



UNIVERSITAS  
GADJAH MADA



# Gameplay

Pengembangan Game dan Teknologi Immersive

Lisa Dinda Yunita, M.Kom

**CPMK3**

4. *Gameplay*
5. *Interaksi dan pengalaman pengguna*
6. *Leveling*



Kuliah interaktif  
dan diskusi kasus

**3 pertemuan**

**Masing-masing**  
2x50 menit sinkron

2x60 Belajar  
mandiri dan tugas  
terstruktur:





UNIVERSITAS  
GADJAH MADA

# GAMEPLAY?



UNIVERSITAS  
GADJAH MADA

# Pengertian

**Gameplay adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan cara pemain berinteraksi dengan suatu permainan, termasuk aturan, mekanika, dan pengalaman keseluruhan saat bermain. Secara umum, gameplay mencakup segala sesuatu yang terkait dengan interaksi dan pengalaman pemain di dalam permainan.**

**Aturan-aturan ini didokumentasikan dalam manual instruksi untuk membantu bermain.**

**Aturan dalam sebuah game menentukan aksi apa saja yang dapat dan tidak dapat dilakukan pemain dalam game.**



UNIVERSITAS  
GADJAH MADA

# Rules of Play

**Rules of play – must fit into the story line**

Aturan permainan harus sesuai dengan alur cerita atau tema permainan, memastikan konsistensi antara elemen gameplay dan naratif.

**Victory conditions – how the player wins**

Battleship – “sink the opponents ships” → Pemain menang dengan menenggelamkan semua kapal lawan

Tetris – no real victory – just keeps getting more difficult → Tidak ada kemenangan yang jelas, permainan hanya semakin sulit.

Civilization IV – achieving dominance → Pemain menang dengan mencapai dominasi atas peradaban lainnya.

Contoh “Pemain dapat menaklukkan kota-kota lawan dan membangun kekuatan militer yang kuat”

**Loss conditions – implicit and explicit**

Implicit – did not exceed the highest score → Kondisi kekalahan yang tersirat, jika pemain tidak mencapai skor tertinggi.

Explicit - died → Kondisi kekalahan yang tersurat, jika pemain mati dalam permainan.



UNIVERSITAS  
GADJAH MADA

## Interactivity

### **Player to Game**

Player-to-game interactivity involves issues such as the game's spatial representation, AI, mapping, environment, atmosphere, and content.

### **Player to Player**

Multiplayer, cooperation, competition

Scotland Yard – criminal and detectives

### **Player to Developer**

chat rooms and discussion forums available on the game's website

### **Player to Platform**

the connection between a player and the game platform's hardware and software. Graphics and sound capabilities



UNIVERSITAS  
GADJAH MADA

## Types of challenges

*Explicit dan Implicit Info*  
*Informasi sempurna dan tidak sempurna*  
*Pengetahuan Intrinsik & Ekstrinsik*  
*Spatial Awareness*  
*Pattern Recognition & Matching*  
*Resource Management*  
*Reaction Time*



## Challenges & Game Goals

- **Advancement:** Mencapai level yang lebih tinggi dalam game. Pada game puzzle atau arcade, level yang lebih tinggi biasanya akan menaikkan level kesulitannya. Sementara pada game bergenis RPG level juga dapat berhubungan dengan level kekuatan karakter yang digunakan.
- **Race:** Mencapai sesuatu sebelum pemain lain mencapainya.
- **Analysis:** Melibatkan proses untuk memecahkan suatu masalah.
- **Exploration:** Menjelajahi area-area baru dan melihat hal-hal baru; memuaskan rasa penasaran.
- **Conflict:** Pertarungan atau persaingan antar karakter.
- **Capture:** Mengambil atau menghancurkan sesuatu milik lawan tanpa tertangkap atau terbunuh dalam prosesnya.
- **Chase:** Mengejar dan menangkap lawan.
- **Organization:** Mengelola dan menyusun item-item dalam game, biasanya diterapkan pada game puzzle.
- **Escape:** Menyelamatkan item atau pemain dan membawanya keluar dari sesuatu yang menjaganya dengan selamat.
- **Taboo:** Berkompetisi untuk “break the rules” atau melawan aturan.
- **Construction:** Membangun dan mengelola objek-objek, biasanya berupa simulasi dan melibatkan manajemen sumber daya.
- **Solution:** Memecahkan masalah atau puzzle dengan lebih akurat, melibatkan proses analisis.
- **Outwit:** Menerapkan pengetahuan intristik atau ekstristik untuk memenangkan kompetisi.





## Gameplay & game mechanic

### Gameplay:

**Pengertian:** Gameplay merujuk pada pengalaman keseluruhan bermain sebuah game, mencakup interaksi dan pengalaman pemain tanpa memperhitungkan faktor grafis, suara, atau cerita.

**Komponen:** Ini melibatkan cara pemain berinteraksi dengan permainan, mengambil keputusan, dan mendapatkan pengalaman selama bermain.

**Fokus:** Gameplay menitikberatkan pada bagaimana perasaan bermain game dan bagaimana pemain terlibat dengan mekanik untuk mencapai tujuan atau mengatasi tantangan.

### Game Mechanics:

**Pengertian:** Game mechanics adalah aturan dan sistem yang mengatur interaksi dan perilaku dalam sebuah game. Ini khususnya berkaitan dengan kontrol utama dan fitur pergerakan permainan (sehingga tidak termasuk hal seperti desain level atau kecerdasan buatan).

**Komponen:** Melibatkan mekanik yang menentukan cara pemain dapat menjelajahi dunia game, melakukan tindakan, dan berinteraksi dengan sistem permainan.

**Fokus:** Game mechanics lebih rinci, berurusan dengan spesifik cara permainan berfungsi pada tingkat mekanis. Ini mencakup hal seperti fisika pergerakan, sistem pertarungan, aturan penilaian poin, dan sebagainya.



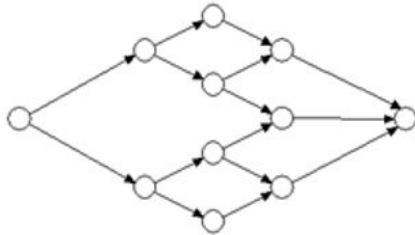
UNIVERSITAS  
GADJAH MADA

**Sebuah game “seimbang” jika pemain menerima kesan yang konsisten, adil dan menyenangkan. Kesulitan untuk memenangkan game juga meningkat seiring dengan meningkatnya kemampuan pemain.**



## Components of Gameplay

- A convexity
- Starts with a single choice, widens to many choices, returns to a single choice



19

- **Dimulai dengan Pilihan Tunggal:**

Cerita atau permainan dimulai dengan satu keputusan atau pilihan. Ini menciptakan titik awal yang jelas bagi pemain.

- **Melebar ke Banyak Pilihan:**

Menyajikan banyak kemungkinan dengan memperkenalkan berbagai pilihan atau titik keputusan. Ini memungkinkan adanya jalur cerita atau hasil yang berbeda berdasarkan keputusan pemain.

- **Kembali dengan Pilihan Tunggal:**

Meskipun ada berbagai pilihan, cerita atau permainan akhirnya akan kembali ke satu keputusan atau peristiwa kunci. Ini memberikan arah pada akhirnya.



## Difficulty

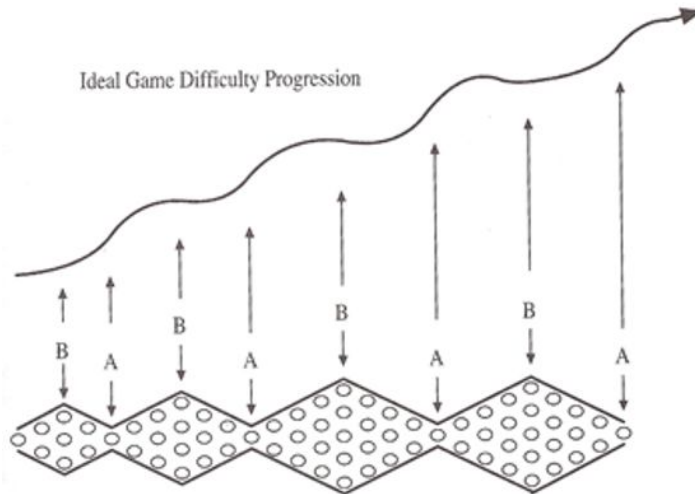


FIGURE 2.1.9 *Better flowing through convexities.*

Difficulty dalam permainan adalah **sejauh mana tingkat tantangan atau kesulitan yang dialami oleh pemain selama bermain**. Ada berbagai tingkat kesulitan, seperti **mudah untuk pemula, normal untuk pengalaman seimbang, sulit untuk tantangan lebih tinggi, dan tingkat ahli yang membutuhkan keterampilan tingkat tinggi**



## Game Mechanic

Game Mechanics adalah **aturan dan interaksi yang membentuk dasar fungsi permainan**. Game Mechanics menentukan aktivitas atau tindakan yang harus dilakukan pemain untuk berpartisipasi dan mengalami permainan. **Dengan kata lain, game mechanics menentukan "bagaimana" pemain berinteraksi dengan permainan dan apa yang harus dilakukan untuk membuat permainan berjalan**. Ini mencakup elemen-elemen seperti aturan, tindakan, kontrol, serta cara pemain bergerak dan berinteraksi dalam dunia permainan. Game mechanics memainkan peran kunci dalam membentuk pengalaman bermain dan memastikan bahwa permainan memiliki struktur dan keterlibatan yang memadai.

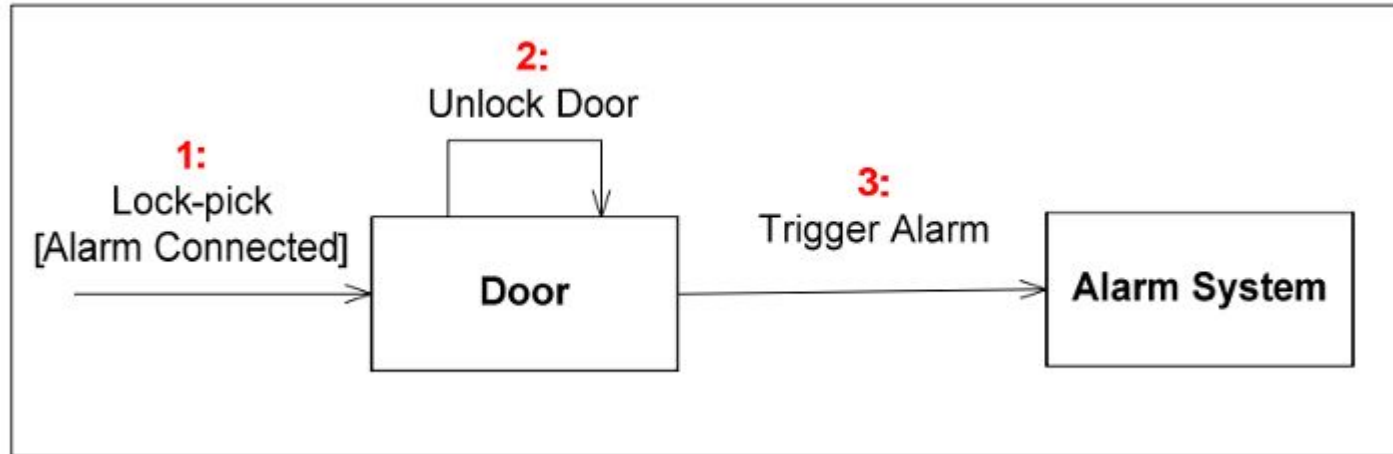
### Constructing Gameplay Action Inventories

**Constructing Gameplay (Membangun Gameplay):** Proses merancang dan mengembangkan elemen-elemen permainan, termasuk aturan, mekanika, dan interaksi.

**Action Inventories (Inventaris Aksi):** Daftar tindakan atau animasi yang ditentukan untuk setiap karakter dalam permainan. Ini membantu dalam pembuatan struktur gameplay dan memberikan panduan untuk pengembangan animasi 3D.



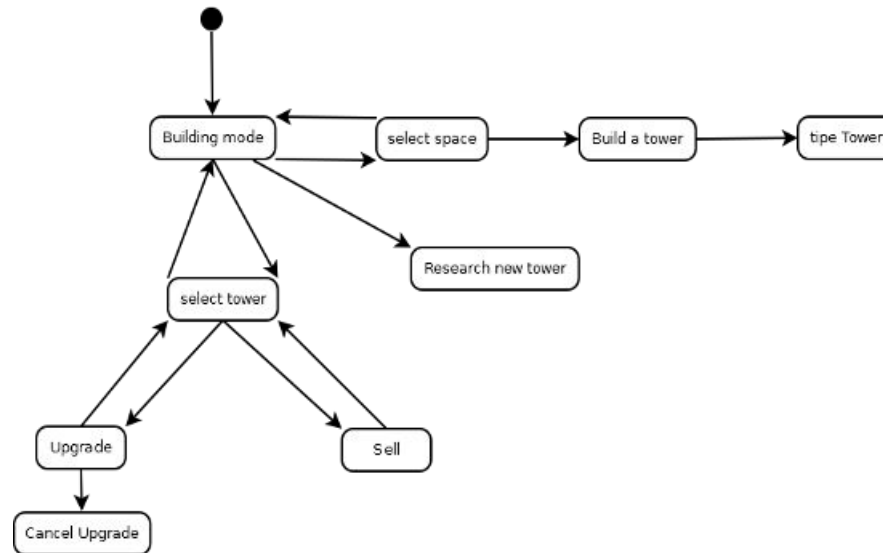
## Game Mechanic Simple





## Game Mechanic Simple

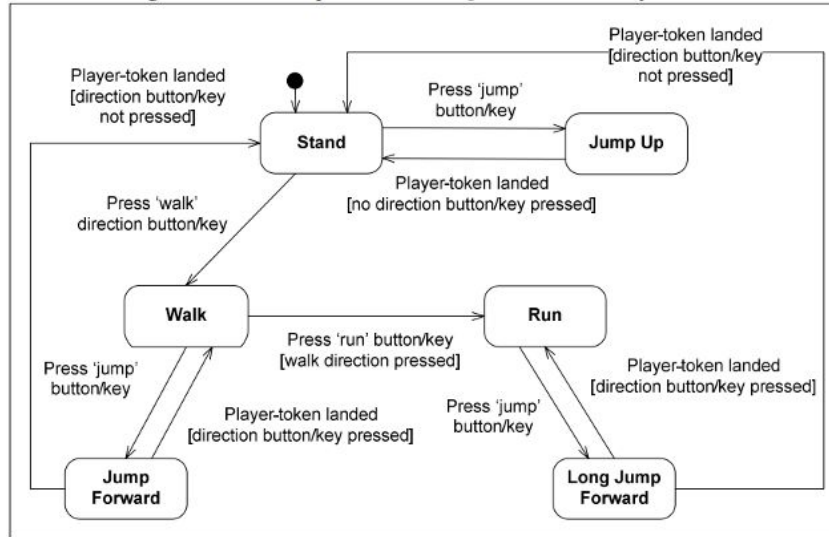
### Tower defense





## Game Mechanic Simple

### Platformer game mechanic







## TUGAS

Pilih Game dan Buatlah Game Mechanic dari game tersebut [individu]  
dengan Tool DIA/Visio masukkan ke dalam word tambahkan:

- Nama game
- Nama genre
- Penjelasan game mechanic
- Format “Tugas 1-Nama-NIM-Kelas-Judul Game”
- Upload ke

<https://drive.google.com/drive/folders/145KePdEYk8XBXgBUtk7b5dz07qbsiSpq?usp=sharing> paling lambat 6 Maret 2024 pukul 23.59

- PDF



UNIVERSITAS  
GADJAH MADA



# Terimakasih



UNIVERSITAS  
GADJAH MADA

# Kuis

1. Sebutkan pengertian dan tujuan dari game? (20)
2. Tuliskan perbedaan antara genre dan type game! (20)
3. Pilihlah 1 game dan berikan penjelasannya (game tersebut termasuk genre apa dan typenya apa?) (30)
4. Apa perbedaan elemen cerita pada game dengan film dan media hiburan lain? Sebutkan dan jelaskan (30)

Bisa diketik/tulis tangan (jika tulis tangan, mohon discan)

Dikumpul dan diupload di

<https://drive.google.com/drive/folders/1caGGAswLNDnoH4KODlwITK5TRD20EFu8?usp=sharing>

Batas kumpul, 29/2/2024 pukul 23.59

Dengan format “KUIS 1 - Nama - NIM - Kelas”