

Blizzards Addon komplett gelöst

StarCraft: Brood War



Die neuen Gefechte sind noch heftiger als die alten.

Wir liefern für jede Mission einen exakten Schlachtplan.

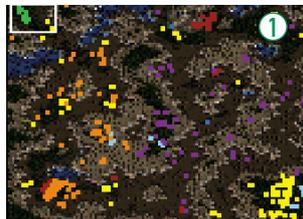
Mit dem StarCraft-Addon Brood War hat Blizzard ebenso spannende wie schwierige Einsätze abgeliefert. Unsere Komplettlösung der 26 Missionen folgt der vorgegebenen Kampagnen-Reihenfolge Protoss, Terraner und Zerg.

Die Protoss

Mission 1

ZERATUL
als Vorhut

TIP 1: Schicken Sie den unsichtbaren Zeratul voraus, um unentdeckt die erste Zergbasis zu zerstören. Wenn ein Overlord in die Nähe kommt, ziehen Sie Zeratul zurück, bevor er entdeckt wird. Ihre Dragoner greifen das Biest dann an.



Mission 1: Der unsichtbare Zeratul bildet die Vorhut Ihrer Armee.

KANÄLE
zerstören

TIP 2: Zerstören Sie schnell alle Nydus-Kanäle, um den Zerg die Nachschubrouten abzuschneiden. Legen Sie regelmäßig Pausen ein, damit sich Ihre Schilde wieder aufladen. Angreifenden Ultraliskenn kann Ihre Armee leicht entkommen. In der kleinen Protoss-Basis (1) gibt's noch einmal Nachschub; Ihre Schilde freuen sich über die Schildbatterien. Dann geht es über die letzten Zergstellungen zum Warptor.

Mission 2

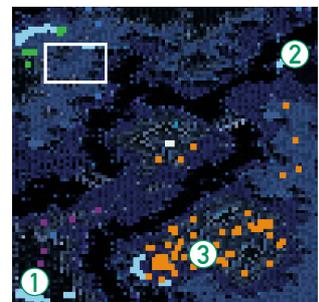
Zwei weitere
CAMPS
bauen

TIP 3: Errichten Sie Ihre Basis, zwei Warp-Knoten sowie drei Photonenkanonen zur Flugabwehr. Zwölf Ihrer frisch rekrutierten Berserker greifen die Basis bei (1) an, überrennen den schwachen Widerstand und errichten eine Zweitbasis neben den Kristallen. Ein Dutzend weiterer Berserker marschiert nach

BERSERKER
in die erste
Reihe

Nordosten (2) und erobert das knappe Vespine-Gas sowie die Kristalle. Dort errichten Sie Ihre dritte Basis.

TIP 4: Bilden Sie 24 Berserker und ein Dutzend Dunkle Templer aus, die den großen Zerg-Stützpunkt bei (3) angreifen. Ihre Berserker sollten dabei die Dunklen Templer decken. Mit dem Untergang der Feindbasis ist der Weg zum Warptor frei.

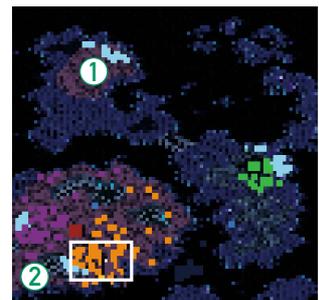


Mission 2: Die Dunklen Templer zeigen, was sie können.

Mission 3

CORSAIRS
lähmen
Sporen-
kolonien

TIP 5: Verladen Sie Ihre Berserker, Dragoner und Dunkle Templer auf die Transporter. Lähmen Sie mit Ihren Corsair-Fliegern die Sporenkolonien der Zergbasis (1), um mit den Transportern zu folgen. Die Bodentruppen beseitigen die Zergbauten. Vorsicht: Gelähmte Sporenkolonien lassen sich nur mit Fernkämpfern angreifen. Wenn Sie alle Überreste der Zerg beseitigt haben, errichten Sie hier eine Zweitbasis und bauen Rohstoffe ab.



Mission 3: Mit Corsairs wird die Zerg-Basis umgangen.

TRANSPORTER
vorbeis-
schmuggeln

TIP 6: Produzieren Sie nun Berserker und Dunkle Templer im Verhältnis zwei zu eins, bis Ihre Transporterkapazitäten erschöpft sind. Die Corsairs und Transporter schmuggeln sich am südlichen Kartenrand an der Zergbasis bis zu Punkt (2) vorbei. Dort errichten Sie flugs eine dritte Basis am Rand der Zerg-

kolonie. Bauen Sie einen Pylon, zwei Warp-Knoten und vier Photonenkanonen. Sobald die Basis fertig ist, greifen Sie an: Ihre Corsairs lähmen die Tiefenkolonien, Ihre Berserker und Dunklen Tempel überrennen die Verteidiger. Achtung: Nur die Dunklen Tempel können die Zerg-Zerebraten vernichten.

Mission 4

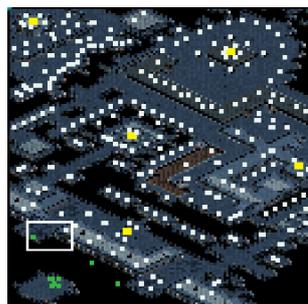


Mission 4: Die getarnte Kerrigan macht den Terranern im Nahkampf das Leben schwer.

sechs Berserker, um die geschwächte Terranerbasis zu überrennen. Zwei Ihrer Räuber zerlegen die beiden Kasernen. Errichten Sie dort eine Zweitbasis.

TIP 8: Fassen Sie je zwölf Berserker und Dragoner in zwei Gruppen zusammen. Beide greifen den dünnen Verteidigungsring um die große Basis im Südosten an, aber noch nicht den eigentlichen Stützpunkt. Beseitigen Sie die kleinen Produktionsstätten im Südwesten und im Nordosten. Jetzt kann der Angriff auf die Hauptbasis mit 24 Berserkern und zwölf Dragonern erfolgen. Sobald sie gefallen ist, marschiert Kerrigan zum Uraj. Klicken Sie dazu genau auf den Kristall in der Mitte des Leuchtfelds.

Mission 5



Mission 5: Bei so viel Flugabwehr ist Vorsicht angebracht.

Die Scouts bleiben vorerst in Wartestellung. Zerstören Sie die Raketentürme immer mit den Dragonern, die dabei die Bunker meiden. Anschließend vernichten die getarnten Dunklen Tempel ohne Gegenwehr die Bunker samt Besatzung. An den wenigen Stellen, an denen diese Taktik nicht funktioniert, kann man sich allemal einen Frontalangriff leisten. Das (einzige) Forschungsschiff der Gegenseite sollten Sie mit den Scouts beseitigen, sobald es sich zeigt.

KERRIGAN greift getarnt an

TIP 7: Das kleine Feindcamp bei (1) kann mangels Detektoren die getarnte Kerrigan nicht ausmachen. Deshalb greift sie schon einmal an, während Sie Ihre Basis aufbauen. Sobald Kerrigans Energie zur Neige geht, kehrt sie zurück. Produzieren Sie schnell

Verteidigung mit **ZWEI GRUPPEN** knacken

TIP 8: Fassen Sie je zwölf Berserker und Dragoner in zwei Gruppen zusammen. Beide greifen den dünnen Verteidigungsring um die große Basis im Südosten an, aber noch nicht den eigentlichen Stützpunkt. Beseitigen Sie die kleinen Produktionsstätten im Südwesten und im Nordosten. Jetzt kann der Angriff auf die Hauptbasis mit 24 Berserkern und zwölf Dragonern erfolgen. Sobald sie gefallen ist, marschiert Kerrigan zum Uraj. Klicken Sie dazu genau auf den Kristall in der Mitte des Leuchtfelds.

DRAGONER gegen Türme, **TEMPLER** gegen Bunker

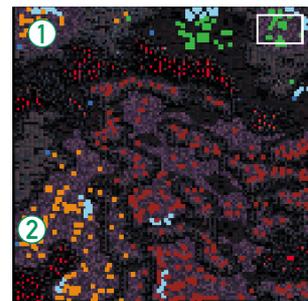
TIP 9: Hier müssen Sie unbedingt vorsichtig und systematisch vorgehen. Setzen Sie mit den Transportern sämtliche Bodentruppen an einem der wenigen unverteidigten Punkte ab.

Generator im NW zuletzt zerstören

TIP 10: Für jeden vernichteten Generator trifft eigene Verstärkung ein, und die Raketentürme in der Nähe schalten sich ab. Zerstören Sie alle Generatoren bis auf den nordwestlichen, den Sie mit einem Großangriff knacken. Dazu lähmen Ihre Corsairs die Flugabwehr am nördlichen Basisrand; alle übrigen Flieger bekämpfen den letzten Generator. Das sollte schnell geschehen, weil neben den üblichen Raketentürmen drei schwere Kreuzer das Ziel bewachen.

ZWEITBASIS erobern

Mission 6



Mission 6: Die Klippe im Westen ist ein idealer Brückenkopf.

TIP 11: Erobern Sie möglichst schnell die Zergbasis (1), denn nur dort gibt es Vespín-Gas. Je ein Dutzend Berserker und Dragoner reichen dafür aus. Nehmen Sie unbedingt einen

Beobachter mit, denn im Sand unter der Basis lauern Lurker, die auch vergraben noch angreifen. Wenn die feindliche gefallen ist, errichten Sie hier eine neue Basis, um Vespín-Gas und Kristalle abzubauen.

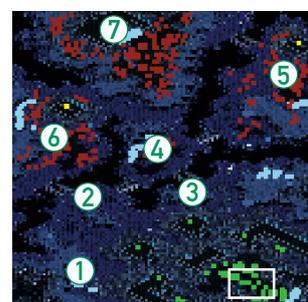
Kanonen auf KLIPPE bauen

TIP 12: Bauen Sie drei Raumportale, die zwölf Scouts produzieren. Eine Ihrer Sonden klettert in einen Transporter, der mit den Scouts am westlichen Basisrand entlangfliegt. Auf der Klippe (2) errichten Sie zwei Pylonen, drei Schildbatterien und acht Photonenkanonen, greifen aber noch nicht mit den Scouts an.

Angriff und RÜCKZUG

TIP 13: Sobald die Basis fertiggestellt ist, attackieren Ihre Scouts das Overmind, ziehen sich aber sofort wieder zurück und laden ihre Schilde an den Schildbatterien auf. Währenddessen laufen die Verteidiger der Zerg-Basis in das Abwehrfeuer Ihrer Photonenkanonen. Setzen Sie diese Taktik fort, bis das Overmind vernichtet und auch diese Mission gewonnen ist.

Mission 7



Mission 7: Die Brücken müssen mit Geschützen gesichert werden.

TIP 14: Sie werden sofort von einer kleineren Gruppe samt Archon angegriffen. Letzteren übernehmen Sie durch die Gedankenkontrolle eines Dunklen Archons. Errichten Sie flott eine Basis bei (1), um dort Rohstoffe abzubauen.

GEDANKENKONTROLLE einsetzen

BRÜCKEN sichern

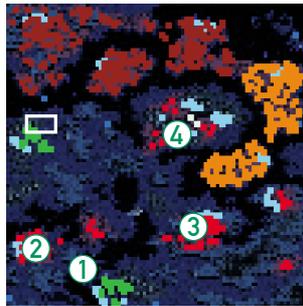
TIP 15: Sichern Sie Ihre Basen, indem Sie vor den Brücken im Norden bei (2) und (3) je zehn Photonenkanonen und einen Pylonen errichten. Bei der westlichen Basis sollten zehn Geschütze für beide Brücken reichen, da sie eng beieinanderliegen.

BASEN
erobern

TIP 16: Greifen Sie nun die Basis bei (4) mit 24 Berserkern und zwölf Dragonern an. Errichten Sie in den Überresten eine eigene Basis – die Rohstoffe werden noch gebraucht. Produzieren Sie Scouts und Berserker, die das Feindcamp bei (5) angreifen. Versuchen Sie aber auf keinen Fall, die eroberte Stellung zu halten. Ziehen Sie sich lieber mit den verbleibenden Truppen zurück, denn jetzt beginnt der Gegenangriff. Dabei übernehmen Ihre Dunklen Archons den Angriff auf die feindlichen Trägerschiffe.

Schilder der
Flotte **AUF-**
LADEN

TIP 17: Bauen Sie vier Schildbatterien und produzieren Sie je sechs Scouts und Trägerschiffe. Das Dutzend greift die Basis bei (6) an, zieht sich bei erbitterter Gegenwehr aber sofort zurück und lädt die Schilder an den eigenen Batterien wieder auf. Wiederholen Sie den Vorgang, bis die Basis zerstört ist. Der Verteidigungsring der nördlichen und letzten Feindanlage am Kartenrand ist leicht zu sprengen. Sie müssen nur noch den echten Aldaris bei (7) angreifen, um die Mission zu gewinnen.

Mission 8

Mission 8: Die großen Zerg-Camps sind nahezu uneinnehmbar.

BRÜCKE
verteidigen

TIP 18: Zunächst bauen Sie die eigene Basis auf. Sechs Photonenkanonen und drei Schildbatterien sichern die Brücke bei (1).

HIT and
RUN

TIP 19: Zwölf Ihrer Scouts greifen die Zerg-Basis (2) an.

Schalten Sie zuerst die Luftverteidigung aus, dann die Brutstätte. Sobald Ihre Scouts keine Schildenergie mehr haben, ziehen Sie sich zu den Schildbatterien zurück. Damit fahren Sie fort, bis die Basis vernichtet ist. Die kleine Enklave bei (3) zerstören Sie auf die gleiche Weise. Der Weg zum nördlich gelegenen Tempel der Xel'Naga ist nun fast frei.

KANONEN
und **SCOUTS**
sichern den
Tempel

TIP 20: Ihre Scouts zerlegen den Verteidigungsring um den Tempel (4). Bauen Sie nun mindestens fünfzehn Photonenkanonen neben den Tempel, und postieren Sie dort 24 Scouts. Mit dieser Verteidigung sollte es kein Problem sein, den Tempel 15 Minuten lang zu halten, sobald Zeratul und Artanis ihn betreten haben.

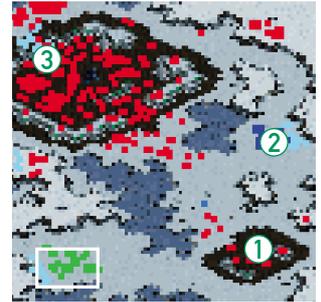
Die Terraner

Mission 1**BASIS im**
OSTEN
erobern

TIP 21: Produzieren Sie sechs WBFs, und errichten Sie eine zweite Kaserne sowie einen Bunker am östlichen Basisrand. Acht frische Marines marschieren mit den zwei Belagerungspanzern und zwei Adlern Richtung Osten und erobern die feindliche Basis bei (1).

Terraner-
Basis im
NORDEN
umgehen

TIP 22: Sie können die überlebenden Streitkräfte unbesorgt nach Norden zur nächsten Basis bei (2) schicken. Dort zeigen Ihnen die Widerstandskämpfer eine Route in den Rücken der gegnerischen Stellung im Nord-



Mission 1: Nehmen Sie Kontakt mit den Rebellen auf.

westen. Sobald Sie 36 Marines und sechs Belagerungspanzer produziert haben, können Sie klammheimlich die Basis im Norden umgehen und die Kommandozentrale im Nordwesten bei (3) zerstören.

Mission 2

Dieses Szenario ist in vier einzelne Einsätze und eine große Luftschlacht unterteilt.

Bunker
EINZELN
knacken

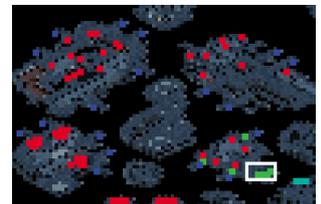
TIP 23: 1. Einsatz – Fassen Sie die Sanitäter und Marines zu einer Gruppe zusammen, um die Bunker einzeln anzugreifen. Die Piloten können nun die schweren Kreuzer ohne Probleme besteigen.

GEISTER
gegen Panzer

TIP 24: 2. Einsatz – Tarnen Sie die Geister, die alle Panzer vernichten. Die Stopper-Spezialmunition kostet hier zuviel Energie und wird deswegen nicht benötigt. Lassen Sie die Piloten die Schiffe entern.

SCHIFF
lähmen und
vernichten

TIP 25: 3. Einsatz – Ihre Geister tarnen sich erneut und rücken vorsichtig vor. Sobald sich das Forschungsschiff nähert, lähmen sie es mit Stoppermunition und holen es vom



Mission 2: Ihre Geister zeigen, was sie auf dem Kasten haben.

Himmel. Achten Sie aber darauf, daß nur ein Geist mit der Stoppermunition schießt. Nun haben Sie freie Bahn gegen die Belagerungspanzer und die übrigen Truppen. Die getarnten Geister erledigen möglichst viele Gegner, bis ihre Energie zur Neige geht. Atomraketen erledigen die restlichen Feindtruppen, anschließend schnappen Sie sich die Kreuzer. Ihre Flotte ist nun fast komplett.

Die
PLATTFORM
erobern

TIP 26: 4. Einsatz – Die nächsten beiden Forschungsschiffe erledigen Sie wie das erste, ebenso den Feindpanzer. Ihre eigenen Belagerungspanzer vernichten die Bunker aus sicherer Entfernung – damit ist auch diese Plattform erobert. Besteigen Sie die letzten Kreuzer – das entscheidende Gefecht kann beginnen.

Flotte mit
YAMATOS
zerbröseln

TIP 27: Die Raumschlacht – Ihre mehr als fünfzehn schweren Kreuzer sollten keine Probleme mit General Dukes Flotte haben. Achten Sie nur darauf, daß Ihre Kreuzer zusammenbleiben, und setzen Sie die Yamato-Kanonen gezielt gegen Ihre Opfer ein.

Mission 3

BRUTSTÄTTE
vernichten

TIP 28: Bauen Sie im Norden Ihrer Basis drei Bunker, die Sie mit Marines besetzen. Zwei Gruppen zu je elf Marines und einem Sanitäter erobern die Basis bei (1). Nach der völligen Vernichtung ihrer Brutstätte werden die verbliebenen Zerg willenlos und verteidigen sich nicht mehr. Errichten Sie in den Überresten der Zerg-Basis eine eigene, um dort Rohstoffe abzubauen. Verfahren Sie mit der Feindbasis bei (2) auf die gleiche Weise.



Mission 3: Hier sind Sanitäter die halbe Miete auf dem Weg zum Sieg.

PANZER
gegen
Ultraliskten

TIP 29: Für die Basis bei (3) werden Sie unbedingt schwereres Gerät benötigen, denn die Zerg produzieren dort viele Ultraliskten, mit denen Ihre Infanterie nicht ohne weiteres fertig wird. Schützen Sie Ihre drei Trupps zu je elf Marines und einem Sanitäter deswegen mit sechs Belagerungspanzern. Rücken Sie dann langsam vor, und machen Sie vom Belagerungsmodus der Panzer Gebrauch. So sollte auch dieser Stützpunkt Stück für Stück zerlegt werden.

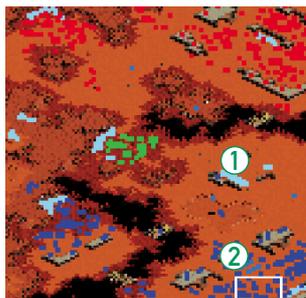
Mit **FRACHTERN** über die Klippen

TIP 30: Wenn Sie den nördlichen Rand der letzten Zerg-Basis bei (4) mit den Belagerungspanzern vernichtet haben, können Ihre Truppen mit Landfrachtern sicher auf der Klippe abgesetzt werden und auch diese Zerg-Enklave mühelos überrennen. Schicken Sie Sami Duran zum Psi Disrupter.

Mission 4

RAKETEN
oder
KREUZER
vernichten

TIP 31: Entscheiden Sie sich entweder dafür, im Norden (Vernichtung der Labors für die schweren Kreuzer) oder im Süden (Zerstörung der Atomraketensilos) anzugreifen. Die folgenden Tips werden am Beispiel der südlichen Basis erklärt, lassen sich aber problemlos auf die nördliche übertragen, da beide ähnlich aufgebaut sind.



Mission 4: Treten Sie gegen Atomraketen oder Schlachtkreuzer an?

Basis nach **NORDEN** sichern

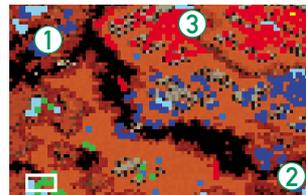
TIP 32: Postieren Sie am Nordrand Ihrer Basis drei voll besetzte Bunker, zwei Raketentürme und drei Belagerungspanzer. Elf Marines und ein Sanitäter erobern die kleine Enklave bei (1). Errichten Sie dort eine Zweitbasis, um Rohstoffe abzubauen. Sichern Sie die Brücken im Norden und im Südwesten mit drei Bunkern, drei Belagerungspanzern und zwei Raketentürmen – das reicht für eventuelle Gegenangriffe.

Auf **SILOS** konzentrieren

TIP 33: Für Ihren eigenen Angriff auf die Anlage im Süden sollten sechs Belagerungspanzer sowie zwei Gruppen zu je elf Marines und einem Sanitäter ausreichen. Rücken Sie dabei vorsichtig vor, nutzen Sie den Belagerungsmodus der Panzer und konzentrieren Sie sich auf die Nuklearsilos bei (2), sobald diese unverteidigt sind. Sie haben dann zwar nicht die Basis überrannt, aber die Mission erfüllt.

Mission 5

Diese Mission läßt sich in zwei Varianten spielen – der Feind hat entweder viele schwere Kreuzer oder Atomraketen.



Mission 5: Setzen Sie die Yamatos gegen die Kommandozentrale ein.

Taktik gegen **KREUZER**

TIP 34: Wenn Sie gegen die schweren Kreuzer antreten wollen, sollten Sie bei der Verteidigung Ihrer Basis Raketentürme, Goliaths und vor allem Geister zum Lähmen der Schlachtkreuzer einsetzen.

Taktik gegen **RAKETEN**

TIP 35: Falls Sie sich für die andere Variante entschieden haben und mit ständigen Atomschlägen rechnen müssen, benötigen Sie viele Raketentürme und Forschungsschiffe, um die anstürmenden feindlichen Geister rechtzeitig zu entlarven und zu erledigen, bevor sie einen Atomschlag anfordern können.

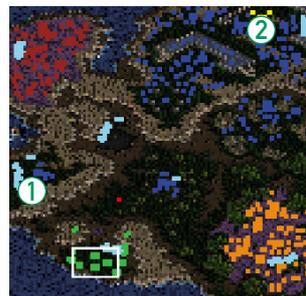
ZENTRALE
mit Yamatos sprengen

TIP 36: Ihr Gegenangriff fällt in beiden Varianten gleich aus. Vernichten Sie die kleinen Basen (1) und (2). Dann bauen Sie drei Raumhäfen und greifen mit zehn schweren Kreuzern und einem Forschungsschiff Mengsks Kommandozentrale (3) an. Umgehen Sie dazu die feindliche Basis am nördlichen Rand, und achten Sie darauf, feindliche Geister schnell zu eliminieren. Sparen Sie dabei die Yamato-Kanonen für die Kommandozentrale auf.

Mission 6

Die **VERTEIDIGUNG**

TIP 37: Errichten Sie in der Schlucht im Norden Ihrer Basis eine kleine Verteidigungsstellung mit zwei Bunkern, zwei Raketentürmen sowie vier Belagerungspanzern. Die drei Raumhäfen produzieren nun schwere Kreuzer und Walküren. Nehmen Sie die kleine Protoss-Basis bei (1) ein, und bauen Sie dort Rohstoffe ab.



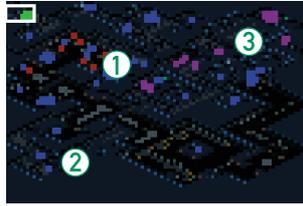
Mission 6: Die Basen muß man hier nicht komplett zerbröseln.

Raynors **ZENTRALE** sprengen

TIP 38: Zehn Ihrer schweren Kreuzer, acht Walküren und ein Forschungsschiff fliegen zwischen der nordwestlichen Zerg- und der Protoss-Basis bis zum nördlichen Kartenrand. Von da aus geht's weiter nach Osten, wobei sich die Walküren um alle Pro-

toss-Scouts kümmern. Sobald Raynors Kommandozentrale (2) in Reichweite ist, feuern Sie alle Yamato-Kanonen Ihrer schweren Kreuzer darauf ab, um die Mission zu gewinnen.

Mission 7



Mission 7: Lläuft der Timer erst mal, geht's um Sekunden.

HEILPAUSEN
einlegen

TIP 39: Arbeiten Sie sich mit Ihren Marines vorsichtig voran, so daß die Sanitäter sich um die Verletzten kümmern können. Zie-

hen Sie sich bei starkem Widerstand hinter die nächste Ecke zurück, um die Verfolger mit einem Feuerhagel zu überraschen und auszuschalten.

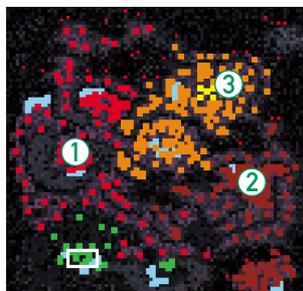
GOLIATHS
stehlen

TIP 40: Um bei (1) den Code zum Goliathhangar zu erhalten, müssen Sie einen der Zivilisten eliminieren. Schon bekommen Sie Einlaß. Stehlen Sie schnell so viele Goliaths wie möglich.

Hinterhalt
mit
KANONEN

TIP 41: Sobald Duran bei (2) Stukov erledigt hat, startet ein Countdown. Stürmen Sie nicht planlos vorwärts, aber beeilen Sie sich unbedingt. Locken Sie angreifende Zerg bei (3) in das Abwehrfeuer der automatischen Kanonen, und lassen Sie Ihre Feuerfresser stets vorauslaufen. Sobald Sie das Leuchtfeuer erreichen, ist der Reaktor abgestellt, der Psi-Disrupter Ihrer und auch diese Mission gewonnen.

Mission 8



Mission 8: Beide Zerebraten sind mit Yamato-Kanonen zu zerstören.

Abwehr gegen
NORDEN

TIP 42: Errichten Sie im Norden Ihrer Basis mindestens je sechs Bunker und Raketentürme. Da die Zerg eine besonders fiese Ultralisk- Variante einsetzen, werden Sie trotzdem

Verluste erleiden, die Sie unbedingt ersetzen müssen.

Kreuzer
gegen den
ERSTEN
Zerebraten

TIP 43: Bauen Sie drei Raumhäfen, und fliegen Sie mit einem Landfrachter ein WBF über die Berge zur zweiten Basis, um dort Rohstoffe abzubauen. Sobald acht schwere Kreuzer bereitstehen, fliegen sie durch den Verteidigungsgürtel direkt nach Norden und ignorieren die Verteidiger. In der Mitte dieser Basis bei (1) ist der Zerebrat, den Sie mit Ihren Yamato-Kanonen zerstäuben. Sämtliche Zerg-Einheiten und Gebäude in dieser Basis werden nun schlagartig inaktiv und stellen keine Gefahr mehr dar.

Der Weg zum
ZWEITEN
Zerebraten

TIP 44: Für die zweite Zerg-Basis im Osten schicken Sie wieder acht Schlachtschiffe am südlichen Rand um die Stellung herum und dann nach Norden. Bei (2) lauert der zweite Zerebrat; Ihre Yamato-Kanonen geben auch ihm erbarmungslos den Rest.

OVERMIND
gefangen-
nehmen

TIP 45: Umgehen Sie die nördliche Basis mit schweren Kreuzern an der Ostseite. Der dritte und letzte Zerebrat befindet sich bei (3). Sobald Sie ihn beseitigt haben, erlischt auch der letzte Widerstand. Sie müssen nur noch vier Sanitäter in einen Transporter laden und zu den Leuchtfeuern bringen, schon gehört der feindliche Overmind endgültig Ihnen.

Die Zerg

**NYDUS-
KANÄLE**
benutzen

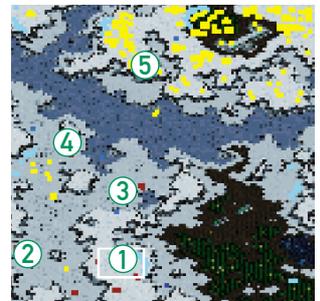
Mission 1



Mission 1: Die angegriffenen Brutstätten benötigen schnell Hilfe.

TIP 46: Klappern Sie die angegriffenen Basen ab, und achten Sie darauf, daß Ihre Truppen und Verstärkungen dicht beieinander bleiben. Die Wächter sollten Sie mit je zwei bis drei Terrors beseitigen, die Ultralisk mit den Wurm-Brütlingen der Königinnen. Zur letzten Basis können Sie nicht auf dem Landweg, sondern nur mittels der Nydus-Kanäle gelangen. Beeilen Sie sich dabei!

Mission 2



Mission 2: Die freien Zerg sind den normalen Varianten weit überlegen.

FREIE ZERG
rekrutieren

TIP 47: Sammeln Sie zunächst die freien Zerg ein, und errichten Sie bei (1) eine Basis. Die verteidigen Sie mit Hydralisk. Ihr WBF rekrutiert die Hunter-Killer bei (2) und (3) sowie den Torrasque vor dem zugefrorenen Fluß bei (4).

SANITÄTER
ausschalten

TIP 48: Greifen Sie die Terraner-Basis bei (5) mit 24 Hydralisk, sechs Hunter-Killern und dem Torrasque an. Die Truppen sollten dabei zuerst auf Sanitäter schießen und Belagerungspanzer schnell ausschalten. Erst dann knöpfen Sie sich den Rest vor.

Mission 3

ZENTRALEN
infizieren

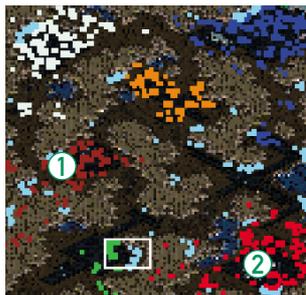
TIP 49: Bauen Sie von vornherein möglichst viel Vespian-Gas ab. Je neun Ihrer Mutalisk und Wächter greifen die terranischen Camps einzeln an. Infizieren Sie die Kommandozentralen, um in den Überresten eigene Basen zu errichten. Erobern Sie auf keinen Fall alle Stützpunkte der Terraner. Die

KRISTALLE
abbauen

beiden bei (1) und (2) reichen vollkommen aus, um in der nächsten Mission einen guten Start zu haben.

TIP 50: Sobald die beiden Terraner-Stellungen zerstört sind, können Sie sich dort einigeln und die 10.000

Kristalle in Ruhe abbauen. Einige Kampfseinheiten sollten die beiden Stützpunkte sichern.



Mission 3: Es ist nicht nötig, alle menschlichen Basen zu erobern.

Mission 4



Mission 4: Massenangriffe zahlen sich aus.

Vier **BRUT-STÄTTEN**
bauen

TIP 51: Bauen Sie im Norden und im Westen Ihrer Basis je fünf Tiefenkolonien. Sie benötigen vier Brutstätten und 20 Drohnen zum Rohstoffabbau.

Massenweise **HYDRALISKEN**

TIP 52: Von jetzt an produzieren Sie konstant Hydraliskens in Zwölfergruppen. Mit der ersten erobern Sie den Stützpunkt bei (1) und errichten dort eine Zweitbasis. Hier sind genug Ressourcen vorhanden.

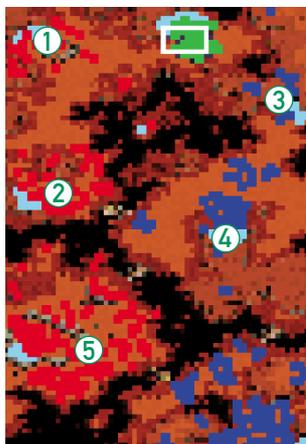
Jede Basis **EINZELN**
überrennen

TIP 53: Arbeiten Sie sich mit 36 Hydraliskens nach Westen vor, um die Stützpunkte einzeln anzugreifen. Dabei ist es wichtig, daß Sie ständig Hydraliskens aus Ihrer Basis nachrücken lassen. Konzentrieren Sie sich in erster Linie auf den Nachschub; die Verteidiger der einzelnen Befestigungen können mit so einer Flut nicht fertig werden. Dabei sollten Sie zunächst die Stellung bei (2), dann die bei (3) und schließlich die letzte bei (4) zerstören.

Mission 5

Eroberung der **VOR-POSTEN**

TIP 54: Überfallen Sie in den ersten Minuten nicht die wehrlosen Gegner, sondern konzentrieren Sie sich auf den Ausbau der eigenen Basis. Sie benötigen mindestens vier Brutkammern, in denen unentwegt Hydraliskens produziert werden. 36 dieser



Mission 5: Terraner und Protoss verlangen verschiedene Taktiken.

Mit **WÄCHTERN**
angreifen

(1) und (2), sowie die Protoss-Basen bei (3) und (4).

TIP 55: Zwölf Ihrer Wächter und 24 Mutaliskens greifen die große Basis bei (5) an, indem sie von Norden aus anrücken und sich langsam vorarbeiten. Vor allem die große Reichweite der Wächter gibt Ihnen hier einen Vorteil. Sobald General Duke attackiert, vernichten Ihre Mutaliskens die schweren Kreuzer.

Die **PROTOSS**
überrennen

TIP 56: Greifen Sie die Protoss-Basis mit einer gewaltigen Armee von 48 Hydraliskens an, und kümmern Sie sich fortlaufend um Nachschub. Auf der gesamten Karte darf kein einziges Gebäude stehen bleiben, damit Sie auch diese Mission gewinnen.

Mission 6



Mission 6: Die Wissenschaftler lassen sich ideal von Ihren Mutaliskens und Wächtern aus der Luft erledigen.

Die **BASIS**
ausbauen

TIP 57: Greifen Sie nicht die einzelnen Zerg-Basen an, sondern konzentrieren Sie sich auf den Ausbau Ihrer Stellung. Die benötigt zunächst je drei Sporen- und drei Tiefenkolonien. Anschließend sollten Ihre gesamten Ressourcen in den Aufbau einer Flotte aus Mutaliskens und Wächtern fließen. Produzieren Sie zwölf von jeder Sorte für Ihren folgenden Angriff.

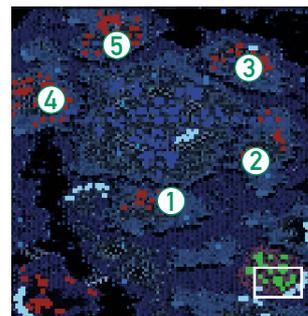
FORSCHER
aus der **LUFT**
erledigen

TIP 58: Fliegen Sie mit allen Mutaliskens und Wächtern nach Westen. Ihre Wächter schalten die Flugabwehr aus sicherer Entfernung aus; die Mutaliskens verteidigen die Wächter gegen Luftangriffe. Rücken Sie langsam in die Terraner-Basis bei (1) vor, um die Verteidigung mitsamt den Wissenschaftlern auszuschalten. Vorsicht vor den Vergiftern: Die müssen Sie unbedingt vernichten, bevor sie ein »Blutbad« unter Ihren Fliegern anrichten. Wenn der letzte Wissenschaftler erledigt ist, haben Sie gewonnen.

Mission 7

Basen mit **HYDRALISKEN**
sichern

TIP 59: Produzieren Sie massenweise Drohnen, die zwei kleine Stützpunkte im Norden und Süden Ihrer Basis errichten. Sie brauchen außerdem vier Brutstätten, die ausschließlich Hy-



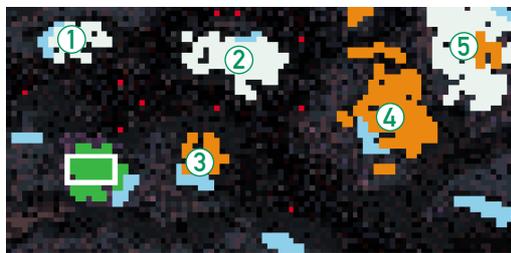
Mission 7: Die einzelnen Protoss-Camps sind schwach verteidigt.

**LEUCHT-
FEUER** mit
Massen
erobern

dralisken produzieren, sobald Ihre Drohnen genügend Rohstoffe abbauen. Verteidigen Sie die drei Basen mit je zwölf Hydraliskanen und einem Overlord.

TIP 60: 48 Ihrer Hydraliskanen und zwei Overlords greifen die Feindbasis (1) an. Sobald alle Protoss vernichtet sind, schicken Sie Duran zum ersten von fünf Leuchtfeuern. Erobern Sie mit derselben Taktik die Leuchtfeuer (2) bis (5). Produzieren Sie in Ihrer Basis ständig Hydraliskanen nach, mit denen Sie Ihre Verluste ausgleichen. Vergessen Sie bei Ihren Angriffen nie die Overlords, da die Protoss über viele Dunkle Templer verfügen. Wenn Duran das fünfte Leuchtfeuer erreicht, ist die Matriarchin gekidnappt und die Mission gewonnen.

Mission 8



Mission 8: Insel um Insel wird aus der Luft erobert.

Zwei
**SCHÖSS-
LINGE** bauen

TIP 61: Errichten Sie eine Zweitbasis mit zwei Schößlingen im Westen, und erforschen Sie alle Upgrades für die Flieger. Die kleine Basis im Norden bei (1) lässt sich verlustfrei durch je zwölf Mutaliskanen und Wächter erobern. Bauen Sie dort Vespín-Gas ab.

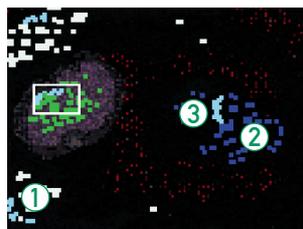
Basen
aus der **LUFT**
zerstören

TIP 62: Ihre Flieger und zwei Overlords erobern erst die Basis (2), dann sofort die südliche Siedlung (3). Für die beiden großen Basen im Osten, (4) und (5), brauchen Sie 24 Mutaliskanen, 18 Wächter, vier Devourer und zwei Overlords. Gehen Sie Stück für Stück vor, und setzen Sie die Mutaliskanen nur ein, wenn Ihre Wächter aus der Luft angegriffen werden. Achtung: Die Dunklen Templer sollte man nur mit Luftunterstützung zum Overmind bringen, denn einige Feind-Zerg sind noch unter der Erde versteckt und eröffnen das Feuer auf Ihre Flieger. Wenn das Overmind beseitigt ist, haben Sie gewonnen.

Mission 9

**VESPIN-VOR-
KOMMEN**
erobern

TIP 63: Sie benötigen 20 Drohnen zum Rohstoffabbau und vier Brutstätten, die ausschließlich Hydraliskanen produzieren. Sobald 36 bereitstehen, erobern Sie die Terraner-Basis im Südwesten (1). Dort bauen Sie Vespín-Gas ab. Diesen Rohstoff brauchen Sie, um eine gewaltige Armee zusammenzustellen.



Mission 9: Die Zeit ist knapp – der erste Angriff muß gelingen.

Auf **HOHE
TEMPLER**
achten

TIP 64: Wenn Sie noch circa zehn Minuten Zeit haben, sollten Sie zum Angriff auf die Protoss-Basis (2) bereit sein. Umgehen Sie dazu die Halbinsel im Süden, um von Osten her anzugreifen. Mit 60 Hydraliskanen, zwei Wächtern, zwei Overlords und einem Ultraliskanen sollten Sie gute Aussichten auf Erfolg haben. Erledigen Sie schnell die Hohen Templer, da ihr Psi-Sturm verheerende Wirkung hat.

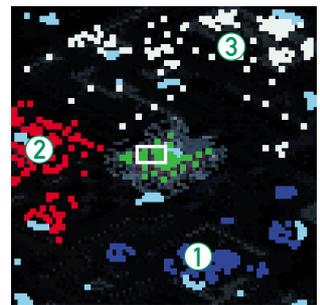
Angriff im
WESTEN

TIP 65: Die letzten Bauten liegen im Westen der Basis bei (3) auf einem Felsplateau und können deshalb nur aus der Luft von den Wächtern angegriffen werden. Sobald das letzte Bauwerk gefallen ist, muß nur noch eine beliebige Einheit zum Tank.

Mission 10

ZWEITE
Basis bauen

TIP 66: Bauen Sie schnell Ihre Basis auf. Sie sollte vier Brutkammern und je sechs Sporen- und Tiefenkolonien enthalten. Direkt im Süden Ihrer Anlage errichten Sie eine zweite.



Mission 10: Die Basen der Terraner und Protoss lassen sich nur unter großen Verlusten einnehmen.

Protoss in
WELLEN
angreifen

TIP 67: Greifen Sie

zuerst den Protoss-Stützpunkt bei (1) mit 36 Hydraliskanen und drei Overlords an. Produzieren Sie ständig Hydraliskanen, die in Zwölfergruppen hinterherfliegen. Falls Sie weniger als 36 Hydraliskanen haben, greifen Sie nicht weiter an, sondern warten sicherheitshalber auf Nachschub. So können Sie die Protoss-Basis Stück für Stück auseinandernehmen und die wertvollen Rohstoffvorkommen erbeuten.

Auf **ATOM-
SCHLÄGE**
achten

TIP 68: Sobald die Protoss nicht mehr im Spiel sind, machen die Terraner richtig Ernst. Verteilen Sie die Overlords an den Rändern Ihrer Basen, und stellen Sie Hydraliskanen bereit. Wenn ein Atomschlag gemeldet wird, müssen Sie den Geist schnell finden und ausschalten. Achten Sie auch auf anfliegende Forschungsschiffe, die mit ihrer Bestrahlung auf Ihre wehrlosen Overlords Jagd machen.

ARCTURUS'
Basis aus der
Luft angreifen

TIP 69: Greifen Sie Arcturus' Basis bei (2) mit 22 Wächtern, 22 Mutaliskanen, vier Devourern und fünf zusätzlichen Overlords an. Schalten Sie zuerst die Luftverteidigung aus. Sobald die Basis keine Kommandozentralen, Raumhäfen, Kasernen und Fabriken mehr hat, werden die restlichen Einheiten inaktiv und so zur leichten Beute.

Hartnäckiger
**GROSS-
ANGRIFF**

TIP 70: Die Terraner-Basis bei (3) läßt sich am besten durch einen gemischten Angriff mit 36 Hydraliskanen, 24 Wächtern und 24 Mutaliskanen zerstören. Bleiben Sie hartnäckig, wenn Ihre Einheiten vernichtet werden, und produzieren Sie schnell nach. Mit dem Fall der letzten Basis ist Brood War gewonnen. Herzlichen Glückwunsch, Sie haben's geschafft. Freuen Sie sich schon mal auf die nächste Addon-CD. **MD**