Game Developing Strategy

1. Introduction to game genres
2. Broad categories and distinguish characteristics

* Genre Action, game ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan. Sub genre game aksi ialah sebagai berikut :

1. Platform games
2. Shooter games (FPS or TPS)
3. Fighting games or Beat ‘em ups
4. Stealth games
5. Survival games
6. Rhythm games
7. Action – Adventure games ( Survival Horror, Metroidvania)

* Genre Adventure, adapun sub genre game adventure sebagai berikut :

1. Text adventure
2. Graphics adventure
3. Visual novels
4. Interactive Movie

* Genre Role – Playing, adapun sub genre Role – Playing sebagai berikut :

1. Action RPG
2. MMORPG
3. Tactical RPG
4. Sandbox RPG
5. Cultural Differences
6. Simulation ( Construction and Managemet Simulation, Life Simulation, Vehicle Simulation)

* Genre Strategy, adapun sub genre Strategy sebagai berikut :

1. 4X Game
2. Artilerry Game
3. Real Time Strategy (RTS)
4. Real Time Tactics (RTT)
5. Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)
6. Tower Defense
7. Turn Base Strategy (TBS)
8. Turn Base Tactics (TBT)

* Sports, adapun sub genre Sport sebagai berikut :

1. Racing game
2. Sports game
3. Sports – Based Fighting
4. Comparison of 2D and 3D game environment

Ada beberapa kelebihan dankekurangan yang dimiliki tiap jenis tampilan game ini, pada game 2D area gerak player terbatas karena hanya ada 2 axis, dan juga dengan camera pada game juga terbatas sudut pandangnya, kemudian akan berpengaruh pada game mechanics nya. Sedangkan game 3D yang pertama adalah pada cameranya tetapi tergantung jenis game nya apakah TPS atau FPS, kalua TPS bisa rotate camera, terkadang juga dengan kamera TPS player bisa jadi akan terganggu karena bisa saja suatu objek pada game akan menghalangi karakter yang kita mainkan dan akan membuat player kalah, sedangkan kamera FPS itu akan membuat kita dapat lebih menyatu dalam game, kelemahan game 3D adalah jika game sudah lama dirilis akan terasa bahwa grafis sudah tidak bagus lagi karena grafis 3D sekarang jauh lebih nyata disbanding dulu.

1. Overview of the Key Component of Video Game Design
2. Konsep game : deskripsi, platform, genre
3. Latar belakang – pembangunan dunia dan karakter, perasaan
   * Bagaimana kita membuat cerita pada game.
   * Ada dua factor penting pada membuat cerita pada game, yaitu bagaimana pendekatan anda kepada keadaan dunia game yang ingin dibuat, yang kedua adalah mendesain karakter, bagaimana karakteristik karakter yang anda buat, bagaimana ia akan bersikap.
4. Mekanika Game :
   * Peraturan : Operasional, Konstruktif, implisit
   * Alur main
   * Pengalaman bermain
5. Keseimbangan Game
   * Keseimbangan game ini sangat penting karena ini akan menentukan respons player, misalnya ada game yan tidak balance maka player akan malas untuk bermain karena dia merasa tidak ada keseimbangan antara dia dan player lain.
6. Tujuan dan objektif
   * Setiap game pasti ada tujuan dan objektif karena itu akan membuat player dapat membandingkan skill antara skill mereka dan teman mereka, dan mendapatkan rasa bangga.
7. Hadiah dan Motivasi
   * Dengan memberi barang gratis pada game maka player akan termotivasi untuk bermain game, misalnya pada game ML anda diberikan Box yang dapat dibuka gratis selama 4 jam sekali sehingga mmebuat player termotivasi membuka game setiap 4 jam sekali untuk mengambil isi dari box tersebut
8. Logika dan Tantangan
   * Dengan membuat game yang menantang namun dengan ada mekaniknya membuat player membuat strategi untuk bermain sehingga bermain game lebih menyenangkan, bukan membuat game yang menantang tapi random, tanpa ada mekanik, maka itu menjadi menyusahkan dan membuat player malas untuk bermain
9. Game Physics dan Mathematics
10. Seni atau Suara
11. Manajemen sumber daya
12. Introduction to Rapid Iteration and Prototyping

* Menggunakan metode Rapid Prototyping (lihat di google alurnya)