Warcraft III

Weitere Bezeichnungen: Warcraft 3, WC3

Rubrik: Spiele

Warcraft III ist ein Echtzeit-Strategiespiel (Real-Time Strategy, RTS) des US-amerikanischen Spieleentwicklers Blizzard Entertainment. Das Spiel erschien am 3. Juli 2002 unter dem vollständigen Titel Warcraft III: Reign of Chaos und gehört zu den bekanntesten Strategiespielen der 2000er-Jahre. Besonders durch seine abwechslungsreichen Spielmechaniken, die Mehrspielerfunktionen und die Möglichkeit, eigene Spielkarten zu erstellen, entwickelte es sich zu einem beliebten Titel auf LAN-Partys.

Warcraft III spielt in der fiktiven Fantasy-Welt Azeroth, in der verschiedene Völker um Macht, Gebiete und das Überleben kämpfen. Der Spieler übernimmt die Kontrolle über eine von vier spielbaren Fraktionen: Menschen, Orcs, Nachtelfen oder Untote. Jede Fraktion verfügt über eigene Gebäude, Einheiten, Helden und besondere Fähigkeiten.

Im Gegensatz zu klassischen Ego-Shootern wie Doom, Quake oder Counter-Strike wird Warcraft III aus einer erhöhten Perspektive gespielt. Der Spieler errichtet eine Basis, sammelt Rohstoffe, bildet Einheiten aus und entwickelt Strategien, um die gegnerischen Streitkräfte zu besiegen. Die beiden wichtigsten Rohstoffe sind Gold und Holz, die für den Bau von Gebäuden und die Ausbildung neuer Einheiten benötigt werden.

Eine Besonderheit von Warcraft III ist die Kombination aus klassischer Echtzeitstrategie und Rollenspielelementen. Jede Fraktion kann mächtige Helden einsetzen, die über besondere Fähigkeiten verfügen. Diese Helden sammeln durch Kämpfe Erfahrungspunkte, steigen im Level auf und können zusätzliche Fähigkeiten erlernen. Außerdem lassen sich verschiedene Gegenstände finden oder kaufen, mit denen die Helden verbessert werden können.

Technisch verwendete Warcraft III eine vollständig dreidimensionale Grafik-Engine. Die Gebäude, Einheiten und Landschaften wurden als 3D-Modelle dargestellt, während die Kamera eine für Strategiespiele typische Übersichtsperspektive bot. Die farbenfrohe Grafik und die deutlich unterscheidbaren Einheiten erleichterten es, auch bei größeren Schlachten den Überblick zu behalten.

Auf LAN-Partys gehörte Warcraft III zu den beliebtesten Strategiespielen der frühen 2000er-Jahre. Mehrere Spieler konnten ihre Computer über ein lokales Netzwerk miteinander verbinden und gemeinsam oder gegeneinander antreten. Besonders beliebt waren Einzelduelle, Teamspiele und große Schlachten mit mehreren Teilnehmern.

Die Netzwerkverbindung erfolgte üblicherweise über Ethernet-Kabel und Netzwerk-Switches. Warcraft III unterstützte lokale Mehrspieler-Partien über ein LAN sowie Online-Spiele über Blizzards Plattform Battle.net. Bei privaten LAN-Partys konnten die Teilnehmer eigene Spiele

eröffnen, Mannschaften zusammenstellen und unterschiedliche Spielkarten auswählen.

Ein wichtiger Bestandteil des Mehrspielermodus war die taktische Zusammenarbeit innerhalb einer Mannschaft. Während ein Spieler beispielsweise die gegnerische Basis angriff, konnte ein anderer seine Verbündeten verteidigen oder zusätzliche Rohstoffquellen sichern. Die unterschiedlichen Eigenschaften der vier Fraktionen ermöglichten zahlreiche Kombinationen und Strategien.

Besonders bekannt wurde Warcraft III durch seinen umfangreichen World Editor. Mit diesem Karteneditor konnten Spieler eigene Landschaften, Missionen und Spielregeln erstellen. Dadurch entstanden neben klassischen Strategiespielen zahlreiche alternative Spielmodi, die sich teilweise erheblich vom ursprünglichen Spielprinzip unterschieden.

Zu den bekanntesten Eigenentwicklungen gehörten sogenannte Tower-Defense-Karten, bei denen die Spieler Verteidigungsanlagen errichten mussten, um angreifende Gegner aufzuhalten. Ebenfalls populär waren verschiedene Rollenspiel-, Arena- und Überlebenskarten. Diese benutzerdefinierten Spielmodi sorgten dafür, dass Warcraft III auch lange nach seiner Veröffentlichung auf LAN-Partys gespielt wurde.

Von besonderer Bedeutung war die Entwicklung der Modifikation Defense of the Ancients (DotA). Diese entstand auf Grundlage der Karteneditor-Funktionen von Warcraft III und entwickelte sich zu einem der bekanntesten benutzerdefinierten Spielmodi. Bei DotA steuern die Spieler jeweils einen einzelnen Helden und versuchen gemeinsam mit ihrem Team, die gegnerische Basis zu zerstören. Das Spielprinzip beeinflusste maßgeblich die Entstehung des heute bekannten MOBA-Genres (Multiplayer Online Battle Arena).

Im Juli 2003 veröffentlichte Blizzard Entertainment die Erweiterung Warcraft III: The Frozen Throne. Sie ergänzte das Hauptspiel um neue Einheiten, zusätzliche Helden, weitere Kampagnen und zusätzliche Mehrspielerfunktionen. Die Erweiterung wurde schnell zu einem festen Bestandteil vieler LAN-Partys und bildete auch die Grundlage für zahlreiche beliebte benutzerdefinierte Karten.

Warcraft III spielte außerdem eine bedeutende Rolle in der Entwicklung des professionellen E-Sports. Besonders Einzelduelle zwischen erfahrenen Spielern wurden auf internationalen Turnieren ausgetragen. Dabei waren ein schnelles Reaktionsvermögen, die genaue Steuerung einzelner Einheiten und die Kenntnis unterschiedlicher Strategien entscheidend.

Im Januar 2020 erschien mit Warcraft III: Reforged eine technisch und grafisch überarbeitete Version des Spiels. Sie bietet unter anderem modernisierte Modelle und Texturen, basiert jedoch weiterhin auf dem grundlegenden Spielprinzip des Originals.

Warcraft III gilt heute als Meilenstein der Echtzeitstrategie und als wichtiger Bestandteil der LAN-Party-Geschichte. Durch seine Kombination aus strategischem Basisbau, Rollenspielelementen und umfangreichen Modding-Möglichkeiten beeinflusste es zahlreiche spätere Computerspiele. Insbesondere die Entstehung von DotA zeigt, welchen nachhaltigen Einfluss Warcraft III auf die Entwicklung moderner Mehrspieler-Spiele hatte.

Weiterführende Informationen

LAN-Party, Echtzeitstrategie, Multiplayer, Battle.net, E-Sport, DotA, MOBA