

Lokasi Sebelumnya

- Seperti halnya **Foreshadowing** beri kesempatan player untuk melihat lokasi sebelumnya. Hal ini memungkinkan player untuk mengetahui seberapa jauh dia bergerak serta menciptakan keterikatan antara player dengan game world tersebut.
- L4D2 menggambarkan teknik ini dengan cukup baik.

Lokasi Player Pertama Kali



Pemandangan Hotel Dalam Map Kedua



Anda juga bisa menunjukkan kembali lokasi sebelumnya namun dalam bentuk yang berbeda. Misalnya dalam keadaan rusak seperti dalam Max Payne 2.



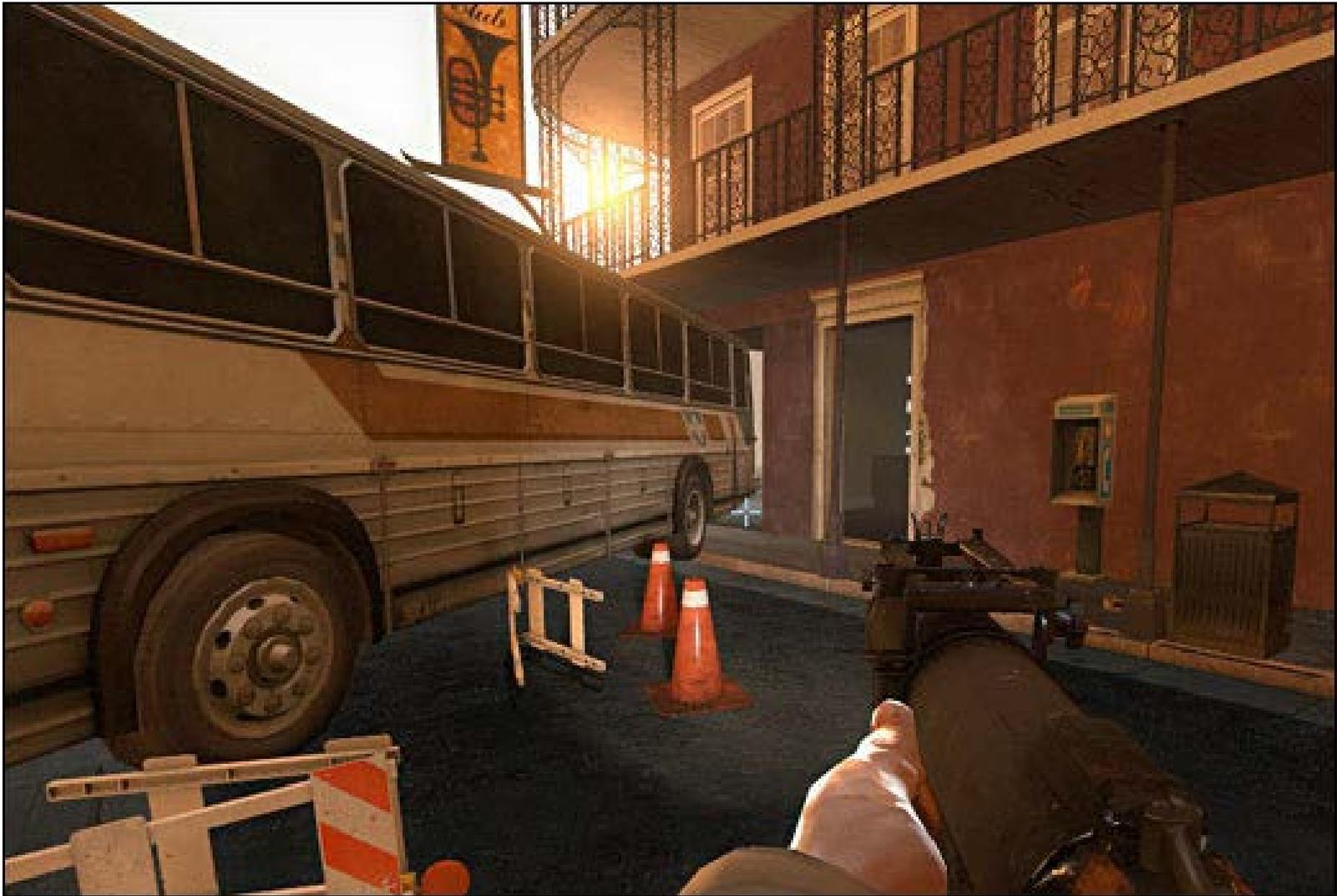
Batas Game World

- Untuk melakukan blocking Anda juga dapat menggunakan **props, hutan, batuan, pagar**, atau **bukit**.
- Jangan lupa untuk tetap menampilkan model lain di baliknya agar dapat memberikan kesan bahwa game world Anda cukup luas dan mirip dengan aslinya.
- Salah satu map dalam UDK (DM-Sanctuary) menampilkan sebuah game world yang cukup besar meskipun playable area-nya relatif kecil.

Sanctuary - Unreal Tournament 3 - Epic Games



Penggunaan Prop untuk Blocking Dalam L4D2



Penggunaan Pagar Untuk Blocking Dalam L4D2



Penggunaan Pohon Untuk Blocking Dalam L4D2



Visual Tension & Atmosphere

- Untuk lebih menghidupkan suasana dalam game world, tambahkan visual tension dan atmosphere.
- Contoh visual tension dan atmosphere ini di antaranya adalah:
 - Kabut
 - Asap
 - Api Kilat
 - Hujan dan sebagainya

Suasana Malam Hari - Alan Wake - Rockstar Games



Hujan (Left 4 Dead 2)



Asap & Api (Left 4 Dead 2)



Kabut - The Elder Scrolls V : Skyrim - Bethesda



Pencahayaan - Alan Wake - Rockstar Games



Musim Gugur - The Elder Scrolls V: Skyrim - Bethesda



Scripted Events

- Scripted events adalah peristiwa atau kejadian dalam sebuah game yang ditentukan oleh designer, dengan tujuan untuk memperkuat cerita dan membuat player semakin tertarik untuk memainkannya.
- Scripted events juga dimaksudkan untuk menunjukkan bahwa game world tersebut tampak hidup dan menantang.
- Half Life 2 memberikan contoh scripted events yang sangat baik.

Scripted events di mana player harus mengambil botol soda kosong dan melemparkannya ke musuh.



Jembatan meledak sehingga player harus mencari jalan di bawahnya.



Call of Duty - Modern Warfare



- Scripted events memang agak sulit diimplementasikan namun akan menghasilkan pengaruh yang baik terhadap player dan minatnya untuk tetap melanjutkan permainan.
- Hal lain yang berkaitan dengan scripted events adalah interaksi antara player dengan benda-benda dalam gameoworld.
- Dalam Half Life 2 terdapat senjata di mana player dapat mengambil benda-benda tertentu kemudian melontarkannya.

Half Life 2 - Valve Corporation



Half Life 2 - Valve Corporation



Deus Ex. Game lama yang juga memiliki interaktivitas relatif banyak.



Deus Ex. Invisible War. Eidos Interactive.



Left 4 Dead2. Stationary Gun.



Environment Danger

- Agar Gameworld semakin menarik, buatlah suatu lokasi-lokasi tertentu sebagai lokasi berbahaya.
- Misalnya dengan menambahkan api yang berkobar, kemungkinan bahwa player bisa jatuh dari tempat tinggi, lalu lintas yang padat (kemungkinan tertabrak kendaraan), dan sebagainya.

Kobaran Api (L4D2)



Jatuh Dari Tempat Tinggi



Lalu Lintas (GTA IV)



Jarak Pandang Terbatas (L4D2)



Air - Jatuh Tenggelam



Api & Asap (L4D2)



Call of Duty: Black Ops. Ledakan



Battlefield 2: Bad Company (Debris)



Jalur Yang Sempit (L4D2)



Jalur Sempit (Jatuh Terbakar) (L4D2)



Disediakan tangga di mana player bisa naik ke atap rumah.



Petunjuk Visual

- Dalam gelap, manusia cenderung bergerak menuju ke arah sumber cahaya, atau bergerak ke tempat-tempat yang lebih tinggi. Anda bisa menggunakan hal ini untuk “membimbing” player menyelesaikan sebuah level.
- Jika dihadapkan pada pilihan ke ruangan atas yang terang atau ke ruang bawah yang gelap, player cenderung akan bergerak menuju ruang atas yang terang.

Left 4 Dead 2



Left 4 Dead 2



Alan Wake - Rockstar Games



Left 4 Dead 2



BioShock



- Petunjuk visual juga mencakup penggunaan sumber cahaya yang berbeda, misalnya di satu tempat sumber cahaya tersebut tidak menyala, sementara pada tempat yang dituju player, sumber cahaya tersebut menyala.
- Petunjuk visual lain termasuk api, kepulan asap, lampu mobil yang menyala, dan sebagainya.

L4D2



L4D2



L4D2



Penggunaan Props

- Sekali lagi, petunjuk visual memainkan peranan sangat penting bagi player.
- Satu hal yang tidak boleh dilakukan oleh developer game adalah membuat frustrasi player karena tersesat dalam level Anda.
- Selain penggunaan sumber cahaya, petunjuk visual yang juga dapat dipakai adalah props. Dalam Left 4 Dead 2 banyak props yang dipakai sebagai petunjuk visual, satu hal penting di sini adalah penggunaannya harus sesuai dengan tema level Anda.

L4D2



L4D2

