Assignment 1

Pilih salah satu permainan yang ada di: https://unity3d.com/showcase/gallery/games

Mainkan sendiri, jika mekanik mengizinkannya. Jika permainan hanya mendukung mode multiplayer, mainkan satu atau lebih dari rekan-rekan Anda. Bermain sebagai perancang, memperhatikan mekanika, dinamika, dan estetika seperti yang dijelaskan dalam kerangka Mekanika-Dinamika-Estetika (MDA). Jika Anda tidak terbiasa dengan kerangka kerja MDA, telusuri secara online dan biasakan diri Anda sebelum melakukan langkah ini.

Assignment 2

Renungkan pengalaman bermain Anda.

• Apa tujuan desain game yang jelas? Apakah itu berhasil pada tujuan tersebut? Mengapa atau mengapa tidak?

• Apa mekanismenya? Apa pengalaman bermainnya? Apa hubungan keduanya? Apakah Anda menemukan strategi yang dapat dieksploitasi? Apakah permainannya terasa seimbang?

• Keputusan menarik macam apa (dan tidak menarik) yang Anda buat selama pertandingan berlangsung? Apa yang Anda rasakan adalah perbedaan kompetitif dari permainan?

Assigment 3

Tuliskan analisis permainan Anda di dalam Lembar Kerja Modifikasi Game baru. Sertakan informasi berikut:

Nama permainan dan penerbitnya (ini akan membantu membuat Anda terbiasa memberi kredit bilamana jatuh tempo. Ini juga akan memastikan semua orang merujuk permainan yang sama).

Jelaskan inti mekanika permainan. Anda tidak perlu mereproduksi peraturan, tapi Anda harus menggambarkan permainan dasar permainan dan keputusan utama yang dibuat pemain. Asumsikan audiens Anda tidak pernah memainkan permainan sebelumnya!

Sertakan Mekanika-Dinamika-Estetika (MDA) permainan, menunjukkan bagaimana mereka muncul dari mekanika (jika Anda tidak yakin, berikan tebakan).

Nyatakan tujuan desain permainan. Tunjukkan apa yang perancang coba lakukan! Kemudian, tunjukkan apakah Anda merasa permainan memenuhi tujuan tersebut, menjelaskan mengapa atau mengapa tidak.

Assigment 4

Catat hal lain tentang game (seperti masalah tertentu dengan keseimbangan permainan atau penggunaan komponen permainan yang unik).

Terakhir, jika Anda adalah perancang, apa yang akan Anda ubah tentang permainan (jika ada)? Buat rekomendasi khusus untuk perubahan yang Anda sarankan. Misalnya, jangan hanya mengatakan "Saya akan membuat permainan lebih interaktif antar pemain" atau "Saya akan memperbaiki masalah yang telah saya identifikasi sebelumnya" - katakan bagaimana Anda akan memperbaiki berbagai hal. Aturan apa yang akan berubah dan apa yang akan mereka ubah? Maukah kamu mengubah benda atau nilai permainan?

Ingat, audiens Anda terdiri dari perancang permainan lainnya. Tulislah analisis Anda sehingga desainer lain bisa belajar dari kesalahan dan kesuksesan permainan yang Anda pilih. Tujuan Anda adalah untuk mendidik dan memberi tahu mereka tentang permainan yang Anda pilih. Tujuan lainnya adalah untuk menemukan pelajaran baru tentang apa yang membuat game bekerja atau tidak bekerja. Tujuan ini lebih penting daripada nilai peninjauan!