



# WARCRAFT

Orks sind auch nur Menschen: Das Scharmützel zwischen diesen beiden Fantasy-Fraktionen ist der Handlungsrahmen für ein unverschämtes spannendes Echtzeit-Strategiespiel im Stil von »Dune 2«.

Strategiespiele – die gibt man sich doch vor dem Einschlafen, weil bis zum Aufwachen ohnehin nichts auf dem Bildschirm passiert...« Spätestens seit »Dune 2« können Strategiespieler selbstsicher auf diffamierende Bemerkungen dieser Art reagieren. Westwoods Echtzeit-Taktikprogramm betrat vor knapp zwei Jahren echtes Neuland: In annehmbarer Grafik führen die eigenen Panzerchen nett animiert und in Echtzeit durch die Gegend, quittierten Befehle mit kurzen Funksprüchen und beharkten fleißig alle auftauchenden Gegner. Gleichzeitig mußte die eigene Basis in einfacher Sim-City-Manier ausgebaut und für ständigen Rohstoff-Nachschub gesorgt werden.

Blizzards »Warcraft« sieht auf den ersten Blick so aus, als hätte man die Dune-2-Soldaten aus ihren Fahrzeugen gezogen und in Faschingskostüme gesteckt. Frapierende Ähnlichkeiten lassen fast schon vermuten, daß einige Westwood-Programmierer zwischenzeitlich den Arbeitgeber gewechselt haben: Kleine Männchen laufen in Echtzeit durch die Gegend, klären unbekanntes Gebiet auf, bauen kleine Häuser, sorgen für Nachschub und ziehen tapfer grunzend in zahl-



Am Ende jedes Szenarios wird eine Statistik eingeblendet

reiche Pixelschlachten. Im Fantasyland Azeroth herrschte unter der starken Hand des Königs seit Generationen Frieden. Doch plötzlich tauchen aus den Wäldern widerliche Orks auf, die mordend und brandschatzend durch die Provinzen ziehen und sich den königlichen Truppen als ebenbürtig erweisen. Orkhäuptling Blackhand hat sich in den Kopf gesetzt, Schloß Stormwind Keep zu erobern. Als Provinzkommandeur erhält man vom König die Aufgabe, einen kleinen Stützpunkt zum Kampf gegen die Invasoren zu errichten. So beginnt das erste von insgesamt zwölf Szenarien, die uns schließlich bis zur schwerverteidigten Festung der Orks führen wird.

Wer es aber leid ist, ständig die »Guten« gegen die »Bösen« zu führen, kann den Spieß auch umdrehen: Zwölf weitere Karten beschäftigen sich mit dem heldenhaften Eroberungskampf der tapferen Orks gegen die schwächlichen

Truppen als ebenbürtig erweisen. Orkhäuptling Blackhand hat sich in den Kopf gesetzt, Schloß Stormwind Keep zu erobern. Als Provinzkommandeur erhält man vom König die Aufgabe, einen kleinen Stützpunkt zum Kampf gegen die Invasoren zu errichten. So beginnt das erste von insgesamt zwölf Szenarien, die uns schließlich bis zur schwerverteidigten Festung der Orks führen wird.

Wer es aber leid ist, ständig die »Guten« gegen die »Bösen« zu führen, kann den Spieß auch umdrehen: Zwölf weitere Karten beschäftigen sich mit dem heldenhaften Eroberungskampf der tapferen Orks gegen die schwächlichen

Wie schon das Science-fiction-Spiel Dune 2, lebt Warcraft von seiner unkomplizierten Echtzeit-Hektik. Auch bei Rings of Medusa steht der Spieler teilweise unter Zeitdruck, die Betonung liegt aber klar auf dem Handelsaspekt. Master of Magic ist ein detailliertes Fantasy-Schwergewicht mit Unmengen von Regeln, Truppentypen und Zaubersprüchen. Die Stadteroberungen von Warlords 2 machen vor allem mit mehreren menschlichen Gegnern Spaß.



## im wettbewerb

Master of Magic	84
<b>WARCRAFT</b>	<b>83</b>
Dune 2	79
Rings of Medusa Gold	74
Warlords 2	73



Der Anführer der Orks weiß, was er will



Beim Kampf gegen die Rebellen setzen wir unsere Ritter ein

Menschlein. Außer diesen beiden Kampagnen, die sich in Bezug auf Kartenaufbau und Missionen kaum voneinander unterscheiden, bietet Warcraft Szenarien nach Maß: Aus verschiedenen Karten sucht man sich ein Spielgebiet heraus und bestimmt die Anfangsarmeen. Hier sind auch Kämpfe zwischen zwei Menschen- oder Ork-Heeren möglich. Im Spiel geht's dann einfach darum, wer als erstes den anderen völlig vernichtet hat.

Bei den Kampagnen sind die Aufgaben differenzierter: Eine bestimmte Anzahl von Gebäuden soll errichtet, ein gegnerisches Heer besiegt, Bauern befreit oder ein Dorf niedergebrannt werden. Als besonderen Gag gibt es spezielle Dungeon-Karten, bei denen nicht in Wäldern oder im Sumpf gekämpft wird, sondern in unterirdischen Höhlensystemen. Hier besteht die Aufgabe beispielsweise darin, einen verletzten Ritter zu finden und sicher bis zum Ausgang zu bringen.

In den einzelnen Szenarien variiert die Anfangstreitmacht stark. Meist beginnt man mit einigen Schwertkämpfern, Bogenschützen und Bauern. Letztere sind zum einen für das Errichten neuer Gebäude zuständig, zum andern für das Fällen von Bäumen und Ausbeuten von Goldminen. In der Regel verfügen wir am Anfang einer neuen Runde nur über mehrere Farmen sowie die eminent wichtige Town Hall. Diese dient zum »Herstellen« neuer Bauern, außerdem ist sie für die Errichtung von Straßen und Festungswänden zuständig. Dune-2-Spieler kennen das System: Ein Produktionsgebäude anklicken, woraufhin eine Kurzübersicht sowie einige Icons erscheinen. Nach Anklicken der gewünschten Aktion (z.B. »Bogenschützen rekrutieren«) wird diese ausgeführt, was einige Zeit dauert. Jedes Gebäude hat einen Daseinszweck: Farmen produzieren Nahrung, Kasernen erlauben das Aufstellen von Truppen, Ställe die Zucht von Pferden. Außerdem gibt es Schmieden, Kirchen, Sägewerke und Zaubertürme. Bei den Orks haben die Gebäude zwar andere Namen und Grafiken, die Eigenschaften sind aber prinzipiell identisch.

## jörg langner

Sie suchen ein herausforderndes Strategiespiel, das ohne großes Regelwerk oder Einarbeitungszeit auskommt? Glückwunsch, Sie haben es gefunden! Warcraft bietet etwas Erkundung, ein wenig Wirtschaft, ein paar Kampfeinheiten, viel Hektik - und in der Summe eine Riesenportion Spielspaß. Auch wenn die Anleihen bei Dune 2 fast schon unheimlich sind, erweist es sich als eigenständiges Programm. Die zwölf Missionen sind wohlthuend abwechslungs-

reich. Da stört es nicht sonderlich, daß Orks und Menschen praktisch dieselben Aufgaben haben. Leider hat Warcraft mit Dune 2 auch die dürftige Computerintelligenz gemein: Einzelne Einheiten werden geschickt gezogen, doch es fehlt dem elektronischen Gegner an einer vernünftigen Gesamtstrategie. Der Zwei-Spieler-Modus läßt dieses Manko aber vergessen und Nicht-Profis werden auch so eine ganze Weile an den Missionen zu knabbern haben.



In den Minen hat der königliche Trupp den vermißten Ritter Lothar gefunden



Auch die Steuerung der Einheiten folgt dem einfachen Klick-System: Ein Bauer wird angewählt, das »Beschaffe Rohstoffe«-Icon betätigt und danach auf das gewünschte Ziel gezeigt. Ist dieses ein Waldstück, trippelt der Bauer dorthin, fällt einige Bäume, trägt sie zur Town Hall und kehrt dann an seinen Frischluft-Arbeitsplatz zurück. Diese Prozedur wiederholt er solange, bis er einen anderen Befehl bekommt oder alle Bäume gefällt sind. Klickt man als Ziel eine Goldmine an, läuft ein ähnlicher Vorgang ab; nur wird statt Holz jetzt Gold zur Town Hall geliefert. Gold und Holz brauchen Sie zum Rekrutieren neuer Einheiten, zur Errichtung und Reparatur von Gebäuden sowie zum »Forschen«. Kann man anfänglich nur Farmen, Kasernen und Sägewerke bauen, wird die Auswahl im Laufe des

O weh - die Giftwalke hat uns voll erwischt!



Alle regulären Truppentypen im Überblick: oben die Menschen, unten die Orks.

