

Game & Level Designer

[notwendig]

Aufgaben eines Game & Level Designers

Ein Game & Level Designer hat eine Vielzahl von Aufgaben, die sowohl die kreative Konzeption als auch die praktische Umsetzung von Spielideen umfassen.

1. **Konzeptentwicklung:**

- Entwickeln von Spielideen und -konzepten.
- Erstellen von Design-Dokumenten, die Spielmechaniken, Spielwelt, Story, Charaktere und Ziele detailliert beschreiben.

2. **Mechanik-Design:**

- Entwerfen und Definieren von Spielmechaniken und Regeln.
- Balancing von Gameplay-Elementen für eine faire und herausfordernde Spielerfahrung.

3. **Level-Design:**

- Entwurf und Erstellung von Leveln, inklusive Layout, Herausforderungen, Gegnern und Belohnungen.
- Anpassung von Leveln an die Spielmechaniken und die erzählte Geschichte.

4. **Storytelling:**

- Entwicklung der Narration und Story-Struktur.
- Integration der Story in das Gameplay, um eine immersive Spielerfahrung zu schaffen.

5. **Charakterentwicklung:**

- Design von spielbaren und nicht-spielbaren Charakteren (NPCs), einschließlich ihrer Fähigkeiten, Hintergrundgeschichten und Motivationen.

6. **UI/UX-Design:**

- Gestaltung von Benutzeroberflächen und Spielerfahrungen, um intuitive und zugängliche Spielsteuerungen sicherzustellen.

7. **Prototyping:**

- Erstellung von Prototypen für Spielmechaniken und Level, um Konzepte zu testen und zu verfeinern.

8. **Spieler-Feedback:**

- Sammeln und Analysieren von Spieler-Feedback während des Entwicklungsprozesses.
- Anpassung von Design-Entscheidungen basierend auf Feedback.

9. **Kollaboration:**

- Zusammenarbeit mit anderen Abteilungen (z.B. Art, Programmierung, Audio), um eine kohärente Spielvision zu gewährleisten.
- Kommunikation mit dem Produktionsteam, um Zeitpläne und Meilensteine zu verwalten.

10. **Qualitätssicherung:**

- Durchführung von Tests zur Identifizierung und Behebung von Bugs.
- Feinabstimmung von Leveln und Mechaniken für das optimale Spielerlebnis.

Besondere Verantwortung des Lead Game/Level Designers:

Vision & Problemmanagement:

- Entwickelt und pflegt die kreative Vision des Spiels, um Konsistenz zu gewährleisten.
- Stellt sicher, dass alle Designelemente zur Gesamterfahrung des Spiels beitragen.
- Identifizierung und Lösung von Design-Problemen, die den Projektfortschritt beeinträchtigen.
- Anpassung der Spielkonzepte basierend auf technischen oder zeitlichen Beschränkungen.

Revision #5

Created 14 February 2024 10:50:37 by max

Updated 27 February 2024 17:33:11 by max