

Blizzard erfindet das Echtzeit-Genre neu

WarCraft 3

Stillstand bedeutet Rückschritt. Das hat Blizzard offenbar verstanden und präsentiert im dritten Teil seiner Erfolgsserie eine ganze Reihe zündender Ideen.



London, Olympia Hall, am Sonntag, den 5. September gegen 13.00 Uhr: Weit über 100 Spiele-Journalisten drängen sich in der engen Henley-Suite oberhalb der ECTS-Messehalle. Anlaß ist die Bekanntgabe des nächsten Blizzard-Titels. Nach ein paar Minuten gespannten Wartens tritt schließlich Blizzard-Frontmann Bill Roper ans Mikrofon und verkündet

für Ende 2000 **WarCraft 3**. In der Suite bleibt es zunächst ziemlich ruhig; für Insider ist die Nachricht keine große Überraschung. Ein Raunen geht erst kurz darauf durch die Menge, als Produzent Rob Prado erste Fakten verkündet: Der dritte **War-Craft**-Streich soll sich von den Vorgängern deutlich entfernen und einen hohen Anteil an Rollenspiel-Elementen ent-

halten. Als der Projektor endlich den ersten Screenshot an die Wand wirft, kommt ein zweites Mal Unruhe auf. Orcs und Menschen fechten ihre Scharmützel künftig in feinsten 3D-Grafik aus.

Mehr kämpfen, weniger bauen

Ein paar Stunden später führt Rob Prado ausgewählten Journalisten, darunter natürlich

auch ein GameStar-Redakteur, einen spielbaren **WC3**-Level persönlich vor. Die Grafik-Engine macht mitsamt ihren Gebäuden und Einheiten bereits einen erstaunlich fortgeschrittenen Eindruck. Doch der Schein trügt: Viele Features sind bislang noch nicht über das Konzeptstadium hinausgekommen, rund 25 Mann arbeiten zur Zeit an deren Umsetzung.



Orküberfall auf eine **Menschensiedlung** mit schwerbewaffneten Wolfsreitern. Bei Kommentaren Ihrer Helden erscheinen links unten **Portraits**.



Producer **Rob Prado** erläutert auf der ECTS erste WarCraft-3-Facts.

Um die neuartige Spielidee hinter **WarCraft 3** zu veranschaulichen, erfand Blizzard das Kürzel RPS, was für »Role-Playing Strategy« stehen soll. Das bisherige Konzept vom extensiven Basisbau und früher oder später aufbran-

den Schlachten wurde ad acta gelegt. »Die bisherigen WarCrafts bestanden zu 70 Prozent aus Basismanagement und nur etwa zu 30 Prozent aus taktischen Kämpfen. Beim dritten Teil wollen wir die Scharmützel mehr in den Vordergrund rücken; ich denke, das ist den meisten Spielern lieber«, erläutert Prado die Entscheidung. Das bedeutet im Klartext, daß Sie zwar nach wie vor eine Siedlung Ihr eigen nennen, diese aber schon von Anfang an komplett aufgebaut ist. Das Errichten und Niederreißen von Gebäuden fällt



ebenso weg wie das Ausschicken von Arbeitern, um Gold zu sammeln und Bäume zu fällen. Lediglich bestimmte Bauten wie Wachtürme, Brücken, Minen oder Bauernhöfe dürfen Sie an ausgewiesenen Stellen errichten.

Stadtrundgang

Nach wie vor ist Ihre Stadt dazu da, neue Einheiten zu rekrutieren, Upgrades in Auftrag zu geben oder Zaubersprüche zu erforschen. Daneben gibt es aber auf den Karten – und hier kommen die Rollenspiel-Elemente hinzu – auch neutrale Städte. Dort kann man Waffen und Ausrüstung kaufen, fertige Upgrades erstellen oder Spezialtruppen anwerben. Diese Ansiedlungen lassen sich nicht erobern, sondern lediglich unter Kontrolle bringen. Falls Gebäude während einer Auseinandersetzung mit dem Gegner zerstört werden, bauen die Bewohner sie nach und nach wieder auf. Außerdem existieren noch einzelne, ebenfalls neutrale Sondereinrichtungen. Hier kann es sich um heftig umkämpfte Magie-Brunnen zur Mana-Auffrischung oder auch um weniger schöne Monstercamps handeln.

Helden leben länger

Am stärksten schimmert der Rollenspiel-Einschlag beim

neuartigen Helden-Konzept durch. Bis zu sechs Heroen stehen unter Ihrem Befehl, die Sie nicht nur im Hauptquartier rekrutieren können. Helden lassen sich auch in neutralen Forts oder Dörfern anwerben oder sind die Belohnung für eine bestandene Aufgabe. Sie ähneln stark einem Partymitglied in einem klassischen Rollenspiel: Mit der Zeit sammeln sie Erfahrung, steigen dadurch im Level, verbessern ihre spezifischen Eigenschaften. Jeder Kämpfer hat sein eigenes Repertoire an Zaubersprüchen, sowie ein kleines Inventar für besondere Gegenstände. Das wichtigste aber ist, daß die Helden ihrerseits Soldaten kommandieren können. Ohne zugeordneten Helden sind diese ansonsten zur Untätigkeit verdammt und somit fast nutzlos. Wie groß

der Trupp sein kann, hängt von der Führungsstärke ab, maximal folgen einem Anführer zwölf Soldaten.

Bei der Vorführung wurde deutlich, daß in **WarCraft 3** nicht mehr so schnell gestorben wird. Besonders die Anführer können einiges wegstecken, bevor sie ins Gras beißen. Kommt ein Held dennoch um, erwacht er kurze Zeit später im Hauptquartier zu neuem Leben. Seine Gefolgschaft verharret solange an der Todesstelle, bis er sie wiederfindet.

Reisebericht

In der Praxis läuft ein Level von **WarCraft 3** in etwa so ab: Sie beginnen mit Ihrer Basis-Siedlung und einem einsamen Helden, den Sie mit Waffen und einem kleinen Kriegertrupp ausstatten. So gerüstet, geht es in die große,



Eine Szene aus dem aufwendig gerenderten Trailer: Mensch und Ork verharren mitten im Kampf, um die Ankunft eines **rätselhaften Kometen** auf der Erde zu bestaunen.



Der Komet entpuppt sich als ein riesenhafter Vertreter der **Dämonen-Rasse**. Nimmt man diese Szene als Anhaltspunkt, werden die Dämonen vor allem auf Körpermasse setzen.

Die WarCraft-Ahnengalerie

Die WarCraft-Reihe ist nicht nur eine der berühmtesten und besten Echtzeitstrategie-Serien, sondern neben Dune 2/C&C auch die älteste.



WarCraft: erstes RTS mit Netzwerk-Modus.

1994 WarCraft

WarCraft übernahm das Spielprinzip von Dune 2, siedelte es aber in einem originellen Fantasy-Szenario an, wo sich Orks und Menschen im Kampf um Azeroth die Köpfe einschlugen. Für Furore sorgte der Netzwerkmodus, den WarCraft als erstes ernstzunehmendes Echtzeit-Strategiespiel moderner Prägung hatte.



WarCraft 2: zu seiner Zeit grafisch führend.

1995 WarCraft 2

Der kurz nach Command&Conquer veröffentlichte zweite Teil entpuppte sich als bis ins Detail gelungene Fortsetzung. Obwohl prinzipielle Neuigkeiten eher Mangelware waren – zum Beispiel ein nachwachsender Schlachtennebel oder Luft- und Wasser-Einheiten – verkaufte es sich im damaligen Echtzeit-Boom blendend.



WC2 – Dark Portal: extrem schwierig.

1996 WarCraft 2

Zu den wenigen, aber wichtigen Neuerungen der sehr gelungenen Zusatz-CD Beyond the Dark Portal gehörten die Helden, die es unbeschadet durch manche Missionen zu bugsieren galt. Zum fairen Preis gab es nochmal den gleichen Umfang wie beim Hauptprogramm, lediglich der extrem hohe Schwierigkeitsgrad verschreckte viele Spieler.



StarCraft: WarCraft im Weltraum.

1998 StarCraft

Als naher WarCraft-Verwandter entpuppte sich Blizzards Weltraum-Strategiespiel. Der Clou sind die drei Rassen, die sich völlig verschieden spielen. Dadurch gehört es im Netzwerk und Internet immer noch zu den beliebtesten Programmen. Diese und einige andere Ideen wird man wohl in WarCraft 3 wiederfinden.



WC2 Battlenet-Ed.: heiße Online-Kämpfe.

1999 WC2: Battlenet-Edition

Demnächst steht eine Battlenet-taugliche Version von WarCraft 2 im Laden. Sie enthält neben dem Hauptprogramm auch die Missions-CD und erfährt umfassenden spielrischen Feinschliff wie auf Tasten legbare Gruppen, erhöhtes Einheitenlimit oder gemeinsame Sichtlinien.

weite Level-Welt. Die entdecken Sie quasi aus der Sicht Ihres Anführers. Der altbekannte Schlachtennebel ist nun mit den Sichtradien der Helden fest verkoppelt. Die Kameraperspektive ist dabei relativ niedrig, wodurch zumindest beim ECTS-Demo-Level gut das Gefühl rüberkam, das Geschehen aus der Sicht der Hauptfigur zu erleben. Nach einiger Zeit trifft die Gruppe auf eine weitere Neuheit des **WarCraft**-Universums: frei herumlaufendes Ungetier wie beispielsweise Spinnen oder Skelette, die keiner Partei angehören. Siegreich geführte Kämpfe verbessern nicht nur den Erfahrungsschatz und die Fertigkeiten der Helden, sondern füllen auch den Sparstrumpf. Das alte Ressourcensystem inklusive Holz und Öl wurde gekappt, als einzige Währung bleibt das Gold übrig. Damit wird von der Streitaxt bis zum Superhelden alles bezahlt.

Ist Ihr Heer zu einer schlagkräftigen Truppe angewachsen und kommen keine Subquests in die Quere, wird es Zeit, den Feind ausfindig zu machen. Am Kampfsystem inklusive Kameraführung wird noch heftigst gefeilt. Die Massenschlachten aus **WarCraft 2** sind jedenfalls passé, jeder einzelnen Einheit kommt mehr Bedeutung zu. Da pro Soldat künftig verschiedene Waffenarten einsetzbar sind, gewinnen einzelne Schlachten deutlich an taktischer Tiefe. Geradezu trivial ist dagegen das Missionsziel: Wer das Hauptquartier des Gegners zerstört, hat gewonnen.

Rassen-Sixpack

Es steht bereits fest, daß Sie Ihr Völkchen nicht mehr aus nur zwei, sondern gleich aus sechs Rassen wählen dürfen.

Neben den Menschen und Orks sind als weitere Gruppierung bislang nur die mächtigen Dämonen bekannt. Die Identität der restlichen drei Kriegsparteien will Blizzard häppchenweise über die nächsten Monate verkünden. Ein Kritikpunkt am Vorgänger soll dabei wegfallen: Bisher tummelten sich unter der grundverschiedenen Optik-Haube der beiden Rassen größtenteils dieselben Einheiten mit fast identischen Werten. Teil 3 übernimmt das **StarCraft**-System, will aber noch einen Schritt weitergehen. Die einzelnen Parteien sollen nicht nur völlig eigenständige Truppentypen aufweisen, sondern auch völlig unterschiedlich zu spielen sein. Es dürfte wohl



darauf hinauslaufen, daß eine Rasse beispielsweise besonders ihre durchschlagskräftige Infanterie einsetzt, während eine andere mehr Wert auf See- und Luftstreitkräfte legt und eine dritte besonders stark in Magie ist.

Wiederbelebung

WarCraft Adventures ist nicht vergebens gestorben: In **WarCraft 3** finden sich Story-Teile und einige Helden aus dem eingestellten Projekt wieder. Thrall beispielsweise, die Adventure-Hauptfigur und damals noch Nachwuchs-Ork, ist mittlerweile zum Anführer der wiedervereinigten Horde aufgestiegen. Auch Figuren



Der Kreis um die mittlere Einheit markiert einen Helden. Hier ist gut zu erkennen, daß die beiden Wolfsreiter **unterschiedliche Waffen** tragen: Während der rechte ein mannshohes Schwert mit sich führt, reitet sein Kollege in der Bildmitte mit Schild und Holzknüppel in die Schlacht.

und Einheiten aus **WarCraft 2** treffen Sie im neuesten Teil wieder. Die Handlung wird nach Art von **StarCraft** vorangetrieben: Jede der sechs Rassen hat ihren eigenen, in die Gesamtgeschichte eingebetteten Handlungsstrang. Sie absolvieren nacheinander die einzelnen, linear ablaufenden Kampagnen.

Der Internet-Krieg

Mit einem höchst umfangreichen Editor und vielfältigen Multiplayer-Varianten will Blizzard auch in Zukunft zwei alte Firmenstärken ausspielen. Allerdings steht die Netzwerk- und Internet-Programmierung noch ganz am Anfang. Geplant ist neben mehr Teilnehmern und einem Füllhorn an Einstelloptionen eine stärkere Fokussierung auf Teamplay-Modi.

Auch das mittlerweile fast legendäre Battlenet soll mehr denn je eine Rolle spielen.

Unmengen an von Fans gestalteten Maps und Szenarios sprechen eine eindeutige Sprache – mit den in **WarCraft 2** und **StarCraft** integrierten Editoren spielt Blizzard im Echtzeit-Bereich die erste Geige. Entsprechend ambitioniert sind die Pläne für das aktuelle Projekt: Der **WC3**-Editor soll in seinen Möglichkeiten inklusive Einbindung eigener Texturen und einer mächtigen Skript-Engine an 3D-Klassiker wie **Worldcraft** oder den **Unreal-Ed** heranreichen.

Feine 3D-Premiere

Daß Blizzard erstmals ein 3D-Spiel entwickelt, merkt man **WarCraft 3** nicht an – im positiven Sinne. Texturen

und die knallige Farbgebung sehen auf Anhieb gut aus. Die Animationen sind bis hin zu den trippelnden Zwergenkriegern mehr als gelungen. »Zuerst dachten wir an die Lizenzierung einer Fremd-Engine. Aber keine konnte all das, was wir gerne gehabt hätten. Deshalb haben wir sie doch selber gemacht – wir mußten noch nicht mal neue Leute holen«, erzählt Rob Pardo stolz. Kritische Anmerkungen, daß die Grafik bis zum Release schon wieder

veraltet sein könne, weiß Rob zu kontern: »Selbstverständlich arbeiten wir permanent weiter an der Engine. Die steht garantiert auch noch bei Veröffentlichung an der Genre-Spitze.« Geplant sind unter anderem Skeletal Animations und die Unterstützung von Transform&Lighting. Ob damit die bestehende Engine nur schneller gemacht wird oder noch ein separater High-Polygon-Modus ins Programm kommt, steht derzeit noch nicht fest. **MG**

WarCraft 3

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

Michael Galuschka: »Falls Blizzard das Konzept durchzieht, bringt WarCraft 3 mehr als nur frischen Wind ins Genre – er könnte zum Wirbelsturm anwachsen, der die Echtzeit-Strategie revolutioniert. Bislang macht es jedenfalls einen überaus vielversprechenden Eindruck.«