

Kernconcept: Level Design (in The Undead Burg, Dark Souls)

Behavioral sciences

Schrijfpdracht 1

Nathan Flier

1^{ste} jaars game developer

In dit verslag ga ik uitleggen wat er goed is aan het level design van het gebied 'The Undead Burg' in Dark Souls.

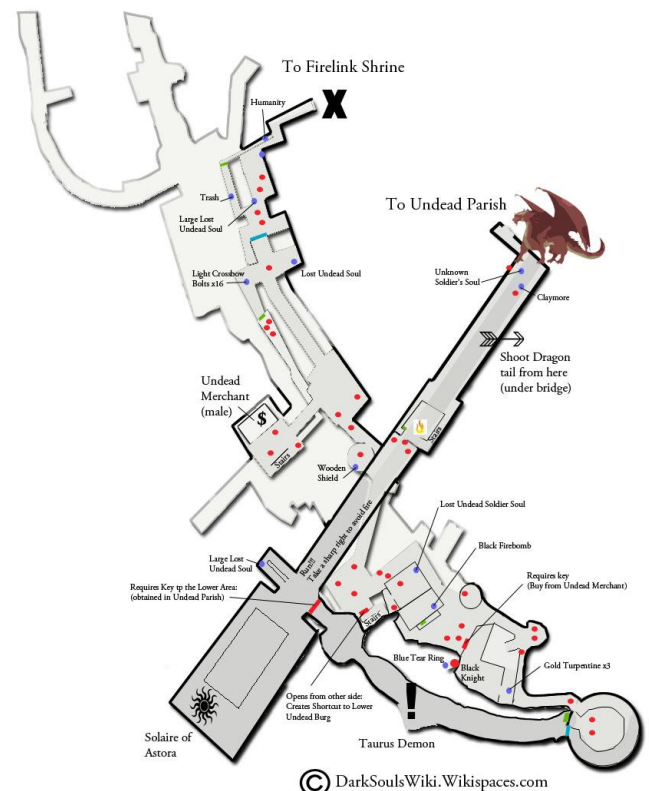
Ik heb ervoor gekozen om het level design van een game te behandelen omdat ik dit heel interessant vind en omdat ik hier later graag meer mee wil doen.

Specifiek heb ik voor The Undead Burg in Dark Souls gekozen. Veel gebieden in Dark Souls zijn naar mijn mening chaotisch, terwijl het level design van dit gebied juist een duidelijke structuur aanhoudt en de speler als het ware aanwijst waar hij heen hoort te gaan. "The Undead Burg ... is varied without seeming overcomplicated, connecting several separate locations into a unified whole, gradually unfolding as the player circles backwards numerous times" (bron 3)

Wat ik persoonlijk vooral tof vind aan dit gebied is dat de speler een soort basis pad volgt, en hier toch de hele tijd enigzins van af moet wijken om secrets te vinden en om mogelijke gevaren te vermijden. (afbeelding 1, bron 2: 4:29; 5:00)

Wat ik ook erg slim vind aan dit level design is dat ze niet alleen nagedacht hebben over hoe de speler naar de juiste plek geleid kan worden, maar ook over hoe de speler nieuwe manieren kan leren om vijanden uit te schakelen. Zo is er een stene brug waar je 'alluring skulls' kunt oppakken. Beneden zie je 2 vijanden en als je de alluring skulls op de juiste plek gooit, schakelen de tegenstanders zichzelf uit! (bron2: 20:10)

Wat tenslotte nog erg cool is aan dit gebied is dat je voordat je naar Undead Parish gaat, je over een grote brug heen gaat en je van hieruit kunt zien waar je geweest bent. Deze brug triggered de speler om zelf hierop te komen. Ook wordt op deze manier een groot deel van het gebied als het ware hergebruikt, wat de makers veel tijd bespaart heeft. Bovendien ziet het er ook nog eens erg mooi uit! (afbeelding 2)



afbeelding 1 (bron 1)



afbeelding 2

Bronvermelding:

bron1:

<http://darksouls.wiki.fextralife.com/Undead+Burg#map>

bron2:

<https://www.youtube.com/watch?v=iR6dF7zO72s>

bron3:

<http://whatculture.com/gaming/10-perfect-examples-of-level-design-in-video-games?page=3>