Cara kedua adalah menggunakan teks perintah yang diketik oleh pemain. Dan ketiga adalah membuat script yang berisi kumpulan-kumpulan teks perintah dan akan mengatur robot dengan sendirinya seperti auto-battle. Tujuan game ini menerapkan 3 cara tersebut adalah **sebagai media edukasi untuk mengasah kemampuan logika pemain, mengajarkan pemrograman dengan cara yang menyenangkan, dan menumbuhkan minat research untuk mengembangkan script auto-battle agar tidak terkalahkan.**

## Main Features

- Game battle bisa dilakukan pemain dengan menyiapkan script atau AI (cara ke-3 pemain mengatur robot) mereka sendiri dan mensubmitnya, kemudian permainan akan berjalan dengan sendirinya.
- Robot akan mempunyai berbagai macam aksi. *Move, Action, Skill, dan Item* adalah kategori aksi utama, aksi ini akan memiliki variasi nilai yang berbeda-beda.
- Satu team berisi 1-3 robot yang dapat dikombinasikan dengan *Weapon, Helmet, dan Armor* yang berbeda-beda.
- Multiplayer battle akan mempertandingkan 2 team melalui internet.
- Digunakan untuk research bagaimana cara membuat AI yang terbaik ataupun unik dari segi battle dan pemilihan kombinasi robot.
- Menggunakan tema perpaduan antara science-fiction dan apocalypse untuk visual dan cerita.

## Development Milestones

### Stage 1 - MVP

Stage ini berfokus untuk merilis MVP agar bisa dimainkan dan bisa mengumpulkan feedback. Goalsnya yaitu Gameplay, Game Economy, Website dan Dokumentasi.

### Stage 2 - Finishing

Stage ini akan menambah fitur dan menyelesaikan game secara utuh. Goalsnya yaitu Live Code, Multiplayer, dan Market.

### Stage 3 - Content

Stage ini akan difokuskan untuk membuat konten. Goalsnya seperti Course dan AI Submission.

# Documentation

Mech AI

v0.0.2

Docs

Search documentation...

CTRL K

Introduction

Getting Started

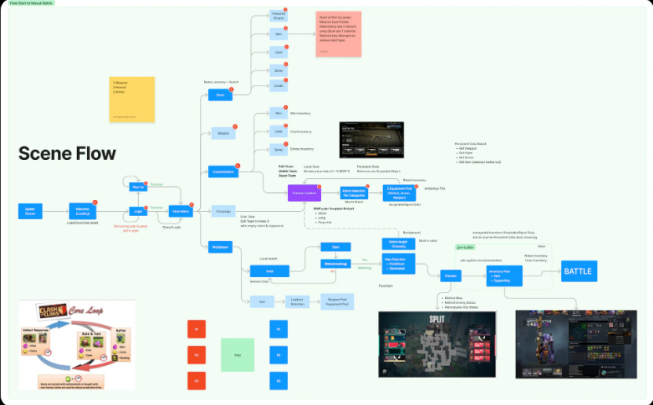
Game Designs

Scripting Reference

examples

Docs > Introduction

## Introduction



### Scene Flow

## Introduction Mech-AI : Battle Arena

Welcome to the world of **Mech-AI: Battle Arena**, where strategy meets artificial intelligence in the heart of competitive gaming. Mech-AI is not just a game; it's a groundbreaking entertainment media that brings the AI (Artificial Intelligence) community in Indonesia and beyond into the thrilling realm of turn-based strategy.

### What This Documentation Covers

This comprehensive **Mech-AI: Battle Arena** development documentation is your guide to mastering the art of game development within this captivating universe. Whether you're a novice eager to dive into the world of Mech-AI or an experienced developer seeking to push the boundaries of AI innovation, you'll find valuable insights, step-by-step tutorials, and best practices here.

On This Page

What This Documentation Covers

Community

Credits

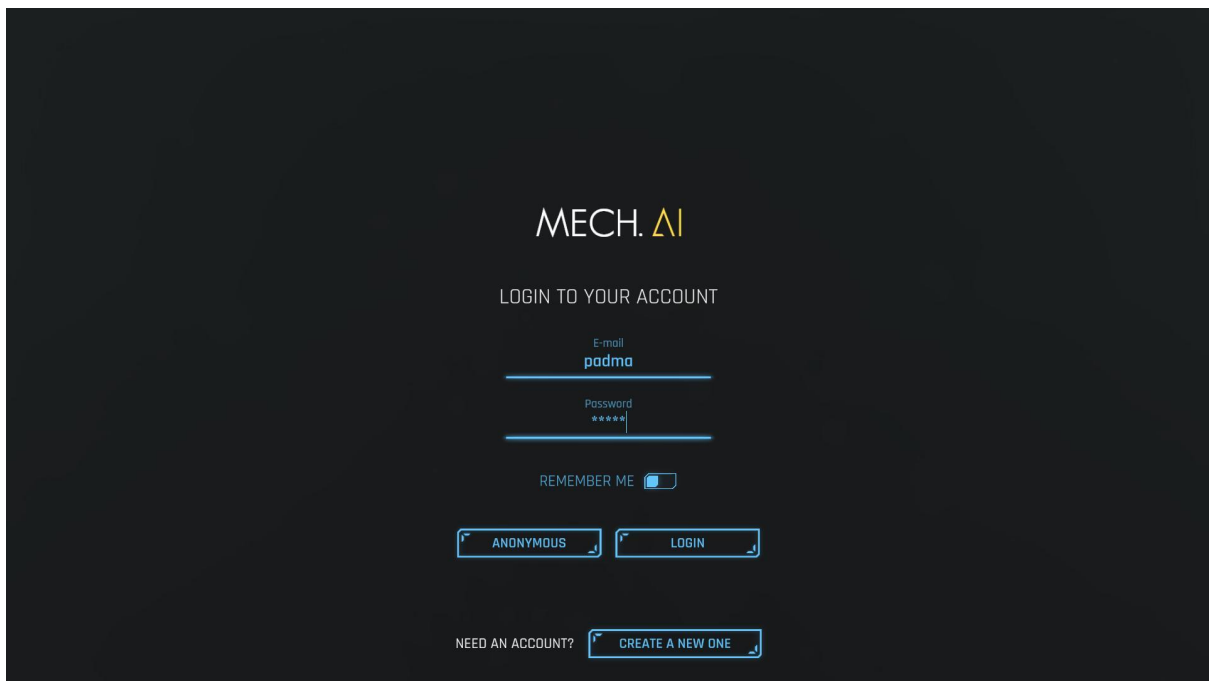
Question? Give us feedback →

Edit this page

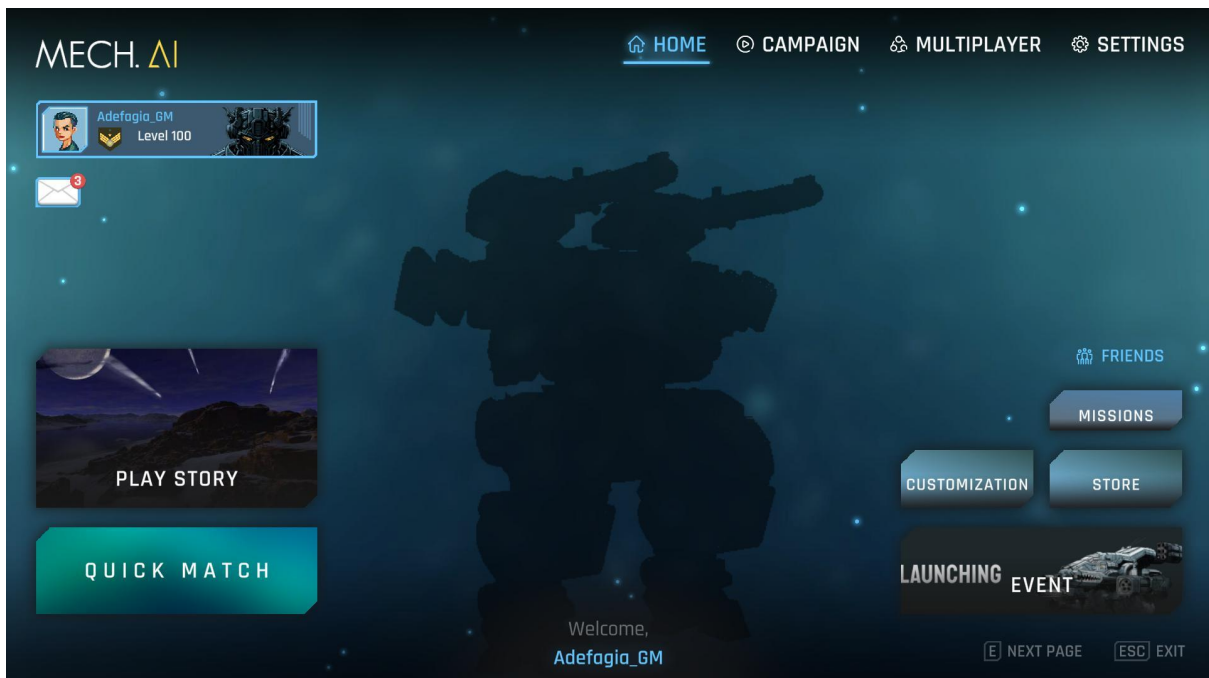
Dark

# Prototype

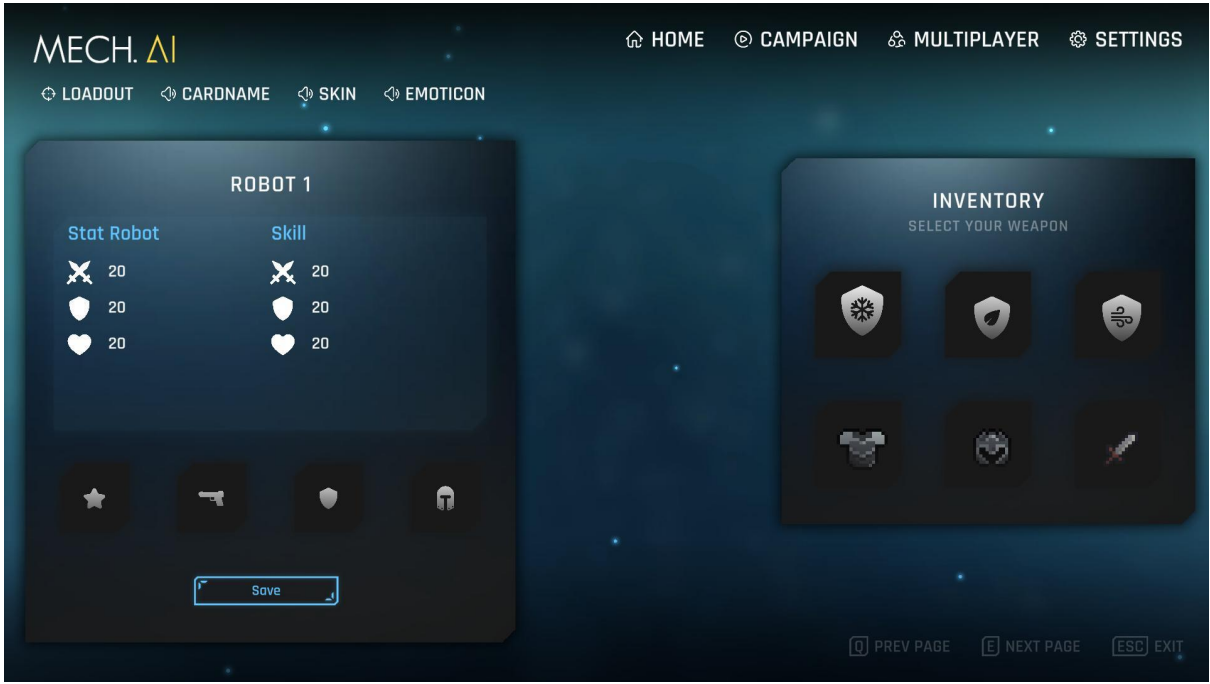
## Account



## Main Menu



# Combination Robot



Battle

