



MAKING OF WORLD OF WARCRAFT BATTLEFIELDS

Warum es keine Deathmatch-Battlefields gibt, wie der Aszakra-Krater verschwand – ein Abstecher in Blizzards Rumpelkammer.

Es gibt nix Schöneres, als sich gegenseitig die Birne einzuschlagen? Meinen auch alle Online-Rollenspieler, die in **World of Warcraft** auf PvP-Servern (Player versus Player) unterwegs sind. Dort müssen Sie stets mit einem Angriff von Allianz oder Horde rechnen – oder planen selbst einen. Doch was, wenn sich gerade kein Gegner in freier Wildbahn herumtreibt? Und was stellen die Spieler an, die sich auf einem PvE-Server (Player versus Environment) niedergelassen haben und nur dann auf einen anderen Spieler losgehen dürfen, wenn der es ihnen erlaubt? Die Lösung: die **Battlefields**, spezielle Schlachtfelder, die Blizzard im Sommer dieses Jahres per Patch nachlieferte.

Der erste Versuch

»WarCraft 3 meets Battlefield 1942 – Strategie und jede Menge Action«, so beschreibt Designer Tom Chilton die ursprüngliche **Battlefield**-Vision. Die verfeindeten Allianz- und Horde-Teams sollten obendrein spezielle Quests meistern, die thematisch zum Rest der Spielgeschichte passen sollten. Als erstes Kampfgebiet war das Alterac-Tal vorgesehen. »Ursprünglich planten wir, das Tal für alle zugänglich zu machen, so wie eine normale Spielregion«, erinnert sich Tom Chilton. »Um Leute ins Tal zu locken, bevölkerten wir es mit einer Masse von computergesteuerten Charakteren, die Quests verteilen – und bei etwaigen Ungleichgewichten in den Kampf eingreifen sollten«, erzählt Tom. »Als wir dann die Begeisterung der Betatest-Teilnehmer für das Alterac-Tal sahen, bekamen wir es mit der Angst zu tun: Was, wenn es von einer wahren Spielerschwemme überflutet werden wür-

de? Den Eingang zum Tal dicht machen? Das würde ja automatisch alle anderen Spieler des Servers ausschließen.« So wurde das Tal doch zu einer Instanz – mit je 40 Spielern pro Team.

Aus Fehlern lernen

Die Idee, dass NPCs in den Kampf eingreifen sollten, legte das Team schnell zu den Akten. »Es macht keinen Spaß, in einem PvP-Gebiet vom Computer getötet zu werden«, erklärt Tom Chilton. Zudem stellte sich schnell heraus, dass etliche Spieler die PvP-Duelle mit Konkurrenten auf einmal links liegen ließen, um einen NPC-Boss namens Korrak zu erlegen und dessen wertvolle Gegenstände zu erbeuten. Noch ein Haken: Getötete Horde- und Allianz-Krieger kamen am gleichen Friedhof ins Leben zurück. Dort brachen prompt Gemetzels los, durch die sich die Kämpfe um das Alterac-Tal enorm in die Länge zogen: »Wenn man sechs bis 16 Stunden im Tal verbringt, ist das keine epische Schlacht mehr, sondern eine mühsame Hardcore-Nummer«, gibt Tom Chilton zu. So legte Blizzard die weit fortgeschrittenen Arbeiten an einem weiteren Schlachtfeld, dem Aszakra-Krater, auf Eis. Der Krater war dem Alterac-Tal inhaltlich zu ähnlich, ebenso groß und für die gleiche Spielerzahl ausgelegt, das bot nach Meinung der Entwickler nicht genug spielerische Unterschiede.

Mittagspausen-Kämpfe

Vielen Designern dauerten die Schlachten im Alterac-Tal zu lange. Wäre es nicht netter, mit einer kleineren Truppe von Spielern schnellere Schlachten zu schlagen? Auftritt der Warsong-Schlucht. Tom Chilton: »Wir experimentierten eine Weile mit einer Deathmatch-Variante, fanden dann aber, dass Capture-the-Flag mit seiner starken Betonung auf Teamwork mehr Spaß machte.« Um sicherzustellen, dass das Layout der Warsong-Schlucht fair und ausgeglichen sein würde, wurde ein erfahrener Kollege mit dem Design beauftragt, der in seiner Freizeit unzählige Capture-the-Flag-Maps für **Quake 3** entworfen hatte.



Das Allianz-Team stürmt die Horde-Festung der Warsong-Schlucht, um die dort verwahrte Flagge zu stibitzen.



Neulich, im Alterac-Tal: Ein Baumriese gegen die Horde.



In der Beta gab's im Alterac-Tal mehr Quests als Kämpfe.



Tarren's Mühle: PvP-Kämpfe finden auch außerhalb der Battlegrounds statt – allerdings ohne Garantie, auch Gegner zu finden.

Während Tom noch mit den ersten beiden Battlegrounds beschäftigt war, saß sein Kollege Jeff Kaplan bereits an einem Schlachtfeld, das seine ganz eigenen Probleme hatte: die Gurubashi-Katakomben.

Unter der Arena

Weil den Blizzard-Designern Capture-the-Flag mit zwei Zehn-Mann-Teams gut gefiel und viele der Mitarbeiter Fans von 3D-Shootern waren, dachten sie sich: »Hey, lasst uns mal Deathmatch mit zwei Fünfergruppen probieren!« Flugs erstellten die Entwickler einen Rohbau der Gurubashi-Katakomben, einem Schlachtfeld unter der Gurubashi-Arena in Stranglethorn. Einen Nachmittag lang probierten sie dann die Katakomben ausgiebig aus – mit ernüchternden Resultaten: »Auf dem Papier oder in den Online-Foren klingt immer alles ganz prima«, sagt Jeff Kaplan, Blizzards oberster Weltenbauer. »Doch im Spiel sieht es oft ganz anders aus.« Lektion eins: **World of Warcraft** ist kein Ego-Shooter, in dem nur die aktuelle Waffe und das Geschick des Spielers über Sieg und Niederlage entscheiden. Die Ausrüstung und die Klasse spielen eine viel größere Rolle. Lektion zwei: Ein Deathmatch macht als Heiler keinen Spaß. »Wenn euch ein Tauren-Krieger und ein untoter Priester gegenüber stehen, ist doch wohl klar, wer dran glauben muss – der Kerl in der zweiten Reihe, der oben drein ein Kleid trägt«, lacht Jeff. »Nur unsere Schurken hatten jede Menge Spaß.«

Zerg-Alarm

In der Zwischenzeit veröffentlichte Blizzard das Alterac-Tal und die Warsong-Schlucht – letztere mit interessanten Ergebnissen. »Wo wir uns in internen Tests

mit Verteidigern, Mittelfeld- und Sturmspielern fast wie eine Fußballmannschaft gefühlt haben, kam es auf den öffentlichen Servern nach etwa zwei Wochen zur Zerg-Taktik«. »Alle Spieler rannten in ihren Zehnergruppen wie verrückt aufeinander zu, um die gegnerische Flagge zu stibitzen. Mit richtig guten Teams vergingen da schon mal zwei Stunden bis zu einem Ergebnis – vom Battleground für die Mittagspause war dabei keine Spur mehr zu sehen. Und wenn eure Gegner dann noch High-End-Rüstungen tragen, bei denen man die Helme vor lauter Schulterpanzern nicht mehr sehen kann, möchte man dem Gegner die Flagge am liebsten gleich selbst in die Hand geben.«

Battleground 3

Die Lehren aus den ersten drei Battlegrounds schlugen sich im jüngsten Schlachtfeld, dem Arathi-Becken, nieder. Je 15 Allianz- und Horde-Spieler kämpfen um fünf Stellungen und Rohstoffe. Dabei sollte die Karte so zugänglich, übersichtlich und verständlich wie nur möglich sein: »Wenn ihr von der Mühle oder der Schmiede spricht, weiß das ganze Team sofort Bescheid«, erläutert Jeff Kaplan. »Bei Stonehearth und Iceblood ist das nicht immer so klar.« Das Arathi-Becken war dazu der erste Battleground, in dem auch die Verlierer Ehre und Reputation erhielten – was inzwischen in Form des Token-Systems auf alle drei Schlachtfelder ausgedehnt wurde. Außerdem sorgten die fünf Stellungen dafür, dass die 15 Spieler eines Teams nicht auf eine einzige Strategie setzen dürfen, sondern sich immer wieder neu auf die veränderte Situation einstellen müssen.

Wie geht's weiter?

Noch heute gibt es auf vielen Servern wesentlich mehr Allianz- als Horde-Spieler. Resultat: Bis alle Plätze beider Gruppen gefüllt sind, gehen schon mal mehrere Stunden ins Land. »Um das zu verbessern, gibt es im nächsten Patch die Möglichkeit, sich in mehrere Warteschlangen gleichzeitig einzureihen«, kündigt Tom Chilton an. »Wir untersuchen außerdem gerade, ob wir serverübergreifende Schlachtfelder hinbekommen können.« Auch das Erfahrung-Ungleichgewicht zwischen Battleground-Veteranen und Neulingen soll mit besseren Gruppierungsmöglichkeiten eliminiert werden. »Unser Ziel ist, dass ihr euch einen Battleground aussucht, weil er Spaß macht – nicht, weil es dort die meisten Ehrenpunkte gibt«, beschreibt Tom Chilton die Stoßrichtung der Entwickler. Und was auch alle Nicht-PvP-Spieler freuen wird: »Wir arbeiten derzeit an Battleground-Schlüsselereignissen, die neue Inhalte in der Außenwelt freischalten.« **RA**



Beim Design des Arathi-Beckens vermieden die Blizzard-Designer die Fehler, die bei den ersten zwei Schlachtfeldern auftraten.



XX
XXX
XXX

XXXX

B