

Pemograman Game



Level Design

TKB8352 – Pemograman Game

Chalifa Chazar

www.script.id

chalifa.chazar@gmail.com

Last update : Januari 2020 | chalifa.chazar@gmail.com

Pendahuluan

Tahapan Pengembangan Game

1. Riset dan penyusunan konsep dasar
2. Perumusan gameplay
3. Penyusunan asset dan level design
4. Test play (prototyping)
5. Development
6. Alpha/close beta test (UX – Initial balancing)
7. Rilis

LOKASI SEBELUMNYA

Level Design in
Game Development

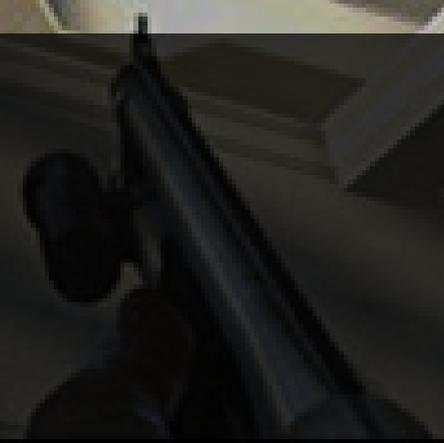
Lokasi Sebelumnya

- Seperti halnya Foreshadowing, beri kesempatan player untuk melihat lokasi sebelumnya (yang pernah dilalui)
- Hal ini memungkinkan player untuk mengetahui seberapa jauh dia bergerak serta menciptakan keterikatan antara player dengan game world tersebut
- Seperti pada game L4D2 yang menggambarkan teknik ini dengan cukup baik



Lokasi player muncul
pertama kali

L4D2





Pemandangan hotel
dalam map kedua

L4D2

Lokasi Sebelumnya

- Anda juga bisa menunjukkan kembali lokasi sebelumnya namun dalam bentuk yang berbeda
- Misalnya dalam keadaan rusak atau hancur (sesuaikan dengan kondisi yang terjadi)

BATAS GAME WORLD

Level Design in
Game Development

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 (Unreal Tournament 3: Sanctuary) menampilkan sebuah game world yang cukup besar meskipun playable area-nya relatif kecil



Gambaran map yang
memperlihatkan batasan
world map dengan
memperlihatkan
pemandangan lain

Unreal Tournament 3



Penggunaan prop
untuk membatasi map

L4D2



Penggunaan pagar
untuk membatasi map

L4D2



Penggunaan pohon
untuk membatasi map

L4D2

VISUAL TENSION DAN ATMOSPHERE

Level Design in
Game Development

Visual Tension dan Atmosphere

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



Suasana malam hari
dapat menciptakan
suasana yang
mencekam

Visual Tension dan Atmosphere



Suasana hujan
menyebabkan
pandangan terbatas

Visual Tension dan Atmosphere



Api dan asap dalam
situasi kebakaran

Visual Tension dan Atmosphere



Suasana kabut pagi
hari membatasi jarak
pandang

Visual Tension dan Atmosphere



Penggunaan
pencahayaan yang
tepat juga dapat
menjadi ide yang baik

Visual Tension dan Atmosphere

SCRIPTED EVENTS

Level Design in
Game Development

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



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

Scripted Events



Jembatan meledak
sehingga player harus
mencari jalan lain

Scripted Events

Scripted Events

- 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 Game World
- Pada game Half Life 2 terdapat senjata di mana player dapat mengambil benda-benda tertentu kemudian melontarkannya

Half Life 2



ENVIRONMENT DANGER

Level Design in
Game Development

Environment Danger

- Agar gameworld Anda semakin menarik, Anda bisa membuat 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.





PETUNJUK VISUAL

Level Design in
Game Development

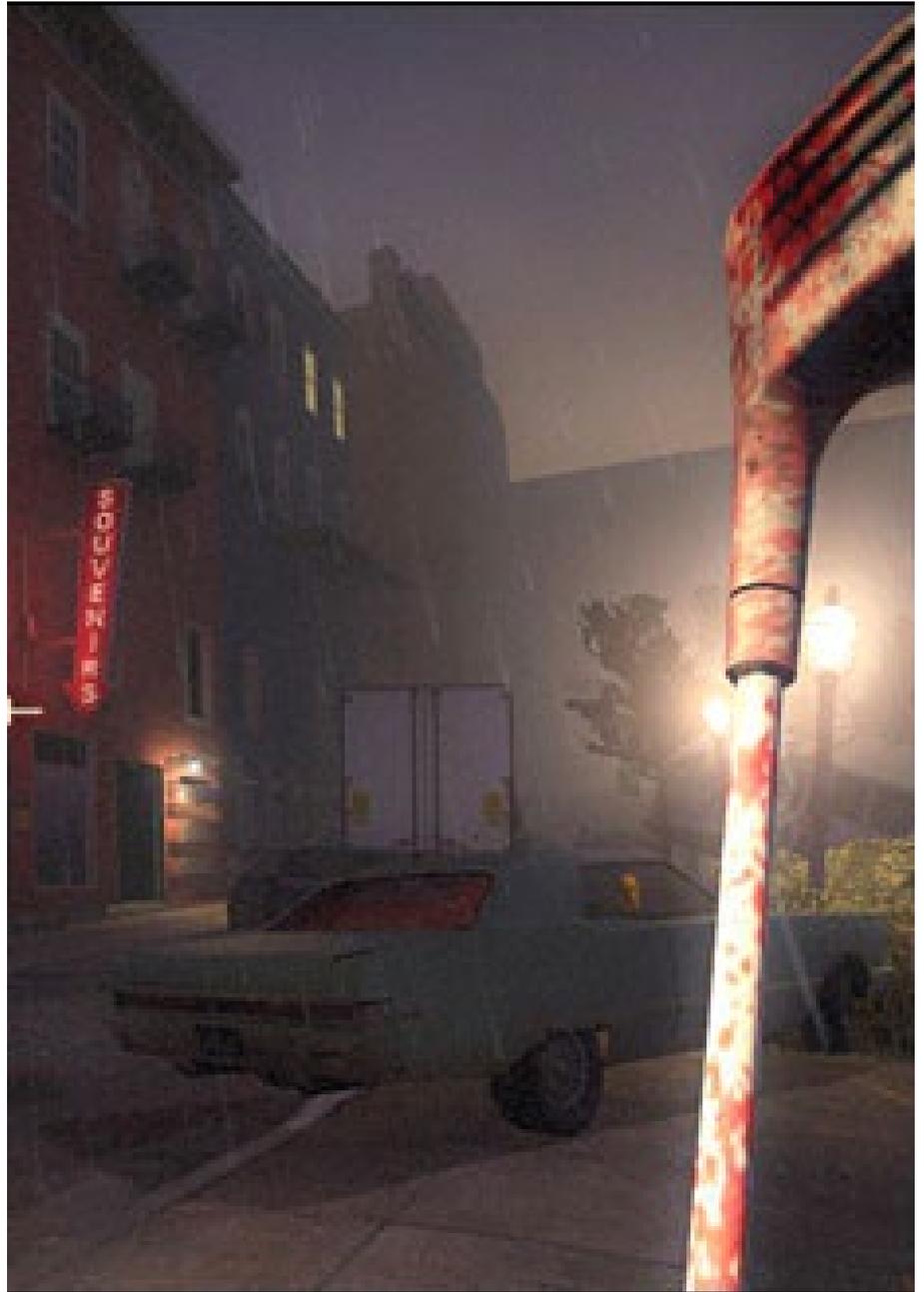
Petunjuk Visual

- 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



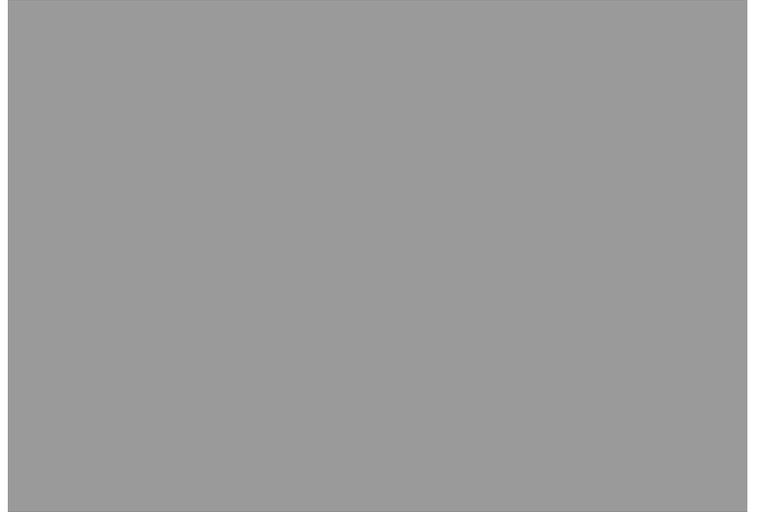
Petunjuk Visual

- 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



Penggunaan Prop

- 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.





TERIMA KASIH

Chalifa Chazar, S.T, M.T

Email: chalifa.chazar@gmail.com

<http://script.id>