

Mehrspieler-Mekka

StarCraft

Multiplayer-Tips

Wollen Sie gegen die Profis im Battle.net antreten oder ein Match gegen Ihren Lieblingsfeind wagen? Mit unseren Taktiken und viel Übung bleiben Sie siegreich.



Die endlosen Schlachten der tapferen Game-Star-Strategen im Internet und im Redaktionsnetzwerk haben sich für Sie ausgezahlt. Feldherren aller drei Rassen finden auf den nächsten Seiten Taktiken speziell für ihr Lieblingsvolk.

Allgemeine Tips

RICHTIG
aufbauen

TIP 1: Falls Sie keine spezielle Strategie planen, bauen Sie anfangs immer so: Die ersten vier Arbeiter ernten Mineralien ab. Zwei weitere werden erschaffen, die ebenfalls Kristalle einsammeln. Das siebte WBF errichtet eine Versorgungseinheit (Depot, Pylon oder Overlord). Nachdem Sie zwei weitere Arbeiter in Auftrag gegeben haben, ist es Zeit für eine Truppen-Fabrik. Dann folgen einige Kämpfer, weitere Arbeiter und noch eine Versorgungseinheit. Erst danach sollten Sie anfangen, Vespingas zu fördern. Wenn Sie einen Überraschungsangriff fürchten, verzichten Sie eine Weile auf das Vespine und bilden stattdessen noch mehr Soldaten aus.

KORREKTE
Steuerung

TIP 2: Steuern Sie Ihre Einheiten richtig – es ist bei StarCraft sehr riskant, einfach Truppenmassen in die feindliche Basis zu schicken und das Beste zu hoffen. Beobachten Sie Ihre Krieger im Kampf, und ziehen Sie verwundete Einheiten ständig hinter die anderen zurück. Eine gute Methode ist es, Gruppen zu erstellen und ihnen mit »Strg + Zahl« Nummern zu geben. Auch Gebäude, die ständig benötigt werden (wie Kasernen) können Shortcuts erhalten. Profis gewöhnen sich schnell ein einheitliches System wie dieses an: Nahkämpfer immer auf »1«, Flieger immer auf »2« und die Fabrik auf der »3«. Benutzen Sie niemals den Rechtsklick zum Angriff. Es ist in jedem Fall besser, den Einheiten mit dem Angriffsbefehl (»A«) ein Ziel hinter den Gegnern zuzuweisen. Auf diese Art fächern Bodentruppen beispielsweise richtig aus und umzingeln die Feinde.

AUFKLÄ-
RUNG
betreiben

TIP 3: Klären Sie immer die Karte auf, so früh es geht. Verwenden Sie dazu Ihre erste neu produzierte Kampfeinheit; Zerg-Generäle schicken gleich den mitgelieferten Overlord los. Verlassen Sie sich nicht auf das, was Sie einmal erkundet haben: Lassen Sie weiter einzelne Einheiten zwischen Ihrer Basis und den feindlichen Stellungen Patrouille laufen.

GREIFEN
Sie **AN**

TIP 4: Angriff ist die beste Verteidigung. Auch wenn Sie bei Ihren Angriffen nicht mehr Schaden anrichten, als Sie selbst hinnehmen: Sie haben die Initiative und kontrollieren somit die Karte, während der Gegner durch Ihre Attacken in seiner Stellung eingesperrt wird. Es hat wenig Sinn, sich in der eigenen Basis einzugraben – alle drei Rassen haben Einheiten, die Befestigungen aus der Ferne zerstören.

Truppen
KONZEN-
TRIEREN

TIP 5: Mischen Sie Ihre Einheiten nicht. Falls Sie beispielsweise Belagerungspanzer mit Marines kombinieren wollen, um gegen Luft- und Bodenattacken gewappnet zu sein: Gruppieren Sie die Truppen sauberlich zu zwei Linien oder Blocks hintereinander. So können Ihre Kämpfer einfacher eingesetzt werden und ihr Feuer besser konzentrieren. Wählen Sie Ihre Jungs immer per Doppelklick (selektiert alle Einheiten eines Truppentyps) aus.



TIP 5: Die Panzer haben sich ordentlich hinter den Space-Marines aufgereiht.

GEBÄUDE
demolieren

TIP 6: Falls Sie einen Überraschungsangriff durchführen, sollten Sie nicht die Arbeiter attackieren, die sich Ihrem Zugriff durch Flucht entziehen können. Ihre Truppen zerstören stattdessen besser die zur Truppenproduktion notwendigen Gebäude, wie Kasernen, Schößlinge oder Warpknotten.

GUN

Die Abwehrspieler

Multiplayer-Taktiken

Terraner



In zahlreichen, spannenden Online-Feldzügen haben wir die besten StarCraft-Multiplayer-Taktiken für Sie herausgefunden. Neben der eigentlichen Strategie erfahren Sie jeweils, gegen welche Taktik oder Einheit sie besonders erfolgreich ist (»Wirkt speziell gegen«), und wie die »Mögliche Abwehr« aussieht. So können Sie gezielt die Lieblingstaktiken Ihrer Kontrahenten aushebeln.

Defensivtaktik gegen Zerg und Protoss

T#1: Die Panzer-Bestrahlung

Wirkt speziell gegen Z#5 Falls Ihre Belagerungspanzer von Zerg-Nahkämpfern (Zerglings, Ultralisk) attackiert werden, wendet Ihr Forschungsschiff die »Bestrahlung« auf das eigene Fahrzeug an. Der Stahlkoloß ist dagegen immun, während die nahen Gegner verletzt werden. Gegen die Schilde der Protoss wirken die Strahlen allerdings nicht: Geben Sie angreifenden Berserkern lieber eine Kostprobe der »EMP-Schockwelle«.

Mögliche Abwehr:
Fernkämpfer

Defensivtaktik gegen Zerg

T#2: Arbeiterkampf

Wirkt speziell gegen Z#4 Gegen einen sehr frühen Zergling-Sturmangriff (in den ersten fünf Minuten) haben Ihre tapferen Terraner kaum eine Chance. Die bescheidenen Kampffähigkeiten der WBFs werden allerdings häufig übersehen. Wenn Sie also angegriffen werden, warten Sie, bis die Zerglings alle auf Gebäude einschlagen und greifen dann mit den Arbeitern an. Mit ein wenig Glück können Sie so Ihre Haut retten.

Mögliche Abwehr:
Sehr schnell angreifen



In der **Überzahl** können die terranischen **Arbeiter** den kleinen Zerglings durchaus das Wasser reichen.

Defensivtaktik gegen Protoss

T#3: Berserker-Braten

Wirkt speziell gegen P#5 Ein starker Berserker-Angriff ist sehr gefährlich für Terraner, da die Protoss-Krieger relativ schnell Bunker zerlegen. Die effektivste Abwehr dagegen sind Feuerfresser. Spionieren Sie die feindliche Basis aus: Falls der Protoss-Spieler mehr als einen Warp-knoten hat und fast keine Dragoner zu sehen sind, plant er vermutlich einen Berserker-Angriff. Bauen Sie so viele Feuerfresser, wie Sie nur können. Wenn eine Reihe Bunker mit Flammenwerfern darin Ihre Basis sichert, dürfte Ihnen der Sieg kaum noch zu nehmen sein. Die Protoss-Nahkämpfer werden bei der Attacke auf die Betonkästen schwere Verluste erleiden – starten Sie sofort einen Gegenangriff.

Mögliche Abwehr:
Flieger bauen

Defensivtaktik gegen Protoss

T#4: Terranischer Trägertod

Wirkt speziell gegen P#3 Protoss werden mit zunehmender Spieldauer sehr stark, wenn sie genügend Ressourcen für eine große Trägerflotte aufbringen können. Dagegen hilft nur die Träger-Falle: Tarnen Sie vier Geister und stecken Sie die Agenten in einen Bunker. Sobald eine Gruppe Träger angreift, springen die Geister einzeln heraus und beschießen die Protoss-Schiffe mit der Stopper-Munition. Wenn Sie schnell genug sind, sollte es Ihnen gelingen, acht Träger auf diese Weise zu fesseln. Jetzt stehen Ihnen mehrere Möglichkeiten offen: Ein überlebender Geist ruft schnell einen mächtigen Atomschlag, oder Goliaths holen die hilflosen Feinde vom Himmel. Falls ein Forschungsschiff vorher die Schilde der Riesenschiffe mit der »EMP Schockwelle« ausschaltet, kann sogar eine Horde Marines mit den fliegenden Festungen fertig werden. Ohne große eigene Verluste werden Sie so dem Protoss-Spieler einen schweren Schlag versetzen.

Mögliche Abwehr:
Schnell Geister töten

Defensivtaktik gegen alle

T#5: Bäumchen wechsel dich

Wirkt speziell gegen Überraschungsangriffe

Mögliche Abwehr: Ständige Aufklärung

Die meisten Terraner ignorieren die Mobilität ihrer Anlagen. Oft klärt der Gegner Ihre Basis nur einmal auf und verlässt sich fortan auf die Information. Wenn Sie nun unter dem Schutz des »Fog of War« Ihre Gebäude verlegen, können feindliche Offensiven ins Leere gehen, da Gegenspieler oft ihren Angriffsbefehl auf eines Ihrer wichtigen Bauwerke geben.

Defensiv- und Aufklärungstaktik gegen alle

T#6: Minen machen munter

Wirkt speziell gegen Überraschungsangriffe

Mögliche Abwehr: Z#7

Die Spinnenminen können einen gegnerischen Angriff stark behindern. Zusätzlich dienen sie zur Aufklärung, da Sie alles sehen, was auch die Mine sieht. Fahren Sie mit den Adlern auf der Karte herum, und legen Sie einzelne Minen vor die verschiedenen Rohstoffvorkommen – so sind Sie über die Expansion der Gegner immer informiert. Ganze Minenfelder sollten den Zugang zu Ihrer Basis abriegeln.



Dank **Minenfeld** ist hier kein Durchkommen mehr.

Angriffstaktik gegen alle

T#7: Feuerfresser-Rush

Wirkt speziell gegen P#5

Mögliche Abwehr: Z#4, P#5

Im Gegensatz zu den anderen Rassen eignen sich die Terraner weniger für einen frühen »Alles oder nichts«-Angriff. Sobald Sie allerdings eine Akademie gebaut haben, können Sie mit Feuerfressern sehr wirksame Massenangriffe starten. Die ideale Bau Reihenfolge, die Sie dafür von Beginn an einhalten sollten, ist diese: 3 WBFs, Kaserne, WBF, Depot, 3 Marines, WBF, Raffinerie, Marine, Depot, 2 WBFs, Akademie, viele Feuerfresser und weitere WBFs. Sobald Sie mindestens zwölf Feuerfresser aufstellen können, sollten Sie mit allen Truppen angreifen.



Der 12er-Trupp **Feuerfresser** wird von den Marines gedeckt.

Angriffstaktik gegen alle

T#8: Adler-Attacke

Wirkt speziell gegen Arbeiter

Mögliche Abwehr: Z#1

Ihre Adler-Bikes sind eine vernichtende Waffe gegen feindliche Arbeiter. Erforschen Sie das Geschwindigkeits-Upgrade und fahren Sie in die gegnerische Basis. Die schnellen Adler passieren die Verteidigungsanlagen fast ohne Verluste. Schießen Sie nur auf Arbeiter: Ehe der Feind merkt, was los ist, haben Sie schon schweren Schaden angerichtet.



Eine **Adler-Attacke** erledigt die wehrlosen Arbeiter-Sonden.

Angriffstaktik gegen Protoss

T#9: Basis-Zerbröckler

Wirkt speziell gegen Gebäude

Mögliche Abwehr: Explorer abfangen

Wenn Sie einen Nuklearschlag gegen eine Protossbasis planen, schalten Sie zuerst mit dem EMP-Strahl des Explorers die Schilde der Gebäude aus: So vervielfältigen Sie die Wirkung. Nur der Nexus kann ohne Schilde einen direkten Atomraketen-Treffer (600 Punkte Schaden auf das Hauptziel) überleben; alle anderen Gebäude werden zerstört.

Angriffstaktik gegen alle

T#10: Formationstanz

Wirkt speziell gegen Luftangriffe

Mögliche Abwehr: Z#8

Bauen Sie für jeden Belagerungspanzer einen Goliath als Eskorte, damit Sie gegen Luftangriffe nicht wehrlos sind. Die Mechs werden bei einem Angriff in die erste Reihe gestellt; die weitreichenden Waffen der Arclite-Panzer feuern von hinten auf die Gegner. Geben Sie Ihren Goliaths den »Position halten«-Befehl, damit sich die Formation nicht dauernd auflöst. Ohne dieses Kommando preschen ständig einzelne Goliaths vor und geraten ins Feindfeuer.



Geschützt von den **Goliaths** feuern die Panzer auf die Protoss.

Angriff ist die beste Verteidigung

Multiplayer-Taktiken

Zerg



Zehn Zerg-Taktiken von Profis: Lesen Sie, wann welche Strategie Erfolg bringt, welche anderen Taktiken sie aushebelt und wie Sie sich selbst dagegen schützen können.

Defensivtaktik gegen alle

Z#1: Untergrundkämpfer 1

Wirkt speziell gegen T#8	Falls überraschend Feinde in Ihre Basis eindringen, vergraben Sie rasch alle Drohnen, damit die fast wehrlosen Arbeiter nicht vernichtet werden. Auch Krieger, die Sie gerade nicht benötigen, sollten sich einbuddeln: Solange der Gegner nicht mit Detektoren aufklärt, wird er Ihre wahre Stärke unterschätzen. Zusätzlich sind vergrabene Hydralysen eine unliebsame Überraschung, falls Ihr sorgloser Kontrahent nicht mit Luftabwehr gerechnet hat.
Mögliche Abwehr: Detektoren	

Defensivtaktik gegen Protoss

Z#2: Enttarner

Wirkt speziell gegen P#3, P#4, P#6	Bei Großangriffen von Protoss-Trägern können Sie relativ sicher sein, daß einige der angreifenden Einheiten Halluzinationen sind, die nur Gegenfeuer ablenken sollen. Der »Einfangen«-Spruch der Königin deckt sie aber auf. Auch unter einem Arbiter versammelte Einheiten und Beobachter werden damit enttarnt. Solange die Gegner von dem grünen Schleim bedeckt sind, bleiben sie sichtbar und bewegen sich langsamer. Nun stürzen sich Ihre tödlichen Terrors auf die Feinde. Natürlich können Sie den Spruch auch gegen terranische Raumjäger anwenden.
Mögliche Abwehr: Königinnen töten	

Angriffstaktik gegen Terraner

Z#3: Panzerknacker

Wirkt speziell gegen Abwehrstellungen	Wenn die gegnerische Basis schwer mit Panzern, Bunkern und Türmen gesichert ist: Lassen Sie einige Vergifter aufmarschieren, und wenden Sie einige Male das »Blutbad« auf Gebäude und Truppen an. Ein nachfolgender Mutaliskenangriff macht dank seiner Streugeschosse kurzen Prozeß mit den angeschlagenen Feinden und Bauwerken.
Mögliche Abwehr: Luftabwehr	

Angriffstaktik gegen alle

Z#4: Zergling-Sturm

Wirkt speziell gegen T#7, Z#4, P#5	So funktioniert der berühmte Zergling-Rush: Geben Sie mit Ihren ersten 50 Mineralien eine Drohne in Auftrag. Es geht dabei um Sekunden, also nutzen Sie die Tastatursteuerung: Linksklick auf die Brutstätte, erst »L« und dann »D« drücken. Die anderen vier Arbeiter bauen an unterschiedlichen Mineralienbrocken Kristalle ab. Die neugeborene Drohne macht ebenfalls den Mineralienabbau zu ihrer Lebensaufgabe. Warten Sie dann ab, bis Sie 150 Kristalle haben. Der Arbeiter, der das 150. Mineral gebracht hat, mutiert nun zu einem Brutschleimpool. Geben Sie derweil zwei weitere Drohnen zum Mineralienabbau in Auftrag. Warten Sie kurz ab, und züchten Sie sechs Zerglings, sobald der Pool fertig ist. Während die kleinen Biester schlüpfen, kaufen Sie Ihren zweiten Overlord. Die fertigen Zerglings greifen sofort die gegnerische Basis an. Eliminieren Sie zuerst die feindlichen Kampfeinheiten, danach kümmern sich die Zerglings um die Arbeiter Ihres Kontrahenten. Derweil erschaffen Sie in Ihrer Basis zwölf neue Zerglings und schicken die Bestien los. Diese Welle wird Ihren Gegner bereits aus dem Spiel werfen, wenn Sie schnell genug waren.
Mögliche Abwehr: T#2, Z#4, P#5	



Das sichere Ende dieser Arbeiter ist gekommen.

Angriffstaktik gegen Terraner

Z#5: Bunkerbrecher

Wirkt speziell gegen Bunker und Panzer

Mögliche Abwehr: T#1

So brechen Sie starke Bunkerstellungen auf: Ein Vergifter zaubert den »Dunklen Schwarm« auf den Bunker, dann folgt eine Attacke mit Zerglings. Da die Fernwaffen der Verteidiger nicht durch die Wolke schießen können, sind Ihre kleinen Monster in diesem Kampf die sicheren Sieger. Die gleiche Strategie eignet sich auch hervorragend gegen die mächtigen terranische Belagerungspanzer.



Die Marines im Bunker müssen tatenlos zusehen, wie die Zerglings ihren Unterstand angreifen.

Angriffstaktik gegen Zerg

Z#6: Overlord-Mord

Wirkt speziell gegen Overlords

Mögliche Abwehr: Overlords verteilen

Üblicherweise »parken« menschliche Zerg-Spieler ihre zahlreichen Overlords am Rande ihrer Basis oder geballt in einer Ecke der Karte. Produzieren Sie zwei große Gruppen Terrors, und vernichten Sie die langsamen Kreaturen. Das wirft den Gegner weit zurück, da er für eine Weile keine neuen Truppen mehr produzieren kann.



Den flinken Terrors können Overlords nicht entfliehen.

Angriffstaktik gegen Terraner

Z#7: Minenräum-Kommando

Wirkt speziell gegen T#6

Mögliche Abwehr: keine

Ein Overlord und ein Mutalisk bilden ein gutes Team, um die Karte von den lästigen Spinnenminen der Terraner zu säubern: Der eine entdeckt sie, und der andere schießt sie ab. Da Ihre beiden Kreaturen fliegen, sind sie vor den gefährlichen Sprengkörpern sicher.

Angriffstaktik gegen alle

Z#8: Untergrundkämpfer 2

Wirkt speziell gegen T#10

Mögliche Abwehr: Aufklärung per Satellit

Vergraben Sie eine Angriffsgruppe Hydralisk nahe der feindlichen Basis. Zusätzlich werden einige Zerglings verbuddelt – und zwar näher zum Feind als die Hydralisk. Wenn die Gegner ausrücken, um Ihr Hauptquartier zu attackieren, warten Sie, bis sie genau über Ihren Truppen sind. Dann brechen die Zerglings aus der Erde und greifen an. Sobald die kleinen Fieslinge im Nahkampf sind, attackieren die Hydralisk, die dadurch einige »Freischüsse« bekommen. Eine Variante: Falls Ihre Verteidigung stark genug ist, um den Angriff abzuwehren, lassen Sie die Angreifer vorbeiziehen und attackieren das unverteidigte Lager mit den vergrabenen Einheiten.



Die Marines ahnen nichts von der drohenden Gefahr.

Angriffstaktik gegen Terraner und Protoss

Z#9: Der dunkle Himmel

Wirkt speziell gegen Verteidigungsanlagen

Mögliche Abwehr: sehr starke Flieger

Die schrecklichen Wächter sind die mächtigste Waffe gegen Bodentruppen und stark gesicherte Basiseingänge. Erschaffen Sie einen Schwarm von zwölf Wächtern. Ideale Mutationskandidaten sind verwundete Mutalisk, da die Wächter immer mit vollen Hitpoints starten. Die mächtigen Kreaturen eskortieren Sie mit einer gleichgroßen Gruppe Terrors sowie einigen Mutalisk. Dann greifen Sie an: Weil die Reichweite der Wächter größer als die jeder feindlichen Luftabwehr ist, sind die Gegner geliefert, falls sie keine Flieger haben. Sobald Ihr Kontrahent Flugeinheiten zur Hilfe holt, zerstören Sie die Feindflieger mit den Terrors und Mutalisk. Vergessen Sie nicht, zwei bis drei Overlords mitzunehmen, um sich gegen getarnte Einheiten wehren zu können.

Aufklärungstaktik gegen alle

Z#10: Parasiten-Plage

Wirkt speziell gegen Fog of War

Mögliche Abwehr: Königinnen abfangen

Wenn Ihr Gegner in einem seiner Arbeiter einen Parasiten entdeckt, wird er ihn wahrscheinlich opfern. Setzen Sie die Tierchen also bevorzugt in starke Einheiten (wie Behemoths oder Templer), die der Feind nur ungern verlieren würde. Auch die neutralen »Critter« können mit einem Parasiten wertvolle Aufklärer werden, da die Gegenseite sie meist ignoriert.

Klasse statt Masse

Multiplayer-Taktiken

Protoss



Neun Profi-Strategien für erfolgreiche Protoss-Generäle.

Wir sagen Ihnen, in welchen Situationen sie besonders gut wirken, und was die besten Abwehrmöglichkeiten sind.

Aufklärungstaktik gegen alle

P#1: Spione im Schafspelz

Wirkt speziell gegen T#6

Verwenden Sie die neutralen Einheiten (Bestien) zum Aufklären des feindlichen Einflußgebiets: Eine Halluzination erschafft zwei »Critters« unter Ihrer Kontrolle, die völlig unverdächtig aussehen. Vermutlich macht sich Ihr Gegner nicht die Mühe, die harmlosen kleinen Viecher zu erledigen. Falls Sie allerdings zu nahe an feindliche Patrouillen geraten, werden die automatisch das Feuer eröffnen.

Mögliche Abwehr: Critter töten



Zwei Critter-Spione in unverdächtigter Gesellschaft.

Defensivtaktik gegen Zerg

P#2: Hydralisken-Stopp

Wirkt speziell gegen Hydralisken

Sollte Ihre Aufklärung ergeben, daß Ihr übler Zerg-Gegenspieler einen Bodenangriff mit Massen von Hydralisken plant, bauen Sie zwei bis drei Räuber. Der maximale Schaden der Scarabs sollte auf 125 aufgerüstet werden. Die Raupenroboter bilden eine zweite Reihe hinter einigen Berserkern. Wenn die Hydralisken angreifen, lassen Sie die Räuber immer in die Mitte der feindlichen Truppenmassen feuern – so verursachen sie den meisten Schaden. Der »Psi-Sturm« eines Templers erfüllt den gleichen Zweck.

Mögliche Abwehr: Kleinere Gruppen bilden

Angriffstaktik gegen Zerg

P#3: Bodyguards

Wirkt speziell gegen Terrors

Sie wollen mit Trägern angreifen, fürchten sich aber vor den gräßlichen Terrors? Eskortieren Sie die Großkampfschiffe mit je zwei Scouts. Zusätzlich fliegen zwei bis vier Träger-Halluzinationen (mit Templern herbeizaubern) voraus. Geben Sie den Jägern kurz vor der feindlichen Basis den »Position halten«-Befehl und locken Sie mit den falschen Trägern die Terrors an. Sobald die lebenden Bomben auftauchen, ziehen sich die Träger zu den Scouts zurück. Die meisten Zerg-Schrecken sterben dann im Sperrfeuer der Protoss-Flieger.

Mögliche Abwehr: Z#2



Eine gewaltige Protoss-Offensive steht bevor.

Angriffstaktik gegen alle

P#4: Optische Täuschung 1

Wirkt speziell gegen Luftabwehr

Erschaffen Sie zwei Träger-Halluzinationen. Die Trugbilder fliegen dann mit einer Eskorte von echten Scouts zu den Gegnern. Die Feinde werden bevorzugt auf die Träger schießen, während die Jäger munter Schaden anrichten. Fliehen Sie, sobald die Träger-Illusionen zerstört sind. Falls Sie Ihren Fliegern das Geschwindigkeits-Upgrade spendiert haben, wird niemand die flinken Fighter einholen können.

Mögliche Abwehr: Z#2

Angriffstaktik gegen alle

P#5: Berserker-Sturm*Wirkt speziell gegen***T#7, Z#4, P#5, P#7***Mögliche Abwehr:***T#7, Z#4, P#5**

Schicken Sie die ersten vier Arbeiter zum Rohstoffabbau, und erschaffen Sie sofort eine fünfte Sonde, die ebenfalls Kristalle erntet. Sobald 150 Mineralien zusammen sind, beamt eine Sonde einen Warpknoten her. Während das Gebäude materialisiert, produzieren Sie zwei neue Arbeiter. Sobald der Warpknoten fertig ist, beginnt die Berserker-Produktion. Nach dem ersten Krieger benötigen Sie einen weiteren Pylon. Stellen Sie weiterhin abwechselnd Berserker und Sonden her. Danach folgt ein zweiter Warpknoten. Sobald Sie sechs Berserker haben, starten Sie Ihren ersten Angriff. Produzieren Sie derweil weitere Truppen, die ebenfalls attackieren, wenn wieder eine Sechsergruppe vollständig ist.



Schalten Sie als erstes die **Kaserne** aus.

Angriffstaktik gegen alle

P#7: Offensive Kanonen*Wirkt speziell gegen Arbeiter**Mögliche Abwehr:*
P#5

Erschaffen Sie zum Start des Spiels acht Sonden, die Mineralien abbauen. Errichten Sie keinen Warpknoten, sondern eine Schmiede. Nun wird eine Sonde ausgeschiedt, die feindliche Ansiedlungen sucht. Bauen Sie in unmittelbarer Nähe der gegnerischen Gebäude um einen Pylon herum drei Kanonen. Eine weitere solche Stellung wird danach in Reichweite der ersten in Schußdistanz zur Basis errichtet. Die Photonengeschütze sollten alle Berserker-Angriffe abwehren können. Machen Sie weiter, bis die Arbeiter des Gegners in das Schußfeld Ihrer Kanonen geraten. Sobald der Gegner Sonden verliert, gerät sein Nachschub ins Stocken. Eine Variante hierzu: Bauen Sie normal auf. Ihre Aufklärer suchen nach erhöhtem Gelände nahe bei feindlichen Rohstoffvorkommen. Eine dorthin geschmuggelte Arbeiter-Sonde baut dann schnell einen Pylon und drei Kanonen im Rücken des Feindes auf.



Gut platzierte **Kanonen** stören feindliche Arbeiter.

Angriffstaktik gegen alle

P#6: Optische Täuschung 2*Umgeht Basis-Verteidiger**Mögliche Abwehr:*
Z#2

Lassen Sie einen Templer zwei Arbiter-Halluzinationen herbeizaubern, bevor Sie eine Offensive starten. Die falschen Arbiter schweben dann zu der Seite der gegnerischen Stellung, an der Sie nicht angreifen wollen. Die Feinde werden mit einem Großangriff rechnen (da unter den Arbitern eine Menge Truppen versteckt sein könnten) und alle Verteidiger dorthin ziehen. Das macht den Weg für Ihren folgenden Hauptangriff frei.



Die **Phantom-Arbiter** locken die Verteidiger an.

Angriffstaktik gegen alle

P#8: Teleport-Offensive*Wirkt speziell gegen Arbeiter**Mögliche Abwehr:*
Arbiter abfangen

Wenn der Eingang zur feindlichen Basis zu stark gesichert ist, gehen Sie folgendermaßen vor: Ein Arbiter schwebt heimlich, still und leise zum Kristallvorkommen am Rand der Ansiedlung und teleportiert einen Trupp wütender Berserker mitten in die Arbeiter. Ehe sich die Gegner gesammelt haben, haben Ihre heranteleportierten Protoss-Krieger wahrscheinlich schon genügend Schaden angerichtet, um ihre eigenen Verluste mehr als wettzumachen.

Angriffstaktik gegen alle

P#9: Stürmische Zeiten*Wirkt speziell gegen Truppenmassen**Mögliche Abwehr:*
Flucht

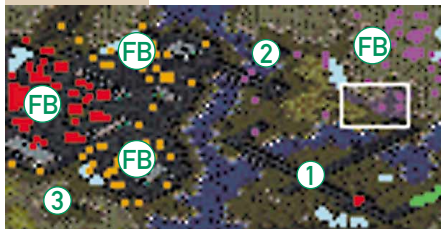
Die meisten Spieler neigen dazu, Truppen auf halber Strecke zur Gegnerbasis zu sammeln. Ihr Templer marschiert zu einem solchen Aufmarschpunkt und zaubert einen »Psi-Sturm« auf die wartenden Einheiten. Falls sie keinen »Position halten«-Befehl bekommen haben, greifen die Gegner jetzt an. Ihr Magier beschwört einen zweiten Sturm direkt vor sich: Wenn die Angreifer sich hindurchbewegen, werden die meisten durch die Psi-Blitze umkommen.

Von Profis für Profis

StarCraft: Die Veteranen-Kampagne

Sie haben alle drei Völker zum Sieg geführt und noch immer nicht genug? Mit unseren Tips meistern Sie auch die Veteranen-Missionen.

Für LUFT-ABWEHR sorgen



Mission 1: Sichern Sie die Brücken mit Bunkern.

NW-BASIS angreifen

Bei den Mehrspieler-Karten ist eine 5-Missionen-Kampagne für echte StarCraft-Profis versteckt. Wählen Sie dazu in der Spielauswahl »Eigene Karte« an; im Ordner »Campaign« finden Sie die einzeln anwählbaren Experten-Szenarios. **MISSION 1:** Errichten Sie Ihre Basis bei (1). Der Gegner greift bevorzugt über die östliche Brücke an; widmen Sie diesem Zugang die meiste Aufmerksamkeit. Die Nordbrücke wird weniger stark bedrängt – hier genügt ein vollbesetzter Bunker. Bauen Sie über die ganze Basis verteilt Raketen Türme, um die zahlreichen Mutalisk-Schwärme abzuwehren. Arclite-Panzer mit Belagerungsmodus werden zur Verteidigung dringend gebraucht: Konstruieren Sie daher so schnell wie möglich eine Fabrik. Die violette Zerg-Basis (im Nordwesten) ist schwach verteidigt. Erobern Sie diese Stellung möglichst bald, ehe die Zerg alle Rohstoffe abgebaut haben. Eine Streitmacht von zwölf Marines und 24 Feuerfressern ist dafür ausreichend. Versuchen Sie, im Zuge dieses Angriffs das ganze Territorium bis zur nördlichen Brücke (2) zu befreien, und errichten Sie dort eine neue Verteidigungslinie.



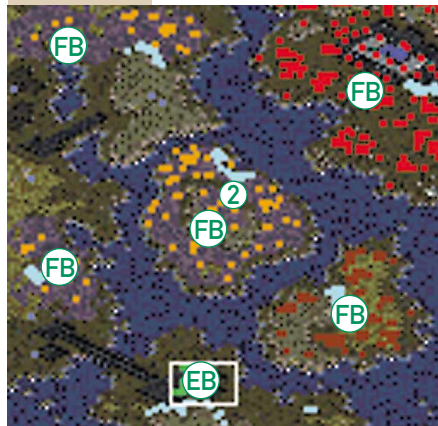
Mission 1: Unsere Truppen verteidigen die Nord-Brücke.

FLIEGER werden gebraucht

Stellen Sie jetzt Ihre Truppenproduktion auf Kreuzer und Explorer um. Sobald acht Behemoths mit Yamato-Kanonen fertiggestellt sind, attackieren Sie die Zerg von Süden (3) her. Zerstören Sie alle Schöllin-

Ruhepause

ARBEITER ausbilden



Mission 2A: In der Mitte wartet der Zerebrat auf Sie.

KREUZER bauen

MATRIX auf Kreuzer

ge, um den Aliens die Möglichkeit zur Mutalisk-Produktion zu nehmen. Zerlegen Sie dann die feindlichen Basen Stück für Stück mit den Kreuzern.

MISSION 2A: Während der ersten zehn Minuten erfolgen keine feindlichen Angriffe, die Sie nicht mit den Anfangseinheiten abwehren könnten. Nutzen Sie die Ruhe vor dem Sturm, um Ihre Wirtschaft in Schwung zu bringen. Sobald der Rohstoffabbau auf

Hochturen läuft, errichten Ihre Arbeiter eine Bunkerstellung an der Brücke (1). Um die Basis wird gleichzeitig ein lückenloser Ring aus Raketen Türmen gebaut und das Hauptquartier erhält eine ComSat-Station.

Diese Mission ist auf zwei Arten lösbar: Entweder meucheln Sie den Zerebraten oder befreien die gefangenen Protoss. Falls Sie Arcturus' Befehl gehorchen wollen, beginnen Sie jetzt die Serienproduktion von Forschungsschiffen und Kreuzern mit Yamato-Kanonen. Ihr ComSat klärt die Mitte der nördlichen Insel (2) auf, wo pulsierend der Zerebrat sitzt und vermutlich nicht weiß, daß fünf Yamato-Schüsse ihn erledigen können.

Sobald sieben fabrikneue Behemoths auf Ihr Kommando hören, geben Sie mit Explorern allen eine »Verteidigungsmatrix«. Die Kreuzer erhalten den

Sobald sieben fabrikneue Behemoths auf Ihr Kommando hören, geben Sie mit Explorern allen eine »Verteidigungsmatrix«. Die Kreuzer erhalten den



Mission 2A: Die Protoss werden schwer bewacht.

**PROTOSS-
Rettung**

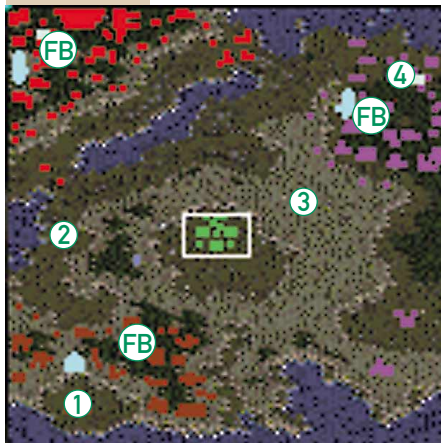
Angriffsbefehl und fliegen los: Dank der Matrix sollten Sie nicht mehr als zwei Schiffe im Abwehrfeuer verlieren. Sobald der Zerebrat zerstört ist, geht es weiter mit Mission 3A. Sämtliche anderen Gegnerbasen können Sie ignorieren. Falls Ihre Sympathien allerdings den edlen Protoss gelten, ist Ihre Vorgehensweise deutlich anders.

**FRACHTER
abschießen**

Die Gefangenen können Sie mit folgender Methode in den ersten drei Minuten befreien. Schicken Sie den Raumjäger und den Explorer in die Südost-Ecke der Karte. Von dort aus fliegen sie vorsichtig am Rand entlang nach Norden bis zur Küste mit dem Saurierskelett. Dort verpaßt das Forschungsschiff dem Fighter eine »Verteidigungsmatrix«. Der Jäger fliegt allein weiter nach Norden und biegt am Mineralienfeld nach Nordwesten ab: Dort befinden sich die Protoss. Allein das Überfliegen der Gefangenen genügt, und Sie haben die Mission gewonnen. Falls Ihnen das zu schnell geht, können Sie auch versuchen, die Protoss durch einem Großangriff mit Behemoths zu befreien. Attackieren Sie dazu die nordöstliche Basis von Süden her, und zerstören Sie die Raketen Türme mit den Yamatos. Falls ein Frachter angeflogen kommt, müssen Sie ihn schnell abschießen oder fliehen. Der Comptergegner bringt gegen jeden großen Angriff Geister in Stellung, die mit ihrer »Stopper-Munition« sofort Ihre Kreuzer lahmlegen. Unterstützen Sie die Offensive mit Marines und Feuerfressern, die ein Frachter nach Norden bringt. Nach Ihrem Sieg folgt automatisch die Mission 2B, bei der Sie den Protoss nochmal helfen können.

**Nach SÜDEN
fliegen**

MISSION 2B: Schicken Sie alle Ihre Flugzeuge zwischen den feindlichen Stellungen hindurch nach Südosten. Von dort aus gleiten sie nach (1), wo der erste



Mission 2B: Ihre Männer retten die gefangenen Protoss-Helden vor dem sicheren Tod.

Gefangene ist. Die Flieger zerlegen zuerst die Raketen Türme und machen dann aus der Stasiszelle Kleinholz. Jetzt haben Sie drei neue Einheiten zur Verfügung. Während die Sonden an Ort und Stelle eine Basis aufbauen, schwebt der Arbiter mit den restlichen Fliegern herum und zerstört alle terranischen Gebäude außerhalb der Reichweite der Rake-

ten Türme. Der Explorer wendet dabei die »Verteidigungsmatrix« auf den Arbiter an – so wird Ihre einzige sichtbare Einheit fast unzerstörbar. Der Rest Ihrer Armee, bis auf einen Beobachter und sechs Berserker, marschiert nach (2) und fängt dort alle roten Truppen ab, die der südlichen Basis zur Hilfe kom-

VIOLETTE
Terraner
aufhalten

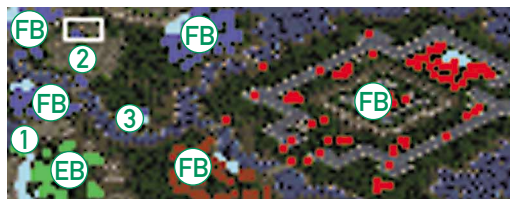
Mit **SCOUTS**
angreifen

TÜRME
demolieren

Bunker
BEMANNEN

men wollen. Die Berserker postieren sich bei (3), um die violetten Terraner aufzuhalten. Bauen Sie in Ruhe Ihre Basis aus, und produzieren Sie Scouts und Berserker (mit allen zugehörigen Upgrades). Zerstören Sie nach und nach den Rest der Erdling-Ansiedlung, wobei Ihre Berserker die Türme abreißen und die Flieger sich um die Bodentruppen kümmern. Sobald Sie zehn Scouts Ihr eigen nennen, können Sie den nächsten Gefangenen befreien. Die Jäger und der Explorer versammeln sich unter dem Arbiter und schweben vorsichtig zwischen den feindlichen Stellungen hindurch in die nordöstliche Ecke. Von dort aus attackieren sie die Geschütztürme bei der Stasiszelle (4) – wenn die demoliert sind, kann der Gegner nur noch den Arbiter sehen. Dieser wird jedoch wieder mit einem Kraftfeld geschützt, wodurch Ihre Luftflotte ohne eigene Verluste die Zelle zerschießen kann. Mit dem befreiten Protoss-Scout fliehen Sie dann zurück in Ihre Basis. Dort sollten mittlerweile 24 frische Berserker auf ihren Einsatz warten: Stellen Sie eine Armee zusammen, und greifen Sie das rote Hauptquartier auf dem Landweg mit allem an, was Sie haben. Sobald das Gefängnis zerstört ist, ist die Mission beendet. Weiter geht es mit 3B.

MISSION 3A: Schicken Sie sofort Ihre Leute in die Bunker, um sich verteidigen zu können. Ein Arbeiter errichtet ein zweite Kaserne und weitere Bunker an den Eingängen zu Ihrer Basis. Produzieren Sie Feu-



Mission 3A: Attackieren Sie zuerst die Protoss.

Nach
NORDEN
wenden

GEISTER
gegen Träger

Zuerst gegen
BRAUN

erfresser und Marines. 24 Flammenwerfer und 12 Soldaten bilden eine Streitmacht, die gerade ausreicht, um den Protoss-Vorposten im Norden einzunehmen. Greifen Sie mit Ihren Infanteristen an; der Explorer verschießt eine EMP-Rakete auf die Photonengeschütze am Basiseingang. Sobald die Stellung erobert ist, errichten Sie zwei Bunker an der Brücke nach Norden. Stellen Sie jetzt im großen Stil Schlachtschiffe sowie Explorer her und produzieren Sie einige Agenten mit »Stopper-Munition«. Den Tempel (2) verteidigen die Erstgeborenen mit Trägerschiffen: Attackieren Sie mit Behemoths und fesseln Sie die Träger mit den Schüssen der Geister. Sobald das Heiligtum geplant ist, können die Protoss keine neuen Truppen mehr herbeibeamen. Ihre Arbeiter errichten einen neuen Stützpunkt bei (3), den Sie ebenfalls schwer befestigen. Wenn Sie eine Kreuzer-Armada von zwölf Schiffen aufbieten können, greifen Sie zuerst die braunen Terraner an. Zerlegen Sie die Raketentürme aus sicherer Entfernung mit den Yamatos, und erledigen Sie danach die wehrlo-

ULTRALISKEN
abwehren

Kräfte **KOMBINIEREN**

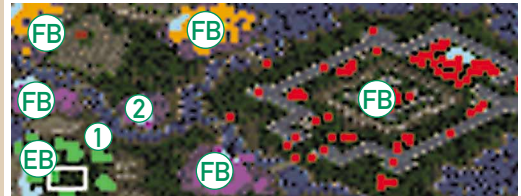
ROHSTOFFE
erobern

Die Groß-
OFFENSIVE

KREUZER
bauen

sen Bodentruppen. Nach diesem harterkämpften Sieg dürfen Sie sich mit Fug und Recht als echten StarCraft-Champion bezeichnen.

MISSION 3B: Alle paar Minuten schicken die Zerg den Torrasque (eine Art Mega-Ultralisk) in Ihre Basis, der alles kurz und klein schlägt. Die Kreatur greift immer das erstbeste Gebäude an, auf das sie trifft: Stellen Sie



Mission 3B: Mit Terranern und Protoss führen Sie den Endkampf.

ihr also einen stabilen Protoss-Warpknoten in den Weg (1). Wenn das Monstrum erst einmal auf das Bauwerk einschlägt, machen sechs Berserker ihm relativ schnell den Garaus. Zusätzlich sollten Sie den Engpass mit allem sichern, was Menschen und Protoss bauen können: Bunker, Photonenkanonen, Raketentürme, Panzer und Räuber. Produzieren Sie Marines mit den Terranern und Berserker mit den Protoss – je zwanzig von beiden erobern für Sie die Zerg-Stellung unmittelbar im Norden.

Ihr nächstes Ziel sind die Rohstoffvorkommen bei (2); für den dortigen Vorposten reichen zwölf Berserker aus. Ihre Forschung muß so weit ausgebaut werden, daß Ihre Leute Trägerschiffe und Tempel herstellen können. Ziehen Sie für die Großoffensive gegen die Zerg alle Register der Kriegskunst: Träger gehören unter einen Arbiter, der Arbiter wird mit der »Verteidigungsmatrix« geschützt, Träger-Halluzinationen fliegen voraus, und ein »Psi-Sturm« weicht die Verteidigung auf. Wenn das Insektenvolk erledigt ist, können Sie sich den Erdlingen zuwenden.



Mission 3B: Per Warpknoten stoppen Sie den Torrasque.

Zu der bereits gebauten Trägerflotte stoßen einige Kreuzer, die mit der Yamato-Kanone die Raketentürme ausschalten. Dadurch verlieren die Gegner jede Möglichkeit, die unter einem Arbiter versteckten Schiffe zu enttarnen. Schützen Sie also wie gehabt den Arbiter mit einem Kraftfeld und zerlegen Sie Schezars Basis. Glückwunsch, die Kampagne ist bestanden; leider gibt es keinen Abspann zur Belohnung.