

GAME DESIGN DOCUMENT

MINORA

Be The First to Reach It!

TABLE OF CONTENTS

GAME ANALYSIS	3
MISSION STATEMENT	3
GENRE	3
PLATFORMS	3
TARGET AUDIENCE	3
STORYLINE & CHARACTERS	4
GAMEPLAY	5
OVERVIEW OF GAMEPLAY	5
PLAYER EXPERIENCE	5
GAMEPLAY GUIDELINES	5
GAME OBJECTIVES & REWARDS	5
GAMEPLAY MECHANICS	5
LEVEL DESIGN	6
CONTROL SCHEME	7
GAME AESTHETICS & USER INTERFACE	7
SCHEDULE & TASKS	8

Game Analysis

MINORA adalah sebuah gim yang menggabungkan konsep *card game* dengan *board game*. MINORA terinspirasi dari *board game* yang cukup populer, yaitu “Clank!” dan CCG Shadowverse. Seperti pada Clank!, Pemain akan berpetualang di arena permainan untuk menjadi orang pertama yang mencapai objektif (Minora) dengan karakternya masing-masing. Pemain mempunyai *deck* yang berisi kartu-kartu yang dapat digunakan untuk saling berinteraksi seperti menyerang, memasang perangkat, dan memberikan *buff* dengan *cost* yang dibayarkan dengan “mana” sebagaimana seperti pada gim Shadowverse. Arena yang terbagi menjadi beberapa area yang memberikan efek tersendiri kepada pemain yang memilikinya, juga memberikan pengalaman berpetualang yang realistis dan membutuhkan strategi tersendiri untuk mencapai Minora.

Mission Statement

MINORA: “Be The One to Reach It!” adalah gim yang menggabungkan konsep *card game* dan *board game* sehingga menjadi gim yang memberikan pemain pengalaman bermain yang mengedepankan strategi berpikir dan analisis situasi, memberikan pemain pengalaman bermain yang unik, menyenangkan, dan menegangkan.

Genre

- Tactical RPG
- Strategy
- Card Game

Platforms

MINORA ditargetkan untuk berjalan di tiga platform, yaitu Android, iOS, dan PC. Namun, pengembangan akan diprioritaskan untuk platform Android.

Target Audience

Target pemain yang menjadi sasaran adalah pemain *board-game*, *Trading Card Game*, dan *Cyber Card Game*. Tidak ada rentang umur yang spesifik untuk para target

pemain. Indonesia sendiri memiliki komunitas *board-game*, TCG, dan CCG yang cukup besar. Minora yang mengadaptasi konsep *card game* dan *board game*

Storyline & Characters

Flore adalah satu dari sekian banyaknya pulau yang berada di benua Impelia. Tanahnya sangat subur sehingga perekonomian di sana termasuk yang terdepan di Impelia. Kerajaan yang memerintah di Flore adalah kerajaan Magnol, kerajaan besar yang berhasil memperluas wilayah kekuasaan hingga mempersatukan Impelia. Semua berjalan damai sampai sebuah menara kuno di daerah Flore tiba-tiba aktif tanpa sebab yang jelas, membuat seluruh pulau yang ada di Impelia tertarik ke arah menara kuno tersebut membuat satu wilayah besar dengan berbagai medan yang bersebelahan. Tidak ada seorang pun yang mampu mendekati menara tersebut karena energi yang dipancarkan sangat tinggi, bahkan pasukan elit kerajaan Magnol yang sudah melakukan ekspedisi berakhir tragis. Raja kerajaan Magnol akhirnya membuat sayembara yang boleh diikuti siapa saja di seluruh dunia untuk menghancurkan menara kuno tersebut dengan imbalan harta yang melimpah. Sayembara ini menarik perhatian dari berbagai pejuang kuat di seluruh dunia dan dimulailah perlombaan untuk menghancurkan menara kuno yang disebut sebagai Minora.

Berikut merupakan empat karakter utama yang ada di dalam gim Minora: “Be The First to Reach It!” yang dapat dimainkan oleh pemain:

Character	Description	Characteristics	Misc. Info
Ares	Ares merupakan seorang penyihir agung yang namanya sangat disegani, walaupun usianya masih sangat muda.	Ares memiliki kekuatan sihir yang sangat destruktif. Karena kekuatannya ini, dia menjadi seseorang yang haus akan kehancuran. Ares memiliki sihir-sihir (Magic) yang berfokus untuk	Karakteristik character cards: Berfokus pada <i>damage</i> yang besar. Namun, <i>cost</i> dari kartu yang dimiliki juga besar. Unique Skill: Grand Magic: Reincarnation –

		menghancurkan area sekitar dan menyerang lawan.	memulihkan HP dan mana menjadi penuh kembali, namun buang semua kartu tangan saat akhir giliran skill ini diaktifkan.
Vane	Vane adalah salah satu anggota pasukan elit kerajaan Magnol yang berhasil selamat dalam ekspedisi penghancuran Minora. Tidak seperti yang lain, Vane masih bersikeras untuk menghancurkan Minora. Inilah yang membuatnya keluar dari pasukan elit dan memulai perjalanannya sebagai seorang petualang.	Vane adalah seorang mantan ksatria yang pantang menyerah. Pernah ada dalam pasukan elit, Vane memiliki daya tahan serta HP yang sangat tinggi dan dapat mengenali medan yang ia pijak dengan sangat baik.	Karakteristik <i>character cards:</i> Berfokus pada <i>buff</i> kepada diri sendiri dan inspeksi area sekitar arena. <i>Buff</i> yang ada berkaitan dengan pertahanan. <i>Cost</i> dari kartu-kartunya juga relatif sedang. Unique Skill:
Myria	Myria adalah elf wanita dari hutan suci di luar Impleia, tanah para elf tinggal. Myria sangat lincah dan mahir dalam memanah.	Myria merupakan pribadi yang sangat hati-hati dan tenang. Kelincahannya membuat Myria menjadi salah satu karakter <i>high-roll</i> yang ada di gim ini.	Karakteristik <i>character cards:</i> Berfokus pada serangan beruntun dan <i>movement</i> ekstra dengan <i>cost</i> tiap kartunya yang sangat rendah, membuat

		Namun, daya tahan dan HP Myria sangat rendah dibanding karakter lainnya.	pemain yang memakai karakter ini dapat mengaktifkan kartu secara beruntun di satu giliran. Unique Skill:

Gameplay

Overview of Gameplay

MINORA: “Be The First to Reach It!” merupakan gim *mobile* yang bergenre Strategy. Gim ini memiliki beberapa mode bermain, yaitu *Single Player* dan *Multiplayer*. *Single Player* memiliki dua mode, yaitu *Story Mode* dan *Practice*. Pada *Story Mode*, pemain akan menjalani cerita dari latar belakang gim MINORA. Pada mode ini pemain akan bermain melawan CPU/NPC yang ada pada gim seiring dengan berjalannya cerita MINORA. Mode ini terdiri dari beberapa *Stage* yang tiap *Stage*-nya akan berhadiah kartu, karakter, atau aksesoris tertentu. Mode lainnya pada *Single Player*, *practice*, merupakan mode dimana pemain akan melawan bot di saat bermain. Mode ini ditujukan agar pemain dapat mengetes *build* dari *deck* yang sudah disusun.

Mode *Multiplayer* memiliki dua cara memulai permainan, yaitu *auto-matchmaking* dimana pemain akan dipasangkan dengan pemain lain secara *random* untuk memulai gim dan *room-matchmaking* dimana pemain dapat membuat *room* sendiri dengan ID dan *password* yang dapat dimasuki oleh pemain dengan password yang sesuai. Mode ini juga terbagi menjadi *Casual* dan *Ranked* dimana *casual* akan memberikan *reward* berupa koin yang dapat dipakai untuk membeli *booster pack* dan aksesoris tertentu di dalam game, sedangkan *ranked match* akan memberikan pemain poin *rank* yang akan membawa pemain menuju tingkatan *rank* yang lebih tinggi. *Rank* pemain akan menentukan *reward* yang akan didapat oleh pemain pada akhir musim. *Reward* yang didapat di antaranya berupa kartu *staple* dengan *alternate art*, *diamond*, dan kostum karakter terbatas. *Reward* ini terinspirasi dari gim Vanguard ZERO. *Rank Points* juga menjadi ukuran untuk hadiah yang akan didapat dari *season pass* dan *gold battle pass* (*season pass* berbayar dengan *reward* yang lebih berharga).

Player Experience

Pada *Home Screen*, pemain akan memilih mode *Single Player* atau *Multiplayer* ketika ingin memulai permainan. Pada *Single Player Story Mode*, pemain akan memilih *Stage* yang ada dan pada *Multiplayer*, pemain akan memilih tipe *match*, memilih karakter dan *deck* yang akan digunakan, dan memulai *matchmaking*. Semua mode permainan akan memulai jenis permainan yang sama. Pemain akan memulai perjalanan dengan karakternya untuk menuju Minora di tengah papan. *Deck* pemain akan di-*shuffle* dan tiap pemain akan mengambil 5 kartu dari atas *deck*. Pemain akan memulai permainan dengan 0 mana dan bertambah 1 setiap gilirannya. Pemain akan melempar dadu setelah memainkan kartu-kartu yang diinginkan dan karakter akan bergerak sekian petak sejumlah angka yang didapatkan dari lemparan dadu. Pemain akan melewati berbagai rintangan mulai dari efek samping dari area yang dipijak, monster yang tersebar di arena, *Dragon Attack!*, dan Miasma yang ada di sekitar Minora yang memperlambat pergerakan serta mengurangi HP karakter yang ada di cangkupannya. Permainan akan selesai setelah salah satu pemain berhasil sampai di Minora atau tersisa satu pemain di permainan tersebut.

Gameplay Guidelines

This is a set of guidelines that the game must adhere to throughout the development process. These include rules for what is allowed and not allowed in the game. For instance, if you are creating a game for children, you will want to define guidelines for the level of violence presented in the game, what language can be used, and so on.

Game Objectives & Rewards

This is where you present more details on how the gameplay will motivate the player to progress through the game. Discuss rewards and penalties and the difficulty level. You can use the table below to help break down objectives and rewards.

--	--	--

List ways of how the player is rewarded and when.	Discuss things that hinder the player on progressing	Discuss the difficulty levels within the game
---	--	---

Gameplay Mechanics

This is the where you start getting more specific on how some of the systems in the game will work. This includes how characters move in the game, what gameplay actions are available, item inventory and attributes, and how the game progresses from level to level.

Character	Movement Abilities / Actions Available
Name of character	List the characters abilities & how the player can perform them
Game Mode / Difficulty Name	Describe the objectives, hazards in the game mode. And discuss how the player progresses from level to level
Points/Coins/Stars/Grades/Etc.	How it's Awarded & Benefits
List the scoring attribute	Describe how the player obtains this and the benefits. For instance, does getting more points unlock a special level.

Control Scheme

Describe the control setup for the game. Does your game use touch input, a controller, or mouse & keyboard? Discuss the functionality of each button/touch. It may help to insert a diagram/pic to help explain the actions.

List the button	Describe what functionality the button press has within the game.

Game Aesthetics & User Interface

Discuss the design techniques to be used. Describe the look & shape of the characters, environment and pathways. Will the game look realistic or have some other art style.

Discuss what type of theme the game will have & what type of emotional impact you are hoping players experience. Discuss how the player's gestures/interactivity has an affect on the visual experience.

Present a general overview of the UI. How will the buttons be laid out, how will the HUD work, how does the menu system function, and so on. It is a good idea to insert photos, diagrams or concept art to help explain the UI.

Schedule & Tasks

List the tasks that need to be completed along with the basic timeline to complete them by. The task list can be as detailed as you like to fit your studio's needs. The table below can be substituted for the excel file. This table is a great start but the tasks should be much more detailed.

Tasks	Task Lead	Start	End	% Complete
Development Phase				
Design				
Storyline	John Doe	9/4/15	9/8/15	0 %
Level Mechanics				
Art				
Level 1				
Special FX				
UI				
Engineering				
Production Pipeline				
Prototypes				
Audio				
Sound Design				
Milestone: GamePlay Features & Music				
Testing Phase				
Test Plan				
Beta Testing				
Milestone: QA Testing				

Deploying Phase				
"Go Live" Plans				
Milestone: Ready for Usage				