

Rise of the Orcs

Warcraft

Es ist das alte Lied: Auf der einen Seite sind die Guten (nämlich die Menschen) und auf der anderen die Bösen (nämlich die Orcs). Die Guten müssen sich gegen die Bösen verteidigen, denn die haben nur ein Ziel: Unterjochung der Menschheit um jeden Preis. Zu Beginn des Spieles könnt Ihr Euch entscheiden: Wollt Ihr auf der Seite der Menschen die Orcs wieder dahin zurückschicken, wo sie herkommen? Oder aber als Orc den kleinen blauen Saubermännern mit der hellen Haut kräftig den Hintern versohlen? Ich persönlich habe es vorgezogen, den grünen

Giftzwerge meine Unterstützung zukommen zu lassen, frei nach dem Motto "Bad is Beautiful". Der Unterschied ist aber nur marginal, denn hätte ich die menschliche Seite gewählt, so würden sich die Missionen nicht besonders von denen der Orcs unterscheiden.

Wer *Dune II* noch kennt, dem wird das Spielprinzip recht schnell bekannt vorkommen. So nach und nach arbeitet Ihr Euch von kleinen Farmbefestigungen bis hin zum finalen Schlag gegen das feindliche Schloß nach oben. In der Regel lassen sich die Missionen in zwei Gruppen



Geld, Gold, ein sorgenfreies Leben wartet auf Euch, wenn Ihr die kleinen Männchen unten besiegt

Outcome
Victory
Frank
Commander
Score
2,867

enemy units destroyed	structures destroyed	gold mined
You 30	You 14	You 0
Enemy 0	Enemy 0	Enemy 1,800
units trained	structures built	lumber harvested
You 41	You 0	You 0
Enemy 30	Enemy 14	Enemy 200

Am Schluß einer jeden Mission gibt es so etwas wie ein Debriefing: Hier könnt Ihr sehen, was Ihr so geleistet habt

Jeder fängt einmal klein an: Bevor wir über die großen roten Flecken herfallen können, müssen wir noch ein wenig wachsen



unterteilen: Zum einen baut Ihr Euch peu à peu ein Dorf auf, das Euch mit Nachschub versorgt, zum anderen habt Ihr eine feste Gruppe, mit der Ihr Jagd auf bestimmte Personen macht. Beide sind taktisch natürlich vollkommen unterschiedlich, denn wenn beim letzteren eine Figur tot ist, kann so leicht keine neue herangeschafft werden – es sei denn, Ihr könnt als Magier die Toten wieder zum Leben erwecken. Aber das ist eine andere Geschichte.

Beginnen wir mit Ersterem: Am Anfang ist eure wichtigste Figur ein Bauer. Die anderen Figuren, in der Regel bewaffnetes Fußvolk, werden geschickt verteilt, um einem Überraschungsangriff vorzubeugen. Mit diesem Landwirt baut Ihr Farmen auf, die einen entscheidenden Beitrag zur Ernährung Eurer Soldaten leisten. Nur mit einer anständigen Anzahl von Bauernhöfen

könnt Ihr auch die Kasernen bauen, die Euch mit militärischem Nachschub versorgen. Doch bevor Ihr Euch ans Häuserbauen macht, checkt erst einmal die Finanzen und das vorhandene Baumaterial. Normalerweise tendiert nämlich beides gegen Null. In der Town Hall laßt Ihr Euch ein paar weitere Bauern produzieren, die Bäume fällen und in Goldminen nach Gold schürfen. In der Zwischenzeit baut Ihr mit dem ersten Bauern eine Straße, den nur an ihr und in Nähe zu vorhandenen Gebäuden dürft Ihr bauen. Schließlich dürftet Ihr nach einiger Zeit soviel Reserven angehäuft haben, daß die Bildung eines stehenden Heeres in greifbare Nähe rückt. Da Ihr Euch aber in einem unbekanntem Land befindet, ist der größte Teil Eurer Karte schwarz. Damit Ihr das nicht ebenfalls für Eure Chancen seht, schickt Ihr behutsam einen oder zwei



"Warcraft" ist ein herrlicher kleiner Prügelspaß für die verhinderten Militärstrategen unter uns. Die Menschen sind von einer ausgesuchten Höflichkeit, während die Orcs devot grunzen und alles machen, was Ihr von ihnen verlangt. Zusammengerechnet warten genügend Missionen darauf, von Euch erledigt werden, daß schon ein paar Wochen ins Land ziehen können. Dabei werden solche menschliche Urtugenden wie Machtwille, Skrupellosigkeit und Heimtücke aufs Feinste geschärft. Mir persönlich hat die Orcseite mehr Spaß gemacht, weil man seinen inneren Schweinehund diesmal nicht überwinden mußte, sondern einmal so richtig die Peitsche geben konnte. Immer auf der Seite der Braven zu stehen, ist auf die Dauer ziemlich langweilig. Ansonsten kann man nur sagen, daß Ausdauer und Hirnschmalz in größeren Dosen erforderlich sind, will man den Gegner in die Ewigen Jagdgründe schicken. Mit der beliebten Haut-Drauf-Taktik ist da nicht viel zu holen. So bleibt der Spielespaß garantiert. Und sollte man doch einmal durch sein, beginnt Ihr auf Seiten der Menschen noch einmal von vorne. Auch Losern sollte man schließlich eine Chance geben.

Gut



Ohne Straße keine Häuser: Infrastruktur zählt auch hier

Kundschafter aus, und schon erhellen sich die dunklen Flecken auf der Karte. Seid aber vorsichtig, sonst weckt Ihr womöglich noch schlafende Hunde und der Feind ist Euch schneller auf den Fersen, als Euch lieb ist. Vorstöße sollten also erst unternommen werden, wenn Ihr genug Leute zum Kämpfen habt. Hier gibt es natürlich gewaltige Unterschiede. Das schwächste Glied in der Kette sind die Bauern. Außer nach Gold



Die Menschen sind besiegt, es besteht also Grund zum Feiern. Was allerdings an diesem Abend als Eintopf serviert wurde, dürfte wohl nur den Orcs schmecken.



Hier bleibt kein Stein auf dem anderen: Ein Wolfreiter schlägt zu

schürfen, Bäume fällen, unterschiedliche Gebäude errichten und Straßen bauen können sie nicht viel.

Zur Standardarmee gehören in jedem Fall Schwertkämpfer. Sie sind sozusagen die einfache Infanterie in Eurer Armee. Ihnen folgen die Speerwerfer und Bogenschützen, die mit Ihren Distanzwaffen auch berittenen Einheiten schon einiges Kopfzerbrechen bereiten können. Eine weitere durchschlagende Waffe ist die Schleuder. Gegen ihre Feuerbälle ist kein Kraut gewachsen. Doch leider hat sie einen entscheidenden Nachteil: Kann man sich an sie heranschleichen, ohne daß man getroffen wurde, hat sie schon so gut wie ausgeschossen, denn was in der Ferne wirkt, ist für die Nähe nicht geeignet. Zuweilen haben Eure Bauern

auch noch andere Dinge in petto, wie das Bauen magischer Sammlungskreise bzw. Kirchen bei den Menschen. Hier lassen sich Zauberer rekrutieren, die je nachdem auf welcher Seite sie stehen auch den entsprechenden Zauber parat haben. So können Orcs eklige Spinnen und Fledermausdämonen herbeirufen, während die Menschenmagier es mehr mit dem reinigenden

Habt Ihr das Ende der Missionen erreicht, füllt sich auch unsere Karte

Feuer haben. Diese Zauberkundigen sind übrigens die einzigen, die die Toten wiederauferstehen lassen können. Als kleine Zombieskelette machen sie dann die Gegend unsicher. Wurden sie ein zweites Mal getötet, lösen sie sich in Nichts auf. Jeder Eurer Soldaten hat also nur zwei Leben. Das ist zwar mehr als unsereiner hat, aber dafür ist hier auch Eile angesagt, da die Erschlagenen sehr schnell kompostieren und schon nach kürzester Zeit ist nichts mehr da, was sich erwecken läßt.

Bei Höhlenmissionen, die in der Regel Befreiungs- oder Exterminator-Aktionen sind, gehören diese Magier zu Eurem Trupp. Nur durch sie seid Ihr in der Lage, eine überzählige Armee doch noch niederzuringen. Dementsprechend sollten sie auch eine Leibwache um sich haben.

Daß die Orcs ein wüster kleiner Haufen sind, hat sich nun mittlerweile herumgesprochen. So kann es also auch passieren, daß im Zuge der inneren Machtübernahme auch ein paar der eigenen Jungs dran glauben müssen. Drei Missionen der Grünlinge zielen eindeutig darauf, den momentanen König und Heerführer der Orcs zu beerben. Am Ende des Spiels ist es dann vollbracht: Ihr habt nicht nur die Menschen wieder auf die Bäume geschickt, sondern auch noch gleich die Führerschaft über alle Orcs an Euch gerissen. Und dann wird etwas von Dimensionstoren und neuen Welten gebrummt. In dem Fall kann man wirklich nur sagen: Fortsetzung folgt... ps



Daß Magier zu mehr in der Lage sind, als Kaninchen aus dem Hut zu zaubern, wird gerade diesen Herren deutlich



Auch Magier müssen die Schulbank drücken. Über das Design läßt sich aber mitunter streiten.



Auf die Bauern kommt es an: Nur sie können für den nötigen Nachschub sorgen

MS-DOS CD-ROM

Hersteller:

Interplay

Testmuster:

Bomico

Besonderheiten:

englische Sprachausgabe

Zirka-Preis:

120 DM

Grafik: VGA

Sound: Soundblaster

Festplatte: min. 1 MByte

max. 71 MByte

Prozessor: 386er

RAM-Bedarf: 4 MByte

Steuerung: Joystick,

Tastatur, Maus

Grafik: 61 %

Sound: 66 %

75%