

Zaubern, bauen, Monster hauen

WarCraft 3

Die Arbeit an der Echtzeit-Strategiehoffnung geht voran. Auf der ECTS konnten wir uns das Programm in der allerneuesten Version ansehen.



Auf Video-CD:
Video-Special

Ork-Häuptling Thrall ist stinksauer. Sein Auftritt in **WarCraft Adventures** fiel einfach ins Wasser, nachdem die Entwicklung dieses Spiels eingestellt wurde. Doch Thralls Comeback in **WarCraft 3** verläuft ebenfalls nicht ganz ohne Turbulenzen, denn der Arme musste eine schwerwiegende Design-Änderung miterleben. Ursprünglich geplant als innovativer Mix von Rollenspiel und Strategie, wurde **WarCraft 3** von Blizzard Anfang des Jahres zum reinen Echtzeit-Strategie-Spiel umdeklariert – wenn auch mit starkem Rollenspielanteil. Zahlreiche Neuerungen und coole Features sollen aber dafür Sorge tragen, dass sich Thrall auch in diesem Genre nicht langweilt.

Helden aus Erfahrung

Grünhaut Thrall ist nur einer der Helden, die im **WarCraft 3** eine wichtige Rolle spielen. Diese Anführer verstärken nicht nur die Kampfkraft ihrer Untergebenen, sie greifen auch selber kräftig ins Schlacht-



In der düsteren Vulkanlandschaft heilt der **Paladin-Held** einen seiner Krieger per Zauberspruch.

geschehen ein. Mit der Zahl erschlagener Monster steigt das Erfahrungspunkte-Konto. Das wird – ähnlich wie bei **Diablo 2** – jetzt mit einem praktischen Balken unter dem Heldenportrait angezeigt. Ist der Balken

voll, verbessert sich der Kämpfer um einen Level und darf neue Spezialfähigkeiten lernen oder vorhandene (bis zu dreimal) ausbauen. In jedem Fall steigern sich aber seine Werte für Angriff und Verteidigung. Damit hört die Ähnlichkeit mit Blizzards Action-Rollenspiel aber nicht auf: Wie der Totenbeschwörer erzeugen manche **Warcraft 3**-Anführer magische Auren zwecks Stärkung ihrer Truppen. Wie in **WarCraft 2** gibt es auch wieder lieb gewonnene Zauber-Klassiker wie Feuerbälle oder Heilsprüche.

In den weitläufigen Levels sind allerlei Gegenstände verborgen, die Fertigkeiten verstärken oder zum Lösen einer Quest nötig sind. Die mühsam herangezögten und ausgerüsteten Helden begleiten den Spieler samt Inventar und gelernten Skills immer durch mehrere Missionen.

Entdeckerdrang

Besonders wichtig ist den Designern die Missionsgestaltung.



Eine Bande **Untoter** legt sich mit Neutralen an.





Eine Kreatur der Untoten versucht, an den **Wachtürmen** vorbeizukommen.

Die Aufträge sollen logisch und sinnvoll wirken, plumpe Textkasten-Briefings und stupide »Gehe nach Z und zerstöre Y«-Aufträge vermieden werden. Alle Aufgaben ergeben sich beim Erkunden der Karten von selbst. Neutrale Kämpfer bitten Sie zum Beispiel um Hilfe, um ein Ork-Lager dem Erdboden gleichzumachen. Im zerstörten Camp finden Sie dann einen Hinweis auf eine besetzte Goldmine, in der wiederum ein neuer Auftrag wartet. Am Ende einer Mission soll diesmal keine simple Meldung über

Sieg oder Niederlage stehen, nach der einfach die nächste Karte geladen wird. Die Levels sollen vielmehr durch Höhlen oder Portale miteinander verbunden sein, um den Spielfluss nicht zu unterbrechen. Eine epische Hintergrundgeschichte hält die Missionen der Kampagnen inhaltlich zusammen.

Fünf sind genug

Fünf Rassen – statt, wie ursprünglich geplant, sechs – sollen sich in **WarCraft 3** gegenseitig die Köpfe einschlagen. Während Menschen, Orks, Dämonen und Untote ganz sicher dabei sind, darf über die letzte Partei noch spekuliert werden. Zwar lag der französischen Version von **Diablo 2** ein **WarCraft 3**-Poster bei, das als fünfte Macht die Dunkelfelfen vorstellte, offi-

ziell bestätigt hat Blizzard dies aber noch nicht. In jedem Fall werden sich die Rassen spielerisch grundlegend voneinander unterscheiden – genau wie in **StarCraft**. So legen nur Menschen Wert auf eine umfangreiche Basis, die Untoten brauchen gar keine. Auch die Zau-



Der **Kriegsstamper** schlägt Gegner in die Flucht.

bersprüche der Anführer sollen auf jede Rassen andere Wirkungen haben: Ein Heilspruch für Menschen fügt Dämonen schweren Schaden zu.

Immer wieder werden die Helden auf neutrale Einheiten stoßen. Die greifen entweder an oder sind bereit, Ihre Armee im Kampf zu unterstützen. Geplant sind darüber hinaus neutrale Gebäude, die Sie nutzen können. Wer zum Beispiel ein Observatorium besetzt, darf sich über einen größeren erforschten Kartenausschnitt freuen.

Kein Kartenzwang

Im Gegensatz zu anderen 3D-Strategiespielen ist die Kamera in **WarCraft 3** nicht frei beweglich. Blizzard wählte eine fixe Perspektive, aus der das Geschehen jederzeit gut zu über-



Der Orkheld führt vier **Katapulte** in die Schlacht gegen eine Menschenfestung.

blicken ist. Im Gespräch ist allenfalls ein begrenzter Kamera-Zoom. Trotzdem soll von den Vorzügen einer flexiblen Kameraperspektive Gebrauch gemacht werden, nämlich mit Schwenks in den Zwischensequenzen. Bei Ereignissen innerhalb einer Mission fährt die Kamera nah an das Geschehen heran, auch die Missionsbeschreibungen werden so in Szene gesetzt. Keine Angst, auch **WarCraft 3** bietet gerenderte Videos in gewohnter Blizzard-Qualität. Über eine halbe Stunde Fantasy-Film soll im fertigen Programm die Story erzählen.

Wie weit ein Gebäude schon fertiggestellt ist, zeigt nicht etwa ein profaner Prozentbalken, sondern der Baufortschritt selbst. So ist deutlich zu beobachten, wie die Orks einen riesigen Baumstamm Stück für Stück aushöhlen, um eine Kaserne daraus zu bauen. Trotz dieser Detailfülle ist der Einsatz einer 3D-Karte nicht unbedingt Pflicht. Die Systemanforderungen werden laut Blizzard-Frontmann Bill Roper so gering wie möglich gehalten, um die Zielgruppe von **WarCraft 3** nicht zu verkleinern.

Balance-Akt

Traditionell ist bei Blizzard-Titeln der Mehrspieler-Modus ein wichtiger Bestandteil. Bei **WarCraft 3** stehen die Designer durch die fünf verschiedenen Rassen vor einer besonders großen Herausforderung. Schließlich will bei derart unterschiedlichen Einheiten das Spiel erst einmal vernünftig ausbalanciert werden. Natürlich wird **WarCraft 3** im Battlenet spielbar sein. Allerdings wollen die Kalifornier hier neue Wege beschreiten. Neben Ranglisten für ehrgeizige Profis sind auch zwanglose Online-Treffpunkte geplant, wo man sich für ein gemütliches Spiel zwischen durch verabreden kann. **MS**



In der verseuchten Landschaft kämpfen Untote und **Dämonen**.

WarCraft 3

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

Markus Schwerdtel: »Die spielbare Version, die Blizzard auf der ECTS gezeigt hat, macht noch mehr Lust auf das fertige Spiel. Obwohl die Idee mit den Helden nicht neu ist, könnte sie frischen Wind in das WarCraft-Universum blasen. Fünf ausbalancierte Rassen und schicke 3D-Gravik dürften Blizzard einen weiteren Hit bescheren.«