

Echtzeit-Hoffnung Nummer 1

WarCraft 3

Die Wogen des Krieges schlagen hoch, wenn sich fünf Völker um die Vorherrschaft in Azeroth prügeln. Wir haben WarCraft 3 genauestens unter die Lupe genommen und den Entwicklern neue Informationen entrissen, um Sie auf den neuesten Stand zu bringen.

Inhalt

Mega-Preview	20
Interview mit Rob Pardo	24
Die WarCraft-3-Evolution	26
Die fünf Parteien	27
Die WarCraft-Truppen	28



Der **Hexendoktor** stärkt die Ork-Schamanen und Trolljäger mit einem Zauberspruch, bevor es, von einem Katalpult unterstützt, zum Sturm auf das Lager der Menschen geht.

1. Die Geschichte

Eindringlinge in Azeroth

Azeroth brennt! Dabei hatte sich die menschliche Allianz schon auf ein Zeitalter des Friedens gefreut, nachdem in **WarCraft 2** das Dunkle Portal geschlossen und das Ork-Volk unterjocht war. Doch unter der Führung des Häuptlings Thrall schöpfen die Reste der orkischen Stämme

wieder Mut. Immer öfter lehnen sich die versklavten Grünhäuter gegen die Menschen auf. Immer wieder kommt es zu Scharmützeln zwischen den Kontrahenten, bis ein Meteorschauer unerwartet eine völlig neue Gefahr nach Azeroth bringt: das dämonische Volk der Brennenden Legion! So dramatisch beginnt die epische Hintergrundgeschichte von **WarCraft 3**, dem heiß ersehnten Echtzeit-Strate-

giespiel aus der kalifornischen Kultschmiede Blizzard.

Strategie-Nachfolger

Mit **WarCraft 3** führt Blizzard nach **StarCraft** seine erfolgreiche Echtzeit-Strategiereihe auf dem Fantasy-Kontinenten Azeroth fort. Wie im Vorgänger **WarCraft 2** führen Sie die Armeen von fünf Fantasy-Völkern in spannende Gefechte. Mit Zaubersprüchen greifen Sie zusätzlich in das Geschehen ein. Für **WarCraft 3** hat Blizzard aber eine Fülle von Neuerungen angekündigt: Zum ersten Mal in der Firmengeschichte wird echte 3D-Grafik mit verformbarem Gelände und realistischen Wetter-Effekten eingesetzt. Helden mit eigener Persönlichkeit bekommen eine noch größere Bedeutung. Der Basisbau wird auf ein Minimum reduziert, um packenden Kämpfen Platz zu machen. Zudem bekommen die Strategiefans mächtige Editor-Werkzeuge an die Hand, um das Spiel nach eigenen Wünschen zu verändern.

2. Die Völker

Feinde im Dunkel

Ursprünglich sollten sechs Parteien in **WarCraft 3** mitmischen. Inzwischen hat Blizzard aber die Zahl auf fünf korrigiert. **WarCraft**-Veteranen werden sich freuen, die altbekannten Erzrivalen Menschen und Orks wieder im Kampf zu sehen. Sehr interessant sind auch die neuen Völker: Die Dämonen der Brennenden Legion überfallen Azeroth, immer auf der Suche nach neuen Seelen und Zauberkraft als Nahrung. Die Untoten hingegen nutzen die durch die Überfälle der Dämonen gestiftete Verwirrung, um sich aus den Gräbern zu erheben. Da diese Kreaturen der Dunkelheit einen Meister benötigen, muss es eine finstere Macht geben, die im Hintergrund die Fäden zieht. Großes Brimborium macht Blizzard um die Enthüllung der bisher geheimen fünften Rasse. Immer noch wollen die Kalifornier nicht bestätigen,



Unterstützt von einem **Eis-Lindwurm** (unten), erstürmt der **Anti-Paladin** mit seiner Ghul-Horde eine Kobold-Mine, die den Menschen Gold liefert.



Auf Video-CD:
Exklusives Video-Special mit neuem Trailer

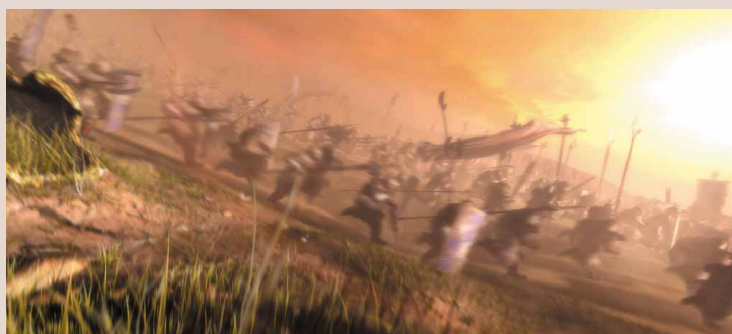
dass es sich dabei um die fiesen Dunkelelfen handelt. Der französischen Verpackung von **Diablo 2** lag aber ein **WarCraft 3**-Poster bei, auf dem diese Finsterlinge zu sehen waren. Durch ihren strengen Ehrenkodex und einer mystischen Geschichte dürften die düsteren Cousins der »guten« Elfen den Protoss aus **StarCraft** sehr ähneln.

Vereinte Nationen

Zahlreiche Bündnispartner haben sich unter den Bannern der fünf Völker versammelt. Zur Allianz der Menschen gehören auch Zwerge und Elfen. Mit den orkischen Horden kämpfen Minotauren und Trolle. Natürlich lebt in Azeroth noch eine Vielzahl neutraler, allerdings

nicht unbedingt friedlicher Bewohner. Wiederholt werden sich Ihnen Gruppen von Wege-lagerer-Kobolden in den Weg stellen. Andererseits sollen Sie mit Äxten bewehrte Zentauren und andere Söldner für Ihre Armee anheuern können. Vermutlich werden Händler umherstreifen, die Heiltränke und andere Gegenstände verkaufen. Zudem machen Ihnen wilde Tiere das Leben schwer.

Render-Pracht



Mitten in einer wilden Schlacht zwischen Orks und Menschen geht plötzlich ein riesiger Meteor der Brennenden Legion nieder und versetzt beide Armeen in Angst und Schrecken.



Der **System Shock**-Zauber des Schamanen hält den Wolfsreitern einen Fußsoldaten vom Leib.



Ein Arbeiter baut eine **Kaserne** für menschliche Fußsoldaten. Der Baufortschritt ist gut zu verfolgen.

3. Die Helden

Leitbilder

Die wichtigsten Figuren in **WarCraft 3** sind die Helden, die entweder am Anfang einer Mission zur Verfügung stehen oder im Laufe eines Auftrags rekrutiert werden. Für jedes der fünf Völker planen die Designer bis zu sechs solcher Recken. Während sich die niedrigen Truppenangehörigen gleichen wie ein Ei dem anderen, werden Helden individuell gestaltet. Auf diese Weise sind sie auf dem Schlachtfeld sofort erkennbar. Außerdem bekommt jede dieser Leitfiguren einen Namen aus vorgegebenen Bausteinen à la **Diablo 2**. Beispielsweise wird ein Häuptling der Minotauren »Bluthorn Donnerhuf« heißen. Der eigentliche Clou an den Helden ist aber ihre Fähigkeit, im Level aufzusteigen und dadurch ihre Werte zu verbessern sowie neue Zaubersprüche lernen zu können.

Aufstiegchancen

Genau wie in einem Rollenspiel sammelt Ihr Protagonist mit jedem getöteten Gegner Erfahrungspunkte. Ein Balken unter dem Heldenporträt zeigt an, wann der nächste Levelaufstieg ansteht. Damit verbunden ist eine Aufwertung der drei Charakterwerte Stärke, Geschicklichkeit und Intelligenz. Dabei wird es nicht möglich sein, wie in **Diablo 2** selbst Statuspunkte zu verteilen. Die Steigerung hängt allein vom Heldentyp ab. Ein Magier wird wesentlich schneller einen hohen Intelligenzwert erreichen als eine Kämpfernatur. Im Moment ist maximal Level 10 vorgesehen. Sollte sich in

den internen Tests herausstellen, dass Level-10-Helden in höheren Missionen zu stark oder schwach sind, will Blizzard das Limit noch ändern. Um überhaupt so viele Erfahrungspunkte zu erreichen, werden die Helden immer durch mehrere Aufträge hindurch für Sie kämpfen. Lässt einer von ihnen im Kampf das Leben, kann er für ein geringes Entgelt in der Heimatbasis ohne Verlust an Erfahrung und Können wieder belebt werden.

Zauberkünstler

Mit jedem neuen Erfahrungslevel verbessern sich nicht nur die Charakterwerte, es darf auch etwas an den Spezialfähigkeiten gefeilt werden. Die Helden erlernen bis zu fünf Zaubersprüche und dürfen diese in drei Stufen ausbauen. Welche Sprüche das sind, hängt natürlich wieder vom Heldentyp ab: Ein klassischer Ritter wird sich genauso wenig mit den Feinheiten der Teleportation auseinander setzen können wie ein Magier mit Kriegsschreien. Neben den Klassikern Feuerball und Heilung gibt es auch jede Menge Beschwörungen, von denen die eigene Armee als Ganzes profitiert. So verwendet der Elfen-Magier den Spruch »Inneres Feuer«, der die Mana-Regenerationsrate der

Truppen erhöht. Auren wirken auf alle umstehenden Einheiten und verhelfen zu erhöhter Angriffskraft oder Verteidigung. Je höher der Level des Helden, desto größer ist auch die Reichweite dieser Support-Zauber.

Flachmann dabei

Kein echter Kämpfer zieht ohne die richtige Ausrüstung in den Kampf. Deshalb spendiert Blizzard den Helden einen kleinen Rucksack mit vier Inventarplätzen, in dem sich gefundene oder eroberte Beute verstauen lässt. Geplant sind im Moment allerlei Artefakte wie Ringe oder Stäbe, die mehrmals benutzbar sein



Mitten auf dem Vorplatz der Burg erzeugt der Schamane ein **Erdbeben**, um Angreifer kräftig durchzuschütteln.

sollen. Auch wird ein Heiltrank Platz finden, der erst nach drei Schlucken leer ist. Noch nicht klar ist, ob es auch Rüstungen und Waffen für die Helden geben wird, die deren Angriffs- und Verteidigungswerte verändern. In jedem Fall sollen aber die getragenen Gegenstände nicht direkt am Helden sichtbar sein, sondern lediglich als Knöpfe im Benutzer-Interface auftauchen.

4. Die Einheiten

Sieger nach Punkten

Unspektakulärer als die Helden, aber trotzdem wichtig sind die »normalen« Einheiten. Die Armeen sollen wesentlich kleiner werden als zum Beispiel in **StarCraft**. Als Feldherr steht Ihnen zum Aufbau Ihrer Armee eine Zahl von Kommandopunkten zur Verfügung. Ein normaler Fußsoldat wird einen Punkt verbrauchen, während ein gestandener Held mit fünf zu Buche schlägt. Somit liegt es am Spieler, ob er seine Armee lieber aus wenigen, teuren Elite-Einheiten aufbaut oder auf eine Masse von Billigkämpfern setzt.



Mit einem **Netz-Zauberspruch** lähmt der Wolfsreiter neutrale Koboide, damit die Orks deren Camp stürmen und eine Goldmine erobern können.

Kasernen und Meteore

Menschen wie Orks rekrutieren ihre Kämpfer in Kasernen oder ähnlichen Gebäuden. Bezahlt wird in Gold, das die Untertanen in Minen fördern. Völlig neue Wege beschreiten dagegen die Untoten, die als schaurigen Rohstoff Leichen benötigen. Ein Totenbeschwörer erbaut mit mächtigen, aber langwierigen Zaubersprüchen Gebäude, mit deren Hilfe er die unheiligen Armeen auferstehen lässt. Mit steigender

Erfahrung und Basis-Ausbau ist der Nekromant schließlich sogar in der Lage, mächtige Eis-Lindwürmer herbeizurufen.

Da Blizzard gerade erst mit dem Design der Dämonen der Brennenden Legion beginnt, ist bislang noch völlig unklar, wie dieses aggressive Volk an Einheiten-Nachschub kommt. Es ist allerdings angesichts der effektvollen Ankunft der Legion auf Azeroth denkbar, dass die Verstärkung sprichwörtlich vom Himmel fällt. Auch bei den

Interview mit Warcraft-3-Produzent Rob Pardo



Gut gelaunt plaudert **Rob Pardo** aus dem Warcraft-Nähkästchen.

GameStar Was ist das coolste Feature von Warcraft 3?

Rob Pardo Ganz klar die Helden. Sie wachsen dem Spieler richtig ans Herz. Es macht richtig Spaß, sie lernen und gedeihen zu sehen.

GameStar Warum nur sechs Helden pro Rasse?

Rob Pardo Wir wollen sinnvolle Unterschiede haben. Zehn mit ähnlichen Fähigkeiten sind doch langweilig. Vielleicht entdecken wir aber noch

neue Kombinationen von Eigenschaften, dann wird es auch mehr Helden geben.

GameStar Kann ich meine Helden für jeden Auftrag selber aussuchen?

Rob Pardo Es wird etliche Missionen geben, in denen man mit einem bestimmten spielen muss, um die Story weiterzubringen. In anderen wählt man den Kämpfer frei, um sich so seinen individuellen Champion nach Wunsch aufzubauen.

GameStar Plant ihr einen Fertigkeitbaum, ähnlich dem in Diablo 2?

Rob Pardo Naja, es ist wohl eher ein Fertigkeitbusch. Schließlich gibt es ja im Spiel noch andere Sachen zu tun, als sich nur um den Helden zu kümmern. Deshalb wird auch der Technologiebaum für die Forschung nicht sehr umfangreich sein.

GameStar Warum verzichtet ihr auf Formationsbefehle à la Age of Empires 2?

Rob Pardo Formationsbefehle sind eine schöne Sache, aber oft zu kompliziert und manchmal auch überflüssig. Wir glauben, dass mit den normalen Verhaltensbefehlen alles Nötige machbar ist. StarCraft-Fans werden sich sofort wieder wohl fühlen.

GameStar Wie weit seid ihr mit den Einheiten und dem Balancing?

Rob Pardo Vier der fünf Rassen sind eigentlich fertig und könnten sofort in die Schlacht ziehen. Im Moment fangen wir an, die Dämonen festzulegen. Erst danach können wir beginnen, die Einheiten auszubalancieren. Es steht noch nicht fest, welche Einheit welcher Rasse welchen Zauberspruch benutzen darf und wie stark der ist.

GameStar Wie wirkt sich die 3D-Engine und das Wetter auf das Spiel aus?

Rob Pardo Wir haben jetzt echte Sichtlinien und Höhenunterschiede, die großen Einfluss haben. Eben genau, was man von einem Echtzeit-Strategiespiel in der Hinsicht erwartet. Wir wollen nicht, dass schlechtes Wetter dem Spieler den Spaß nimmt. Deshalb wird es keine Waffen geben, die bei Regen nicht funktionieren, oder so etwas in der Art. Dafür werden aber Zaubersprüche bei schlechtem Wetter nicht immer die erwarteten Effekte haben. Engültiges weiß ich aber nicht mal selbst.

GameStar Warum wurde das ursprüngliche, sehr innovative Konzept entschärft?

Rob Pardo Nach drei Echtzeit-Strategiespielen wollten wir etwas völlig Neues machen und sind dabei etwas über das Ziel hinausgeschossen. Mit dem jetzigen Strategie-Rollenspiel-Mix sind wir aber sehr glücklich.

GameStar Wieso die fixe Kamera?

Rob Pardo Einsteiger haben unter Umständen Probleme mit der variablen Perspektive und spielen Warcraft 3 deshalb nicht. Das wollten wir selbstverständlich vermeiden, auch wenn die Hardcore-Spieler vielleicht etwas traurig darüber sein werden.

Dunkel elfen, dem möglichen fünften Volk, liegt die Herkunft der Kämpfer noch im Unklaren.

Talentierte Kämpfer

Jede Einheit wird mindestens eine Spezialfähigkeit haben: Die Ghule der Untoten etwa werden ihre Gegner mit einer Seuche anstecken können, die ständig Lebensenergie kostet. Die Grunts der Orks verfallen in Berserker-Wut, die ihnen riesige Kraft verleiht, sie aber verwundbarer macht. In einer Allianz zwischen zwei Völkern sollen sich die Spezialfähigkeiten der einzelnen Kämpfer gegenseitig ergänzen und verstärken. Angedacht sind sogar völlig neue Zaubereien, die nur in einer bestimmten Kombination aus Kriegspartei und Einheit funktionieren.

Wie in **StarCraft** wird es möglich sein, Truppentypen durch Entwicklung stärkerer Waffen oder Rüstungen zu verbessern. Allerdings soll der Technologiebaum nicht so ausgefeilt sein wie zum Beispiel in **Age of Empires 2**, um das Hauptaugenmerk nicht von den Helden auf den Basis-Ausbau abzulenken.



Mit einem Blutausch-Spruch steigert der Ork-Warlord für kurze Zeit die Kampfkraft seiner Horde.

In Reih und Glied

Formationsbefehle sind mittlerweile Bestandteil fast jedes Echtzeit-Strategiespiels. Nicht so in **WarCraft 3**; stattdessen versuchen die Einheiten selbstständig, eine günstige Aufstellung einzunehmen. Bogenschützen werden sich in die zweite Reihe verziehen und Nahkampfbegabten Axtkrieger den Vortritt lassen. Es soll auch erlaubt sein, einen Anführer zu küren, dem die Truppen folgen. Das muss nicht unbedingt ein Held sein.



Wo die Untoten Gebäude errichten, wabert ein grüner Nebel über die Landschaft.

Natürlich können Sie die Armee auch bestimmte Gebäude oder Personen bewachen lassen und auf Patrouille schicken.

5. Die Missionen

Aus einem Guss

Besondere Mühe steckt Blizzard in den Entwurf einer schlüssigen Spielwelt. Schließlich soll **WarCraft 3** völlig neue Wege abseits ausgetretener Missions-Pfade anderer Echtzeit-Titel beschreiten. Es wird im ganzen Spiel keinen einzigen Bildschirm mit einem Textkasten-Briefing geben. Ihre Aufträge erhalten Sie von Charakteren, die Sie in Städten oder Lagern antreffen, oder sie ergeben sich aus dem Verlauf der vorherigen Mission. Der Übergang zwischen den Karten soll nahtlos erfolgen, etwa indem Ihr Held nach vollbrachter Tat eine Höhle betritt und auf einer neuen Karte wieder herauskommt. Oft ist ein und dieselbe Region Schauplatz mehrerer Aufträge. **WarCraft 3** soll ähnlich umfangreich werden wie **StarCraft**: rund 30 Missionen Umfang und circa 50 Stunden Spielzeit.

Wechselnde Einsätze

Beim Missions-Design orientieren sich die Entwickler am **StarCraft**-Addon **Brood War**: Mas-

senschlachten wechseln sich ab mit Aufträgen, bei denen Ihnen nur wenige Einheiten zur Verfügung stehen. Eskortten stehen ebenso auf dem Programm wie Rettungsaufträge. Auch Indoor-Missionen sind zu bewältigen: Große Gebäude wie Tempelanlagen müssen zum Beispiel betreten und durchkämpft werden, um ein besonderes Artefakt daraus zu bergen. Verzweigte Höhlensysteme warten auf ihre Erkundung. Oft wird sich der Missionsbaum verzweigen und optionale Aufgaben bieten, deren Lösung mit besonderen Artefakten belohnt wird.

6. Die Technik

Es stürmt und schneit

Blizzard ist bekannt dafür, bis kurz vor Ende der Entwicklung noch neue Features einzubauen. Erst kürzlich entschlossen sich die Entwickler, die Engine von **WarCraft 3** um Wettereffekte und verformbares Terrain zu erweitern. Regen und Schnee werden nicht nur ein schicker Grafik-Effekt sein, sondern den Kampfverlauf beeinflussen: Regen verwandelt festen Untergrund in Sumpf. Das soll aber nicht wie anderen Spielen ein-



Geros Ironblade unterstützt seine Mannen mit einem Schildzauber beim Sturm auf eine Trollhütte.

fach mit einer veränderten Textur deutlich gemacht werden. Das betroffene Stück Land wird tatsächlich etwas einsinken und »matschig« werden. Darüber hinaus sollen manche Einheiten Wälle aufschütten oder Gräben ausheben können. Blizzard klebt dafür aber nicht nur neue Grafik-Elemente in die Landschaft. Höhenstufen sowie Bodenbeschaffenheit werden wirklich in 3D simuliert. Das Geländereief wird auch Auswirkungen auf Sichtweite und Kampfkraft der

Einheiten haben. Bis jetzt sind laut Blizzard drei Landschaftstypen fertiggestellt: Wüste, Schnee und Grasland. Im Moment arbeiten die Grafiker an noch weit exotischeren Terrainformen. Vielleicht geht die Reise sogar in die Heimat der Dämonen...

Stativ-Kamera

Mit der 3D-Engine von **WarCraft 3** folgt Blizzard einem allgemeinen Trend bei Echtzeit-Strategiespielen. Anders als viele Konkurrenz-Titel verzichten die Kalifornier aus Spielbarkeitsgründen auf eine freibewegliche Kamera, auch wenn diese ursprünglich geplant war und technisch kein Problem wäre (siehe Kasten). Blizzard befürchtet, die Spieler mit einer frei beweglichen Kamera zu verwirren und das Spiel unnötig schwer zu machen. Stattdessen bleibt der Blickwinkel fix, Drehungen sind nicht vorgesehen. Vielleicht wird es aber möglich sein, die Vergrößerung in drei vorgegebenen Stufen zu verändern. In den Zwischensequenzen verlässt die Kamera ihren Platz, damit Schwenks um die sprechenden Akteure Kinoflair schaffen. In jedem Fall sehen die detaillierten 3D-Figuren mit ihren liebevollen Animationen schon jetzt sehr gut aus. Allerdings wird **WarCraft 3** dadurch eventuell eine 3D-Karte benötigen.

Werkzeugkasten

Für die meisten 3D-Shooter gibt es leistungsfähige Editoren, mit denen Fans einfach neue Karten und Spielmodi bauen können. Auch **WarCraft 3** wird ein solches Werkzeug beiliegen. Blizzard wünscht sich eine lebendige Mod-Szene rund um das Echtzeit-Strategiespiel. Der so genannte World Builder soll Level-Designer voll und ganz zufrieden stellen. Einsteiger basteln mühelos eigene Karten. Fortgeschrittene können eigene Texturen verwenden. Mit einem besonderen Tool erstellen Profis Zwischensequenzen in der Spiel-Engine und vertonen diese sogar. Absolute Fans können sich an die mächtige Script-Sprache wagen, um Verhalten



Mit einem **Teleportspruch** bringt der Magier seine Armee hinter die feindlichen Linien.

und Eigenschaften von Einheiten und Helden zu verändern.

Bündnisse im Netz

Kein Blizzard-Spiel wäre komplett ohne einen Multiplayer-Modus. Bei **WarCraft 3** werden die Spieler Allianzen bilden können, um dann Rohstoffe und vielleicht Einheiten auszutauschen. Eventuell darf man sogar die Einheiten eines Verbündeten steuern. Ein umfangreiches Ranglisten- und Turniersystem

ist geplant. Für Wettkämpfe soll es einen Zuschauer-Modus geben, in dem sich die Mehrspieler-Duelle verfolgen lassen.

Blizzard will einen großen öffentlichen Beta-Test fahren, um Balance und Stabilität im Battle-Net zu testen. Dabei soll sich zeigen, ob trotz der Vielzahl an Einheiten nicht eine Rasse Vorteile genießt. Falls der Erscheinungstermin im Herbst 2001 eingehalten wird, soll der Test im Spätsommer anlaufen. **MS**



Ein Ork versetzt sich vor dem Kampf in **Blutausch**, um stärker zu attackieren.

WarCraft-3-Evolution



Die ECTS-99-Version stand ganz im Zeichen der für Blizzard neuartigen 3D-Grafik. Ein Benutzerinterface hatte das Spiel noch nicht. Lediglich die Köpfe sprechender Helden wurden am unteren Bildrand eingeblendet.



Anfang des Jahres 2000 hatte sich Warcraft 3 schon verändert. Mit den neuen Interface gab es auch die ersten Abwandlungen des Spieldesigns. Der Strategie-Aspekt sollte nun doch wieder mehr Bedeutung bekommen.



Mitte 2000 hat Warcraft 3 ein neues Interface mit kleinen Kanonen bekommen. Inzwischen sind die Helden zu echten Persönlichkeiten gediehen. Die Kamera hat jetzt einen festen Platz schräg über dem Spielfeld.

WarCraft 3

Genre: Echtzeit-Strategie **Hersteller:** Blizzard
Termin: 3. Quartal 2001 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Markus Schwerdtel: »WarCraft 3 hat das Zeug zu einem Spitzentitel. Besonders gespannt bin ich dabei auf die realistischen Landschafts- und Wetterbedingungen. Sollten die Kalifornier es schaffen, die hochtrabenden Pläne für Mehrspieler-Allianzen und Editor zu verwirklichen, dann steht uns ein echter Knaller ins Haus.«

Schmelztiegel WarCraft 3

Die fünf Parteien

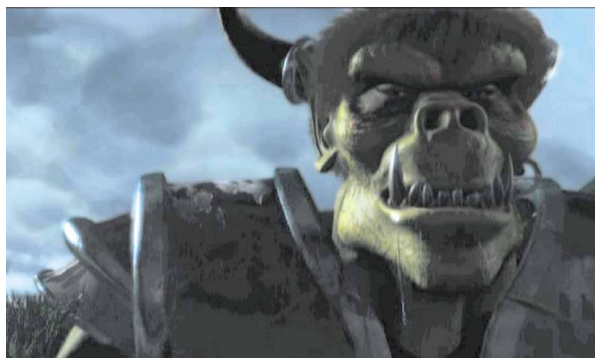
Im Verlauf der Kampagne werden Sie die Kontrolle über jedes der fünf Völker übernehmen. Wir verraten schon jetzt die Geschichte und Eigenheiten der Kriegsparteien.



Die Allianz

Menschen, Zwerge und Elfen leben schon lange in einem großen Bündnis zusammen. Gemeinsam haben sie die Orks vertrieben, die in **WarCraft 2** durch das Dunkle Portal in Azeroth eingedrungen waren. Das Elfenvolk kämpft noch verbissener, seit die Brennende Legion ihre Heimat in Schutt und Asche gelegt hat. Neben dem Bogenschießen ist es auch in Magie bewandert. Die Zwerge unterstützen die Allianz mit ihrem Wissen über Metall und Feuerwaffen.

Besondere Stärke: Fernkampf mit Magie, Bogen und Geschossen.



Die Horde

Nur wenige Orks haben das Massaker überlebt, mit dem die menschliche Allianz die Horde endgültig durch das Dunkle Portal trieb. Die Überlebenden haben sich unter der Führung des Hauptlings Thrall zusammengeschlossen, um die noblen Wurzeln ihrer Clans wieder zu finden. Mit den Fähigkeiten der Alten wollen sie endlich Rache an den Menschen nehmen. Aus dem gleichen Grund haben sich die Minotauren und Trolle der Horde angeschlossen.

Besondere Stärke: Die starken Orks sind exzellente Nahkämpfer.



Die Untoten

Aus der Unterwelt entsteht diese dunkle Macht, um die von der Brennenden Legion gestiftete Verwirrung zum eigenen Vorteil zu nutzen. Obwohl die Horden von Zombies, Ghulen und Skeletten eigentlich einen Meister benötigen, scheinen sie jetzt auf eigene Initiative hin zu handeln. Die Untoten beherrschen es meisterhaft, aus Leichnamen neue Kreaturen zu erschaffen.

Besondere Stärke: Verwenden die Leichen besiegtter Gegner als Krieger-Nachschub.



Die Brennende Legion

Angeblieh kommen die Dämonen der Brennenden Legion nun schon zum zweiten Mal nach Azeroth. Der Legende nach waren es nämlich sie, die das Dunkle Portal erschufen. Als Nahrung verwenden die Dämonen die Seelen und positive Zauberkraft der Bewohner von Azeroth. Durch ihr Auftauchen sehen sich Allianz und Horde gezwungen, ihren Konflikt zeitweise zu beenden.

Besondere Stärke: Die Dämonen brillieren vor allem mit flächendeckenden Feuer-Zaubern.



Die Dunkelelfen

Blizzard hüllt sich noch in Schweigen darüber, ob wirklich die abtrünnigen Dunkelelfen als fünfte Macht in Azeroth auftauchen. Dennoch halten wir diese Möglichkeit für extrem wahrscheinlich. Alleine der brennende Hass auf die mit den Menschen verbündeten Elfen-Brüder macht die finsternen Bogenschützen zu einem geeigneten Gegner der Allianz. **MS**

Besondere Stärke: Noch nicht bekannt.

Heerschau in Azeroth

Die WarCraft-Truppen

In der Welt von WarCraft 3 kämpfen Vertreter verschiedenster Fantasy-Rassen. Wir nehmen einige Einheiten unter die Lupe und zeigen deren Spezialfertigkeiten.



Grunt

Kriegspartei: Orks

Spezialfähigkeit: Berserker-Wut – stärkt den Angriff auf Kosten der Verteidigung. Der Grunt ist der Standardkämpfer der Orks und zugleich ihre billigste Kampfeinheit. Wo sich die Grünhäuter tummeln, sind Grunts sicher nicht weit. Mit der scharfen Kampfaxt teilen sie mächtige Schläge aus, deren Wirkung durch die Berserker-Spezialfähigkeit noch verstärkt wird. Im Gegensatz zu WarCraft 2 sind die Grunts keine primitiven Prügler mehr, sondern folgen dem wieder entdeckten Ehrenkodex ihrer noblen Vorfahren.



Minotaurus

Kriegspartei: Orks

Spezialfähigkeit: Stier-Angriff – die schnelle Stoß-Attacke wirft Gegner für einige Zeit um. Die Zwitterwesen aus Mensch und Stier stehen der orksischen Horde bei, um sich an den Menschen für Jahrhunderte der Unterdrückung zu rächen. Legenden nach knüpfen sich die Krieger dieses stolzen Volkes für jeden besiegten Gegner einen Zopf in die Mähne. So ist in den weiten Ebenen der Minotauren-Heimat ein mächtiger Kämpfer, der schon viele Gegner unter seinen Hufen zertrampelt hat, sofort an seiner Haartracht zu erkennen.



Wolfsreiter

Kriegspartei: Orks

Spezialfähigkeit: Fesseln – ein Netz lähmt den Feind und macht ihn hilflos. Der uralte Orden der Wolfsreiter hat sich wieder zusammengefunden und mit den Wölfen aus den Bergen verbündet. Trotz der riesigen Schwerter sind diese Reiter keine starken Kämpfer. Als Aufklärer leistet die schnelle Einheit aber gute Dienste. Sollten sie doch in einen Kampf verwickelt werden, so machen sie ihre Gegner bewegungsunfähig, um schnell zu fliehen. Am liebsten kämpfen sie in kleinen Gruppen, weil sich ihre Reittiere im Rudel wohler fühlen.



Ritter

Kriegspartei: Menschen

Spezialfähigkeiten: Sturmangriff – verursacht dreifachen Schaden. Die berittenen Kämpfer aus WarCraft 2 werden ihren Weg auch in den dritten Teil der Echtzeit-Strategie-Reihe finden. Von ihren gepanzerten Pferden aus attackieren sie die Gegner mit Morgensternen. Die Ritter sind für ihre Kampfkraft gefürchtet und trotz der schweren Rüstung sehr schnell. Wegen ihrer hohen Geschwindigkeit und ihrer Widerstandskraft sind diese Allroundkämpfer auch zum schnellen Aufklären der Karte geeignet.



Zwergenschütze

Kriegspartei: Menschen

Spezialfähigkeit: Leuchtgeschoss – ein Teil des Schlachtfelds wird für kurze Zeit aufgedeckt.

Die mit Flinten bewaffneten Zwerge unterstützen die Menschen als Distanzkämpfer.

Drei Schüsse verlassen den Lauf in Richtung Feind, bevor die Kapuzenträger nachladen müssen. Ein aufgepflanztes Bajonett leistet im Nahkampf gute Dienste, obwohl die Schützen eigentlich auf entfernte Ziele spezialisiert sind. Sie patrouillieren oft zu zweit oder dritt. Trotz ihrer geringen Größe fürchten ihre Gegner die Zwergschützen wegen ihrer vernichtenden Feuerkraft.



Inferno-Krieger

Kriegspartei: Brennende Legion

Spezialfähigkeit: unbekannt

Nur wenig ist über diese schrecklichen Bediensteten der Brennenden Legion bekannt.

Sie gehörten zur Vorhut der Dämonen-Invasion, die mit Meteoriten auf Azeroth herniederging. Ihre durchdringenden Kriegsschreie haben schon so manchen Feind in die Flucht geschlagen. Wie alle Dämonen und Untote erleiden sie durch die Heilspprüche menschlicher Zauberer Schaden.



Schreckenlord

Kriegspartei: Untote

Spezialfähigkeit: Auferstehung – erschafft aus den Leichen besiegter Gegner Ghule.

Dieser dunkle Anführer gehört zur Eckzahnbewehrten Familie der Vampire. Trotz seiner Flügel ist es ihm nicht möglich, sich in die Lüfte zu erheben. Als Untergebener des Totenbeschwörers beherrscht auch er die Kunst der Wiederbelebung. Allerdings reicht sein Können nur zur Erschaffung niedriger Ghule. Angeblich benutzt er auch Auren, die umstehende Gegner schwächen.



Troll-Medizinmann

Kriegspartei: Orks

Spezialfähigkeiten:

- Schattenpakt – macht das Ziel eine Zeit lang unverwundbar, reduziert gleichzeitig dessen Gesundheit auf einen Punkt.
- Bluttausch – erhöht Stärke und Geschwindigkeit des Ziels.
- Böser Blick – ein magisches Auge überwacht einen Teil der Karte und lähmt Eindringlinge.

Der Medizinmann der Trolle beherrscht mehrere nützliche Zaubersprüche. Speziell in Voodoo-Magie und Alchemie ist der Beschwörer aus den Trollwäldern bewandert. Kämpfen aus nächster Nähe geht er lieber aus dem Weg, sein Metier ist der Fernkampf.



Fußsoldat

Kriegspartei: Menschen

Spezialfähigkeit: Verteidigung – erhöht den Widerstand gegen Angriffe.

Dieser Standardsoldat ist mit Schwert und Schild ausgerüstet und Bestandteil fast jeder

menschlichen Armee. Wie der Grunt bei den Orks gehört er zu den preiswertesten Einheiten der Allianz. Dank ihrer Spezialfähigkeit können die Fußsoldaten auch überlegenen Gegnern einige Zeit widerstehen. Angeblich schließen sich größere Verbände nach dem Vorbild römischer Legionäre sogar zu einer wehrhaften Schildkrötenformation zusammen, die nur schwer zu knacken ist.



Eis-Schatten

Kriegspartei: Untote

Spezialfähigkeiten:

- Kalte Hand – verlangsamt das Ziel.

- Lebenssauger – zieht ihm Lebensenergie ab.

Diese in eine lila Robe gehüllten Untoten schwingen eine Furcht erregende Sense. Einst waren sie mächtige Krieger, bevor sie in ihre jetzige Gestalt verbannt wurden. Seitdem ist es ihr Ziel, mit ihren nekromantischen Kräften den Opfern so viel Schmerzen wie möglich zu verursachen.



Ghul

Kriegspartei: Untote

Spezialfähigkeit: Seuche – von einem Ghul berührte Gegner verlieren langsam, aber stetig Lebensenergie, bis sie sterben.

Der Ghul ist die Standardeinheit der Untoten. Der Nekromant benötigt nur wenig Mana, um eine dieser Kreaturen zu beschwören. Mit Magie haben die Ghule nichts am Hut, sie verlassen sich auf ihre Nahkampffähigkeiten. Dabei bringt ihre Berührung den schleichenden Tod durch eine kräftezehrende Seuche. Wie alle Untoten reagieren sie empfindlich auf Heilzauber.



Kreuzritter

Kriegspartei: Menschen

Spezialfähigkeiten:

- Siegel der Ehre – das Ziel erhält kurzzeitig alle Upgrades.
- Siegel des Mutes – erhöht den Verteidigungswert des Ziels.
- Aura der Schnelligkeit – in der Nähe des Kreuzritters steigert verbundene Angriffskraft und Tempo.

Der Kreuzritter ist einer der Helden der menschlichen Allianz. Zusätzlich zum normalen Ritterschwert trägt der heilige Kämpfer eine Lanze mit seinem Banner. Seine Spezialität sind Zaubersprüche, die Kameraden an seiner Seite verstärken.

Eis-Lindwurm

Kriegspartei: Untote

Spezialfähigkeit: Eissturm – kalter Drachenatem friert Gegner ein.

Die Eis-Lindwürmer sind kleiner als ausgewachsene Eisdrahen, aber doch Furcht erregende Kämpfer. Ihr frostiger Atem versetzt Orks wie Menschen gleichermaßen in Schrecken. Als Kreaturen der Kälte erleiden sie durch Feuerzauber großen Schaden. **MS**