



Game Programing

Muh. Aris Saputra



Game Programing

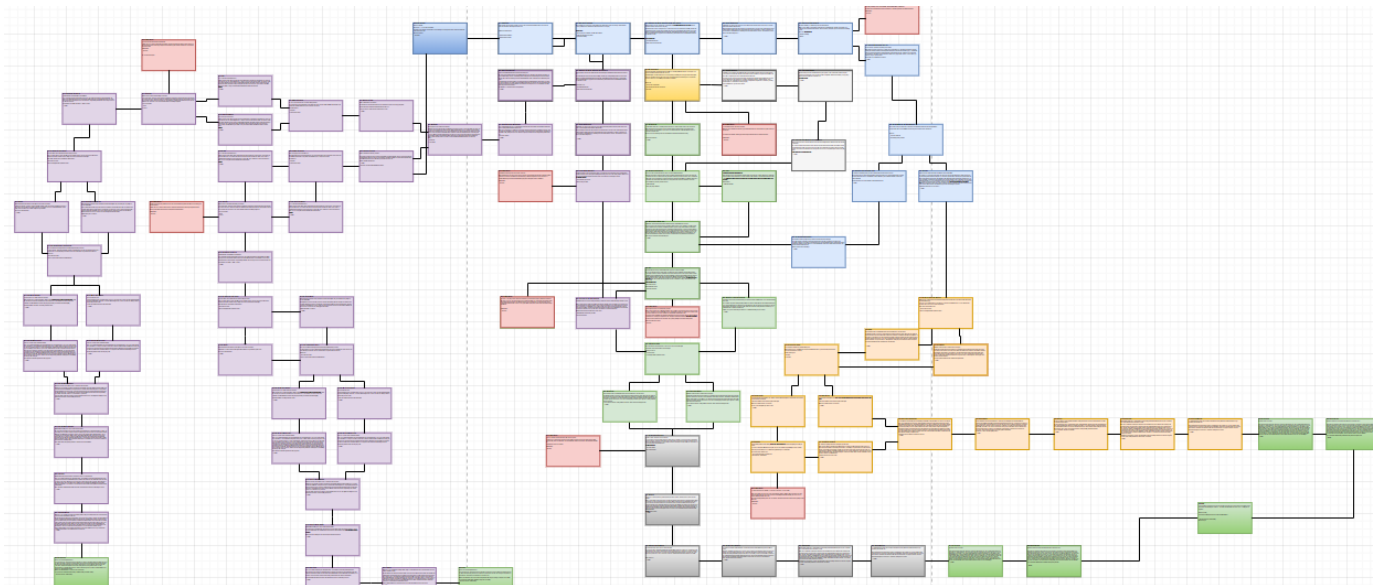
Muh. Aris Saputra

5. Dramatic Element

Part 2

5. Story

- Membantu membangun emosi, konflik cerita dan imajinasi pemain
- Untuk intro mudah dibuat, untuk perantara dan akhir cerita lebih kompleks
- Cerita bercabang bagus untuk variasi, tapi sulit disesuaikan dengan alur game
- Game masa kini mengandalkan cerita sebagai salah satu daya jual



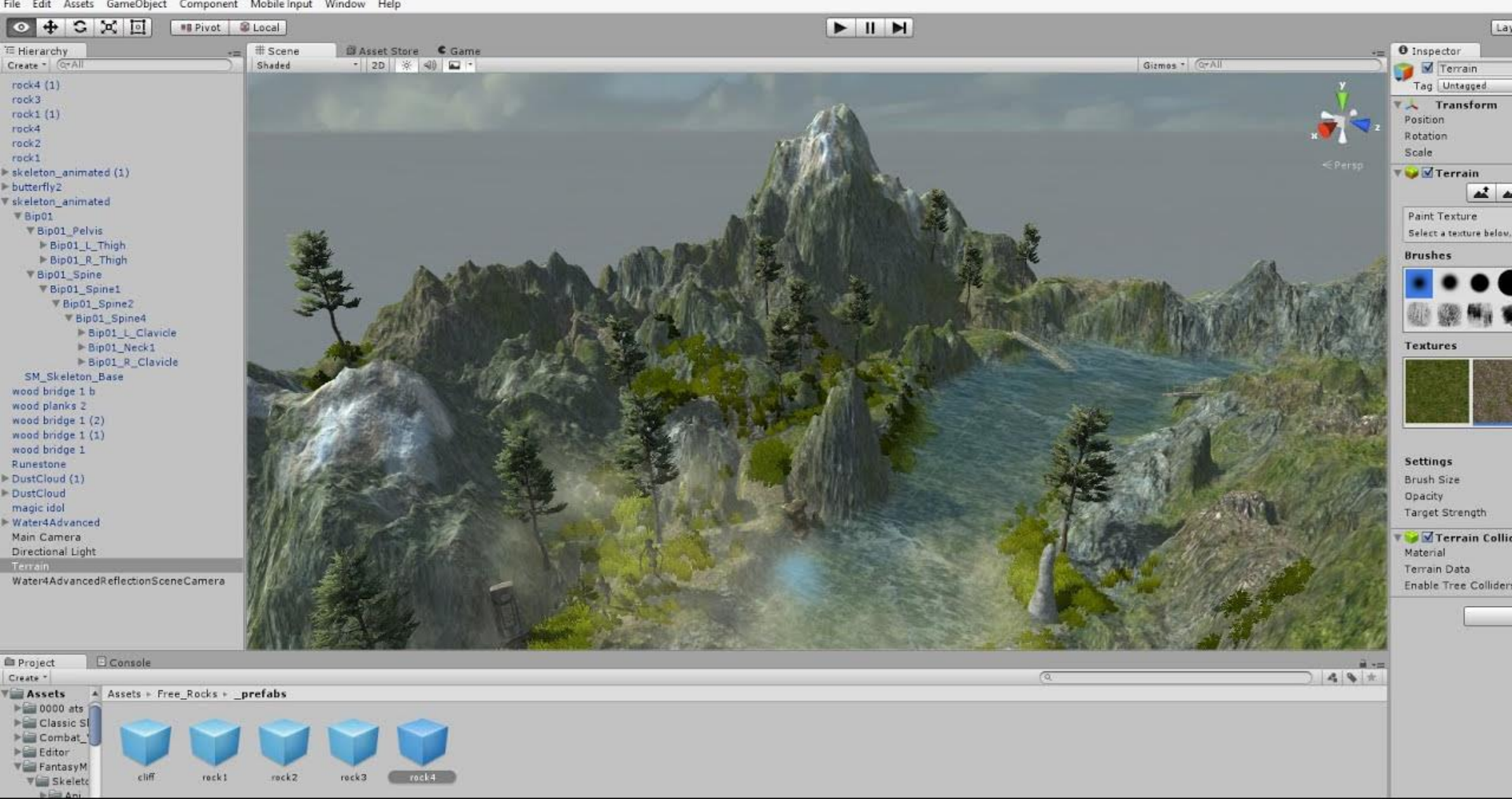
6. World Building

- Membantu membangun pemahaman terhadap:
 - Gameplay itu sendiri
 - Perilaku karakter didalamnya
 - Membangun plot cerita
- Lebih sederhana dibanding Story walau sekompleks apapun bentuk dunia yang dibangun



Final Fantasy IX

Membangun dunia didalam game bukan berarti membangun level dari sisi arsitektur, tapi membangun latar belakang bentuk dunia game itu sendiri

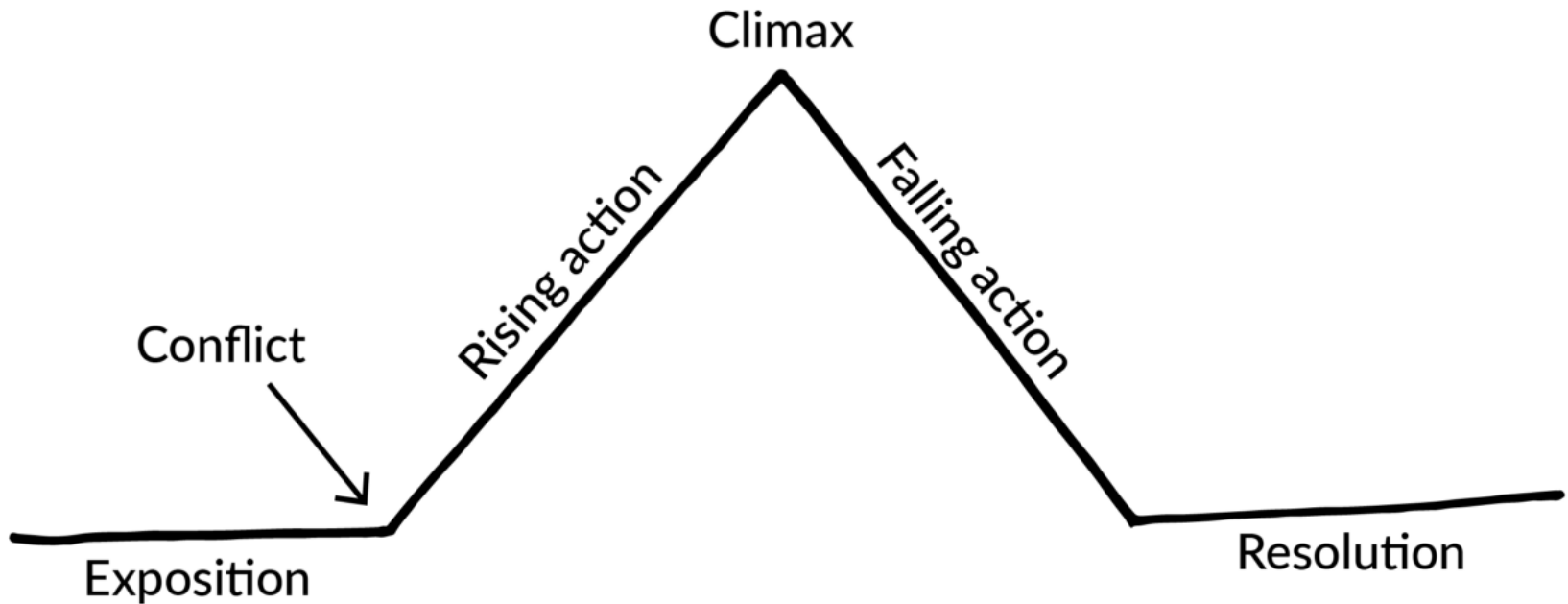


Unity

Membangun level didalam game disebut level designer software / level editor. Bisa terintegrasi dengan game engine atau terpisah.

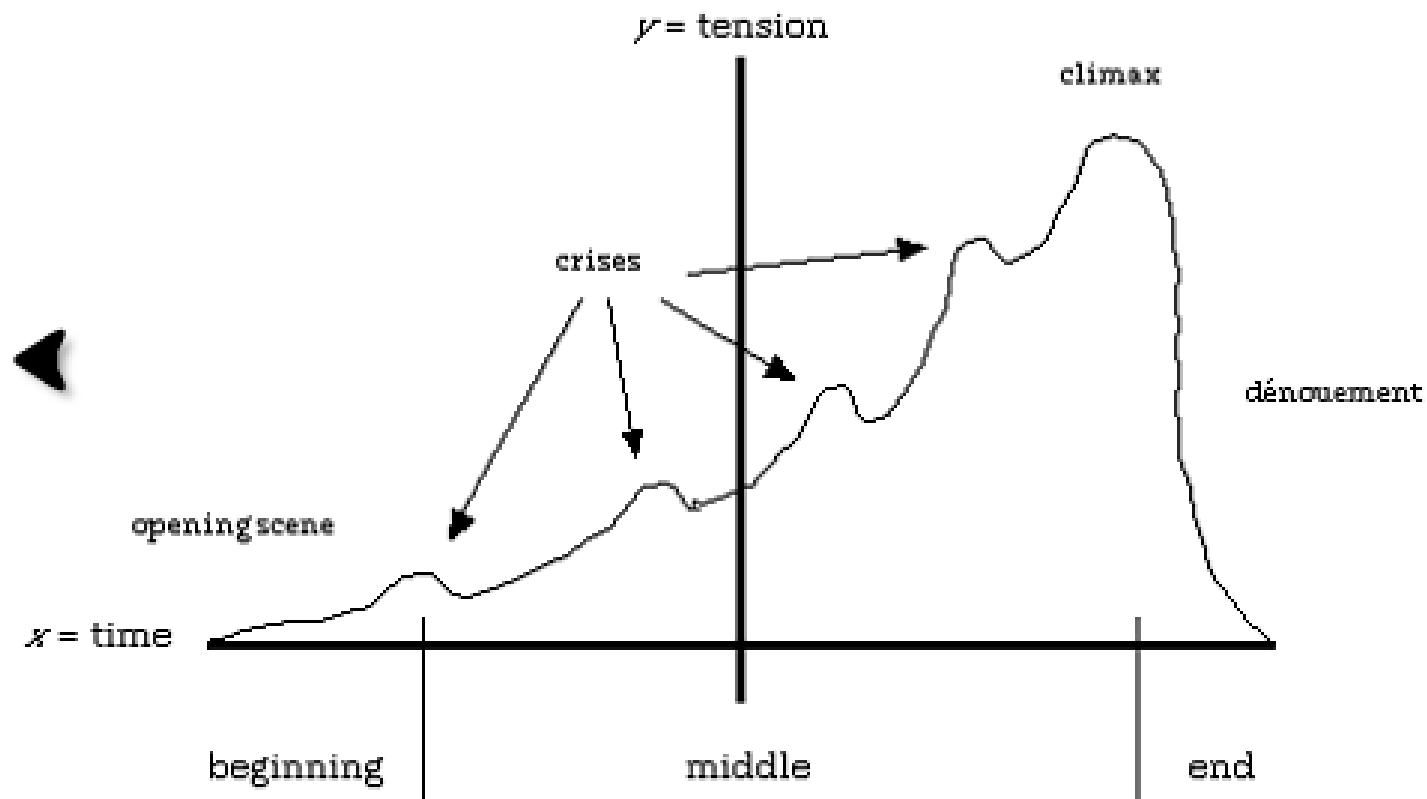
7. Dramatic Arc

- Dibuat dengan konflik, bertujuan membangun emosi pemain



7. Dramatic Arc

- Bentuk peningkatan konflik yang sengaja diatur untuk memainkan emosi pemain



7. Dramatic Arc

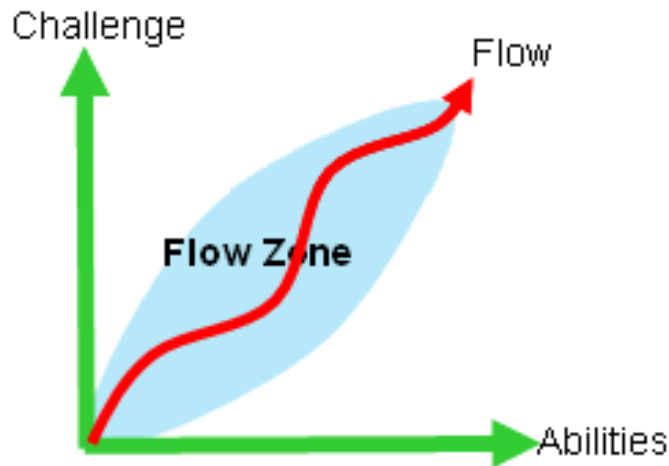


Figure 2 Player in-game Flow experience

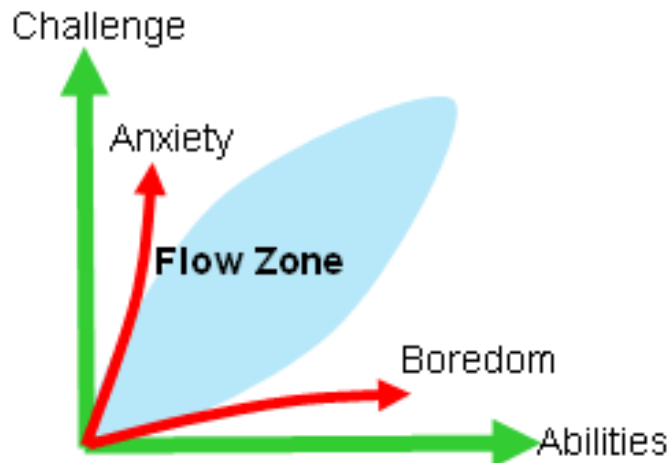


Figure 3 Player encounters psychic entropies

- Konflik membangun keterlibatan pemain lebih mendalam dengan game
- Konflik harus didalam area flow zone

Kesimpulan

- Dibanding formal element, dramatic element masih membuka ruang untuk dieksplorasi
- Formal element lebih terstruktur dan teknis sementara dramatic element lebih konseptual serta bervariasi
- Kombinasi kedua element ini akan membuat game lebih “hidup dan menarik” di mata pemain

Tugas

- Tugas individu!
- Pilih 1 Game yang Anda Suka!
- Gunakan Dramatic Element untuk menganalisis game yang anda pilih!
- Format PDF!
- Submit ke link berikut:

<https://forms.gle/3xKYNdvLndG9b2pU8>

Deadline **23.59 WIB**