Order Spectrum

<Your Company Logo Here>

Revision: 0.0.0

GDD Template Written by: Benjamin “HeadClot” Stanley

Special thanks to Alec Markarian

Otherwise this would not have happened

License

If you use this in any of your games. Give credit in the GDD (this document) to Alec Markarian and Benjamin Stanley. We did work so you don’t have to.

Feel free to Modify, redistribute but **not sell** this document.

TL;DR - Keep the credits section of this document intact and we are good and do not sell it.

[Overview](#h.yj5nhqp5cf0j)

[Theme / Setting / Genre](#h.5s48wntac2es)

[Core Gameplay Mechanics Brief](#h.uzq23hfhdv6e)

[Targeted platforms](#h.kvz0cxkhwt0s)

[Monetization model (Brief/Document)](#h.421ijgnpyvmc)

[Project Scope](#h.rdb2xo3rjh0s)

[Influences (Brief)](#h.155cm8v36jpc)

[- <Influence #1>](#h.c6nxu1rzd2cc)

[- <Influence #2>](#h.ssiemceczw16)

[- <Influence #3>](#h.31bxzkfeuvl6)

[- <Influence #4>](#h.o4f1wa5aq6q3)

[The elevator Pitch](#h.337xnergkz1b)

[Project Description (Brief):](#h.z7oe7x50rpf3)

[Project Description (Detailed)](#h.exbmsy55zuvb)

[What sets this project apart?](#h.s4h84uy3suza)

­­­­­­­­­[Core Gameplay Mechanics (Detailed)](#h.a8x4s87df6uk)

[- <Core Gameplay Mechanic #1>](#h.jyik8zbcjcio)

[- <Core Gameplay Mechanic #2>](#h.y46mn9zee60t)

[- <Core Gameplay Mechanic #3>](#h.lmzwvmw5e0hr)

[- <Core Gameplay Mechanic #4>](#h.kct9c2l3dr9p)

[Story and Gameplay](#h.6pmf08ssy6y0)

[Story (Brief)](#h.ctv1wxi9dpll)

[Story (Detailed)](#h.kqt2h5q76zyt)

[Gameplay (Brief)](#h.ejtq4v6r30ui)

[Gameplay (Detailed)](#h.cl69l94amjmx)

[Assets Needed](#h.6m1256af7s3j)

[- 2D](#h.1wb69txjqarm)

[- 3D](#h.xdk2cy4n4ovn)

[- Sound](#h.f8xx8iwg5gs9)

[- Code](#h.ky1qxs88utre)

[- Animation](#h.isk96p5euy3r)

[Schedule](#h.kmt9zaowjejr)

[- <Object #1>](#h.r3fjjzh8krjg)

[- <Object #2>](#h.j584764hn4bz)

[- <Object #3>](#h.lbj31oz0xb3v)

[- <Object #4>](#h.p0jgh8xq0o3r)

# Overview

## Theme / Setting / Genre

Order Spectrum bertema Fantasi dan ber-Genre RPG Strategi

## Core Gameplay Mechanics Brief

* Basic Damage (Melee and Range Attack)
* Defend
* Skill
* Turned-Based
* Role Playing Interaction (Health, Mana, Gold, Level, Items, etc)

## Targeted platforms

PC, Android, OS

## Monetization model (Brief/Document)

- Paid, in-game purchase

## Project Scope

- 2 to 12 Months

- 1.5 Month to Finish Prototype (40~50%)

- 3 Month to Content Planning and Team Expansion (50~80%)

- 7.5 Month Content Progress to Finish Alpha Build (100%)

- Team (Beast Swipe)

- Core Team

- Andre Wirawan, Kenny Octacio, Ricky Gunawan

## Influences (Brief)

### - Unique Decision Making

Mengambil referensi dari game Dragon Seed, kami meggunakan system RPG yang unik dengan kedua player dan musuh menentukan pilihan terlebih dahulu setelah itu, di eksekusi secara bersamaan, Sistem seperti ini menarik menurut kami karena kemungkinan akan pilihan butuh pemikiran dan strategi yang matang sehingga gameplay lebih unik dan mendorong player lebih kreatif dalam memilih langkah.

### - Custom RPG Tile

Untuk pergerakan player kami terinspirasi dari game GBA Rockman EXE yang setiap player memiliki lingkup gerak sendiri dan dapat dimanipulasi kami sangat senang dengan ide ini karena seperti catur, butuh menguasai lingkungan untuk dapat memenangkan permainan.

## 

## Deskripsi Projek

Projek yang kami akan buat berjudul Order Spectrum, sesuai namanya Order Spectrum merupakan game strategi dengan banyak kemungkinan untuk cara bermainnya (Unique Gamestyles). Projek kami terinspirasi dari banyak game-game yang sudah lama namun mekanismenya sangatlah baik. Game kami melibatkan banyak mekanisme sehingga faktor dalam permainan banyak.

Secara singkat Order Spectrum merupakan game Strategi yang menggabungkan RPG dan Board Game satu lawan satu, Cara bermain Order Spektrum sangatlah simpel namun butuh pemikiran yang matang untuk memenangnkannya, Pilih 2 langkah yang ingin anda eksekusi, lawan anda juga memilih 2 langkah, dan langkah-langkah tersebut akan dieksekusi secara bersamaan dan menghasilkan sebuah pertandingan.

Sebelum memulai permainan, player harus menentukan peran atau class, setiap class memiliki keunikan sendiri untuk memenangkan pertandingan. Setiap peran juga berperan dalam item yang dapat digunakan. Langkah atau Action yang dapat dilakukan semua player ada 4 jenis yaitu Quick, Movent, Skill, Charge. Jenis ini digunakan sebagai prioritas langkah mana yang akan dijalankan terlebih dahulu.

Didalam pertarungan, setiap pemain memiliki ruang geraknya sendiri yang dipresentasikan dengan hexagonal. Setiap player memiliki 6 hexagonal dan 1 hexagonal yang hanya dapat diduduki satu player. Setiap hexagonal ini digunakan sebagai tujuan gerak sebuah player.

Setelah mekanisme pertarungan dan elemen RPG sudah tertanam, maka selanjutnya yang ingin ditambahkan adalah sistem housing dan ranked match yang menjadi fitur-fitur tambahan. Untuk perkembangan awal game kami akan memulai dari platform PC tanpa AI dan 2 player tanpa AI terlebuh dahulu, AI akan digunakan untuk fitur tambahan lainnya berupa Dungeon untuk player dapat melakukan story mode.

# 

# Apa yang membedakan game kami?

- Permainan Strategi yang unik

- Pemilihan langkah yang unik

- Elemen RPG menjadi faktor permainan

## Core Gameplay Mechanics

### 1. RPG Status Element

- Health: Initial Health + (Durability \* 60)

- Mana: Initial Health + (Intelligence \* 80)

- Damage: Weapon Damage + (Strength \* 30) \* (100% + 0%~Agility%)

- Level: Each Level gain 1 status points to add

- Level Experience Requirements untuk level n = n ^3/2

### 2. Class System

- Setiap player dapat memilih salah satu class yang disediakan dan setiap class memiliki keunikannya sendiri.

* Warrior
  1. Movement
     1. Satu langkah, horizontal atau vertical.
  2. Attack
     1. Dua petak horizontal atau vertikal didepan player: Damage
  3. Status awal:
     1. Initial Health: 150
     2. Initial Mana: 50
     3. Strength: 4
     4. Durability: 2
     5. Agility: 2
     6. Intelligence: 1
* Basher
  1. Movement
     1. Satu langkah, horizontal atau vertical.
  2. Attack
     1. Satu petak didepan player: Damage
     2. 3 petak secara vertikal, Damage \* 40% jika tepat didepan, 20% jika tidak tepat didepan.
  3. Status awal:
     1. Initial Health: 200
     2. Initial Mana: 70
     3. Strength: 2
     4. Durability: 4
     5. Agility: 1
     6. Intelligence: 2
* Archer
  1. Movement
     1. Satu langkah, segala arah.
  2. Attack
     1. Pilih 2 petak: Damage \* 30% setiap petak
     2. Pilih 1 petak: Damage \* 55%
     3. Pilih 1 arah Damage \* ((40% ~ 110%) + Agility%/2) – 10% \* TileDistanceTraveled
  3. Status awal:
     1. Initial Health: 150
     2. Initial Mana: 60
     3. Strength: 4
     4. Durability: 2
     5. Agility: 2
     6. Intelligence: 1
* Magician
  1. Movement
     1. Segala petak.
  2. Attack
     1. Pilih salah satu petak: Damage + (int \* 10)
  3. Status awal:
     1. Initial Health: 100
     2. Initial Mana: 100
     3. Strength: 2
     4. Durability: 2
     5. Agility: 1
     6. Intelligence: 5

### 3. Action Selecting

- Setiap menentukan 2 Action secara berurutan yang akan dieksekusi setelah kedua player telah memilih 2 Action.

### 4. Action Priority Execution

- Setiap Action akan dibandingkan pada setiap urutannya misalnya Player 1 telah memilih action 1. Move dan 2. Attack, dan Player 2 telah memilih action 1. (Quick)Shot dan 2. Move

- Action akan dibandingkan berdasarkan urutan, pertama-tama Action Player 1 yaitu 1. Move akan di bandingkan dengan Action Player 2 yaitu 1. (Quick)Shot, dan akan dieksekusi yang memiliki prioritas lebih dahulu setelah itu Action kedua dibandingkan dan dieksekusi, dan pemilih action akan segera dilakukan lagi.

- Prioritas diurutkan sebagai berikut (Nomor urut 1 paling cepat):

1. Quick
2. Movement
3. Basic Attack / Skills
4. Charge

### 5. Skill roll system

- Player harus memilih 6 skill untuk dibawa kedalam pertandingan

- Skill dapat diurutkan didalam Skill Menu.

- Skill digunakan berdasarkan urutannya, hanya 2 pilihan skill yang dapat digunakan, yaitu skill yang terletak pada urutan teratas. Contohnya player memilih skill dan mengurutkannya sebagai berikut:  
 **1. Fire**

**2. (Charge) Freeze**

3. Heal

4. (Quick) Zap

5. (Quick) Sticky Slime

6. Decay

Pada Decision Phase, player hanya dapat memilih skill antara Fire, dan Freeze karena merupakan urutan kedua teratas pada urutas skill yang disusun.

- Setelah Skill digunakan, skill yang digunakan dipindahkan ke urutan terakhir dan urutan skill akan naik digantikan dengan skill dengan urutan selanjutnya. Pada Contoh sebelumnya jika skill Freeze dan Fire digunakan secara berurutan, maka pada Decision Phase selanjutnya akan menjadi seperti berikut:

**1. Heal**

**2. (Quick) Zap**

3. (Quick) Sticky Slime

4. Decay

**5. (Charge) Freeze**

**6. Fire**

- Skill dapat dikorbankan dan mendapat keuntungan memilih skill pada urutan 3 dan 4 dan menggantikan skill yang di korbankan. Misalnya jika pada contoh diatas, player mengorbankan skill Zap menjadi urutan ke 6, dan player dapat memilih skill Sticky Slime atau Decay (urutan 3 dan 4) menjadi berikut:

1. Heal

**2. Decay (Skill yang dipilih)**

3. (Quick) Sticky Slime

4. (Charge) Freeze

5. Fire

6. (Quick) Zap

### 6. Winning and Losing Condition

- Player akan dinyatakan menang jika

* Health lawan player menyentuh angka 0 atau dibawahnya
* Persentase Health lebih tinggi dari lawan pada babak ke 50
* Lawan menyerah, atau keluar dari permainan

- Kekalahan Player merupakan kebalikan pernyataan diatas.

### 7. Battle Reward

- Untuk pertandingan player lawan player akan mendapatkan pendapatan:

* Experience sebesar level-lawan \* 300
* Gold sebesar 1000, jika menang
* Gold sebesar 200, jika kalah
* Random drop:
  + 10% Common Random Item
  + 5% Rare Random Item
  + 3% Rare+ Random Item
  + 1% Legendary Random Item
  + 0.01% Legendary+ Random Item
  + 0.001% Mythical Random Item

- Untuk dungeon akan ditentukan pada setiap keunikan dungeon rewardnya dalam bentuk monster exp and gold reward, chest, dll

# Story and Gameplay

## Story – Story Mode

<Go into as much detail as needs be>

<Spare no detail>

<Use Mind Mapping software to get your point across>

## Gameplay Steps

* Battle Gameplay
  1. Setiap Player pertama meletakan halangan pada salah satu petak milik musuh.
  2. Player memilih spawn point yang dapat ditempati
  3. Decision Phase: Setiap Player memilih 2 Action yang akan dieksekusi.
  4. Action Phase: Setiap Action yang dipilih dieksekusi berdasarkan Action keberapa dan prioritasnya
  5. Ulang langkah 3 dan 4 hingga salah satu dari player memenangkan permainan

# Assets Needed

## - 2D

- Textures

- Forest Terrain – Dirt

- Forest Terrain – Grass

- Cave Terrain – Stone

- Story Mode Character Image

- Characters

- Enemy

- Bosses

- UI

- Main Menu

- Main Frame

- Status Bar

- Profile Picture

- Name

- Level

- Gold

- Experience

- Main Menu (Navigation)

- Item

- Item Detail Box

- Item Icon

- Player Status

- Player Details

- Navigation

- Equipment

- Equipment Details

- Equipment Lists

- Navigation

- Skill

- Skill Tree

- Navigation

- Shop

- Item Lists

- Categories

- Purchase UI

- Adventure (Story Mode)

- Navigation

- Story Line Map

- Dungeon

- Navigation

- Match

- Player Status

- Navigation

- Icons

- Navigation Icons

- Items Icon

- Decision Icons

- Move

- Attack

- Skill

- Pass

- Class (Core Prototyping)

- Each Class Image

## - 3D

- Basic Character

- Male

- Female

- Equipment

- Helmet

- Torso

- Leggings

- etc

- Environment

- Forest Ornaments

- Cave Ornaments

## - Sound

- Sound List (Ambient)

- Main Menu

- PvP

- Story Mode

- Neutral (Dialogue)

- Normal Fight

- Mini Boss

- Boss

- Winning

- Losing

- Sound List (Player)

- For Each Class

- Grunt (variants)

- Attacking (variants)

- Skill casting (variants)

- Winning

- Losing

- Walking (Steps)

- For Enemy (Story and Dungeon)

- Grunt (variants)

- Attacking (variants)

- Skill casting (variants)

- Death

- Walking (Steps)

## - Code

- Battle Mechanism

- Match Manager

- Mengatur permainan seperti mengambil informasi player dan lawan dan mengeluarkan di permainan, mengatur peraturan permainan, mengubah dan menghitung status pemain kedalam permainan.

- Tile Clickable

- Status dan sifat pada setiap petak permainan.

- Item Database

- Itemdb.xml

- Equipment.xml

- Skill Database

- Skills.xml

-

## - Animation

- Environment Animations

- Example

- etc.

- Character Animations

- Player

- Example

- etc.

- NPC

- Example

- etc.

# Schedule

### - <Object #1>

- Time Scale

- Milestone 1

- Milestone 2

- Etc.

### - <Object #2>

- Time Scale

- Milestone 1

- Milestone 2

- Etc.

### - <Object #3>

- Time Scale

- Milestone 1

- Milestone 2

- Etc.

### - <Object #4>

- Time Scale

- Milestone 1

- Milestone 2

- Etc.