

Per Held um die Welt

# WarCraft 3

**Orks und Menschen gehen neue Wege:  
WarCraft 3 sprengt die Fesseln  
der Echtzeit-Strategie und zeigt  
die mögliche Zukunft des Genres.**



**H**at das Genre der Echtzeit-Strategiespiele seine Grenzen erreicht? In der kalifornischen Stadt Irvine sitzen einige Leute, die genau das behaupten. Dort befindet sich das Hauptquartier von Blizzard, in dem zur Zeit rund zwei Dutzend Programmierer

und Grafiker an **WarCraft 3** werkeln. Die Zeiten von Massenschlachten zwischen Orks und Menschen sind allerdings vorbei – Blizzard will das neue Projekt auch gar nicht mehr als Echtzeit-Strategiespiel verstanden wissen. Statt dessen verwenden die

Kalifornier den Begriff »Rollen spiel-Strategie« und sprechen von riesigen Landschaften, erlesenen Armeen und Helden als Dreh- und Angelpunkt des Spiels. Wie soll das funktionieren? Begleiten Sie uns doch einfach mitten in eine Beispielmision, zu unserem lauschigen Ork-Dörfchen. Dort scharrt der Krieger Thor schon ungeduldig mit den Hufen: Er wartet nur darauf, sich endlich ins Abenteuer stürzen zu dürfen.

## Reisevorbereitungen

Dieser Rastlose, seines Zeichens Held, gehört zu den zentralen Figuren des Spiels. Als Feldherren scharen sie Armeen um sich und führen diese in Abenteuer und Schlachten. Im Moment tollt um Thor nur die Stadtwache

unseres Orkdorfes herum: einfache Kämpfer und Jäger. Ohne Anführer können Sie mit diesen Einheiten nichts anfangen; erst als Gefolgschaft eines Helden nehmen die Burschen Befehle entgegen. Also schicken wir den Krieger auf Rundgang, damit er die untätigen Grünhäuter in seine Reihen eingliedert. Wie viele Begleiter ein Recke mitnehmen kann, hängt von seinen Führungsqualitäten ab. Weil Thor ein Schwertmeister ist, kann er zwar mit der Klinge Haare spalten, mit seiner Autorität ist es allerdings nicht so weit her; mehr als drei Gefolgsleute darf er nicht mit auf Reisen nehmen. Andere Anführer sind zwar nicht so kampfstark, gleichen das aber durch einen um so größeren Anhang aus. Mit



Eine Truppe Orks hat ein kleines **Menschenlager** entdeckt.



**Fliegende** Einheiten sollen in WarCraft 3 eine große Rolle spielen.



Unsere **Ork-Helden** sammeln in ihrer Siedlung Begleiter für die nächste Erkundungstour. Links unten sehen Sie die Portraits, mit denen Sie Ihre Helden direkt anwählen können.

seinen Kriegerern als Geleitschutz fühlt sich Thor bereit, die nähere Umgebung des Dorfes auszukundschaften.

### Mit Thors Augen

Als unser wackerer Trupp das Heimatdorf verläßt, versinken die Gebäude in der Ferne im Nebel. Sie sehen

immer gerade den Teil der Umgebung, den auch Ihr Feldherr überblicken kann; was auf der anderen Seite unserer Stadt vor sich geht, entzieht sich nun dem Blick. Gescrollt wird in **WarCraft 3** nicht; Sie können lediglich von Held zu Held oder zu Städten springen. Um die

Ansicht des Spielfelds brauchen Sie sich keine Gedanken zu machen; die Kamera wird automatisiert sein und eine vorgegebene Perspektive beibehalten. In der Regel blicken Sie von schräg hinten auf Ihre Mini-Armee. Die von Thor ist gerade in heller Aufregung: Eine verirrte Riesenspinne ist unversehens hinter einigen Bäumen aufgetaucht und greift unsere Gruppe an. Solche Begegnungen mit versprengten Skeletten, Zombies und anderen Monstern sind bei Erkundungstouren an der Tagesordnung. Die Kreaturen gehören keiner Partei an und sind prächtige Ziele für Übungsangriffe. Die einsame Spinne erlegen unsere Krieger ohne große Mühe. Zur Belohnung kassiert ihr Boss ein paar Goldstücke. Mit der Beute kann er später neue Gefolgsleute anwerben.

### Aufträge im Vorbeigehen

Ein unvorhergesehenes Ereignis stoppt den Vormarsch von Thors Mannschaft: Neben einem Felsbrocken campiert ein Minotaurus, der unseren Helden prompt in ein Gespräch verwickelt. Nicht alle Kreaturen in **WarCraft 3** sollen feindselig sein; oft werden Sie auf Informanten oder potentielle Gefährten treffen. Auf diese Weise löst Blizzard geschickt ein Problem der offenen Kampagne: Weil Sie von Ihrem Dorf aus die riesigen Landschaften erkunden, anstatt einzelne Levels zu absolvieren, bekommen Sie auch keine »Missionsbeschreibungen« mehr. Statt dessen erhalten Sie neue Aufgaben während des Spiels. Unser Minotaurus erklärt beispielsweise, daß eine Bande treuloser Menschen-

## WarCraft meets StarCraft

Sie haben ein Faible für das Warcraft-Ambiente, lieben aber die heißen 2D-Schlachten von StarCraft? Dann könnte die Warcraft 3 Total Conversion das richtige für Sie sein. Eifrige Fans basteln zur Zeit an einer StarCraft-Variante, in der alle Einheiten durch die Pendants aus der Warcraft-Serie ersetzt werden. Die Terraner werden zu Menschen, Protoss zu Orks, Zerg zu Dämonen. Die Parteien sollen ebenso perfekt ausbalanciert sein wie die Originalen, sogar eine eigene Kampagne wird enthalten sein – die soll sich an der Geschichte von Warcraft 3 orientieren. Nähere Informationen über das originelle Projekt finden Sie im Internet.

→ [www.infoceptor.com/war3tc/](http://www.infoceptor.com/war3tc/)



WarCraft in StarCraft: Eine **Total Conversion** soll's möglich machen.





Ein untoter **Knochendrache** bewacht den magischen Runenkreis. Im Vergleich zu dem Ungeheuer wirkt unser Held winzig.

krieger seine magische Streitaxt gestohlen hat. Thor lässt sich natürlich nicht zweimal bitten: Gemeinsam mit dem Stierkrieger zieht er in Richtung Menschenlager los.

### Thor mischt Menschen auf

Um das Camp der Gegner aufzustöbern, benutzen unsere Orkjäger ihre Spezialbegabung: Sie können auf dem Boden Wärmespuren entdecken, die vorbeiziehende Feinde hinterlassen haben. Auf diese Weise stöbern sie schon hinter dem nächsten Polygonhügel die lagernden Räuber auf.

Jeder Einheitenstyp soll in **WarCraft 3** eine spezielle Fähigkeit besitzen. Orkrieger traktieren ihre Feinde mit Berserkerattacken, Paladine kön-



Im ewigen Eis streiten Krieger um eine Siedlung.

nen gefallene Kameraden wiederbeleben. Der Minotaurus, den unser Trupp im Schlepptau hat, stürmt auf Befehl mit gesenktem Kopf mitten in den erschrockenen Gegnerhaufen. Um den Vorteil der Überraschung zu nutzen, stürzen sich unsere Krieger in den Kampf mit den verdatterten Räufern; nur der Schamane bleibt auf sicherer Distanz und schleudert Blitze auf Widersacher. Nach ein paar Sekunden ist der Spuk vorbei – Thors Mannen haben ohne Verluste gesiegt.

### Aufstieg zum Superhelden

Der Rachefeldzug gegen die Räuber hat sich gelohnt: Nicht nur wertvolle Münzen, auch die magische Streitaxt des Minotauren ist unter der Beute. Die überlässt er Thor auch gleich als Dankeschön. Jeder Held besitzt ein eigenes Inventar und kann Waffen oder Rüstungen anlegen. Dank der Axt steigt Thors Angriffskraft gewaltig. Unser Held hat gleich doppelten Grund zur Freude: Er hat durch den Kampf genügend Erfahrung gewonnen, um in

den nächsten Level aufzusteigen. Dadurch kämpft er nicht nur besser, sondern kann nun auch mehr Gefolgsleute mitnehmen. Wenn magisch begabte Helden eine neue Stufe erreichen, erlernen sie unter Umständen neue Zaubersprüche. Je weiter Ihre



Die Stadt der Menschen wird von **Wachtürmen** verteidigt.

Kriegsherren im Land herumkommen, desto mehr Fähigkeiten eignen sie sich an.

### Immobilien-Investment

Einige Abenteuer später erreichen Thor und seine Armee ein neues Dorf. Weil das idyllische Städtchen noch keiner Kriegspartei angehört, nimmt unser Held es sofort für die Orks in Besitz. Jetzt kann er das erbeutete Gold gewinnbringend anlegen: An wenigen vorgegebenen Stellen lassen sich Gebäude errichten, die dann ständige Einnahmen abwerfen. Thor hat Glück – in der Nähe des Dorfs ist eine saftige Weide, auf der er eine Farm bauen kann. Mit dem übrigen Gold rüstet er einige der Häuser in der Stadt auf. Je höher die Stufe eines Bauwerks ist, desto fortschrittlichere Einheiten kann es produzieren. Auf diese Weise sorgen Sie für Nachschub an Streitkräften – für neue Abenteuer. **CS**

## WarCraft 3

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

**Christian Schmidt:** »Die Richtung, die Blizzard mit WarCraft 3 einschlägt, könnte wegweisend für ein ganzes Genre sein. Ein Land zu erforschen, Helden aufzupäpeln und trotzdem heiße Schlachten mit Gegnern zu schlagen – das klingt nach der Innovation, die das Strategie-Genre in naher Zukunft dringend braucht.«