



HALL OF FAME

WARCRAFT 2

Ein gewaltiger Sprung fürs Echtzeit-Genre!

Wer Ende 1995 mit der Coolness von PC-Spielen protzen wollte, startete einfach **WarCraft 2** und klickte ein bisschen auf den Einheiten herum. Wenn dann die Schiffsbesatzung ein Lied anstimmte, die Kobolde »Ich jag' alles in die Luft!« riefen oder die Ritter genervt »Hast du kein Königreich zu regieren?« fragten, war das Staunen groß: So coole Sprachausgabe gab es davor in keinem Echtzeit-Strategiespiel. Der Titel begründete den Ruf von Blizzard als Edelschmiede. War der Vorgänger noch ein solider, aber konventioneller **Dune 2**-Klon, führte Teil 2 fast schon verschwenderisch viele Neuerungen ins Genre der Echtzeit-Strategie ein. Die berühmteste davon ist der »Fog of War«, der Schlachtnebel, der in der Übersichtskarte alle Regionen verdeckt, in die eigene Truppen zurzeit keinen Einblick haben.

Oger im Bluttausch

Aber gemacht, erstmal kurz zum eigentlichen Spielprinzip: In **WarCraft 2** befehligen Sie in zwei Kampagnen entweder die menschliche Koalition oder die orcische Horde im Kampf um die Vorherrschaft im Lande Azeroth (ebenfalls der Schauplatz von **World of Warcraft**). Dazu erbaue Sie Basen (mithilfe der Ressourcen Holz und Gold), züchte Truppen heran und versuchen, die Stellungen des Feindes zu überrennen. So weit, so normal; raffiniert wird es durch die gelungene Balance der Truppentypen, durch die Einheiten-Upgrades und nicht zuletzt durch den Einsatz von Magie. Wer einmal erlebt hat, wie ihm neun durch den Bluttausch-Zauber verstärkte Oger die Basis zerlegt haben, weiß wovon wir reden. Und die

Schlachten toben quer über die ganze Karte: Drachen fliegen in die unzugänglichsten Ecken und speien Feuer auf wehrlose Nahkämpfer; Kanonenboote befahren die Meere und attackieren von See nah ans Wasser gesetzte Gebäude.

Boah! SVGA!

Die Grafik (die in damals großartigen 640x480 Pixeln erstrahlt) ist so nett gezeichnet, dass man sie auch heute, gute neun Jahre später, noch ohne Würgeiz anschauen kann. Ein guter Soundtrack und die eingangs erwähnte Sprachausgabe tun ein Übriges.

Der größte Clou ist aber der komfortable Karten-Editor, eine totale Neuerung im Genre. Der ist so einfach zu bedienen, dass Anfang 1996, wenige Wochen nach Erscheinen des Spiels,



Menschen mit Magier zerstören die Orc-Basis.

schon massenhaft neue Maps im Internet und in Mailboxen zu finden waren.

Übrigens spaltete **WarCraft 2** die Strategen in zwei Lager: **C&C**-Fans sowie **WarCraft**-Anhänger, wobei die Freunde gepflegter Solokampagnen eher **C&C** und die Multiplayer-Spieler klar **WarCraft 2** zuneigten. Die 1999 erschienene Battlenet-Edition (inkl. Addon **Dark Portal**) trug den Wünschen der Fangemeinde Rechnung und ermöglichte den Zugang zu Blizzards Mehrspieler-Servern.

So, und nun ist dieser Artikel und damit auch das Heft fast zu Ende. Als kleinen Rausschmeißer noch eine sinnlose Information: Am Ende der Credits von **WarCraft 2** wurde der Hinweis eingeblendet: »No pixels were harmed during the making of this game«. Sehr nett. **GUN**

DESWEGEN LEGENDÄR

- Sehr gute Einheiten-Balance
- Komfortabler, sehr einfach zu bedienender Karten-Editor
- Schlachten zu Lande, zu Wasser und in der Luft (Drachen!)
- Gute Story, viele humorige Details (insbesondere die Sprachausgabe)
- 8 Spieler im Netzwerk (ab 1999 auch Online-Schlachten im Battlenet)
- Orcs! Orcs! Orcs!



Heftige Orc-Attacke von See aus: mit Kampfschiffen und Drachen.

WARCRAFT 2: TIDES OF DARKNESS ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER: Bomico / Vivendi Universal

ENTWICKLER: Blizzard

QUELLE: Amazon.de

SPRACHE: Deutsch

ORIGINALRELEASE: 1995 / 1999

CA. PREIS: 8 Euro (BNE)

USK: ab 16 Jahre



HARDWARE MINIMUM:

486DX-33 mit 8 MByte RAM (Original); P60 mit 16 MByte RAM (Battlenet-Edition)

SO LÄUFT'S:

Die Battlenet-Edition läuft problemlos unter Windows XP.

FAZIT: GUT IM SOLOSPIEL, GRANDIOS IM MULTIPLAYER.