

Zurück zu den Wurzeln

STARCRAFT 2



Die neuen **Kolosse** der Protoss sind in einen terranischen Außenposten eingefallen und töten die Arbeiter.



Die **Menschen** haben sich eingegraben und wehren die Zerg ab.

Mehr als drei Jahre lang hat Blizzard es geschafft, ein Geheimnis zu bewahren. Mitte Mai wurde das neue Spiel nun enthüllt. Die Überraschung: Trotz des Erfolgs von World of Warcraft machen die Kalifornier ein traditionelles Echtzeit-Strategiespiel.

Ein Tag vor der großen Ankündigung kennen nur ein paar Dutzend Menschen auf der Welt den Namen des Spiels. Bei der Generalprobe verwenden die Redner ein Codewort, auf der Leinwand laufen Platzhaltervideos. Das Geheimnis soll bis 15:00 Uhr am Samstag, den 19. Mai 2007, halten. Dann tritt Mike Morhaime im olympischen Gymnastikstadion von Seoul, der Hauptstadt von Südkorea, vor mehr als 5.000 Menschen, die gekommen sind, um seine Firma zu feiern: Blizzard Entertainment. Blizzard richtet an diesem Wochenende in Seoul ein Spektakel für Spieler aus, einen Jahrmarkt rund um **Starcraft**, **Warcraft 3** und **World of Warcraft**, die erfolgreichen Computerspiele, die in Korea zum Volkssport geworden sind. Die weltweiten Finalspiele der Blizzard-Ligen werden hier ausgetragen. Koreanische Popsternchen treten auf, die Masse der schuluniformierten Mädchen kreischt nahe der Glasbruchgrenze. Festival-Besucher versuchen sich an kitschigen »Quests«, vom Ballern mit der Luftkanone (»Verteidige Ironforge«) bis zum Bullenreiten (»Elek-Zähmung«). Das Sahnehäubchen aber soll von Morhaime bei der Auftaktveranstaltung im Gymnastikstadion kommen, denn Blizzard hat eine Enthüllung angekündigt. Morhaime leckt sich die Lippen. Die Menge hält den Atem an. »Korea ist das einzige Land der Welt, in dem ein Ereignis wie dieses

eine olympische Halle füllen kann«, schmeichelt Morhaime. Und dieses Korea wartet auf ein ganz bestimmtes Spiel. Über die Leinwand flimmert der Schriftzug von Starcraft, dahinter erscheint eine römische Zwei. Der Rest der Fanfare geht im Jubel von 5.000 Menschen unter.

Zwischen Spiel und Sport

Starcraft, das ist das bis heute erfolgreichste Echtzeit-Strategiespiel. Erschienen ist es vor knapp zehn Jahren, im März 1998. Das Science-Fiction-Spiel, in dem sich die drei Rassen der Terraner, Protoss (hochtechnologische Außerirdische) und Zerg (Klauenwesen mit Hordencharakter) bekriegen, hat in der schnellebigen Spieleszene als E-Sport-Standard überdauert. Grund dafür ist seine Wettbewerbsstauglichkeit: Die drei Fraktionen sind so perfekt ausbalanciert und die Spielmechanik ist so ausgewogen, dass sich Partien allein durch taktische Kreativität entscheiden. Gespielt wird rund um die Welt, vor allem aber in Südkorea. Dort gilt **Starcraft** als Sportart, der Fernsehsendungen gewidmet sind und deren beste Spieler gefeiert werden wie Popstars. Wie wichtig der koreanische Markt für Blizzard ist, will uns Operationschef Paul Sams zwar nicht verraten, der Anteil am Umsatz sei aber »groß«. Dass Blizzard **Starcraft 2** in Korea enthüllt, dürfte jedenfalls mehr als eine Freundschaftsgeste sein. Die Sprachausgabe der Spielszenen, die gezeigt werden, ist durchgehend koreanisch.



Das quallenartige Ding oben ist ein **Phase Prism**, das Protoss-Gebäude mit Energie versorgt.

Die Geschosse der terranischen Belagerungspanzer sind wirkungslos gegen die Schilde der **Protoss Immortals**.

Zerglinge überrennen eine Basis der Terraner, die verzweifelt schwere Waffen einsetzen. So viele Einheiten brachte Starcraft 1 nicht auf den Bildschirm.

Was alles fehlt

Vor dem Hintergrund der E-Sport-Szene überrascht dann auch nicht mehr ganz so sehr, was zunächst für Erstaunen sorgt: **Starcraft 2** wird im Wesentlichen eine leicht modernisierte Version des Vorgängers. Die Grafik fällt zeitgemäßer aus, viele Einheiten werden ausgetauscht. Spielmechanisch ändert sich wenig. So ist denn auch am vielsagendsten, was **Starcraft 2** alles nicht besitzen wird.

Kurz zusammengefasst:

Keine vierte Fraktion. In einer Geheimmission des Starcraft-Addons **Brood War** gibt es Anspielungen auf eine Mischrasse aus Protoss und Zerg. »Wir haben uns lange Gedanken über ein viertes Volk gemacht«, sagt Blizzards Spieldesign-Chef Rob Pardo, »aber dann entschieden, lieber die Unterschiede zwischen den drei existierenden Gruppen stärker herauszuarbeiten.«

Kein Heldensystem. Die bekannten Charaktere wie Sarah Kerrigan sollen zwar wieder mit dabei sein, aber nur als Teil der Handlung, nicht als Spezialeinheiten auf dem Schlachtfeld. Ein Heldensystem wie in **Warcraft 3** wird es nicht geben.

Keine Inspiration durch die Genre-Konkurrenz. Die Entwicklungen der letzten zehn Jahre lassen Blizzard im Wesentlichen kalt, Neuerungen wie die große Planungskarte aus **Supreme Commander**, die Formationen aus **Age of Empires 3** oder die Eigenintelligenz der Einheiten aus **Company of Heroes** mag man nicht krampfhaft über-

nehmen. »Unsere Jungs spielen jedes neue Echtzeit-Strategie-spiel«, erzählt Rob Pardo mit leichtem Lächeln. »Nach zwei Wochen kehren sie jedes Mal zu unserer Pre-Alpha-Version von Starcraft 2 zurück, weil die schon jetzt mehr Spaß macht.«

Keine Edelgrafik. Trotz netter Effekte und Schlachtfeldetails: Die 3D-Optik von **Starcraft 2** ist

klar auf Zweckmäßigkeit ausgelegt. »Die Dinge schön aussehen lassen, aber auf minimalistische Weise«, so fasst Pardo die Herangehensweise von Blizzard zusammen. Der Look ist kontrastreich und detailarm genug, um die Einheiten klar erkennen zu lassen. Technisch anspruchsvolle Grafik besitzt das Spiel auch deshalb nicht, weil es



Die Stalker der Protoss können sich **teleportieren** und nutzen diese Fähigkeit hier, um eine Höhenstufe zu überwinden.



Das Protoss-**Mutterschiff** feuert seinen »Planetenkacker« ab...
...erliegt dann aber der Übermacht.



so flüssig wie möglich laufen soll (für E-Sport-Wettkämpfe) und auch auf älteren Rechnern funktionieren muss (für die breite Spielerbasis).

Was neu ist

»Ich glaube nicht, dass man große Veränderungen braucht, um ein Spiel spannend und interessant zu machen«, sagt Rob Pardo. Bei **Warcraft 3** klang das anders: Dort führte Blizzard umwälzende Änderungen wie das Heldensystem, Inventargegenstände oder neutrale Gegnergruppen ein, um sich klar vom Vorgänger **Warcraft 2** abzusetzen. Aber **Starcraft** gehorcht anderen Regeln. Den Unterbau einer Sportart verändert man nicht; stattdessen schafft man frische Taktiken. **Darauf konzentrieren sich die Neuerungen:**

Neue Einheiten und Fertigkeiten. Der Kader von **Starcraft** wird runderneuert. »Wir sind Einheit für Einheit durchgegangen und haben entschieden, welche bleibt und welche ersetzt wird«, beschreibt Rob Pardo das Procedere. Der Präsentation nach zu urteilen, dürfte der Groß-

ANGESCHAUT ECHTZEIT-STRATEGIE

teil der Typen jeder Fraktion neu sein. Was aus Teil 1 und **Brood War** übernommen wird, bekommt zumindest neue Spezialfertigkeiten. Jede Fraktion hat zudem eine Supereinheit, die nur einmal gebaut werden darf. Das Ziel ist eine ausgewogene Mischung aus talentierten Truppen, die im Zusammenspiel unzählige Taktiken ermöglichen soll.

Höhenstufen. Dass es höhere und niedrigere Teile der Landschaft gibt, die durch Kliffs getrennt sind, ist an sich keine große Neuigkeit. Aber diese natürlichen Hindernisse werden in **Starcraft 2** starke taktische Auswirkungen haben. Das zeigt sich am besten an den Fertigkeiten der Einheiten. Klar, dass Flieger die Höhenstufen schlicht ignorieren. Die Reaper der Terraner katapultieren sich mit einem Jetpack nach oben oder unten, Protoss-Stalker können sich dank des »Blink«-Talents teleportieren, und die riesigen Colossus-Dreibeine stapfen einfach über die Kante. Fußeinheiten ohne passende Fähigkeit müssen Umwege laufen.

Kein Auswahllimit mehr. Diese Kleinigkeit ist auch schon die größte Änderung bei der Bedienung, für **Starcraft**-Spieler aber trotzdem relevant: Anders als im Original dürfen nun mehr als zwölf Einheiten auf einmal markiert und kommandiert werden.

Und die Kampagne?

Zur Handlung der Solo-Kampagne schweigen sich die Kalifornier aus. Wohl auch, weil es dazu noch nicht viel zu sagen geben dürfte: »Wir beginnen immer mit dem Multiplayer-Modus«, beschreibt Pardo die Entwicklungsstrategie. Die Mehrspieler-Partien sollen wieder über das Battlenet laufen, das zu diesem Zweck modernisiert wird – wie, dazu sagt Blizzard nichts. Basisbau und Ressourcen-Management sollen im Großen und Ganzen wie im ersten Spiel funktionieren und auf jeden Fall den gleichen Stellenwert besitzen. Kleinere Veränderungen hat das Team zwar angekündigt, aber noch nicht benannt. Details zu den Terranern und den Zerg sind derzeit

ebenfalls dünn gestreut, denn die Präsentation in Seoul konzentrierte sich auf die Protoss.

Schnell an den Feind

Tauchen Sie mit uns ein ins Geschehen. Eine Gruppe Phönix-Jäger gleitet über eine All-Plattform, eine freischwebende künstliche Technik-Insel, unter der die Weite des Weltalls funkt. Mehrere Zealots erscheinen, die Nahkämpfer der Protoss, die Veteranen noch aus Teil 1 kennen. Die agilen Krieger haben »Sideblades« genannte Klingen am rechten Arm, sie sind wieder durch einen Körperschild geschützt. Neu ist ihre »Charge«-Fähigkeit: Sobald sie bis auf wenige Meter an den Gegner herangekommen sind, stürmen sie blitzartig an ihn heran. Bodentruppen wie die Marines der Terraner, die sich mit ihren Schnellfeuerwaffen auf Distanz verteidigen, haben so kaum Gelegenheit zur

MINI-FAQ

Wann hat die Entwicklung an Starcraft 2 begonnen?

Direkt im Anschluss an das Warcraft-3-Addon Frozen Throne, also 2003. Richtig los ging die Entwicklung aber erst vor zwei Jahren, weil ein Großteil der Teammitglieder bei WoW mithelfen musste.

Wie viele Leute arbeiten an Starcraft 2?

Das Kernteam besteht (derzeit) aus 40 Leuten.

Wann wird das Spiel erscheinen?

»Wenn es fertig ist.« (Rob Pardo) Unser Tipp: Es kommt nicht vor Ende 2008.

Wie ist der aktuelle Status?

Pre-Alpha. Alle drei Fraktionen sind im Multiplayer bereits komplett spielbar. Auf dem Blizzard-Festival in Korea wurde aber keine laufende Version gezeigt, sondern nur ein vorgefertigtes Video mit Spielszenen. Über die Kampagne schweigt Blizzard.

Gibt's wieder Rendervideos?

Ja, sowohl im Intro als auch in der Kampagne. Eines davon, den Auftritt des Terraners Jim Raynor, wurde auf dem Festival in Korea gezeigt. Es entspricht den von Blizzard gewohnten Standards.

Welche 3D-Engine benutzt das Spiel?

Eine haus eigene.

Welche Systemanforderungen wird Starcraft 2 haben?

Wohl keine hohen. Eine Shader-2.0-Grafikkarte ist Pflicht. Das Spiel wird sowohl für Windows XP als auch für Vista angepasst – und für Macs. DirectX-10-Unterstützung ist derzeit nicht geplant. Aber das kann sich noch ändern, sagt Blizzard – »immerhin ist es bis zum Erscheinungstag noch lange hin.«

Wird Starcraft 2 über das Battlenet laufen?

Ja. Das Battlenet soll dafür umgebaut und erweitert werden, vor allem bei Ranglisten und Matchmaking. Wie genau, darüber schweigt Blizzard. Genauso wie zum Thema Monatsgebühren: »Darüber haben wir noch keine Entscheidung getroffen.«

Wird es einen Karteneditor geben?

Ja, Karteneditor und sonstige Mod-Tools sollen dem Spiel von Anfang an beiliegen.

Gegenwehr. Die Menschen fahren deshalb stärkere Geschütze auf: Siege Tanks (Belagerungspanzer) beziehen auf einer Anhöhe Stellung und bombardieren die Zealots, die innerhalb von Sekunden das Zeitliche segnen. Die Protoss kontern deshalb mit Immortals. Die spinnebeinigen Einheiten sind neu im Fundus. Ihr Energieschild schaltet sich automatisch ein, wenn die Immortals von starken Waffen beschossen werden – wie den Granaten der Siege Tanks. Sie nehmen nur einen Bruchteil des maximalen Schadens. Gegen schwaches Feuer wie das von Marines oder den Reapern der Terraner haben Immortals dagegen schlechte Karten, denn ihr Schild aktiviert sich dabei nicht. Reaper sind äußerst agile Infanterietruppen, die mit Jetpacks über Abhänge setzen.

Armee aus dem Nichts

Die Protoss haben ein Problem: Die Reaper sind problemlos in ihre Basis eingefallen und zerstören die Pylonen. Ohne Energie funktionieren die Abwehrkanonen nicht. Deshalb bringen die Außerirdischen eines der neuen Phase Prisms in Stellung, unbewaffnete Flieger, die quasi als mobile Pylonen an jeder beliebigen Stelle ein Energiefeld erzeugen können. Vor allem im Zusammenspiel mit der neuen »Warp in«-Fähigkeit eröffnet das spannende Strategien: Die Protoss dürfen Truppen sofort an jede beliebige Stelle innerhalb eines Pylon-Energiefelds teleportieren. Das erinnert an die Scrin-Masterminds aus **C&C 3**. Mit dem »Warp in« setzen die Protoss eine Gruppe Stalker neben die Reaper. Die gefechtsstarken Läufer können sich über kurze Strecken teleportieren; so holen sie selbst die schnellen Reaper bei ihrer Flucht immer wieder ein.

Die Terraner scheinen besiegt, da brechen Würmer der Zerg aus dem Boden und laden Unmengen von Zerglingen ab. Die kleinen Krabber zerbeißen die Stalker durch ihre schiere Überzahl. Die Protoss kontern mit dem Colossus. Die dreibeinigen Läufer erinnern an Krieg



Kampf im All: Die Protoss-Aliens attackieren mit ihren **Warp Rays** und Phoenix (beides neue Einheiten) die Schlachtschiffe der Menschen.

der Welten oder die Strider aus **Half-Life 2**; mit einem Doppellaser brennen sie sich wie eine Lötlampe durch die Reihen der Zerglinge. Die wiederum verpuppen sich flugs und mutieren zu fortgeschrittenen Einheiten. Aus Zerglingen werden so Selbstmord-Krieger mit Säureladungen im Bauch, die nah am Colossus explodieren. Beim Rückzug des Dreibeins zeigt sich die Bedeutung der Höhenstufen: Der Koloss stakst über ein nahes Kliff, die Zerg müssen die Verfolgung aufgeben.

Die dicke Mutter kommt

Im Luftraum über dem Schlachtfeld schicken die Protoss ebenfalls neue Einheiten ins Rennen. Die Phönix-Jäger können ihre Waffensysteme gezielt überladen, um mit der Schockwelle massiven Schaden an allen Feindfliegern anzurichten. Dafür hängen sie danach einige Sekunden lang bewegungs- und wehrlos in der Luft. Die stärkere Luftwaffen-Einheit der Protoss ist der Warp Ray. Die länglichen Schiffe projizieren einen Energiestrahle auf Feinde, der umso mehr Schaden anrichtet, je länger er auf dem Ziel bleibt. Das ist extrem effektiv gegen stark gepanzerte Einheiten wie die Schlachtschiffe der Terraner oder gegen Basisgebäude.

Zum Abschluss schicken die Protoss das Glanzstück ihrer Ar-

mee ins Rennen: das Mutterschiff. Jede der drei Parteien soll eine solche Mega-Einheit besitzen, die nur je einmal auf dem Schlachtfeld sein darf. Die sündteure schwebende Festung hat gleich drei Spezialfähigkeiten. »Planet Cracker« ist ein mehrstrahliger, nach unten gerichteter Rieseneraser, mit dem das Mutterschiff wie mit dem Buttermesser durch Gegnerrnengen und Feindlager schneidet. Die »Time Bomb« legt einen beinahe bildschirmfüllenden Schild um das Mutterschiff, der die Zeit verzerrt. Innerhalb der Glocke bleiben die Projektile schießender Gegner einfach in der Luft stehen. Wenn sich der Schutzschild auflöst, fallen die Raketen harmlos zur Erde. Schließlich kann das Mutterschiff an jeder Stelle im Umkreis ein schwarzes Loch öffnen. Das saugt für einige Sekunden alle nahen Flugeinheiten an, komplett mit einem schicken Verzerrungs- und Wirbeleffekt.

Dem PC treu

Die Präsentation in Seoul endet mit einer Massenschlacht, die eindrucksvoll zeigt, dass auch in **Starcraft 2** wieder große Armeen gegeneinander antreten werden; nicht im Umfang eines **Supreme Commander**, aber deutlich über dem Niveau von **Warcraft 3**. Für **Starcraft**-Fans dürfte Blizzards Enthüllung die beste Nachricht seit langem sein, aber zwischen den Zeilen bekommen generell alle PC-Spieler Erfreuliches mitgeteilt. Denn mit **Starcraft 2** demonstriert die Firma, dass sie dem klassischen PC-Markt treu bleibt. »Wir mögen World of Warcraft haben«, erklärt Morhaime, »aber das heißt nicht, dass wir jetzt eine Online-Firma sind.« Und auch von Konsolen keine Rede: »Wir konzentrieren derzeit alle unsere Ressourcen auf den PC.« Für Solo-PC-Spieler ist das wohl die beste Nachricht.

CS

STARCRAFT 2

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 2008

Entwickler: Blizzard
Status: zu 50% Fertig

Christian Schmidt: »Starcraft 2 wagt keine Experimente – und das ist im Grunde auch gut so. Man muss Blizzard nicht mögen, aber die Konsequenz der Amerikaner kann man trotzdem bewundern: Sie machen die Spiele, die sie für richtig halten. Es besteht deshalb nicht der Hauch eines Zweifels, dass Starcraft 2 ein brillanter Nachfolger auf den ersten Teil werden wird. Für die Zukunft darf man zudem noch mit spannenden Enthüllungen zur Kampagne und zu Terranern und Zerg rechnen. Ich freue mich schon sehr auf das Spiel, wenn auch erstmal noch mit Zurückhaltung. Denn bis es wirklich in den Handel kommt, dürfte wohl noch weit mehr als ein Jahr vergehen.«



► **GAMESTAR.DE:**
• Online-Special
• Screenshots
• Videos
• Fotogalerie
• **QUICKLINK** 399