Tutorial zum Kartendesign für das taktische Spielhandeln im Deathmatch

am Beispiel des Ego-Shooters UNREAL TOURNAMENT (1998)

Von Dag Tore „Odysseus" Schulz

Anmerkung:

Dieser von mir verfaßte Text darf nicht ohne meine Erlaubnis für gewerbliche Zwecke genutzt werden.

Über Feedback freue ich mich jederzeit. Aber stellt Eure Fragen bitte im Forum von UnrealEd.info, wo ich mich auch gelegentlich rumtreibe.

Kontakt: odysseus.berlin@gmx.de

0 Vorwort und Terminologie

1 Ziel einer DM-Karte

2 Handeln des Spielers

2.1 Laufen und Kämpfen

2.1.1 Die Grundlage einer Kartenskizze
linear
scheinalternativ
alternativ
2.1.2 Besondere Bewegungsarten
Dodge
Impact Jump
Translocator
2.1.3 Kämpfen
Ständiges Bewegen
Dodgen
Deckung
Kampf über die z-Achse
Combo

2.2 Taktik im Kampf

2.2.1 Voraussetzung
intime Kenntnis der Karte
2.2.2 Vorbereitung
Vorhersehen
Vorausahnen
2.2.3 Eröffnung
Überraschen
Hereinlegen
2.2.4 Verlauf
aus der Reserve Locken
Vertreiben

3 Äußere Einflüsse auf das Spielhandeln

3.1 Spielfluß (Gameflow)

3.2 Plazierung von den Spielfluß steuernden Elementen

3.2.1 Eintrittspunkte in die Karte
3.2.2 Heilung
3.2.3 Waffen und Munition
3.2.4 PowerUps

3 Konsequenzen für das Kartendesign

4.1 Muster des taktischen Kartendesigns

4.2 Stufen des taktischen Kartendesigns

4.2.1 Taktisches Niveau Alpha
4.2.2 Taktisches Niveau Beta
4.2.3 Taktisches Niveau Gamma

Anhang A: Legende zur Richtungsskize
Anhang B: Grundregeln des taktischen Spielhandelns
Anhang C: Grundregeln des Kartendesigns
Anhang D: Handreichung für den Reviewer

0 Vorwort und Terminologie

Eine Karte für das taktische Spielhandeln zu erstellen, erfordert die Fähigkeit, selber als Spieler auf hohem Niveau spielen zu können. Wer seinen Spaß darin hat, mit 15 anderen Spielern im FFA zu spielen, der wird mit diesem Tutorial nicht bedient. Es geht mir hier eher um diejenigen Kartendesigner, die sich wünschen, sie könnten solche Karten erstellen wie z. B. DavidM, Tonnberry, CliffyB u. a. Dabei bespreche ich hier nur Fragen des Spielhandelns: Was kann ein Spieler in einer Karte alles machen, um zu gewinnen?

Am Beispiel von Unreal Tournament soll der Unterschied von gewöhnlichen und besonderen Bewegungsmustern deutlich werden, wie man diese nutzt und wie man im Editor die Voraussetzungen dafür schaffen muß. Es sollen Fragen des taktischen Spielverhaltens besprochen werden: Wie benutze ich als Spieler meine Intelligenz? Wie muß eine Karte aussehen, damit der Spieler taktisch spielen kann? Und schließlich folgt am Ende eine kleine Anleitung für den Anfänger.

Viele Spieler und Kartendesigner benutzen englische Begriffe. Meine Freunde und ich benutzen aber deutsche Wörter, und hier mache ich es ebenso.

Gameplay	Spielhandeln
Gameflow	Spielfluß
Map, Level	Karte
Mapper, Leveldesigner	Kartendesigner
Predictability	Vorhersagbarkeit (= Vorausahnen oder Vorhersehen)
Health	Heilung
Spawning Point	Eintrittspunkt
Connectivity	Verbindung der einzelnen Kampfplätze untereinander

Mein Dank gilt den Kartendesignern, die vor mir schon die Grundzüge der Taktik für Ego-Shooter formuliert haben, besonders DavidM.

Dank auch an meine Internet-Gemeinschaft auf UnrealEd.info, mit denen sich trefflich über’s Kartendesign streiten läßt. Keep on Mapping!

1 Ziel einer DM-Karte

Wer die Gefilde der Millionen von Spielern verläßt und eintritt in den elitären Kreis der Kartendesigner, der findet viele verschiedene Gruppen und Gemeinschaften, die sich miteinander austauschen und sich gegenseitig kritisieren oder loben. Letzteres ist natürlich das Ziel jedes Kartendesigners, der Wunsch nach Ruhm, nach Bekanntheit und Anerkennung. Einige Kartendesigner schaffen es, daß ihr Name den kleinen Kreis ihrer Gemeinschaft verläßt und international in der großen Gemeinschaft aller Kartendesigner bekannt wird.

Es ist aber nicht die eine große Idee, die jene Kartendesigner zum Ruhm geführt hat. Es sind vielmehr viele kleine Merkmale, die genau aufeinander abgestimmt sind und die zusammen ein perfektes und harmonisches Gesamtbild in der Karte ergeben. Die großen Kategorien des Kartendesigns kann ein Neuling sich erschließen, indem er sich die verschiedenen Spalten von Reviews anschaut: Was wird dort alles getrennt voneinander bewertet? Eine dieser Kategorien heißt oft **Gameplay**, hier als **Spielhandeln** bezeichnet. Die Merkmale des intelligenten taktischen Spielhandelns sind, wie schon erwähnt, Gegenstand dieses Tutorials.

Ein Spiel, das Deathmatches anbietet, sei es nun als 1on1, TDM oder FFA, will seltene Gefühle der Faszination, der Spannung, der Gefahr und des Abenteuers ansprechen. Der Ego-Shooter ist da eher für Einzelgänger, die im CTF- oder TDM-Modus gelegentlich Abwechslung suchen, während Taktik-Shooter wie CS von vorneherein den Spieler ansprechen, der aus dem Gruppenerfolg und der nötigen Selbstdisziplin seinen Spaß gewinnt. Wer dieses Tutorial liest, der gehört wohl eher zur ersten Gruppe der Spieler von Ego-Shootern.

Spannung und Faszination werden vom Spielhandeln des Spielers und der Atmosphäre einer Karte erzeugt. Ziel eines Kartendesigners muß sein, mit seiner Karte ein so hohes Maß beider Gefühle zu erzeugen, daß der Spieler auch ein zweites oder drittes Mal die Karte startet, um sich den Kick dieser beiden Gefühle zu holen. Dabei sind Spieler ganz unterschiedlich in ihrer persönlichen Vorliebe. Ich selbst will mehr fasziniert sein von einer Karte, während die deutsche Gruppe von Kartendesignern um DavidM („leet" oder auch „1337") Spannung als einzig wichtigen Faktor erachtet. Gleichwohl sollte ein Kartendesigner sich bemühen, beide Bedürfnisse gleichermaßen zu bedienen.

In diesem Tutorial geht es aber nur um die Spannung.

Das Kartendesign beginnt mit einer inneren Einstellung. Viele bauen ihre Karten, um sich selbst zu verwirklichen und dem Spieltrieb ihrer Phantasie nachzugehen. Dies ist aber eine Garantie für langweilige Karten! Eine Karte zu erstellen sollte nicht die eigene Lust, sondern die Lust aller anderen zum Ziel haben. Es gilt, vor der Gemeinschaft der Spieler zu bestehen, und da am ehesten vor den Top-Spielern! „Ich mappe für meine Phantasie" – dieser Satz fällt immer nur als Rechtfertigung eines Kartendesigners, der von seiner Internet-Gemeinschaft Prügel bezogen hat für Design-Fehler.

Grundregel des Kartendesigns

- Baue eine Karte nie für die eigene Lust, sondern immer nur für andere Spieler und Kartendesigner. Akzeptiere deren Kritik!

2 Handeln des Spielers

Um sich die einzelnen Merkmale des Spielhandelns zu erschließen, ist es nützlich zu fragen, was genau ein Spieler in einer Karte alles macht, wenn er sie spielt. Dies betrifft

- die virtuelle körperliche Bewegung der Spielfigur beim **Laufen und Kämpfen**, sowie
- **taktisches Verhalten** als Ausdruck intellektueller Beweglichkeit beim Spielen.

2.1 Laufen und Kämpfen

Ein guter Kartendesigner kann nur werden, wer gleichzeitig seine Fähigkeiten als Spieler ausbaut. Man muß selber erlebt haben, wann eine Karte die Bewegungsfreiheit einengt oder keine Möglichkeiten für etwas schierigere Bewegungen bietet, damit man selber ein entsprechendes Angebot schaffen kann. Wer den Impact Jump nicht beherrscht, der wird auch nicht von selber daran denken, die Höhenunterschiede der Ebenen angemessen zu gestalten oder die PowerUps außer Reichweite eines normalen Sprungs zu plazieren.

2.1.1 Die Grundlage einer Kartenskizze

Warum sind lange Gänge, die schnurgeradeaus führen, langweilig?

Beim Kinofilm kann das Auge des Betrachters gelassen nach rechts und links schauen, wenn das Opfer oder der Jäger lange geradeaus läuft. Beim Spiel aber konzentriert man sich auf ein Ziel, das man erreichen will, fixiert einen Punkt auf den Monitor, und wechselt ihn erst, wenn man ihn erreicht hat. Wenn dieser Punkt über einen gewissen Zeitraum derselbe bleibt, stellt sich Langeweile ein:

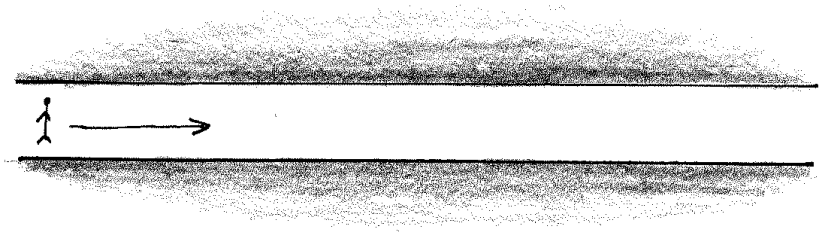


Abbildung 1

Diesen Gang entlangzurennen kostet Geduld, je länger, desto mehr. Wenn ich in einer Karte solche Wege erlebe, rufe ich die Karte kein zweites Mal auf.

Um dies zu vermeiden, müssen Richtungsentscheidungen durch den Spieler in einem kontinuierlichen Rhythmus erfolgen. Dieser Rhythmus wird durch den Gesamtplan der Map vorgegeben. Den Ort, wo ein Entscheidungszwang über eine neue Richtung herrscht, z. B. an einer Weggabelung, nenne ich **Richtungsknoten** (alternativ zum Begriff „Pathnodes" für die Bots).

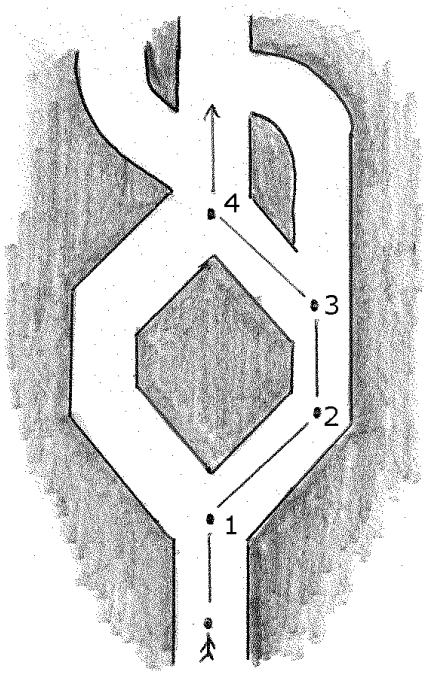


Abbildung 2

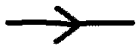
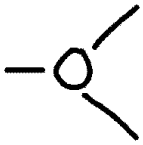
Das hier sieht schon anders aus als der eine lange Gang, wenngleich so ein Plan von Gängen noch allzu simpel ist. Der Plan macht aber deutlich, worauf es ankommt.

Der erste Richtungsknoten, der heraussticht, ist Nr. 2: Dort ist keine echte Richtungswahl möglich. Die Karte zwingt dem Spieler eine Richtungsänderung auf. Diesen Knoten nenne ich „**linear**".

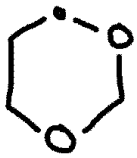
Nr. 1 und 3 haben miteinander gemeinsam, daß die Wahl der Richtung egal ist. Ob man von 1 aus nach rechts oder links geht: Nach 4 kommt man in beiden Fällen. Deshalb nenne ich diesen Knoten „**scheinalternativ**".

Nur Knoten Nr. 4 ist ist echt „**alternativ**": Man könnte zurückkehren zur 1 statt weiter vorwärts zu laufen.

Ich werde in diesem Tutorial öfter mit Skizzen arbeiten, die nicht wie in der obigen Abbildung auch die Architektur zeigen, sondern die nur das Laufmuster abstrakt abbilden. Eine solche Skizze nenne ich **Richtungsskizze**. Für die Elemente, aus denen sie sich zusammensetzt, starte ich hier eine Legende, die bei Bedarf erweitert wird:

Legende zur Richtungsskizze	
	eindirektionale Laufrichtung (Ausnahmeerscheinung in DM-Karten)
	bidirektionale Laufrichtung (Normalfall)
	linearer Richtungsknoten
	scheinalternativer Richtungsknoten

	verschiedene alternative Richtungsknoten
	Kampfplatz
	zwei linear miteinander verbundene Kampfplätze
	zwei scheinalternativ miteinander verbundene Kampfplätze

Richtungsskizze der Abbildung 2:	erste Scheinalternative in der Abbildung 2:	zweite Scheinalternative in der Abbildung 2:
		

Exkurs zu Kartenentwurf und Richtungsskizze:

Viele öffnen den Editor und bauen einfach drauflos. Auf halbem Wege wissen sie nicht mehr weiter und lassen die halbfertige Karte liegen, weil sie ihnen zu langweilig geworden ist, oder weil sie inzwischen neue Regeln des Kartendesigns gelernt haben, so daß ihnen die eigene Karte zu schlicht und zu schlecht erscheint. Um dieses Problem zu beheben, rate ich jedem Kartendesigner, vor dem Bauen einen **Kartenentwurf** anzufertigen, der die Architektur in Grundzügen komplett skizziert. So weiß man immer, was als nächstes drankommt.

Eine **Richtungsskizze** wie die obige zur Abbildung 2 erfüllt erst ihren Zweck, nachdem der Entwurf fertig ist. Man kann anhand dieser Richtungsskizze überprüfen, wie ein Spieler sich durch den Entwurf bewegen würde, ohne daß man erst wochenlang mit dem Editor arbeitet und dann von der Internet-Gemeinschaft Schelte erhält.

Grundregeln des Kartendesigns

- Fertige vor dem Bauen im Editor einen vollständigen Entwurf an, damit beim Bauen keine Leerlauf eintritt, weil die eigenen Ideen ausgegangen sind!
- Überprüfe den Entwurf durch Anfertigen einer Richtungsskizze!

Wichtig ist auch das **Zeitintervall** zwischen zwei Richtungsknoten. Es sollte nicht mehr als 2 Sekunden betragen; in dieser Zeit kann der Spieler ca. 1024 WE zurücklegen. Ein Zeitintervall, das bei 256 WE-Abständen oder kleiner entsteht, sollte als untere Grenze nur mit Vorsicht abverlangt werden. Denn eine Überflutung mit solchen Entscheidungszwängen stumpft die Sinne ab und kostet Konzentration, die der Spieler lieber in einem Kampf aufbringen will. Ein Spieler meidet wegen Überforderung eine solche Karte genauso wie eine, die ihn unterfordert.

Soll der Spieler doch einmal eine größere Strecke zwischen zwei Richtungsknoten zurücklegen, etwa eine große Halle durchqueren, so muß die Spielspannung aufrechterhalten werden durch mögliche Gefahren, z. B.

- Gegner von hinten (weil ein zweiter Eingang zur Halle neben dem soeben passierten liegt),
- Gegner von oben (Fenster, Galerie, Laufstege),
- Eingänge von rechts und links zugleich (man kann immer nur nach einer Richtung nach einem Gegner Ausschau halten),
- Gegner versteckt oder in Deckung (keine freie Sicht durch die gesamte Halle).

Auch möglich ist, die Aufmerksamkeit des Spielers auf längeren Strecken abzulenken durch einfallsreiche Architektur:

- eine sich scheinbar ins Endlose nach oben verjüngende Halle,
- raffinierte Trims,
- von der Decke hängende, hin- und herschwingende Lampen,

oder akustisch:

- das stampfende Maschinengeräusch über den Fenstern im Boden, durch die man auf die Industrieanlage im Keller blicken kann,
- das Geräusch des Windes, der sich an dem offenen Dach fängt.

Haben die Finger auf der Tastatur haptisch mal nichts zu tun, müssen Augen visuell und Ohren auditiv beschäftigt werden!

Grundregeln des Kartendesigns

- Laß zwischen zwei Richtungsknoten 512 bis 1024 WE Abstand.
- Laß geringere Abstände nur vereinzelt auftreten.
- Schaffe für größere Abstände eine Überbrückung der Spielspannung durch offensichtliche Gefahren oder durch Ablenkung mit besonderer Architektur bzw. Geräuschen.

Im Folgenden noch ein paar Worte zu den unterschiedlichen Richtungsknoten:

linear

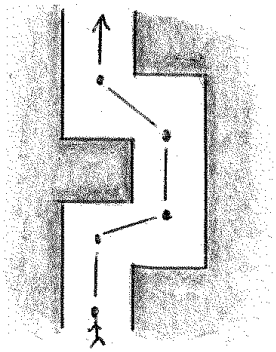


Abbildung 3

Diese Art, einen Spieler zu lenken, sollte nach Möglichkeit immer vermieden werden. Das skizzierte Beispiel zeigt zwar den Spieler in der Spannung erzeugenden Situation, daß er nicht weiß, ob nach der ersten Biegung ein Gegner auf ihn wartet. Aber er spürt schnell, daß diese Windung nur dem Zweck dient, ihm die Sicht zu nehmen.

Dieser Zweck ist zwar der Spannung förderlich, muß aber intelligent umgesetzt werden. In der Abbildung ist die Absicht des Kartendesigners allzu offensichtlich.

Dasselbe gilt für kurze Gänge zwischen zwei Räumen, welche die Durchsicht verhindern sollen:

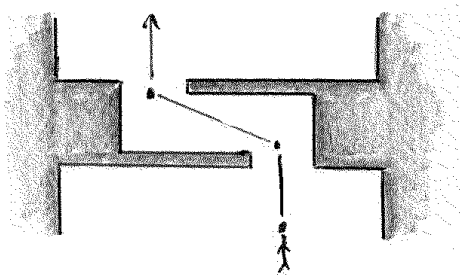


Abbildung 4

Der Spieler ändert seine Richtung nicht aus freiem Willen, sondern weil die Architektur es ihm aufzwingt. Tritt dieses Designprinzip in einer Karte gehäuft auf, provoziert es im Spieler Verärgerung.

Ausnahmen:

- Keinen Ärger empfindet der Spieler, wenn eine solche lineare Wegführung das Erreichen eines PowerUps erschwert. Der Zweck wäre z. B., es einem Gegner einfacher zu machen, den Spieler noch vor Erreichen des PowerUps zu erwischen.

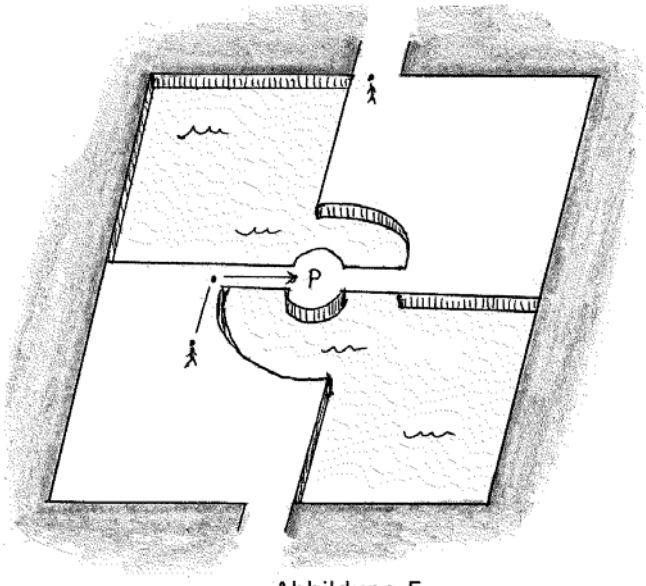


Abbildung 5

Das Beispiel soll Stege über einer Lava-Grube zeigen. Der Spieler aus Südost ist näher am PowerUp, aber der Weg ist gefahrvoll, weil der Gegner am Eingang Nord ihn bekämpfen kann.

Den linear lenkenden Richtungsknoten nimmt der Spieler hin, weil durch ihn die lustvolle Spannung der Gefahr entsteht. Den Steg zu betreten ist ein kalkuliertes Risiko, das man freiwillig eingeht – oder auch nicht. Gäbe es dort hingegen kein PowerUp, würde der Spieler sich über Richtungszwang und Zeitverlust ärgern. Hat ihm ein anderer das PowerUp weggeschnappt, ärgert er sich über sich selbst, was in Ordnung ist. Wenn dort aber prinzipiell keins liegt, dann ärgert sich der Spieler über den Kartendesigner.

- Eine weitere Ausnahme sind lineare Richtungsknoten, die für die Bewältigung von Strecken nötig sind, für die der Spieler Hilfe braucht. Dies sind alle Arten von Movern (Fahrstuhl, Boot über Nitrobecken usw.), aber auch Kicker. Dieser Richtungszwang wird nicht mit Verärgerung, sondern Dankbarkeit hingenommen, weil er das Fortkommen überhaupt erst ermöglicht.

Grundregel des Kartendesigns

- Vermeide soweit als möglich lineare Richtungsknoten, die keinen Zweck erfüllen.

scheinalternativ

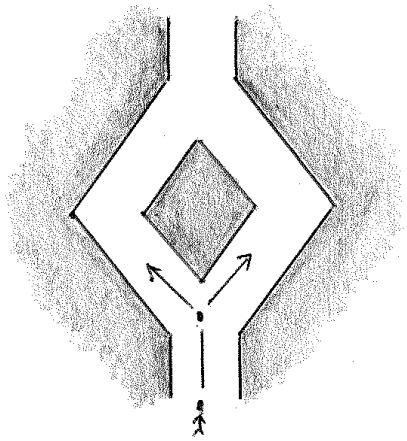


Abbildung 6

Ein Spieler findet schnell heraus, ob seine Entscheidungsfreiheit echt oder nur vorgetäuscht ist. In einem Fall wie diesem wird dem Spieler spätestens beim zweiten Ablaufen der Strecke auffallen, daß das Ziel der zwei Wege dasselbe ist. Statt einer architektonischen Bereicherung ist diese Anlage Grund zu einer kleinen Enttäuschung.

Ausnahmen:

- Ausnahmen sind Anlagen, die sich nicht als Wege oder Gänge, sondern als Hindernisse präsentieren:

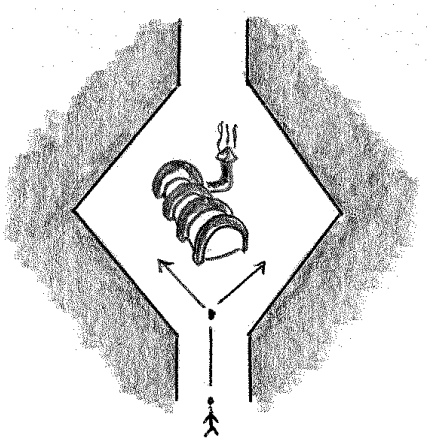


Abbildung 7

Je ausgefallener und komplexer das Hindernis ist, desto leichter fällt es dem Spieler, die scheinalternative Richtungswahl zu verzeihen. Denn der Kartendesigner hat einen guten Grund: Er will den Spieler visuell faszinieren. Ein Problem ist, wenn die Faszination vergeht; dann stellt sich der oben beschriebene Effekt der kleinen Enttäuschung doch noch ein. Es ist allerdings eher die Ausnahme, daß ein Spieler eine Amateur-Karte zum hundertsten Male spielt. Das Angebot und die Vielfalt von Amateur-Karten ist dafür viel zu groß.

Es ist zwar besser, von Anfang an hauptsächlich echte alternative Richtungsknoten für die Karte zu planen. Aber es mag nützlich sein, einige wenige Scheinalternativen und lineare Strecken in die Karte mit einzuplanen, damit die Karte schneller gelernt werden kann. Denn einfache Wege graben sich viel schneller ins Gedächtnis ein als komplexe Kreuzungen.

- Die andere große Ausnahme ist die Verwendung scheinalternativer Strecken für ein taktisches Szenario. Dies wird in einem späteren Kapitel besprochen.

Grundregel des Kartendesigns

- Baue scheinalternative Wege so, daß sie einen Zweck erfüllen (z. B. einen taktischen) oder optische Ablenkung bieten.

alternativ

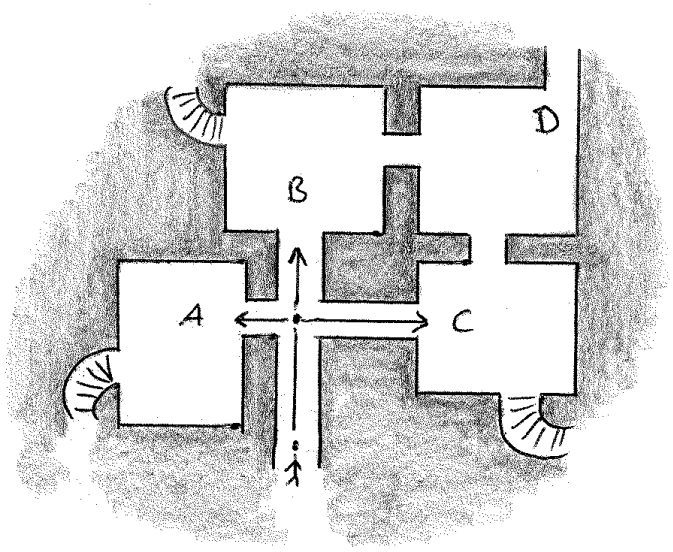
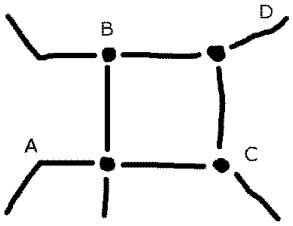


Abbildung 8

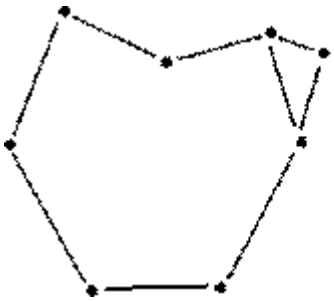
Der Richtungsknoten in nebenstehender Skizze bietet drei Möglichkeiten an. Nach links zu gehen (A) ist eindeutig alternativ zu den anderen beiden Möglichkeiten.

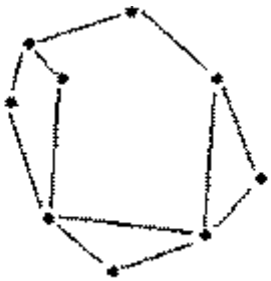
Wahl B oder C führen über die Treppen ebenfalls in alternative Richtungen; der Gang D hingegen verbindet B und C zu einer Scheinalternative.

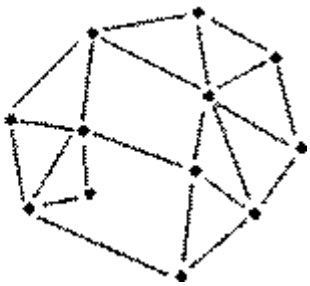
Im Spiel nimmt man das aber nicht wahr: Um zu Raum 4 zu gelangen, muß der Spieler soviele alternative Richtungsknoten passieren, daß nur ein guter Kenner der Karte um diese Scheinalternative weiß, weil er im Geist seine Wege vorzuplanen vermag. Und dann ist er sogar stolz, daß er aus seiner Kenntnis der Karte solche komplexen und versteckten Scheinalternativen über zwei, drei Richtungsknoten ableiten kann:



Für die alternative Richtungswahl aber gilt generell, daß sie für den Kartendesigner den Königsweg bildet. Zum Vergleich der drei Qualitäten von Richtungsknoten hier drei einfache Skizzen von Kartenentwürfen mit vorherrschend linearem, scheinalternativem und alternativem Aufbau. Man überlege sich, wie ein Spieler mit der Zeit solche Karten wahrnimmt!







In jedes Beispiel ist eine Abweichung eingebaut, dennoch wird deutlich, wie die drei Prinzipien unterschiedliche Wirkung entfalten.

Die lineare Variante ist eine **Zwangsroute**: Man hat sie schnell begriffen, und ebenso schnell langweilt sie den Spieler. Bei der scheinalternativen Variante einer **Wahlroute** dauert es ein bißchen länger, bis der erfahrene Spieler die Karte wieder löscht. Entwurf Nr. 3 hingegen ist ein **freies Netz**: Es garantiert ein Spielhandeln mit immer neuer Herausforderung, da es als alternativer Typus auf ein Lenken und auf einen Richtungszwang für den Spieler verzichtet. In diesem Entwurf ist außerdem ein Richtungsknoten enthalten, der mit sechs anderen verbunden ist. Dieser ist geeignet als Ort für ein PowerUp, doch dazu in einem späteren Kapitel mehr.

Grundregel des Kartendesigns

- Entwirf die Karte nach Möglichkeit als freies Netz.

2.1.2 Besondere Bewegungsarten

UT bietet besondere Bewegungsarten an:

- das Dodgen,
- den Impact Jump,
- den Translocator.

Dodge

Dodgen ist eine besondere Form des Sprungs, die für ein schnelles Ausweichen gedacht ist und unter diesem Aspekt im Kapitel über das Kämpfen besprochen wird. Als Variante des Laufens ist ein Dodge nur für gezieltes Vorwärtsbewegen geeignet, wenn man etwa von einem schmalen Balken auf einen benachbarten springen will. Der normale Weitsprung erfordert nämlich Anlauf.

Entfernungen des Dodgens (Werte in WE)

vor/zurück	290
rechts/ links	300

zum Vergleich Entfernungen des Weitsprungs (Werte in WE)

Classic Style	304
Hardcore Style	336 (voreingestellt)
Turbo Style	384

Ich schlage vor, daß ein Kartendesigner leicht unter diesen Werten bleibt. Eine Verringerung garantiert, daß ein gezielter Sprung, ob nun Dodge oder Weitsprung, auch gelingt. Im Selbstversuch habe ich im Hardcore-Style nur 320 WE (16 WE weniger) per Weitsprung überspringen können; DavidM empfiehlt sogar, nur 256 WE breite Abgründe zu bauen.

Impact Jump

Der Impact Hammer, auf den Fußboden gerichtet, katapultiert den Spieler unter entsprechender Schadenswirkung nach oben. Er überwindet mit rechter Maustaste + Hochsprung einen Höhenunterschied, der viel größer ist als der normale Hochsprung. Unter Impact Jump versteht man, normalen Sprung und Hammer miteinander zu kombinieren, was die beiden Sprungreichweiten vervielfacht.

Sprunghöhen (Werte in WE)

normaler Hochsprung:

Classic Style	60
Hardcore Style	71 (voreingestellt)
Turbo Style	84

Sprung mit dem Impact Hammer:

rechte M + Hochsprung:	96
linke M:	224
Impact Jump (=linke M + Hochsprung):	896

Da der Spieler bei einem Impact Jump Schaden nimmt, sollte ein Kartendesigner ihn nur zum Erreichen eines PowerUps verlangen. So kann der ShieldBelt auf einem hohen Absatz liegen oder der DamageAmplifier über einer hohen Kiste schweben, für die der Impact Jump nötig ist.

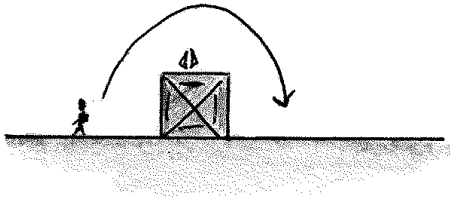


Abbildung 9

Ein Kartendesigner muß darauf achten, daß der Höhenunterschied nicht zu niedrig ausfällt. Sonst erzeugt die Karte Frustration.

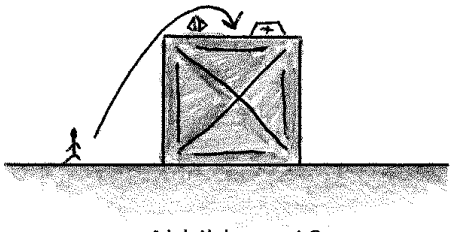


Abbildung 10

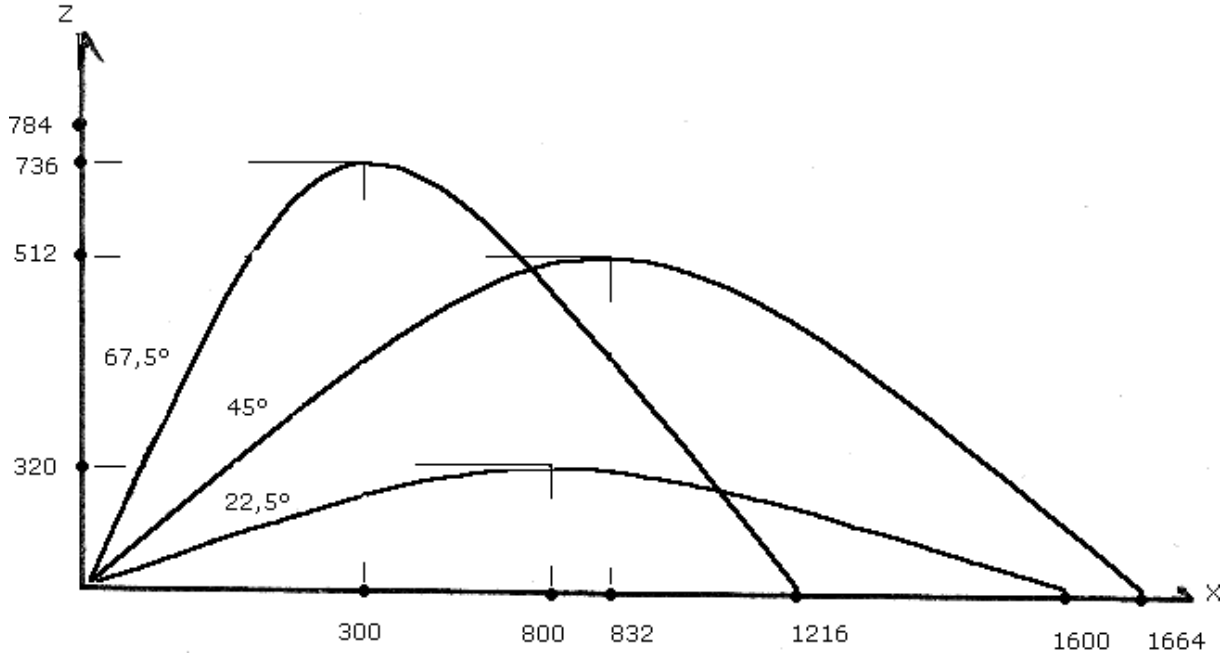
Der Impact Jump ist schwer genug. Als Belohnung für den gelungenen Sprung lockt natürlich das PowerUp. Liegt dieses aber so hoch, daß man von unten nicht sehen kann, ob es schon wieder verfügbar ist, so tröstet eine MedBox den Spieler, der den Sprung umsonst gemacht hat.

Translocator

Der Translocator verursacht, anders als der Impact Jump, keinen Schaden, kann aber als Teil des Laufens noch vielseitiger eingesetzt werden. Er erreicht eine maximale Höhe von 784 WE und überwindet bei einem Abschußwinkel von 45° eine maximale Entfernung von 1664 WE.

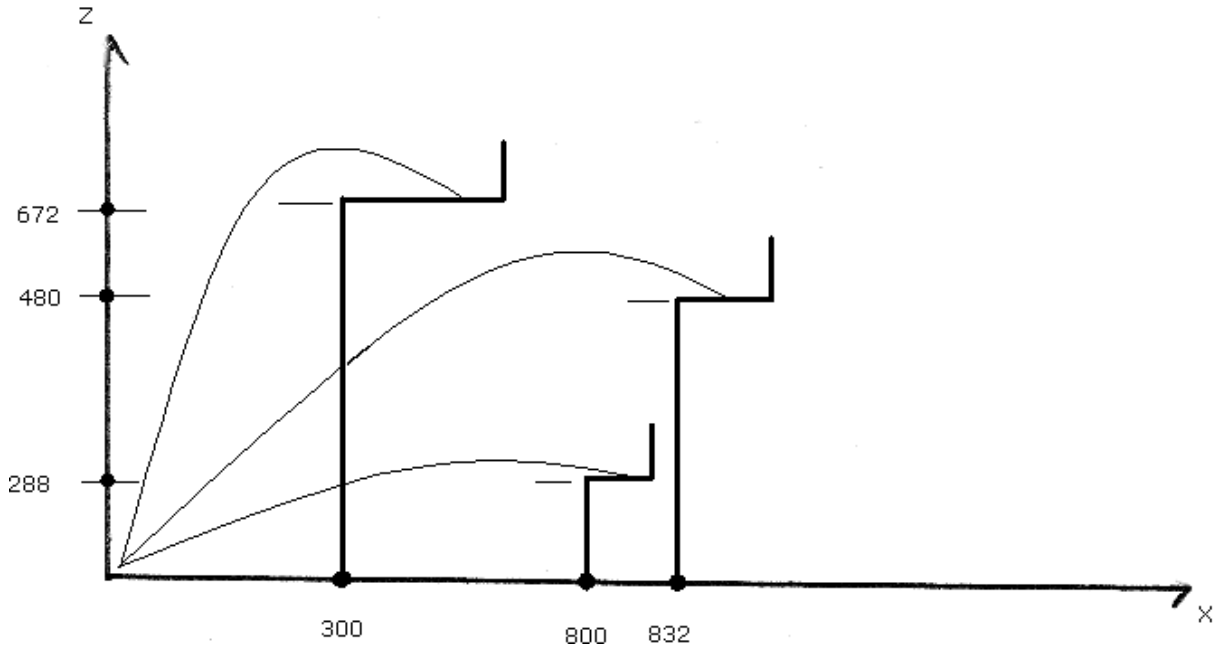
Grafik 1 zeigt Flugbahn und Reichweite des Translocators, wobei drei verschiedene Abschußwinkel untersucht wurden.

Grafik 1 zum Translocator:



Grafik 2 macht einen Vorschlag, mit welchen Entfernungen ein Kartendesigner rechnen sollte, wenn er seine Karte für den Einsatz des Translocators baut.

Grafik 2 zum Translocator



Grundregel des Kartendesigns

- Berücksichtige für die besondere Bewegung ihre Bedingungen, und entwirf die Karte mit angemessenen Entfernungen.

2.1.2 Kämpfen

Ständiges Bewegen

Wer in einer Kampfsituation stehenbleibt, dient seinem Gegner als perfekte Zielscheibe. Es ist wichtig, sich während eines Kampfes ständig zu bewegen, damit man schwerer getroffen werden kann. Brauchbare Bewegungsmuster kann man sich von Bots im Godlike-Modus abschauen.

Dafür gilt allerdings: Um sich zu bewegen, braucht es den entsprechenden Platz! Der Kartendesigner erschaffe mittlere bis große Spielflächen, um dem Spieler einen Kampfplatz anzubieten, auf dem er die virtuelle Bewegung seiner Spielfigur steuern kann.

Ein schmaler oder verwinkelter Abschnitt sollte nur vereinzelt und als taktisch unwichtiger Durchgang zu den größeren Arealen geschaffen werden. Das Beste ist aber, wenn es solche kleinen Abschnitte gar nicht gibt, damit alles in der Karte als Kampfplatz dienen kann.

Dodgen

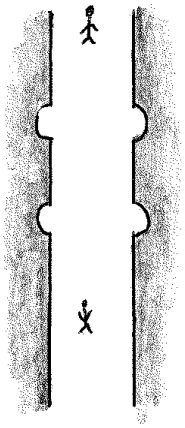


Abbildung 11

Das schon zuvor als schnelles Ausweichen angesprochene Dodgen kann nur in einer Umgebung stattfinden, die dafür den nötigen Platz bietet. Wenn sich zwei Spieler in einem langen schmalen Gang begegnen, beginnt natürlich der Kampf, denn es wird ja nicht erst verabredet, sich gemeinsam in einen passenden Raum zu begeben. Deathmatches sind nicht ritterlich! Deshalb verzichte der Kartendesigner besser schon zu Anfang auf Spielflächen wie die in der Abbildung 11, die zu klein sind für einen Dodge.

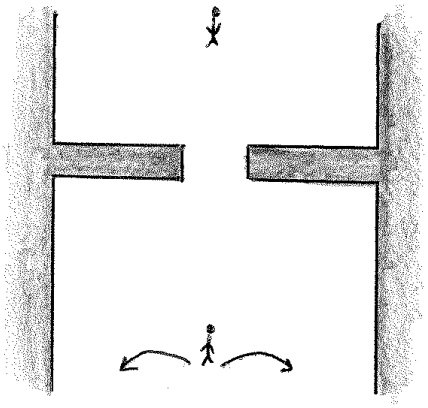


Abbildung 12

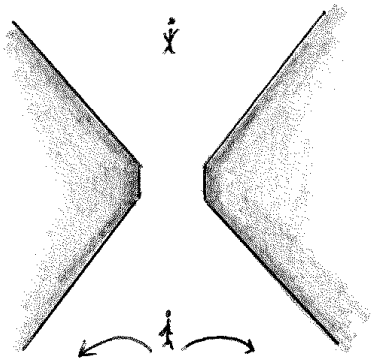


Abbildung 13

Besser ist es, mit genügend Platz zu arbeiten, wie in den beiden nebenstehenden Abbildungen.

Da ein Dodge 300 WE beansprucht, schlage ich vor, als Untergrenze für die Größe eines Kampfplatzes 600 WE² anzusetzen.

Deckung

Viele Spieler besitzen die Fähigkeit, die sie umgebende Architektur spontan in ihre Kampfhandlungen miteinzubeziehen. Dies geschieht mit dem Ziel der Deckung. Manchmal drängt sich die Deckung förmlich auf wie z. B. die Schießscharte oder Zinne für den Scharfschützen. Aber viel öfter muß man sie schon aktiv suchen, wie eine Bodenwelle oder eine Säule. Ein Spielverhalten, das die Deckung schon vor Beginn der Kampfhandlungen einplant, nennt man taktisch, doch dazu später mehr.

Deckung kann man untergliedern und gestalten als **statisch** (99% aller Deckung ist statisch) oder **mobil** (Mover), weiterhin als **Solitär** (einzeln stehend) oder **Kombinativ** („Verbundenes": z. B. ein Pfeiler,).

Ein **statischer Solitär** ist eine Kiste oder Säule, ein **mobiler Solitär** wäre ein Schiff oder Fahrzeug. Als **statisches Kombinativ** bietet ein Pfeiler, der die Wand stützt und direkt an sie grenzt, aber auch die dünne Wand neben einer Tür Deckung, während die sich öffnende und schließende Tür ein **mobiles Kombinativ** ist.

Legende zur Richtungsskizze	
	Kampfplatz, der gegen einen Zugang Deckung bietet.
	Kampfplatz, der gegen zwei verschiedene Zugänge jeweils separate Deckung bietet.
	Kampfplatz, der gegen zwei verschiedene Zugänge dieselbe Declung bietet.
	Kampfplatz mit zwei Zugängen, der gegen einen Zugang vorteilhaft Deckung bietet, gegen den anderen aber nachteilig offen liegt.
	Kampfplatz mit zwei Zugängen. Hat man gegen einen den Schutz der Deckung, ist man gegenüber dem anderen nachteilig ungeschützt – in welche Richtung auch immer man Deckung sucht.

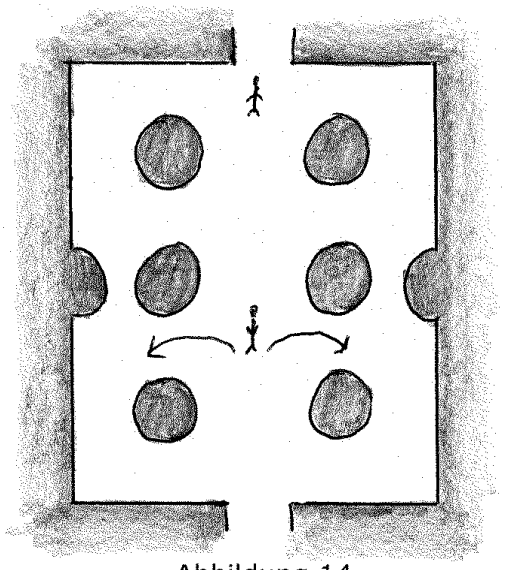


Abbildung 14

Nebenstehendes Bild zeigt einen Spieler, der mit einem Dodge nicht nur aus der Schußlinie, sondern sogar aus dem Schußfeld springt. Die Säulen ermöglichen ihm eine Deckung, hinter der er sich kurzzeitig in Sicherheit bringen kann, um die Waffe zu wechseln oder die Kampfsituation taktisch zu seinem Vorteil zu verändern.

Die passende Richtungsskizze sieht so aus:

Grundregel des Kartendesigns

- Plane für einen Kampfplatz ausreichend Deckung ein.

Der Phantasie des Kartendesigners sind hinsichtlich der Deckung keine Grenzen gesetzt; ob es nun Säulen oder Zäune oder gar Mauern und ganze Gebäude sind. Wichtig ist, daß solche Elemente ein großes freies Schußfeld aufbrechen, um die Möglichkeiten des Kampfhandelns zu erweitern. Komplex wird eine Deckung, wenn sie Lücken bietet, für die man hochspringen muß, um durch sie hindurchzuschauen, für die man sich ducken muß, um nicht durch sie getroffen zu werden, oder die sich bewegt, etwa als dreiarmige Abschirmung eines Energiestrahls:

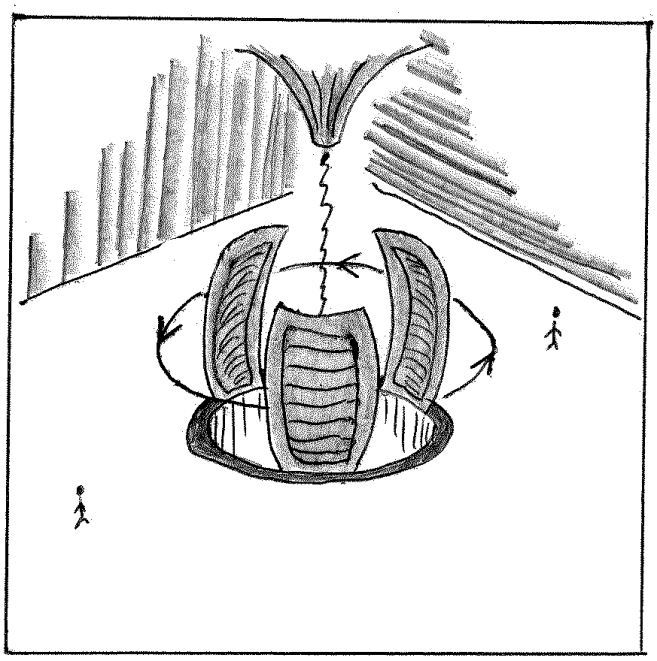


Abbildung 15

Man kann neben einem der Arme herlaufen, um dicht an den Gegner heranzukommen.

Jedoch wird es mit zunehmender Komplexität schwierig bis gar unmöglich, die Vorteile solcher Architektur gegen ihre Nachteile abzuwägen. Vor allem im Kampf, wo es auf Sekundenbruchteile ankommt, mag sie sich als verwirrende und damit ärgerliche Störung erweisen. Deshalb sollte eine Deckung, so komplex sie auch aussieht, eine simple Natur beibehalten. Wenn etwa durch eine große Lücke in der Deckung der Spieler dennoch getroffen werden kann, hat die Deckung ihren Zweck verfehlt. Nur die kleine Lücke, durch die man hindurchspäht, ist für das Spielhandeln sinnvoll.

Kampf über die z-Achse

Dies betrifft die Fähigkeit des Spielers, die Vorteile eines Höhenunterschieds zu nutzen. Ein solcher ist im Grunde nur eine besonders sichere Deckung. Bei einer normalen Deckung ohne Höhenunterschied, einer Säule etwa, kann ein Gegner auf die Säule zulaufen, sie umrunden und damit die Deckung des geschützten Spielers zunichte machen.

So etwas geht aber nicht mit einem Höhenunterschied. Steht der Spieler eine Ebene höher, etwa auf einem Laufsteg an der Wand, braucht der Gegner ein Hilfsmittel, um die Distanz zu überwinden: Kicker, Fahrstuhl, JumpBoots. Ansonsten ist seine Situation so prekär wie in Abbildung 16, wo der Spieler den Gegner vom Laufsteg aus beschießt:

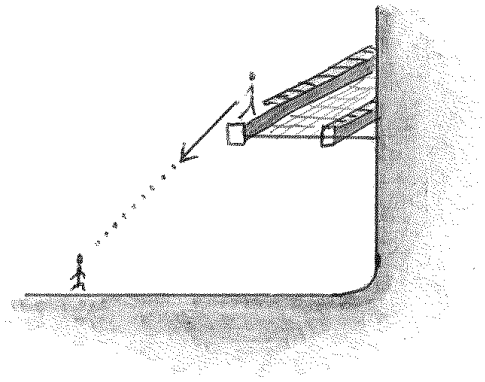


Abbildung 16

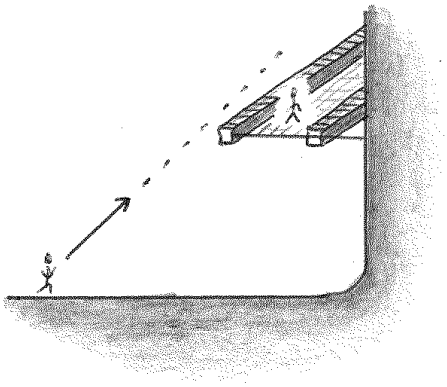


Abbildung 17

Steht dem Gegner kein solches Hilfsmittel zur Verfügung, kann der Spieler mit ihm Katz und Maus spielen, indem er nach seinem Schuß einen Schritt zurück macht, um den Vorteil seiner Deckung zu genießen (vgl. Abbildung 17).

Eine solche Situation ist kein gutes Kartendesign. Der Gegner kann sich höchstens unter dem Laufsteg verstecken, im Falle eines Absatzes wie z. B. einer Dachkante nicht einmal das. Ein Kartendesigner sollte daran denken, dem Gegner in nachteiliger Position die erwähnten Hilfsmittel anzubieten. Dieser kann damit das taktische Ungleichgewicht ausgleichen, indem er etwa die paar Schritte zum Fahrstuhl läuft oder sich die nahe plazierten JumpBoots holt – oder im Falle der Dachkante eine Leiter erklimmt.

Grundregel des Kartendesigns

- Konstruiere nie taktische Mausefallen! Plane für den taktisch schlechtergestellten Gegner immer eine Möglichkeit ein, wie er die taktische Schieflage ausgleichen oder flüchten kann.
- Plane dort, wo ein Kampf über die z-Achse möglich ist, für den Gegner in taktisch nachteiliger Position ein Hilfsmittel ein, womit er den Höhenunterschied überwinden kann.

Combo

Der Kombinationsschuß mit der ShockRifle gehört zu den mächtigsten, aber auch schwierigsten Schüssen in UT. Da es auf große Distanz recht einfach ist, der Reichweite einer Combo-Explosion zu entkommen, kann der Kartendesigner Vorsorge treffen, indem er nur Fluchtmöglichkeiten entlang der Flugbahn des Sekundärgeschosses anbietet statt seitlich davon weg.

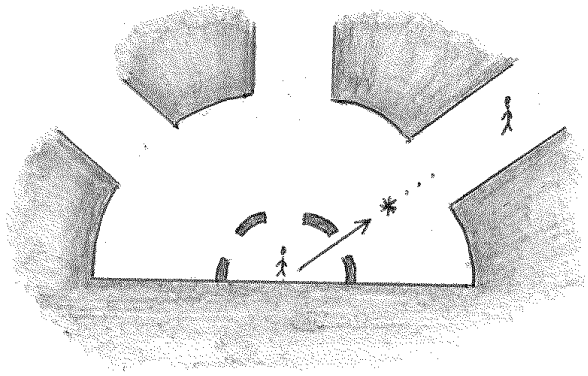


Abbildung 18

In dieser Skizze hat der Spieler bei der ShockRifle einen gewaltigen taktischen Vorteil, denn erstens hat er eine sehr gute Deckung, zweitens ist der Gegner jedem Combo hilflos ausgeliefert. Um diesen Vorteil auszugleichen, kann der Kartendesigner die Skizze wie in Abbildung 19 verändern:

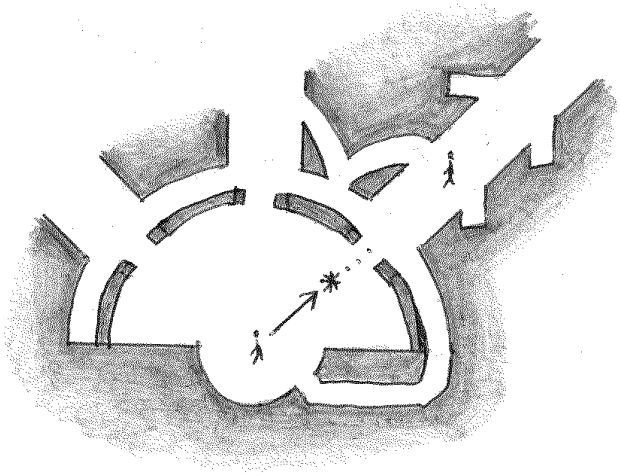


Abbildung 19

Der kommende Gegner hat jetzt vielfältig Deckung; dem Spieler hingegen ist alle Deckung genommen. Außerdem kann ein geschickter Gegner sich aus der Schußbahn bringen und den Spieler von hinten angreifen.

Dieses Szenario ist jedoch arg konstruiert. Im Spiel selbst wird ein Spieler eher solange suchen, bis er eine Position für einen Combo gefunden hat, die ihm genug Deckung bietet.

Der Combo braucht Zeit; er eignet sich nicht für den Nahkampf. Im obigen Beispiel der Abbildungen 18 und 19 hat der Spieler eine taktisch vorteilhafte, aber auch prekäre Position, die vor allem dadurch hervorsticht, daß er auf einen Gegner **wartet**, statt ihn zu suchen. Denn wenn er sich bewegt, gibt er seinen Vorteil auf.

Generell gilt für alle Waffen, daß sie ihre eigenen Ansprüche an die Umgebung stellen, in der sie eingesetzt werden. Die ShockRifle ist wie auch die SniperRifle im Nah- und Fernkampf zugleich einsetzbar. Der Combo hingegen verlangt nicht nur besonderes Geschick, sondern auch eine besondere Taktik. Will der Kartendesigner zum Combo einladen, so muß er sich Gedanken machen, unter welchen Bedingungen dieser Schuß von den Spielern benutzt wird.

2.2 Taktik im Kampf

Wem als Spieler der Spaß an der eigenen Geschicklichkeit irgendwann keinen Anreiz mehr bietet, der wendet sich Strategien zu, wie er durch pures Nachdenken und Vorausplanen des eigenen Spielhandelns seine Chancen verbessern kann. Dieses Planen ist ein intellektueller Vorgang und heißt **Taktik**.

Taktisches Spielhandeln besteht im Deathmatch eines Ego-Shooters immer aus dem Kampf zwischen zwei Spielfiguren – ob sich nun zwei oder 20 Spieler in der Karte aufhalten. Anders als im Spielmodus CTF oder in Taktik-Shootern wie CS muß sich der einzelne Spieler gegen einen Gegner behaupten. Es ist diese Grundvoraussetzung, die das Entstehen von 1on1-Karten gefördert hat. In ihnen ist es möglich, die Taktik in ihrer reinsten Form zu spielen, weil kein dritter Gegner dem Spieler in den Rücken fallen kann. Alles Spielhandeln kann zu einem Bestandteil taktischen Planens werden, ohne daß der Zufall die beiden Spieler stört. Denn je mehr Kombattanten an einem FFA-Deathmatch teilnehmen, desto weniger kann man sein Spielhandeln taktisch gestalten.

Grundregel des taktischen Spielhandelns

Gebrauche beim Spielen den Verstand! Nutze den taktischen Vorteil, wo auch immer er sich bietet!

Übe im 1on1.

Für den Neuling im Kartendesign gilt, daß er seine Deathmatch-Karten von Anfang an für das taktische Spielhandeln erstellen sollte. Es handelt sich dabei nur um eine Handvoll grundlegender Prinzipien, die hier vorgestellt werden, und die leicht zu verstehen sind.

In den folgenden Kapiteln werden skizzierte Szenarien als Beispiele herangezogen. Dabei ist eine Figur immer diejenige, die auf den anderen wartet. Der Leser soll sich in sie hineinversetzen, deshalb rede ich für diese Figur vom **Spieler**. Die andere Figur hingegen nähert sich dem Szenario, sie muß es erst noch betreten und in die taktische Falle tappen. Diese Figur nenne ich den **Gegner**.

Dies ist das **Grundmuster eines taktischen Szenarios**: Zwei Kombattanten begegnen sich auf einem Kampfplatz, der dem zuerst angekommenen Spieler einen taktischen Vorteil bietet.

Grundregel des Kartendesigns

- Plane schon im Entwurf taktische Szenarien ein.

2.2.1 Voraussetzung

Eine **intime Kenntnis der Karte** ist dafür unabdingbare Voraussetzung. Ein Spieler, der taktisch sinnvoll spielen will, muß seine favorisierte Karte auswendig kennen. Er muß die Map geistig in Abschnitte einteilen, deren Verbindungen er als Ausgänge und als Eingänge zugleich betrachten kann. Diese Kenntnis hilft für die folgenden Motivationen eines Spielers:

- Wie kann ich hier am schnellsten abhauen, wenn's brenzlig wird?
- Wie komme ich von hier am schnellsten zu den PowerUps?
- Von wo könnte der Gegner kommen?

Das Auswendiglernen sieht nach mehr Mühe aus, als es in Wirklichkeit ist. Schon beim ersten Anspielen, auch als Neuling, lernt man die Karte in ihren Grundzügen. Nach einem Deathmatch mit 30 Frags weiß jeder, daß er sich in der Karte grob orientieren kann. Je auffälliger und abwechslungsreicher sich eine Karte optisch präsentiert, desto schneller kann der Spieler sie lernen. Sieht sie hingegen überall ähnlich aus, braucht der Spieler mehr Zeit und Kraft zur Orientierung – und wendet sich schlimmstenfalls von der Karte ab.

Ein Kartendesigner muß deshalb darauf verzichten, eine interessante Idee in der Karte ein zweites Mal zu benutzen. Variationen erschweren das Lernen; Abwechslung hingegen erleichtert es. Nicht jeder Abschnitt muß vor Originalität strotzen, aber die originelle Idee lockt den Spieler nur dann, wenn sie ohne gleichartige Konkurrenz die Karte schmückt. Konkurrenz darf eine gute Idee gerne haben – nur eben von anderen guten Ideen, und nicht von derselben noch einmal.

Grundregeln des taktischen Spielhandelns

Lerne eine Karte auswendig, sofern sie taktische Szenarien aufweist und diese genutzt werden sollen.

Kenne alle Wege einer Karte wie ein Taxifahrer die Straßen seiner Stadt.

Grundregel des Kartendesigns

- Gestalte die Karte im Editor so, daß ein Spieler sie ohne übermäßige Anstrengung auswendig lernen kann.

2.2.2 Vorbereitung

Ein Spieler mit dem Willen zu taktischem Spielhandeln weiß zwar, wo sich die Eingänge befinden, aber er weiß nicht, welchen davon sein Gegner benutzen wird. Hier hat der Kartendesigner die Möglichkeit, dem Spieler in seiner Ungewißheit eine kleine Handreichung zu verschaffen, seiner Neugier also Nahrung zu geben, ohne die Spannung zu vermindern.

Vorhersehen

Die erste Möglichkeit ist die direkte Wahrnehmung des ankommenden Gegners durch den abwartenden Spieler. Im Spiel bedeutet das den **direkten visuellen Kontakt**.

Legende zur Richtungsskizze	
◄ ►	Spieler und Gegner können sich gegenseitig vorhersehen.

Ein taktisches Szenario soll in verschiedenen Varianten benutzt werden, um mit seiner Hilfe den Sinn eines direkten visuellen Kontakts zu erklären.

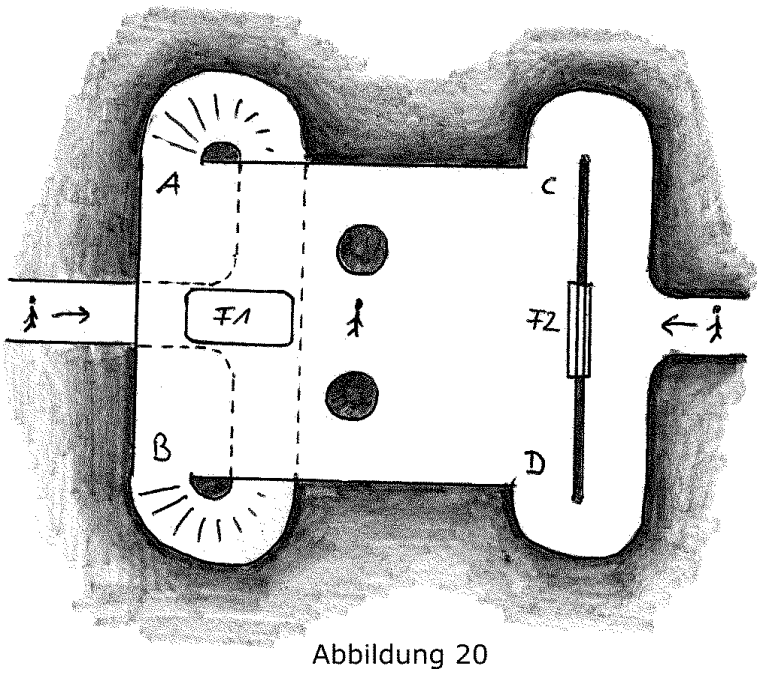
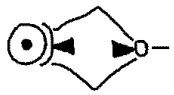


Abbildung 20

Der Raum hat zwei Säulen, die dem Spieler Deckung geben können, sowie zwei Fenster, durch die er den herannahenden Gegner von links und rechts erspähen, also „vorhersehen" kann.

Angenommen, der Spieler ist in der Mitte des Raumes, und der Gegner kommt von rechts. Er kann den Raum durch die Eingänge C und D betreten. Der Spieler sieht ihn durch das Fenster F2 in der Wand auf den Raum zueilen; er sieht sogar, welchem der beiden Eingänge C oder D sich der Gegner zuwendet.

In der Richtungsskizze wird die Sicht des Spielers auf den rechten, scheinalternativen Richtungsknoten deutlich.



Welchen Sinn hat die Wahrnehmung des Gegners vor dem eigentlichen Kampf? Der Spieler kann seinen Gegner entsprechend in Empfang nehmen! Vielleicht nimmt der Spieler Deckung hinter einer Säule, oder er versteckt sich am jeweils anderen Eingang. Vielleicht flieht er auch, weil er durch das Fenster F2 gesehen hat, daß der Gegner mit einem ShieldBelt geschützt ist, was seine Chancen zu stark verringern würde. Oder er wirft mit dem Sekundärfeuer der Flak seinem Gegner eine Granate vor die Füße, wenn dieser um die Ecke kommt.

Genau das ist der taktische Vorteil des Spielers im Raum: Er kann den Beginn der Kampfhandlungen zu seinen Gunsten gestalten. Im Falle des Vorhersehens erhält der von rechts kommende Gegner eine fast gleichwertige Chance, denn auch er sieht den Spieler durch das Fenster F2 im Raum auf ihn warten. Er hat sogar in diesem Szenario einen ganz leichten Vorteil beim Vorhersehen, denn der Spieler im Raum muß zwei Fenster in entgegengesetzten Richtungen überwachen, während er selbst beim Geradeaus-Laufen nur stetig nach vorne schauen muß.

Diese Sicht aufeinander kann für einen der beiden Kombattanten eingeschränkt sein. Es ist sogar denkbar, daß die Sicht ganz verhindert ist; etwa durch ein Fenster, das nur von einer Seite durchsichtig ist (keine elegante Lösung).

Legende zur Richtungsskizze	
◁ ▶	Das Vorhersehen ist für einen der beiden Kombattanten eingeschränkt oder verhindert.

Die linke Seite des taktischen Szenarios wird bemüht, um den Unterschied zu veranschaulichen.

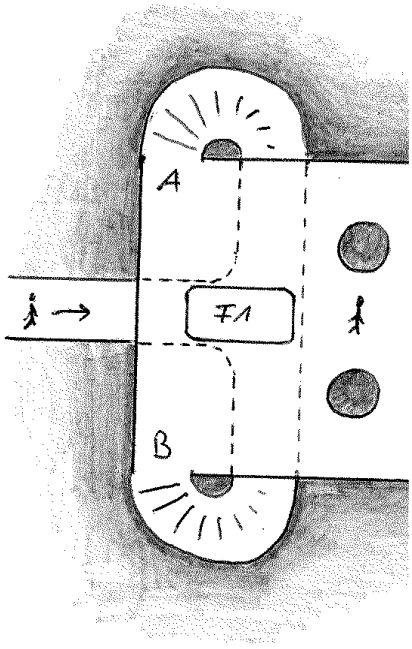
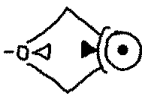


Abbildung 21

Das Vorhersehen ist für den Gegner eingeschränkt, wenn er sich von links nähert. Der Gang soll eine Ebene tiefer verlaufen und sich unter dem großen Raum in Richtung der Eingänge A und B verzweigen; das Fenster F1 ist in den Boden des Raumes eingelassen und gewährt den Blick auf genau diese Weggabelung. Über Treppen wird dann die höhere Ebene erreicht.

Die Einschränkung ergibt sich daraus, daß Spieler sich zwar mit Blicken nach allen Seiten absichern wollen, aber selten nach oben und noch seltener nach unten schauen. Wenn natürlich der Gang recht dunkel und der Raum darüber viel heller beleuchtet ist, dann wird das Fenster für den ankommenden Gegner ein Blickfänger sein. Ist es aber umgekehrt, kann man es leicht übersehen, und dann liegt der Vorteil des Vorhersehens beim Spieler im Raum. Vor allem, wenn der Kartendesigner im Gang Blickfänger plaziert, die noch auffälliger sind als das Fenster.

Es ergibt sich folgende Richtungsskizze:



Die **Zeit**, die ein Gegner braucht, bis er vom Fenster zu einem der Eingänge gelangt, ist der **taktische Vorteil des Spielers im Raum**. Es ist seine Chance, den Ablauf der Kampferöffnung vorzubereiten.

Grundregel des taktischen Spielhandelns

Nutze alle optischen Möglichkeiten, den ankommenden Gegner vor seinem Erscheinen auf dem Kampfplatz visuell wahrzunehmen.

Diese Zeitraum der taktischen Vorbereitung kann verkürzt werden, um es dem Spieler nicht ganz so einfach zu machen:

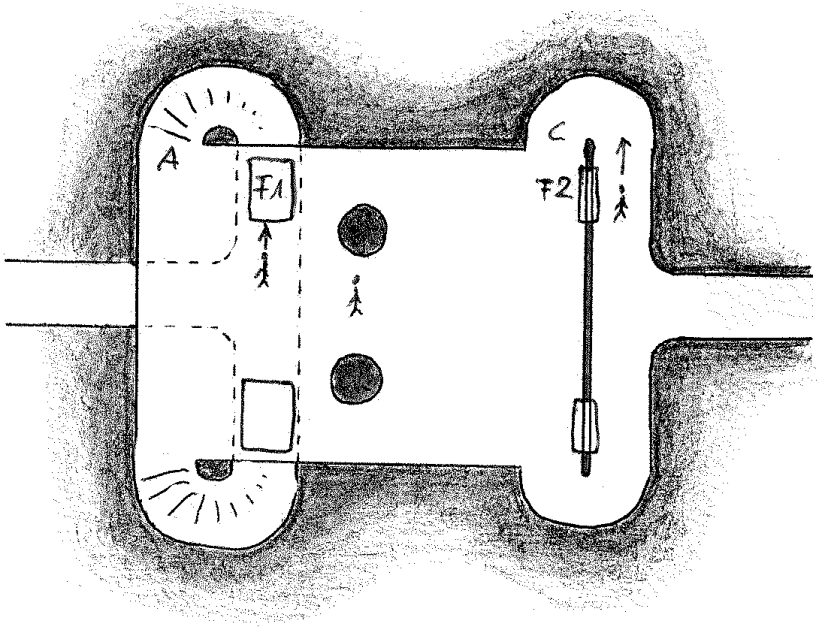


Abbildung 22

Anstelle eines Fensters, das den Blick auf die Abzweigung gewährt, sind hier zwei Fenster dicht an den Eingängen. Der Spieler hat auch hier Gewißheit über den Ort, wo der Gegner den Kampfplatz betritt, aber die Zeit ist so knapp, daß es nicht mehr für eine Deckung reicht, sondern höchstens, um eine Waffe als erster abzufeuern.

Damit verändert sich auch die Richtungsskizze:

Es muß kein Fenster sein. Ein solches soll nur den Blick ermöglichen, den Kampf aber (noch) verhindern. Denselben Zweck erfüllt auch ein Spiegel.

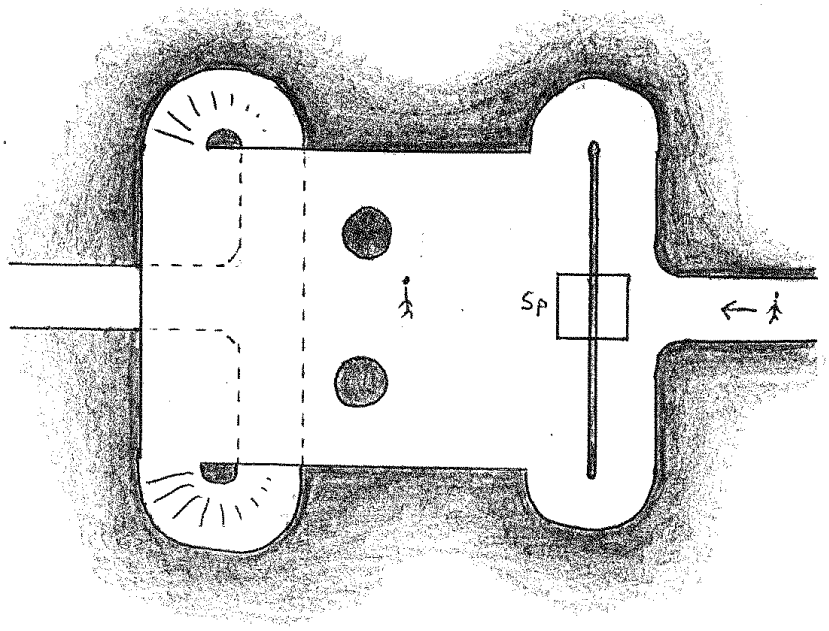


Abbildung 23

In der Skizze hängt ein quadratischer Spiegel an der Decke, der dem Spieler Einblick in den rechten Gang gewährt. Dasselbe Szenario aus einer anderen Perspektive zeigt Abbildung 24:

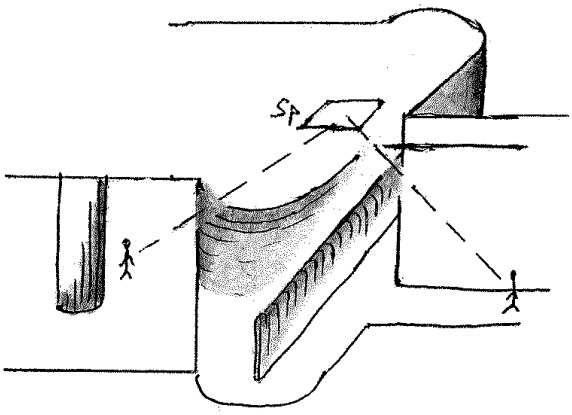


Abbildung 24

Der Spieler kann in den Gang sehen. Umgekehrt hat auch der von rechts kommende Gegner Einblick in den Raum, auch wenn er nur einen sehr kleinen Ausschnitt sieht. Will der Spieler im Raum nicht gesehen werden, geht er einfach aus dem Blickwinkel. Das kann der Gegner im Gang nicht tun.

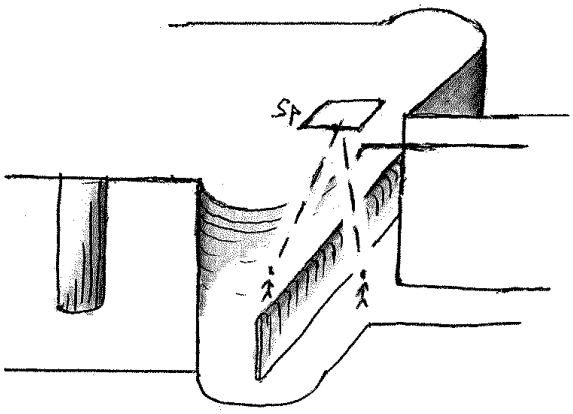


Abbildung 25

Wartet der Spieler wie in Abbildung 25 hingegen dicht an der Wand, nimmt er den Gegner im Gang zwar erst viel später wahr. Der Gegner aber ist in diesem Moment stark beschäftigt mit Orientierung, Richtungswahl, Absicherung nach links und rechts. Der Zeitverlust des Spielers wird wettgemacht vom Vorteil, unentdeckt zu bleiben. Außerdem kann der Spieler im Spiegel erkennen, zu welchem Eingang der ankommende Gegner will. In der ersten Skizze Abbildung 24 hatte er auf Grund seiner Position nur Einblick in den Gang, nicht aber in die Abzweigung.

In diesem Spiegel-Szenario ist die Einschränkung des Vorhersehens nicht abhängig vom Entwurf des Kartendesigners, sondern von der Intelligenz des Spielers. Da es generell möglich ist, wie in Abbildung 25 dem Gegner die Einschränkung aufzuzwingen, würde ich sie auch in der Richtungsskizze übernehmen. Wenn der Spieler zu nachlässig ist, um seinen taktischen Vorteil zu nutzen, ist er selber schuld.

Grundregeln des taktischen Spielhandelns

Kenne im Voraus das Zeitintervall, das nach der Wahrnehmung des Gegners bis zu seinem Erscheinen auf dem Kampfplatz verstreicht.

Wisse im Voraus, wie dem Gegner die visuelle Wahrnehmung erschwert werden kann.

Solche taktischen Feinheiten können sich nur dann entfalten, wenn der Kartendesigner daran gedacht hatte, mit Fenster, Spiegeln, Schießscharten, Ritzen und Spalten in einer Mauer u. a. das Voraussehen überhaupt erst zu ermöglichen.

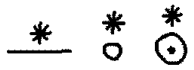
Grundregel des Kartendesigns

- Ermögliche dem Spieler, den ankommenden Gegner wahrzunehmen, damit dieser Zeit gewinnt, um die Kampferöffnung zu seinem Vorteil zu gestalten.

Vorausahnen

Das Vorhersehen impliziert, daß der Gegner auch den abwartenden Spieler wahrnehmen kann. Will der Kartendesigner aber ein Szenario schaffen, bei dem der Gegner nicht merken soll, daß der Spieler ihn in taktisch günstiger Position erwartet, dann muß er die entsprechenden Bedingungen schaffen. Der Kontakt darf nicht mehr direkt visuell sein, sondern muß **indirekt** erfolgen, nämlich **vermittelt durch ein Signal**. Durch dieses Signal hat der Spieler die Chance, die Ankunft des Gegners vorauszuahnen. Das Vorausahnen ist viel schwieriger als das Vorhersehen, weil mehr Aufmerksamkeit abverlangt wird. Aber das Triumphgefühl, wenn man auf das Signal geachtet hat und gewinnt, ist dafür umso größer!

Das Signal kann sowohl **akustisch** als auch **optisch** sein. Es zeigt dem wartenden Spieler die Position des Gegners an; der Spieler ahnt damit sein Kommen und den Ort seiner Ankunft auf dem Kampfplatz voraus und kann sich darauf einstellen. Eine andere Unterteilung des Signals ist die in **vermeidbar** und **unvermeidlich**. Um HealthVials kann man drumherum laufen; eine Wasserfläche aber kann so groß sein, daß sie sich nicht mehr überspringen läßt. Eine dritte Kategorie fragt, wo das Signal wahrgenommen werden kann, ob in der ganzen Karte **global** oder nur **lokal** am Ort, wo es ausgelöst wurde. Während das Geräusch einer Wasserfläche immer lokal begrenzt ist, kann man über SpecialEvents das Signal in der ganzen Karte erklingen/aufleuchten lassen (vgl. DM-Pressure).

Legende zur Richtungsskizze:	
	unvermeidliches Signal
	vermeidbares Signal

DavidM arbeitet bevorzugt mit akustischen Mitteln wie HealthVials und Wasserflächen, deren Geräusche den Gegner verraten. Der Vorteil dieser Signale liegt darin, daß ihr Geräusch lokal begrenzt ist und deshalb an verschiedenen Stellen in der Karte mehrfach eingesetzt werden kann. Ein Spieler kann auf deren Geräusche lauschen, ohne durch HealthVials oder Wasser von anderer Stelle genarrt zu werden, sofern sie weit genug voneinander entfernt sind.

Tronic hingegen setzt in seinen Karten SpecialEvents ein, die jeweils unterschiedliche akustische Signale von sich geben. Ein SpecialEvent hat gegenüber dem HealthVial den Vorteil, daß man nicht über Kopfhörer nach der Richtung lauschen muß. Das Signal kann alles mögliche sein (z. B. die Ansage „Gegner beim RocketLauncher"), und sinnvollerweise sollte es auch global in der ganzen Karte erklingen. Hat nämlich ein Spieler nicht nur den optischen, sondern auch den akustischen Plan der Karte im Kopf, dann kann er nur durch Hinhören in seiner Phantasie den Weg seines Gegners durch die Karte verfolgen und im Falle seiner Annäherung den Ort seines Erscheinens vorausahnen.

Grundregel des taktischen Spielhandelns

Lerne den akustischen Plan einer Karte auswendig: Wo wird welches Geräusch ausgelöst?

Gestalten wir das bekannte Szenario für den Zweck des Vorausahnens um. Benutzt werden hierfür die akustischen Signale der HealthVials und der Wasserfläche.

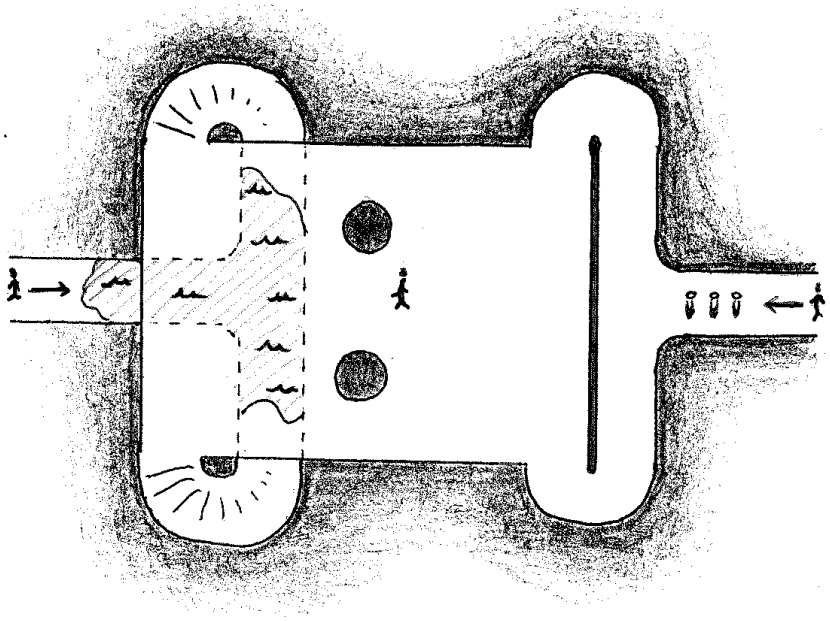


Abbildung 26

Ohne Fenster kann der Spieler seinen sich nähernden Gegner nicht mehr direkt sehen. Im Falle des Gegners von links kann er ihn aber hören: Die schraffierte Fläche ist von Wasser bedeckt, wobei zu beachten ist, daß die Qualität des Geräusches sich mit der Wassertiefe verändert.

Kommt der Gegner aber von rechts, trifft er im Gang auf drei HealthVials, die mit einem lauten Geräusch von ihm aufgenommen werden. Ein erfahrener Gegner würde über sie hinwegspringen, damit ihn der wartende Spieler nicht hören kann. Diese Chance, das Geräusch zu vermeiden, hat der Gegner von links nicht.

Die Richtungsskizze für diese Variante des taktischen Szenarios berücksichtigt die unterschiedlichen Signale:

Ein optisches Mittel des Vorausahnens ist getriggertes Licht. Es könnte der Bereich beleuchtet werden, den der Gegner gerade durchquert; oder ein Warnlicht könnte aufblinken. Optisch wäre auch die wechselnde Textur (eine Anzeigetafel) bzw. das Spruchband mit Fließtext ein geeignetes Mittel.

Möglichkeiten des Vorausahnens zu schaffen, begünstigt den Spieler, der sowieso schon in einer taktisch günstigen Position abwartet wie die Spinne im Netz. Seine Position ist ungleich stärker als in einer Karte, die auf das Vorhersehen ausgelegt ist. Der Unterschied zwischen lokalen und globalen Signalen ist auch einer von Zeitdruck und Reaktionsgeschwindigkeit. Erklingt das lokale HealthVial, bleiben dem Spieler vielleicht nur noch drei Sekunden für die entsprechende Deckung. Globale Signale aber können schon mal 30, auch 60 Sekunden lang die Position des Gegners anzeigen, bevor dieser auf dem Kampfplatz erscheint. Dem Spieler bleibt viel mehr Zeit zum Überlegen.

Besonders letztere Methode der globalen Signale schult die Wahrnehmung des akustischen Kartenentwurfs und das allgemeine taktische Denken. Dennoch ist das Vorhersehen und Vorausahnen auch problematisch, denn es nimmt dem abwartenden Spieler die Unsicherheit. Gefahrlosigkeit aber macht im Ego-Shooter Langeweile! Spannend ist nur, Gefahrlosigkeit anzustreben, ohne sie je ganz zu erreichen. Der

Kartendesigner muß darauf achten, daß auch für den wartenden Spieler eine gewisse Unsicherheit verbleibt, die ihm die Spannung bis zum letzten Moment erhält. Deshalb sind in der obigen Abbildung 26 die HealthVials noch vor dem scheinalternativen Richtungsknoten plaziert: Der Spieler ist sich über die Wahl des Eingangs durch den Gegner bis zuletzt unsicher.

Grundregeln des Kartendesigns

- Plaziere Signale, damit die Kombattanten sich über ihr Blickfeld hinaus lokalisieren können.
- Gestalte diese Signale abwechslungsreich.
- Verwende die Signale so, daß die Positionsbestimmung nicht zur Gefahrlosigkeit wird.

2.2.3 Eröffnung

Der Vorteil, den der Spieler durch Vorhersehen und Vorausahnen erhält, muß er auch ausnutzen können. Der Kartendesigner sollte dem abwartenden Spieler Gelegenheit zum Verstecken geben; im obigen Szenario 1 erfüllen die beiden Säulen die Funktion der Deckung. Allerdings kann man dem Spieler auch anbieten, daß er in der Zeit zwischen Signal und Erscheinen des Gegners mit Fahrstuhl oder Rampe eine Ebene höher wechselt, damit er seinen Gegner über die z-Achse in Empfang nehmen kann.

Überraschen

Im Folgenden ein Beispiel am schon bekannten Szenario, um das Kartendesign für das Überraschen zu verdeutlichen.

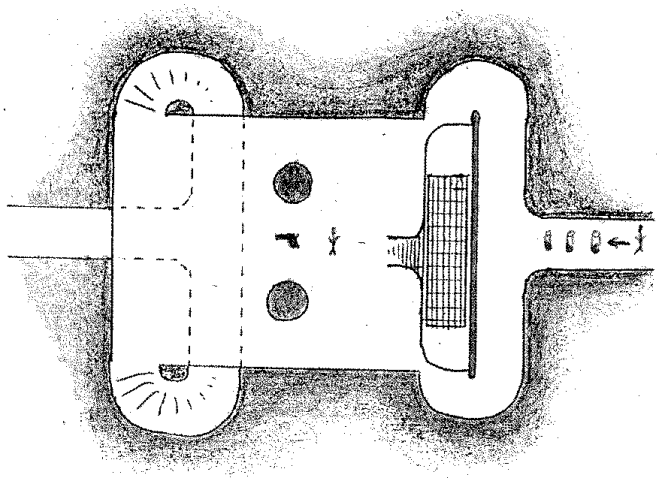


Abbildung 27

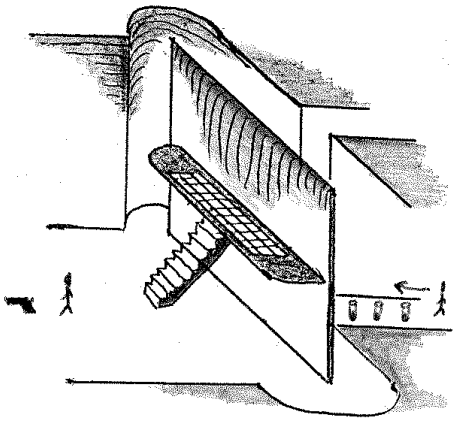


Abbildung 28

Der Spieler wartet im Raum, der Gegner kommt von rechts. An der Mauer befindet sich ein Laufsteg. Zu dieser den ganzen Raum überblickenden Galerie führt eine kleine Treppe. Sobald der Spieler die Geräusche der aufgesammelten HealthVials hört, ahnt er das Kommen des Gegners von rechts voraus. Dessen Ziel ist die hinter dem Spieler befindliche Waffe, die der Spieler nicht aufgesammelt, sondern als Köder am Platz gelassen hat.

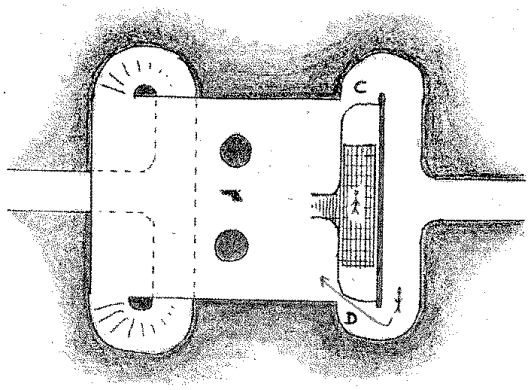


Abbildung 29

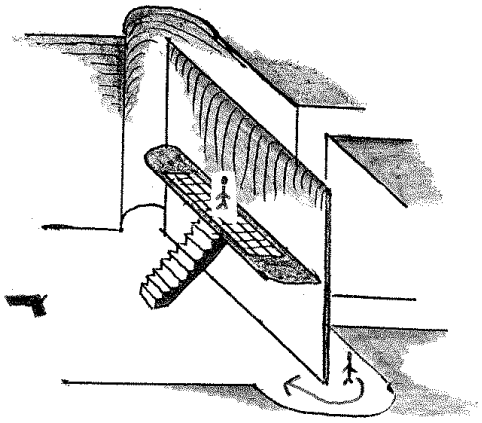


Abbildung 30

Der Spieler ist die Treppe hochgelaufen, um den Gegner von der taktisch günstigen, weil erhöhten Position zu erwarten. Er weiß nicht, ob der Gegner am Eingang C oder D erscheint, deshalb steht er in der Mitte der Galerie auf dem Gitter. Der Gegner kann ihn zwar von unten durch das Gitter sehen, aber der Spieler hofft, daß die Habgier den Gegner zu der Waffe lockt, ohne daß dieser sich absichert.

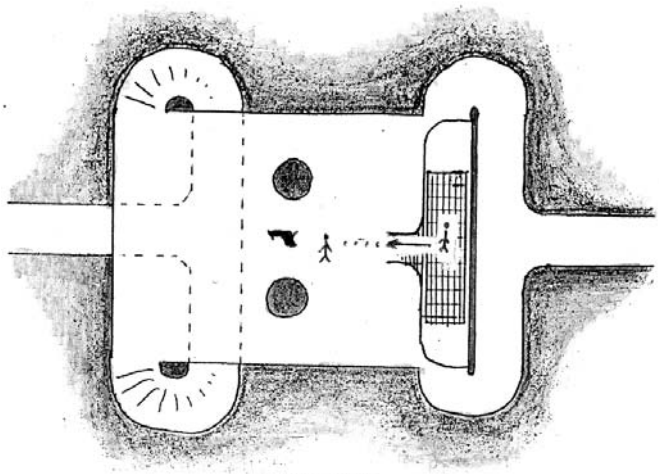


Abbildung 31

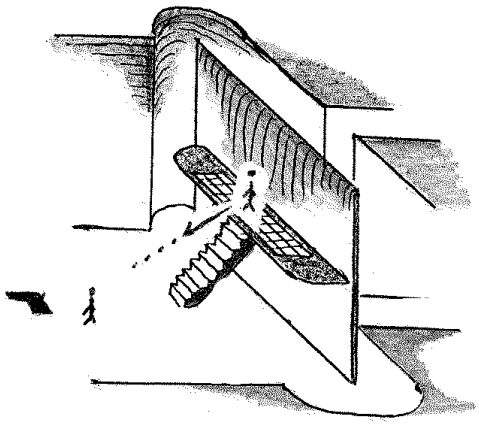


Abbildung 32

Der Spieler auf der Galerie wartet so lange, bis sein Gegner den Raum betreten hat und ihm den Rücken zuwendet, weil er ja zur Waffe will. Der Spieler zielt... und... Überraschung!

Grundregel des Kartendesigns

- Gestalte die Deckung im Kampfplatz so, daß der wartende Spieler sie nutzen kann, um den ankommenden Gegner zu überraschen.

Hereinlegen

Die Kampferöffnung des Hereinlegens soll am Beispiel des ankommenden Gegners veranschaulicht werden. Das Niveau seiner taktischen Fähigkeiten muß hoch sein; außerdem weiß er vorher schon, wann er in eine mögliche Falle tappt, weil er die Karte optisch und akustisch auswendig kennt. Der ankommende Gegner nutzt seinen Intellekt, um den taktisch bessergestellten Spieler auszutricksen.

Wieder wird das Szenario Nr. 1 bemüht. Der Spieler wartet bei der Waffe, der Gegner kommt von links.

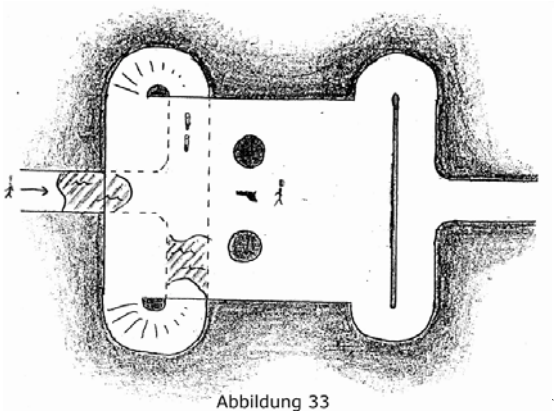


Abbildung 33

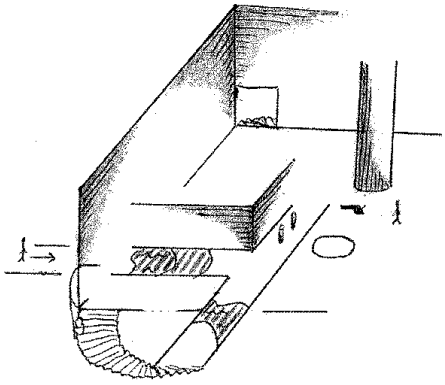


Abbildung 34

Der Gegner sieht die erste Wasserfläche. Sie ist vielleicht zu lang, um darüber hinwegzuspringen; also weiß der Gegner, daß sein Kommen auf jeden Fall akustisch angekündigt wird. Der wartende Spieler hingegen weiß, daß sein Gegner mindestens zwei akustische Signale passieren muß, von denen das erste sogar unvermeidlich ist.

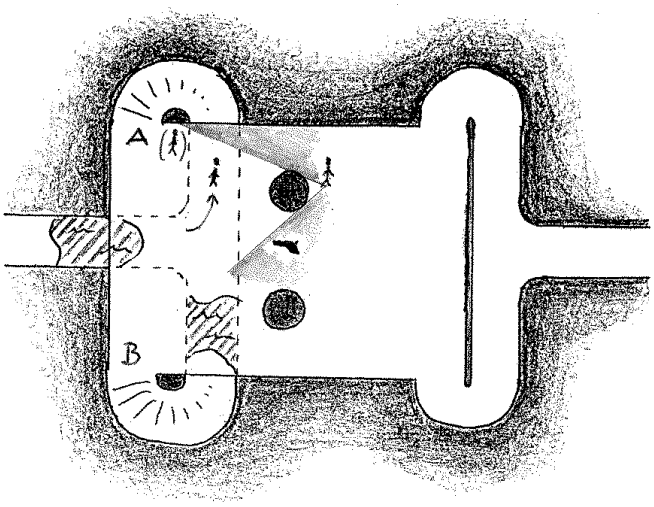


Abbildung 35

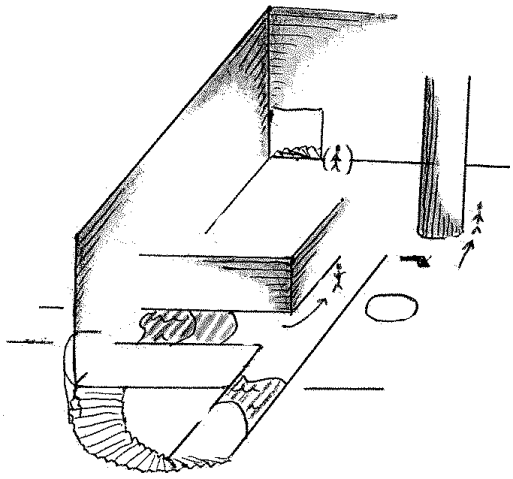


Abbildung 36

Der Gegner läuft zu den HealthVials und nimmt sie auf. Der Spieler im Raum ist sich damit sicher, daß sein Gegner bei Eingang A erscheinen wird und versteckt sich hinter einer Säule. Er weiß, daß er vom Gegner erst gesehen wird, wenn dieser dicht bei der Waffe ist. Alternativ (in Klammern) kann sich der Spieler dicht vor Eingang A postieren, um beim Geräusch von Schritten auf der Treppe dem Gegner eine Granate vor den Latz zu knallen.

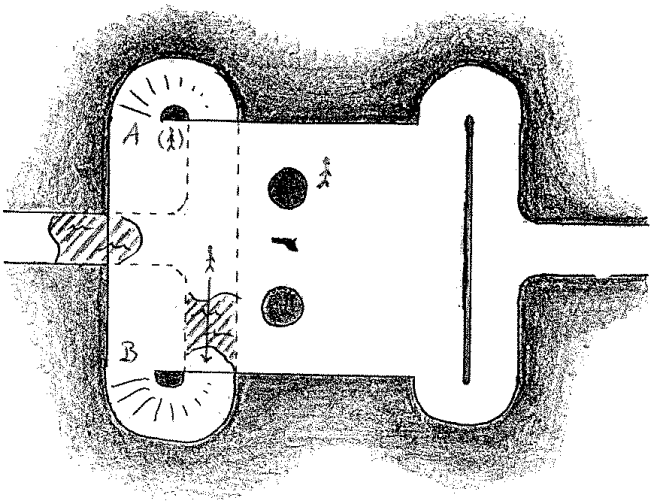


Abbildung 37

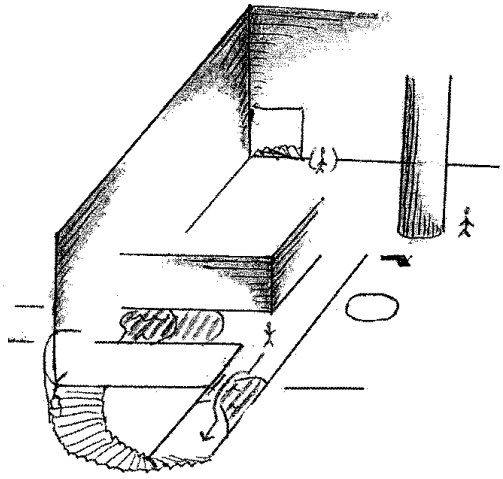


Abbildung 38

Der taktisch versierte Gegner aber hat seine schwache Position sofort erfaßt. Um dem Gegenspieler seinen Vorteil zu nehmen, läuft er zum Eingang B und setzt mit einem Sprung über das Wasser, vermeidet also das akustische Signal.

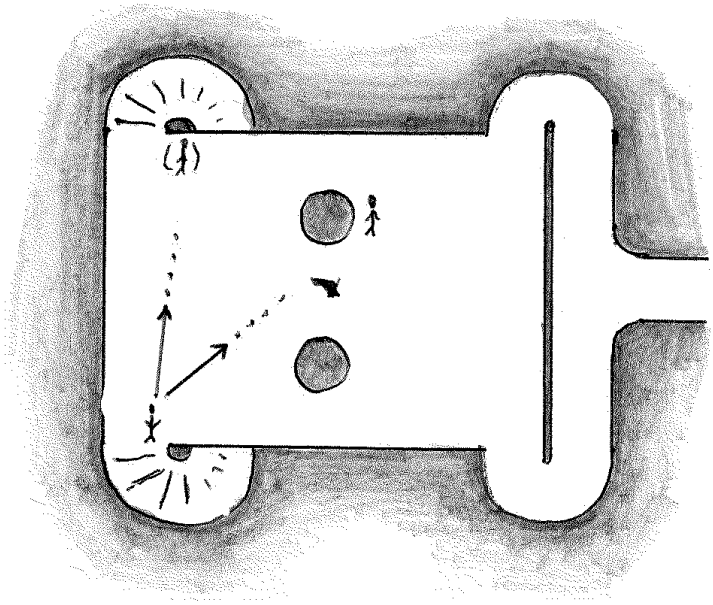


Abbildung 39

Oben angekommen, hat er auf jede der beiden angenommenen Positionen des Spielers ein freies Schußfeld. Der Spieler hat seinen taktischen Vorteil verloren, der Gegner aber hat sogar noch durch einen schnellen Seitwärts-Sprung die Treppe herunter eine Deckung und Fluchtmöglichkeit gewonnen. Hereingelegt!

Grundregel des Kartendesigns

- Plaziere die Signale so, daß taktisch versierte Kombattanten einander hereinlegen können.

2.2.4 Verlauf

Der eigentliche Kampfverlauf im Ego-Shooter wird nicht von taktischen Überlegungen dominiert. Hier beherrscht der geschicktere Spieler die Arena; seine Fähigkeit zum Ausweichen und Zielen verschafft ihm den Vorteil, den er zum Sieg braucht. Dennoch gibt es Handlungsmuster im Kampf, die über Geschicklichkeit hinausgehen.

aus der Reserve Locken

Oben wurde schon auf die Bedeutung der Deckung hingewiesen. Sie kann im Verlauf eines Kampfes spontan genutzt, aber auch in die taktische Vorbereitung einbezogen werden. In beiden Fällen genießt der gedeckte Spieler den Vorteil. Was aber tun, wenn man der andere ist?

Abbildung 40

Im Falle, daß der Spieler die Deckung eines Solitärs nutzt, kann man ihn als Gegner mit fast jeder Waffe von dort vertreiben. Ob man ihn nun links oder rechts herauskommen lassen will: Man plaziere einfach eine Bombe/Rakete/Granate/Combo etc. knapp hinter und neben dem Solitär, so daß der Spieler vor der Explosion weglaufen muß. Besonders die BioRifle ist hierfür eine Waffe erster Wahl, da ihr Geschoß am anvisierten Ziel kleben bleibt, und nicht wie eine Bombe abprallt und wegkullert.

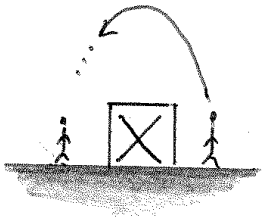


Abbildung 41

Eine Säule kann man nur auf der Horizontalen umgehen, eine Kiste läßt sich auch vertikal überwinden. BioRifle und sekundärer Flak-Schuß leisten hier mit ihren ballistischen Eigenschaften gute Dienste.

Vertreiben

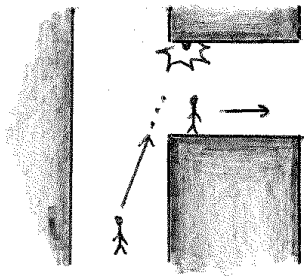


Abbildung 42

Anders sieht es mit abzweigenden Gängen oder Durchlässen/Türen aus. Man kann den Gegner nicht vor die Flinte locken, sondern nur vertreiben und damit die ungünstige Kampfsituation beenden, um ihm zu folgen und unter neuen Bedingungen gegen ihn anzutreten.

Dabei bieten kurze Gänge dem ungedeckten Gegner (unten im Bild) den größeren Vorteil: Der gedeckte Spieler kann nur in eine Richtung flüchten. Weiß der Gegner zudem, wie lang der Gang ist, kann er seinen Schuß so abfeuern, daß er den fliehenden Spieler noch am Ausgang des kurzen Gangs erwischt.

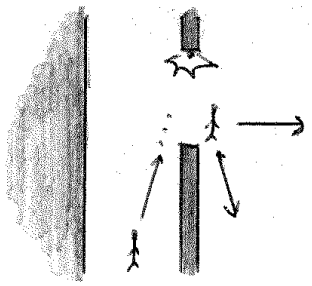


Abbildung 43

Bei einem Durchlaß/einer Tür hingegen ist erstens das Ziel schwerer zu treffen und zweitens hat der gedeckte Spieler mehr Fluchtmöglichkeiten. Als Kartendesigner kann man beide Formen gezielt einsetzen, um den Kontrahenten im Kampfverlauf zu ermöglichen, das taktische Ungleichgewicht zu verändern. Ob man aus ästhetischen Gründen den Durchlaß bevorzugt oder aus taktischen den kurzen Gang, will ich nicht gewichten. Jeder möge seiner Vorliebe folgen.

3 Äußere Einflüsse auf das Spielhandeln

3.1 Spielfluß (Gameflow)

Damit ist gemeint, wie geschmeidig ein Spieler die Karte durchqueren kann. Manchmal steht der Spieler in einer Kampfsituation mit dem Rücken zur Wand. Er kann sich nur noch nach rechts oder links bewegen. Wenn diese ohnehin eingeschränkte Bewegungsfreiheit noch durch zu tief angebrachte Lampen oder Fackeln, oder auch durch hervorstehende Trims wie Pfeiler, Rohre usw. gänzlich gestoppt wird, ist der Spieler nur noch eine unbewegliche Zielscheibe. Solche Vorsprünge an Wänden muß der Kartendesigner meiden!

Dasselbe betrifft die Plazierung von Gegenständen. Ein Spieler will HealthVials oder Munition auch aufsammeln, wenn er sie sieht. Viele Kartendesigner plazieren solche Dinge dort, wo es irgendwie richtig aussieht, ohne daß sie die Folgen für die Bewegung des Spielers bedenken. Es ist sinnvoller, vor dem Plazieren von Gegenständen durch die fast fertige Karte zu laufen und sich die Orte zu merken, wo ein Spieler im Vorbeigehen die Munition aufsammeln kann, ohne daß er die Richtung zu dem gewählten Laufziel (z. B. einem Ausgang) ändern müßte.

Grundregel des Kartendesigns

- Überprüfe die Karte, ob man sich geschmeidig durch sie bewegen kann, ohne durch die Architektur unfreiwillig gestoppt zu werden.
- Vermeide es, Gegenstände so zu plazieren, daß sie den Spieler vom Weg abbringen.

3.2 Plazierung von den Spielfluß steuernden Elementen

3.2.1 Eintrittspunkte in die Karte

Die Orte, wo ein Spieler in die Karte eintritt, sollten sorgfältig ausgewählt werden. Denn es gibt keine „Schonfrist bis zur ersten Waffe" oder dergleichen in einem Deathmatch. Damit nun der Gegner nicht einfach vor dem Eintrittspunkt wartet und den frisch erschienenen Spieler ins Visier nimmt, sollte der Punkt eine gewisse Deckung aufweisen, die mögliche Warteposition hingegen offen liegen, damit niemand auf die blöde Idee kommt, davor zu lauern. Den wehrlosen Spieler abzuknallen ist wirklich schlechter Kampfstil. Mit diesem einfachen Trick kann man so ein Verhalten unterbinden.

Weiterhin sollte der Spieler so erscheinen, daß er sogleich die nächstgelegene Waffe im Blick hat. Und es sollte auch nicht zu lange dauern, diese zu erreichen.

Grundregel des Kartendesigns

- Beachte für den Eintrittspunkt eine ausreichende Deckung und den Weg zur ersten Waffe.
- Plaziere erst die Waffen, dann die Eintrittspunkte!

3.2.2 Heilung

Die Bedeutung eines HealthVials liegt nicht in den Lebenspunkten, die man beim Aufsammeln dazugewinnt, sondern im lauten und eindeutigen Geräusch. Sie sind ein Mittel, das zu taktischen Zwecken für das Vorausahnen eingesetzt werden sollte.

Ein falscher Gebrauch von HealthVials vermindert die Spannung. Wenn man sich überall von den Folgen eines Kampfes erholen kann, besteht kein Grund mehr, vorsichtig zu sein. Heilung sollten wenige und sorgfältig verteilte MedBoxen bieten, die quasi als unerwartetes Bonbon in der Karte sind. Sie sollten nicht einfach im Weg des Spielers liegen, sondern ihrem Wert gemäß ein eigenes Ziel für den Spieler darstellen. Ihr Platz ist der wenig besuchte Ort in einer Karte.

Das HealthPack sollte vermieden werden. Näheres im Kapitel zu PowerUps.

Grundregel des Kartendesigns

- Plaziere Heilung als eigenständiges Ziel für den Spieler.

3.2.3 Waffen und Munition

Munition sollte gleichmäßig über die Map verteilt werden und den Spielfluß stützen, statt ihn zu unterbrechen.

Manche Kartendesigner plazieren Munition direkt neben der Waffe. Sie gehen damit auf das Bedürfnis des Spielers ein, mit der Lieblingswaffe zu kämpfen. Dieser Typus von Spielern hat keine Lust, sich groß mit dem Suchen von Munition aufzuhalten; er hat seinen Spaß am Kämpfen und nicht am Suchen. Andere hingegen finden es spannender, für die Munition erst einmal eine gewisse Strecke hinter sich zu bringen, damit nicht alles gleich auf einen Schlag erhältlich ist. Ich finde es schwierig, dem einen oder anderen Prinzip den Vorzug zu geben; jeder Kartendesigner möge seiner Vorliebe folgen.

Die Plazierung von Waffen folgt einer anderen Logik. Ähnlich wie die MedBox stellt eine Waffe ein eigenständiges Ziel in der Karte dar. Sinnvollerweise sollte eine Waffe Mittelpunkt eines taktisches Szenarios sein, während die MedBox außerhalb davon plaziert werden sollte.

Waffen dürfen nicht zu dicht nebeneinanderliegen, sonst hat der Aufsammler einen taktischen Vorteil. Dieser sollte Ergebnis von Nachdenken und Planung sein, aber nicht von schlecht plazierten und im Bündel aufgesammelten Waffen.

Manche Waffen bieten sich für einen besonderen Ort an. Die SniperRifle macht Sinn auf einem Aussichtsturm oder hinter der Zinne einer Burgmauer. Die BioRifle mit ihrem ballistischen Schuß kann einen Schützengraben verminen, ohne daß der Spieler Entdeckung zu fürchten braucht. Das Sekundärfeuer des RocketLaunchers wirft eine Bombe, die eine Wendeltreppe herunterpurzeln kann. Andere Waffen wie die PulseGun oder die ShockRifle sind eher Allzweck-Waffen.

Exkurs: SniperPoint

Ein SniperPoint ist der Ort, wo ein Scharfschütze sich positioniert. Er verwandelt das gesamte Gebiet, das von dort aus überblickt werden kann, in einen Kampfplatz.

Der SniperPoint weist drei hervorstechende Merkmale auf:

- ein großer Höhenunterschied,
- gute Deckung,
- große Entfernung zum Gegner.

Auf Grund dieser Eigenschaften ist ein SniperPoint die beste Position, die ein Spieler einnehmen kann. Das taktische Ungleichgewicht ist in einer Karte nirgends größer als am Kampfplatz des SniperPoints, und deshalb ärgern sich viele Spieler im Multiplayer-Modus über diese Kampfart, weil der Vorteil des Scharfschützen so groß und unfair ist.

Für den Kartendesigner folgt daraus, daß er dringend einen taktischen Ausgleich schaffen muß:

- Ein anderer SniperPoint könnte gegenüberliegen; damit wären die zwei Kombattanten im taktischen Gleichgewicht.
- Der SniperPoint muß für den taktisch unterlegenen Gegner leicht zugänglich sein, damit er nach gelungener Flucht zum Scharfschützen eilen und „vor Ort" mit ihm kämpfen kann.
- Der Zugang muß für den Scharfschützen eine deckungslose Offenheit aufweisen: Der Scharfschütze wendet dem Zugang zum SniperPoint den Rücken zu, man erwischt ihn dort mit heruntergelassenen Hosen.

Alle drei Merkmale demonstriert CTF-Face.

Ein Spieler muß schon selber wissen, wann eine bestimmte Waffe von Vorteil ist und wann nicht. Der Kartendesigner kann aber den Spieler unterstützen, indem er die Waffen so plaziert, wie es ihrer besonderen Eigenschaft angemessen ist. Aber 99% aller Kampfsituationen in einem Ego-Shooter-Deathmatch erfordern keine besondere Waffe. Es sind eher Einzelspieler-Szenarien und Taktik-Shooter, in denen solche Unterschiede zum Tragen kommen.

Bei Spielen, die dem Spieler gleich zu Anfang alle Waffen an die Hand geben, entfällt natürlich dieses Prinzip. Stattdessen übernimmt die Munition diese taktische Bedeutung.

Grundregeln des Kartendesigns

- Plaziere Munition so, daß sie im Weg des Spielers liegt.
- Plaziere Waffen als Mittelpunkt eines Kampfplatzes.
- Plaziere Waffen mit so großem Abstand, daß sie sich gegenseitig nicht „anschauen" können.

3.2.4 PowerUps

Es gibt zwei Sorten von PowerUps: Die einen kennzeichnen ihren Träger optisch und die anderen nicht.

Die Unsichtbarkeit nimmt dabei eine Sonderstellung ein, denn sie reizt Gefühle der Heimtücke in ihrem Träger, in den Opfern hingegen Ärger. Gegen einen Spieler zu kämpfen, den man nur als verschwommenen Umriß wahrnimmt (wenn überhaupt), macht keinen Spaß. Der Kartendesigner meide dieses PowerUp.

Dasselbe gilt für das HealthPack. In UT verdoppelt es die Lebenspunkte seines Trägers dauerhaft, ohne daß man es ihm ansieht. Dieses PowerUp ist zu mächtig; es ist eine Fehlkonstruktion.

Der DamageAmplifier ist in UT deshalb das beste PowerUp, weil es 1. seinen Träger optisch kennzeichnet, 2. seine Wirkung zeitlich begrenzt ist und 3. sein Nachlassen

akustisch deutlich angekündigt wird. Der ShieldBelt in UT folgt auf Platz 2, weil er in seiner Wirkung nicht nachläßt. Man muß ihn wegschießen wie das HealthPack.

DamageAmp und ShieldBelt – diese beiden PowerUps sollten nicht einfach so im Weg des Spielers liegen. Um eines dieser beiden Bonbons zu erlangen, sollte der Kartendesigner dem Spieler schon eine besondere Bewegung abverlangen, also einen Impact Jump oder den Einsatz des Translocators. Auch das Balancieren auf einem schmalen Grat oder Steg könnte hier passen, oder der gewagte Sprung in einen Abgrund mit dem zielgenauen Aufsetzen auf einer kleinen Plattform. Alles ist möglich, solange es nicht im Weg des Spielers liegt, sondern ihn zu einer besonderen Bewegung herausfordert!

Als weitere Schwierigkeit sollte das PowerUp von vielen Orten gut einsehbar und erreichbar sein. Der Spieler, der es sich holen will, sollte hochgradig gefährdet sein, von einem Gegner dabei erwischt zu werden. Vergleiche im Kap. 2.1.1 die Skizze vom freien Netz: Einer der Richtungsknoten ist geeignet als Ort für ein PowerUp.

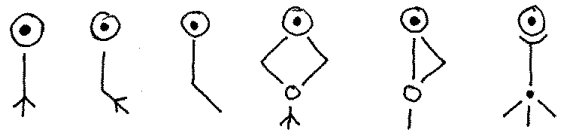
Grundregel des Kartendesigns

- Plaziere PowerUps so, daß ein Spieler, der es sich holt, hochgradig gefährdet ist.

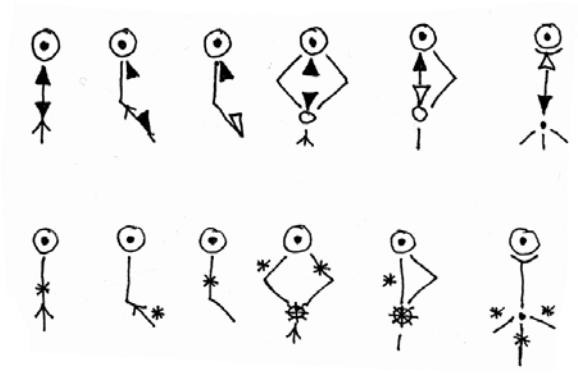
4 Konsequenzen für das Kartendesign

4.1 Muster des taktischen Kartendesigns

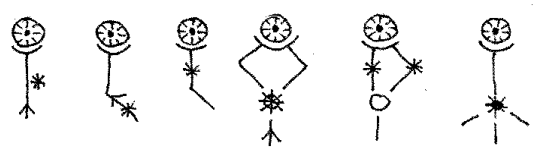
Man beginne mit dem grundlegenden Muster, daß ein Kampfplatz und ein Zugang existieren:



Sodann füge man Elemente hinzu, die das Vorhersehen oder Vorausahnen ermöglichen:

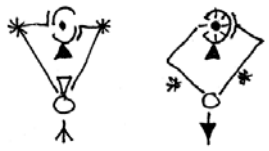


Man kann auch für Konstruktionen des Reinlegens so bauen, daß der Spieler sich selbst verrät, wenn er Deckung sucht:

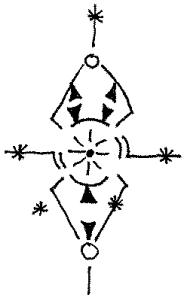


Je mehr Elemente kombiniert werden, desto komplexer wird das taktische Szenario:

Zudem kann der Kampfplatz komplex konstruiert werden, indem gesondert Deckung und Offenheit eingeplant werden, je nach Zugang:



Schließlich wird ein komplexer Kampfplatz so aussehen:



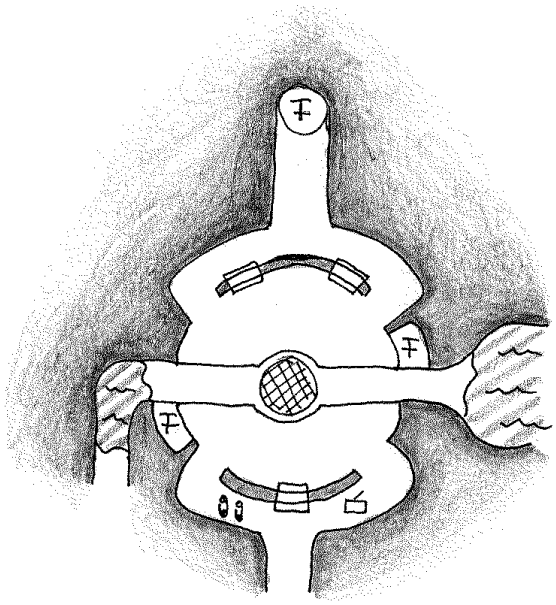


Abbildung 43 (F = Fahrstuhl)

4.2 Stufen des taktischen Kartendesigns

Spieler haben ein unterschiedliches Niveau von taktischen Fertigkeiten, und wer als Spieler hierin ein Anfänger ist, der ist es auch als Kartendesigner. Ich schlage vor, daß eine Karte, die nach meinen unten folgenden Vorschlägen erstellt wurde, ein weiteres Kürzel vor den Namen erhält, für das taktische Niveau Alpha entsprechend „DM-tNA-xxx.unr" für eine Karte in UT. So weiß ein Spieler genau, was ihn erwartet, wenn er diese Karte anspielt. Wer selber noch lernen will, wird sich nicht Karten des Niveaus Gamma besorgen wollen.

4.2.1 Taktisches Niveau Alpha (Anfänger)

Man übe zuerst, einen Bot mit hohem Schwierigkeitsgrad zu besiegen. Dafür baue man sich Karten mit einfachen taktischen Szenarien. Für dieses einfachste Niveau ist es essentiell, daß der Ein- oder Ausgang, oder auch beide zugleich, eindirektional gestaltet werden. Das Szenario gewinnt damit an Eindeutigkeit, denn um den Ort des Erscheinens muß er sich noch keine Gedanken machen, nur um den Zeitpunkt.

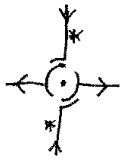
Dieses Szenario hat einen linearen, eindirektionalen Zugang, der vom wartenden Spieler nicht eingesehen werden kann. Der Spieler kann den Gegner aber hören, sofern dieser das Signal auslöst, z. B. HealthVials aufsammelt. Der Kampfplatz bietet dem Spieler Deckung gegen den ankommenden Gegner.

Im Kampf gegen einen Bot ist das Detail des vermeidbaren Signals aber unwichtig. Ein Bot wird nie über HealthVials hinwegspringen, man hört ihn immer kommen.

Hier ist nur der Ausgang eindirektional. Der Spieler kann also nicht von hinten überrascht werden. Dafür ist hier der Zugang scheinalternativ und an jedem der Ausgänge mit Fenstern versehen, durch die sowohl er als auch der Gegner einander erblicken können, bevor sie den Kampf aufeinander eröffnen. Ein unvermeidliches Signal kündigt den kommenden Gegner an; der Spieler lernt hier das genaue Hinsehen (weil der Gegner nach dem Signal noch an den Fenstern vorbei muß). Man achte bei einem

Szenario wie dem nebenstehenden darauf, daß beide Fenster gleichzeitig im Blick sind, damit man den richtigen Eingang vorhersieht.

Ein Bot wird dabei niemals durch Fenster schauen, er ist immer im Nachteil.



Diese Mischung aus Deckung und Offenheit am Kampfplatz soll bedeuten, daß man dem einen Eingang den ungedeckten Rücken zuwendet, um gegen den anderen Eingang, den man überwacht, Deckung zu genießen. Diesen Zweck erfüllt ein vereinzelter Solitär, z. B. eine Säule. Wenn man hinter ihr steht, ist der Rücken ungedeckt gegenüber dem hinteren Eingang. Das Szenario lehrt das Achten auf Signale, besonders, über Kopfhörer die richtige Richtung des akustischen Signals vorauszuahnen.

Folgendes simples Szenario soll als Beispiel genauer besprochen werden:

Ein eindirektionaler, linearer Zugang führt zu einem scheinalternativen Richtungsknoten, bei dem sich ein vermeidbares Signal befindet. Der Kampfplatz bietet keine besondere Deckung; die beiden Ausgänge sind ebenfalls eindirektional.

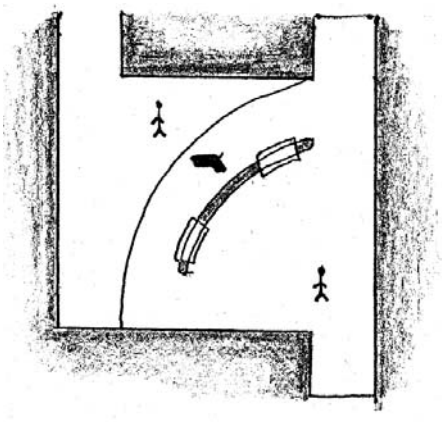


Abbildung 44

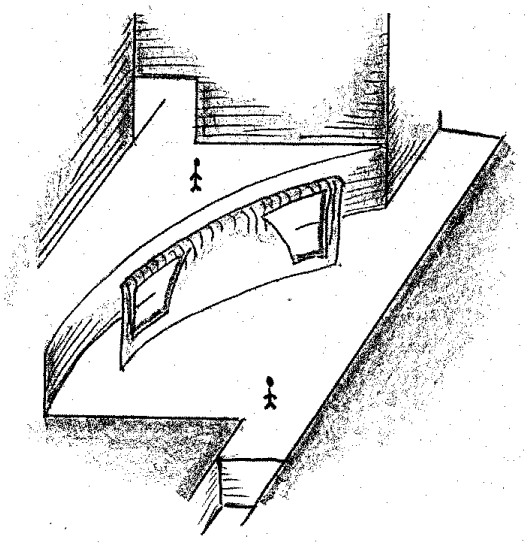


Abbildung 45

Wie aus den beiden Bildern ersichtlich, besteht der eindirektionale Zugang darin, den Absatz herunterzuspringen. Er ist zu hoch, um ohne Hammer Jump hinaufzugelangen, und oben befindet sich nichts, das den Schaden dieses Sprungs lohnen würde. Ist der Gegner unten, hat er die scheinalternative Wahl, von rechts oder links den Kampfplatz zu betreten. Das vermeidbare Signal ist das Geräusch, mit dem er die Waffe aufhebt. Durch die Fenster schließlich kann der Spieler den Eingang bestimmen, durch den der Gegner den Kampfplatz betreten wird.

Ein Bot wird immer die Waffe aufheben und den wartenden Spieler alarmieren. Und da er nicht durch das Fenster schaut, kann der Spieler den Kampf nach seinem Gutdünken eröffnen.

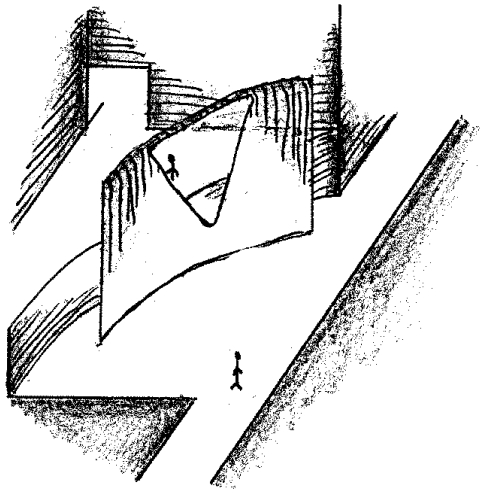


Abbildung 46

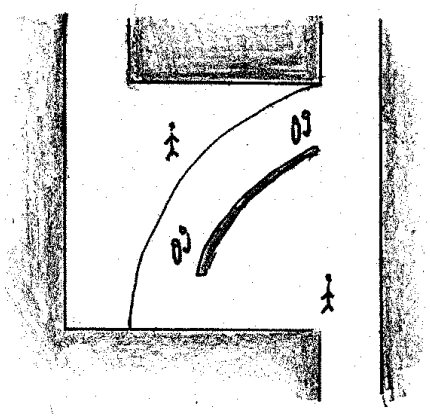


Abbildung 48

Dieser eindeutige Vorteil läßt sich durch kleine Veränderungen des Szenarios stark vermindern. Die Eindirektionalität der Ausgänge kann aufgehoben und damit der Position des Spielers ein Moment der Gefahr von hinten hinzugefügt werden. Die Zusammenlegung der beiden Fenster zu einem (Abbildung 46), oder gar das Ersetzen der Fenster durch zwei vermeidbare Signale (Abbildung 48) ist ebenso eine Ausdifferenzierung und Erschwerung des Szenarios. In letzterem Falle ist zu Abbildung 45 kein großer Unterschied, da ein Bot sich immer verrät. Ein menschlicher Gegner hingegen kann das Signal vermeiden und den Spieler sogar reinlegen!

Das ist dann auch der nächste Schritt: Man spiele eine Karte mit zwei, drei solcher simplen taktischen Szenarien gegen einen menschlichen Gegner, der ebenfalls Anfänger der Taktik ist. Man wird ihm als Designer der Karte immer den Vorteil der genauen Kenntnis voraus haben, aber als fairer Spieler wird man ihm den taktischen Trick zeigen.

Für eine solche Trainingskarte auf erstem taktischen Niveau empfiehlt es sich, die Verbindung der einzelnen Kampfplätze untereinander (Connectivity) gering zu halten. Dies ist eigentlich ein Anfänger-Fehler und eine Todsünde des Kartendesigns! Denn das Ergebnis jeder Kartenskizze sollte ein freies Netz sein. Aber für eine taktische Alpha-Karte ist der Bauplan von ein, zwei Routen besser, weil so die taktischen Szenarien deutlicher und eindeutiger angesteuert werden können.

Man baue diese Alpha-Karte auch als „Raum-Gang-Raum"-Karte, d. h., man entwerfe die zwei Kampfplätze und verbinde sie mit den anderen, nicht-taktischen Räumen durch Gänge. Dies ist eine weitere Todsünde des Kartendesigns! Denn diese Bauweise langweilt die Spieler für gewöhnlich und unterstützt die ansonsten streng zu vermeidende Routen-Skizze. Aber hier kommt es ja darauf an, daß man als Kartendesigner die Logik der taktischen Szenarien anzuwenden lernt. Außerdem fällt es einem tNa-Spieler leichter, sich als Gegner auf eine taktische Falle einzustellen, wenn man diese durch einen Gang ansteuert, statt sich unvermittelt von einem nicht-taktischen Raum in den nächsten Raum zu bewegen, der durchaus taktisch ist und vielleicht eine Überraschung bereithält.

Man vermeide auf diesem Alpha-Niveau die z-Achse innerhalb des Kampfplatzes soweit als möglich. Es ist schon schwer genug für den tNa-Anfänger, in Kategorien von „Überraschen" und „Reinlegen" zu denken, sobald er das Signal wahrnimmt, den Gegner vorausahnt und seine Taktik plant. Eine Karte ohne z-Achse ist z. B. in UT DM-Stalwart. Der Anfänger fertige ruhigen Gewissens seine Kartenskizze, ohne dabei an Höhenunterschiede zu denken. Es sei denn, er will wie im obigen Szenario 2.1 einen Zu- und Abgang eindirektional gestalten.

4.2.2 Taktisches Niveau Beta (Fortgeschrittener)

Auf diesem Niveau sollte jedes taktische Szenario in der Karte einen Höhenunterschied beinhalten. Es sollte drei Eingänge aufweisen, von denen höchstens einer (wenn überhaupt) eindirektional ist, mindestens einer hingegen scheinalternativ. Das R-G-R-Syndrom sollte soweit als möglich gemieden werden; einen Gang zu bauen sollte mit Vorsatz erfolgen, aber nicht mehr aus der Hilflosigkeit des Kartendesigners, daß er die Räume miteinander verbinden muß.

Man entwerfe auch ruhig zu Anfang eine Route. Dann aber schaffe man Verbindungen, mit welchen die Route vielfach aufgebrochen wird. Man stelle auf diese Weise das Angebot einer freien Richtungswahl her, damit ein Gegner die Möglichkeit erhält, die Falle des taktischen Szenarios zu vermeiden, sobald er sie erkennt.

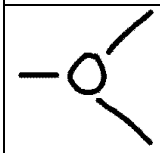
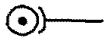
4.2.2 Taktisches Niveau Gamma (Taktiker)

Auf diesem Niveau sollte es der abwartende Spieler schwer haben. Ein Unsicherheitsfaktor sind z. B. Eingänge, die aus drei oder mehr Richtungen kommen, und die sich alle scheinalternativ verzweigen. Die Einnahme der taktisch günstigen Position sollte erschwert werden, indem der Spieler etwa HealthVials unvermeidlich passieren muß oder einen Kicker, einen Fahrstuhl oder JumpBoots benutzt, die ihr typisches Geräusch abgeben.

Dem ankommenden Gegner hingegen sollte sich die Möglichkeit bieten, den abwartenden Spieler reinzulegen. Die Karte muß ihm die Möglichkeit bieten, akustische Signale zu meiden bzw. zur Irreführung des Spielers einzusetzen.

Konstruktionen mit eindirektionalen Zugängen sind für das Niveau Gamma strikt zu meiden! Einen taktisch erfahrenen Spieler durch das Design der Karte zum Kampf zu zwingen, ist für den Spieler ärgerlich. Denn er legt sich ja vielleicht schon einen Alternativplan zurecht, der aber von der eindirektionalen Richtungsführung durchkreuzt würde.

Anhang A: Legende zur Richtungsskizze

Legende zur Richtungsskizze	
	eindirektionale Laufrichtung (Ausnahmeerscheinung in DM-Karten)
	bidirektionale Laufrichtung (Normalfall)
	linearer Richtungsknoten
	scheinalternativer Richtungsknoten
	verschiedene alternative Richtungsknoten
	Kampfplatz
	zwei linear miteinander verbundene Kampfplätze
	zwei scheinalternativ miteinander verbundene Kampfplätze
	Kampfplatz, der gegen einen Zugang Deckung bietet.

	Kampfplatz, der gegen zwei verschiedene Zugänge jeweils separate Deckung bietet.
	Kampfplatz, der gegen zwei verschiedene Zugänge dieselbe Declung bietet.
	Kampfplatz mit zwei Zugängen, der gegen einen Zugang vorteilhaft Deckung bietet, gegen den anderen aber nachteilig offen liegt.
	Kampfplatz mit zwei Zugängen. Hat man gegen einen den Schutz der Deckung, ist man gegenüber dem anderen nachteilig ungeschützt – in welche Richtung auch immer man Deckung sucht.
◄ ►	Spieler und Gegner können sich gegenseitig vorhersehen.
◁ ►	Das Vorhersehen ist für einen der beiden Kombattanten eingeschränkt oder verhindert.
	unvermeidliches Signal
	vermeidbares Signal

Anhang B: Grundregeln des taktischen Spielhandelns

- Gebrauche beim Spielen den Verstand! Nutze den taktischen Vorteil, wo auch immer er sich bietet!
- Übe im 1on1.
- Lerne eine Karte auswendig, sofern sie taktische Szenarien aufweist und diese genutzt werden sollen.
- Kenne alle Wege einer Karte wie ein Taxifahrer die Straßen seiner Stadt.
- Nutze alle optischen Möglichkeiten, den ankommenden Gegner vor seinem Erscheinen auf dem Kampfplatz visuell wahrzunehmen.
- Kenne im Voraus das Zeitintervall, das nach der Wahrnehmung des Gegners bis zu seinem Erscheinen auf dem Kampfplatz verstreicht.
- Wisse im Voraus, wie dem Gegner die visuelle Wahrnehmung erschwert werden kann.
- Lerne den akustischen Plan einer Karte auswendig: Wo wird welches Geräusch ausgelöst?

Anhang C: Grundregeln des Kartendesigns

Allgemeine Grundsätze

- Baue eine Karte nie für die eigene Lust, sondern immer nur für andere Spieler und Kartendesigner. Nimm deren Kritik ernst!
- Fertige vor dem Bauen im Editor einen vollständigen Entwurf an, damit beim Bauen keine Leerlauf eintritt, weil die eigenen Ideen ausgegangen sind!
- Überprüfe den Entwurf durch Anfertigen einer Richtungsskizze!

Hinweise zum Kartendesign für die Bewegung in der Karte

- Laß zwischen zwei Richtungsknoten 512 bis 1024 WE Abstand.
- Laß geringere Abstände nur vereinzelt auftreten.
- Schaffe für größere Abstände eine Überbrückung der Spielspannung durch offensichtliche Gefahren oder durch Ablenkung mit besonderer Architektur bzw. Geräuschen.
- Vermeide soweit als möglich lineare Richtungsknoten, die keinen Zweck erfüllen.
- Baue scheinalternative Wege so, daß sie einen Zweck erfüllen (z. B. einen taktischen) oder optische Ablenkung bieten.
- Entwirf die Karte nach Möglichkeit als freies Netz.
- Berücksichtige für die besondere Bewegung ihre Bedingungen, und entwirf die Karte mit angemessenen Entfernungen.

Vorschläge zum Kartendesign für die allgemeine Kampfsituation

- Plane für einen Kampfplatz ausreichend Deckung ein.
- Konstruiere nie taktische Mausefallen! Plane für den taktisch schlechtergestellten Gegner immer eine Möglichkeit ein, wie er die taktische Schieflage ausgleichen oder flüchten kann.
- Plane dort, wo ein Kampf über die z-Achse möglich ist, für den Gegner in taktisch nachteiliger Position ein Hilfsmittel ein, womit er den Höhenunterschied überwinden kann.

Grundregeln des taktischen Szenarios

- Plane schon im Entwurf taktische Szenarien ein.
- Gestalte die Karte im Editor so, daß ein Spieler sie ohne übermäßige Anstrengung auswendig lernen kann.
- Ermögliche dem Spieler, den ankommenden Gegner wahrzunehmen, damit dieser Zeit gewinnt, um die Kampferöffnung zu seinem Vorteil zu gestalten.
- Plaziere Signale, damit die Kombattanten sich über ihr Blickfeld hinaus lokalisieren können.
- Gestalte diese Signale abwechslungsreich.
- Verwende die Signale so, daß die Positionsbestimmung nicht zur Gefahrlosigkeit wird.
- Gestalte die Deckung im Kampfplatz so, daß der wartende Spieler sie nutzen kann, um den ankommenden Gegner zu überraschen.
- Plaziere die Signale so, daß taktisch versierte Kombattanten einander hereinlegen können.

Spielfluß und ihn steuernde Aktoren

- Überprüfe die Karte, ob man sich geschmeidig durch sie bewegen kann, ohne durch die Architektur unfreiwillig gestoppt zu werden.
- Vermeide es, Gegenstände so zu plazieren, daß sie den Spieler vom Weg abbringen.
- Beachte für den Eintrittspunkt eine ausreichende Deckung und den Weg zur ersten Waffe.
- Plaziere erst die Waffen, dann die Eintrittspunkte!
- Plaziere Heilung als eigenständiges Ziel für den Spieler.
- Plaziere Munition so, daß sie im Weg des Spielers liegt.
- Plaziere Waffen als Mittelpunkt eines Kampfplatzes.
- Plaziere Waffen mit so großem Abstand, daß sie sich gegenseitig nicht „anschauen" können.
- Plaziere PowerUps so, daß ein Spieler, der es sich holt, hochgradig gefährdet ist.

Anhang D: Handreichung für den Reviewer

Bewegung in der Karte:

Stellt sich Langeweile ein?

- negativ: der lange Gang, der schnurgeradeaus führt, oder die große Spielfläche, wo beim Überqueren nichts das Auge oder das Ohr ablenkt
- positiv: wenn der Spieler alle 1-2 Sekunden zu einer Änderung seiner Laufrichtung gezwungen wird

Wird der Spieler überfordert?

- negativ: wenn in einer kleinteilig und verwinkelt gebauten Karte die Änderung der Laufrichtung im Halb-Sekunden-Takt erfolgt, so daß dem Spieler die Sinne überreizt werden wie im Turbo-Modus
- positiv: seltene verwinkelte Ecken, dann aber mit Überlegung geschaffen (um z. B. einem fliehenden Kombattanten die Flucht zu erleichtern)

Wird der Spieler zu einer Route gezwungen?

- negativ: wenn man nur im Kreis laufen kann, oder wenn die Abzweigungen doch alle zum selben Ziel führen, also scheinalternativ sind
- positiv: wenn die Karte als ein Netz entworfen ist, wo man von jedem Kampfplatz aus eine echte freie Richtungswahl hat (= hohe Connectivity)

Sind besondere Bewegungen möglich und/oder nötig?

- negativ: wenn der Absatz, zu dem man nur mit dem Translocator gelangt, so weit entfernt ist, daß nur genaues Zielen mit entsprechend hoher Mißerfolgsrate hilft
- positiv: genug Platz zum Dodgen
- positiv: wenn ein mittels Hammer Jump zu überwindender Höhenunterschied so groß ist, daß man auch treffsicher landen kann

Kampf in der Karte:

Gibt es ausreichend Deckung an den Kampfplätzen?

- negativ: große freie Spielfläche am Kampfplatz
- positiv: Spielfläche aufgebrochen durch die Architektur (Bodenwellen, Säulen, Felsen, Gebäude, Mauern etc.)

Kann ein ungedeckter Gegner seinen Nachteil ausgleichen?

- negativ: wenn der Spieler die Deckung seines Gegners nicht ausgleichen kann (= taktische Mausefalle), indem er etwa eine Säule umrundet oder durch einen Fahrstuhl ein Stockwerk höher zum Gegner gelangt, der zuvor den Schutz des Höhenunterschiedes genoß
- positiv: wenn ein Spieler, der in die taktische Falle geht, Möglichkeiten hat, ihr zu entrinnen oder Deckung zu suchen

Ist der Kampf über die z-Achse möglich?

- negativ: die ganze Karte auf nur einem einzigen Stockwerk
- positiv: wenn verschieden hohe Ebenen am Kampfplatz aufeinander stoßen mit Absätzen, Laufstegen etc.

Ist die Angabe der Spielerzahl der Karte angemessen?

- negativ: wenn einem Spieler während des Kampfes drei Gegner in den Rücken fallen
- positiv: wenn die ständige, Spannung erzeugende Gefahr herrscht, daß ein Dritter in den Kampf eintritt

Taktisches Angebot der Karte:

Ist die Karte leicht auswendig zu lernen?

- negativ: wenn der Kartendesigner eine gute Idee mehrfach kopiert hat: Verwechslungsgefahr!
- negativ: wenn sich Abschnitte in der Karte ähnlich sehen: Verwirrung statt Orientierung!
- positiv: wenn sich die Abschnitte deutlich voneinander unterscheiden, so daß die Abwechslung gute Orientierung gewährleistet

Ist eine visuelle oder auditive Wahrnehmung des Gegners vor Kampfbeginn möglich?

- negativ: keine Fenster, Mauerritzen und dergleichen, durch die man den ankommenden Gegner sehen könnte
- negativ: keine Signale, die den ankommenden Gegner ankündigen
- positiv: wenn der ankommende Gegner gehört und/oder gesehen werden kann, bevor er den Kampfplatz betritt, weil z. B. Signale wie HealthVials oder getriggerte Geräusche ihn ankündigen

Erfüllt die Deckung am Kampfplatz die Funktion, dem wartenden Spieler einen taktischen Vorteil zu verschaffen?

- negativ: wenn Deckung nur dem Zweck dient, während eines Kampfes Schutz zu finden
- positiv: wenn die Deckung am Kampfplatz so gebaut wurde, daß der wartende Spieler den ankommenden Gegner überraschen kann
- positiv: wenn die Deckung am Kampfplatz so gebaut wurde, daß der ankommende Gegner den Spieler hereinlegen und von hinten in seiner Deckung kalt erwischen kann

Spielfluß:

Kann man sich geschmeidig durch die Karte bewegen?

- negativ: wenn man sich an einer Wand entlangschiebt und an Pfeilern, Lampen und dergleichen hängenbleibt
- positiv: wenn das einzige, das die Bewegung stoppt, die Wand selber ist oder die gelegentliche Deckung am Kampfplatz

Plazierung von den Spielfluß steuernden Aktoren:

Sind die Eintrittspunkte in die Karte mit Verstand gesetzt?

- negativ: mangelnde Deckung des frisch erschienen Spielers, so daß er leicht abgeknallt werden kann
- positiv: wenn man so erscheint, daß man die nächstgelegene Waffe sogleich im Blick hat

Sind Heilung und Waffen angemessen plaziert?

- negativ: wenn MedBoxen im Weg des Spielers liegen
- negativ: Waffen, die zu dicht beieinander liegen
- positiv: wenn die MedBoxen abseits der Kampfplätze liegen und als eigenständiges Ziel angesteuert werden müssen
- positiv: eine Waffe als Mittelpunkt eines Kampfplatzes

Unterstützt die Plazierung der Munition den Spielfluß?

- negativ: wenn die Munition den Spieler vom Weg fortlockt
- positiv: Munition kann im Vorbeigehen aufgesammelt werden, ohne daß der Spieler seine Laufrichtung dafür ändern muß

Sind PowerUps herausfordernd plaziert?

- negativ: PowerUps, die im Vorbeigehen aufgesammelt werden können
- negativ: Deckung rund ums PowerUp
- positiv: PowerUps, die völlig offen liegen. Wer sich eins holen will, läuft Gefahr, abgeknallt zu werden (diese Gefahr sollte einem das PowerUp schon wert sein)
- positiv: wenn man eine besondere Bewegung beherrschen muß wie z. B. den Impact Jump, um an das PowerUp heranzukommen