

Die Orks kommen

WarCraft 3

Nach längerer Pause konnten wir die Echtzeit-Hoffnung erneut anspielen: Anhand der aktuellen Version lüften wir die Geheimnisse um Helden und Nachtelfen.

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder
in Screenshot-Galerie

Wie seinen Augapfel hütete Blizzard-Mann Bill Roper beim Besuch in unserer Redaktion den mitgebrachten Laptop. Kein Wunder, auf dem Gerät war die neueste Version des Echtzeit-Strategiespiels **WarCraft 3** installiert. »Ich habe den Programmierern einfach die aktuellste Fassung entrissen«, verriet Roper. »Deshalb kann es sein, dass einige der Zaubereffekte nicht richtig funktionieren.« Wir haben uns **WarCraft 3** vorgeknöpft, um Ihnen über den Stand der Dinge im Fantasy-Reich Azeroth zu berichten.

Übermächtige Dämonen

Ursprünglich waren für **WarCraft 3** als spielbare Rassen die menschliche Allianz, Orks, Untote, Nachtelfen und die Dämonen der Brennenden Legion geplant. Doch Letztere waren zu mächtig und tauchen jetzt nur als Gegner im Spiel auf. Die erst kürzlich vorgestellten Nachtelfen sind dafür schon einsatzbereit. Von den Tag- und Nachtzyklen in **WarCraft 3** sollen die Waldbewohner stark profitieren. Bei Dunkelheit sind sie für normale Gegner unsichtbar, so-

lange sie sich nicht bewegen. Außerdem werden sie sich als Förster betätigen und sehr schnell wachsende Bäume pflanzen können. So vertuschen sie verräterische Schneisen oder behindern den Vormarsch der Gegner mit dichtem Gehölz.

Tausche Steine gegen Helden

Auf den weitläufigen Karten werden Sie immer wieder auf neutrale Kreaturen wie Kobolde stoßen, denen Sie im Kampf begehrte Mana-Steine abluchsen. Nur mit diesen ist es möglich, über das vorgegebene Kontingent hinaus besonders starke Helden zu rekrutieren. Jeder der Haudegen beherrscht maximal vier Zaubersprüche. Neben drei allgemein zugänglichen Formeln wie Heilung oder Feuerball lernen die Recken ab Erfahrungslevel 6 auch mächtigere, klassenspezifische Sprüche. Der Bergkönig der Allianz beschwört zum Beispiel aus dem Nichts eine Goldmine herbei. Für die magischen Kiesel erwerben Sie neben neuen Fertigkeiten auch Gegenstände, von denen vier im Rucksack der



Der **Blizzard** des Ritters auf dem Einhorn (Mitte) richtet Chaos unter den Wolfsreitern an.

Helden Platz finden. Das können profane Heiltränke sein, aber auch Intelligenz-steigernde Kronen. Manche der Utensilien funktionieren nur zu bestimmten Tageszeiten. Die Kämpfer dürfen auch Ausrüstung austauschen, wenn sie nahe genug beieinander stehen.

Kämpfe nur mit Karte

Zur Zeit werfelt Blizzard an der Engine des Spiels. Anders als ursprünglich geplant ziehen die Armeen nicht ohne eine 3D-Grafikkarte in die Schlacht. Negativ aufgefallen sind uns die harten Übergänge zwischen den Höhenstufen, die sehr an **StarCraft**-Karten erinnern. Die

Frage der Kamera-Perspektive ist ebenfalls endgültig geklärt: Es wird vier wählbare Zoomstufen geben, wovon die extreme Nahansicht hauptsächlich zum Betrachten der schick animierten Einheiten dienen soll. **MS**



Erz-Druide, Dämonenjäger, Ent und Bogenschütze gehören zu den Einheiten der **Nachtelfen**.



Die **Mondpriesterin** mit dem roten Bogen ist eine Heldin der Nachtelfen.

WarCraft 3

Genre: Echtzeit-Strategie **Entwickler:** Blizzard
Termin: 4. Quartal 2001 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Markus Schwerdtel: »Die aktuelle Version ist klasse, am liebsten hätte ich sie gleich dabehalten. Die Gegenstände und Fertigkeiten der Helden bringen Rollenspiel-Tiefe in die Strategie. Schade nur, dass die Dämonen aus dem Kreis der spielbaren Rassen geflogen sind.«