

Portfolioaufgabe 3: Leveldesign

Allgemeines

Ziel ist die Erstellung von verschiedenen Leveln für ein einfaches Jump'n'Run.

Aufgabe

Mit Hilfe von Gamepaint sollen Level für ein Jump'n'Run designt werden. Es sollen insgesamt 4 Level erstellt werden, deren Schwierigkeitsgrad ansteigt. Die Levelgrösse ist jeweils auf ca. 3 Bildschirme pro Level zu beschränken. Die Level sollen dem Kishōtenketsu-Prinzip folgen, d.h. ein bestimmtes Hauptelement einführen, diese entwickeln, verkomplizieren und zum Abschluss bringen. Beispielsweise könnte man sich spezialisieren auf Springen, Ausweichen, bestimmtes Gegnerverhalten usw. Anmerkung: Dies würde man üblicherweise innerhalb eines einzelnen Levels praktizieren, aber eine Aufspaltung ist einfacher in der Umsetzung und im Testen.

Die grafische Umsetzung des Levels sollte zweckmässig und klar sein, braucht aber nicht künstlerisch hochwertig sein.

Anleitung

Die Abgabe besteht aus einem Design-Dokument und einem digitalen Prototyp. Vorlagen für Designdokumente finden sich in Ilias. Das Design-Dokument sollte die folgenden Dinge nachweisen (Bewertungsgrundlage).

Erreichung der Designziele

Über die 4 Level ist eine klare Entwicklung und ein Fokus auf ein Designelement zu beobachten. Die Grafiken sind klar, so dass Objects und Items intuitiv verstanden werden. Der Schwierigkeitsgrad ist angemessen und zunehmend.

Dokumentation des iterativen Designprozesses

Screenshots, die den Designverlauf nachzeichnen. Kurze Testläufe inklusive Feedback von 3 Personen, um Designzwischenstand zu überprüfen. Darauf basierende Begründungen für Designänderungen.

Demonstration der Beherrschung theoretischer Game Design Aspekte

Diskussion von Kishōtenketsu anhand der eigenen Level. Vergleich des Levels mit den Super Mario Design Patterns (Dahlskog und Togelius, 2012). Welche sind vorhanden / ähnlich? Diskussion mindestens eines eigenen, wiederkehrenden Designelementes, welches ein weiteres Pattern sein könnte, aber nicht bereits in SMB auftaucht.

Hinweise

Umsetzung in Gamepaint (<https://gamepaint.itch.io/gamepaint>). Verwendung des «Advanced»-Modus um Farben, Schwerkraft und Individualisierung der Objects und Items verfügbar zu haben.

Abgabe der erstellten finalen Levels in JSON-Export. Es ist in Ordnung, wenn dieser Export obsolete Level sowie Objects und Items enthält. Wichtig ist, dass die ersten 4 Level die finalen Level sind, die als Bewertungsgrundlage dienen.