

Leveldesign Workshop

Leonhard Gläser

Level Designer & 3D Artist at
Amberdive Interactive



Amberdive
Interactive







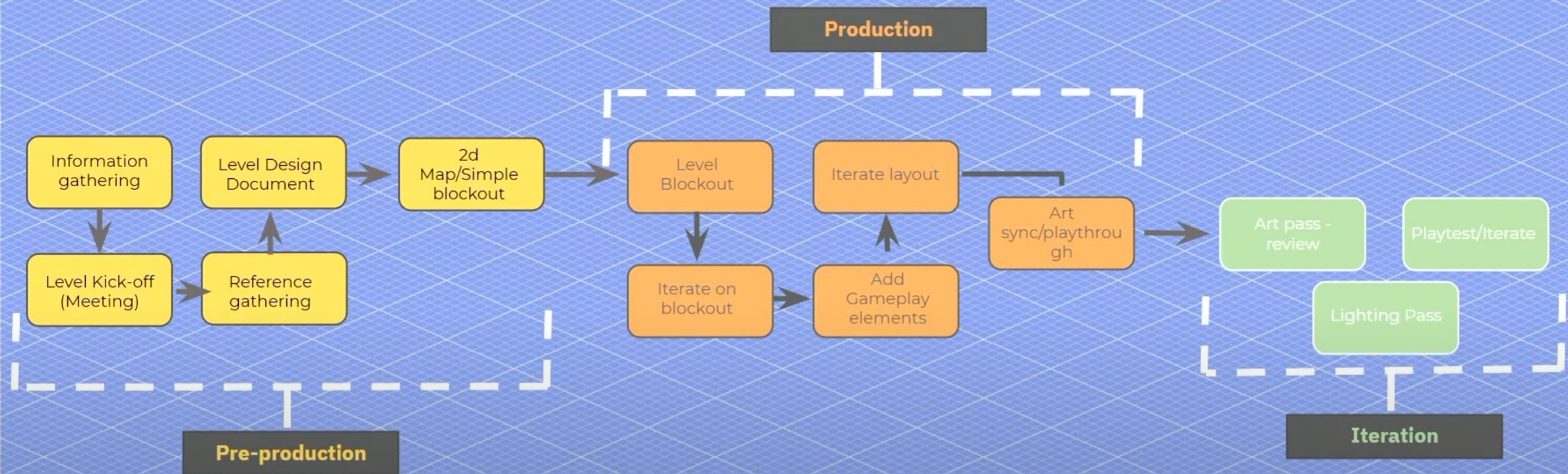
Leveldesign Aufgaben

Levels (Playable Spaces) in der
Game Engine bauen

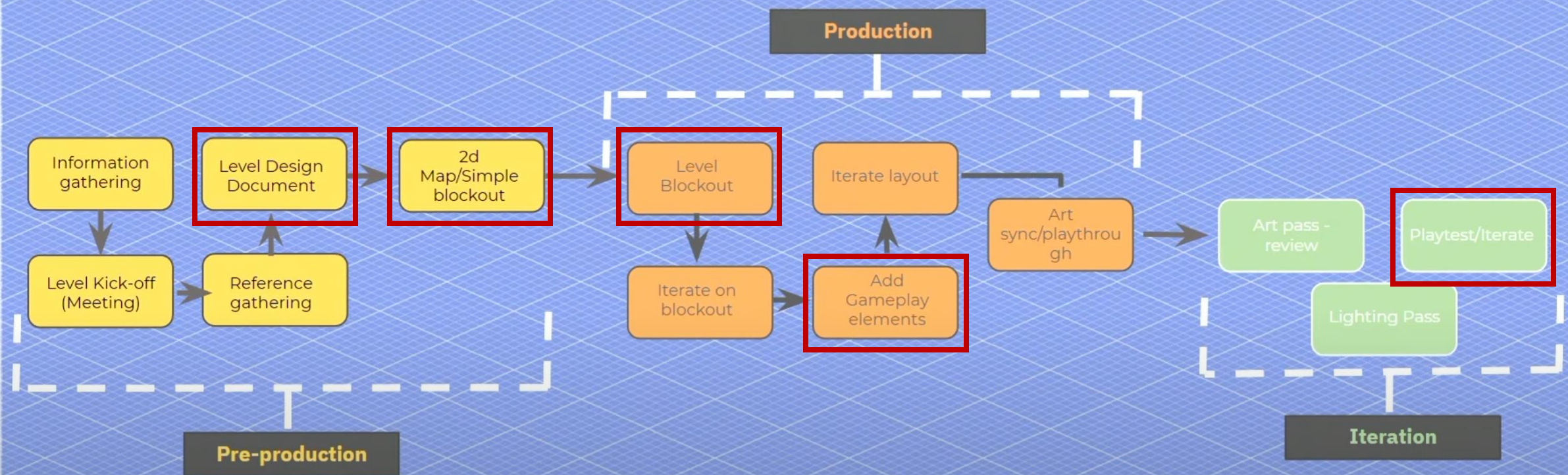
- Spielerführung
- Dramaturgie (Flow)
- Linear oder nichtlinear
- Gamedesign/Gameplay steht
im Vordergrund
- Keine Art-Assets, aber
Komposition (+Beleuchtung)



Level 1 - 3: Pipeline



Level 1 - 3: Pipeline



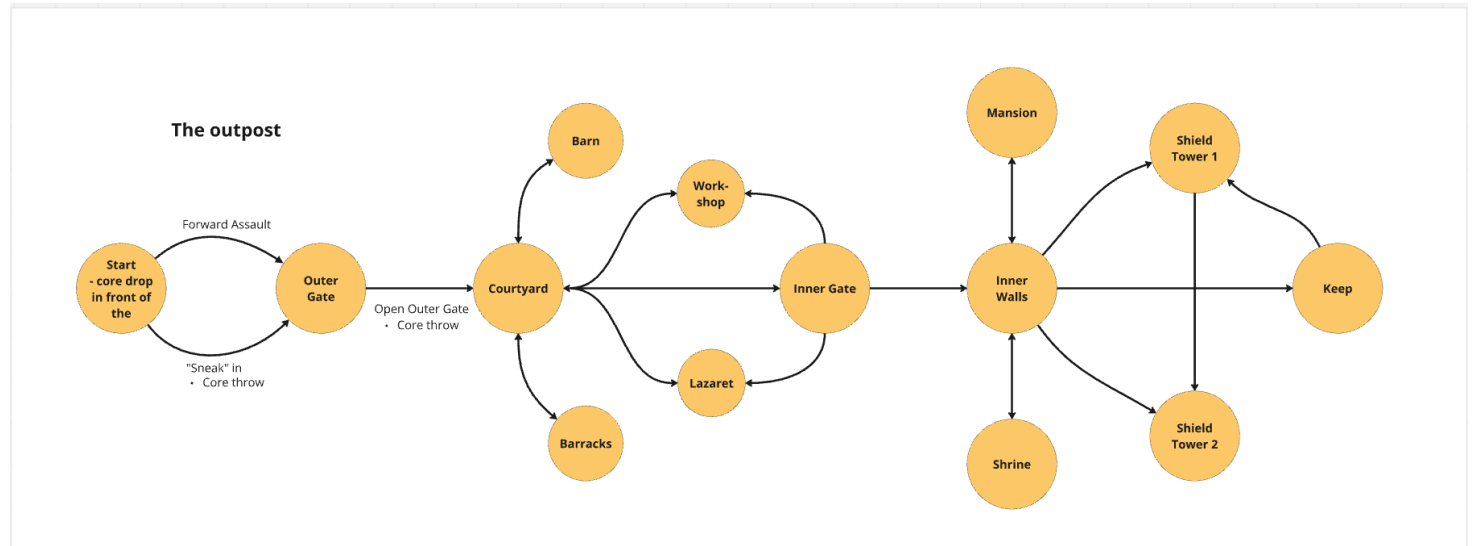
Text design

- Goals
- Elements
- Gameplay beats
- World building



Diagrams

- Layout structure

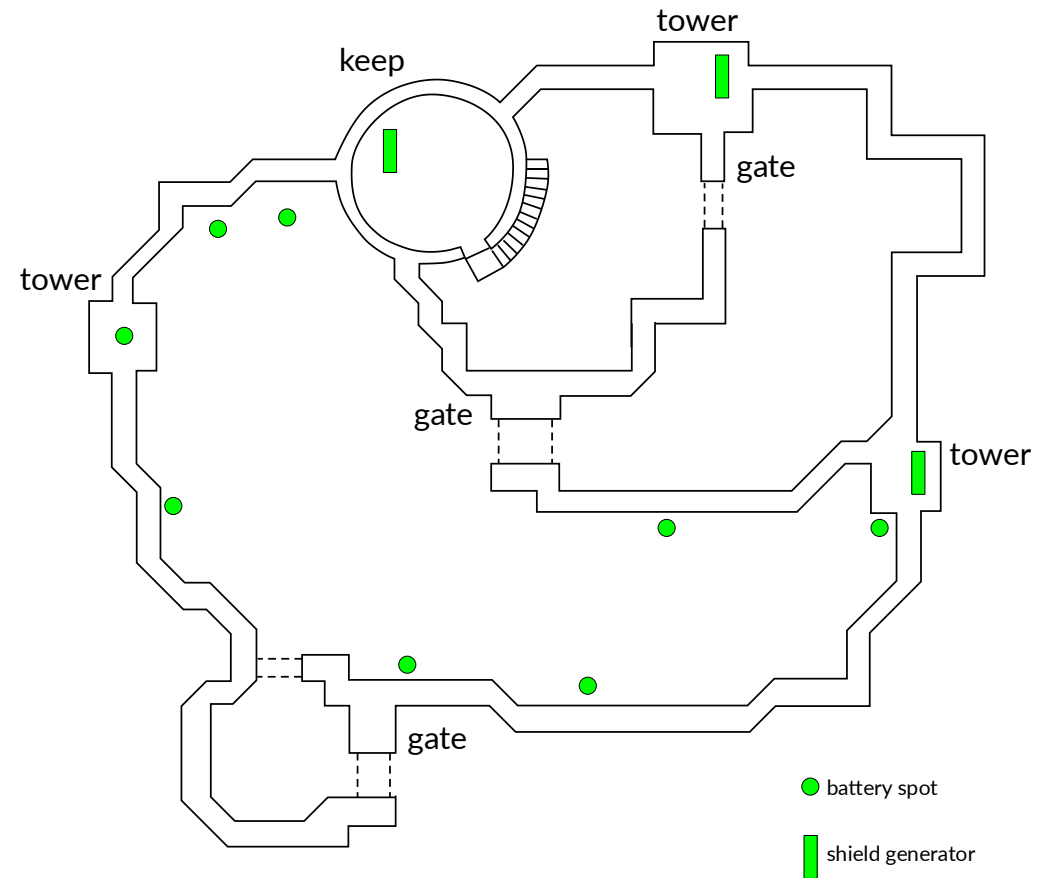
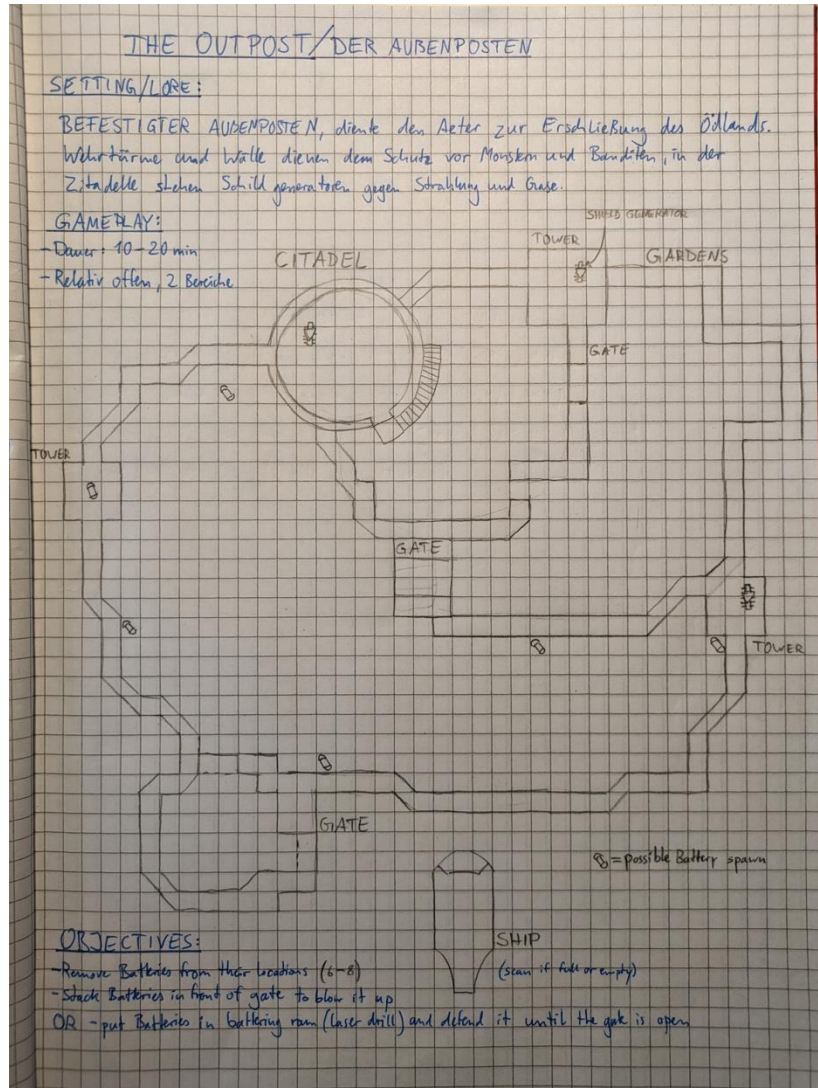


Diagrams

- Layout structure
- Pacing

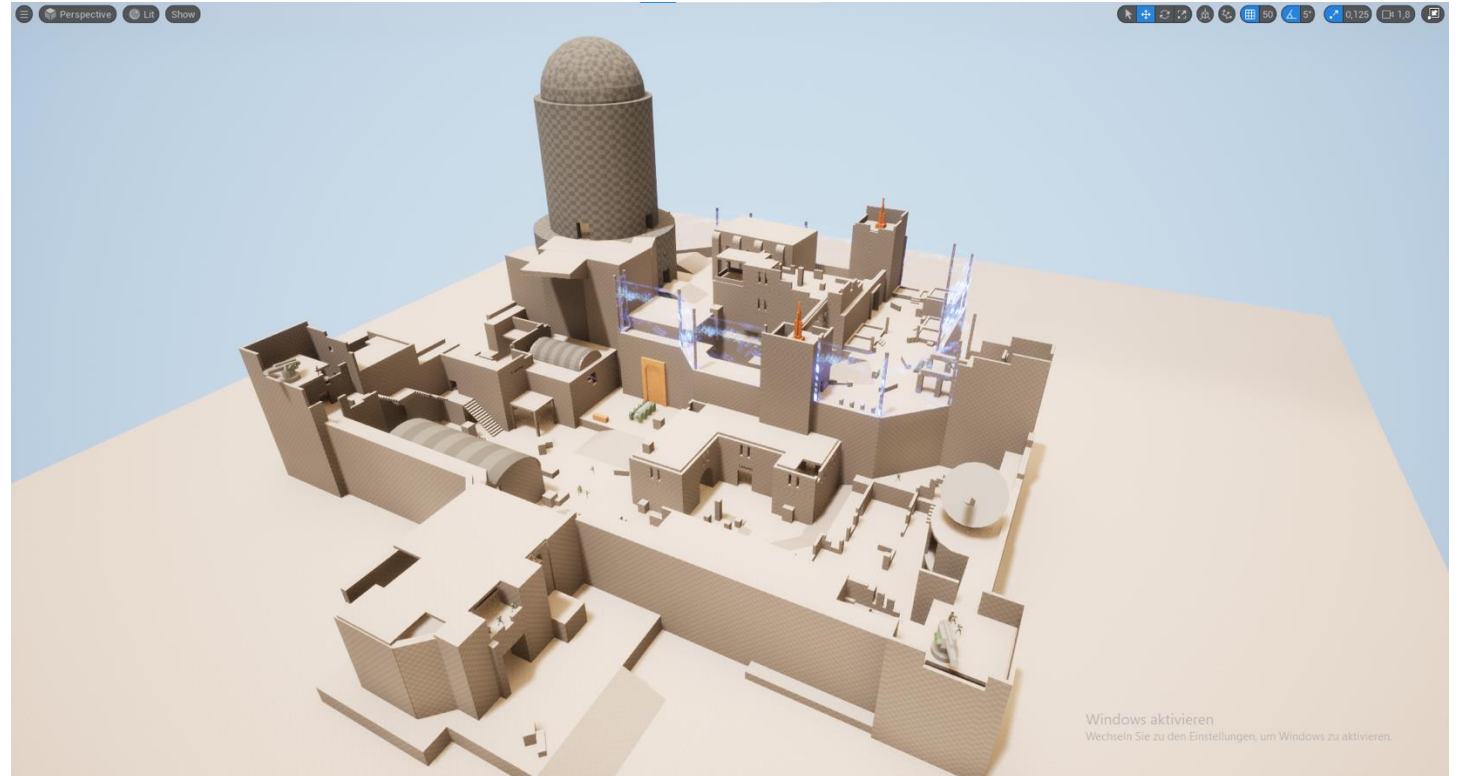


Paper Map



Blockout

- „Greyboxing“
- In Engine
- UE5 Plugin -> Blockout Tools
- Simple Event-Scripts
- Direkt Gameplay testen
- Schnelle Iterationen



Level Design Prinzipien

- Lernen der Spielmechaniken in sicherer Umgebung
 - Lineare Steigerung der Herausforderungen
 - Wiederholungen (z.B. 3-mal hintereinander Doppelsprung üben)
 - Abwechslung von Movement Mechanics (z.B. Rennen -> Springen -> Klettern)
 - Abwechslung im Gameplay (Exploration -> Traversal -> Combat)
- Kontraste!

Aufgabe: Simples 2D Jump 'n' Run Level

- 1-2 Minuten Gameplay
- Einfacher Einstieg, graduell schwieriger
- Wiederholungen & Skill Gates
- Kontraste