

Hall of Fame

Warcraft 3

Über verlängerte Sommerferien, ignorierte Vielleicht-Freundinnen, Über'n-Hof-Netzwerke und eine ganz neue Sicht auf Computerspiele: Wie ich zum gewieften Fantasy-Feldherr wurde. Lok'tar ogar! Von Christopher Reimers



Christopher Reimers
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Ich habe nie eine Chance gehabt. Alles, was zu meiner Verklavung nötig war, hatte ich schon gesehen. Und wie hätte ich den Kontakt damit denn auch vermeiden sollen? In dem Alter? Mit diesem Hobby! Und mit diesen Freunden! Gerade noch bestaune ich mit einem meiner besten Schulfreunde namens Falk das aufwändig gerenderte Warcraft 3-Intro, da wandelt sich unser verblüffter Gesichtsausdruck schnell in debiles Grinsen. »Sammelt die Horde und führt Euer Volk dem Schicksal entgegen!«, heißt es in Warcraft 3, dabei hätte es auch genauso gut lauten können: »Sammelt die Clique und führt Eure Schulnoten dem Abgrund entgegen!« Als wir bald darauf mit Kriegshäuptling Thrall ins verregnete Arathi-Hochland aufbrechen, ahnen wir schon, dass wir die gerade beginnenden Sommerferien über die üblichen sechs Wochen hinaus ausdehnen werden.

Warcraft 3 zieht mich innerhalb weniger Minuten in seinen Bann. Unmittelbar, konsequent – magisch. Ich hätte die Freizeit anderweitig nutzen und das Mädchen treffen sollen, mit dem ich noch vor einer Woche

gemeinsam Kuchenteig geknetet hatte (und auch wirklich nur den). Aber nun ist es zu spät. Mein Herz gehört Blizzard, schon wieder! Dabei hätte ich es doch wissen müssen! Ziemlich genau zwei Jahre zuvor gelang mir ein beispielloser Coup: Ich überzeugte meine computerspiel-kritische Mutter mit diplomatischem Geschick, Beharrlichkeit und blumigen Versprechungen vom Kauf des fantastischen Diablo 2. Anschließend versumpfte ich mit meinen Freunden voller Glückseligkeit in Sanktuario. Als ich nach einjähriger Paladin-Karriere endlich aus diesem süßen Sumpf entsteigen wollte, ließ uns der Herr der Zerstörung ein neues Matschbad in Form des Addons ein. Ich fasste Barbar und Zauberin also kurzerhand an den Händen und sprang wieder zurück. Man muss deshalb festhalten, dass ich von Blizzard gewarnt war.

Nun also Warcraft. Ich weiß, dass wir schon bald ein zehn Meter langes Netzkabel hinüber zum Haus der Nachbarn spannen würden, um gemeinsam denkwürdige Mehrspielerschlachten zu schlagen. Doch bis dahin will ich diese Welt erst einmal ungestört erforschen. Also Spiel gekauft (diesmal ohne Mutti), ab nach Hause (ohne Kumpel) und losgelegt (ohne das blonde Mädchen). Schon im Prolog der Kampagne fesselt mich Warcraft 3 mit seiner packenden Geschichte. Nach einer unheilvollen Vision verfolge

Deswegen legendär

- perfekter Strategie-Rollenspiel-Mix
- tolles Fantasy-Universum
- abwechslungsreiche Kampagne
- einzigartige Helden

ich mit Thrall einen Propheten in Rabengestalt, rette mit meinen Kriegern den – mit Verlaub – saucoolen Orc-Helden Grom Hellscream vor den garstigen Menschen und breche mit der Horde schließlich nach Kalimdor auf. Ehe ich es mich versehe, bin ich mit Warcraft enger verbunden als mit jedem anderen Strategiespiel zuvor.

Denn Warcraft wird persönlich: Anstelle von hundert gesichtslosen Einheiten kontrolliere ich meinen Helden, einen echten Charakter mit individuellen Eigenschaften. Mit ihm sammle ich Erfahrung, als ich die ersten Gnolle im Wald erlege. Mit ihm steige ich im Level auf und erlerne zum Beispiel einen Kettenblitz-Zauber, der gleich vier glitschige Murlocs auf einmal brutzelt. Und mit ihm erbeute ich abseits der Hauptwege nützliche Gegenstände von mächtigen Monstern – genau das liebte ich doch schon an Diablo! Um meinen Helden herum schare ich ein Dutzend unterschiedlicher Mitstreiter, jeder



Die insgesamt vier Fraktionen spielen sich spürbar unterschiedlich, die Untoten haben beispielsweise billige, aber dennoch starke Einheiten.



Die fantastische Gesichte rund um den Fall von König Arthas und den Aufstieg der Orks sorgt bisweilen für Gänsehaut.



Basisbau ist im dritten Teil wichtiger denn je. Mit Wachtürmen halte ich mir lästige Invasoren vom Leib. Oder versuche es zumindest.

Einzelne davon ist wichtig für mich. Hier zählt nicht Masse, sondern Klasse. Denn meine relativ kleine Armee ist auf eine clevere Mischung aus einzelnen Spezialisten angewiesen: Die schnellen Räuber reiten auf Wölfen und ziehen feindliche Flugeinheiten mit ihren Netzen zu Boden, die Troll-Kopfgeldjäger werfen Giftspeere aus der Distanz und regenerieren Lebensenergie.

Die individuellen Stärken und Schwächen bei allen vier Fraktionen (Orcs, Menschen, Untote und Nachtelfen) führen zu einem ausgewogenen Schere-Stein-Papier-Prinzip, das auch im Multiplayer nahtlos Bestand hat. Jede Einheit besitzt spezielle Zauber und kann weiterentwickelt werden, was natürlich Ressourcen kostet. Für das nötige Baumaterial fördere ich Gold und hacke Holz in den umliegenden Wäldern. Natürlich stampfe ich damit eine stattliche Basis aus dem Boden – nur so kann ich eine schlagkräftige Truppe ins Feld führen. Obwohl Warcraft nie so komplex wie ein Aufbauenspiel wird, fühlt sich auch der Basisbau genau richtig an. Jedes Gebäude zählt, mitunter entscheidet sogar die Baureihenfolge über Sieg und Niederlage.

Doch was mich wirklich fasziniert, was sofort mein Herz gewinnt, bleibt die atmosphärische Welt mit ihren tollen Charakteren und ihrer fantastischen Geschichte. Als ich mit dem jungen Prinz Arthas an der Sei-



Die Comic-Gebäude und -Einheiten gehören zum Markenzeichen von Warcraft 3.



Auf den verschlungenen Karten hausen so manch neutrale Kreaturen, die ich für Belohnungen und Erfahrung abmurkse.

te des legendären Paladins Uther Lightbringer gegen die Armeen der Untoten kämpfe, bin ich mir sicher, ich könne tatsächlich noch alles zum Guten wenden. Trotz aller Rückschläge und im Angesicht der verheerenden Seuche, die unschuldige Menschen in willenlose Zombies verwandelt, geben wir nicht auf. Doch während ich mit offenem Mund vor dem Bildschirm sitze, wird Arthas seine Leidenschaft zum Verhängnis. Ein hoffnungsvoller Prinz, der sein Volk mit

Die Schulnoten dem Abgrund entgegen

allen Mitteln retten will und erbittert gegen das Böse kämpft, verliert letztlich seine Seele. Selbst Nietzsche hätte an Warcraft 3 seine helle Freude gehabt. Und als Arthas schließlich siegreich in sein Königreich zurückkehrt und als Held gefeiert wird, baut sich eine Szene auf, die ich nie wieder vergessen werde: Verdorben durch den Einfluss der mächtigen Runenklinge Frostmourne tritt der junge Prinz vor seinen Vater und streckt ihn mit dem Schwert nieder. Die Waffe, die einst den Sieg über die Untoten brachte, besiegelt nun das Schicksal des Königreichs Lordaeron. Gänsehaut! Dieser Seitenwechsel stürzt mich nicht nur in ein größeres Gefühlchaos als die Teigkneterei vor einer Woche, er verändert auch meine Perspektive auf die Geschichte von Warcraft.

Wie in einem guten Fantasy-Roman verschlinge ich Kapitel um Kapitel und muss nach jeder Mission sofort wissen, wie es mit meinen Lieblingsfiguren weitergeht. Im Gegensatz zu einem Roman kann ich hier aber tatsächlich aktiv mitmischen – fantastisch! Eine passende Inszenierung tut ihr Übriges: Die farbenfrohe, stilisierte Grafik hat etwas Märchenhaftes, der Soundtrack verdichtet die Atmosphäre, und die Sprecher hauchen jedem Charakter Leben ein – ganz zu schweigen von den mitreißenden Rendersequenzen. Alles wirkt wie aus einem Guss. Nachdem ich die Kampagne wie im Rausch durchgespielt habe und in der Schlacht um den Berg Hyjal endlich siege,

klopfen natürlich meine Freunde bei mir an. Ja, wir spannen das Netzwerkkabel hinüber zu den Nachbarn und ja, wir verbringen den Großteil unserer Ferien gemeinsam in Azeroth, zusammen mit Lieferpizzen, Cola und einem Berg aus Knabberereien. Auch bei den folgenden LAN-Partys ist Warcraft 3 immer dabei – hoch ja, eine tolle Zeit.

Vor diesem romantisch verklärten Hintergrund ist es auch nicht weiter verwunderlich, dass ich wenig später den nächsten beiden Meilensteinen der Warcraft-Historie erliege: Mit Frozen Throne veröffentlicht Blizzard nämlich Jahr später das in meinen Augen beste Addon der Spielgeschichte. Es führt die Handlung nach der Schlacht um den Weltenbaum mit spannenden Missionen fort und verpasst dem Spiel noch mehr Feinschliff an genau den richtigen Stellen.

Warcraft 3 steht für sich allein, uneingeschränkt. Doch darüber hinaus ebnet es auch den Weg für das mit Abstand erfolgreichste Online-Rollenspiel überhaupt: World of Warcraft. Wer bis hierhin gelesen hat, kann vielleicht meine Leidenschaft für die Welt von Warcraft 3 nachvollziehen. Und möglicherweise verstehen, warum ich wenig später mit meinem stolzen Taurenkrieger noch einmal nach Azeroth aufbrechen, wieder mit meinen Freunden, aber diesmal ohne Netzwerkkabel und LAN-Verbindungen. Doch das ist eine andere Geschichte für eine andere Hall of Fame. **CR**

Warcraft 3 Echtzeitstrategie

PUBLISHER	Blizzard
ENTWICKLER	Blizzard
QUELLE	Archiv
SPRACHE	Deutsch, Englisch
MINIMUM	Windows 98, CPU mit 400 MHz, 128 MB RAM



SO LÄUFT'S Sowohl das Hauptspiel als auch das Addon Frozen Throne gibt's im Battlenet als »Classic Games« für den inzwischen allerdings recht stolzen Preis von jeweils 15 Euro als digitalen Download.

Fazit Eines der besten Echtzeitstrategie-Spiele aller Zeiten.