



Wie man es schafft dem Leveltester klar zu machen, dass die Schwächen des eigenen Levels eigentlich gar keine Schwächen sind, damit man nichts ändern muss

Von gabiza7

Ausgangssituation:

*Der ganze Raum ist komplett dunkel*

Levelbauer: »Ja, das ist wegen der Atmosphäre, weil wenn das so dunkel ist, einfach schöner aussieht und wenn man es heller will, kann man ja auch einfach die Magnesiumfackeln benutzen tun. - Keine Sorge, hab das in TREP extra so gemacht, dass die Spieler 1000 Magnesiumfackeln haben, wenn man also schnell spielt, reichen die für's ganze Level.«

Tester: »Ja, ist schon klar, aber etwas heller sein könnte es trotzdem, außerdem bedeutet Schwarz ja nicht automatisch mehr Atmosphäre, da muss man eher beleuchten und sowas....«

Levelbauer: »Stimmt, das wollte ich auch erst machen, aber dann hab ich gelesen, dass man Strom sparen kann, wenn der Bildschirm überwiegend schwarz ist und dann dacht ich mir eben so, dass könnt ich gleich in meinem neuen Level machen, hab jetzt übrigens auch Energiesparlampen im Haus.....  
«(erzählt von Energiesparlampen und dass er/sie es unmöglich findet, dass es im TRLE bei der Beleuchtung immer nur noch die normalen Glühbirnen gibt und deshalb macht er/sie auch keine Beleuchtung im TRLE mehr)

Tester: »Achso ja, also Stromsparen also, hm, muss ich auch mal versuchen, aber was ist jetzt mit dieser Papierwand hier?« (Hat Magnesiumfackel angemacht)

Levelbauer: »Die ist toll, nee? Schon, gell. Also das ist so, wenn ich mehr Papierwände mache dann hab ich mehr Platz auf meiner Map beim Bauen, dann hab ich gleich einige Squares mehr, außerdem hab ich gehört, dass das jetzt mit diesen dünnen Wänden architektdingsmäßig der neueste Renner aus USA sein soll.«

Tester: »Hm, verstehe also wenn die professionellen Architekten das sagen, dann wird schon was dran sein.« *Kurze Zeit später:*  
»WOAH, EY, WAS IS'N DAS JETZT?!!!! DER WAR VORHER NOCH NICH DA, AR\*\*\*\*\*« *(Wird von einem SAS überfallen, der plötzlich direkt ein Square vor ihm auftaucht)*

Levelbauer: »Das ist ein Gegner, den musst du Abschießen.« *(grinst ganz stolz*  
*\*Information exklusiv für TRForge-Leser, da der Leveltester das über den normalen Chat ja nicht sieht\*)*

Tester: »Ach nee jetzt, gut, dass du mir das sagst. Nee, jetzt im Ernst, warum taucht der aus dem Nichts auf?«

Levelbauer: »Ist doch logisch, dann wird das Ganze spannender, ist doch sonst langweilig, wenn du so gehst und auf einmal kommt so ein Gegner einfach bloß aus ner Mauerritze hervorgesprungen.«

Tester: »Ja, aber dass der einfach so auftaucht ist nicht realistisch.«

Levelbauer: »Ist ja kein Problem, kann ja in der Readme einfach schreiben, dass die Leute sich die SAS als Geister vorstellen sollen, weil Geister können ja einfach so auftauchen, glaub ich zumindest, in Harry Potter war das doch auch so, oder?«

Tester: »Keine Ahnung, das hab ich nie gespielt.«

Levelbauer: »Nee, das ist ja ein Kinofilm oder mehrere, das kann man nicht spielen oder doch, das kann man auch spielen, stimmt, als ich in Teil 2 bei der PS1-Version war, bin ich immer da bei den Schnecken da gestorben, dann hab ich aufgehört das zu spielen, hab dann sowieso gelesen, dass die Harry Potter-Spiele in Spielezeitschriften keine so gute Bewertung bekommen haben, also keine so gute Bewertungen wie mein Level dann bekommen wird.«

Tester: »Ja, sehr (un)interessant.«

Levelbauer: »Ui, jetzt musst du mal gucken, jetzt kommt was ganz Tolles, sieh mal das eine Square da.«

Tester: »Da gibt es viele Squares, die alle gleich aussehen, welches meinst du denn?«

Levelbauer: »Ja, das eine da, das siehst du nicht, kann ja nicht sein, das sehe ja selbst ich, obwohl ich das Level gebaut habe.«

Tester: »Nee, kann da nichts besonderes sehen«

*Der Levelbauer bringt die Lara im Level des Testers per Remote-Desktopzugriff zu dem Square, das er so toll findet.*

Tester: »Achso, das da, jetzt. - Äh, das sieht ja trotzdem wie alle anderen aus und was kann ich da jetzt machen? *Drückt einfach mal ungeduldig STRG, Lara hebt eine Armbrust auf*  
Äh, ok, war die vorher auch schon da und ich hab se nur nicht gesehen?«

Levelbauer: »Nee, war'se noch nicht, das ist ja auch das Tolle daran, ich hab das in dem Code im LE so gemacht, dass die unsichtbar ist, aber man sie trotzdem aufheben kann, sowie in dem Beispiel-Level von Core Design, das mit dem Spiegelraum. Genial, dass ich das so perfekt in mein Level integriert habe, nicht? Das mit dem Spiegelraum hab ich jetzt mal weggelassen, weil den braucht man ja nicht unbedingt, außerdem weiß ich auch gar nicht wie das geht.«

*Tester ist so verwirrt, dass er irgendwie nicht weiß was er sagen soll. Spielt weiter*

*Lara rutscht eine Schräge hinunter und fällt anschließend unter Quieken meilenweit Richtung Boden. Sie trifft auf – die Sterbeanimation wird abgespielt (darauf wird jetzt nicht genauer eingegangen, um auch unseren jüngeren Lesern gerecht zu werden)*  
*Game Over*

*Unbeirrt lädt der Tester nochmals den Spielstand vor der „Todesschräge“, er guckt nach links, nach rechts, nach oben, nach unten und sucht verzweifelt einen alternativen Weg mit Überlebenspotential, wird aber nicht fündig.*

*Also, doch nochmal die Schräge runter, vielleicht ist dort ja irgendwas zum Festhalten. - Nein, es folgt ein langer Quieks und anschließend das Game Over. Also nochmal genauer gucken – wieder nichts.....*

*Nach 100 Versuchen und zwei kaputten Tastaturen kontaktiert der Tester wutentbrannt den Levelbauer.*

Tester: »SAG MAL WO MUSS ICH DA DENN BITTE HIN?!!!!!!! WAS HAST DU DA FÜR'N BEKACKTEN SCHEIß GEBAUT?!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!«

Levelbauer (sehr verdutzt): »Warum, was regst du dich denn so auf, du hast den Level doch jetzt durch. Kommst du nicht zum Startbildschirm zurück?«

Tester: »JA, NATÜRLICH, ABER NUR DESHALB, WEIL MEINE LARA STÄNDIG KAPUTTGEHT...« *(beschimpft den Levelbauer übelst)*

Levelbauer: »Ja, das soll ja auch so sein.«

Tester (hat sich mittlerweile wieder etwas beruhigt): »WIE bitte?! Ich hab noch nie in meinem Leben ein Level gespielt, wo die Lara am Ende stirbt, das ist doch auch unlogisch, wenn wir spielen, wollen wir Helden sein und nicht sehen wie die Figur am Ende stirbt.« *(ja genau, da könnte sich das neueste MoH mal ne Scheibe von abschneiden)*

Levelbauer: »Ja, so ist eben, das Leben oder in diesem Fall Sterben. Naja, also eigentlich, also ich hab mal so im Netz nachgeguckt, ob es da irgendwie sowas gibt, dass man so das Level beenden kann. Geht auch, hab ich aber nicht hinbekommen, weil der LE so blöd ist und dann dachte ich mir halt so, dass ich das so machen kann, dass die Lara am Ende stirbt, das geht dann ja einfacher. Naja, is ja egal und wie findst'n meinen Level?«

*Tester beendet kopfschüttelnd (\*wieder exklusiv Info\*) die ICQ-Verbindung zum Levelbauer und schaltet den PC aus.*

Hier geht's zur Hauptseite und allen Türchen des TRForge-Adventskalenders 2010:  
<http://trforge.net/advent/2010/>

Wichtig:

Jegliche Form der Veröffentlichung - egal ob entgeltlicher oder unentgeltlicher Natur der hier veröffentlichten Texte und Grafiken ist ohne die ausdrückliche und schriftliche Zustimmung des jeweiligen Urhebers/Autors untersagt. Die rein private Nutzung der jeweiligen geschützten Inhalte dagegen ist natürlich gestattet.