

Bericht – Prakt. Level-Design Gruppe 07

Niko Tsetsas – Level 2



Grundidee:

Der Spieler befindet sich im inneren eines Körpers und hat die Mission, das kranke Herz zu heilen. Dazu müssen in dem Labyrinth (i.e. Körper) alle Viren aufgespürt und eingefangen, sowie Zellbestandteile gesammelt werden, aus denen mithilfe von Crafting-Rezepten schließlich das lebensrettende Heilmittel hergestellt werden kann. Dabei sind bestimmte Bereiche infiziert und der Spieler darf nicht zu lange in ihnen verweilen.

Spielerführung:

Am Anfang des Levels sind alle Wege noch gradlinig und der Spieler wird einzeln an alle Mechaniken (Laufen, Sprinten, Springen und Einfangen), sowie dem Hauptziel herangeführt (Pinching). Sobald der Spieler die Grundmechaniken einmal nutzen musste, spaltet sich das Labyrinth in 3 Wege und ab dann beginnt die eigentliche Erkundung und die Angst. Im Labyrinth selbst werden einige Methoden genutzt, um den Spieler zu führen:

- Hinweise in der Umgebung: Zähne am Boden die zu einem Sichereren Bereich führen, Totenkopf vs. Herz um einen sicheren/infizierten Bereich zu markieren, Framing durch auffällige Objekte, die von weiter weg zu sehen sind (Körperbestandteile), Käfern durch auffällige Items (Drehung/Bewegung dieser)
- Geometrie/Farben: Um dem Spieler klar zu vermitteln, ob er sich in einem sicheren oder infizierten Bereich befindet, werden gezielt unterschiedliche gestalterische Mittel eingesetzt: In sicheren Zonen dominieren Alltagsgegenstände, fröhliche Farben, gemütliche Beleuchtung und aufmunternde Musik. In infizierten Bereichen hingegen kommen organische, ekelerregende Materialien, gruselige Lichtstimmungen mit konstantem Rotschimmer, bedrohliche Musik und feindliche Gegner zum Einsatz. Die stärkste Unterscheidung entsteht jedoch durch den Lebensschaden, den der Spieler nur in infizierten Bereichen erleidet – was eine konstante Anspannung erzeugt, während sichere Bereiche als Rückzugsorte dienen.
- Formen/Gegnerverhalten: Durch niedliche Cartoon-artige Formen im Gegensatz zu grässlichen ekelhaften Körperbestandteilen soll der Spieler verstehen welche Orte oder Gegenstände gefährlich sind. Die einsammelbaren Items sind deshalb im Cartoon-Look und die Viren, die nicht berührt werden dürfen, realistischer und gruselig. Zudem wird der Weg vom Spieler durch die Patrouille der Viren eingeschränkt und geleitet (Viren versperren den Weg, der Spieler muss auf die andere Seite kommen, aber wie? Spieler muss warten, bis Viren vorbeigehen...)

Kontrast:

Alle eingesetzten Kontraste im Spiel dienen dazu, die beiden zentralen Stimmungen – Angst und Sicherheit deutlich voneinander abzugrenzen. Dabei wird Angst durch negative Emotionen wie bedrohliche Musik, dunkle Farben, beengte Räume und Schadensmechaniken verstärkt. Sicherheit hingegen wird durch positive Emotionen wie helle Beleuchtung, beruhigende Musik, offene Bereiche und Heilungsmöglichkeiten hervorgehoben. Ziel des Levels ist es, durch diese gezielte Gegenüberstellung emotionale Spannung aufzubauen und den Spieler zwischen Anspannung und Erleichterung pendeln zu lassen. Auch die Heilung des traurigen Herzens soll ein Mitleidsgefühl verursachen.