

Die neue Strategie-Referenz

WarCraft 3

WarCraft 3 erzählt seine packende Geschichte in den coolsten Missionen, die das Echtzeit-Genre bisher gesehen hat. Dazu kommt ein Mehrspieler-Modus ersten Kalibers. Kurzum: ein Traumspiel, das uns gleich zwei Prädikate wert ist!



36seitiges Booklet
zum Herausnehmen

WWW

www.gamestar.de:
WarCraft-Wochenende
6./7. Juli 2002

Auf CD/DVD:
• Video-Specials,
Multiplayer-Duell
• Kompatibilitäts-
Check
• Blizzard Video
Tester 1.0.6

Nur auf DVD:
Interaktiver Test
(18 Minuten!)

Facts

- 4 Völker
- 47 Völker-Einheiten
- 12 Helden
- 37 Gebäude
- 4 Kampagnen
- 34 Missionen
- 43 Mehrspieler-Karten
- 13 Terrain-Sets

Inhalt

Mega-Test	52
Die Macht der Nacht	54
Vielfältige Entdeckungen	55
Geniale Cutscenes	55
Der World-Editor	56
So stark sind die Helden	56
Technik-Check	58
Wir sind das Volk	60
Mehrspieler-Check	61



Das heftig umkämpfte Portal teleportiert Armeen an andere Kartenorte.

Das Spiel hat einen langen Weg hinter sich. Als Genre-Revolution gefeiert, wollte es Rollenspiel und Echtzeit-Strategie vereinen. Das war 1999. Dann kam 2000 die Abkehr vom Hybriden. Die erste von sechs angekündigten Rassen wurde gestrichen, 2001 dann die zweite (zumindest als Spieler-Volk). Nun ist **WarCraft 3** fertig: immer noch ambitioniert, mit klassischem Spielprinzip, aber vielen innovativen Ideen.

Echtzeit-Veteranen werden sich erinnern: Zu Abertausenden waren die Orcs durch ein geheimnisvolles Portal in die friedlichen Reiche Azeroth und Lordaeron eingefallen, um zu plündern und zu verwüsten. In einem erbitterten Krieg behielt schließlich die Allianz aus Menschen, Zwergen und Elfen die Oberhand und zerstörte das dunkle Tor – nachzuspielen im Echtzeit-Strategiespiel **WarCraft 2** von 1996.

Vom Elend, Ork zu sein

In »2002« fristen die Orcs ihr Dasein in Internierungscamps, ihr junger Kriegshäuptling Thrall trägt seinen Titel nur aus Tradition. Bis ihm eines Nachts eine Vision befiehlt, die Clans zu vereinigen und über das Meer nach Westen zu segeln, zum fremden Kontinent Kalimdor. Die überstürzte Abreise der Orcs, eigentlich ein Abenteuer an sich, dient **WarCraft 3** gerade mal als Tutorial. In zwei Missionen brechen Sie mit Orc-Häuptling Thrall und seinen Getreuen aus der Gefangenschaft aus und erlernen dabei Schritt für Schritt die durchdachte Bedienung (inklusive der Untergruppen-Steuerung per **[TAB]**-Taste). Am Ende sind die Orcs geflohen, während sich die Menschen allein einer mysteriösen Plage in ihrem Land gegenübersehen.

Vier Völker im Clinch

Die Unheil bringende Seuche stellt sich schnell als das Werk der Untoten heraus, einem von vier Völkern, deren Geschicke Sie in **WarCraft 3** bestimmen. Zwei der Rassen kennen Veteranen bereits: Menschen, kreuzbrav und fleißig, zimmern die stabilsten Gebäude und setzen auf eine ausgewogene Armee. Fernkämpfer sind mit Flinten bewaffnet, mechanische Flugmaschinen schweben über dem Schlachtfeld – Hightech-Rüstzeug à la **WarCraft**. Von solchem Schnickschnack halten die Orcs wenig. Ein echter Krieger kämpft Mann gegen Mann, und zwar am Boden! Kräftige Grundeinheiten und knackig starke Tauren-Hilfstruppen machen die Grünhäute im Handgemenge zur überlegenen Partei. Tief im Wald leben die Nachtelfen. Die edlen Baumbewohner krümmen der Natur kein Blättchen, fühlen sich im Dunkeln am wohlsten und schicken ihre Frauen ins Gefecht. Die Damen scheuen den Körperkontakt, senden dafür Liebesgrüße aus der Ferne. Lebende Baum-Gebäude ziehen in brenzligen Situationen die Wurzeln ein und stapfen gemächlich in Sicherheit.

Menschen, Orcs und Nachtelfen haben einen gemeinsamen



Wildes Gemetzel in einem Camp der Orcs. Solche **Großgefechte** sind allerdings aufgrund des Einheiten-Limits selten.

Die Macht der Nacht

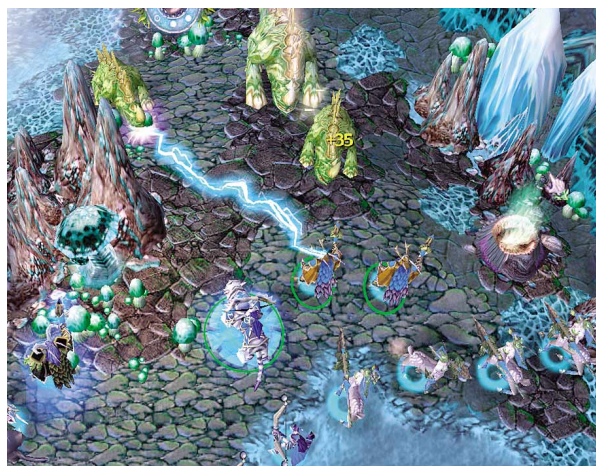


Im Dunkeln ratzen neutrale Einheiten auf der Karte, ohne sich um vorbeiziehende Armeen zu kümmern (oben). Nachtelfen profilieren am meisten von der Nacht, weil viele ihrer Einheiten dann unsichtbar sind, solange sie stehen bleiben (unten).

Feind: Eben die Untoten, die Gefallene umgehend in ihre Reihen eingliedern und die ganze Welt zu überrennen drohen. Die schiere Masse einfacher Ghule und Skelette macht die Leichenarmee gefährlich. Und das Schlimmste: Die Untoten sind nur das Kanonenfutter eines viel schlimmeren Feindes...

Starke Persönlichkeiten

In der ersten von vier Kampagnen geht's mit den Menschen gegen die Untoten, dann wechseln die Seiten. Als Drittes erforschen Sie mit den Orcs das fremde Kalimdor und entdecken die Nachtelfen, deren Feldzug die Geschichte abschließt. Die Hintergrundstory um die untote Bedrohung und deren mysteriöse Hintermänner zieht sich dabei durch alle 34 Missionen. Zwischensequenzen in Spielgrafik zu Beginn und Ende



Arger unter Tage: **Donnereichen** schleudern Blitze auf eine Nachtelfen-Armee.

eines Einsatzes, oft auch zwischendurch, erzählen die Handlung; nach jedem Kampagnenende belohnt Sie ein spektakuläres Video, wie es nur Blizzard rendern kann. Immer wieder im Getümmel sind einige Hauptpersonen wie der Orc-Führer

Thrall oder das Menschen-Duo Arthas und Jaina. Innerhalb eines Feldzugs übernehmen Sie Ihre erstarkenden Helden von Mission zu Mission; beim nächsten Volk tauchen die bekannten Gesichter dann als Verbündete oder gar als Gegner erneut auf.



Ein riesiger Drache samt Harpyen-Schwarm greift eine Gruppe Orcs an, Held Thrall verteidigt sich mit seinem Kettenblitz-Zauber. (1280x1024)

Öfter mal was Neues

Die Missionen in **WarCraft 3** sind mit Abstand die abwechslungsreichsten, die es bisher in Echtzeit-Strategiespielen gab. So klappern Sie in der Menschen-Kampagne Dörfer auf der Suche nach vergiftetem Getreide ab, verteidigen später eine Stadt 30 Minuten lang gegen heranstürmende Untote, versenken mithilfe rekrutierter Söldner die Schiffe von Deserteuren und machen sich schließlich auf die Suche nach einem mächtigen Artefakt. Immer wieder gibt es Überraschungen: Mitten in der Mission taucht plötzlich eine Karawane der Untoten auf, die ihren Zielort besser nicht erreichen sollte, da Ihre Gegnerschar sonst noch wächst.

Aufgaben wie diese sind oft optional, erleichtern aber die Mission oder bringen nette Belohnungen. Gleichzeitig wollen pro Einsatz bis zu drei Hauptquests erledigt werden. Unter anderem müssen Sie als Untoter drei Teile eines Schlüssels aufstöbern, erst dann kann eine verrammelte Elfenstadt gestürmt werden. Die vier Kampagnen steigen in der Schwierigkeit, als Mensch hat man's viel leichter denn als Nachtfelf.

Die Karte lebt

Über die Landschaft verstreut stehen Grüppchen neutraler Einheiten. Die gehören einem von 23 Minivölkern à la Trolle oder Drachen an. Sie bauen zwar keine Basis, bewachen aber meist wichtige Punkte. Das können Rohstoffvorkommen sein, ebenso wie Heilbrunnen oder Goblin-Hütten, die vorbeiziehenden Helden Gegenstände oder Truppen verkaufen.

In den Kampagnen treffen Sie ab und zu Hilfsbedürftige, die Ihnen optionale Missionen Marke »Besiege eine Feindgruppe« antragen. Gelegentlich gibt's sogar kleine Rätsel zu lösen. Beispielsweise liegt ein Artefakt unerreichbar hinter einer Baumreihe – bis Sie sich an einen Zauber Ihres Nachtfelfen-Druiden erinnern, der Bäume in wandernde Wesen verwandeln kann.

Vielfältige Entdeckungen

An dem einen Kartenrand Sie, am anderen der Gegner, dazwischen ode Landschaft? Nicht in WarCraft 3. Entdeckungsreisen lohnen. Aber nehmen Sie Geleitschutz mit!



Neutrale Truppen: Stehen praktisch an jeder Waldecke und greifen jeden an – außer nachts, da schlafen sie. Die Palette reicht vom niederen Gnoll zum Stufe-10-Drachen. Hinterlassen hilfreiche Gegenstände.



Aufgaben: Hilfsbedürftige Kreaturen bitten um einen Gefallen, der immer auf den Kampf mit anderen Kreaturen hinausläuft. Zur Belohnung winken Gegenstände oder Einheiten. Aufgaben gibt's nur in der Kampagne.



Söldnerlager: Eher selten, dafür umso nützlicher. Vorbeireisende Helden können gegen Bares Söldner anwerben, die keines der vier Völker bauen kann. Die Jungs sind teuer, stehen aber sofort zur Verfügung.



Goblin-Labor: Ähnlich wie das Söldnerlager, nur dass hier mechanische Einheiten hergestellt werden. Besonders begehrt ist das Goblin-Luftschiff, das bis zu acht Einheiten über die Karte transportiert.



Goblin-Laden: Raffgierige Goblins verticken hier Gegenstände, die nur Helden kaufen und einsetzen können. Wunderwaffen sind nicht dabei, aber nützliche Standard-Ware wie die »Schriftrolle der Heilung«.



Brunnen: Gibt's in den Varianten »Lebensenergie« oder »Mana« und füllt die Vorräte bei allen Einheiten im Umkreis wieder auf. Dauert zwar einige Zeit, ist aber enorm hilfreich – besonders nach schweren Schlachten.

Spitzenkraft Held

Den Mittelpunkt jeder Armee bilden Helden, in der Kampagne maximal zwei, bei Multiplayer bis zu drei auf einmal. Doch die müssen erst mal Erfahrung sammeln. So sprintet unser Stufe-1-Orc Thrall guter Dinge aus seinem Camp, trifft ein Trio übellauniger Zentauren und wird von ihnen in den Helden-Himmel geschickt. Kein finaler Beinbruch, denn die unsterblichen Anführer können Sie am dorfeigenen Altar wiederbeleben – Erfahrung und eingesammelte Ausrüstung gehen dadurch nicht verloren, wohl aber Geld und Zeit. Thrall hat seine erste Lektion gelernt: Im Alleingang haben junge Heroen wenig Überlebenschancen. Auf den zweiten Ausflug nimmt er eine Hand voll starker Wolfsreiter mit, die mit den Zentauren kurzen Prozess machen.

Geniale Cutscenes



Spektakuläre Zwischensequenzen als Videos (oben, Mitte) und in der Spielgrafik (unten) schildern die Geschichte in WarCraft 3.

Jörg Langer



Neider, geht heim!

Ich kann die Neider schon hören: Dies ist nicht perfekt, jenes ginge grafisch schöner, folgendes Manko hat die KI im Spezialfall X. Unfug! WarCraft 3 ist ein Bombenspiel,

das von vorne bis hinten einen Riesenspaß macht. Sicher gibt es zwei, drei Bereiche, wo es noch etwas besser ginge – schließlich schreiben wir auch keine 100 % als Spielspaß drunter. Doch in der Summe haben wir es mit dem besten Strategiespiel zu tun, seit es GameStar gibt.

Wahrhaft geniales Spieldesign lässt sich eben nicht durch Checklisten ergünden – man muss es fühlen: An der eigenen Dauer-Motivation, am Ärger, eine Multiplayer-Partie zu verlieren (Christian schuldet mir noch eine Revanche!), an dem Wunsch, eine Zwischensequenz gleich dreimal anzuschauen. Sicher, die Solokampagne werden Sie an zwei Wochenenden durchspielen – aber dann haben Sie sehr viel Spaß gehabt. Und im Geplänkel gegen den PC, vor allem aber gegen andere Menschen, zeigt sich erst die wahre Pracht der vier gut differenzierten Rassen. Wer nicht zugreift, ist selber schuld.

Nach diesem Kampf ist Thrall um eine von maximal zehn Stufen aufgestiegen. Dadurch erhöhen sich automatisch Trefferpunkte, Manovorrat und – je nach Heldentyp – drei Grundwerte. Ein Scharfseher setzt auf Magie und somit auf Intelligenz, ein Klingenmeister wir-

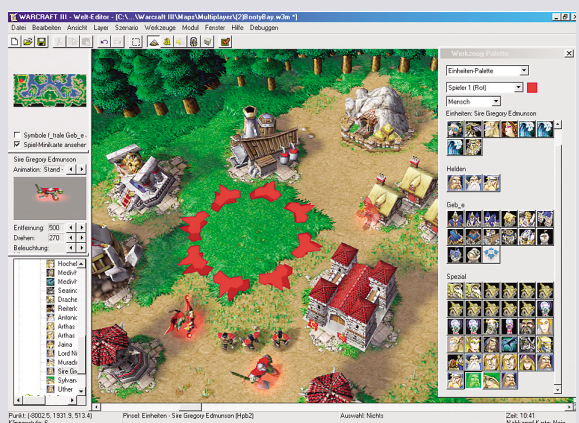
belt mit hohem Beweglichkeitswert über das Schlachtfeld und weicht geschickt Angriffen aus. Der muskelbepackte Tauren-Häuptling trainiert dagegen hauptsächlich seine Kraft. Jedes der vier **WarCraft**-Völker besitzt drei ureigene Heldenklassen mit unterschiedlichen Fähigkeiten.

Aus der Trickkiste

Helden wie Thrall erhalten mit jedem Levelaufstieg einen Talentpunkt, den sie in Zaubersprüche investieren dürfen – die Palette reicht von Heilmagie über Eisattacken (»Blizzard«) und Auren bis hin zu Kampfboni Marke »Kritischer Schlag«. Jeder Anführer hat vier feste, einzigartige Formeln. Drei davon dürfen nochmals in drei Stufen verbessert werden. Manche der Fähigkeiten sind passiv, müssen also nicht aktiviert werden. In welcher Reihenfolge Sie die Sprüche anschaffen und ausbauen, bleibt Ihnen überlassen. Ausnahme ist der vierte, »ultimative« Zauber, den Helden erst ab Level sechs lernen und nicht weiter verbessern können. Scharfseher Thrall legt dann etwa mit einem Erdbeben Gebäude in Schutt und Asche, die Mondpriesterin der Nachtelfen lässt einen Sternenregen auf Feindarmeen prasseln.

Der mächtige World-Editor

Sie würden gern ein Grüppchen verschüchterter Orcs durch ein feindgespicktes Untergrund-Labyrinth hetzen, das Stück für Stück einstürzt? Alles machbar. Blizzard legt WarCraft 3 den hauseigenen **World-Editor** bei, mit dem Sie schnelle Mehrspieler-Karten oder komplette Kampagnen erstellen. Spannende Ereignisse planen Sie als Scripts und inszenieren Zwischensequenzen mit Kamerafahrten über Ihre selbst gebauten Landschaften. Alle Einheitenwerte sind veränderbar, neue Gegenstände entwerfen Sie ebenso wie eigene Zaubersprüche. Für die Eigenbau-Truppen können Sie eigene Models importieren – ein Fanprojekt StarCraft 2 mit schickerer Grafik dürfte also nicht lange auf sich warten lassen.



Der mächtige **World-Editor** baut ganze Kampagnen, benötigt aber viel Einarbeitungszeit.

So stark sind Helden



Nachtelfen gegen Untote: Beide Seiten haben hohe Verluste, aber das **Waldvolk** scheint zu gewinnen. Da belebt der Todesritter eine ganze Linie seiner **Gefallenen** wieder und beschwört kampfstärke Skelette – dieser Übermacht sind die Elfen nicht gewachsen.

Fette Beute

Nach geschlagenem Kampf verlieren starke neutrale Gegner Gegenstände, die Ihre Helden einsammeln und verwenden dürfen. Zu den häufigsten Funden gehören Verbrauchsgüter wie Schutztränke oder Teleportations-Rollen. Schon seltener finden sich Ausrüstungsgegenstände, die Helden-Fähigkeiten steigern. Das Angebot reicht vom simplen Ring des Schutzes (+1) bis hin zu mächtigen Artefakten wie den Krallen des Angriffs (+15) – Letztere verdoppeln die Schlagkraft eines Stufe-5-Helden. Sehr begehrt sind Lehrbücher, die bei Benutzung einen der Grundwerte dauerhaft erhöhen. Der seltene Foliant der Erfahrung schenkt Heroen sogar eine ganze Stufe. Weil jeder Held nur sechs Stücke tragen kann, will gut überlegt sein, welche Objekte aufgeklaut werden.

Truppeninspektion

Das Sortiment der **WarCraft**-Einheiten ist überschaubar. Jedes Volk hat gerade mal ein gutes Dutzend Truppentypen (eingeteilt in Nah- und Fernkämpfer, Magier, Belagerungsinstrumente und Flieger). Doch die sind alle einzigartig: Nachtelfen huschen durch die Wälder, Orc-Armeen wälzen sich dagegen lautstark über die Karte, angefeuert von Trommlern auf Echten-Bestien. Die Fähigkeiten der Krieger sind fein aufeinander abgestimmt. Lufteinheiten setzen zum Beispiel wehrlosen Bodentruppen gefahrlos zu, leiden im Gegenzug aber stark unter Angriffen von Schützen. Die richtige Zusammenstellung der Armee ist spielentscheidend.

Jede Einheit besitzt mindestens eine Spezialfähigkeit, die oft erst erforscht werden muss. Manche sind permanent wirk-



Die Orcs überfallen ein Menschenlager. Während unsere Tauren die Ritter in Nahkämpfe verwickeln, schießen Katapulte aus der zweiten Reihe auf Gebäude. (1280x1024)

sam; die »Monströsitäten« der Untoten hüllen sich zum Beispiel in eine Pestwolke. Die meisten müssen Sie aber selbst anwählen und einsetzen – im Kampfgetümmel nicht ganz einfach. Praktischerweise lassen sich einige Talente auf Automatik schalten, sodass et-

wa Menschen-Priester von alleine befreundete Truppen heilen, solange das Mana reicht. Falls Sie Schiffe vermissen: Die hat Blizzard abgeschafft.

Wo das Geld herkommt

Die Parteien bringen es auf je rund neun Bauwerke. Das Haupt-

quartier lässt sich in drei Stufen ausbauen, um neue Gebäude und Einheiten freizuschalten. Neben Ausbildungsstätten gibt es Forschungszentren, deren teure Technologien die Kampfwerte Ihrer Truppe verbessern oder zusätzliche Spezialfähigkeiten verleihen. Einigeln funktioniert in **WarCraft 3** kaum: Jedes Volk hat nur eine Wachturm-Variante (Ausnahme: Die Menschen besitzen zwei), Mauern wie in **Age of Empires 2** fehlen. Orcs dürfen ihre Gebäude zumindest mit Stachelkränzen aufrüsten, in denen sich gegnerische Nahkämpfer Stichwunden holen.

Investitionen werden mit den zwei bekannten Grundrohstoffen Gold und Holz bezahlt, Öl (aus **WarCraft 2**) existiert nicht mehr. Während bei Menschen und Orcs Arbeiter die Ressourcen mühsam von Wald und Mine ins Lager schleppen, teleportieren magische Irrwische Holz

und Gold ohne Transportwege ins Nachtelven-Lager. Untote setzen auf Arbeitsteilung und lassen Ghul-Soldaten Holz hacken, während Akolythen Gold direkt aus der Mine auf Ihr Konto saugen. Schließlich benötigt jede Einheit eine bestimmte Menge Nahrung. Die Leckereien müssen nicht hergestellt werden, sondern stehen mit jedem neu gebauten Wohn- oder Rathaus zur Verfügung.

Was das wieder kostet!

Beim Einheitenlimit geht **WarCraft 3** neue Wege: Ein dreistufiges Kostensystem drosselt Ihren Rohstoff-Ertrag, je größer Ihre Armee ist. Je nach Kampfstärke des Truppentyps braucht ein Soldat ein bis fünf Einheiten Nahrung. Solange Ihre Arbeiter und Truppen nicht mehr als 40 Rationen füttern, werfen Minen die volle Ausbeute ab. Von 41 bis 70 Nahrungspunkten bauen



Beim Luftkrieg in der belagerten Stadt Strahnbrand kämpfen Frost-Wyrms der Untoten gegen Menschen-Gyrokopter, sehr starke Anti-Luft-Einheiten.

Markus Schwerdtel



Krönung der Kriegskunst

Nun schlage ich mich schon seit Beginn des BattleNet-Betatests vor einigen Monaten mit WarCraft-Profis aus aller Welt. Und trotzdem

entfacht die endgültige Version von WarCraft 3 meine Kampfeslust wieder neu. Die Solokampagne sucht mit überraschenden Wendungen und den wechselnden Völkern im Echtzeit-Genre ihresgleichen. Und bis zum Addon vergnüge ich mich im Mehrspielermodus. Denn auch der ist durch kurze, knallharte Gefechte extrem packend. Dass die Gegenstände dabei zufällig auf den Karten verteilt werden, stört mich nicht: So haben auch ungeübte Online-Spieler ab und an mal eine Chance.

Ihre Arbeiter zwar die vollen zehn Einheiten Gold ab, im Lager kommen aber nur noch sieben an – der Rest geht für die Armeeversorgung drauf. Wenn Ihr Heer mehr als 70 Punkte wert ist, tröpfeln pro Fuhrer nur noch vier Nuggets herein. Bei 90 Nahrung ist Sense.

Das knappe Einheitenlimit zwingt Ihnen veränderte Taktiken auf. Große Arbeiterheere schaufeln zwar den Speicher voll, von dem Geld können Sie aber nur noch wenige Truppen kaufen. Also die Produktion zurückfahren und eine große Armee aufstellen? Dann fehlen bei Verlusten die Ressourcen für schnellen Nachschub...



In den **Städten** sieht das Spiel am besten aus. Die Gebäude gehören keiner Partei, sondern sind nur Dekoration. (1024x768)

So bleibt Ihr Heer zwangsläufig kleiner als in anderen Spielen. Selbst mit Standardsoldaten kommen Sie nie über drei Dutzend Kämpfer; mit High-Tech-Streitern und mehreren Helden werden es noch weit weniger. Zudem finden in **WarCraft 3** nicht mehr als zwölf Einheiten in einer Gruppe Platz. So haben Sie zwar im Einheiten-Fenster alle Mitglieder der Kolonne im Blick und sprechen gezielt Heil- und Schutzzauber, können aber nie die gesamte Armee auf einmal kommandieren.

Kleinkrieg

In den Kämpfen treffen somit überschaubare Armeen aufeinander, die den Sieg in kürzester Zeit ausfechten. Trotz der anwählbaren Standard-Formation (Nahkämpfer vorn, Schützen hinten, Truppe läuft mit einheitlicher Geschwindigkeit) verknäulen sich die Mini-Gruppen schnell im Nahkampf. Umso wichtiger ist der überlegte Einsatz einzelner Truppentypen und deren Spezialfähigkeiten; sehr hilfreich ist hier das Ein-

heiten-Fenster in der Mitte (und die **TAB**-Taste). Einen großen Einfluss auf das Ergebnis haben die Helden mit ihren Unterstützungs- und Angriffszaubern.



640x480, 16 Bit, niedrige Details.



1024x768, 32 Bit, mittlere Details.



1600x1280, 32 Bit, hohe Details.

Technik-Check

Auflösung

Den größten Leistungszuwachs erhalten Sie über eine geringere Auflösung. Erst ab einer 800-MHz-CPU und GeForce 2 läuft WarCraft 3 in der optisch attraktiven Auflösung von 1024 mal 768 Bildpunkten in vernünftiger Geschwindigkeit.

RAM/Festplatte

Für WarCraft 3 benötigen Sie minimal 128 MByte Arbeitsspeicher. Mit 256 MByte verschwinden gelegentliche Ruckler, und die Ladezeiten zwischen den Levels verringern sich. Auf der Festplatte werden rund 590 MByte belagert.

Kompatibilität und Tuning

TIPP 1: Ob Warcraft 3 Ihre Grafikkarte unterstützt, können Sie mit dem Tool »Blizzard Video Tester 1.0.6« auf unserer CD/DVD überprüfen.

TIPP 2: Bei langsamen 3D-Karten empfehlen wir, die Farbtiefe von 32 Bit auf 16 Bit herunterzuschalten. Gemeinsam mit geringeren »Modell-Details« bewirkt das einen merklichen Geschwindigkeitsschub, selbst bei hohen Auflösungen.

TIPP 3: In den »Grafik-Optionen« quetschen alternative Einträge bei »Animationsqualität«, »Texturqualität« und »Transparenz« weitere Frames aus der 3D-Engine.

Die Performance-Tabelle

		Voodoo 2	TNT	Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	GeForce 1/2 MX	Kryo 2	GeForce 2	GeForce 3	Radeon 8500
CPU mit 400 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 500 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 600 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 700 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 800 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



Die glühenden **Dämonen** sind extrem gefährliche Gegner und dem Nachtelken-Trupp im Nahkampf weit überlegen.

Im Vier-Minuten-Takt wechseln Tag und Nacht. Das macht grafisch eher wenig Unterschied, wirkt sich aber merklich auf den Spielablauf aus. Menschen und Orcs regenerieren am Tag Lebenspunkte, Nachtelken nur im Dunkeln (und Untote auf verseuchtem Boden). Einige der Waldbewohner sind nachts außerdem unsichtbar, solange sie sich nicht bewegen. Weil die Sichtweite aller Einheiten in der Finsternis niedriger ist, lassen sich dann wunderbar Truppen verschieben und Hin-

renz (**Empire Earth**, **Battle Realms**) aber mehr als mithalten. Teilweise arg kantige Landschaften und Einheiten macht das Spiel durch Comic-Charme, spektakuläre Zaubereffekte und nette Animationen wett; selbst fieseste Feinde sehen unschuldig-süß aus, wenn sie auf ihre Waffen gestützt dösen. Die 3D-Schlachten können Sie heranzoomen und mit gehaltener **[INS]**- oder **[DEL]**-Tasten um 90 Grad drehen, um hinter Hindernisse zu blicken. Satte 13 Terrain-Typen illustrieren die **WarCraft**-Welt – nach den Wäldern und Städten Lordaerons geht es unter anderem in tief verschneite Gebirge, sonnenverbrannte Steppen, verfluchte Sümpfe und sogar unter die Erde. Dennoch sind die Anforderungen an Ihren Rechner vergleichsweise gesittet.

Unsere Testversion war komplett eingedeutscht und sehr gut synchronisiert. Bis auf wenige Ausrutscher passen die Stimmen gut zu den Charakteren. Die stimmungsvolle Musik macht Kampflaune, ohne dabei aufdringlich zu sein. Wer die Kampagne durchhat, darf allein oder im Battlenet auf 43 mitgelieferten Karten spielen. Auf einen Zufallsgenerator – inzwischen eigentlich Echtzeit-Standard – hat

Blizzard verzichtet, neue Landschaften müssen Sie im mitgelieferten Editor erstellen. Dem fantastischen Mehrspieler-Modus widmen wir auf Seite 61 einen eigenen Artikel. **CS**

Christian Schmidt

Buch zum Spielen



Computerspielen wird oft vorgeworfen, sie würden keine Geschichten erzählen. **WarCraft 3** straft alle Vorurteile Lügen – es ist ein opulent bebildertes Buch, des-

sen spannungsgeladene Kapitel Sie sich selbst erspielen. Bei aller Fabulierfreude bleibt **WarCraft 3** aber immer Spiel. Blizzard hat ohne Scheu Ballast abgeworfen und geniale Ideen eingestreut. Überschaubare Kampfgruppen und die Mitnehm-Helden gefallen sogar Leuten, die Hektik-Schlachten bisher abschreckend fanden. **WarCraft 3** erfindet zwar das Rad nicht neu; aber ein klassisches Strategiespiel hat selten so gut funktioniert wie hier.

Der Endstand

Den Zweikampf gegen **Age of Empires 2** gewinnt **WarCraft 3** – knapp. Denn es hat in Sachen Atmosphäre und Spielwitz klar die Nase vorn, **Age of Empires 2** kann mit epischen Schlachten und einem ausgefeilten Aufbaupart punkten. Blizzards Computergegner agieren außerdem vereinzelt blöd; in einem Spiel hatte sich die Nachtelken-Armee hinter eigenen Gebäuden eingemauert. Dafür dürfte der Mehrspieler-Modus zum Renner im Battlenet werden. Keine Frage: Sie sollten dabei sein.



Ein Skelet-Lord bewacht den **Dungeon-Abschnitt**.

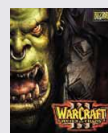
terhalte legen. Angriffe sollten dagegen tagsüber erfolgen; nur dann sehen Sie feindliche Wachtürme, bevor Sie in deren Schussreichweite stehen.

Sand und Schnee

Grafisch ist **WarCraft 3** zwar nicht ganz auf der Höhe der Zeit, kann mit der 3D-Konkur-

WarCraft 3

Echtzeit-Strategie



Publisher: Vivendi, (06103) 994 040
Sprache: Deutsch
Ausstattung: Eurobox, 1 CD, 64 S. Handb., Poster
Release (D): 5.7.2002
Preis: ca. 45 Euro
USK-Freigabe: Ab 12 Jahren

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Eingewöhnung: 10 Minuten			Solo-Spaß: 40 Stunden				Multiplayer-Spaß: 100 Stunden		

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- starke Kampagnen mit dichter Story
- individuelle, gut balancierte Rassen
- Helden wie im Rollenspiel
- cleveres Kosten-System
- versteckte Extras auf vielen Karten
- toller Multiplayer-Modus

Kontra

- stellenweise enttäuschende KI
- Basisbau nicht sehr umfangreich
- keine Zufalls-Karten
- Erste Kampagne auf »normal« zu einfach

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

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce 1/2 MX Kryo2 Geforce2 Geforce3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 450 MHz 128 MByte RAM 600 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 800 MHz 256 MByte RAM 600 MByte Installationsgröße Geforce-Karte	CPU mit 1.333 MHz 512 MByte RAM 600 MByte Installationsgröße Geforce-3-Karte

ALTERNATIVEN

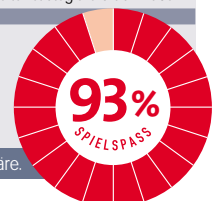
Age of Empires 2 (93%, GS 11/99)
Der ehemalige Genre-König: Bis ins Detail durchdacht, motivierend allein und gegen Freunde.

StarCraft (90%, GS 6/98)
Eine riesige Online-Fangemeinde hält den perfekt ausbalancierten Strategie-Oldie am Leben.

WERTUNG

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

Echtzeit-Hit mit tollen Missionen und brillanter Atmosphäre.



Der kleine Unterschied

Wir sind das Volk

Vier Rassen, vier Spielsysteme: Bei WarCraft 3 ist für jeden Geschmack was dabei.

Die Menschen

Aufbau: Arbeiter schleppen Goldsäckchen von der Mine zur Stadthalle und Holz aus dem Wald zum Sägewerk. Menschen haben einen Tempobonus: Gebäude stehen schneller als bei anderen Völkern, weil mehrere Arbeiter gleichzeitig dran bauen können. Standard-Türme sind anfangs wehrlose Spähposten, werden später aber wahlweise zu Pfeilschleudern oder Kanonentürmen aufgerüstet.

Armee: Die Menschen rekrutieren ausgewogene Truppen, aber echte Spitzenkräfte fehlen. Den starken Belagerungseinheiten halten gegnerische Bauwerke nur wenige Sekunden lang stand. Bei Gefahr werden Arbeiter in der Stadthalle 45 Sekunden lang zur wehrhaften Miliz und schlagen so im Notfall kleinere Angriffe zurück.

Taktik: Weil sie gegen jede Gefahr gut gerüstet sind und die Basis sehr gut verteidigen können, stellen Menschen das beste Einsteiger-Volk dar. Der Geschwindigkeitsvorteil beim Basisbau macht sich allerdings nur bei stetigem Rohstoff-Fluss bezahlt, sonst droht Baustopp durch Ressourcenmangel.

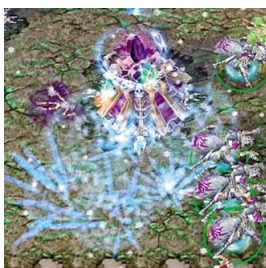
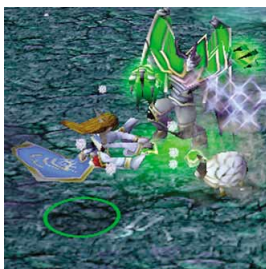
Die coolste Einheit

Das schnuckelige Aussehen der **schwebenden Zauberin** (oberes Bild) täuscht – als Meister-Magierin verwandelt sie Gegner kurzerhand in Schafe. Blökende Wollknäuel behalten zwar Rüstungs- und Trefferpunkte, können aber eine zeitlang nicht angreifen.



Ein Held im Einsatz

Der menschliche **Erzmagier** (einer von drei Helden neben Bergkönig und Paladin) lichtet mit einem magisch herbeigerufenen Blizzard die Reihen großer Gegner-Armeen. Aber wehe der eigenen Einheit, die in den Hagelschauer tappt!



Die Orcs



Aufbau: Orcs erwirtschaften Rohstoffe wie die Menschen, dürfen aber immer nur einen Peon an neuen Gebäuden arbeiten lassen. Billige, schnell gebaute Wachtürme und nachrüstbare Stachelbarrieren an allen Bauwerken erleichtern die Basisverteidigung gerade in der Anfangsphase.

Armee: Die Horde ist konsequent auf Bodeneinsatz getrimmt. Die

Nahkämpfer sind deutlich stärker als bei den anderen Völkern, aber teuer. Duster sieht

es in der Luft aus: Der schwächliche Flügeldrache kann mit anderen Fliegern nicht mithalten. Im Notfall verstecken sich Peons in den Wohnhäusern und beschleßen Gegner.

Taktik: Die starke Bodentruppe muss anderen Völkern den Nahkampf aufzwingen – Luftkämpfer werden mit Netzen vom Himmel geholt, flinke Fernkämpfer durch Helden-Magie betäubt. Unterstützungseinheiten (Schamane, Kodobestie, Helden) steigern die Angriffskraft in der Schlacht noch weiter.

Die coolste Einheit

Die **Kodobestie** (oberes Bild) feuert eigene Kämpfer im Umkreis durch Kriegstrommeln an. Kommt ein Gegner zu nahe, wird er mit einem Happs verschlungen und langsam verdaut – stirbt die Bestie vorher, kommt der Verschluckte wieder frei.

Ein Held im Einsatz

Der orcische **Scharfseher** schießt Kettenblitze, die mehrere Einheiten hintereinander beschädigen. Das kostet vergleichsweise wenig Mana und ist effektiv gegen Gegnergruppen.



Die Untoten

Aufbau: Untote brauchen als einziges der vier WarCraft-Völker zwei Einheiten zum Rohstoffsammeln: Ghule – gleichzeitig die Standard-Kampfeinheit – hacken rasend schnell Holz mit ihren bloßen Krallen, Akolyten saugen Gold aus einer verfluchten Mine direkt in die Schatzkammer. Gebäude können nur auf verseuchtem Boden errichtet werden, der mit jedem neuen Bauwerk automatisch rund um die Basis wächst.

Armee: Die Untoten stellen starke Nahkämpfer und (in der hohen Ausbaustufe) mächtige Flieger auf, haben's aber nicht so mit Distanzattacken. Billige Standardeinheiten eignen sich für schnell aufgestellte Sturmtruppen und frühe Überraschungsangriffe gegen unvorbereitete Gegner.

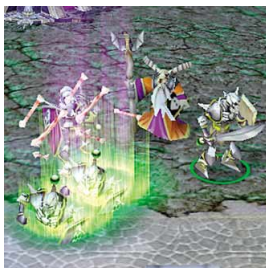
Taktik: Effizient zusammengestellte Leichen-Armeen kehren die Stärke eines überlegenen Gegners gegen ihn: Jeder gefallene Soldat steht per Zauberspruch (Totenbeschwörer, Todesritter) als getreuer Kämpfer wieder auf. Untote Geisterfeen (Banshees) können sich opfern, um eine wichtige Feindeinheit dauerhaft auf die dunkle Seite der Macht zu locken.

Die coolste Einheit

Eine Gruppe **Totenbeschwörer** (oberes Bild) kann das gesamte Schlachtenglück zugunsten der Untoten wenden. Aus jeder Leiche erschafft der Magier (auf Wunsch vollautomatisch) zwei Skelettkrieger, die kurzzeitig auf ihrer Seite kämpfen.

Ein Held im Einsatz

Der geflügelte **Schreckenslord** ruft außerirdischen Beistand herbei: Durch den mächtigen Inferno-Spruch kracht ein Komet zur Erde, der sich als Dämon und exzellenter Nahkämpfer entpuppt.



Die Nachtelfen



Aufbau: Das geheimnisvolle Waldvolk kennt keine Transportwege, Holz und Gold werden sofort ins Lager gebeamt. Nett: Irwische pflücken Äste, ohne die Bäume zu zerstören. Weniger nett: Die Holz-Ausbeute ist dafür in der gleichen Zeit nur halb so groß wie bei anderen Völkern. Einige Gebäude sind lebende Bäume, die gemächlich zu neuen Gefilden wandern und im Notfall sogar angreifen können.

Armee: Nachtelfen bilden überwiegend Fernkämpfer aus, die Luftflotte ist die stärkste neben derjenigen der Untoten. Mit der Standard-Bogenschützin ist anfangs nicht viel Staat zu machen, wie alle Nachtelfen-Truppen gewinnt sie aber stark durch erforschte Verbesserungen. Magische Druiden können sich je nach Bedarf in Nah- oder Flugkämpfer verwandeln.

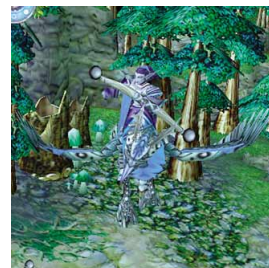
Taktik: Wegen der langen Anlaufphase spielen Nachtelfen anfangs defensiv, werden später aber sehr mächtig. Aus der Luft reiben sie schlecht vorbereitete Nahkampf-Truppen praktisch ohne eigenes Risiko auf. Im Schutz der Nacht sind stillstehende Spätruppen für die meisten Feinde unsichtbar, während sie selbst weiter blicken können als der Gegner.

Die coolste Einheit

Nachtelfen besitzen die einzige Kombi-Einheit im Spiel: Aus einem Bogenschützen und den fliegenden Gryphen wird ein **Gryphenreiter** (oberer Screenshot), ein mächtiger Fernkämpfer.

Ein Held im Einsatz

Läuft die Schlacht gerade mal nicht so gut? **Druiden-Magier** beschwören einfach eine heilende Aura, die allen Freunden im großen Umkreis langsam Lebenspunkte auffüllt.



Der StarCraft-Killer

Mehrspieler-Check

Wird WarCraft 3 auch im Netz ein Strategie-Hit? Hier die zehn wichtigsten Antworten.

1 Wie sind die Rassen ausbalanciert?

Menschen sind Allrounder mit Bau-Bonus; Orcs setzen auf den Nahkampf. Untote ähneln mit billigen Einheiten-Massen den Zerg aus **StarCraft**, Nachtelfen als anfangsschwaches Hightech-Volk erinnern an die Protoss. Die Balance stimmt – wir konnten in ausgiebigen Testspielen keine Überlegenheit einer Rasse feststellen.

2 Gibt es eine Super-Einheit?

Nein. Die Echtzeit-Faustregel »Je teurer, desto besser« gilt nicht, weil starke Truppentypen Spezialisten mit klaren Schwachpunkten sind. Der orcische Tauren-Krieger, bester Nahkämpfer im Spiel, ist gegen Luftangriffe wehrlos. Superflieger der Untoten (Frost-Wurm) und Nachtelfen (Schimäre) werden dagegen von Anti-Luft-Einheiten geschnetzelt. Gemischte Armeen sind Pflicht.

3 Wie ist das Spieltempo?

Knappe Goldvorräte in den Minen erzwingen schnelle Expansion zu den umliegenden Geldquellen. Weil die von neutralen Wächtern geschützt werden, müssen auch Angriffstrupps unter Führung eines Helden ausschwärmen – so sammelt der Held gleichzeitig Erfahrung. Wer die Karte frühzeitig mit Spähern erforscht, hat klare Vorteile bei der Reaktion auf Feindmanöver.



Redakteure im Clinch: Patrick überfällt per Ghul-Rush Christians Menschen-Basis.

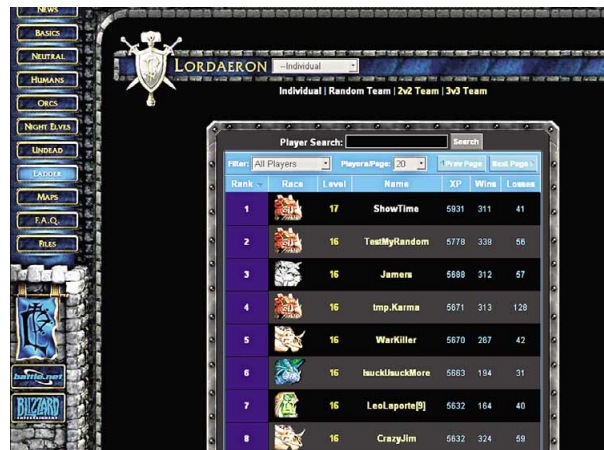
4 Und wenn ich keine Hektik mag?

Dann spielen Sie gemeinsam mit Freunden in Teams. Durch das Zusammenspiel der Rassen lassen sich Schwächen einzelner Völker gut ausgleichen. Auf Absprache können Sie auch die Konfrontation verzögern und erst mal mit Helden die Karte erkunden.

5 Funktionieren meine StarCraft-Taktiken?

Wer Standard-Manöver wie effizienten Basisaufbau, schnelle Expansion und Aufklärung beherrscht, hat bei **WarCraft 3** klare Startvorteile. Viele Spezialfähigkeiten ähneln sich; so ist die »Besessenheit« der untoten Banshees ein (entschärftes) »Mind Control« der Dark Archons aus **Brood War**. Bei der Armeezusammen-

stellung ist dann Schluss mit den Gemeinsamkeiten: Das restriktive Kostensystem verhindert Riesenheere, der Schwerpunkt liegt klar auf wenigen, dafür aber spezialisierten Gruppen.



Im Battlenet werden alle Spieler in einer **Online-Rangliste** geführt.

6 Lohnen sich Rushes?

Blitzangriffe funktionieren – aber nicht mit jeder Rasse. Prädestiniert für Rushes sind die Untoten mit ihren preiswerten Ghuls; die beste Verteidigung haben die Menschen durch schnellen Basisbau und Milizen. Je nach Karte erschweren neutrale Angreifer auf dem Weg zur Gegnerbasis das Durchkommen.

7 Wie wichtig sind die Helden?

Helden sind zwar schwache Einzelgänger, verstärken aber Armeen enorm durch automatische Boni und mächtige Zauber. Weil nur erfahrene Helden effektiv sind, müssen die Anführer früh viel kämpfen, vor allem in Expeditionen gegen neutrale Gruppen.

8 Gibt es ein Glückselement?

Welche Gegenstände geschlagene Neutrale hinterlassen, ist auf vielen Karten Zufall. Mit etwas Pech findet Ihr Held nur Objekte, die ihm wenig nutzen, während Ihr Gegner großartige Ausrüstung einsackt – das kann zu einem Ungleichgewicht führen.

9 Was taugen die Mehrspielerkarten?

43 vorgefertigte Mehrspielerkarten liegen dem Spiel bei, die durchweg fair gebaut sind und alle Varianten vom schnellen Duell bis zum epischen Teamspiel erlauben. Nachschub gibt's nur im Eigenbau, Zufallskarten fehlen. Halten Sie auf Fanseiten Ausschau.

10 Was bietet mir das Battlenet?

Auf Bizzards Online-Service, dem Battlenet, finden Sie immer Spielpartner aus aller Welt. Ein Matchmaking-System sucht automatisch Gegner in Ihrer Stärke, bei Spielgewinn steigen Sie in der Weltrangliste (Ladder). Freunde dürfen sich in Clans organisieren und Team-Partien bestreiten. **CS**