

Hochschule Luzern
Studio Game Design & Engineering Extended
Dozenten: Dragica Kahlina, Sebastian Hollstein

Wie gestalte ich ein Level, welches den Spieler zum Spielen motiviert?

Richener Janine
Waldheim 59
4600 Olten
079 460 66 73
janine.richener@stud.hslu.ch

Digital Ideation, 3. Semester

Umfang: 3979 Wörter
Abgabedatum: 03.11.2019

Einleitung

In diesem Modul wollte ich mich vertiefter mit Player Engagement auseinandersetzen, und herausfinden, wie man das Bedürfnis nach einem Spiel wecken kann. Meine Erkenntnisse wollte ich in einem eigenen Spiel austesten. Eine kurze Recherche ergab diverse Antworten, zum Beispiel eine packende Story, gute Mechanics oder gutes Level Design. Da ich über keine C#-Kenntnisse verfügte, um ein Spiel und dessen Mechanics zu schreiben, und acht Tage zu wenig Zeit gewesen wären, um eine gute Story zu schreiben und sie als Game umzusetzen, entschied ich mich dafür, meinen Fokus auf den das Level Design zu legen. Aus dieser Entscheidung entstand folgende Fragestellung für diese Arbeit:

Wie gestalte ich ein Level, welches den Spieler zum Spielen motiviert?

Recherche

Zu Beginn meiner Recherche schaute ich auf dem Youtube-Kanal von Game Maker's Toolkit diverse Videos an, die sich mit Player Engagement und Level Design auseinandersetzten. Speziell informativ war zwei Videos mit dem Namen «How to Keep Players Engaged (Without Being Evil)» und «5 Amazing Levels from 2017». In diesen Videos werden diverse Aspekte von gutem Level Design beleuchtet, die für meine weitere Arbeit relevant waren. Des Weiteren bin ich während meiner Recherche auf die 10 Prinzipien des Level Designs¹ gestossen, die weitere Tips für gutes Leveldesign gaben. Während ich bereits im Skizzierprozess meines Games war, stiess ich auf ein Video, welches als grössten Rat mitgab, seine Levels im Voraus zu benennen, damit man sein Level besser planen kann und es besser aufeinander abgestimmt wirkt². Zum Schluss stellte ich eine Liste von Kriterien, nach welchen ich mein eigenes Level gestalten wollte.

1. Safe zones zum Testen der Spielmechanik
2. Steigende Schwierigkeit
3. Manipulierbare Umgebung
4. Selbsterklärend
5. Optionale Features für zusätzliche Herausforderungen
6. Design follows mechanics
7. Benenne deine Levels / Level Abschnitte im Voraus

Game Engine

Nachdem ich meine Recherche grösstenteils abgeschlossen hatte, musste ich mich für eine Game Engine für mein Spiel entscheiden. Da ich über keine Programmierfähigkeiten in C# verfügte, in dessen Sprache die meisten Engines geschrieben werden, suchte ich zuerst nach einer alternativen Lösung, die ich in Bitsy³ fand. Bitsy ist eine simple von Adam Le Doux kreierte Pixelengine, in der man ohne Programmierkenntnisse simple Spiele erstellen kann. Nach ein paar Test mit der Engine musste ich feststellen, dass sie zu wenige Mechanics beinhaltet, um für mich von Nutzen zu sein. Man konnte lediglich laufen, mit wenigen Objekten interagieren und dadurch Text in Dialogboxen anzeigen.

¹https://www.gamasutra.com/blogs/DanTaylor/20131006/197209/Ten_Principles_of_Good_Level_Design_Part_2.php

² <https://www.youtube.com/watch?v=HyLL0W4mHnc>

³ <https://ledoux.itch.io/bitsy>

Deswegen folgte ich dem Rat der Dozentin Dragica Kahlina, welche mir eine funktionsfähige 2D-Plattformvorlage in Unity empfahl, in welcher ich dann mithilfe von Prefabs selbst ein Level bauen konnte. Auch diese Option testete ich zuerst aus, bevor ich mich dann definitiv für die Benutzung derer entschied. Die folgenden 2 Tage verbrachte ich dann damit, die Unity Oberfläche und die Vorlage soweit zu verstehen, dass ich Änderungen daran vornehmen zu wusste und so mein eigenes Level bauen konnte.

Game

Als letzter Schritt meiner Arbeit ging es um die Umsetzung meiner Recherchen in Form eines selbst erstellten Game Levels. Bevor ich mit dem eigentlichen Design anfing stellte ich mir zuerst zwei Fragen: Was kann die Spielfigur und was kann die Game Welt? Die Figur kann springen, sie kann laufen und sie kann sterben. Die Welt hat begehbare Plattformen, Deathzones, Respawns, einen Ausgang, verschiedene Ebenen, man kann Münzen sammeln und die Kamera folgt dem Spieler.

Nachdem ich diese Kriterien festgelegt hatte, begann ich, analog diverse Levels zu zeichnen und dabei meine definierten Guidelines zu berücksichtigen. Dabei entstand ein in acht Abschnitte unterteiltes Level.

Introduccion

Easy obstacles, showing you what to expect in the game without high risk obstacles. Coins lead the way.

Concept of jumping on platforms/ over pits and deathzones and secret paths is shown.

Unreachable

Area you can see at the start of the game, but not reach. Trying will kill you, but since you are at the start, it doesn't matter.

Later on, you will find out that you can jump on a cloud and backtrack to this place.

Which way to go?

Branching path, one of them is easier to climb, the other one offers somewhat of a challenge.

Player learns that there are multiple ways to overcome a section.

The Climb

Tricky climbing section upwards. If you fall you will likely have to do the whole climb again. Optional challenging platforms for more coins. If you mess them up, you will fall straight to hell.

Player can refine his jumping skills with possible loss of progress, but not death. (minimize frustration)

Heaven

Jumping on clouds. Mess up and you die.

This part introduces clouds as platforms. The player may want to backtrack and explore the skies.

The Fall

Just a long fall with lots of coins to collect.

Meant as a little reward and to bring together heaven and hell.

Hell (optional)

Tricky underground section with lots of pits and not much room to navigate and time your jumps.

If the player messes up, he will die and has to redo the whole level.

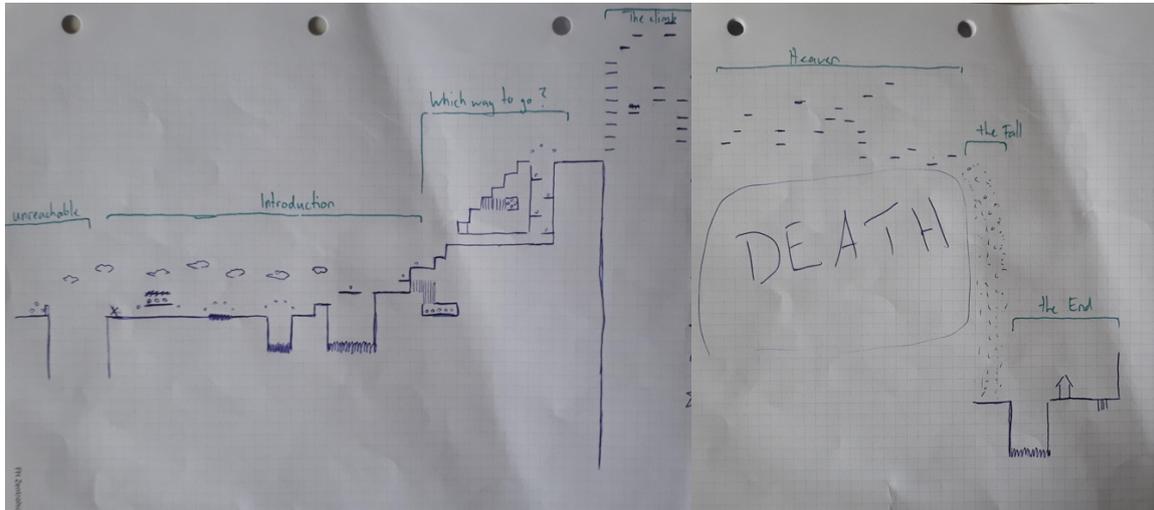
There are lots of extra coins to get, but at a high risk.

Final segment before the end of the level.

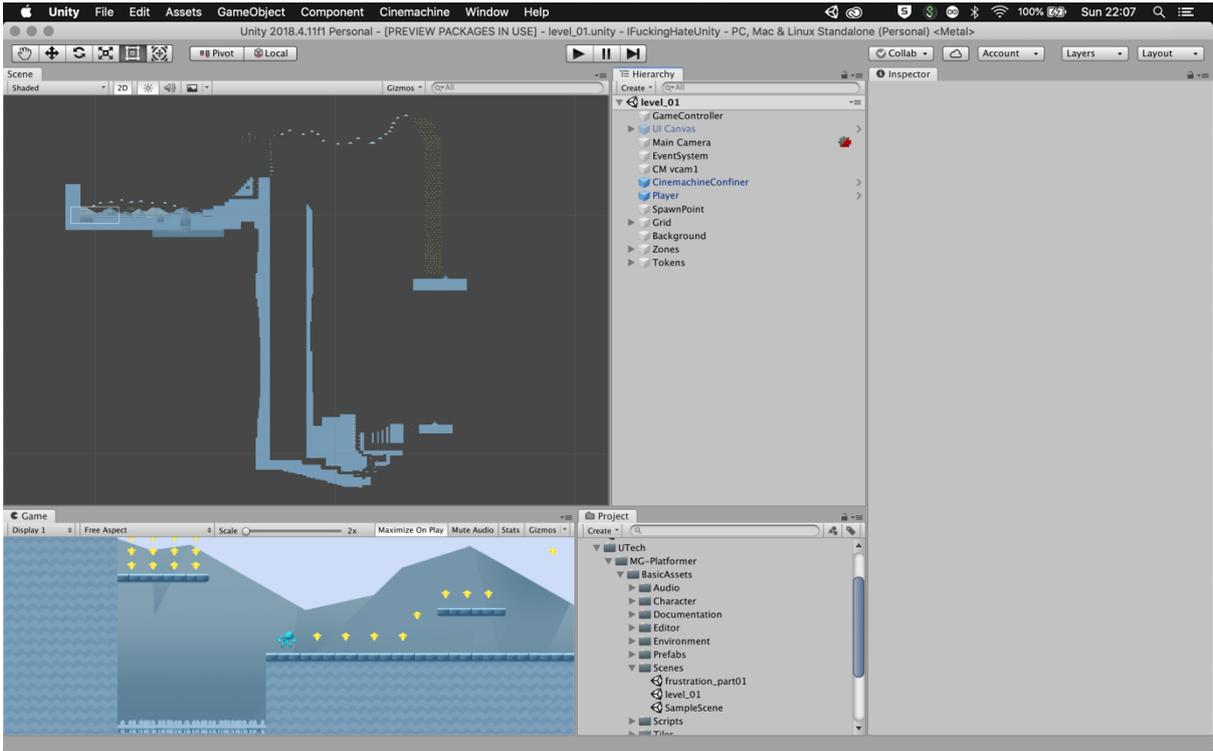
The End

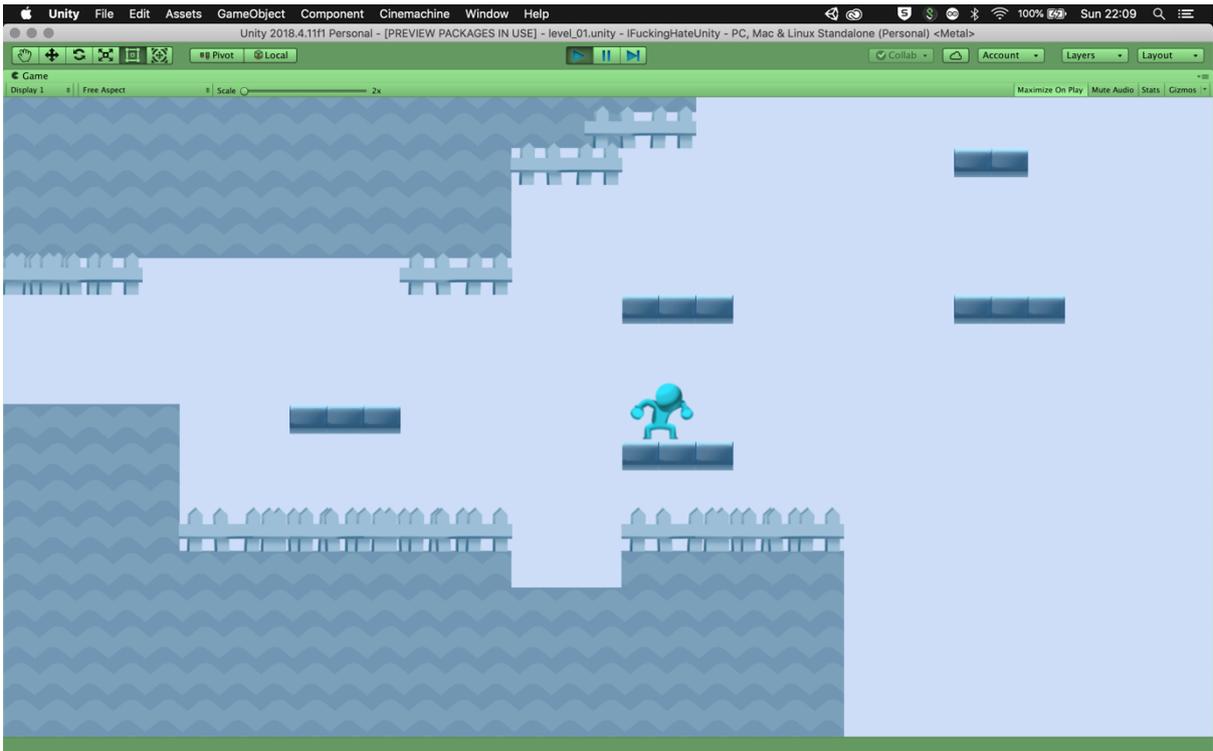
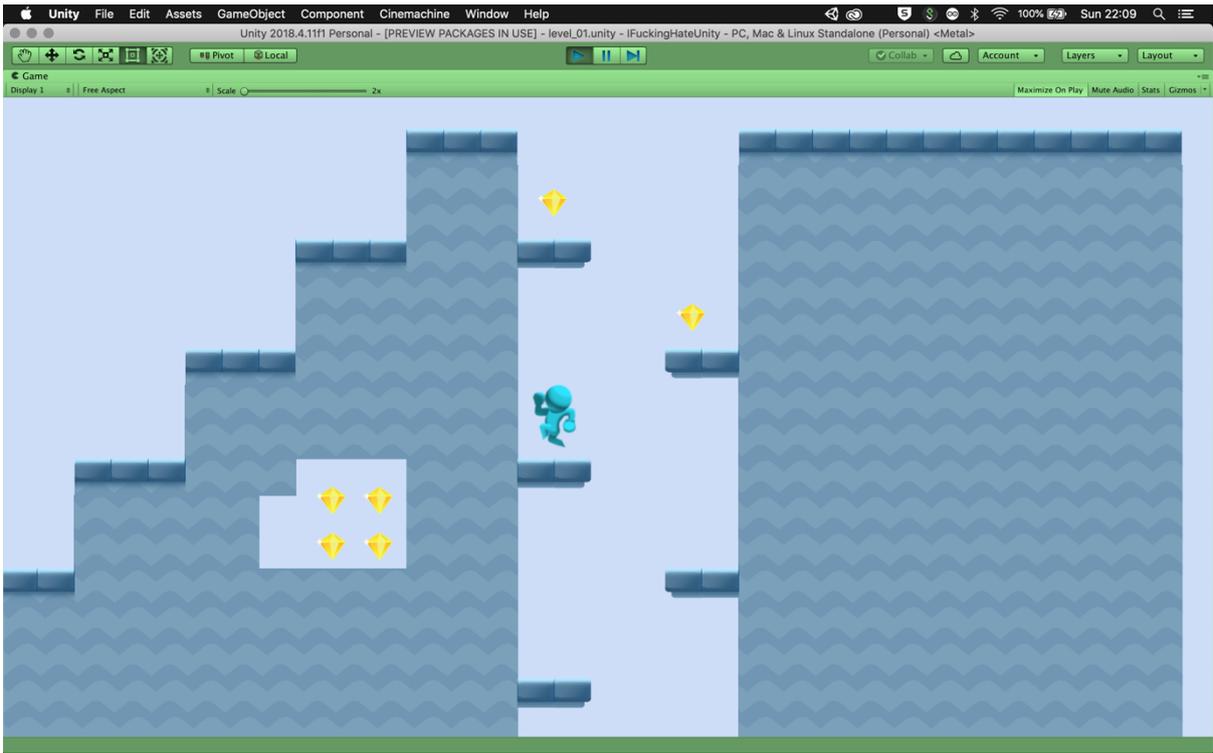
Endzone. Little extra stash of coins if you jump over the house and walk a little further.

Nothing more.



Das finale Spiel sah dieser letzten Skizze sehr ähnlich, vor allem der Beginn des Levels. Der hintere Teil, den ich nicht sehr detailliert ausskizziert habe, war um einiges schwieriger zu gestalten, da ich keinen konkreten Plan hatte und eher spontan das Level baute.





Quellen

<https://www.youtube.com/channel/UCqJ-Xo29CKyLTjn6z2XwYAw> (aufgerufen am 03.11.2019)

https://www.youtube.com/watch?v=hbzGO_Qonu0 (aufgerufen am 03.11.2019)

<https://www.youtube.com/watch?v=lamAqI8v7Y0> (aufgerufen am 03.11.2019)

https://www.gamasutra.com/blogs/DanTaylor/20131006/197209/Ten_Principles_of_Good_Level_Design_Part_2.php (aufgerufen am 03.11.2019)

<https://www.youtube.com/watch?v=HyLL0W4mHnc> (aufgerufen am 03.11.2019)

<https://ledoux.itch.io/bitsy> (aufgerufen am 03.11.2019)