

Level Design: Bericht

Gruppe 07 – Noah Schmidt (Stud106209)

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.

Farbpsychologie & Kontrastzonen

- **Rote Zonen** signalisieren Gefahr: Daher findet man hier verseuchte Bereiche mit Viren. Die Wirkung wird durch eine “aufbrausende” Musik verstärkt.
- **Lila Räume** stehen für Entspannung und Erholung - inspiriert von der beruhigenden Wirkung von Lavendel. Hier sind entspannende Musik und Möbelobjekte wie Betten, um kurze Ruhepausen zu signalisieren. Die Möbel haben ebenfalls “positiv-wirkende” Farben, wie grün und pink.

Spielerführung

- **Einstieg durch Pinching:** Zu Beginn wird der Spieler durch einen Korridor in ein kurzes Tutorial eingeführt. Es gibt lediglich einen kontrollierten Abstecher in eine Einführungszone, singlaisiert durch Partikel.
- **Affordance:** Die Levelarchitektur nutzt Affordance, um bspw. Das Jump and Run einladend zu gestalten – es ist klar, dass man springen muss, um ans Ziel zu kommen.
- **Schilder und Lesbare Hinweise:** Schilder kommen als Anleitungselemente zum Einsatz, die dem Spieler die Grundmechaniken und das Spielziel erklären.
- **Farbe, Kontraste und co.:** s.o. - ergänzend Toon-Shader für Items und Animation.

Raumgestaltung

“Leichtes Maze” aufgrund der Zeit (**2-4min**), wenige Sackgassen, gezielte Verzweigungen, Integration von Höhenebenen, Props / Lichtquellen für Atmosphäre.