

Nächtens in Azeroth

WarCraft 3

Nachtelfen und Untote machen in der Echtzeit-Hoffnung bald Ihren PC unsicher. Wir haben in London die neueste Version unter die Lupe genommen.



Untoten-Held Ordin Frostbane überwacht die magische Förderung von Gold an einer Mine. Ein grüner Energieschild schützt die fünf Priester während des Rituals.



konventionell: Statt Bergleuten scharen sich fünf Priester um eine Mine. Mit einem aufwändigen Ritual erzeugen sie nicht nur einen grünen Schutzschild gegen Angriffe, sondern saugen zugleich in einem stetigen Strom das Gold direkt in die Schatzkammer. Gefährliche Transporte durch Feindesland entfallen.

Mobile Baumhäuser

In der Dunkelheit pirschen sich die Nachtelfen an ihre Gegner heran. In den Kampf ziehen nur die Elfendamen, die Herren bleiben daheim und kümmern sich um den Wohnbaum. Die Basis der Nachtelfen lebt, alle Gebäude bestehen aus Bäumen. Die können, ähnlich wie manche Bauwerke der Terraner in *StarCraft*, auch mal eben den Standort wechseln. Campell zeigte uns, wie ein komplettes Nachtelfendorf buchstäblich über Nacht verduftete. Die angreifenden Orks standen am Morgen allein auf einer Lichtung. Eine Uhr am oberen Bildschirmrand zeigt die momentane Tageszeit. Die ist übrigens nicht nur für die Nachtelfen wichtig: Die stärksten Zaubersprüche der drei Helden pro Rasse lassen sich nur einmal innerhalb von 24 Stunden auslösen. **MS**

Mit der Ankündigung von *World of Warcraft* sichert sich Blizzard auf der ECTS Anfang September die Aufmerksamkeit der Messebesucher. Dabei haben die Kalifornier mit dem Echtzeit-Strategiespiel *WarCraft 3* ein weiteres heißes Eisen im Feuer, das noch dazu wesent-

lich früher fertig sein wird. Von den vier Parteien des Fantasy-Spektakels sind allerdings bisher nur Menschen und Orks komplett und ausbalanciert. Im Moment arbeiten die Entwickler an den Völkern der Untoten und Nachtelfen. Blizzard-Designer Tim Campell hat uns auf der ECTS die Besonderheiten der beiden Rassen vorgestellt.

Vergifteter Wohnraum

Mit den lauschigen Wäldern und grünen Wiesen in den Auen von Azeroth können die Untoten nichts anfangen. Ähnlich wie das Dunkle Volk in *Siedler 4* müssen sie das Land erst vergiften, bevor sie darauf bauen können. Allerdings geht es bei den *WarCraft 3*-Zombies etwas rauer zu als bei den Knuddel-Böse-

wichtern von Blue Byte: Die Arbeiter der Untoten begehen auf weiter Flur mit einem markigen Spruch auf den Lippen Selbstmord, um mit ihrem Blut die Erde zur Besiedlung vorzubereiten. Ist der Untergrund ausreichend verseucht, entstehen darauf aus Holz (jetzt doch wieder als Ressource im Spiel) und Gold Gebäude. Das Edelmetall fördern die Untoten höchst un-



Der *Tod und Verfall*-Spruch der Untoten-Helden (mit roter Aura) Miasmus entzieht dem Gegner Lebenskraft.

WarCraft 3

Genre: Echtzeit-Strategie **Entwickler:** Blizzard
Termin: 1. Quartal 2002 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Markus Schwerdtel: »Langsam kann ich es nicht mehr erwarten, das Kommando über eine Horde Untoter zu übernehmen. Mit den Tag- und Nachwechselln hält ein weiteres viel versprechendes Spielelement Einzug, und die Zaubersprüche der Helden sehen richtig knackig aus.«