

Bericht – Prakt. Level-Design Gruppe 07

Noah Schmidt – Level 2

Grundidee

Ein strategisches Bomberman-Spiel bei dem ein Affe im Dschungel das Zielfeld aufsucht. Dabei müssen Eis-, Feuer- und Wasserblöcke mithilfe von Eis-, Feuer- und Wasserbomben taktisch aus dem Weg geräumt werden, um sich mit Fahrstühlen und Items zur nächsten Plattform zu kämpfen.

Tutorial-Inseln & Einführung der Spielmechaniken:

Das Spiel startet mit **drei separaten Tutorial-Inseln**, auf denen jeweils **ein Element-Blocktyp** (Feuer, Eis, Wasser) eingeführt wird. Jede Insel ist kurz und simpel mit großzügigem Zeitlimit – für neue Spieler.

Ein **Schild mit Elementereaktionengrafik** erklärt die Anwendung der Bomben, um auf Text zu verzichten. Lediglich **zwei kurze Textfelder** erklären die Steuerung und **zwei weitere** die Items.

Gameplay-Vertiefung & Inselstruktur:

Nach dem Tutorial folgt eine Insel, die durch **Backtracking und gezielte Bombenwahl** zeigt, dass nun **mehr Denken gefragt ist**. Der Spieler wird hier noch sicher geführt – etwa durch enge Korridore, die nur eine logische Reihenfolge erlauben, doch Entscheidungen haben mehr Gewicht. Am Ende steht die **Finalinsel**, bei der die Spielmechanik voll greift. Es gibt **mehr Entscheidungsspielraum**, aber auch Unsicherheit:

- **Wo setze ich die Bomben am besten ein?**
- **Wie viele Bomben habe ich noch?**
- **Wie überlebe ich die Explosionen in engen Umgebungen?**

Die Spannung steigert das **emotionale Involvement**.

Raumwirkung & Spatial Design:

Um die Spielwelt **größer wirken zu lassen**, habe ich folgende Mittel eingesetzt:

- **Vertikale Tiefe** durch **Elevator-Blöcke** zu anderen Inseln (starke Dynamik und macht das Spiel für Bomberman ungewöhnlich und interessanter)
- **Korridore**, die bewusst leicht verschachtelt oder versetzt sind
- **Blockplatzierung**, Elemente eben mit Gras oder leicht versetzt sowie Item-Notwendigkeit
- **Labyrinthartige Struktur**, die zu mehr Denkzeit und Raumgefühl führt

Balancing, Items & Spielerführung:

Powerups sind so verteilt, dass sie **nicht essenziell**, aber **belohnend** sind. Einige sind nur erreichbar, wenn der Spieler **clever spielt**. Die Anzahl platzierbarer Bomben ist limitiert – **Fehler sind erlaubt**, aber **nicht zu viele**. So entsteht Spannung ohne Frust.

Die **Spielerführung** erfolgt durch:

- Weg zum Ziel (keine Open World, sondern nur ein Weg, wo man weiterkommt)
- Korridore, etc. (s. o.)

HUD/UI, Ästhetik & Emotion:

Die **Oberfläche** ist ebenfalls stylisiert und aufs Nötigste reduziert. Zudem:

- Farben der Blöcke & Partikel sind **kohärent mit Setting**
- Tropisches Setting, warme Farben, stilisierte Palmen und Gras sorgen für eine **freundliche Atmosphäre**
- Die **Musik verstärkt Zeitdruck**, aber bleibt spielerisch
- Der **visuelle Stil ist „cute“ und Pixar-inspiriert**, also zugänglich und hochwertig

Der Spieler bekommt durch Partikel **Feedback**, die **Farbcodierung** und das **Environment** sollen klar **lesbar** sein. Selbst bei kurzen Frustmomenten (z. B. durch Trial & Error bei Blocktypen) soll das **Spielgefühl positiv** bleiben.