

Entwicklungsreport

Dungeon Keeper 2

Phase 3: Das Level-Design

Eine der wenigen Schwächen von Dungeon Keeper war das Level-Design.

Wir haben die Entwickler gefragt, was sie diesmal besser machen wollen.

Nachdem wir aus dem englischen Bullfrog-Hauptquartier bereits über die Konzept- und Realisierungsphase von **Dungeon Keeper 2** berichtet haben, nehmen wir uns in der dritten Folge unseres Entwicklungsreports das Level-Design vor.

Tiefnachts im Mana-House

Es ist 20 Minuten nach Mitternacht, doch im Mana-House,

dem Bullfrog-Gebäude im Guildford Business Park, gehen die Lichter niemals ganz aus. Vom mehr als dreißigköpfigen **Dungeon Keeper 2**-Team sind noch zwölf Leute im Großraumbüro anwesend. Auf dem Schreibtisch von Shintaro Kanaoya erkaltet langsam eine Fertigpizza, während er einem seiner Mitarbeiter seine Vorstellungen über das Ende des 14. Levels auseinandersetzt. Kanaoya ist

der leitende Level-Designer; er war bereits an **Dungeon Keeper**, **Gene Wars** und **Syndicate Wars** beteiligt. »Ich liebe es, nachts zu arbeiten«, erzählt er uns. »Alles ist ruhig, und man kommt sich vor wie das Mitglied einer verschworenen Gemeinschaft.«

Freiheit für Designer

Level-Designer genießen bei ihrer Arbeit eine größere Freiheit als beispielsweise Grafi-

ker. Sofern sie die ungefähren Vorgaben für die Missionskarten wie Maximalgröße oder Spieldauer einhalten, können sie die Levels frei nach eigenen Vorstellungen entwerfen. Natürlich muß Kanaoya darauf achten, daß sich seine Leute möglichst unterschiedliche Einsätze ausdenken. Bei einer Umfrage kritisierten viele Spieler neben dem etwas wirren Kampf vor allem das eintönige Level-De-

Ein Schwarm lästiger **Flutter-Feen** schwirrt ärgerlicherweise in unserer Schatzkammer herum.





Auch in dieser übersichtlichen Perspektive (fast ganz herausgezoomt) sind die aufwendigen **Lichteffekte** noch gut zu erkennen.

sign im ersten Teil. Diesmal wollen die Bullfrog-Leute alles besser machen: Keine Mission soll der anderen ähneln; jede soll andere Siegbedingungen aufweisen. Zwar wird das endgültige Ziel immer gleich sein: Ein Zauber muß gefunden oder erobert werden, um ein weiteres von insgesamt zwanzig magischen Schlössern zur Oberwelt zu öffnen. Doch gelegentlich wird einer der edlen Helden diesen Zauber tragen, manchmal wird er vergraben oder versteckt sein, und zuweilen muß er einem anderen Dungeon Keeper mit Waffengewalt entrisen werden.

Brutzel-Hühner

»Warum kann sich das Huhn nicht in ein Brathähnchen verwandeln, wenn der Spieler

es in die Lava wirft?« Kanaoyas Stimme verrät die Begeisterung über seine Idee. Der angesprochene Programmierer schaut eher genervt – wieder einmal zeigt sich, warum die Level-Designer bei ihren Kollegen oft nicht sonderlich populär sind. Da sie ununterbrochen das Spiel spielen, um ihre Missionen auszutesten, entwickeln sie auch die abstrusesten Ideen und finden immer wieder Fehler. Ständig stehen sie bei den Programmierern auf der Matte und verlangen kleine Änderungen. Kürzlich wurde auf Vorschlag von Kanaoyas Leuten eingeführt, daß bei einer Keilerei im Monster-Versteck die Schlafgelegenheiten (Särge, Schleimhaufen et cetera) zerbrechen. »Das ist doch nur logisch«, meint Kanaoya. Die



Zwei mächtige **Riesen** sind in unsere Hühnerfarm eingedrungen.

Arbeit, die den Programmierern dadurch entstand, interessiert ihn nur wenig: »Wir wollen ein möglichst perfektes Spiel erschaffen.« Seine kühnsten Träume darf er ohnehin nicht ausleben. Wenn es nach ihm ginge, gäbe es riesige, mehrstöckige Levels. Wendeltreppen und Aufzüge würden die Ebenen verbinden. »Aber das wäre dann wohl doch zu kompliziert«, räumt er ein.

Level-Labor

Wir fragen Kanaoya, wie genau ein Level entsteht. »Es gibt sechs Phasen: Konzept, Geschichte, Spielelemente, Karte zeichnen, spielen und schließlich ausbalancieren,« erklärt er. Das Konzept besteht in der Regel nur aus einem Satz wie »Ein Imp muß die Kammer im Nordwesten erreichen.« Drumherum wird eine kleine Story gestrickt, die in die Hintergrundgeschichte paßt. Dann überlegt der Designer, welche Elemente in diesem Level vorkommen: Gibt es gegnerische Keeper oder Heldengruppen? Hat der Spieler Zugriff auf alle Räume? Welche Monster sollen dabei sein? Schließlich wird die Karte im Editor gezeichnet. Damit ist die Arbeit jedoch noch nicht getan: Die Hälfte seiner Arbeitszeit spielt der Level-Designer immer wieder die frisch erstellte Mis-

Berufsbild: Level-Designer

Shintaro Kanaoya
(25), leitender
Level-Designer.



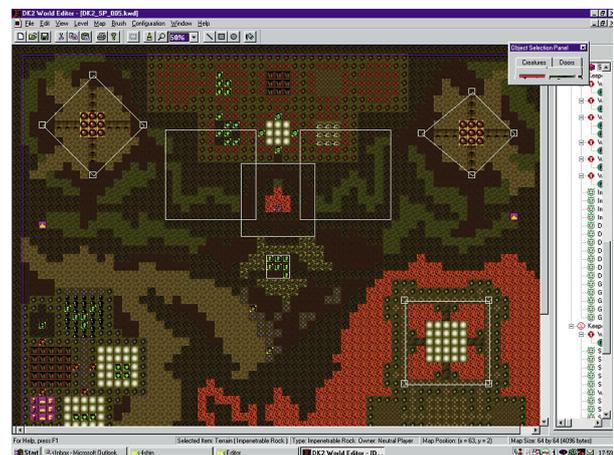
Tägliche Aufgaben: Arbeit mit dem Level-Editor, Testen neuer Dungeon-Abschnitte.

Ausbildung/Kenntnisse: Eine formelle Ausbildung ist nicht nötig. Die wichtigsten Voraussetzungen sind: Künstlerisches Verständnis, logisches Denken und ein Gefühl für das, was spannend ist.

Typischer Werdegang: Die meisten Level-Designer haben zu Hause für Freunde mit bekannten Editoren (Quake, WarCraft 2, Age of Empires) Missionen entworfen. Viele haben schon als Beta-Tester für Spielefirmen gearbeitet.

sion und sorgt dafür, daß sie gut funktioniert. Der Editor soll übrigens später veröffentlicht werden, entweder auf einer Zusatz-CD oder kostenlos im Internet.

In der nächsten Folge unseres **Dungeon Keeper 2**-Reports statten wir Bullfrogs Testabteilung einen Besuch ab. Die Tester haben die Entwicklung des Spiels absichtlich nicht verfolgt, damit sie unbefangen an die Sache herangehen können. **GUN**



In Bullfrogs hauseigenem **Level-Editor** entstehen alle Missionen.