



Hochschule Fresenius

Fachbereich Wirtschaft & Medien

Studiengang: Game Design und Management

Studienort: Wiesbaden

Level Design Art

Levelkonzept

Maurice Bartz

Matrikelnummer: 400241535

3.Fachsemester

Fach: Level Design Art

Dozent: Herr Erik Staub

Abgabedatum: 28.02.2021

Vorwort

In der Ausarbeitung der drei Aufgaben orientiere ich mich an der Tabelle und dem Game Design Document, welche wir im Unterricht zusammen erarbeitet haben. Aus dieser Grundlage geht hervor, dass ich das erste Level von unserem Spiel übernehme und dementsprechend wird sich das auf die Bearbeitung der drei Aufgaben und mein Level Konzept auswirken.

1. Aufgabe: Beschreibung der Stimmung des Levels

In der Handlung unseres Spiels geht es um ein kleines Alien, welches, von den Menschen, in einem unterirdischen Labor gefangen gehalten wird. Das Spiel beginnt damit, dass das Alien aus seiner Zelle ausgebrochen ist und nun versucht über die verschiedenen Ebenen, welche die unterschiedlichen Level darstellen, an die Oberfläche zu kommen. Das erste Level wird demnach auf der Art-Ebene düster und geheimnisvoll gehalten sein. Zudem wird nur mit künstlichem Licht gearbeitet, da es so tief unter der Erde kein Sonnenlicht gibt. Es wird also dunkle Gänge geben, welche nur durch vereinzelte Lampen, oder durch einen kleinen Lichtkegel, um unseren Charakter, erleuchtet werden. Auch die vorherrschenden Farben werden dunkel gehalten sein, wobei im Gegensatz dazu, das kleine Alien eine freundliche und lebendige Farbe bekommt, als Kontrast zu der Umgebung. Die Gegner (sog. Seeker) werden bedrohlich und wie die Umgebung in dunkleren Farben erscheinen. Dies soll dem Spieler direkt eine gewisse Distanz signalisieren. Beim Sounddesign bekommen

die einzelnen Charaktere gewisse Themes. Während unser Hauptcharakter ein hoffnungsvolles und kräftiges Theme bekommt, so bekommen die Seeker ein bedrohliches und maschinelles Theme. Das Theme unseres Hauptcharakters soll in diesem Fall nicht dauerhaft gespielt werden, sondern nur wenn dieser etwas findet, freischaltet oder das Level schafft. Als Basis Theme soll weiterhin etwas Bedrückendes und Düsteres vorherrschend sein. Bei den Sound Effects soll man sofort hören, wenn sich ein Seeker in der Nähe befindet, durch roboterartige Geräusche, welche dieser von sich gibt. Wenn man dann von einem Seeker entdeckt wurde, so ertönt ein Alarm und dieser verfolgt einen anschließend.

Auch andere Objekte und Szenen sollen vom Sound unterstützt werden. Aus dieser Grundlage soll es einen kurzen Alarm geben, wenn unser Alien am Anfang aus seiner Zelle ausbricht. Wenn unser Hauptcharakter den ersten Raum mit den Gegnern überwunden hat, soll es einen Soundeffekt für den Schalter und die dazugehörige Tür geben. Der Schalter sollte mit einem „klicken“ gezogen werden und die Tür mit einem „wusch“ nach oben fahren. Das kurze Labyrinth, welches im nächsten Raum wartet, soll auch ein eigenes, nachdenkliches Rätsel Theme bekommen. Am Ende des Labyrinths wartet dann die Keycard, welche der Spieler benötigt, um den Aufzug für das nächste Level zu aktivieren. Beim aufheben der Keycard, ertönt ein klassischer Item Sound und wenn man dann den Aufzug aktiviert, hört man wie sich die Türen zuerst öffnen und dann schließen, während der Aufzug daraufhin mit einem „rasseln“ hochfährt.

2. Aufgabe: Aufbau und Beschreibung des Levels

Bei meinem Level handelt es sich um ein Level mit einer Top-Down Ansicht. Dadurch das ich das erste Level habe, startet dieses bei der Zelle, aus welcher unser kleines Alien gerade ausgebrochen ist. Man wird also die Zelle zu seiner linken sehen und zu seiner rechten einen Gang, welcher signalisiert, dass es jetzt darauf ankommt aus diesem unterirdischen Labor zu entkommen. Nachdem man diesem kurzen Gang gefolgt ist kommt man in einen großen Raum, welcher eine Art Lagerraum mit vielen großen Kisten ist, zwischen deren Gängen, mehrere Gegner auf ihren festgelegten Routen patrouillieren.

Zu diesem Zeitpunkt kommt nun also die erste Mechanik zum Einsatz, in Form von den Gegnern. Durch den in der erste Aufgabe beschriebenen Art Style und dem Sound Design bekommt der Spieler direkt vermittelt, dass die Seeker keine Freunde, sondern Feinde sind, welche man besser umgeht. Dies ist dann auch in diesem Lagerraum die Aufgabe des Spielers. Er muss sich zuerst einmal zurecht und den Ausgang in den nächsten Raum finden, während er versucht nicht von den Gegnern gesehen und erwischt zu werden. Wenn der Spieler es nun also geschafft hat unbemerkt an den Seekern vorbei zu kommen, findet dieser einen Schalter, welcher eine Tür öffnet.

Durch diese Tür wird nun der letzte Raum des ersten Levels betreten. Bei diesem Raum handelt es sich um ein Labyrinth und der Spieler muss nun den korrekten Weg durch dieses finden. Es lauern weder Gegner noch sonstige Gefahren. Dies wird dem Spieler, auf der audiovisuellen Ebene, nochmal deutlich durch den musikalischen Themen Wechsel gemacht. Wenn unser kleines Alien auch diesen Raum durchquert hat, findet sich am Ende die Keycard, welche für den Aufzug und dem damit verbundenen nächsten Level gebraucht wird.

Durch die in der Tabelle festgelegten Parameter, verwende ich in meinem Level nur den ersten Seeker und den Schalter als Mechanik. Auch der Aufbau, die Schwierigkeit und die Länge des Levels sind dementsprechend nicht zu kompliziert gehalten. Das erste Level hat in diesem Fall die Aufgabe den Spieler an das Spiel, die Atmosphäre und die Grundmechaniken heranzuführen ohne diesen zu überfordern oder direkt zu frustrieren. Gleichzeitig gibt das Level einen Ausblick auf die kommenden Level und um was sich der Kern beziehungsweise die Geschichte des Spiels konzentriert.

3. Aufgabe: Grafische Darstellung des Levels

