

Multiplayer-Taktiken

StarCraft Brood War

In unzähligen Mehrspieler-Partien haben wir uns für Sie beschießen, belagern und besiegen lassen. Und alles nur, um Ihnen ein solches Schicksal zu ersparen.

Benutzen Sie HOTKEYS

Sie haben Blizzards StarCraft-Addon Brood War ohne zu speichern durchgespielt? Über die Missionen des Hauptprogramms lächeln Sie nur? Das ist noch gar nichts: Erst gegen menschliche Gegenspieler zeigt sich der wahre Meister. Wir verraten Ihnen dazu unsere besten Tricks, die sich allerdings hauptsächlich auf die neuen Einheiten von Brood War beziehen – ausführliche Multiplayer-Strategien zum Hauptprogramm finden Sie in Heft 7/98. Eine Anmerkung: Wann immer im folgenden Text das Wort »Rush« steht, ist ein Sturmangriff in der Anfangsphase des Spiels gemeint.

Allgemeine Taktiken

TIP 1: War es schon bei StarCraft wichtig, Ihre Einheiten auf Tasten zu legen und die Hotkeys für jede Aktion zu beherrschen, ist es nun bei Brood War unerlässlich. Fast alle neuen Truppen haben Spezialfertigkeiten, die Sie in Streßsituationen jederzeit schnell zum Einsatz bringen müssen. Keine noch so große Kreuzerflotte kann es mit einem Gegner aufnehmen, der die richtige Kombination von Psi-Kräften einsetzt. Die Hotkeys sind jeweils im Einheitenmenü farbig hervorgehoben.

Multiplayer im TEAM



Tip 2: Auch Protoss-Berserker werden mit der Hilfe von terranischen Sanitätern besser.

TIP 2: Falls Sie Verbündete haben (beispielsweise beim Spiel 2 gegen 2), planen Sie schon zu Beginn der Partie, welcher Spieler welche Produktion forcieren soll (Luft- oder Bodentruppen). Koordinieren Sie Ihre Angriffe, und denken Sie stets daran: Ist Ihr Partner aus dem Spiel, haben Sie schon so gut wie verloren. Protoss sollten also verbündeten Zerg

Photonenkanonen vors Lager stellen, und die Kombination von Hydralysen und Sanitätern macht Menschen und Zerg unschlagbar. Der Korsar spielt immer eine große Rolle, da er den Weg für die verbündeten Luftstreitkräfte ebnet.

COMPUTER beobachten

TIP 3: Um die richtige Baufolge zu erlernen, starten Sie eine Mehrspielkarte, benutzen den »Black Sheep Wall«-Cheat und beobachten die Vorgehensweise des Computers während der ersten fünf Minuten. Der baut in der Anfangsphase eines Spiels extrem effektiv und macht damit einen Rush Ihrerseits so gut wie unmöglich.

TIP 4: Attackieren Sie bevorzugt die Arbeiter des Gegners. Hat Ihr Gegenspieler nur am Eingang seines Lagers Verteidigungsanlagen, sollten Sie die ignorieren und direkt auf die wehrlosen Zivilisten losgehen. Von einem starken Verlust erholt sich Ihr Konkurrent meist nicht mehr. Dementsprechend gilt natürlich: Schützen Sie Ihre Arbeiter besser als alles andere.

Die neuen Einheiten im Überblick

Einheit	Größe	Waffenreichweite	Schaden (Boden)	Schaden (Luft)	Verzögerung*	Hitpoints	Schild	Panzer	Kristalle	Gas	Psi
Korsar	mittel	5	–	5	8	100	80	1	150	100	2
D. Templer	klein	1	40	–	30	80	40	1	125	100	2
D. Archon	groß	–	–	–	–	25	200	1	250	200	4
Sanitäter	klein	–	–	–	–	60	–	1	50	25	1
Valkyre	groß	6	–	5x8***	64	200	–	2	250	125	3
Goliath	groß	5/8**	12	20	22	125	–	1	100	50	2
Vernichter	groß	6	–	25	100	250	–	2	150	50	2
Schleicher	mittel	6	20	–	37	125	–	1	50	100	2
Ultralisk	groß	1	20	–	15	400	–	1	200	200	6

Anmerkungen: * Intervall zwischen zwei Angriffen **Boden/Luft ***5 Raketen à 8 Schaden

Die Protoss

Was ändert sich bei den PROTOSS?

TIP 5: Die Verteidigung der Protoss ist wesentlich ausgebaut worden: Sowohl Schildbatterien als auch Photonenkanonen sind besser als bisher. Dafür funktioniert der beliebte Massenangriff mit Berserkern nicht mehr: Die Menschen haben die tödliche Sanitär-Marine-Kombination zur Abwehr, während die Zerg von ihren verbesserten Tiefenkolonien profitieren.

Neue Protoss-Einheiten

Der KORSAR ebnet den Weg

TIP 6: Halten Sie stets einige Templer und Korsaren in Ihrer Basis zurück. Im Falle eines Angriffs lähmen Sie rasch den Feind per Disruptor-Netz und geben ihm mit Psi-Stürmen den Rest. Bauen Sie immer mindestens einen Korsaren pro Templer. Wenn Sie selbst angreifen, ebnen Ihre Korsaren nachfolgenden Trägern den Weg, indem sie die feindlichen Verteidigungsanlagen ausschalten.

Dunkle TEMPLER gruppieren

TIP 7: Wenn Sie mit Dunklen Templern angreifen, teilen Sie diese in so große Gruppen ein, daß sie mit einem Schlag einen Detektor vernichten können. Für einen Raketenturm benötigen Sie vier, für eine Photonenkanone oder Comsat-Station sechs Dunkle Templer. Haben Sie genug Rohstoffe, postieren Sie einen Dunklen Templer an jedem Rohstoffvorkommen. Warten Sie, bis der Gegner mit der Arbeiterproduktion beginnt, und zerstören Sie dann sein Lager – noch bevor er Detektoren baut. Gegen die Zerg ist der Dunkle Templer nur bedingt geeignet, da er ständig von den Overlords entdeckt wird.

Dunkle ARCHONS gegen Kreuzer

TIP 8: Die mächtigen Dunklen Archons sind nutzlos ohne das Energie-Upgrade und Gedankenkontrolle – erforschen Sie beides sofort. Behalten Sie sechs bis acht Dunkle Archons in Ihrem Lager zurück, wenn

Sie eine Kreuzer- oder Trägerattacke befürchten. Rückt der Feind an, übernehmen Sie seine Flotte per Gedankenkontrolle und schicken sie ihm postwendend zurück. Auf diese Art können Sie übrigens auch das Limit von 200 Versorgungseinheiten



Tip 8: Unser mächtiger Dunkler Archon übernimmt per Gedankenkontrolle die halbe terranische Flotte.

überschreiten. Endlich gibt es auch ein probates Mittel gegen die lästigen Wächter-Offensiven der Zerg: Mit Maelstrom und Psi-Sturm beenden Sie diese spielend.

Protoss-Tips

UPGRADES stehlen

TIP 9: Wann immer Sie mit Ihrem Dunklen Archon eine gegnerische Einheit übernehmen, die Upgrades besitzt, die Sie noch nicht erforscht haben, erlernen

Der KORSAR-Rush gegen Zerg

OVERLORDS erledigen

Der Dunkle-TEMPLER-Rush

ZWEITRASSE einsetzen

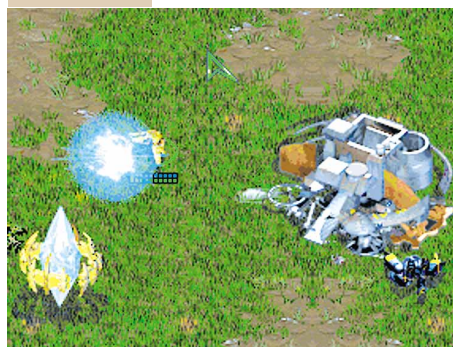
eigene Truppen des gleichen Typs diese automatisch. Das erspart Ihnen viel Zeit und Geld. Nicht betroffen sind allerdings die Verbesserungen der Angriffsstärken sowie Rüstungs-Upgrades.

TIP 10: Funktioniert nur gegen Zergspieler. Klappt am besten auf einer Inselkarte. Bauen Sie wie folgt: acht Sonden, Pylon, weitere Sonden, bei 150 Mineralien übrig: Assimilator, drei Sonden (fürs Gas), Kybernetik-Kern. Wenn Sie das richtige Timing haben, verfügen Sie bei Fertigstellung des Kybernetik-Kerns über 250 Mineralien und 150 Gas – gerade genug für ein Raumportal. Bauen Sie nun Korsaren, die sofort die Karte erforschen. Sobald Sie die Zerg gefunden haben, greifen Sie deren Overlords an. Ohne diese kann der Zergkollege keine Einheiten mehr produzieren. In der Zwischenzeit bauen Sie ein Shuttle und zwei Räuber. Die setzen Sie neben seinen wehrlosen Drohnen ab – von dem Arbeiterverlust dürften sich die Ekel-Aliens nicht mehr erholen.

TIP 11: Funktioniert nicht gegen Zergspieler. Hierbei geht es darum, den Gegner zu erwischen, bevor er Aufklärer besitzt. Beginnen Sie Ihr Spiel, als ob Sie einen Korsar-Rush (Tip 10) planen würden. Bauen Sie aber vor und nach dem Assimilator je einen Berserker, um einem möglichen Marine-Rush widerstehen zu können. Nach dem Kybernetik-Kern errichten Sie statt des Raumportals einen zweiten Warpknoten, eine Zitadelle von Adun und das Templer-Archiv. Bilden Sie mindestens vier Dunkle Templer aus, und schlagen Sie dann los.

TIP 12: Natürlich können Sie mit Ihrem Dunklen Archon auch einen gegnerischen Arbeiter übernehmen

und so eine zweite Rasse gleichzeitig spielen. Der größte Vorteil: Sie dürfen für jedes übernommene Volk weitere 200 Versorgungseinheiten an Truppen bauen. Außerdem ergeben sich einige besonders tödliche Kombinationen: Schicken Sie doch mal Ber-



Tip 12: Mit zwei Völkern unter Ihrer Kontrolle steigt das Versorgungslimit auf 2x200.

Schleich-attacke der Dunklen TEMPLER

serker unterstützt von Sanitätern in die Schlacht.

TIP 13: Eine Variante der in Tip 11 beschriebenen Taktik besteht darin, Ihre Produktion auf zehn Berserker, fünf Dragoner und zwei Hohe Templer mit Psi-Sturm zu erweitern. Greifen Sie dann an. Während die Berserker und Dragoner die Verteidiger (unterstützt durch Psi-Stürme) aufhalten, schleichen die Dunklen Templer in das Lager, schalten die Comsat-Station aus und machen sich über die WBFs her. Gegen Protoss benötigen Sie statt der zwei Hohen Templer lediglich zwei bis drei Dunkle Templer mehr, um die Photonenkanonen zu zerstören.

Die Terraner

STÄRKEN der Terraner



Tip 14: Der Atomschlag geht jetzt doppelt so schnell.

TIP 14: Wie bisher sind Marines und Belagerungspanzer die wichtigsten terranischen Einheiten, wobei erstere durch die Sanitäter aufgewertet werden. Dazu bekommen die Goliaths eine bessere Luftabwehr. Eine weitere wichtige Veränderung: Das Silo stellt den tödlichen Nuklearschlag zweimal so schnell wie gewohnt bereit.

Neue Terraner-Einheiten

SANITÄTER sind wichtig

TIP 15: Durch die Heilfähigkeit der Sanitäter werden große Massen von Marines und Feuerfressern zu überraschend schlagkräftigen Truppen. Zwei bis drei Sanitäter pro Zwölfergruppe reichen aus. Endlich können Sie auch das Stimpack ohne Nachteile einsetzen – die Sanis haben Ihre Jungs in Null Komma nichts geheilt. Die Blendgranate ist besonders interessant, wenn Sie über getarnte Raumjäger verfügen. Wenn Ihre Sanitäter per Granate die Aufklärer des Gegners nutzlos machen, können Ihre unsichtbaren Jäger den Feind ohne Gegenwehr vernichten. Die Wiederherstellung ist relativ nutzlos, allerdings können Sie damit störende Zerg-Parasiten in Ihren Einheiten unschädlich machen.

Aufklärer BLENDEN

TIP 16: Die Valkyre ist langsam, teuer und hat zu wenig Feuerkraft. Ihre einzige Daseinsberechtigung hat sie in großen Gruppen gegen starke feindliche Flugverbände. Bauen Sie lieber Raumjäger oder Kreuzer.

Der GOLIATH ist besser geworden

TIP 17: Der Goliath ist zwar keine neue Einheit, wurde aber wesentlich verbessert: Die Reichweite seiner Luftabwehr-Raketen und der Schaden seiner Boden-



Tip 17: Die verbesserten Goliath-Mechs bilden das Rückgrat Ihrer Luftverteidigung.

angriffe wurden erhöht. Benutzen Sie ihn auf ebenen Karten mit der Unterstützung von Belagerungspanzern als Angreifer, auf Inselkarten oder in bergigem Terrain als mobile Luftabwehr. Interessant zu wissen: Mit allen Upgrades schießt der Goliath

neuerdings so weit wie der Zerg-Wächter – Sie haben jetzt eine wirksame Waffe gegen den typischen Zerg-Massenluftangriff in Ihren Händen.

Terraner-Tips

Benutzen Sie AUFKLÄRER

TIP 18: Vergessen Sie niemals, rasch Raketentürme oder Forschungsschiffe zu produzieren. Sowohl die Protoss als auch die Zerg verfügen über neue, unsichtbare Einheiten. Bauen Sie mehrere Comsat-Stationen, und legen Sie diese auf Hotkeys. Ihre Forschungsschiffe sind der beste Schutz gegen Schleicherattacken und Dunkle Templer, aber auch im Luftkampf gegen Zerg sehr effektiv. Bestrahlen Sie bevorzugt die Overlords, da die meist über der gegnerischen Flotte stehenbleiben und nach getarnten Raumjägern Ausschau halten. So wird leicht der gesamte fliegende Feindverband verstrahlt.

Vom PLATEAU aus belagern

TIP 19: Erkunden Sie die Karte mit Ihrer Comsat-Station. Befindet sich gleich neben dem gegnerischen Lager oder (im Idealfall) direkt hinter seinen Roh-



Tip 19: Terraner belagern ihre Gegner am liebsten vom Plateau aus.

stoffen ein Plateau, müssen Sie schnell handeln. Konzentrieren Sie sich auf den Bau von Panzern und Landefrachtern. Zwei Panzer und sechs Marines mit zwei Sanitätern werden in einen Frachter geladen, der die feindliche Luftabwehr umfliegt. Laden Sie alle auf dem Plateau ab, und bringen Sie Ihre Panzer in den Belagerungsmodus. In wenigen Sekunden haben die Arclites alle Arbeiter ausgeschaltet. Die Marines bilden die Luftabwehr. Hat der Gegner schon Flieger, schicken Sie einen dritten Frachter mit Marines und Sanitätern zur Begleitung.

ARCLITES gegen Arbeiter

TIP 20: Dank der Sanitäter ist es nun auch den geplanten Terranern möglich, einen Rush durchzuführen. Bauen Sie wie folgt: acht WBFs, ein Versorgungsdepot, zwei weitere WBFs und eine Kaserne. Ihr zehnter Arbeiter errichtet eine Raffinerie. Nummer Elf und Zwölf beuten diese aus. Errichten Sie ein weiteres Versorgungsdepot, und produzieren Sie mit dem 14. Arbeiter eine Fabrik. Es folgen zwei weitere Kasernen und eine Akademie. Produzieren Sie mindestens 18 Marines und sechs Sanitäter. Greifen Sie an.

Sturmangriff mit MARINES

TIP 21: Falls Sie die in Tip 20 beschriebene Taktik auf Inselkarten einsetzen wollen, bauen Sie nach der Fabrik erst einmal einen Raumhafen, dann die beiden Kasernen, die Akademie und anschließend den Kontrollturm am Raumhafen. Bauen Sie neben den Marines und Sanitätern drei Landefrachter, um die Angreifer ins feindliche Lager zu bringen.

Insel-Rush mit MARINES

Die Zerg

Geschwächte
ZERG

TIP 22: Die Zerg, ehemals als stärkstes Volk berüchtigt, sind abgeschwächt worden. Da die Zahl der neu entstehenden Larven verringert wurde, bauen die Zerg nun langsamer, und der berühmte Zergling-Rush funktioniert nicht mehr. Verstärkt wurden die Schwarmkrieger in der Abwehr durch den Schleicher und die verbesserten Kolonien.

Neue Zerg-Einheiten

ULTRALISKEN
lohnensich

TIP 23: Mit seinen beiden neuen Upgrades ist der zuvor nutzlose Ultralisk nun einsatztauglich. Er eignet sich in Paaren zum Ausschalten von Bunkern, Panzern und Kanonen und hat als einzige Bodeneinheit genügend Trefferpunkte, um dem gefürchteten Psi-Sturm zu widerstehen. Schicken Sie ihn bei gemischten Verbänden als ersten in den Kampf.

Mit **VER-
NICHTERN**
zum Sieg

TIP 24: Zu Beginn des Spiels kombinieren Sie Mutalisk und Vernichter im Verhältnis drei zu eins. Haben Sie genügend Rohstoffe, vergrößern Sie den



Tip 24: Mutalisk und Vernichter bilden eine tödliche Kombination gegen feindliche Flieger.

So nutzen
Sie den
SCHLEICHER

TIP 25: Bauen Sie Schleicher so früh wie möglich, und vergraben Sie zwei bis drei davon am Eingang Ihrer Basis. Mehr wären gut, sind aber zu teuer. Auch zum Angriff taugen sie: Eine gute Kombination ist ein Verband von zwölf Hydralisken mit vier bis sechs Schleichern. Während die tapferen Hydralisken das Feuer auf sich ziehen, kriechen die Schleicher in Stellung, vergraben sich und schlagen los.

Zerg-Tips

Vernichter
**KOMBI-
NIEREN**

TIP 26: Kombinieren Sie die Säureattacke des Vernichters mit dem Königin-Spruch »Einfangen«. Ein so getroffener Gegner feuert seine Waffen nur noch sehr langsam ab und verliert seine Panzerung. Schaffen Sie es dann noch, ein Vergifter-Blutbad auf die Feindflotte auszusprechen, geht jede noch so große Luftstreitmacht schnell in die Knie.

Der
**SCHLEICHER-
Rush**

TIP 27: Funktioniert nicht gegen Zergspieler. Gehen Sie wie folgt vor: Bauen Sie sechs Drohnen, die Kristalle abbauen, und errichten Sie mit der siebten den Brutschleim-Pool. Es folgt ein Overlord und eine weitere Drohne, die zum Extraktor mutiert. Nun brüten



Tip 27: Der Schleicher-Rush in Aktion. Unterstützt von einigen Hydralisken kriechen die Schleicher in Position.

ZERGLINGS
statt
Schleichern

Zergling als
SPION

SCHLEICHER
abwerfen

fe vorhanden sind, erforschen Sie den Schleicheraspekt. Bauen Sie mindestens vier Schleicher, erhöhen Sie die Reichweite der Hydralisken, und schlagen Sie los. Oberstes Ziel ist die Vernichtung der Protoss-Sonden oder der terranischen Verteidigungsanlagen. Sind letztere ausgeschaltet, demolieren Sie die gegnerische Basis mit Zerglingen.

TIP 28: Viele Zergspieler benutzen zur Beobachtung ungenutzter Ressourcenfelder statt vergrabener Zerglings neuerdings Schleicher, die sofort losschlagen. Es ist jedoch effektiver, den Gegner erst einmal sein Lager errichten zu lassen, da er so deutlich mehr investieren muß. Ein Zergling wird unbemerkt im Boden verharren, ohne seine Anwesenheit preiszugeben. Schicken Sie, sobald Ihr Widersacher mit dem Arbeiterbau beginnt, eine Horde von ungefähr zwölf Hydralisken, um das noch unbefestigte Lager sofort zu zerstören. Ist es von vornherein zu gut gesichert, haben Sie zumindest einen kleinen Spion im neu erschlossenen Feindesland.

TIP 29: Sobald Sie vier Schleicher, das Bauchbeutel- und das Geschwindigkeits-Upgrade für Ihre Over-



Tip 29: Vom sicheren Plateau aus beschießen die Zerg-Schleicher terranische Arbeiter.

Schutz vor
**BELAGE-
RUNG**

lords entwickelt haben, können Sie es den Terranern, wie in Tip 19 erläutert, gleichtun. Beladen Sie dazu zwei Overlords, und werfen Sie die vier Schleicher direkt auf dem Plateau hinter den feindlichen Arbeitern ab. Hat Ihr Gegner bereits eine Luftabwehr,

schicken Sie einen weiteren, mit Hydralisken bestückten Overlord zur Ablenkung vorweg.

TIP 30: Sollte sich in Ihrer Nähe eine Hochebene befinden, errichten Sie direkt neben der Erhöhung einige Tiefenkolonien. Wichtig ist hierbei allerdings, zuvor mit Overlords die Plateaus aufzuklären. Auf diese Weise können Sie die terranische Plateaubelagerung (Tip 19) aushebeln.

GUN