

Online mit Orks

WarCraft 3

Wir haben uns für Sie auf die Internet-Schlachtfelder von Azeroth gewagt. Lesen Sie unseren Erfahrungsbericht aus vorderster Battlenet-Front.

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

Der Schlüssel zum Glück besteht für **WarCraft 3**-Fans aus 26 Buchstaben. Denn nur mit Code und dazu passender CD dürfen sich zurzeit rund 5.000 glückliche Spieler zum Betatest des Echtzeit-Strategiespiels einloggen. Mit der Vorabversion liefert Blizzard sechs Karten aus, die ausschließlich im Battlenet gegen menschliche Spieler funktionieren. Einzelmissionen und Zwischensequenzen fehlen. Auf dem Server greift Ihnen das Programm unter die Arme: Sie geben die Spieleranzahl und Ihre Lieblingskarte an – **WarCraft 3** sucht auto-

matisch eine laufende Partie mit freien Plätzen. Alternativ gibt es auch die altbekannte Liste mit offenen, wahlweise passwortgeschützten Partien, sodass Sie sich mit Freunden zum Kampf verabreden können. Im Spiel angekommen bleibt kaum Zeit, die bunte und stimmungsvolle 3D-Grafik zu genießen. Denn Zauderer und Verschanzer sind im kampforientierten **WarCraft 3** fehl am Platz.

Gierige Helden

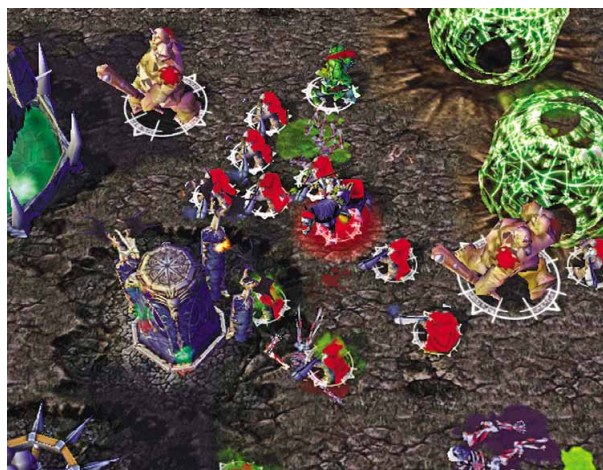
Für alle vier Völker (ausgenommen die Nachtelfen) tragen Arbeiter Holz und Gold ins Hauptgebäude. Ist der Nachschub gesichert, sollten Sie umgehend einen der Helden (von maximal drei pro Rasse) engagieren, um mit ihm die Gegend zu erforschen. Der erste Superkämpfer ist noch kostenlos, erhöht aber die Bevölkerungszahl um fünf Köpfe. Ist das anfängliche Untanenlimit von zehn erreicht, müssen Sie Bauernhöfe errichten. Weitere Heroen lassen sich nur gegen Gold rekrutieren, jedoch nie zwei desselben Typs. In



Bei Nacht schlafen die Bewacher des neutralen **Goblin-Labors**, wo alle Mitspieler Transportzeppeline und Sprengmeister chartern können.



Überraschung! Ein **Goblin-Zeppelin** setzt einen Trupp Nachtelfen bei der wichtigen Untoten-Goldmine ab.



In einem Söldnerlager hat unsere Menschen-Armee zwei bärenstarke **Ogerschläger** als Verstärkung engagiert und überfällt nun eine Untoten-Basis.

jedem Fall sammeln die Anführer in Geplänkeln mit kleinen, auf der Karte verteilten Monstertropps Erfahrung für Levelaufstiege und Spezialfertigkeiten. So beherrscht etwa der Dämonenjäger der Nachtelfen das Opferfeuer. Ein Flammenschild schädigt alle Feinde in seiner Umgebung – ideal in Massenschlachten mit Nahkampfeinheiten. Bis zu drei solcher Fähigkeiten dürfen Sie in ebenso vielen Stufen aufrüsten. Erreicht ein Held Level 5, darf er einen weiteren, den so genannten »ultimativen« Spruch lernen. Bei unserem Dämonenjäger ist das etwa die Metamorphose. Wenn Sie den Zauber aktivieren, wird der Held zu einem Dämonen, der mit Feuerbällen um sich schießt. Der Hellseher der Orks entfesselt hingegen ein Erdbeben.

Beringte Recken

Jeder Anführer kann sechs Gegenstände tragen, die er besiegten Feinden abnimmt oder bei einem neutralen Goblin-Krämer einkauft. Standardmäßig



Das **Kudu-Biest** der Orks frisst Gegner einfach auf und hebt zudem durch Trommeln die Kampfkraft.

hat jeder Held eine Stadtportal-Schriftrolle (wie in **Diablo 2**) in der Tasche. Damit teleportiert er sich und Verbündete in der Nähe aus gefährlichen Situationen zurück zur Basis. Magische Ausrüstung sollte den Heerführern mit Bedacht in den Rucksack gelegt werden: Ein Zauberer profitiert von einem Intelligenzring (der den Manavorrat erhöht) mehr als ein tumber Kämpfer. Vernachlässigen dürfen Sie die Auswirkungen der Gegenstände auf keinen Fall. Heil- und Manatränke haben uns in den Testpartien aus manch kitschigen Gefechten ge-



Die Armeen zweier menschlicher Paladine prallen aufeinander. Beiden Trupps beschert eine Spezialfertigkeit der Anführer – die **Andachts-Aura** – erhöhte Verteidigungswerte.

rettet, und die anfangs häufigen Erfahrungspunkt-Zauberbücher lassen die wichtigen Anführer viel schneller aufsteigen.

Minensucher

Bei der obligatorischen Karten-erkundungstour zu Spielbeginn reißen Sie sich am besten gleich alle verfügbaren Goldminen unter den Nagel. Wer nicht sofort mindestens zwei Minen übernimmt, kann gleich aufgeben. Deshalb geht es in **WarCraft 3** ohne Anlaufphase extrem aggressiv zu, und kleine Scharmützel sind an der Tagesordnung. Anfangs scheint es noch unmöglich, gleichzeitig Basisbau, Heldenkarriere und Minenexpansion zu überwachen. Nach ein paar Partien gehen die Abläufe jedoch in Fleisch und Blut über. Wie in **Battle Realms** sind Gefechte nur auf den ersten Blick kunterbunte Einheitenknäuel. Mit etwas Übung flutscht der Einsatz von Fußvolk, Helden, Spezialfähigkeiten sowie Gegenständen sinn-

voll und kontrolliert. Praktisch: Manche Sprüche von Priestern und Magiern lassen sich auf »Autocast« stellen; dann heilen die Zauberer automatisch aus der zweiten Reihe Verwundete.

Laufende Kosten

Große Armeen verschlingen Unsummen an Barem. Dieser militärischen Grundregel trägt Blizzard mit dem »Upkeep« Rechnung. Wenn die Zahl Ihrer Bauern und Kampfeinheiten über 30 steigt, bringen die Minenarbeiter nur sieben von zehn geförderten Goldstücken in die Kasse. Der Rest ist Reibungsverlust. Ab 60 Soldaten bleiben sogar bloß vier Nuggets übrig. Dieser Raubbau lässt die natürlichen Goldvorkommen schnell schmelzen und erschwert die Schaffung einer Riesen-Streitmacht. Um wenigstens Produktionszeit abzukürzen, können Sie in einem Söldnerlager gegen Bezahlung Kämpfer anheuern, die sich jedoch auch auf das Einheitenlimit aus-

wirken. Camps sind genau wie Heilbrunnen oder Goblindräger und -labors auf der Karte verstreut. Bei Letzteren chartern Sie auch einen Zeppelin, der Ihre Mannen zu schwer erreichbaren oder strategisch wichti-

gen Stellen bringt und so manche Partie herumreißt.

Militante Baumschule

Das Spielprinzip von **WarCraft 3** hat sich gegenüber den Vorgängern kaum verändert. Men-



Goldknappheit zwingt die Menschen-Armee zum Sturm auf eine von NPCs bewachte Mine. Die **gelben Kronen** stammen vom Zauberspruch »Inneres Feuer«, der Angriff und Verteidigung steigert.



Markus Schwerdtel
führt Orks ins Feld.



Gunnar Lott
befiehlt Untote.

Das Duell

Helden rekrutieren



Sobald die **Gold- und Holzproduktion** steht, muss schleunigst ein starker Held her. Mein Taurenhäuptling Tygore Dusthoof ist ein echter **Nahkämpfer**. Wenn ich später 450 Goldstücke übrig habe, bekomme ich vielleicht einen hilfreichen Magier zur Seite.



Ich stelle dem Häuptling von Herrn Schwerdtel meinen **Dread Lord** Maldibion entgegen. Während er auf seinen ersten Einsatz wartet, errichte ich die Akolyten **Ziggurats**. Diese Türmchen erhöhen das Bevölkerungslimit und verteidigen nach einem Upgrade die Basis.

Erfahrung sammeln



Mit einem kleinen Trupp Soldaten zieht Tygore in die Welt hinaus. In **Geplänkeln** mit NPCs sammelt er **Erfahrung**. Fertigkeitspunkte beim Levelaufstieg stecke ich sofort in die Ausdauer-Aura, die den Helden stärkt und meine Leute erheblich beschleunigt.



Auch Maldibion geht mit einer kleinen Eskorte auf **Erkundungstour**. Ein erbeuteter Ring im Inventar macht meinen Anführer schneller. Frech: Links spioniert Markus mit seiner fliegenden **Wyvern-Einheit**. Meine Ghoule können ihr vom Boden aus leider nichts anhaben.

Gold sichern



Bei meinem Ausflug bin ich auf eine **Goldmine** gestoßen, die sofort mit einer Haupthalle und einem Verteidigungsturm gesichert wird. Damit ist der Goldnachschub erst mal gedeckt. Doch **Gunnars Armee** kommt samt Dread Lord schon anmarschiert.



Verdammt, Markus hat schon eine Mine besetzt! Ich greife sofort an, doch er holt seine **Hauptarmee** zu Hilfe, und mein Held lässt sein Leben. Na ja, ich kann ihn ja am **Altar** wiederbeleben. Die Erfahrungspunkte bleiben dabei zum Glück erhalten.

Gegenangriff



Der Angriff auf meine Mine schreit nach Rache. Durch die **Trommelschläge** des Kudu-Beasts angetrieben, stürmt meine Armee Gunnars Basis. Das blaue Feuer seiner Wachtürme lässt mich kalt, Tygore's **Ausdauer-Aura** ist inzwischen voll ausgebaut.



Diesem Ansturm kann meine **Basis** nicht standhalten. Dread Lord Maldibion ist gefallen, und die wenigen verbliebenen Einheiten sind der Ork-Horde vollkommen **unterlegen**. Nur meine Akolyten zaubern weiterhin Gold aus der Mine – leider vergeblich.

schen und Orks funktionieren fast gleich. Mehr Mühe hat sich Blizzard mit den anderen Rassen gegeben. Die Nachtelfen etwa verzichten auf herkömmliche Arbeiter. Gold holt der Hauptbaum mit seinen Wurzeln selbstständig und ziemlich schnell aus den Minen. Die für die Holzgewinnung zuständigen Wisps bremsen diesen vermeintlichen Vorteil jedoch aus. Sehr viel langsamer als ihre menschlichen Kollegen sammeln die Baumgeister das Baumaterial, lassen dafür aber den Wald als natürliche Barriere intakt. Die meisten Baumgebäude der Nachtelfen können – wie die Ents in **Der Herr der Ringe** – laufen und kämpfen. So fällt es leicht, mit der gesamten Basis von einer ausgezeichneten Goldmine in lohnendere Gebiete umzuziehen.

Leichen unterwegs

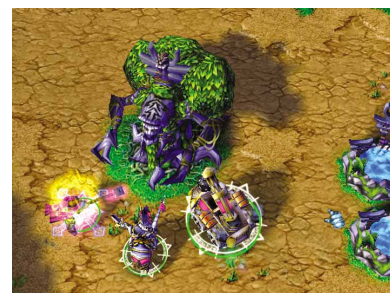
Für die Untoten übernehmen Akolyten die Goldbeschaffung. Aus einer Verfluchten Mine fördern sie per Ritual das Edelmetall. Im Gegensatz zu Menschen oder Orks muss dazu praktischerweise kein Haupthaus in der Nähe stehen. Als Holzhacker schickt die Zombie-truppe Ghoule. Die schuften doppelt so schnell wie menschliche Waldarbeiter, müssen aber auch als Nahkampfeinheit erhalten und sind deshalb sehr teuer. Alle Einrichtungen der Untoten stehen auf verseuchtem Untergrund. Anders als in früheren Versionen von **WarCraft 3** entsteht dieser »Blight« nicht mehr durch Einheitenopfer. Sie bauen einfach ein Gebäude, und rundherum breitet sich automatisch der graubraune Schleim aus. Besonders eklig ist der Fleischwa-

gen. Er ebnet nicht nur wie ein Katapult Gebäude ein, sondern fährt auch bis zu acht Leichen gefallener Gegner spazieren. Damit liefert er dem Todesritter-Helden Munition für dessen Auferstehungs-Zauber.

Gleichgewicht gewahrt

Trotz der teilweise sehr unterschiedlichen Rassen haben wir im Battlenet-Test keine Balanceprobleme entdeckt. Für jede Einheit gibt es einen Gegenpart. Zwar fehlen in der Beta-version noch einige Zaubersprüche des Nachtelf-Klauendruiden, eine Veränderung zum Schlechteren ist aber nicht zu befürchten. Trotz Beta-Status läuft **WarCraft 3** schon sehr stabil und ist während unserer unzähligen Partien nur einmal abgestürzt.

Die lange Entwicklungszeit hat der 3D-Grafik zum Glück nicht geschadet. Die Einheiten haben etwa so viele Polygone wie die Kämpfer in **Empire Earth**; tolle Animationen und Texturen lassen Azeroths Söhne aber viel besser aussehen. Zusammen mit der sehr gelungenen Sprachausgabe (noch in Englisch) und der für jede Rasse passenden Musik erzeugt **WarCraft 3** nahezu perfekte Fantasy-Atmosphäre. **MS**



Die **Baumgebäude** der Nachtelfen können sich entwurzeln, um den Standort zu wechseln oder zu kämpfen. Gegen Lufteinheiten sind sie machtlos.

WarCraft 3

Genre: Echtzeit-Strategie **Entwickler:** Blizzard
Termin: Juni 2002 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Markus Schwerdtel: »In kaum einem anderen Echtzeit-Strategiespiel geht es so schnell und aggressiv zur Sache wie in Blizzards Meisterstück. Zu starke Völker und Einheiten gibt es nicht, die Spielbalance passt. Jetzt bin ich gespannt auf die Solo-Missionen.«