

## Erste Facts zur Solokampagne

# WarCraft 3

22. April, direkt vor Heftende: Vom Blizzard-Termin in Frankfurt springt Markus Schwerdtel in den Zug und schreibt bis München diese brandheiße Preview!



Vor den Toren von Strahbrand kämpft Paladin Arthas mit seinen Fußsoldaten gegen die Orks, die Stadtbewohner versklaven wollen.

WWW

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

Seit Schließung des Dunklen Portals in **WarCraft 2** herrscht Frieden in Azeroth. Die Orks, die einst durch die Pforte ins Land der Menschen dräng-

ten, sind nun in vereinzelten Camps interniert und stellen keine Bedrohung mehr dar. Alles ist friedlich. Das glaubt auch Paladin Arthas, bis er auf einer

Reise durch das Königreich immer mehr Hinweise auf eine neue Bedrohung findet.

Sie geleiten Arthas durch die erste von vier Kampagnen des Echtzeit-Spiels **WarCraft 3**, um das Geheimnis einer üblen Seuche zu lüften. »StarCraft-Spieler mochten die Hintergrundgeschichte mit Charakteren wie Raynor oder Kerrigan, die das ganze Spiel hindurch dabei waren«, sagt Blizzards Bill Roper. »Also haben wir für Menschen, Orks, Untote und Nachtelfen jeweils eine solche Identifikationsfigur eingebaut und um sie herum eine Geschichte gestrickt.« Im Lauf der 30 Aufträge sollen Ihnen noch viele weitere Helden wie die Zauberin Jai-

na begegnen, die Sie ebenfalls kommandieren können. Vor dem Einstieg in die Kampagnen (die man nacheinander spielt) stehen optional zwei Tutorial-Missionen. Gemeinsam mit dem Orkhäuptling Thrall lernen Sie Basisbau und Kampftaktik. Weitere Kniffe wie die effektive Anwendung von Zaubersprüchen bringt Ihnen **WarCraft 3** nach und nach bei.

## Held ohne Holz

Um den Abbau von Gold und Holz brauchen Sie sich in den anfänglichen Missionen noch nicht groß zu kümmern. »Die Spieler sollen sich am Anfang lieber auf den Helden und die Spielwelt konzentrieren, statt Rohstoffe zu raffern«, sagt Bill Roper. So sammelt unser Recke Arthas in Kämpfen Erfahrung, steigt im Level auf und darf gewonnene Fertigkeitspunkte auf vier Zaubersprüche verteilen.

Der erste Auftrag ist noch leicht: Arthas soll mit einer Hand voll Männern die Stadt Strahbrand gegen Ork-Revolutionäre verteidigen. Außerdem verrät der jederzeit einblendbare Quest-Bildschirm, dass rund um die Siedlung zwei Nebenaufgaben auf Erfüllung warten: Sie sollen den kleinen Timmy aus den Fängen von Gnoll-Banden retten und einen Räuberking zur Strecke bringen. Als Belohnung gibt es jeweils einen wertvollen, zufällig ausgewählten Gegenstand, etwa einen Heiltrank. Apropos Gegenstände: Wie in **Diablo 2** schmücken Fässer, Kisten und Holzstapel die Landschaft. Manchmal verbirgt sich darin ein praktisches Item. Auch »neutrale« Gebäude wie Schuppen oder Zelte sollten Sie deshalb abreißen. Doch

## Facts

- 4 Rassen
- 5 Kampagnen
- 2 Tutorials
- 30 Missionen
- 6 Videoszenen

Einmal geschaffte Missionen können Sie im **Menü** immer wieder anwählen.





Die **Zauberin Jaina** erfährt in einer Zwischensequenz von Arthas' Feldzug und beschließt, ihm zu helfen.

Vorsicht: Einstürzende Bauten könnten Verbündete verletzen. Endlich in Strahnbrad angekommen, kämpft Arthas gegen einen Ork-Sklaventreiber, und die Mission ist geschafft. Nettes Detail: Eine Aufzeichnung Ihrer Heldentaten dürfen Sie als Replay-Datei speichern.

### Subquest: Rette Timmy!



Eine **verzweifelte Mutter** bittet Arthas in einer Nebenquest, den kleinen Timmy zu befreien. Der muss im **Gnoll-Lager** im Käfig schmachten.

### Azeroth lebt

Im Gegensatz zu den sterilen Landschaften der Battlenet-Beta blüht im Singleplayer-Teil von **WarCraft 3** das Leben. Hübsche Häuschen und animierte Windmühlen prägen die weitläufigen Städte. Dorfbewohner grüßen, wenn der Held mit seinem Trupp vorbeiläuft. Sollte sich übrigens mal ein Untertan langweilen, weist Sie ein blinkendes Symbol sofort auf den Faulpelz hin. In der zweiten Mission »Blackrock & Roll« schließt sich sogar ein Bauer mit seinem Knecht spontan der Armee an. Bei Dialogen kreist die Kamera meist um die Charaktere oder zeigt Questziele auf der Karte. Paladin-Kollege Uther erzählt Ihnen etwa am Lagerfeuer von einer Seuche. Während der Mission können Sie Uther zwar nicht steuern, er patrouilliert aber automatisch im Lager auf und ab.

Wie schon **StarCraft** will Blizzard **WarCraft 3** mit einem Editor für eigene Karten ausliefern. Damit lassen sich alle Variablen des Spiels beeinflussen. »Ihr wollt ein fliegendes Stadtzentrum, das Gold abbauen kann und Blitze verschießt? Kein Pro-

blem!«, prahlt Bill Roper. Tatsächlich ist der Editor sehr mächtig. Grafiken, Soundeffekte und Filmsequenzen lassen sich per Mausklick austauschen. Sogar Eigenschaften der Einheiten wie Größe, Farbe oder Charakterwerte sind bis ins kleinste Detail manipulierbar. Das haben die Entwickler auch gründlich ausgenutzt: »Der Räuberanführer in einer der Missionen ist lediglich ein großer, roter Menschenknecht mit besseren Werten und einem Helm«, verrät Roper.

### Cheater-Jäger

Trotz der ausgefeilten Missionen weiß Blizzard, dass der Wettkampf mit menschlichen Gegnern für viele Spieler der wichtigste Aspekt von **WarCraft 3** sein wird. Deshalb wollen die Kalifornier



In **Gebäuden** finden Sie manchmal Gegenstände.



**NPC-Paladin Uther** erzählt von der Bedrohung im Norden.

nier die Funktionen des kostenlosen Battlenet gründlich ausbauen: Per Freundesliste verschicken Sie Nachrichten an Kumpels – sogar wenn die gerade mitten in einer Partie sind. Außerdem sollen Gilden oder Clans mit eigenen Chat-Räumen und Suchfunktionen unterstützt werden. Auch der Cheater-Gefahr ist man sich bewusst: »Eines unserer Teams wird sich ständig in zufällig ausgewählte Partien einklinken und dort nach dem Rechten sehen«, sagt Roper. Wenn Sie sich von einem Schummeler übervorteilt glauben, sollen Sie die Replay-Datei des Spiels an Blizzard schicken können. Sofern sich die Hinweise häufen, analysiert man dort das Match und sperrt gegebenenfalls den Cheater. **MS**

## WarCraft 3

**Genre:** Echtzeit-Strategie  
**Termin:** Juni 2002

**Entwickler:** Blizzard  
**Ersteindruck:** Ausgezeichnet

**Markus Schwerdtel:** »Selten gibt es in einer Solokampagne so viel Atmosphäre wie in **WarCraft 3**. Die freundlichen Grüße der Untertanen möchte ich fast erwidern. Hoffentlich wird die zur Zeit noch top-geheime Story spannender als die von **Diablo 2**. Immerhin soll sie ja die Bühne für **World of Warcraft** vorbereiten.«