

Palastrevolution in Azeroth

WarCraft 3

Vergessen Sie so ziemlich alles, was Sie bisher über Blizzards Strategiehoffnung gehört haben: Vor Ort bei Blizzard konnten wir erstmals das »neue WarCraft 3« in Aktion sehen.

Fast wie in alten Zeiten: Nach der Perspektive-Korrektur bietet WarCraft 3 einen deutlich übersichtlicheren Blickwinkel. Dieser Ork-Stützpunkt ist mit einem Schamanen, Wolfsreitern und mehreren Infanteristen gut belegt.



Von einem Erzmagier-Helden angeführt, greift der Stoßtrupp der menschlichen Allianz eine Horde Ork-Reiter an. Aus sicherer Entfernung feuern Zwergen-Kanoniere ihre Mörserkanonen, dazu pfeifen den Feinden magische Meteore spektakulär um die grünen Ohren. Gerade als die fulminante Schlacht am schönsten ist, bricht Rob Pardo ab. Denn der

Producer von WarCraft 3 hat eine Steigerung auf der Festplatte: »Das war eben die alte Version von WarCraft 3. Und jetzt zeige ich dir, wie das Spiel wirklich aussehen wird...« Rob startet die aktuellste Version des Fantasy-Spiels – und bringt uns damit zum Staunen. Viele Features werden umgebaut. Blizzard rückt deutlich vom vollmundig angekündigten Kon-

zept der »Rollenspiel-Strategie« ab und führt WarCraft 3 in eindeutiger Echtzeitstrategie-Gefilde zurück.

Sechserpack

Gleich sechs Rassen sollen ums Überleben kämpfen. Die Menschen und Orks feiern ein Comeback und dienen quasi als Einsteiger-Völker mit vertrauter Spielmechanik: Gold beschaffen, Ge-

bäude bauen, Einheiten produzieren. Die vier anderen Rassen (aggressive Dämonen, marodierende Untote sowie zwei noch geheime Fraktionen) sollen grundverschieden ausfallen und strategisches Umdenken erfordern. Für jedes Volk ist eine eigene Kampagne geplant, welche die Story aus der Sicht der jeweiligen Seite erzählt. Blizzard entfernt sich etwas



Nachdem der **magische Blitz** eingeschlagen hat, schmoren vor allem perforierte Orks am Boden. Gut zu erkennen: Die Helden auf beiden Seiten sind körperlich größer als die restlichen Einheiten.

vom ursprünglichen Gedanken einer zu erforschenden Welt in Rollenspiel-Manier; denn an linearen Missionen kommt man aus Gründen der Spielbarkeit kaum vorbei.

Rob Pardo fasst die hektischen Umbauaktivitäten des **WarCraft 3**-Teams einleuchtend zusammen: »Wir wollten ein Echtzeit-Strategiespiel mit Rollenspiel-Elementen machen, aber nicht umgekehrt. Wenn wir den eingeschlagenen Kurs beibehalten hätten, wäre ein tolles Rollenspiel dabei herausgekommen – aber hinter dem Namen **WarCraft** erwarten die Fans nun mal ein Strategiespiel.«

Iso, praktisch, gut

Als erstes fällt uns bei der neuesten **WarCraft 3**-Version

der Kamera-Blickwinkel auf. Der Genre-typische schräg-von-oben Winkel aus größerer Entfernung feiert ein Comeback. Die höhere Kamera sorgt für mehr Übersicht,



Ein Bilder-Relikt mit der alten Version. Die unten eingeblendeten **Zauberspruch-Icons** (Platzhalter) lassen einiges erhoffen.

außerdem kann der Spieler wieder beliebig über die Landkarte scrollen. Auch der gute alte Fog of War ist zurück, ebenso die Möglichkeit, an beliebigen Stellen Gebäude zu errichten. Sie dürfen aber nicht zoomen oder drehen, obwohl die 3D-Engine solchen Schnickschnack erlauben würde. Angesichts von Kamera-Bedientragödien wie bei **Force Commander** scheint Blizzard genau die richtige Entscheidung getroffen zu haben.

Auch ohne Zoom-Orgien sieht die Grafik klasse aus; Animationen und Zauberspruch-Effekte bringen die Technologie bestens zur Geltung. Anlässlich besonderer Ereignisse oder bei den Missions-Briefings rückt die Kamera den Einheiten schon mal nah auf die Pelle.

Draußen spielen

Producer Rob Pardo ist kein Fan von Basispflege-Stubenhockern, sondern scheucht die Spieler lieber an die frische Luft: »In **StarCraft** verbringt man etwa 70 Prozent der Zeit damit, die eigene Station zu managen und vielleicht 30 Prozent mit Gefechten. In **WarCraft 3** wollen wir dieses Verhältnis umdrehen: Ich will nämlich, dass du die

meiste Zeit rausgehst und kämpfst.« Dabei sollten Sie Ihre Truppen nicht unnötig verheizen – die Einheitenproduktion wird ein teurer Spaß werden, das Zeitalter der wahllosen Massenschlachten geht in Azeroth zu Ende.

Neutrale Einheiten wie Minotauren, Kobolde oder Windigos dienen in der Anfangsphase als beliebte Taschen-

Blizzard intern



Bei unserem Besuch plauderten wir mit **WarCraft**-Produzent **Rob Pardo** über die Serie. Im folgenden lesen Sie einige spannende Zitate.

»WarCraft ist unsere Lieblingsserie«

Die **Blizzard**-Designer lieben ihre Orks; Teil 3 wird sicher nicht das letzte Projekt aus dem **WarCraft**-Universum bleiben. Damit ist nicht gesagt, dass es eines Tages automatisch mit **WarCraft 4** strategisch weitergeht. Gut vorstellbar ist ein Genre-fremder Spin-Off der Reihe, zum Beispiel ein **WarCraft**-Rollenspiel.

»Blizzard arbeitet derzeit an drei Projekten gleichzeitig«

Zählen wir mal: **Diablo 2**, **WarCraft 3**... hoppla, wer fehlt uns denn da? Das dritte Team werkelt unter Ausschluss der Öffentlichkeit an einem Geheimspiel, das wahrscheinlich erst im September auf der ECTS-Messe enthüllt wird. Ein **StarCraft**-Sequel wäre zwar naheliegend, aber **GameStar** tippt auf eine Überraschung in Form eines völlig neuen Spiels.

»Wir würden ein Spiel auch noch einen Tag vor der Master-Abgabe ändern«

Rob Pardo hält es nicht für dramatisch, dass mitten in der Produktionsphase wesentliche Designideen umgeschmissen wurden. Spontane Änderungen bei fortgeschrittenen Projekten sind bei **Blizzard** eher die Regel, nicht die Ausnahme. **StarCraft** bewies zuletzt, dass diese Einstellung schlecht für die Terminpläne, aber gut für die Produktqualität ist.

So nah und doch so fern: Ein menschlicher Stoßtrupp entdeckt einige Untote auf dem eisigen Nachbarhügel, kann aber den **Abgrund** nicht überbrücken.



geld-Quellen: Koboldcamp aufmischen, Gold mitgehen lassen. Sie können auch einige Landkarten-Ureinwohner als Söldner anheuern und zu Ihren Truppen stecken.

Leichen-Recycling

Anhand des Untoten-Volks demonstriert uns Rob, wie die Vielvölkerei für ein radikal geändertes Spiel-Erlebnis sorgt. Die lebenden Leichen brauchen kein Gold und errichten keine Gebäude – schließlich haben Zombies bei Schwäbisch-Hall-Vertretern schlechte Karten. Stattdessen vegetieren sie in einer Grauschleier-Schattenzone,

die mit zunehmenden Forschungsbaum-Erkenntnissen wächst. Diese Fortschritte werden wiederum durch langwierige Zaubersprüche des geschäftsführenden Nekromanten ausgelöst. Durch Leichen-Wiederverwertung wird die Nachwuchsfrage gelöst. Dazu visieren Sie einen beliebigen Kadaver mit Ihrem »Animate Dead«-Spruch an, und schon ist ein williger Untoten-Untergebener geboren. Einige Vertreter, etwa den Ghoul, können Sie beliebig oft recyceln – sofern Sie die Leiche nicht liegen lassen, bis sie vermodert. Fortgeschrittene Edel-Einhei-

ten wie die Banshee werden dagegen per Nekromantie-zauber ausgeschwitzt.

Indem er vorhandene Untote absorbiert, kann sich der Nekromant bis über die Oberkante Mana reinschnaufen. Damit lässt sich genug Zaubermunition für einen Spruch sammeln, den man eigentlich erst ab dem nächsten Leichenfledderer-Level stemmen könnte.

Neue Helden

Für jede der sechs Rassen plant Blizzard fünf bis sechs eigene Helden plus einige neutrale Obermacker. Die Beförderungschancen der Supermänner und -frauen haben den Rollenspiel-Feature-Kehraus gut überstanden. Sobald ein Charakter durch

überstandene Kämpfe ausreichend Erfahrung gesammelt hat, steigt er einen Level auf. Der Spieler entscheidet, ob er eine neue Sonderfähigkeit lernt oder sich in bewährten Bereichen spezialisiert: Ähnlich wie bei **Diablo 2** kann man im Umgang mit bereits gelernten Talenten besser werden. Ganz nebenbei sind Helden schlagkräftige Einheiten, die selber gut hauen und zaubern. Sie können sogar besondere Gegenstände in einem kleinen Inventar mit sich herumschleppen.

Bei anderen Strategiespielen ist mit dem Ableben eines Helden oft eine ganze Mission verloren, also traut sich der Spieler kaum, seine Supereinheiten offensiv einzusetzen. In **WarCraft 3** ist jeder gestorbene Held gegen eine umfangreiche Gold-



Einer der letzten Screenshots, die noch den **alten Blickwinkel** zeigen. Der war den Designern zu flach und unübersichtlich.

spende reanimierbar. Rob Pardo verspricht sich davon einen risikofreudigeren Umgang mit den leitenden Angestellten: »Du sollst deine Heroes benutzen und Spaß mit ihnen haben.« **HL**

Die **Menschen-Siedlung** gedeiht vortrefflich und hat die Einheiten-Produktion angekurbelt. Links unten greift ein versprengtes Rudel neutraler Monster an.



WarCraft 3

Genre: Echtzeit-Strategie **Hersteller:** Blizzard
Termin: 4. Quartal 2000 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Heinrich Lenhardt: »Endlich habe ich bei WarCraft 3 ein »Wie spielt sich das eigentlich«-Gefühl entwickelt – und das ist ausgesprochen positiv. Die Rückbesinnung auf Strategie-Tugenden macht Sinn, Neuerungen gibt es immer noch zur Genüge: Erfahrung sammelnde Helden, taktische Schlachten und eine coole 3D-Engine.«