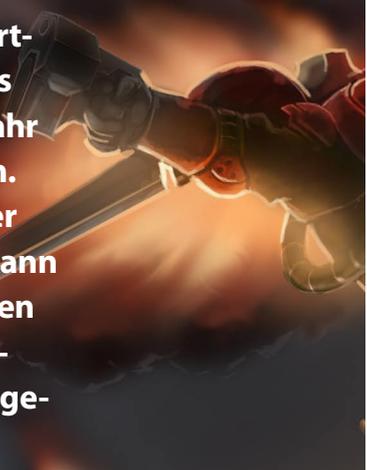


Es ist eine seltsame Mischung aus Fortschritt und Nostalgie: Blizzards neues Echtzeit-Meisterwerk soll nächstes Jahr die moderne Konkurrenz aufmischen. Und zwar, indem es sich exakt wie der neun Jahre alte Vorgänger anfühlt. Kann dieser Balanceakt glücken? Wir wollten es ganz genau wissen, haben die Entwickler besucht, Starcraft 2 erstmals gespielt – und antworten: **Ja!**



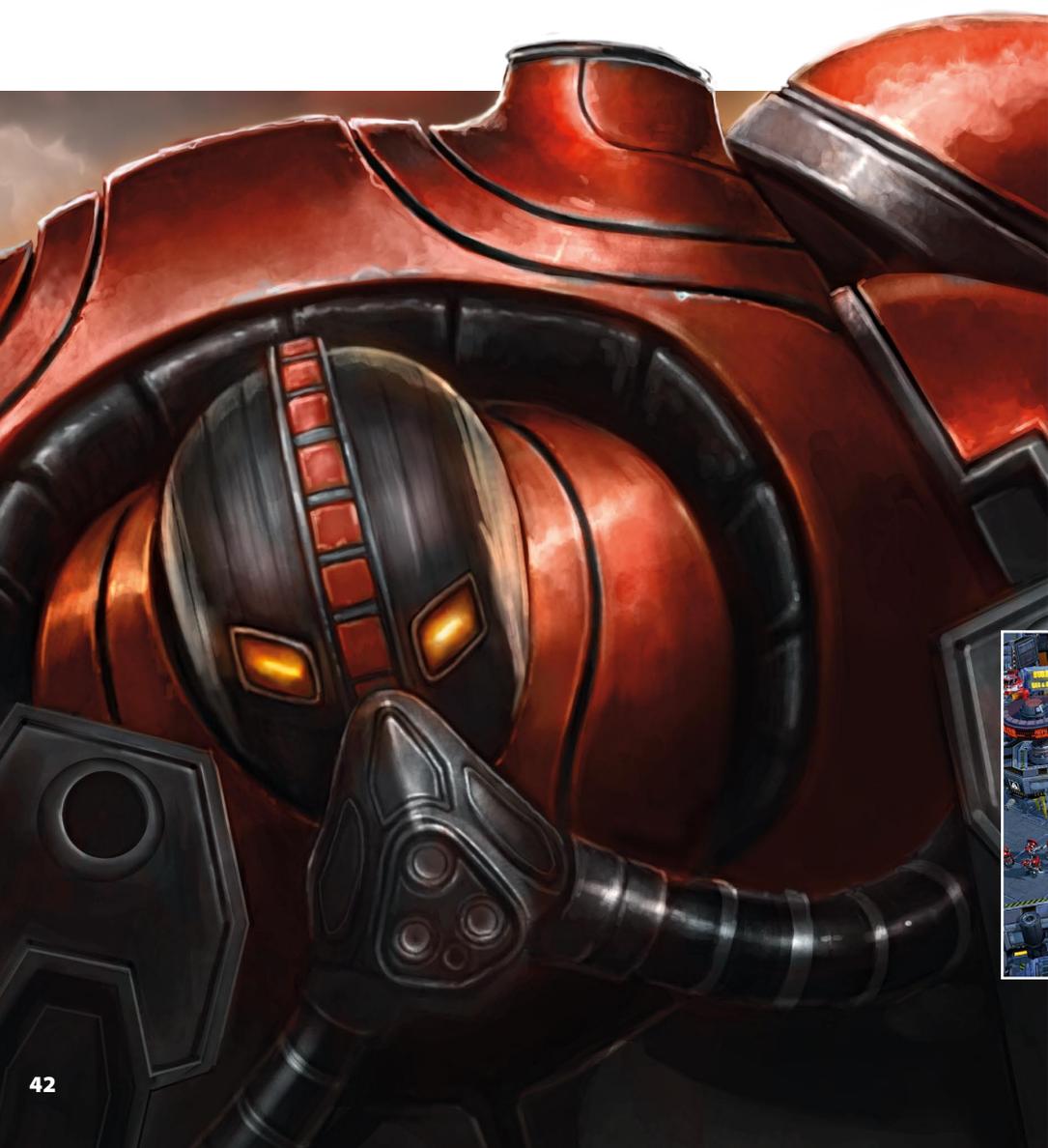
Starcraft 2

Die wichtigste Nachricht ist, dass es nichts Neues gibt. Als Blizzard am 19. Mai **Starcraft 2** ankündigt, stellen die Entwickler gleich klar, dass es sich wie der Vorgänger spielen wird. Das heißt, es gibt keine vierte Fraktion, kein Heldensystem, keine Edelgrafik. Stattdessen setzt **Starcraft 2** auf das, was den Vorgänger ausgezeichnet hat: ausgewogene Schlachten zwischen den drei unterschiedlichsten Par-

teien der Echtzeit-Geschichte. Wieder streiten Terraner gegen Zerg gegen Protoss. Wieder soll jede Einheit nützlich, keine Taktik übermächtig sein – Tugenden, die das neun Jahre alte **Starcraft** bis heute zum Meisterwerk machen. Wird **Starcraft 2** diesem Erbe gerecht? Um das herauszufinden, haben wir Blizzard besucht, die Strategie-Hoffnung angespielt und den ersten Blick auf die Einheiten der Terraner geworfen.

gamestar.de

- Screenshot-Galerie
- Quicklink: 4028
- GameStar TV
- 39/07 (Premium)
- Podcast
- Folge 10
- Online-Special zur Erstankündigung



Inhalt

Ausführliche Preview	42
Mini-FAQ	42
So spielt sich Starcraft 2	43
Bilder vom Hersteller.....	43
Einheiten der Protoss.....	44
Interview.....	45
Wussten Sie schon, dass.....	46
Das Interface.....	48
Das erste Starcraft.....	50
Die Terraner.....	51
Einheiten der Terraner.....	52
Die Landschaften.....	54
Fazit und Ausblick.....	55
Der Fortschritt.....	55

Mini-FAQ

Läuft Starcraft 2 auf meinen PC?

Die Hardware-Anforderungen stehen noch nicht fest. Laut dem Producer Chris Sigaty muss Ihre Grafikkarte allerdings mindestens Pixel Shader der Version 2.0 unterstützen. Dies trifft auf alle DirectX-9-kompatiblen Karten zu, darunter auch ältere Modelle wie die Radeon 9500 und die Geforce FX 5200. Eine DirectX-10-Grafikkarte werden Sie für Starcraft 2 also nicht unbedingt brauchen.

Profitiert das Spiel von DirectX 10?

Auch das steht noch nicht fest. Chris Sigaty erklärt: »Wir planen derzeit noch keine speziellen DirectX-10-Effekte. Doch wir entwickeln die Grafik-Engine ständig weiter und werden uns in den kommenden Monaten sicherlich auch mit diesem Thema befassen.«

Was gibt's Neues in Starcraft 2?

Blizzard entwirft neue Spielkonzepte wie die Warp-Fähigkeit der Protoss sowie die ein- und ausfahrbaren Depot-Mauern der Terraner. Das ermöglicht frische Taktiken, dank derer sich die drei Fraktionen noch stärker voneinander abheben sollen. Zudem kündigen die Entwickler mehrere Neuerungen für die Solo-kampagne und die Internet-Plattform Battlenet an. Was genau sich ändern soll, steht allerdings noch nicht endgültig fest.

Auf den Bildern sieht Starcraft 2 schon so fertig aus! Erscheint es doch noch 2007?

Definitiv nicht. Es gibt zwar bereits eine lauffähige Version, wirklich spielbar ist jedoch erst eine der drei Fraktionen. Schon alleine das sorgfältige Balancing der Einheiten wird Monate dauern. Unserer Einschätzung nach erscheint Starcraft 2 frühestens Ende 2008.



Mit Marines blockieren die Terraner einen Engpass.

So spielt sich Starcraft 2

Alle unsere **Starcraft 2**-Partien beginnen wir mit einem Nexus-Hauptquartier und sechs Drohnen. Logisch, denn wir kommandieren die Protoss. Mit denen ringen wir in den Multiplayer-Matches mal gegen einen, mal gegen drei Rivalen derselben Rasse – die von den Kollegen der internationalen Presse angeführt werden. Beim Start fühlen wir uns sofort heimisch. Das Interface ist genauso aufgebaut wie im Vorgänger: Links unten die Minikarte, rechts unten die Befehls-Schaltflächen wie »Position halten« oder »Gebäude errichten«. In der unteren Mitte zeigen Bilder den Zustand der ausgewählten Einheiten. Das dürfen nun mehr als zwölf sein, derzeit gar beliebig viele. Der Lead Designer Dustin Browder stellt jedoch klar: »Obes ein Auswahllimit geben wird, steht noch nicht fest. Wir müssen erst testen, ob das sinnvoll ist.«

Egal, zunächst wählen wir eh nur sechs Einheiten an, nämlich unsere Drohnen. Die flinken Arbeitsbienen ernten wie gehabt Kristalle und Vespine-Gas. Von Ersteren existiert neben der blauen neuerdings auch eine gelbe Variante. Die wirft mehr Rohstoffe ab, wächst aber nur an umkämpften Orten – das blaue Tiberium von **C&C: Tiberium Wars** lässt grüßen. Das Gas entströmt wieder Geysiren, auf die wir Raffinerien pflöpfen. In Mehrspieler-Partien müssen wir die Rohstoffe allerdings nicht zwingend selbst abbauen, sondern können sie auch mit unseren Verbündeten tauschen.

Um unseren Stützpunkt zu erweitern, erteilen wir einer Drohne bei gedrückter Shift-Taste mehrere Bauaufträge, die sie dann arbeitet. Das geht flott: Wiederum wie im Vorgänger pflanzen die Protoss-Arbeiter Teleport-Wirbel, aus denen sich die Bauten auto-

matisch herauschälen. So errichten wir erstmal einige Pylonen (Energiespender für Gebäude), eine Schmiede (dort werten wir Bodenwaffen und Schilde auf) sowie einen Warp-Knoten. In Letzterem heben wir Infanteristen aus, darunter auch wieder die Berserker, die Gegner mit ihren leuchtenden Armklingen zerreißen. Wie im Vorgänger dürfen wir pro Kaserne jedoch nur bis zu fünf Einheiten in Auftrag geben, die dann nacheinander hergestellt werden. So weit, so altbekannt.

Bauen und beamen

Wir werten den Warp-Knoten allerdings lieber zum Warp-Tor auf. Von dort aus dürfen wir dann alle 30 Sekunden eine Einheit direkt auf die Karte teleportieren – nicht überallhin, sondern nur ins Energiefeld eines beliebigen Pylons. Das kostet zwar Rohstoffe, doch die Bauzeit entfällt: Am Ziel muss

der Nachschub lediglich fünf Sekunden lang stillstehen und ist so lange besonders verwundbar. Diese Taktik lohnt sich aber erst, wenn wir drei bis vier Warp-Tore

Bilder vom Hersteller

Obwohl wir **Starcraft 2** bereits ausführlich spielen durften, stammen alle Bilder im Artikel von Blizzard selbst – und offensichtlich sogar aus unterschiedlichen Versionen des Spiels. So sind die Space Marines der Terraner mal mit, mal ohne tragbaren Schutzschild zu sehen. Die meisten Gebäude, Einheiten und Effekte sehen jedoch so aus, wie wir sie auch beim Probe-spiel gesehen haben. Nur das Mündungsfeuer einiger Einheiten wirkt nachbearbeitet.



Die Terraner attackieren einen Stützpunkt der Protoss. Der kolossale Thor auf der Klippe (links oben) setzt gerade seine Artillerieschlag-Fähigkeit ein. Die Vikings rechts unten können sich in Raumjäger oder Mechs verwandeln.



Im Dschungel überfallen **Colossi** der Protoss einen menschlichen Stoßtrupp. Dabei wirken sich die Höhenstufen aus: Die Giganten auf den Tempelmauern nehmen weniger Schaden.

besitzen. Im Halbminuten-Takt rufen wir dann pro Tor eine Einheit herbei und können so flexibel auf Angriffe reagieren: Falls der Gegner etwa Flieger schickt, beamen wir einige Stalker zum nächsten Pylon. Denn die vierbeinigen Läufer knacken Lufttruppen locker. Das Nachschub-Shopping ist zudem komfortabel: Mit der W-Taste wählen wir alle Warp-Tore an, klicken dann im Interface die gewünschten Einheiten an und setzen sie auf der Karte ab.

Überfallen und hauen

Auch im Angriff ist die Teleport-Taktik nützlich, und zwar dank der Phase Prisms. Diese Flieger dienen eigentlich als Truppentransporter. Wenn sie jedoch stillstehen, können sie ein Pylon-Energiefeld erzeugen – in das wir Truppen teleportieren. Der schwedische Kollege stöhnt frustriert, als wir mit einem Phase Prism zu einer schutzlosen Flanke seiner Basis schweben, dort das Energiefeld einschalten und flugs drei Dunkle Templer herbeirufen. Die unsichtbaren Klingenkämpfer zerhauen mehrere Gebäude, bevor unser Rivale ein Gegenmittel ausheckt: Mit einer getarnten Beobachter-Flugdrohne entdeckt er die dünn gepanzerten Templer und schnetzelt sie mit Berserkern.

Dabei fällt uns eine KI-Neuerung auf: Als unsere Kämpfer attackiert werden, lassen sie automatisch von den Gebäuden ab und setzen sich zur Wehr. Das hat Vor- und Nachteile. So können die Templer zwar vielleicht die Angreifer erledigen. Wenn wir aber rasch ein Bauwerk plätten wollen, nervt es, dass unsere Einheiten lieber gegen Truppen fechten. Immerhin können wir die Automatik umgehen, indem wir den Angriffsbefehl auf das Ziel wiederholen.

Den Templer-Schlamassel hätte sich unser Rivale ersparen können, indem er Phasenkanonen gebaut hätte. Denn wie gehabt erspähen die Abwehrtürme getarnte Angreifer. Zudem haben sie ein neues Talent: Sie können

sich in eine mobile Energieform verwandeln, den Standort wechseln und an neuer Stelle rematerialisieren. Dabei dürfen sie nicht den Einflussbereich der Pylone verlassen, sonst lösen sie sich auf. Sei's drum: Wenn unser Konkurrent Kanonen gehabt hätte, hätten wir eben andere Einheiten teleportiert. Denn das geht mit allen, die wir im Warp-Tor rekrutieren dürfen, also auch mit Berserkern, Stalkern, Immortals, Soul Huntern sowie Hohen Templern.

Sprinten und fressen

Der Haken dabei: Wie im Vorgänger sind die Truppen der Protoss elend teuer; Stalker, Immortals und Soul Hunter müssen wir im Kybernetik-Kern sogar erst per

Upgrade freischalten. Abwechslungsreich: Alle Einheiten haben sinnvolle Spezialtalente. Berserkern spendieren wir den »Ansturm«, damit sie fortan auf nahe Gegner zusprinten. Stalker dürfen wir dank der »Blink«-Ausrüstung alle paar Sekunden teleportieren, aber nur an Orte in ihrem Sichtbereich. So überspringen wir mit den vierbeinigen Krabblern Schluchten, um unserem Gegner in den Rücken zu fallen.

Mit den ebenfalls vierbeinigen Immortals stürmen wir hingegen mitten ins Kampfgetümmel. Denn ihre Schilde nehmen kaum Schaden, wenn sie von Großkalibern wie terranischen Panzern oder von Abwehrtürmen beharkt werden. Beim Angriff auf Stützpunkte

Einheiten der Protoss



Der **Soul Hunter** frisst die Seelen erledigter Lebewesen und erhöht so seine Feuerkraft.



Mit den unsichtbaren, dünn gepanzerten **Dunklen Templern** zerklopfen Sie im Nu Gebäude.



Die **Hohen Templer** zerblitzen Feinde mit Psi-Stürmen oder setzen sie in Kraftfeldern fest.



Wenn sie die Waffen **überladen**, beschießen die Phönixe alle Zerg-Mutaliskn zugleich.

stapfen wir mit einigen Unsterblichen voraus, um das Feuer der Verteidiger von der Hauptarmee abzulenken. Vor leichten Kämpfern wie Berserkern oder Marines müssen sich die Immortals aber hüten, gegen deren Attacken ist der verstärkte Schild nutzlos. Auch die Energieblitze der Soul Hunter hält er nicht ab: Die fiesen Seelenjäger sehen aus wie Protoss auf schwebenden Surfbrettern. Wenn in ihrer Nähe ein feindliches Lebewesen (also kein Roboter oder Vehikel) stirbt, fressen sie dessen Seele und erhöhen so dauerhaft ihre Feuerkraft. Im Kampf gegen Zergling-Horden dürften die Jäger daher rasch zu mächtigen Veteranen reifen.

Blitzen und grillen

Zurück zum Warp-Knoten oder -Tor, wo wir neben Dunklen auch Hohe Templer anheuern. Die Psi-Spezialisten können Feindgruppen in schimmernde Kristallkraftfelder einschließen und damit 15 Sekunden lang aus dem Spiel nehmen – so wie im Vorgänger die Arbiter-Flieger. Im Templer-Archiv lehren wir die Magier Psi-Stürme, mit denen sie Truppenhaufen zerblitzen. Das ist be-

sonders effektiv, wenn wir die Magier hinter einer Farnhecke verbergen. Denn hohe Pflanzen blockieren in **Starcraft 2** die Sicht aller Einheiten. Mit einer getarnten Beobachter-Drohne spähen wir dann aus, ob sich Feinde nähern. Oder wir erobern eines der neuen neutralen Observatorien: Wenn eine unserer Bodeneinheiten neben dem Spähposten stehen bleibt, leuchtet er im großen Umkreis den Kriegsnebel. Doch zurück zum Templer: Sobald Gegner an seinem Versteck vorbeistapfen, entfesseln wir zwei Stürme und sehen zu, wie die blauen Blitzwolken acht Sekunden lang ihre Opfer dezimieren. Beim Talenteinsatz verbrauchen die Psi-Zauberer wie gehabt Energie, die sich allmählich wieder auffüllt.

Zwei beliebige Templer – egal, ob Hohe oder Dunkle – dürfen wir zum Twilight Archon verschmelzen. Dieser Psi-Krieger hat wie im Vorgänger keine Spezialtalente, aber selbst starke Schilde; Boden- und Luftziele grillt er mit Blitzen. Wenn jedoch sein Schutzschirm versagt, geht auch der dürre Körper des Archons rasch zu Bruch. Apropos Schutzschirm: Wir haben in **Starcraft 2** die

Interview

mit Dustin Browder



Dustin Browder ist der Lead Designer von Starcraft 2. Er wechselte am 14. März 2005 zu Blizzard, zuvor arbeitet er für Electronic Arts unter anderem an Schlacht um Mittlerde.

GameStar ❖❖❖ **Dustin, Starcraft 2 ist nicht sonderlich innovativ. Warum orientiert ihr euch so eng am Vorgänger und verzichtet auf weltbewegende Neuerungen?**

❖❖❖ **Dustin Browder** Hey, sei mal nicht unfair. Wir arbeiten derzeit an Neuerungen, die nur noch nicht spruchreif sind – zum Beispiel bei der Kampagne und beim Battlenet.

❖❖❖ **Der Kern des Spiels bleibt trotzdem gleich, zum Beispiel gibt es keine vierte Fraktion. Warum?**

❖❖❖ Weil wir uns stattdessen vorgenommen haben, die Unterschiede zwischen den drei Rassen auszuarbeiten und zu vertiefen. Denn die grundverschiedenen Parteien waren eine der größten Neuerungen im ersten Starcraft. Wir glauben, dass wir diese Stärke noch ausbauen können.

❖❖❖ **Wie packt ihr das an?**

❖❖❖ Mit den neuen Einheiten und Spezialfähigkeiten. Denk nur mal an das Warp-Talent, das den Protoss völlig neue Taktiken ermöglicht. Außerdem spielt das Gelände eine größere Rolle, weil manche Bodentruppen mühselos Höhenstufen überwinden können, zum Beispiel der Protoss-Colossus.

❖❖❖ **Wie entscheidet ihr, welche Ideen ins Spiel kommen?**

❖❖❖ Wir bauen nicht aufs Geratewohl Neuerungen ein, sondern machen uns vorher Gedanken, ob sie auch sinnvoll sind. Dann testen wir sorgfältig – und werfen Dinge auch wieder raus, wenn sie uns nicht gefallen.

❖❖❖ **Bei der Warcraft-Serie war Blizzard dabei aber mutiger. Deren dritter Teil machte ein Riesensatz nach vorne und führte unter anderem Helden ein, die Erfahrung sammeln. Warum macht die Starcraft-Reihe einen kleineren Schritt?**

❖❖❖ Starcraft 2 soll eben das Spielgefühl des Vorgängers bewahren: Der erste Teil ist ein erstklassiges Echtzeit-Strategiespiel und daher auch ohne radikale Neuerungen eine hervorragende Grundlage für einen unterhaltsamen Nachfolger.

❖❖❖ **Das erste Starcraft wird in Südkorea regelrecht verehrt, Fernsehsender übertragen dort sogar Live-Partien. Hattet ihr Angst, dass die dortigen Fans einem allzu ungewöhnlichen und innovativen Nachfolger den Rücken kehren würden?**

❖❖❖ Mit Angst hat das nichts zu tun. Und mit Korea auch nicht, zumindest nicht nur: Weltweit gibt es Millionen von Starcraft-Fans. Die wünschen sich keinen abgedrehten Nachfolger, sondern einen, der sich auf die klassischen Starcraft-Tugenden besinnt. Starcraft 2 wird aber mehr als eine reine Neuauflage des ersten Teils, mit den neuen Truppentypen und Talenten frischen wir das Spielerlebnis auf: Die Fans dürfen endlich wieder neue Taktiken ausknobeln.

❖❖❖ **Starcraft 2 wird voraussichtlich 2008 in den Handel kommen...**

❖❖❖ Augenblick, das habe ich nicht gesagt. Wir veröffentlichen das Spiel erst, wenn es komplett fertig ist.

❖❖❖ **Richtig so. Aber wenn Starcraft 2 erscheint, wird es dann nicht technisch veraltet sein? Die Grafik sieht schon heute recht polygonarm aus.**

❖❖❖ Die Techniker verfeinern derzeit die Engine, etwa mit neuen Licht- und Schatteneffekten, wuchtigeren Explosionen und schöneren Laserstrahlen. Was man auf den Bildern sieht, ist also noch lange nicht fertig. Ich glaube, dass jeder Käufer rufen wird: »Oh, was für ein schönes Spiel!«



Der **Twilight Archon** haut kräftig drein. Um ihn zu erschaffen, müssen Sie zwei Templer opfern.



Wie zuvor verschießt der **Räuber** explosive Scarab-Krabbler, die Sie einzeln nachkaufen müssen.



Bis zu acht Jäger sausen aus dem **Tempest**, dessen Schilde aber gegen Luftangriffe nutzlos sind.



Das **Star Relic** beherrscht nützliche Spezialfähigkeiten und ist somit der Erbe des Arbiters.



Nach dem Warp-Teleport muss der **Nachschub** fünf Sekunden lang stillstehen.



Mehrere **Warp Rays** der Protoss konzentrieren ihr Strahlenfeuer auf einen terranischen Rakettenturm – und erledigen diesen so binnen Sekunden.

Die Protoss attackieren einen **terranische Vorposten**, der von Marines **1**, Belagerungspanzern **2**, Bunkern **3** und einem Geist **4** verteidigt wird. Obwohl die Schilde ihrer Immortals **5** das Feuer der Panzer schlucken, brauchen die Protoss dringend Nachschub. Also erzeugen sie mit dem Phase Prism **6** ein Pylon-Energiefeld, in das sie mit ihrer Warp-Fähigkeit Infanterie **7** teleportieren.

Schildbatterien vermisst, mit denen wir im Vorgänger geschwächte Kraftfelder aufladen konnten. »Die gibt's noch nicht«, führt Browder aus. »Wenn die Tester sie fordern, bauen wir sie ein.«

Kriechen und staksen

Die Infanterie mag mächtig sein, die restlichen Bodentruppen ste-

hen ihr aber in Nichts nach. In der Roboterfabrik rekrutieren wir neben den fliegenden Phase Prisms und Beobachtern auch wieder Räuber. Die kriechlahmen Metallraupen äschern Gebäude mit explosiven Scarab-Krabblern ein, die wir wie im Vorgänger einzeln kaufen müssen. Noch ist die Balance aber nicht optimal: Obwohl die Räuber viel Schaden anrichten, haben wir sie in unseren Testläufen fast nie benutzt. Schließlich gibt's nun den Colossus!

Der dreibeinige Riesenläufer ist doppelt so teuer wie ein Räuber, verursacht dafür aber keine Munitionskosten. Bauten und Einheiten fackelt er mit Plasmastrahlen ab. Während die meisten anderen Bodentruppen zum Höhenwechsel auf Rampen angewiesen sind (die nun hin und wieder von zerstörbaren Felsen blockiert werden), stakst der Colossus einfach eine Böschung hinauf oder hinab. Weil Truppen auf Anhöhen im Kampf gegen Flachland-Feinde weniger Schaden nehmen, erklimmen wir mit dem Riesen vor jedem Geplänkel einen Hügel – und flüchten so zugleich vor Nahkämpfern. Allerdings müssen wir den Colossus stets mit Stalkern vor Luftschlägen schützen.

Überladen und hetzen

Womit wir bei der Protoss-Luftwaffe wären, die im Raumportal vom Stapel läuft. Der Scout aus dem Vorgänger musste dem Phönix weichen, einem Raumjäger, der mit Fliegern kurzen Prozess macht und zudem seine Kanonen überladen kann. Dann schießt er kurzfristig auf alle nahen Flugzeuge gleichzeitig. Danach hängt der Phönix kurzzeitig kampf- und bewegungsunfähig in der Luft. Wir müssen die Attacke also gut timen, um alle Feinde zu erledigen. Sonst schießen die mühelos unsere geschwächten Jäger ab.

Das klappt bestens, als uns ein englischer Kollege mit einer Tempest-Flotte attackiert. Die Tempests sind die Erben der Trägerschiffe: Aus ihnen schwirren bis zu acht diskusförmige Abfangjäger, die wir (wie die Räuber-Munition) einzeln kaufen müssen. Ihre Schilde schützen die Pötte aber nur gegen Beschuss vom Boden, Luftangriffe durchlöchern direkt den Rumpf. Als unsere Phönixe ihr Überladen-Talent einsetzen, zerstören sie so fünf Träger auf einmal. Das soll jedoch nicht heißen, dass die Tempests generell schwach sind: Bei Angriffen auf ▶▶

Wussten Sie schon, dass...

...bei Blizzard derzeit rund 40 Entwickler an Starcraft 2 arbeiten? Hinzu kommen mehrere externe Firmen, die sich etwa um die generierten Zwischensequenzen kümmern.

...Blizzard im kalifornischen Irvine ein neues Bürogebäude baut, in dem es auch einen Souvenirladen, ein Museum und ein Kino geben soll? Zudem bietet der Neubau Platz für bis zu vier Entwicklerteams; neben World of Warcraft und Starcraft 2 kann Blizzard folglich an zwei weiteren Projekten arbeiten.

...Blizzard einen Kinofilm zu World of Warcraft plant, an dem angeblich auch der Kultregisseur Steven Spielberg mitwirken soll? Gerüchten zufolge denken die Entwickler außerdem über einen Diablo-Streifen nach.

...im Blizzard-Foyer eine Statue und ein Logo zum Konsolen-Actionspiel Starcraft Ghost prangen, obwohl dessen Entwicklung offiziell auf Eis liegt? Der Blizzard-Vizepräsident Rob Pardo hofft in einem Interview, die Arbeiten »eines Tages« wieder aufnehmen zu können.



Die Marines wehren sich verzweifelt gegen die Warp Rays, die ihre **Kaserne** schmelzen.

Stützpunkte schlucken ihre Schutzschirme das Feuer der Abwehrtürme, während ihre Abfangjäger die Bauten zerbröseln.

Strahlen und sprengen

Ebenso nützlich bei Basisüberfällen sind die Warp Rays. Je länger diese fliegenden Dauerstrahler auf ein Ziel feuern, desto mehr Schaden richten sie an. Wenn wir drei bis vier Warp Rays auf dasselbe Ziel hetzen, schmelzen wir zähe Gebäude wie den Nexus oder mächtige Einzelkämpfer wie das Protoss-Mutterschiff binnen Sekunden. Gegen mehrere Feinde sehen die Warp Rays aber kein Licht: Wir nehmen einen feindlichen Strahler mit einigen Phönixen aufs Korn. Weil er seine Feuerkraft langsam aufbauen muss, dauert es einige Sekunden, bis der Warp Ray die Schilde des ersten Jägers durchdringt. In der Zeit haben ihn die restlichen Angreifer längst schrottreif geschossen.

Das Star Relic schließlich beherrscht nützliche Spezialfähigkeiten. So kann das Fluggerät nahe Bodentruppen in einem Tarnfeld verstecken, wobei es selbst aber sichtbar bleibt und noch dazu stillstehen muss. Wie einst die Hohen Tempel darf das Star Relic zwei Halluzinations-Kopien einer Einheit erzeugen. Die kurzlebigen Klone richten keinen Schaden an, lenken aber Gegner ab. Am mächtigsten ist die »Detonate«-Superwaffe, die wir erst erforschen müssen: Wenn unser Star Relic eine Einheit einige Sekunden lang mit einem blauen Waberstrahl anvisiert, explodiert diese! Das Opfer muss also flüchten oder das

Das Interface

Öffnet das **Options- und Speichermenü**.

Hier schließen Sie **Bündnisse** und **tauschen Rohstoffe** mit Ihren Alliierten.

Ihre **Ressourcenvorräte** (Kristalle und Gas) sowie das **Bevölkerungslimit**.

Zeigt in Solo-Einsätzen die **Ziele** an.

Mit diesen **Schaltflächen** blenden Sie auf der Minikarte das Terrain und die Truppen aus oder markieren eine Stelle für Ihre Verbündeten.

Die **Radar-Minikarte**.

Hier sehen Sie den Zustand sowie die Upgrades der **angewählten Einheit**.

Hier erteilen Sie **Befehle** wie »Angriff«.

Star Relic abschießen. Letzteres ist recht einfach, der Flieger trägt nur wenige Treffer – weshalb wir ihn gut beschützen müssen.

Sengen und saugen

Die letzte und ansehnlichste Protoss-Einheit ist das Mutterschiff. Von diesem Superbrummer dürfen wir stets nur ein Exemplar besitzen – aber das genügt auch!

Denn das Mutterschiff verfügt nicht nur über einen vernichtenden Standardangriff, sondern auch über mächtige Spezialwaffen. Um alle freizuschalten, müssen wir den Flieger zweimal aufwerten; so stärken wir zudem seine Schilde und seine Hülle. Eine teure Angelegenheit: Der Bau des Mutterschiffs verschlingt 400 Kristalle sowie 400 Gas und be-

legt 10 Bevölkerungspunkte. Diese sind wie im Vorgänger auf 200 begrenzt. Zum Vergleich: Ein Berserker kostet zwei, ein Colossus acht Punkte. Für jedes der beiden Mutterschiff-Upgrades berappen wir weitere 300 Kristalle und 300 Gas, der voll ausgebaute Flieger kostet also 1000 Kristalle und 1000 Gas – dafür gibt's zehn Berserker oder fünf Räuber.



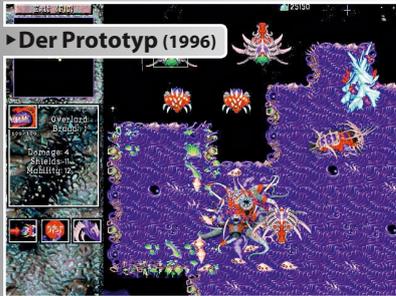
Mit dem **Planetenknacker** verwandelt das Mutterschiff den Boden unter sich in ein Inferno.



Das mächtige **Mutterschiff** attackiert im Alleingang einen terranischen Stützpunkt

Das erste Starcraft

Nachdem **Warcraft 2** Ende 1995 erschienen war, wollte Blizzard unbedingt ein weiteres Echtzeit-Strategiespiel entwickeln. Bereits früh stand fest, dass darin drei grundverschiedene Rassen kämpfen sollten – der Grundstein für den späteren Erfolg von **Starcraft**.



Die **erste Fassung** von Starcraft glich Warcraft 2 wie ein Orc dem anderen – und erntete dafür viel Kritik. Blizzard beschloss daher, das Spiel komplett zu überarbeiten.



Nach der **Überarbeitung** sah Starcraft besser aus, richtig hübsch war's aber immer noch nicht. Blizzard konzentrierte sich bereits zu diesem Zeitpunkt auf das Balancing.



Im selben Jahr machte Starcraft **große Fortschritte**: Bereits Anfang 1998 konnte der Betatest beginnen, in dem Blizzard weiter an der Ausgewogenheit der Völker feilte.



Als Starcraft im 31. März 1998 **erscheint**, ist es technisch veraltet, der Testaufwand hat sich aber gelohnt: Die drei Rassen spielen sich unterschiedlich, sind aber gleichwertig. Blizzard hat sein Ziel erreicht – und reicht am 18. Dezember 1998 noch das sehr gute Addon **Brood War** nach.

Egal, das Mutterschiff ist's wert. Wenn es vom Stapel läuft, kann es sich bereits selbst heilen. So repariert der Pott einige Schadenpunkte, leert zugleich aber rapide seine Energievorräte. Zudem darf er Zeitbomben werfen. Die erzeugen je eine kleine, schimmernde Kuppel, unter der alle feindlichen Truppen und Geschosse verlangsamt werden. Als wir die Bombe über einer Phasenkanone zünden, kriechen deren sonst rasante Energiekugeln auf das Mutterschiff zu – und verpuffen schließlich. Unser Dickpott schießt derweil ungerührt weiter und ächsert den Abwehrturm ruckzuck ein.

Das erste Upgrade bringt dem Mutterschiff den Planetenknacker, mit dem es 15 Sekunden lang den Boden unter sich versengt. Einheiten können diesem Inferno zwar entkommen, Gebäude zerbröseln aber rasch. Wenn wir den Flieger zum zweiten Mal aufwerten, kommt das Schwarze Loch hinzu, mit dem er komplette Flotten ins Nirwana saugt. Einmal zerstören wir so sogar das gegnerische Mutterschiff, das mit einem schicken Verzerreffekt in den Wirbel taumelt. Unbesiegbar sind die mächtigen Mamas also nicht.

Erneuern und flackern

Unserem Eindruck nach erweitert Blizzard die Protoss durchweg sinnvoll, die Einheiten und Spezialfähigkeiten ermöglichen interessante neue Taktiken – besonders dank des Warp-Teleports, der die Kämpfer deutlich flexibler



Protoss im Bruderkrieg: **Stalker** umzingeln mehrere Berserker sowie einen Colossus.

macht. Dennoch hat die Rasse die gleichen Stärken und Schwächen wie im Vorgänger: Ihre Einheiten sind stark und teuer; zu Beginn einer Partie müssen sie eine zähe Aufbauphase durchstehen. Veteranen werden sich also rasch mit den neuen Protoss anfreunden.

Die augenfälligste Neuerung von **Starcraft 2** ist aber die 3D-Grafik, die Kamera steuern wir wie in **Warcraft 3**. So dürfen wir zwar nah ran zoomen, aber nicht sonderlich weit heraus; zudem können wir die Ansicht nicht frei drehen. Das stört aber kaum, weil das Spiel aus der Standard-Perspektive meist übersichtlich ist, Truppen werden nicht verdeckt – auch, weil das 3D-Terrain (E-Sport-freundlich) simpel aufgebaut ist. So gibt's keine fließenden Hügel, sondern wie zuvor klar durch Böschungen begrenzte Hö-

henstufen. Dafür lockert Schmuck wie rissige Protoss-Statuen und bunte Pflanzen die Karten auf.

Truppen und Bauten bestehen aus relativ wenigen Polygonen, sind aber butterweich animiert: Warp Rays etwa fahren vor dem Angriff ihren Fokuskristall aus, Templer schweben mit wehendem Umhang über den Boden. Auch die Spezialeffekte sind ansehnlich: Der Schutzschild des Mutterschiffs flackert bei Raketen Treffern, Gebäude zerkrachen in Einzelteile, die dank Physik-Engine realistisch zu Boden scheppern. Technisch gesehen sieht **Starcraft 2** gegen Prachtkonkurrenten wie **Company of Heroes** oder **Spellforce 2** zwar schon jetzt etwas alt aus, dafür ist der Stil stimmig, Truppen und Bauten der Protoss wirken wie aus einem Guss – eine Tugend aller Blizzard-Spiele.



Beim Sturmangriff schicken die Protoss **Immortals** vor. Die Krabblen nehmen weniger Schaden im Kampf gegen schwere Einheiten.

Die Terraner

Blizzard gewährte uns den weltweit ersten ausführlichen Blick auf die neuen Einheiten und Gebäude der Menschen – in einer vorgefertigten Schlacht zwischen zwei terranischen Armeen. Das Gefecht beginnt mit einer Kommandozentrale, die behäbig ins Bild schwebt. Logisch, wie im ersten **Starcraft** können die wichtigsten Bauten der Terraner fliegen, neben dem Hauptquartier zum Beispiel auch die Fahrzeugfabrik und die Kaserne. So errichten Sie fix Außenposten oder verlegen notfalls Ihre Basis. Als die Zentrale landet, surren allerdings einige WBFs (kurz für »Weltraumbaufahrzeuge«) heraus, denn in **Starcraft 2** darf das Gebäude bis zu fünf davon transportieren. Die Arbeiter ziehen

dann am Zielort sofort Abwehrtürme hoch oder beginnen mit der Kristall- und Gasernte.

Auch die anderen Gebäude vereinen Bewährtes mit Neuem. Nach der Zentrale landen eine Kaserne und eine Fabrik. An beide dürfen Sie wieder je einen Anbau koppeln, etwa einen Reaktor oder ein Labor. Ersterer fügt dem Gebäude eine weitere Auftragswarteschlange hinzu, sodass Sie dort fortan zwei Einheiten gleichzeitig rekrutieren können. Laborschalten fortschrittliche Truppen frei, zudem erforschen Sie hier Upgrades – natürlich je nach angedocktem Gebäude andere. Weil Fabriken sowie Kasernen über die gleichen Nebenbauten verfügen, können Sie diese tauschen. Wer etwa dringend Panzer braucht,

koppelt die Kaserne vom Reaktor ab und lässt die Fabrik daneben landen, damit diese zwei Vehikel auf einmal herstellen kann.

Spüren und markieren

Hauptquartier, Fabrik, Kaserne – damit steht der Stützpunkt. Um ihn zu verteidigen, setzen die Terraner auf Bunker, aus denen bis zu vier Soldaten feuern. Rakentürme blasen Flugzeuge vom Himmel. Neu sind die Sensorposten, die unsichtbare Einheiten aufdecken. Noch wichtiger ist aber, dass die Spürnasen nach dem Upgrade zum Radarturm im großen Umkreis durch den Kriegsnebel blicken und frühzeitig vor Überfällen warnen: Auf der Mini-karte und in der 3D-Ansicht werden so eigentlich verdeckte

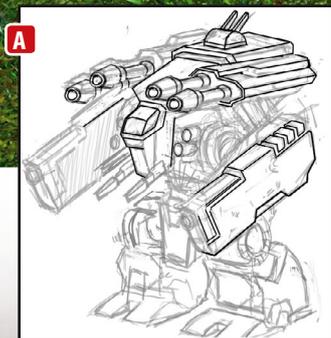


Panzer können sich wieder in den **Artilleriemodus** versetzen.



Bunker und Marines schützen eine Fabrik vor den **Zerglingen**.

Mit **Thor-Kolossen** und **Cobra-Schwebepanzern** überfallen die Terraner einen feindlichen Vorposten. Der Thor ist die größte und kampfstärkste Menschen-Einheit, unten sehen Sie seine Evolution von der Konzeptzeichnung **A** über die Farbskizze **B** und das Stimmungsbild **C** bis zum fertigen 3D-Modell **D**.





Die Terraner haben Nebenbauten errichtet: An der Fabrik (oben) hängt ein Labor **1**, an der Kaserne (unten) ein Reaktor **2**. Die flugfähigen Produktionsgebäude können ihre Erweiterungen untereinander austauschen.



Zur Basisverteidigung nutzen die Menschen wieder Bunker und Raketentürme. Die Sensor- **1** und Radartürme **2** sind hier nicht zu sehen, dafür steht rechts neben dem Bunker ein bislang unbekanntes MG-Geschütz.



Die Depots der Terraner lassen sich jederzeit im Boden versenken und wieder auffahren.



Ihr Hauptquartier haben die Menschen zur wehrhaften Festung aufgewertet.

Eine Horde **Zerglinge** brandet gegen die terranische Basis, wie im Vorgänger setzen die schleimigen Aliens wieder auf Massenangriffe. Die Menschen wehren sich verzweifelt.

Feinde mit roten Punkten markiert. Ein Haufen solcher Radarechos nähert sich nun dem Stützpunkt. Als sie ins Sichtfeld der Verteidiger stürmen, entpuppen sich die Punkte als Space Marines – die sofort sterben. Denn in der Basis stehen auch Belagerungspanzer, die sich in den stationären Artilleriemodus versetzen und so kräftig austeilen können.

Bomben und wandeln

Das Lager ist erstmal sicher, die Verteidiger rücken mit einigen Marines vor. Aber nicht weit: Zwei terranische Schlachtkreuzer halten die Fußsoldaten auf. Die be-

hängigen Pötte feuern wie gehabt mit dicken Lasern, die aber sehr langsam nachladen. In **Starcraft 2** erforschen Sie für Ihre Kreuzer außerdem eine von zwei Extrawaffen: Entweder die aus dem Vorgänger bekannten Yamato-Kanone, die mit einem Schuss einen Raketenturm zerbröseln. Oder die neuen Plasmatorpedos, deren Flächenbombardement kurzen Prozess mit Bodentruppen macht – auch mit den Marines, die unter dem Torpedohagel zerplatzen.

Schlachtkreuzer sind mächtig, aber nicht unbesiegbar: Die Verteidiger kontern mit Vikings, flinken Raumjägern, deren Schwarm-

raketen die Großraumer fix auf den Boden der Tatsachen zurücksprengen. Vikings dürfen sich zudem von Fliegern in MG-Mechs verwandeln. Wenn die feindliche Luftabwehr zu stark ist, können Sie diese so am Boden umgehen. Die Kampfläufer feuern auf Boden- sowie Luftziele, sind aber im Gegensatz zur zähen Flugform dünn gepanzert: Als sie in eine Feindbasis vorstoßen, werden sie von Marines zerlegt, die gut geschützt aus Bunkern ballern.

Jagen und hüpfen

Elende Marines! Die Menschen beschließen, die feindliche Infan-

terie fortan mit Banshees zu jagen. Diese schnellen Helikopter decken Bodentruppen mit Schnellfeuer-Laserblitzen ein – und das mit Schmackes: Als die Banshees eine Gruppe Marines aufstöbern, ist die blitzschnell Geschichte. Im selben Streich sprengt die tödliche Flugtruppe auch noch die gegen Luftangriffe wehrlosen Belagerungspanzer, die in der Nähe herumstehen. Als Viking-Raumjäger nahen, müssen die Banshees allerdings flüchten – dabei kommt ihnen sehr gelegen, dass sie sich dank ihres Tarnvorrichtungs-Upgrades kurzfristig unsichtbar machen können.

Einheiten der Terraner



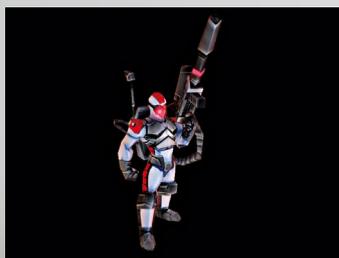
Die MG-bewehrten **Space Marines** bilden auch in Starcraft 2 das Rückgrat der Menschenarmee.



Weil sie per Jetpack Abhänge überspringen, eignen sich die **Reaper** für Überraschungsangriffe.



Cobras sind flinke Schwebepanzer, die sowohl auf Boden- als auch auf Luftziele feuern können.



Wie im Vorgänger schleichen die Terraner mit den **Geistern** herum und rufen Atomschläge herbei.



Wie funktioniert das? **Dustin Browder**, der Lead Designer von Starcraft 2, zeigt Michael Graf die Terraner-Einheiten.

Da die gegnerischen Verteidiger nun dezimiert sind, stoßen die Terraner abermals in Richtung Feindbasis vor. Hierzu setzen sie auf Reaper-Soldaten, die mit ihren Jetpacks Abhänge überspringen und so Bunker umgehen. Bewaffnet sind die Hüpfen mit Pistolen. Die haben eine geringe Reichweite, eignen sich aber ideal, um bei überraschenden Jetpack-Überfällen flugs ein paar Arbeiter niederzustrecken. Zudem darf jeder Reaper alle 30 Sekunden eine Zeitbombe an ein Gebäude oder eine Einheit heften. Ein Symbol und ein roter Balken zeigen in der Spielsicht, wo der Sprengsatz klebt und wann er detoniert – so lange kann der Feind ihn anvisieren und zerstören. Wenn das misslingt, zerfetzt die Explosion schon mal eine Fabrik. Als die Reaper einige Gebäude gesprengt haben, preschen sie zur Kommandozentrale vor. Schlechte Idee, denn der Gegner hat sein Hauptquartier zur Festung aufgewertet: Vom Dach feuert ein Laserturm,

der die Soldaten zerlegt. Gegen Luftangriffe nützt das Geschütz allerdings nichts. Ob die Festung ihre Waffen auch im Flug nutzen kann, steht noch nicht fest.

Mauern und stampfen

Die Reaper sind hin, doch in einem nahen Tal feilen die Terraner an einer Geheimwaffe. Den engen Eingang zur Klamm haben sie mit Versorgungsdepots blockiert, dahinter trutzen Belagerungspanzer kommenden Angriffen. Attackierende Bodentruppen müssen also erstmal die Gebäude erledigen und sind dabei dem Langstreckenfeuer der Panzer ausgeliefert. Diese Taktik war schon im ersten Starcraft beliebt, nun gibt's jedoch einen neuen Kniff: Wie die Mauertore in **Age of Empires 2** lassen sich die Depots »öffnen«. Denn Sie können die Bauten jederzeit im Boden versenken und so in ebene Flächen verwandeln – über die dann Ihre Einheiten stapfen. Wenn Ihre Truppen den Durchgang passiert haben, schließen Sie den Wall wieder, indem Sie die Bauten hochfahren. Wer sich mit Depots einmauert, kann seinen Verteidigern so Ausfallwege öffnen.

Doch nun zur Geheimwaffe: Im Tal errichten die Menschen einen Thor, einen gigantischen Kampfläufer, neben dem ein Marine wie ein Gartenzwerg wirkt. Weil der Thor zu groß ist, um aus der Fahrzeugfabrik zu stampfen, wird er wie ein Gebäude von einem WBF hochgezogen. Das ist teuer und langwierig, lohnt sich aber: Mit den beiden Laserarmen räumt der träge Koloss Bauten und Bodentruppen aus dem Weg. Sein Spezialtalent ist der Artillerieschlag, bei dem er Langstrecken-Geschosse aus den vier Kanonen auf seinem Rücken spuckt – ideal für Angriffe auf Stützpunkte. Und im



Die **terrarenischen Reaper** **1** hüpfen mit ihren Jetpacks mitten in die Protoss-Basis, um schnell deren Arbeiter zu erledigen. Unterstützt werden die Soldaten von einigen **Banshee-Helikoptern** **2** Zugleich haben Marines ein neutrales **Observatorium** **3** erobert, das in der Umgebung den Kriegsnebel lichtet.



Thor-Kolosse und Banshee-Flieger machen kurzen Prozess mit Raketentürmen und Bodentruppen.

Gegensatz zum Mutterschiff der Protoss kommt ein Thor nie alleine: Die Terraner dürfen so viele dieser Monstren basteln, wie es ihre Ressourcen und das Bevölkerungslimit erlauben.

Kreisen und pirschen

Doch auch der Thor hat eine Achillesferse, nein, zwei sogar: Achen Luftschläge ist der Mech machtlos, zudem sieht er aufgrund seiner Trägheit kein Licht gegen wendige Bodentruppen. Der Gegner nutzt das aus und umkreist den Stampfer mit den neuen Cobra-Schwabepanzern. Der Thor will sich wehren, dreht sich aber zu lahm, um die Cobras zu erwischen. Derweil schießen die kreisenden Angreifer aus allen Rohren und schicken den Riesen schließlich zu Boden. Dieses Manöver führen die Cobras nicht automatisch durch, als Spieler muss man sie durch hektische Klicks selbst um den Giganten herum bewegen. Die Thor-Jagd ist natürlich nicht die Hauptaufgabe der



Beim Überfall auf Bodenheere sind **Banshees** Gold wert, denn sie richten Flächenschaden an.



Mit Raketen zerbröseln die **Viking-Jäger** Flieger, zudem dürfen sie sich in Mechs verwandeln.



Die **Viking-Mechs** können Luftabwehr am Boden umgehen, sind aber nicht sonderlich kampfstark.

Die Landschaften



Diese Konzeptgemälde dienen den Blizzard-Levelbastlern als Inspiration für die **Gelände Grafiken**: Das linke Bild zeigt den terranischen Planeten Tarsonis, das rechte die ruinierte Protoss-Tempelanlage Bel'Shir.

Flitzer, denn in erster Linie dienen sie als mobile Luftabwehr.

Neben dem grobschlächtigen Thor setzen die Terraner auch auf subtilere Methoden: Vorhang auf für die Geister! Die Elitekrieger können sich wie im Vorgänger kurzfristig tarnen. Neu ist hingegen der Scharfschützen-Modus, in dem sie zwar langsam nachladen, dafür aber mit nur einem Schuss Soldaten (oder kleinere Zerg) ausschalten. Zudem dürfen die Geheimagenten Abwurfkapseln herbeirufen, aus denen je acht Marines schlüpfen. Das ist nützlich, wenn Sie schnell Nachschub brauchen. Oder wenn ein Geist vom Feind entdeckt wurde und auf der Flucht Rückende-

ckung braucht. Das wichtigste Talent der Krieger ist nach wie vor der Atomschlag: Wenn sie das Ziel einige Sekunden lang per Laserpointer anvisieren, geht dort ein nuklearer Sprengsatz hoch. Aus der Sicht des angreifenden Spielers markiert ein großes Atom-Symbol den Einschlagsort. Das Opfer sieht indes nur einen winzigen roten Laserpunkt und muss den Geist fix finden. Sonst macht's »Bumm« und die meisten Einheiten und Kleingebäude sind hinüber. Das hätte nicht mal der Thor so schnell geschafft.

Feilen und heilen

Obwohl es also bereits viele Infos zu den Terranern gibt, ist die Frak-

tion noch lange nicht perfekt ausbalanciert. Blizzard feilt derzeit an weiteren Einheiten wie dem fliegenden Shuttle, das Bodentruppen befördert. Wir nehmen an, dass es auch ein Pendant zum Forschungsschiff aus dem Vorgänger geben wird – schließlich führen die Menschen außer den Geistern noch keine weiteren Spezialwaffen-Experten ins Feld. Zudem überlegen die Entwickler, ob die Sanitäter zurückkehren sollen. »Die Heiler zählten zu den beliebtesten Neuerungen im Addon Brood War«, führt Dustin Browder aus: »Wir müssen allerdings erstmal testen, ob sie zu Starcraft 2 passen und die Balance nicht durcheinander bringen.«

Eines ist aber bereits sicher: Trotz interessanter Neuerungen werden die Terraner ihre alte Stärke erben und sich außerordentlich flexibel spielen – dank der für Fabrik und Kaserne gleichen Nebenbauten, der versenkbaren Depots und der wandelbaren Vikings sogar mehr als je zuvor. So können die Menschen stets flott auf Bedrohungen reagieren, was sie in der Defensive sehr mächtig macht. Dafür fordert die Menschenarmee allerdings auch wieder viel Mikromanagement, angeschlagene Bauten etwa brennen mit der Zeit vollständig aus und müssen schleunigst von WBFs repariert werden – was wieder für schön viel Hektik sorgen dürfte.



Wenn konventionelle Waffen nicht weiterhelfen, fordern die Terraner mit ihren Geister-Agenten einen vernichtenden **Atomschlag** an.



Die Phönix-Jäger der Protoss setzen ihr Überladen-Talent ein, um alle **Schlachtkreuzer** gleichzeitig aufs Korn zu nehmen...



...doch die Kreuzer wehren sich mit ihren **Yamato-Kanonen**, die einen Phönix bereits mit einem Schuss vernichten.

Fazit und Ausblick

Blizzard hat sich das Ziel gesetzt, die Unterschiede zwischen den drei Völkern zu vertiefen. Dieses Vorhaben scheint zu gelingen, sowohl die Protoss als auch die Terraner erinnern an ihre Pendants aus dem ersten **Starcraft** und verfügen dennoch über spannende neue Taktiken. Zu den Zerg will sich Blizzard noch nicht äußern »Dazu wäre es zu früh, die dritte Rasse befindet sich erst in der Konzeptphase«, weist Browder unsere Fragen ab. Dafür umreißt er die Aufgabe seines Teams in den nächsten Monaten: »Wir müssen testen, testen, testen. Nur so können wir feststellen, ob unsere Neuerungen sinnvoll sind. Falls uns noch sinnvolle neue Einheiten einfallen, dann bauen wie diese ein. Noch nicht mal die Protoss sind final.«

Blizzard verspricht zudem Neuerungen für die Solokampagne und die Mehrspieler-Plattform Battlenet, die aber noch nicht spruchreif sein. Browder erklärt: »Wir haben viele Ideen. Welche wir umsetzen werden, wissen wir aber noch nicht.« Offiziell ist nur, dass es in der Kampagne wieder Helden geben wird. Die sammeln zwar keine Erfahrung, haben dafür aber noch mehr mächtige Talente als im Vorgänger. Das Battlenet soll künftig mehr bieten als nur Ranglisten – zum Beispiel ein Matchmaking-System, mit dem Sie gleichstarke Spieler finden. Dank der frischen Einheiten gibt's aber auch so schon viel Neues, wobei **Starcraft 2** zugleich alte Tugenden bewahrt. Und das ist nicht nur die wichtigste, sondern auch die beste Nachricht. **GR**



Zwei terranische Armeen versammeln sich, um gemeinsam den Feind anzugreifen.



Die Menschen knüpfen sich eine Zerg-Armee vor. Interessantes Detail: Oben links **1** und an den violetten Flächen auf der Minikarte **2** erkennen Sie den Kriecher-Schleim, auf dem höchstwahrscheinlich wie im Vorgänger die Alien-Gebäude wachsen.

Der Fortschritt

Was ist fertig?

Die Protoss Das altherwürdige Volk ist bereits komplett spielbar, selbst die zahlreichen Upgrades und Spezialfähigkeiten funktionieren schon. Blizzard behält sich allerdings Änderungen vor.

Das Terraner-Konzept Die wichtigsten Talente, Gebäude und Truppentypen der Menschenarmee sind festgezurr, Pläne für weitere Einheiten liegen bei Blizzard bereits in der Schublade.

Einige Geländegrafiken Es gibt schon mehrere beispielbare Mehrspieler-Karten im Dschungel und auf Weltraum-Plattformen.

Story-Gerüst Die Handlung ist geschrieben, aber noch geheim.



Was ist noch zu tun?

Balancing Einheiten, Preise und Spezialfähigkeiten muss Blizzard behutsam austarieren. Dies wird mehrere Monate dauern.

Kampagne Der Solo-Feldzug entsteht traditionell erst zum Ende der Entwicklungszeit, noch gibt es keine einzige spielbare Mission.

Battlenet Die neuen Funktionen sind noch nicht festgelegt.

Zerg Am Konzept der Aliens arbeitet Blizzard noch, es gibt derzeit erst zwei Einheiten: Zerglinge und fliegende Mutaliskten.

KI Die computergesteuerten Gegner funktionieren noch nicht.

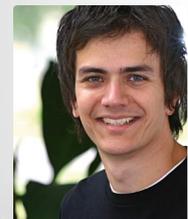
Diverses Es gibt zahllose unfertige Texturen, Effekte, Sounds und Menüs. Viele Landschaften existieren nur als Konzeptgemälde.



Starcraft 2

► **Angespielt** ► Genre: **Echtzeit-Strategie** ► Termin: **4. Quartal 2008**
► Hersteller: **Blizzard / Vivendi** ► Status: **zu 30% fertig**

Michael Graf: Starcraft 2 hält bisher, was Blizzard verspricht: Es spielt sich so klasse wie der Vorgänger. Noch hat das Spiel aber Macken: Ich würde gerne weiter herauszoomen und pro Fabrik mehr als fünf Einheiten bestellen. Weil ich die Neuerungen bei der Kampagne (ich will eine bessere KI!) und beim Battlenet noch nicht beurteilen kann, verberge ich vorerst »nur« ein Sehr gut.



micha@gamestar.de

Potenzial **Sehr gut**