

TUGAS 1

PENGEMBANGAN GAME

MUHAMMAD TEGAR ANGHOFAL

A11.2020.12782

PENGEMBANGAN GAME - A11.4604 – KAMIS 15.30

Tugas :

1. Membaca chapter player taxonomy
2. Tentukan taxonomy anda <https://matthewbarr.co.uk/bartle/>
3. Tulis word a4 —>
 1. Anda tergolong pemain jenis apa?
 2. Berikan contoh mekanisme dari game yang sering anda mainkan min 4 mekanisme

Pengumpulan file lewat kulino, sebelum pertemuan minggu depan.

Jawaban :

Berikut tangkapan layar dari hasil bartle taxonomy yang saya dapatkan dari website <https://matthewbarr.co.uk/bartle/> :

The Bartle Test of Gamer Psychology

You are 80% Achiever

What Bartle says:

♦ Achievers regard points-gathering and rising in levels as their main goal, and all is ultimately subservient to this. Exploration is necessary only to find new sources of treasure, or improved ways of wringing points from it. Socialising is a relaxing method of discovering what other players know about the business of accumulating points, that their knowledge can be applied to the task of gaining riches. Killing is only necessary to eliminate rivals or people who get in the way, or to gain vast amounts of points (if points are awarded for killing other players).


You are also:

53% Killer

47% Socialiser

20% Explorer

This result may be abbreviated as AKSE

 Post

Background & Acknowledgements

The Bartle Test is based on the player types identified by the legendary Richard Bartle in his paper, [Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs](#). It is strongly recommended that you read this paper if you wish to find out more about your player type, and what it all means. Bartle revisits and expands upon these ideas in his book, *Designing Virtual Worlds*, which is also recommended if you wish to delve a little deeper.

The original Bartle Test was created by Erwin S. Andreasen and Brandon Downey and this implementation is based on the question data which Andreasen has made available at <http://www.andreasen.org/bartle/>.

The impetus behind creating this version was the demise of the version hosted at GamerDNA, which I previously used when teaching.

Games research:

Dapat dilihat dari gambar diatas bartle taxonomy saya menunjukkan saya cenderung seorang pemain yang achiever dengan 52% killer dan 47% socialiser, taxonomy ini cukup akurat mengingat permainan digital yang saya mainkan kebanyakan merupakan permainan multiplayer competitive seperti Valorant, Dota 2, Ragnarok Origin dan Yugioh Duel Master. Saya mendapatkan kesenangan ketika merancang strategi untuk kemenangan lalu berhasil mencapai kemenangan atas pemain lain namun tidak jarang saya sendiri juga mendapatkan kekalahan pahit, menyadari kekalahan itu pahit tidak membuat saya kapok bermain malah membuat saya lebih sering bermain dan terus mencari cara untuk mencapai kemenangan dengan cara sebaik mungkin.

Dapat dilihat juga persentase socialiser saya cukup tinggi dikarenakan game yang saya mainkan kebanyakan berbasis online multiplayer, saya lebih senang bermain permainan digital jika ada teman saya disana karena ketika saya bermain sendiri dan kalah rasanya lebih pahit dan lebih menambah stress dibandingkan ketika saya kalah bersama teman - teman.

Menurut buku Pengembangan Game oleh Pak Ardiawan Bagus tentang Bartle Player Taxonomy diantaranya 4 sub kategori yang menggambarkan saya beserta game yang saya mainkan antara lain adalah :

1. Achiever - Leaderboards

Sistem ranking pasti selalu ada pada kebanyakan yang saya mainkan seperti mmr pada Dota 2, rank bronze hingga immortal pada valorant bahkan pada game TCG seperti Yugioh Duel Master juga terdapat sistem ranking, meski tidak penting pada dunia nyata sistem ranking seperti ini membuat saya dan pemain lainnya memainkan game dengan lebih ambisius dan penuh strategi dalam mencapai kemenangan.



The image shows a screenshot of the Dota 2 ranking and MMR table. At the top, there are seven icons representing different ranks: Bronze, Silver, Gold, Platinum, Diamond, Immortal, and Divine. Below these icons is a table with five rows of star ratings and seven columns of MMR values.

	0	770	1540	2310	3080	3850	4620
★							
★★	150	920	1700	2450	3230	4000	4820
★★★	300	1080	1850	2610	3390	4150	5020
★★★★	460	1230	2000	2770	3540	4300	5220
★★★★★	610	1400	2150	2930	3700	4460	5420

Figure 1. Sistem ranking dan MMR dalam dota 2

2. Killer – Domination

Meski hanya sesaat saya merasa senang ketika strategi permainan saya berhasil dan permainan saya bagus hingga memenangkan permainan dan membuat pemain lain kalah, meski saya tahu saya bukan yang terbaik dan sering kalah juga.



Figure 2. Musuh menyerah dalam permainan Duel Master

3. Killer - Strategy

Untuk mencapai kemenangan dibutuhkan strategi, dalam permainan yang sering saya mainkan biasanya disebut sebagai META (Most Effective Tactics Available), meski sering saya bukanlah orang yang menciptakan strategi tersebut tapi saya sering menggunakan META untuk mencapai kemenangan.

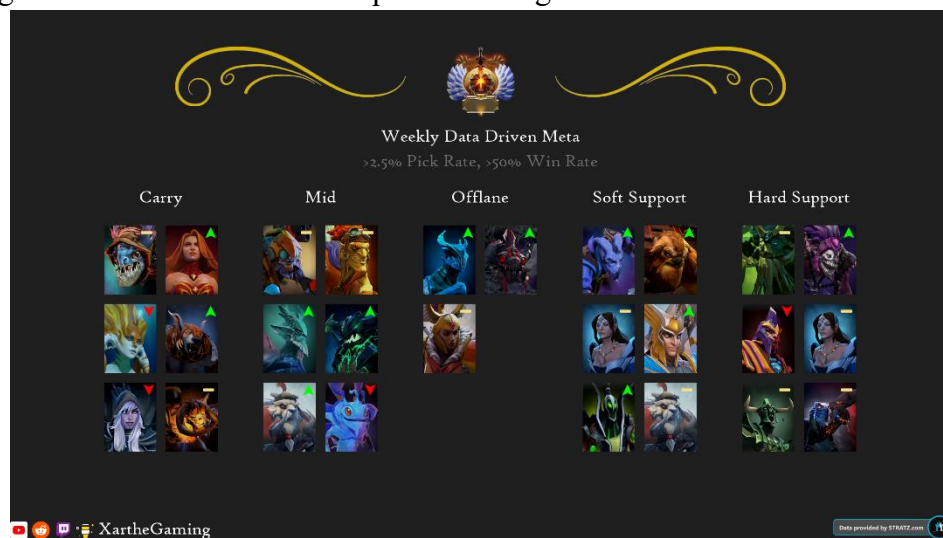


Figure 3. Hero hero dota 2 yang sedang META

4. Killer – Chaos and Destruction

Bahkan untuk mencapai kemenangan adalah untuk menggunakan strategi yang rusuh ataupun kacau maka kenapa tidak digunakan.



Figure 4. Ability flash dalam valorant