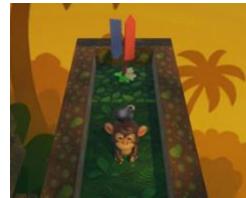


Bericht – Prakt. Level-Design Gruppe 07

Niko Tsetsas – Level 1



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.

Spatial Design:

Als weitere Kernmechanik und Weiterentwicklung des klassischen flachen Spielfeldes haben wir eine zusätzliche Dimension (Höhe) hinzugefügt. Dies passt gut zum geforderten Top-Down-Spiel in 3D und fügt neue strategische Möglichkeiten hinzu. Dieser vertikale Aufbau und Bewegung über Fahrstühle bewirkt, dass selbst kleine Ebenen wie mehrschichtige Spielwelten wirken. Damit wird das Spatial-Design psychologisch vergrößert, obwohl nicht mehr Blöcke als bei einem 2D-Spielfeld verwendet werden.

Die Blocktypen werden hauptsächlich als Hindernis eingesetzt, wodurch der Spieler zuerst den passenden Bombentyp finden muss, bevor er fortfahren kann. Dies verursacht Backtracking und Erkundung, wodurch derselbe Raum mehrfach vom Spieler verwendet und betreten wird und die Spielwelt hier erneut psychologisch erweitert werden kann.

HUD/UI:

Nicht-Diegetisch: Die Zeit, Bombentyp/-radius/-anzahl/-ausrichtung werden als UI-Elemente nur für den Spieler angezeigt. Es werden Formen und Visualisierung als derzeitigen Status verwendet (Ausrichtung der Pfeile, Bombentyp-Bild, ...), um den Spieler nicht mit viel Text zu verwirren. Die Darstellung der Zeit als Wecker erzeugt eine visuelle Affordanz für Dringlichkeit und Zeitdruck. Zudem wird keine konkrete Zeitangabe bereitgestellt, weil diese für den Spieler unwichtig ist. Der Spieler muss nur wissen, ob er noch Zeit hat und nicht wie viele Millisekunden noch übrig sind (bei einem Speedrun wäre dies erst von Relevanz, wird aber nicht unterstützt).

Spatial: Die Anzahl an platzierbaren Bomben wird im Raum über dem Spieler angezeigt. Dadurch sind der Kontext und die Sichtbarkeit eindeutiger und der Spieler muss nicht am Rand suchen, um zu wissen, ob er wieder eine Bombe legen kann.

Meta: Um die Dringlichkeit der übrigen Zeit deutlicher zu machen, wird ab einem Threshold ein Wecker-Ton abgespielt und der Wecker fängt an zu ruckeln. Die Immersion ist stärker und der Spieler wird an die Zeit erinnert.

Temporär: Die Kommunikation mit dem Spieler wird temporär mit einer Chat-Box dargestellt. (Text sollte vermieden werden, aber mindestens die Tastenbelegungen müssen angezeigt werden, sonst kann man das Spiel nicht spielen).

Balancing:

- die Mechaniken werden nacheinander einzeln erklärt (Fahrstuhl, Zeit(-Item), Wasserbombe mit Feuerblock, auf Eisblock keine Bomben, Bomb-Range-Item, ...)
- Items nicht zu mächtig: manche Items sind nur für die nächste Bombe gültig, dadurch muss der Spieler entscheiden, ob er sie jetzt schon einsammelt oder noch wartet
- Bomben nicht zu mächtig: nur spezielle Bomben-/Block-Kombinationen sind möglich und die Anzahl an Bomben mit einsammelbaren Bomben-Items ist limitiert

Weitere Überlegungen:

- die Soundeffekte haben keinen Spatial Blend (nicht räumlich), da Bomberman durch die Partikel und Geräusche Spaß macht und die Räumlichkeit keinen nützlichen Effekt in diesem Spiel hätte
- das Ziel ist direkt zu Beginn auf einer unteren Ebene sichtbar (Zielfahne aus Mario-Spielen und Schachbrettmuster aus Rennfahren mit dem Ziel assoziiert)