

Mehr Erfolg bei Ranglisten-Spielen

StarCraft

Die Ladder-Karten

Nur wenige Karten sind für die hochhoffiziellen Ladder-Spiele zugelassen.

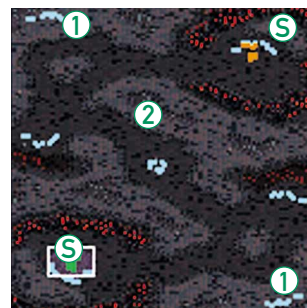
Wir verraten Ihnen für jede Battlenet-Karte die beste Strategie.

Nur die Karten im Verzeichnis StarCraft\Maps\Ladder und das Szenario »Brushfire« (von der Blizzard-Homepage) sind bei Ranglistenspielen erlaubt. Bevor Sie gegen die Cracks im Netz antreten, sollten Sie über genaue Ortskenntnis verfügen. Ergänzend zu unseren Multiplayer-Tips im letzten Heft stellen wir Ihnen für jedes Szenario nach Rassen geordnet die sinnvollsten Strategien vor. Alle Karten bieten für jeden Startpunkt (S) die gleichen Ausgangsbedingungen. In der Beschreibung sind wir von der maximalen Anzahl an Spielern und einem Spiel ohne Allianzen ausgegangen.

Discovery (zwei Spieler)

TERRANER:
Anhöhe
besetzen

TIP 1: Investieren Sie in eine zweite Kommandozentrale, und schicken Sie das fliegende Gebäude zu den Rohstoffen auf die Anhöhe (1). Dort kann das Bauwerk nur von fliegenden Gegnern zerstört werden. Falls Sie in den ersten fünf Minuten einem unangenehmen Zergling-Angriff gegenüberstehen, lassen Sie gleich die erste Zentrale auf die Anhöhe in Sicherheit schweben. Besonders effektiv ist eine bemannte



Discovery: Verteidigen Sie die zahlreichen Engpässe.

Bunkerstellung im Engpaß bei (2), weil der böse Feind dann gleich von der halben Karte abgeschnitten wird. Fliegen Sie Ihre Belagerungspanzer mit Frachtern auf die Hochebenen. Von dort haben die Arclites eine größere Reichweite und werden von unten schlechter getroffen.

TIP 2: Für die Protoss sind auf dieser kleinen Karte taktische Sprenzchen unnötig. Bringen Sie mit mindestens zwei Warpknoten

PROTOS:
Mit
Berserkern
angreifen

ZERG:
Upgrades für
Flieger

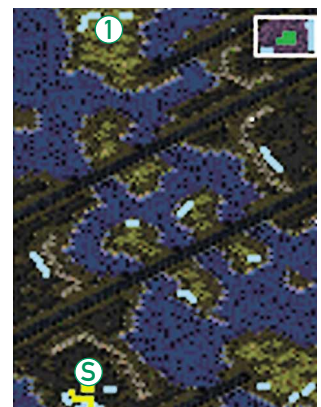
massenhaft Berserker ran, und überrennen Sie die Feindbasis gnadenlos. Falls der Gegner auf eines der Hochplateaus geflüchtet ist, müssen Sie Ihre Krieger mit Arbitern oder Shuttles hinaufbringen.

TIP 3: Die rasche Erforschung der Overlord-Bauchsäcke ermöglicht den Zergs, eine schwer angreifbare Zweitbasis auf einer Hochebene zu errichten. Da die Feinde die schmalen Zugänge leicht gegen Fußtruppen verteidigen können, sollten Sie ganz auf Mutaliskenschwärme setzen. Erforschen Sie nach und nach alle Upgrades für die Flatterviecher.

River Styx (zwei Spieler)

ALLE:
Außenposten
errichten

TIP 4: Sobald mehr als zwölf Arbeiter auf Ihr Kommando hören, sollten Sie nach (1) expandieren. Da der Landweg zur neuen Zweitbasis durch Ihre Hauptansiedlung führt, reicht es völlig aus, wenn Sie beim Außenposten einige Luftabwehranlagen installieren.



River Styx: Die meistgespielte Battlenet-Karte.



TIP 1: Die terranische Stellung wehrt den Ansturm der Protoss ab.

TERRANER:
Basis
befestigen

TIP 5: Blockieren Sie die Brücken mit Bunkern, und schützen Sie Ihre Basis mit Raketentürmen gegen Flieger. Bei Offensiven setzen Sie auf eine Kombination von Panzern und Goliaths.

PROTOSS:
Hit-and-run-
Angriffe

TIP 6: Fast alle Gegner werden dazu neigen, die Brücken schwer zu befestigen. Kaufen Sie eine kleine Staffel von Shuttles, damit ihre Truppen nicht gegen die Verteidigungsstellungen anrennen müssen. Templer oder Räuber eignen sich sehr gut, um mit Transportfliegern Überfälle auf gegnerische Vorposten durchzuführen. Beschäftigen Sie den Kontrahenten mit Hit-and-run-Angriffen, während Sie eine mächtige Träger-Flotte aufbauen.

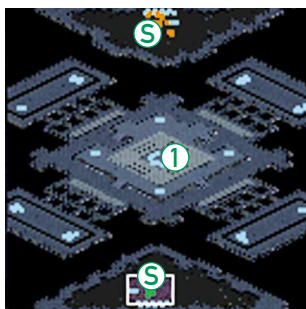
ZERG:
Ufer sichern

TIP 7: Falls Sie den Zergling-Sturmangriff (»Rush«) einsetzen, führen Sie ihn hier durch – eine bessere Möglichkeit dafür finden Sie nicht. Ansonsten sichern Sie die Ufer mit vergrabenen Hydralisken gegen Überraschungsangriffe. Ihre Angriffe führen Sie zuerst hauptsächlich mit Mutalisk (später Wächtern) gegen den feindlichen Außenposten (1).

Solar Station (zwei Spieler)

ALLE:
Keine Zerg
auf Insel-
karten

TIP 8: Spielen Sie diese Karte möglichst nicht gegen Zerg, da die Aliens aufgrund ihrer überlegenen Flieger im Vorteil sind. Falls Sie mit Zerg gegen Zerg spielen wollen, steht Ihnen eine eher langweilige Partie bevor: Es kommt nur darauf an, wer am schnellsten Mutalisk baut.



Solar Station: Wer die Mitte (1) erobert, gewinnt das Spiel.

TERRANER:
Mitte
besetzen

TIP 9: Schicken Sie Ihre erste fliegende Kommando-zentrale gleich in die Mitte (1), und errichten Sie dort Ihre Hauptbasis. Die zurückgelassenen WBFs bau-



TIP 9: Terraner nutzen die Flugfähigkeit ihrer Gebäude.

PROTOSS:
Shuttle-
Angriff

en am Startpunkt später eine zweite Ansiedlung auf. Durch den Umzug geraten Sie zwar ein wenig in Rückstand, was aber dank der frühzeitigen Besetzung des Zentrums bald wieder aufgeholt ist.

ZERG:
Overlords
upgraden

TIP 10: Die Raumstation ist keine gute Karte für die tapferen Protoss, da andere Rassen die Mitte zuerst erreichen werden. Machen Sie das Beste daraus: Einige Shuttle-Ladungen Berserker dürften in der Lage sein, die Gegner von einem Teil der Ressourcen zu verjagen. Sichern Sie jeden eroberten Fußbreit Boden mit Photonenkanonen, und attackieren Sie mit Archons und Berserkern.

TIP 11: Der kluge Zerg expandiert früh: Niemand (außer einem Terraner, der Tip 9 gelesen hat) kann Sie daran hindern, das Zentrum als Erster zu besetzen. Selbstverständlich ist das Transport-Upgrade der Overlords die Eintrittskarte zur Kartenmitte. Setzen Sie ansonsten zunächst ganz auf Mutalisk, später kommen Wächter hinzu.

Dire Straits (bis vier Spieler)

ALLE:
siehe Tip 8

TIP 12: Die Aussagen von Tip 8 gelten auch für die »Dire Straits«. Nur sehr gute oder sehr mutige Spieler treten auf Inselkarten gegen Zerg an.

TERRANER:
Behemoths
bauen

TIP 13: Schützen Sie Ihre Vorposten mit Raketen-türmen, und versuchen Sie möglichst schnell Behemoths sowie Forschungsschiffe zu bauen – Luft-einheiten entscheiden die Schlacht in diesem Szenario.

PROTOSS

TIP 14: Die Hightech-Jünger sichern die Ränder ihrer



Dire Straits: Produzieren Sie schnellstmöglich Flugeinheiten.

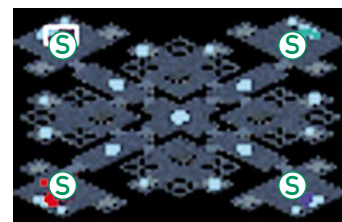
Basen mit Photonengeschützen, während im Innern Templer lauern. Diese Kombination sollte jeden Luftangriff abwehren können. Da sich alle Gegner auf Luftabwehr versteifen werden, sollten Sie versuchen, mit Shuttles Bodentruppen auf gegnerischen Inseln abzusetzen. Entnerven Sie Ihre Feinde zusätzlich, indem Sie mit den pfeilschnellen Scouts Hit-and-run-Attacken durchführen.

TIP 15: Klassische Zerg-Taktiken versprechen den größten Erfolg: schnell expandieren, viele Mutalisk züchten und früh angreifen. Die schnellen Flugkreaturen sind durch ihre Schnelligkeit rasch an jeden Brennpunkt zu verlegen und machen somit eine aufwendige Luftabwehr überflüssig.

Crusaders (bis vier Spieler)

TERRANER:
Marines
einsetzen

TIP 16: Auch wenn die vielen schmalen Übergänge zum Bunkerbauen einzuladen scheinen – mit einer flexiblen Marine-Eingreiftruppe



Crusaders: Sichern Sie sich schnell die Kristallfelder nahe Ihres Startpunktes.

PROTOSS:
Berserkern
einsetzen

ZERG:
Ideale Rush-
Bedingungen

TERRANER:
Frühe
Expansion

PROTOSS:
Verteidigung
ist vorrangig

ZERG:
Mutalisk
produzieren

TERRANER:
Engpässe
sichern

PROTOSS:
Shuttles
einsetzen

fahren Sie diesmal besser. Trainieren Sie ergänzend eine gleiche Anzahl Feuerfresser, und expandieren Sie schnell zu den nahen Rohstoffvorkommen.

TIP 17: Ein einfaches Szenario fordert simple Taktiken – setzen Sie auf frühe Großangriffe mit Berserkern. Räuber und einige Dragoner (gegen Flieger) bilden eine ideale Ergänzung dazu.

TIP 18: Kurze Wege, keine Hochplateaus: Diese Karte eignet sich bestens für Zergling-Sturmattacken in den ersten fünf Minuten. Falls Sie (aus Fairness) darauf verzichten wollen, sind Hydraliskens stattdessen die Einheiten Ihrer Wahl.

Lost Temple (bis vier Spieler)

TIP 19: Expandieren Sie auf eine der Inseln, riegeln Sie Engpässe mit Bunkern ab, und platzieren Sie Belagerungspanzer an den Rändern der Hochplateaus.

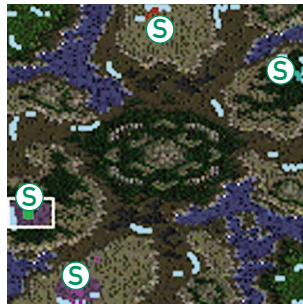
TIP 20: Die bewährten Großoffensiven mit Berserkern sind auf dieser Karte nicht allzu wirksam, da es viele Hochebenen gibt. Bauen Sie vorsichtig Ihre Stellung aus, und schaffen Sie die Voraussetzungen zur Träger-Produktion. Furchtlose Templer oder Räuber versetzen den Gegner in der Zwischenzeit Nadelstiche.

TIP 21: Als Zerg-Spieler sollten Sie mindestens eine Insel besetzen und sie durch einen Ring Sporenkolonien schützen. Auf lange Sicht verschafft Ihnen das einen Produktionsvorteil. Auch in diesem Szenario leisten Ihnen die treuen Mutaliskens die besten Dienste, da Landattacken zu leicht an den Aufgängen zu den höheren Ebenen aufgehalten werden.

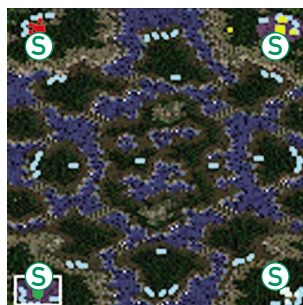
Rivalry (bis vier Spieler)

TIP 22: Setzen Sie zur Verteidigung Belagerungspanzer ein. Ihre Offensiven werden von tapferen Marines und Feuerfressern durchgeführt. Bauen Sie an allen Engpässen in Ihrer Nähe Bunker – die meisten Ihrer Gegner werden massiv mit Bodentruppen attackieren.

TIP 23: Die feindlichen Hauptbasen liegen auf großen Hochebenen – vermutlich werden Ihre Gegner den Fehler machen, nur den Ausgang zum je-



Lost Temple: Attackieren Sie frühzeitig Ihren Nachbarn.



Rivalry: Hier gibt es reichlich Kristalle und (anfangs) wenig Gas.



TIP 23: Ein Shuttle bringt zwei Räuber zu den wehrlosen Arbeitern.

ZERG:
Hydraliskens
ausbilden

TERRANER:
Inseln
besetzen

PROTOSS:
Kartenmitte
erobern

ZERG:
Flieger
produzieren

weiligen Plateau zu befestigen. Das ergibt ein ideales Betätigungsfeld für per Shuttle eingeflogene Truppen. Templer, Räuber und größere Mengen Berserker sind tödlich für gegnerische Arbeiter. Vergessen Sie dennoch nicht, früh mit Hilfe von Berserkern zu expandieren und die Rohstoffvorkommen rechts und links Ihrer Startposition zu erobern.

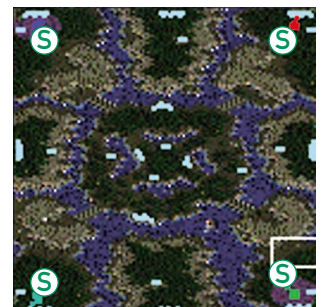
TIP 24: Gas ist auf dieser Karte eine knappe Ressource. Große Hydraliskensarmeen sind aufgrund ihrer Flexibilität und geringen Vespinkosten eine gute Wahl. Unterstützen Sie Ihre Allround-Krieger mit Zergling-Horden, die feindliche Nahkämpfer ablenken, während die Hydraliskens schießen.

Brushfire (bis vier Spieler)

TIP 25: Vergessen Sie die verlockenden Ressourcen in der Mitte der Karte: Besetzen Sie lieber die Inseln rechts und links neben Ihrem Startpunkt. Eine neugebaute Kommandozentrale fliegt allein hinüber und produziert dann WBFs. Wenn Sie warten, bis Sie Frachter zur Verfügung haben, kann es schon zu spät sein.

TIP 26: Kluge Protoss-Generale erobern mit Bodentruppen das Zentrum der Karte. Berserkerhorden mit leichter Dragoner-Unterstützung verjagen die Feinde, während Sonden eine Zweitbasis in der Mitte errichten. Falls es Ihnen nicht gelingt, den Gegner bereits mit der Infanterie aus dem Spiel zu werfen, müssen Sie eine Flotte Trägerschiffe bauen.

TIP 27: Die Zerg sichern den Landweg zu ihrem Startpunkt mit einigen Tiefenkolonien und setzen im übrigen ganz auf Flieger. Expandieren Sie mit Overlords und Mutaliskens auf die Nachbarinseln. Die Außenposten der Gegner sind leichte Ziele für Ihre Lufteinheiten, wenn Sie schnell genug sind.



Brushfire: Protoss-Spieler expandieren gleich ins Zentrum der Karte.

So geht's: eigene Szenarios

StarCraft

Kampagnen-Editor



Auf CD:
Beispiel-Szenario,
2 Geheim-Levels

Sie können fast alle Features einer StarCraft-Mission eigenhändig gestalten. Wir zeigen Schritt für Schritt die Entstehung des GameStar-Szenarios.

Die eingebaute Hilfe-Datei des StarCraft-Editors erklärt zwar alle Funktionen, läßt den frischgebackenen Szenario-Schöpfer ansonsten aber ziemlich allein. Folgen Sie lieber unserer Schritt-für-Schritt-Anleitung, und benutzen Sie das Helpfile als Nachschlagewerk bei Unklarheiten. Idealerweise spielen Sie unser Beispiel-Szenario zunächst einmal durch und schauen es sich dann parallel im Editor an, während Sie den folgenden Artikel lesen. Die Karte »Holt Martin raus!« finden Sie auf der Cover-CD im Verzeichnis \Diverses\Deluxe\Starcraft. Um sie zu spielen, muß die Mission zunächst in das Unterverzeichnis \Maps in Ihrem StarCraft-Directory kopiert werden. Im gleichen Verzeichnis finden Sie zwei geheime StarCraft-Levels. Blizzard hatte diese zwar kurz vor der Veröffentlichung aus dem Spiel genommen, im Programmcode jedoch belassen.

Alle Schritte auf einen Blick:

Schritt 1	Rassen aussuchen, Karte entwerfen
Schritt 2	in Ebenen denken lernen
Schritt 3	Karte erstellen
Schritt 4	Gegenstände verteilen
Schritt 5	Anfangseinheiten zuordnen
Schritt 6	Helden, Startpunkte, Signale
Schritt 7	Ressourcen setzen
Schritt 8	Kontrolle, Testspiel
Schritt 9	Regionen anlegen
Schritt 10	Auslöser definieren
Schritt 11	KI-Skripts festlegen
Schritt 12	Fog of War verändern, Testspiel
Schritt 13	Auslösern Texte zuordnen
Schritt 14	Briefing inszenieren
Schritt 15	Letztes Feintuning

Der PLAN **SCHRITT 1:** Machen Sie sich als allererstes ausführlich Gedanken darüber, wie die Mission ablaufen soll. Ein einfacher Entwurf der Karte mit Papier und Bleistift ist eine nützliche Hilfe. Entscheiden Sie sich zunächst für ein Grundthema (zum Beispiel Ret-

tung, Verteidigung, Eroberung oder Hinterhalt) und die beteiligten Rassen; das Zeichnen geht dann leichter von der Hand. Mehrspieler-Szenarios, an denen nur menschliche Mitspieler teilnehmen, sind übrigens einfacher zu gestalten als Solo-Missionen. Bei letzteren macht die Programmierung des Computerspieler (mit Auslösern) einen Großteil der Arbeit aus. Darüber hinaus sollte eine gute Solo-Mission auch ein Briefing sowie kleine Story-Einlagen haben.

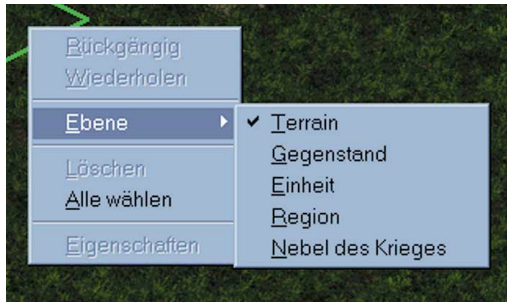
BEISPIEL 1: Unser neues (Solo-)Szenario »Holt Martin raus!« soll eine Rettungsmission sein. Spieletester Martin D. wurde auf einer Forschungsmission ins



Beispiel 1: Die Grundeinstellungen unseres Szenarios.

Spiele-Archiv der Protoss von Doc Vader entdeckt. Vader, galaktischer Oberfiesling und bekannter GameStar-Erzfeind, alarmierte die Wachen. Die Protoss standen nicht auf unangemeldeten Besuch in ihrem Archiv-Tempel und verhafteten Martin. Der heldenhafte Spieler muß ihn aus der Gefangenschaft befreien. Wir wählen eine lange, schmale Karte (64 mal 128). Das Ziel wird sein, sich durch die ganze Länge der Karte zu kämpfen und am anderen Ende ein Befreiungs-Signal zu aktivieren. Es gibt nur zwei Parteien: Terraner (Mensch) und Protoss (Computer). Um die Sache spannender zu machen, wird ein Zeitlimit von einer halben Stunde eingebaut.

EBENEN erstellen **SCHRITT 2:** Stellen Sie sich die Karte wie einen Garten vor. Diesen teilen wir jetzt in »Ebenen« ein: Ebene 1 ist der Rasen, bei StarCraft »Terrain« genannt. Ent-

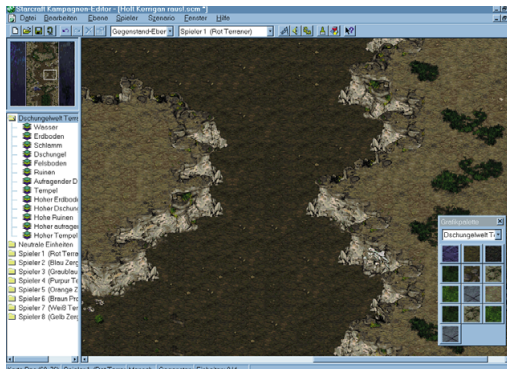


Schritt 2: Das Ebenen-Menü ist Ihr ständiger Begleiter.

scheiden Sie sich für eines der fünf möglichen Grafiksets (Dschungel, Aschenwelt, Weltraum, Installation und Ödland). Die Ebene 2 bildet der Zierrat wie Gartenzwerge und Blümchen. Das StarCraft-Gegenstück dazu sind die »Gegenstände«. Auf Ebene 3 finden Sie im Garten Tiere und Menschen, was im Spiel Einheiten sowie Gebäuden entspricht. Die Ebene 4 umfaßt alle Bereiche, in denen etwas geschieht – die heißen bei StarCraft »Regionen«. Diesen Gebieten können Sie bestimmte Ereignisse zuordnen. Die letzte Ebene ist der Nebel des Krieges; im Garten würden Sie hier den Grillrauch finden.

Karte ZEICHNEN

SCHRITT 3: Rufen Sie per Rechtsklick das Kontext-Menü »Ebenen« auf, und wählen Sie als erstes »Terrain«. Je nach Geschmack gestalten Sie jetzt die Karte. Folgende Punkte sollten Sie dabei im Auge behal-

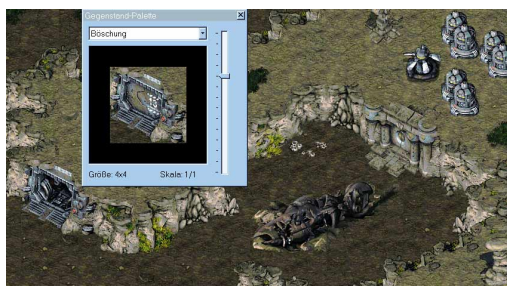


Schritt 3: Dieser Engpaß wird den Feind noch ärgern.

ten: Soll es Engpässe geben? Reicht der Platz für alle Neubau-Gebäude der Spieler aus? Spielen Anhöhen eine Rolle? Sind Inseln (oder andere schwer erreichbare Zonen) notwendig und taktisch sinnvoll?

GEGENSTÄNDE

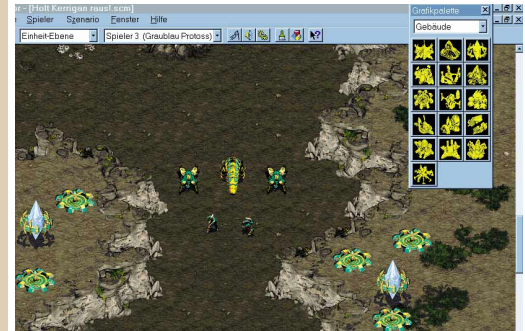
SCHRITT 4: Anschließend wechseln Sie per Rechtsklick in Ebene 2 (Gegenstände), da verstreute Gebäude,



Schritt 4: Das havarierte Raumschiff ist ein »Gegenstand«.

ENGPÄSSE und ANHÖHEN

Ruinen und Bäume Ihr Szenario lebendiger wirken lassen. Bedenken Sie, daß die Gegenstände Wege versperren können und daß Bäume (mit Ihrem Schutz vor Feindfeuer) auch eine taktische Funktion erfüllen. **BEISPIEL 2:** Wir wählen die Dschungel-Grafiken mit zahlreichen Ruinen, da unser Szenario auf einer namenlosen Protoss-Welt spielt. Auf dem Weg nach Norden legen wir dem Spieler eine Menge Schwie-



Beispiel 2: Mit Einheiten sieht der Paß gefährlicher aus.

rigkeiten in den Weg. Es gibt drei Engstellen und zahlreiche Anhöhen, auf denen die Protoss Kanonen plazieren können. Eine Abkürzung haben wir nicht eingeplant; der Weg über die Hochebenen ist blockiert. Auch für getarnte Einheiten gibt es kein einfaches Durchkommen, da überall Photonengeschütze stehen. Als kleinen Gag legen wir im Nordosten ein winziges, unzugängliches Tal an, in das wir später Critters (neutrale Tiere) plazieren werden. Die Protoss verfügen also über ein Viehgehege mit lebendem Nahrungsvorrat. Daraufhin erinnern wir uns an alte Sandkasten-Zeiten und statten die unwichtigen Hochplateaus am linken und rechten Rand großzügig mit Bäumen, Pflanzen und Bauwerken aus.

Die EINHEITEN

SCHRITT 5: Nachdem die Landschaft fertig ist, können die Anfangseinheiten aller Spieler verteilt werden (Ebene 3). Bei einem Multiplayer-Szenario ist dieser Schritt überflüssig – üblicherweise starten alle Gegner mit vier Arbeitern und einer Kommando-zentrale. Ein Solospiel gewinnt jedoch durch geschickt ausgewählte Starttruppen an taktischer Tiefe. Achten Sie darauf, daß die Kämpfer nicht zu stark sind. Besonders tarn- oder flugfähige Einheiten können die Spielbalance stark verändern.



Schritt 6: Am oberen Rand sehen Sie ein rotes Signal; der grüne Kreis ist ein Startpunkt.

Verwenden Sie **HELDEN**

SCHRITT 6: Helden verleihen Ihrem selbstgestrickten Szenario zusätzliches Flair und lassen sich problemlos bestimmten Ereignissen zuordnen. Auch die Startpunkte der Mitspieler und die Platzierung der Signalfelder (zum Türenöffnen und Ereignisse auslösen) werden in dieser Phase festgelegt.

EXPANSION ermöglichen

SCHRITT 7: Zusätzlich müssen Sie Ressourcen verteilen, wobei Sie nicht übertreiben sollten. Acht Mineralienfelder und ein Geysir sind eine ausreichende Grundausstattung für jeden Mitspieler. Die Expansion ist ein wesentlicher Teil nahezu aller Partien; wenn sich die Gegner dabei nicht ins Gehege kommen, wird das Spiel möglicherweise langweilig. Übrigens kann bei jedem einzelnen Kristallbrocken oder Gasgeysir festgelegt werden, wieviel Rohstoff er enthalten soll.

FAIRE Startpositionen

SCHRITT 8: Vergessen Sie keines der folgenden Dinge: Haben die Kontrahenten Zugang zu genügend Ressourcen? Sind die zusätzlichen Rohstoffvorkommen von allen Startpunkten ähnlich weit entfernt? Jeder Spieler benötigt eine Startposition. Sind die Anfangseinheiten ungefähr gleich stark (oder kann ein Spieler seinen Gegner schon mit einer sofortigen Offensive vernichten)? Probieren diese Möglichkeit in einem Testspiel aus. Die Anfangsgebäude dürfen den braven Arbeitern den Weg zu Gas und Kristalle nicht versperren. Haben Sie etwaige Signale nah genug gesetzt, daß die Zuordnung zum ausgelösten Ereignis klar ist? Idealerweise sind beispielsweise Tür und Türöffner auf dem gleichen Bildschirm zu sehen.

Prominente **ANFÜHRER**

BEISPIEL 3: Der strahlende Protagonist unserer Beispiel-Mission soll Guy Montag, der Feuerfresser, sein (der gute Martin kommt ja erst später ins Spiel). Wir geben ihm ein Dutzend Jungs zur Seite, damit kein



Beispiel 3: Diese Protoss-Kämpfer stehen vorbildlich.

Überraschungsangriff die Menschen frühzeitig erledigen kann. Auch die Protoss erhalten einen prominenten Anführer: Den edlen Fenix, einen Berserker. Die Psi-Ritter werden sehr großzügig mit Kampfeinheiten ausgestattet. Auf einer zentralen Erhebung in der Mitte der Karte platzieren wir obendrein ein gefährliches Photonenkanonen-Nest, das die Terraner auf dem Weg nach Norden passieren müssen. Die Protoss-Truppen werden so zusammengestellt, daß sie möglichst effektiv kämpfen: Berserker stehen schützend vor Dragovern, Trägerschiffe haben eine Scout-Eskorte und mächtige Tempel warten hinter den Linien.

PROTOSS-Truppen

Richtige ROHSTOFF-VERTEILUNG

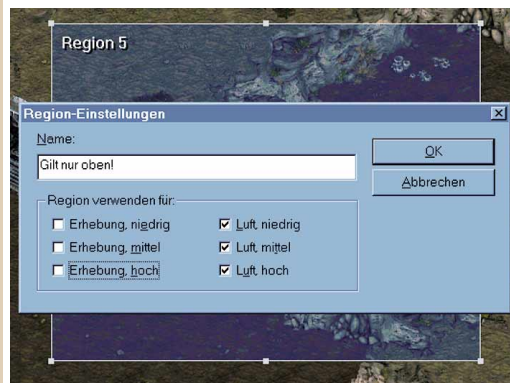
Dafür erhalten die Erdlinge Kristallfelder im Überfluß, während wir dem Computer kaum Rohstoffe zubilligen. Schließlich setzen wir endgültig den Startpunkt der Söldnertruppe in den Süden und das Zielsignal an den nördlichen Kartenrand. Durch die vielen Mineralien sind die Menschen klar im Vorteil, da sie fast endlos Truppen produzieren können. Allerdings gleicht das Zeitlimit von einer halben Stunde diese unfaire Bevorzugung wieder aus. Dem Spieler bleibt spätestens kurz vor Ablauf der Zeit nichts anderes übrig als anzugreifen, egal, wie viele Einheiten er bis dahin hat.



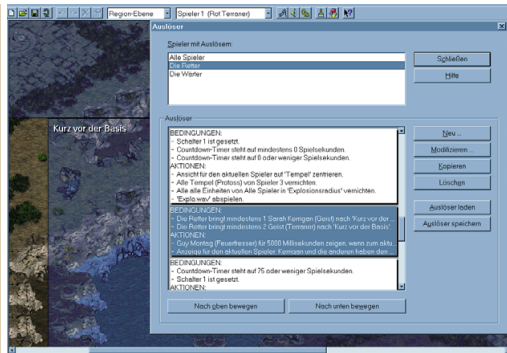
Schritt 9: Wird die obere Region (über dem Signal) betreten, erscheint Martin in der unteren.

REGIONEN designen

SCHRITT 9: Jetzt kommen wir zu den schwierigeren Dingen: Wählen Sie die Ebene »Region« aus. Sie können jetzt mit der Maus Kästen aufziehen, um eine Region zu erstellen. Diese werden dann per Doppelklick angewählt: Nun dürfen Sie ihnen einen Namen und die Höhenstufe zuweisen, auf der sie wirksam sein sollen. Die Option, eine Region nur in einer bestimmten Höhe gelten zu lassen, birgt vielfältige strategische Möglichkeiten. Beispielsweise können Sie eine Region entwerfen, in der Flieger automatisch getötet werden. Spannend wäre auch ein Aschewelt-Szenario mit einer Lava-Ebene, auf der alle Einheiten nach zehn Sekunden sterben. Falls Sie keine derartig exotischen Optionen planen, bleiben Ihre Regionen am besten in der Grundeinstellung (wirksam in allen Höhenstufen). Sie können jeder Region mehrere Ereignisse zuteilen, die dort passieren oder beim Betreten ausgelöst werden.



Schritt 9: So bestimmen Sie, wo eine Region »gilt«.



Schritt 10: Eine Region mit dazugehörigem Auslöser.

AUSLÖSER kreieren

SCHRITT 10: Im Pull-Down-Menü »Szenario« finden Sie den Punkt »Auslöser«. Beim Erstellen eines Auslösers werden Sie nach mindestens einer Bedingung und einer auszuführenden Aktion gefragt. Bei der typischen Bedingung »Bringen« wird beispielsweise abgefragt, ob ein Spieler Einheiten in eine Region gebracht hat. Zahl und Art der Truppen müssen dabei angegeben werden. Zu den auslösbaren Aktionen gehören beispielsweise das Abspielen einer Sound-Datei, die Vernichtung bestimmter Einheiten sowie Gebäude oder sogar das Ende der Mission. Soundfiles müssen vorher im Menü »Sounds« importiert werden. Jedem Trigger wird außerdem zugeordnet, für welche Spieler er gilt. Einem spielbeendenden Auslöser können Sie die Aktion »Nächstes Szenario einrichten« anfügen, falls Sie eine ganze Kampagne erstellen wollen. Die angegebene Mission wird dann automatisch geladen und gestartet.

KI-SKRIPTS einstellen

SCHRITT 11: Computerspieler benötigen ein KI-Skript, das festlegt, welcher Strategie sie folgen sollen. Das stärkste Skript für jede Rasse heißt »Eigen-Level« – die KI baut dann fast wie ein Mensch und ist im Mehrspieler-Modus ein sehr starker Gegner. Für Szenarien mit sehr vielen Anfangstruppen bietet sich das Kampagnen-Skript in der Geschmacksrichtung »einfach« an. Wenn Sie den armen Computer allerdings fast bei Null beginnen lassen, ist die starke Variante eher angemessen. Nur mit dieser baut die KI auch fortgeschrittene Einheiten wie Arbiters, Ultralisk oder Behemoth-Kreuzer.

SCHLACHT- NEBEL

SCHRITT 12: In der Voreinstellung bedeckt der Nebel des Krieges die gesamte Karte. Per Auswahl der



Schritt 12: Der Kriegsnebel bedeckt alles außer dem Tempel.

EREIGNISSE auslösen

Weitere TRIGGER

Texte schaffen FLAIR

Ebene »Nebel« können Sie auch auf den Fog of War Einfluß nehmen, falls Sie einzelne Gebiete einsehbar machen wollen. Ein einfacher Linksklick beseitigt den Schleier im angewählten Gebiet. Wenn Sie diese Aufgabe erledigt haben, ist es Zeit für ein Testspiel.

BEISPIEL 4: In unserem Szenario haben wir fünf Regionen definiert. Das Betreten des Schalter-Gebiets im Norden durch eine terranische Einheit löst die Befreiung von Martin D. und zwei Trainee-Marines aus. Die erscheinen postwendend in der Befreiungszone bei dem Protoss-Tempel. Außerdem wird ein 30-Sekunden-Countdown ausgelöst, nach dessen Ablauf alle Einheiten und Gebäude in der Explosionsradius-Region zerstört werden. Sollten Guy Montag oder ein bekannter westfälischer Spieletester darunter sein, ist die Mission verloren. Sobald die tapferen Helden die Gegend »Kurz vor der Basis« erreichen, wird eine aufmunternde Meldung eingespielt. Der Spieler hat das Szenario erfolgreich beendet, wenn Martin die Region »Basis« erreicht.

Neben den Auslösern, die sich auf die oben genannten Regionen beziehen, benötigt das Beispielszenario noch weitere Trigger: Der Computer überprüft, ob die Countdowns abgelaufen sind (kurz vor Ende der 30-Minuten-Spanne wird eine knappe Warnung eingeblendet), ob die Helden noch leben und ob der Tempel zerstört wurde, während Martin darin war. Die Protoss erhalten bloß einen Auslöser, in dem bestimmt wird, welches KI-Skript ausgeführt wird. Wir haben »Kampagne-einfach« gewählt, damit der Computer durch seine starken Anfangseinheiten nicht unbesiegbar wird.

SCHRITT 13: Diesen Schritt können Sie sich schenken, wenn Sie bloß eine Multiplayer-Karte für menschliche Mitspieler designen wollen: Wenn das Terrain abwechslungsreich ist und die Rohstoffe gerecht verteilt sind, erfüllt Ihr Mehrspieler-Szenario bereits die wichtigsten Voraussetzungen. Eine Solomission erfordert ein wenig mehr Mühe. Weisen Sie allen Auslösern, die eine fühlbare Wirkung auf den Spieler haben, Nachrichteneinblendungen zu. Textbotschaften und sprechende Porträts sind als normale Trigger-Aktionen zusätzlich ausführbar. Auch wenn Sie keine Lust auf epische Erzählungen haben, sollten Sie zumindest das Ende der Mission (gut oder schlecht) und den Tod eines Charakters kommentieren.



Schritt 13: Ein kleiner Fehler von Ihnen – große Konsequenzen für den armen Spieletester Martin.

Das BRIEFING

SCHRITT 14: Öffnen Sie den Punkt »Missionsbeschreibung« im Pulldown-Menü »Szenario«. Eine kurze Beschreibung der unbedingt zu erfüllenden Bedingungen kommt in das Feld »Missionsziele«. Für jede der vier Porträtpositionen können Sie jedes StarCraft-Einheitenbild verwenden (sogar Critter). Mit wenig Aufwand läßt sich so eine filmreife Einsatzbesprechung inszenieren. Zeigen Sie immer zuerst einige Sekunden lang ein Porträt, dann erst die Botschaft. Pro 100 Zeichen Text müssen ungefähr 1000 Millisekunden Zeigedauer eingeplant werden. Während der Laufschrift wird das Bild durch die sprechende Variante der gleichen Einheit ersetzt.

PAUSEN richtig setzen

Hinterher sollten Sie eine Pause einfügen, die knapp solange dauert wie der vorangegangene Text. Dadurch wird die Mitteilung lesbarer. All diese Optionen finden Sie, wenn Sie unter »Missionsbeschreibung« einen Auslöser mit einer »Beschreibungsaktion« anlegen. Dialoge sorgen für mehr Lebendigkeit. Am Ende können Sie noch einen kleinen Witz einbauen, wie Blizzard es im Terraner-Tutorial getan hat. Falls Sie Ihre Briefings mit echter Sprachausgabe (als .wav-Datei) unterlegen wollen, müssen Sie die Option »Übertragung« auswählen. Allerdings läßt dies Ihr Szenario sehr groß werden, da die Sprachdaten einigen Speicher fressen.

Ein NOTRUF

BEISPIEL 5: Zuerst spielen wir ganz sachlich einen Notruf von Martin kurz vor seiner Gefangennahme ein.



Beispiel 5: Werden Sie den Redakteur rechtzeitig befreien?

Leider hat Blizzard kein passendes Martin-Porträt vorgesehen. Danach folgt eine dramatische Passage, in der eine weitere Funkbotschaft des beliebten Spieltesters eintrifft. Er erzählt von einer im Tempel versteckten Bombe, die er bei seiner Befreiung zünden will – da unterbricht ihn Fenix, der gemeine Protoss-Berserker, und nimmt ihm den Sender weg. Der außerirdische Fiesling merkt noch kurz an, daß der Gefangene in einer halben Stunde bestraft wird. So wird dem Spieler das Zeitlimit erklärt.

FEINSCHLIFF

SCHRITT 15: Die Leute bei Blizzard haben sich schwer Mühe gegeben, um die drei Rassen auszubalancieren – Sie sollten daher die Einheiten-Einstellungen unverändert lassen. Falls Sie einen triftigen Grund für neue Truppenwerte haben, können Sie unter dem Menüpunkt »Einstellungen« die Daten indivi-

GRUPPEN



Schritt 15: Benutzen Sie die Karteneinstellungen.

duell für jeden Spieler ändern. Manchmal kann es auch ratsam sein, die Spieler von Beginn an mit allen Einheiten-Upgrades auszurüsten.

Jetzt sind Sie fast fertig: Sie müssen die Spieler nur noch einer Gruppierung (unter »Szenario«) zuordnen, falls es voreingestellte Allianzen geben soll. Ansonsten ist jeder Mitspieler seine eigene Gruppe. Im Feld »Eigenschaften« geben Sie den Szenario-Namen und eine kurze Beschreibung der Mission an. Wenn Ihre neue Karte im Spiel mit allen Modifikationen funktionieren soll, muß beim Starten der Mission der Spieltyp »Karteneinstellungen benutzen« ausgewählt sein – normalerweise steht dieser auf »Nahkampf«.

Bewährte WERTE

BEISPIEL 6: Wir haben in unserem Szenario auf Änderungen bei den Truppendaten verzichtet und uns auf die Voreinstellungen verlassen. Spieler und Computergegner bilden je eine Gruppe.

Sonderfälle

TÜREN und TÜRME

Aktivierbare Türen und selbständig feuernde Geschütztürme (im Grafikset »Installation«) werden wie Gegenstände gesetzt. Ein Doppelklick bestimmt den Anfangsstatus (aktiv oder nicht aktiv). Für jedes dieser Objekte müssen Sie eine eigene Region definieren und diese mit einem »Gegenstand-Status einrichten«-Auslöser ansteuern. Aktive Türen versperren den Weg; aktive Türme tauchen aus dem Boden auf und greifen an. Wenn Sie ein Geschütz in der Gegenstandsebene anwählen und die Taste »1« drücken, ist es dem ersten Spieler zugeordnet. Zu Spielern gehörende Kanonen erweitern dessen Sichtbereich.

AUFKLÄRER

Falls ein Bereich der Karte für einen bestimmten Spieler ständig sichtbar sein soll, können Sie einen »Kartenzeiger« (zu finden im Abschnitt »Sondereinheiten«) platzieren. Dieser Aufklärer wird genauso wie eine Einheit behandelt.

GUN

Eigenbau-Missionen gesucht !

Wir suchen die spannendsten Szenarios der GameStar-Leser. Die besten Einsendungen werden auf unserer Cover-CD veröffentlicht und prämiert.

Schicken Sie
Ihre Karte an:

IDG Entertainment Verlag GmbH
Redaktion GameStar
Brabanter Str. 4
80805 München