

Neues von der Starcraft-Front

Starcraft

Das sehnsüchtig erwartete Starcraft verschiebt sich! Wir sagen Ihnen weshalb und präsentieren die neuesten Infos.

Die Spannung steigt fast ins Unermessliche: Was packt Blizzard noch alles in das Echtzeit-Strategiespektakel **Starcraft** – und wann landet es endlich in den Läden? Die erfolgreichen Kalifornier legen so viel Wert auf die Spielbalance, daß der hoffnungsvoll angepeilte weihnachtliche Erscheinungstermin wohl kaum noch zu schaffen ist. Vor allem die drei grundverschiedenen Rassen sind ein Grund dafür, daß sich das Spiel wahrscheinlich bis Anfang nächsten Jahres verzögern wird.

Verzögerungsgrund: die drei Rassen

In **Starcraft** treten drei Völker auf fernen Planeten gegeneinander an: Terraner, Protoss' und Zergs. Im Gegensatz zu **Warcraft 2** unterscheiden sich die drei Kriegs-

parteien nicht nur optisch, sondern spielen sich völlig unterschiedlich. Spezialfähigkeiten wie Tarnvorrichtungen, Übernahme feindlicher Truppen und sich selbst heilende Streiter erlauben für jede Rasse neue, ungewöhnliche Strategien. Gerade deswegen kommt es auf die Spielbalance an – keine Partei darf insgesamt stärker sein als die anderen. Blizzard läßt sich von allem Drängeln un-

geduldiger Fans nicht beeindrucken und feilt immer noch an den Eigenheiten der drei Rassen. Vor allem Besonderheiten wie Bauten, die Sie an eine andere Stelle fliegen dürfen oder die vielen Upgrades der Truppen sind sehr zeitaufwendig auszutesten. Hinzu kommt, daß die drei Kampagnen mit ihren 30 Missionen so angelegt sind, daß Sie nach dem Durchspielen einer Seite die anderen beiden Kampa-



Zergs dürfen nur auf dieser **organischen Masse** bauen.



Wracks enthalten Metall und sind deshalb heiß begehrt.



Terranische Marines nehmen einen **Ultralisk** der Zergs unter Feuer; Rechts rückt Verstärkung an.

gnen gleich mit anspruchsvollen Missionen beginnen – schließlich haben Sie ja schon einige Erfahrung gesammelt. Wir haben für Sie die neuesten Infos über die Kriegsparteien zusammengetragen.

Hochtechnisiert: die Terraner

Die Terraner setzen vor allem auf Technik. Ihre Standardeinheit, der Marine, ist schwer gepanzert und mit einer Chaingun bewaffnet. Spezialeinheiten der Marines rösten ihre Aliengegner mit Flammenwerfern.



Dropships transportieren bis zu acht der Infanteristen und bombardieren ihre Landezone mit Schockbomben. Wraith-Jäger und Ghost-Flieger machen sich mit Energie-Schirmen unsichtbar und greifen den Feind überraschend an. Nur spezielle Einheiten der Zergs und Protoss' können die getarnten Angreifer ausmachen. Leichte Hovercraft-Vultures sorgen für Ressourcen, indem sie Wracks ausschachten. Nur mit einem Granatwerfer und dem Strahlen-Gewehr des Piloten bewaffnet, liegt die Stärke der Vultures in ihrer Geschwindigkeit.



Ein **Protoss-Außenposten** wird von getarnten Terranern beschossen.

Protoss: Psychoterror durch PSI-Kräfte

Das Volk der Protoss' verbindet Technik mit PSI-Kräften und Religion. Da schweben Hohepriester über dem Schlachtfeld und feuern mentale Energiesalven auf ihre Opfer ab. Wer von so einem Geistesblitz getroffen wird, kämpft fortan auf Seite der Protoss'. Hohepriester beschwören auch Kilermaschinen. Dragoons sind hingegen geistig recht minderbemittelt, gleichen ihren Mangel an Intellekt aber durch eine Disintegrator-Wumme aus. Damit beharken sie auch weit entfernte Bodentruppen und holen sogar Flieger vom Himmel. Fliegende Scouts sind mit zwei



Photonen-Kanonen bewaffnet und werfen Minen. Witness-Truppen sind ebenfalls tarnfähig; außerdem verstecken stationäre Arbiters-Stationen ihre nahen Kameraden unter einem Tarnschirm.

Schleimige Bestien: die Zergs

Bei den Zergs sind sogar die »Gebäude« organisch. Diese Rasse hat einen Nachteil: Sie darf nur auf schleimbefleckten Feldern bauen. Wuselige Larven verwandeln sich blitzschnell in tödliche Bestien. Außerdem können sich Zergs in dem schleimigen Untergrund verstecken und ihre Wunden heilen. Trägerschiffe, sogenannte Overlords, dienen als fliegender Parkplatz für Raumjäger. Die Jagdstaffel eines einzigen Overlords radiert in Sekundenschnelle ganze Feindmassen aus. Der Ultralisk ist die mächtigste und größte Bodeneinheit im Spiel. Dieser Riesenkäfer kann die meisten Treffer wegstecken und bringt mit seinen Scheren Tod und Verderben über den Feind.



MD



Getarnte **Wraith-Jäger** starten in ihrer Basis.

Starcraft

Genre: Strategie

Termin: Januar '98

Hersteller: Blizzard

Ersteindruck: Ausgezeichnet

Martin Deppe: »Ich drücke uns allen die Daumen, daß Starcraft doch noch irgendwie 1997 fertig wird. Ich möchte endlich die drei grundverschiedenen Parteien im echten Spiel ausprobieren!«