

WarCraft 3 Frozen Throne

Blizzard liefert das beste Addon der PC-Spielegeschichte ab. Zurück ins WarCraft-Universum mit Seeschlachten und Rollenspiel-Missionen.



Auf CD/DVD:
Video-Special



Im Tipps-Teil:
Komplettlösung



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

Facts

- 3 Kampagnen
- 25 Missionen
- 9 neue Helden
- 62 neue Mehrspielerkarten
- 1 Orc-Szenario
- 3 zusätzliche Grafiksets

Das hat man davon, wenn man sich mit finsternen Mächten einlässt: Im verzweifelten Widerstand gegen die Untoten befreiten die Nachtelfen in Blizzards Echtzeitstrategie-Knaller **WarCraft 3** den Bösewicht Illidan Stormrage. Der kämpfte zwar wie geplant für die Baumschmuser, mutierte am Ende aber selbst zum Dämonen und wurde aus seiner Heimat verbannt. Im Addon **Frozen Throne** kehrt der Fiesling zurück und will sich mit Hilfe der fischartigen Naga-Monster rächen.

So beginnt nach einem klasse Render-Intro die erste der drei Addon-Kampagnen, in denen Sie nacheinander Nachtelfen, Menschen und Untote befehligen. Wie im Hauptprogramm erwartet Sie eine packende Story voller Überraschungen und abwechslungsreicher Missionen. Mit den Orcs unternehmen Sie in einem Bonus-Szenario sogar einen Rollenspiel-Ausflug. Sinnvolle Neuerungen sowie zusätzliche Helden, Einheiten und Gebäude machen **Frozen Throne** zum bislang besten Addon der PC-Spiele-Geschichte.

Spezialisten-Tricks

In jeder Kampagne gestaltete Blizzard die Missionen so, dass Sie die Spezialfähigkeiten Ihrer

Helden konsequent einsetzen müssen. Mit der Nachtelfen-Wächterin Maiev Shadowsong sollen Sie etwa die Pläne des Bösewichts Illidan Stormrage vereiteln, der mit seiner schlagkräftigen Naga-Armee alles und jeden angreift. Im Kampf gegen den Fiesling hilft Maievs Teleport-Zauber: Mit diesem Spruch überbrückt die Dame Abgründe und erreicht dadurch Gebiete, die auf normalem Weg unzugänglich sind. Wer diese Fähigkeit intensiv nutzt, findet oft besondere Schätze. So sammeln Sie beispielsweise in einer Höhle ein zehnteiliges Artefakt – je mehr Stücke Sie finden, desto höher steigt Angriffs- und Verteidigungsbonus der Helden.

In der Menschen-Kampagne spielen Sie hauptsächlich mit dem Blutmagier-Helden. Der brennt mit seinen Feuersprüchen Abkürzungen durch den dichten Wald, um den Feind an unerwarteten Stellen anzugreifen. Alternativ verwandeln Sie die Holzvorräte der Feinde in nutzlose Aschehaufen. Die Untoten-Story schlägt am deutlichsten den Bogen zum Hauptprogramm, alle **WarCraft 3**-Veteranen sehen Bekannte wie Sylvanas Windrunner wieder. Die ehemals strahlende Nachtelfin ist als Dunkle Waldläuferin von den Toten zurückgekehrt. Als



Sobald unsere Nachtelfen-Truppen die **Transportschiffe** verlassen haben, müssen sie den Angriff einer garstigen **Hydra** abwehren. Das tropische Grafik-Set »Versunkene Ruinen« ist neu in **Frozen Throne**.

ihre Spezialität bezaubert sie gegnerische Einheiten, die dadurch die Fronten wechseln. In Missionen ohne Basisnachschub erhalten Sie nur auf diesem Weg zusätzliche Truppen. Stichwort alte Bekannte: Natürlich wandeln Sie im Addon auch wieder mit Prinz Arthas und seiner unstillen Horde auf dunklen Pfaden. Der gefallene Königsohn strebt nach der Macht des Lichkönigs. Um die zu bekommen, muss Arthas jedoch den **Frozen Throne** finden

– mehr wollen wir zur Story aber nicht verraten.

Optimierte Missionen

In Sachen Missionsvielfalt übertrifft **Frozen Throne** das bereits vorzügliche Hauptprogramm. Mal fliehen Sie aus einer einstürzenden Höhle, mal geben Sie einer Karawane Geleitschutz, mal müssen Ihre Arbeiter Observatorien reparieren, die von Monsterhorden belagert werden. »Baue Basis und besiege Gegner«-Langweiler bleiben

erfreulicherweise die Ausnahme. Die 25 Kampagnen-Missionen dauern meist 30 bis 90 Minuten und sind damit ähnlich umfangreich wie in **WarCraft 3**. Zwischen den Missionen erzählen hervorragend inszenierte Engine-Sequenzen die spannende Hintergrundgeschichte.

Mit zunehmendem Spielverlauf werden die Missionen deutlich anspruchsvoller und die Feinde cleverer, sodass selbst fortgeschrittene Strategen voll gefordert werden – etwa wenn

Patrick Hartmann



Echtzeit-Himmel

Fast nix zu meckern: Die neuen Helden allein sind schon den Preis wert. Besonders der Blutmagier mit seinem Phönix ist ein Augenschmaus. Dazu kommen Details wie

Runen, Nebenquests und Rätsleinlagen.

Einziger Kritikpunkt: Warum darf ich Illidans coole Naga-Armee auch im Multiplayer-Modus nicht steuern? Davon abgesehen ist **Frozen Throne** das Beste, was Echtzeit-Strategen passieren kann.

Die besten Neuerungen



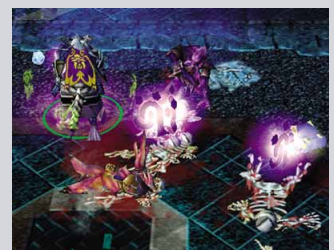
Die **Transportschiffe** (Mitte) befördern Einheiten über das Meer, während die kampfstarken **Fregatten** (außen) Begleitschutz geben.



Jedes Volk kann **Händler-Gebäude** errichten, in denen Helden Artefakte, Tränke oder Upgrades wie bessere Wachtürme kaufen.



Als Belohnung für Nebenquests erhalten Sie oft mächtige Items. Hier finden wir ein Stück eines **zehnteiligen Artefakts**.



Quest-Feinde hinterlassen **Runen**, die Mana und Lebensenergie sofort wiederherstellen; störende Regenerationspausen entfallen.

Mit einem Blitz ruft der dämonische **Illidan Stormrage** seine Naga-Armee aus dem Meer.



Jörg Langer



94 Prozent!

Angesichts unserer aktuellen Jubel-Artikel mag mancher Leser argwöhnen, Blizzard sei vielleicht besonders nett zu uns. Das Gegenteil ist der Fall, die Kalifornier gehören zu den Arroganteren in der Branche. Doch ihre Spiele! Ob World of Warcraft oder Frozen Throne, Blizzard liefert wieder mal Spitzenqualität.

Wahnsinn: Das (zusammen mit Age of Empires 2) höchstbewertete PC-Spiel erklimmt per Addon die nie erreichte 94-Prozent-Marke. Und zwar dank vieler Neuerungen (mein Liebling: Seekämpfe) und riesigen Missionsumfangs (Stichwort: Rollenspiel-Szenario). Zwar wirkt die Grafik mittlerweile polygonarm, aber das tut dem eigenwilligen Fantasy-Stil keinen Abbruch. An alle, die noch kein Warcraft 3 haben: Bitte sofort kaufen, um dieses Addon spielen zu können!

Sie drei Armeen gleichzeitig kommandieren müssen. Blizzard schafft es, auch bekannte Einsatzarten so aufzupeppen, dass sie erneut Spaß machen. Typisches Beispiel: Sie erkunden ohne Basis und mit wenigen Streibern einen kampftensiven Level. Bisher nervten in solchen Missionen oft Wartezeiten, da nach jedem Scharmützel angeschlagene Einheiten Gesundheit oder Mana regenerieren mussten, um auch den nächsten Feindkontakt zu überleben. Anders in **Frozen Throne**: Hier hinterlassen besiegte Monster Mana- und Heilrunen, die Lebensenergie und Zauberpunkte der verbündeten Truppen sofort regenerieren. So bleibt der Spielfluss erhalten.

Felsenhaut mit Keule

Neben den neun neuen Helden kämpfen auch 14 zusätzliche Einheiten auf den Schlachtfeldern. Dank durchdachter Spezialfähigkeiten fügen sich die Neulinge tadellos in die Spielmechanik ein und verursachen keine Balancing-Probleme. Im Gegenteil: Das Experimentieren mit frischen oder verfeinerten Strategien und Gegenstrategien macht viel Laune. Auf menschlicher Seite glänzt der magieresistente Zauberbrecher. Der kann beispielsweise vom Gegner beschworene Einheiten kontrollieren sowie Verbesserungszauber von feindlichen Truppen auf eigene Mitstreiter übertragen. Die mächtigen Berg-

riesen der Nachtelfen provozieren alle Widersacher im Umkreis und ziehen so die Angriffe auf sich. Mit extrem guter Verteidigung und massenhaft Lebensenergie bindet so ein steinerer Prügelknabe die Feinde, während der Rest der Truppe sie nacheinander ausschaltet. Witzig: Auf Befehl entwurzeln die Bergriesen Bäume und verwenden die Stämme kurzerhand als Kaupfkeule.

Schiff ahoi

Neben Land- und Lufteinheiten dürfen Sie in **Frozen Throne** endlich auch mit Seestreitkräften agieren. Da die Völker keine eigenen Schiffe bauen können, erwerben Sie die Kähne bei neutralen Goblin-Werften. Mit



Die steinstarken **Bergriesen** der Nachtelfen verwenden auf Befehl Baumstämme als Knüppel.



Spannende **Zwischensequenz**: Bösewicht Illidan bekommt Probleme mit einem Dämonen.

Truppentransportern bringen Sie Armeen von Insel zu Insel. Kampfstarke Fregatten bieten den anfälligen Frachtern Geleitschutz und attackieren uferna-

he Gebäude und Feinde. In einigen Missionen verfügen die Gegner selbst über eine Flotte, und es gibt echte Seeschlachten – davon hätte Blizzard ruhig

mehr einbauen können. Das gilt auch für den famosen Mehrspielermodus, wo nur auf den wenigsten der 62 neuen Karten Werften stehen – wie im

Hauptprogramm dominieren flotte Landkämpfe. Vielleicht liefern die Entwickler ja noch einen Schwung Maps mit der Betonung auf Seeschlachten nach.

Neue Helden und ihre Spezialfähigkeiten

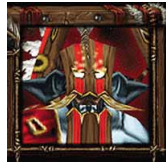
Blutmagier: Dieser Zauberer gehört dank mächtiger Sprüche zu den offensivstärksten Helden. Mit seiner Fernkampfatacke richtet er viel Schaden an, bleibt aber wegen seiner geringen Lebensenergie lieber in der zweiten Reihe.



Zaubersprüche

- Flammenschlag:** Feuersäule, die Gebäude und Gegner im Umkreis für sechs Sekunden schädigt.
- Verbannen:** Verwandelt Feinde für kurze Zeit in eine ätherische Form und macht sie kampfunfähig.
- Mana abziehen:** Transferiert Mana von gegnerischen Einheiten zum Blutmagier.
- Phönix:** Beschwört einen Feuervogel, der verheerende Glutbrocken auf Feinde spuckt.

Schattenjäger: Diesen Beruf ergreifen Dschungel-Trolle mit Voodoo-priester-Ausbildung. Sie heilen Verbündete und verfluchen Feinde, sind aber nur durchschnittliche Streiter. Und mit »Großer böser Voodoo« entscheiden sie Schlachten.



Zaubersprüche

- Heilwelle:** Ein schwächer werdender Heilimpuls springt von einer verbündeten Einheit zur nächsten.
- Hexerei:** Verwandelt Widersacher kurzzeitig in harmloses Getier wie Schnecke oder Frosch.
- Schlängenschutz:** Erschafft einen stationären Schlangenkopf, der nahe Truppen attackiert.
- Großer böser Voodoo:** Macht alle eigenen Einheiten im Umkreis für kurze Zeit unverwundbar.

Wächterin: Vielseitig begabte Heldinnen, die gleichermaßen gut kämpfen und zaubern können. Mit dem Teleport-Spruch fliehen sie aus dem Getümmel und erreichen Kartenabschnitte, die für andere Truppen unzugänglich sind.



Zaubersprüche

- Dolchfächer:** Schleudert Spitzen auf alle Feinde im Umkreis; trifft auch getarnte Einheiten.
- Beflügelt:** Teleportiert die Heldin über kurze Strecken (zirka eine halbe Bildschirmbreite).
- Schattenschlag:** Schießt einen vergifteten Dolch auf einen Widersacher, der so verlangsamt wird.
- Rache:** Beschwört einen Avatar, der gefallene Einheiten als Geister wiedererweckt.

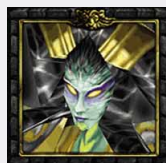
Grufflord: Die Furcht einflößen, insektenartigen Ungetüme beteiligen sich als gefährliche Kämpfer an jedem Gemetzel. Zu seiner Unterstützung beschwört der Grufflord Aas-Käfer und Heuschrecken-Schwärme herbei.



Zaubersprüche

- Aufspießen:** Lässt Spieße aus der Erde schießen, die Feinde in die Luft wirbeln und lähmen.
- Stachelpanzer:** Eine extra Rüstung schützt den Grufflord und schädigt seine Angreifer.
- Aas-Käfer:** Aus Kadavern krabbeln diese Käfer; maximal fünf helfen dem Held gleichzeitig.
- Heuschrecken:** Diese Biester saugen Lebensenergie von Gegnern ab und stärken damit den Held.

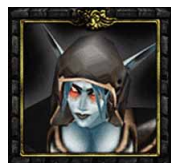
Naga-Meerhexe: Die fischartigen Kreaturen sind ausgezeichnete Fernkämpfer und bremsen mit Frostpfeilen jeden noch so schnellen Feind aus. Ihr schützender Manaschild macht sie trotz weniger Hitpoints zu einem zähen Gegner.



Zaubersprüche

- Gabelblitz:** Der Zauber erinnert an den Kettenblitz, schädigt aber drei Einheiten gleich stark.
- Frostpfeile:** Verlangsamen Angriffs- und Bewegungsrate des Ziels; kein direkter Schaden.
- Manaschild:** Absorbiert sämtlichen Schaden, bis der Manavorrat der Heldin erschöpft ist.
- Tornado:** Die Sturmwirbel verlangsamen Gegner, schleudern sie durch die Luft.

Dunkler Waldläufer: Als mäßige Kämpfer setzen diese finsternen Helden auf Hokusokus der manipulierenden Art. Die mächtigste Fähigkeit: Gegnerische Truppen magisch bezirzen und damit zu Verbündeten machen.



Zaubersprüche

- Stille:** Der Spruch verhindert, dass Einheiten im Zielgebiet Zaubersprüche benutzen können.
- Schwarzer Pfeil:** Feinde, die an einem solchen Geschoss sterben, kämpfen als Skelett für Sie.
- Lebensauger:** Transferiert die Lebenspunkte des Gegners auf den Dunklen Waldläufer.
- Bezauberung:** Lässt gegnerische Streiter überlaufen. Funktioniert nicht bei Helden!

Pandaren-Braumeister: Der Pandabär sieht zwar knuffig aus, hat es aber faustdick hinter den Fellohren: Er säuft Schnaps, spuckt den Alkohol stichflammenartig aus, betäubt Gegner mit Fusel und kämpft betrunken am besten.



Zaubersprüche

- Feuer-Odem:** Erzeugt einen Flammenkegel, der alle Feinde im Einflussgebiet schädigt.
- Trunkenheit:** Betäubt mit Alkohol Gegner, die dadurch langsamer und schlechter kämpfen.
- Trunkenbold:** Der schwankende Held weicht besser aus und haut stärker zu.
- Sturm-Erd-Feuer:** Teilt den Panda in drei Elementare, die entsprechenden Schaden verursachen.

Bestienmeister: Diese Barbaren gebieten über wilde Bestien wie Grizzly-Bär, Eber und Habicht, die ihnen in den Gefechten helfen. Mit zwei Äxten bewaffnet, ist ein Bestienmeister einer der stärksten Nahkampf-Recken im Spiel.



Zaubersprüche

- Grizzly beschwören:** Ruft je nach Level anderen Bären mit Spezialfähigkeiten wie Teleport herbei.
- Eber beschwören:** Erzeugt wilde Schweine mit (man höre und staune) Fernkampf-Attacke.
- Habicht beschwören:** Der schnelle Raubvogel kann sich unsichtbar machen; ein idealer Aufklärer.
- Stampede:** Ruft eine Horde explodierender Donnerschnecken herbei, solange der Held still steht.

Grubenlord: Dieser scheußliche Höllenfürst gehört zu den Helden mit der meisten Lebensenergie und teilt im Nahkampf übel aus. Der Grubenlord ist genauso mächtig wie böse und verwandelt Feinde in verbündete Dämonen.



Zaubersprüche

- Feuerregen:** Erzeugt Flammenwellen, die Gegner einige Sekunden lang verbrennen.
- Schreckgeheul:** Der furchtbare Kampfschrei des Grubenlords verlangsamt feindliche Angriffe.
- Schmetterangriff:** Diese Fähigkeit verleiht Einzel-Attacken flächenwirksame Durchschlagskraft.
- Verhängnis:** Gegner, die durch diesen Zauber sterben, kämpfen als Dämon für den Lord.



Die Feuerzauber des Blutmagiers und der beschworene Phönix (oben Mitte) entfachen in den Kämpfen ein Effektfeuerwerk.

Gerade das neue Tropen-Grafikset »Versunkene Ruinen« schreit nach Inselwelten.

Da in unserer Testversion das Battle.net noch nicht funktionierte, überprüfen wir im Nachtest in der nächsten GameStar-Ausgabe Neuerungen wie Clan-Unterstützung und den automatisierten Turniermodus mit.

Rollenspiel-Orcs

Neben diversen Geheimlevels (siehe Komplettlösung) hat Blizzard ein Rollenspiel rund um das Volk der Orks eingebaut:

Mit Bestienmeister Rexxar und Schattenjäger Rokhan (beides neue Helden-Klassen) erleben Sie ein rund zehnstündiges Abenteuer. Dabei erhalten Sie von Ihren Stammesbrüdern klassische Quests, in denen Sie etwa besonders fiese Monster beseitigen oder Kräuter für einen Medizinmann beschaffen. Nach erfüllten Aufgaben bedanken sich die Freunde oft mit einzigartigen Waffen und Rüstungen. Der hiesige Dorfschmied verkauft darüber hinaus eine breite Palette an Ausrüstungs-

gegenständen, die Sie für erbeutetes Gold erwerben. Die beiden Helden ziehen vorwiegend alleine durch die Gegend. Mitunter nehmen die Kämpfer Söldner

auf; und Bestienmeister Rexxar beschwört bei Bedarf seinen angriffslustigen Bären Mishka und andere Kreaturen. **GV**

→ Original-Test in GameStar 08/02



Bei diesem Rätsel legt der dunkle Held Prinz Arthas einen Gegenstand (Schatzkiste) auf die linke Platte und stellt sich auf die rechte, um das Artefakt auf dem erhöhten Podest abzuskenen.

Georg Valtin



Das beste Addon der Spielgeschichte

Bravo, Blizzard! Frozen Throne ist für mich ein fast perfektes Stück Spielspaß. Selbst die kleinste Neuerung macht Sinn und verbessert das tolle Hauptprogramm. Schon in der ersten Mission des Addons hat mich das Warcraft-Fieber wieder gepackt. Ich kann es in jeder Kampagne kaum erwarten, bis mein Held eine Stufe aufsteigt, weil ich unbedingt die neuen Fähigkeiten ausprobieren will. Einzige persönliche Euphorie-Bremse: Einige der späteren Missionen sind mir schon zu heftig. Gleichzeitig drei Basen und Armeen managen geht ohne blinde Hotkey-Beherrschung kaum.

Diablo lässt grüßen

Ein dickes Sonderlob bekommt Blizzard für das Orc-Rollenspiel-Szenario. Mal eben die Genre-grenzen zu sprengen und als Bonus ein besseres Abenteuer zu präsentieren als viele ernst-hafte Rollenspiel-Hersteller – super, mehr davon!

WarCraft 3: Frozen Throne Strategie-Addon



Publisher: Vivendi (06103) 994 040 Release (D): 14.7.2003
Sprache: Englisch, Deutsch in Vorbereitung Preis: ca. 25 Euro
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 32 S. Handbuch USK-Freigabe: ab 12 Jahre

Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

Eingewöhnung: 15 Minuten Solo-Spaß: 40 Stunden Multiplayer-Spaß: 100 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- spannende Kampagne mit starker Story
- abwechslungsreiche Missionen
- mehr Taktiken durch neue Einheiten und Helden
- Mini-Rollenspiel (Orc-Szenario)
- sehenswerte Zaubereffekte
- vorbildliches Balancing

Kontra

- etwas polygonarme Grafik
- spätere Missionen sehr anspruchsvoll
- keine Zufallskarten

MULTIPLAYER

Internet (12 Spieler) Netzwerk (12 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, kooperatives Spiel

HARDWARE-KONFIGURATION

TNT 2 (32 MB) Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3/3 Ti
Geforce 4 Ti Radeon 9500 Pro Radeon 9700 GF FX 5800/Ultra Radeon 9800 Pro

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 450 MHz 128 MByte RAM 1,0 GByte Installationsgröße Geforce-Karte	CPU mit 800 MHz 256 MByte RAM 1,0 GByte Installationsgröße Geforce-2-Karte	CPU mit 1,4 GHz 512 MByte RAM 1,0 GByte Installationsgröße Geforce-3-Karte

ALTERNATIVEN

Age of Mythology (92%, GS 11/02)

Ähnlich tolle Fantasy-Einheiten und Zauber, aber weniger abwechslungsreiche Missionen.

Rise of Nations (87%, GS 07/03)

Innovative Mischung aus Runden- und Echtzeit-Strategie ohne Szenarien oder Kampagnen.

WERTUNG

Grafik:	Sehr gut
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Sehr gut
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Sehr gut

Meisterliche Echtzeit-Erweiterung – die Referenz!

