Judul : PENYESUAIAN RINTANGAN GAME HORROR SIDE-SCROLLING DARI EKSPRESI WAJAH PEMAIN MENGGUNAKAN LIBRARY MOODME UNITY

Latar Belakang :

Gim memiliki banyak genre salah satunya yaitu horror. Gim horror yang perspektifnya third person side scrolling dilengkapi Dynamic Difficulty Adjustment agar tidak monoton dan dapat menyesuaikan tingkat kesulitan tiap level yang ada. Dengan memanfaatkan emosi pemain dan pengaturan Dynamic Difficulty Adjustment, konten gim tidak akan monoton dan dapat menyesuaikan level dengan performa pemainnya.

Tujuan :

1. Berhasil memanfaatkan ekspresi wajah pemain untuk mengatur tingkat kesulitan rintangan gim.

2. Menghasilkan produk gim horror dengan rintangan yang dinamis.

Hasil Uji Coba :

Berdasarkan data kuesioner, menurut pemain yang performanya dinilai lihai level yang digenerate berikutnya berubah menjadi lebih susah. Untuk pemain yang performanya dinilai biasa saja, level yang digenerate berubah menjadi semakin susah secara linear. Untuk pemain yang performanya dinilai kurang, level yang digenerate dipermudah hingga pemain mampu beradaptasi dengan tingkat kesulitan yang dinaikkan dan mendapat nilai performa biasa saja.

Kesimpulan :

Gim yang diciptakan berhasil memberikan pengalaman bermain yang dinamis dan menarik dengan menggunakan data emosi wajah pemain untuk menyesuaikan tingkat kesulitan rintangan pada setiap level. Ini membuka peluang untuk meningkatkan tingkat keterlibatan pemain, menjadikan pengalaman bermain lebih personal dan menarik.