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

### - Class System

- Setiap player dapat memilih

- <How it works>

/Describe in 2 Paragraphs or less/

### - <Core Gameplay Mechanic #2>

- <Details>

/Describe in 2 Paragraphs or less/

- <How it works>

/Describe in 2 Paragraphs or less/

### - <Core Gameplay Mechanic #3>

- <Details>

/Describe in 2 Paragraphs or less/

- <How it works>

/Describe in 2 Paragraphs or less/

### - <Core Gameplay Mechanic #4>

- <Details>

/Describe in 2 Paragraphs or less/

- <How it works>

/Describe in 2 Paragraphs or less/

# 

# Story and Gameplay

## Story (Brief)

<The Summary or TL;DR version of below>

## Story (Detailed)

<Go into as much detail as needs be>

<Spare no detail>

<Use Mind Mapping software to get your point across>

## Gameplay (Brief)

<The Summary version of below>

## Gameplay (Detailed)

<Go into as much detail as needs be>

<Spare no detail>

<Combine this with the game mechanics section above>

# Assets Needed

## - 2D

- Textures

- Environment Textures

- Heightmap data (If applicable)

- List required data required - Example: DEM data of the entire UK.

- Etc.

## - 3D

- Characters List

- Character #1

- Character #2

- Character #3

- etc.

- Environmental Art Lists

- Example #1

- Example #2

- Example #3

- etc.

## - Sound

- Sound List (Ambient)

- Outside

- Level 1

- Level 2

- Level 3

- etc.

- Inside

- Level 1

- Level 2

- Level 3

- etc.

- Sound List (Player)

- Character Movement Sound List

- Example 1

- Example 2

- etc.

- Character Hit / Collision Sound list

- Example 1

- Example 2

- etc.

- Character on Injured / Death sound list

- Example 1

- Example 2

- etc.

## - Code

- Character Scripts (Player Pawn/Player Controller)

- Ambient Scripts (Runs in the background)

- Example

- NPC Scripts

- Example

- etc.

## - 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.