

StarCraft

Die Mega-Lösung

Egal, ob Sie einfach die drei Kampagnen lösen wollen, allgemeine Anregungen oder konkrete Tips zu den Truppentypen suchen: Unsere große Komplettlösung, aufgeteilt in die drei Parteien, hilft Ihnen weiter.

Unser ausführliches Special über Blizzards neuen Vorzeige-Titel quillt vor nützlichen Informationen nur so über: Für jede der drei Rassen gibt's eine eigene Sektion mit Strategie-Tips, Einheiten-Taktiken und ausführlicher Kampagnen-Lösung. Die meisten Tips sind von unseren Echtzeit-Strategen während der spannenden Solo-Missionen erspielt worden, einige entstammen auch den zahllosen Multiplayer-Schlachten im Redaktionsnetzwerk. Die dabei entstandenen Tricks, Taktiken und Strategien speziell für den Mehrspieler-Modus stellen wir ausführlich im nächsten Heft vor.

Einsteiger-Tips

ARBEITER ausbilden

TIP 1: Bilden Sie genügend Arbeiter aus, um schnell alle Rohstoffe abbauen zu können. Ideal sind zwei Arbeiter pro Kristallbrocken plus vier Arbeiter pro Vespyn-Geyser. Nach dem sechsten Arbeiter errichten Sie ein weiteres Versorgungsdepot, erst nach dem zehnten sollten Sie eine Raffinerie hinstellen. Bauen Sie spätestens nach dem zwölften Arbeiter eine Kaserne.

Karte AUFDECKEN

TIP 2: Erforschen Sie frühzeitig mit einer entbehrlichen Einheit die Karte. Suchen Sie nach feindlichen Stützpunkten und nahegelegenen Rohstoffvorkommen.

SAMMEL-PUNKTE finden

TIP 3: Der Computergegner sammelt seine Truppen vor jedem Angriff an einem bestimmten Punkt. Finden Sie heraus, wo dieser liegt. Greifen Sie die Einheiten dort an, solange es noch wenige sind.

TRIGGER nutzen


TIP 4: StarCraft arbeitet mit »Triggern«. Wenn Ihre Leute einen festgelegten Punkt erreichen, wird ein Angriff, eine Falle oder ein Teil der Story ausgelöst. In einzelnen Szenarios muß ein spezielles Ereignis getriggert werden, damit die Mission lösbar wird. Auch die Einheiten haben Trigger: Wenn Sie nahe genug herankommen, wird die Attacke ausgelöst. In der Regel ist dieser Angriffsradius kleiner als die Sichtweite Ihrer Leute. Überraschen Sie entdeckte Feinde mit Fernangriffen oder Zaubersprüchen.

Vorsicht RECHTS-KLICK

TIP 5: Es gibt einen Unterschied zwischen dem »Angreifen«-Befehl und dem Rechtsklick auf ein Gebäude. Wenn Sie Ihre Einheiten per Rechtsklick gegen eine Konstruktion jagen, ignorieren sie solange alle

Gegner, bis das Bauwerk demoliert ist. Truppen, denen die Attacke mit dem »Angreifen«-Kommando befohlen wird, fallen zwar ebenfalls über das Gebäude her, bekämpfen aber zuerst Widersacher, von denen sie beschossen werden. Wenn Sie Einheiten über eine Distanz schicken, funktioniert es genauso: Mit dem Angriffsbefehl plus Linksklick geschickte Truppen greifen unterwegs Feinde an, denen sie begegnen. Einheiten, die per Rechtsklick gesendet wurden, rennen stur bis zum Ziel durch. Ein Rechtsklick auf eine eigene Einheit bewirkt, daß ihr vorher ausgewählte Truppen im Abstand folgen.

UPGRADEN

TIP 6: Upgrades lohnen sich. Ein Ausbaustufe kostet selten mehr als eine Einheit und verbessert alle betreffenden Truppen, sogar die, die Sie vor dem Ausbau produziert haben. Erforschen Sie als Terraner zuerst Angriffs-, als Zerg Panzerungs- und als Protoss Schildverbesserungen, erst dann den Rest. 

StarCraft-Tips-Special



Trainer-ProgrammbeschreibungSeite 159

Cheatcodes in den KurztipsSeite 160

Einsteiger-TipsSeite 161

StarCraft-TruppenSeite 162

Terraner: Taktik-TipsSeite 163

Terraner: EinheitenSeite 164

Terraner: KampagneSeite 165



Zerg: Taktik-TipsSeite 168

Zerg: EinheitenSeite 169

Zerg: KampagneSeite 170



Protoss: Taktik-TipsSeite 174

Protoss: EinheitenSeite 175

Protoss: KampagneSeite 176

StarCraft – Truppen

Fakten, Fakten, Fakten, und immer an die Gegner denken:

Wir haben alle wichtigen Einheiten-Daten für Sie zusammengestellt.

Einheit	Größe	Angriffs-reichweite**	Schaden (Boden)	Schaden (Luft)	Hitpoints	Schild	Panzer	Bauzeit	Kristalle	Gas	Sonderfähigkeit
Terraner											
WBF	Klein	Nahkampf	5 (N)	–	60	–	0	20	50	0	Bauen, Reparieren
Marine	Klein	115	6 (N)	6 (N)	40	–	0	24	50	0	–
Feuerfresser	Klein	30	16 (E)	–	50	–	1	24	50	25	–
Geist	Klein	205	10 (E)	10 (E)	45	–	0	50	25	75	Tarnen, Stoppen, Atomschlag
Adler	Mittel	145	20 (E)	–	80	–	0	30	75	0	Minenlegen (3 mal)
Goliath	Groß	135/140***	10 (N)	20 (X)	125	–	1	40	100	50	–
Arcrite: Panzer	Groß	185	30 (X)	–	150	–	1	50	150	100	in Belagerungsmodus wechseln
Arcrite: Belagerung	Groß	370	70 (X)	–	150	–	1	–	–	–	Stationär, Mindestreichweite b. Feuern
Raumjäger	Groß	160/145***	8 (N)	15 (X)	120	–	0	60	200	100	Tarnen
Landefrachter	Groß	–	–	–	150	–	1	50	100	100	Transport
Explorer	Groß	–	–	–	200	–	1	80	25	300	Matrix, EMP, Bestrahlung, Gegner enttarnen
Behemoth	Groß	150 (300)****	25 (N)	25 (N)	500	–	2	160	400	300	Yamato-Kanone
Raketenturm	–	210	–	20 (N)	200	–	0	30	100	0	stationäres Gebäude
Zerg											
Drohne	Klein	Nahkampf	5 (N)	–	40	–	0	20	50	0	Bauen
Zergling	Klein	Nahkampf	5 (N)	–	35	–	0	28	50	0	Pro Larve erhält man zwei Zerglings
Hydralisk	Mittel	115	10 (X)	10 (X)	80	–	0	26	75	25	–
Ultralisk	Groß	Nahkampf	20 (N)	–	400	–	1	60	200	200	–
Vergifter	Mittel	–	–	–	80	–	1	50	25	100	Blutbad, Fressen, Schwarm
Verseucht. Terraner	Klein	Nahkampf	500 (N)	–	60	–	0	40	100	50	Kamikaze
Overlord	Groß	–	–	–	200	–	0	40	100	0	Transport, Enttarnen
Mutalisk	Klein	85	9 (N)	9 (N)	120	–	0	40	100	100	Wächter erschaffen
Wächter	Groß	240	20 (N)	–	150	–	2	40	50	100	Entsteht aus Mutalisk
Terror	Klein	Nahkampf	–	110 (N)	20	–	0	30	25	75	Kamikaze, Preis gilt für zwei Einheiten
Königin	Mittel	–	–	–	120	–	0	50	100	150	Brütling, Parasit, Einfangen, Seuche
Sporenkolonie	–	200	–	15 (N)	400	–	0	40	50	0	stationäres Gebäude
Tiefenkolonie	–	185	30 (N)	–	400	–	0	40	75	0	stationäres Gebäude
Protoss											
Sonde	Klein	Nahkampf	5 (N)	–	20	20	0	20	50	0	Bauen
Berserker	Klein	Nahkampf	16 (N)	–	80	80	1	40	100	0	–
Dragoner	Groß	100	20 (X)	20 (X)	100	80	1	50	150	50	–
Templer	Klein	–	–	–	40	40	0	50	50	150	Psi-Sturm, Halluzination, Archon
Archon	Groß	50	30 (N)	30 (N)	10	350	0	20	0	0	Entsteht aus zwei Templern
Räuber	Groß	210	100 (N)	–	100	80	0	60	200	100	Munition muß einzeln gekauft werden
Scout	Groß	110/100***	8 (N)	24 (X)	130	90	1	80	300	150	–
Shuttle	Groß	–	–	–	80	60	1	50	200	0	Transport
Arbiter	Groß	135	10 (X)	10 (X)	200	150	1	160	25	500	Rückruf, Stasisfeld, Tarnung
Beobachter	Klein	–	–	–	40	20	0	40	25	75	Tarnen, Enttarnen
Träger	Groß	210/180***	5 (N)*****	5 (N)	250	150	1	140	350	300	Interceptoren bauen
Photonenkanone	–	175	20 (N)	20 (N)	100	100	0	60	150	0	stationäres Gebäude

* Die Waffen der StarCraft-Truppen haben drei Schadensklassen, die gegen verschieden große Einheiten unterschiedlich wirken: Normaler Schaden (N) ist gegen alle gleich effektiv, Explosiv-Schaden (X) wirkt gegen mittlere Einheiten nur zu 50% und gegen große nur zu 25% Einschlag-Schaden (E) trifft kleine Einheiten mit 50% und mittlere mit 75% Stärke. Ein Hydralisk richtet also gegen einen Marine 5 Punkte Schaden an, gegen einen Adler 8 Punkte und gegen einen Arcrite 10. ** Angabe in Pixel; der sichtbare Screen bei StarCraft ist 640 Pixel mal 370 Pixel groß *** Unterschiedliche Reichweite gegen Boden-/Luftziele **** In Klammern: Yamato-Kanone ***** Schaden pro Interceptor-Schuß

StarCraft

Terraner



Terraner spielen sich nur auf den ersten
Blick wie jede x-beliebige Echtzeitarmee:
Blicken Sie mit uns hinter die Kulissen.

Terraner: Taktik-Tips

BUNKER bauen

Die Terraner verfügen über keinen für sich allein besonders starken Truppentyp. Stattdessen sind sie mehr auf geschicktes Kombinieren der Einheiten angewiesen als die anderen Rassen. Mit ein wenig Übung haben die Erdlinge aber auf alle Tricks der Gegner eine Antwort.

TIP 1: Bauen Sie Bunker, Bunker, Bunker. Die bemannten Sie vorzugsweise mit verwundeten Einheiten. Schicken Sie Marines hinein, wenn Sie Luftangriffe erwarten, und Feuerfresser, wenn Bodenattacken drohen. Plazieren Sie dahinter zur weitreichenden Luftabwehr Raketen Türme. Ein eingegrabener Belagerungspanzer verstärkt die Stellung zusätzlich.

GEBÄUDE bewegen

TIP 2: Die wichtigsten terranischen Anlagen sind flugfähig und können so vor Angriffen fliehen oder zur



Zwei Gebäude fliehen vor feindlichem Beschuß.

nächsten Rohstoffquelle weiterschweben. Wenn der Feind nur mit Bodentruppen angreift, lassen Sie Ihre Gebäude emporsteigen – dadurch sind sie vor den Nahkämpfern sicher. Allerdings können schwebende Fabriken nicht produzieren. Falls eine

Sofort REPARIEREN

Mission mit einer vorgefertigten Basis beginnt, ziehen Sie die flugfähigen Gebäude wenn nötig zusammen, um sie besser verteidigen zu können.

TIP 3: Reparieren Sie unbedingt Installationen, die so schwer beschädigt sind, daß sie im roten Bereich liegen. Sonst brennen die Gebäude auch ohne weitere

MEHRERE Kasernen errichten

Aufklärung per COMSAT

RESSOURCEN sichern

Richtig UPGRADEN

Feindeinwirkung einfach nieder. Angeschlagene Flugeinheiten, Panzer, Goliaths und Adler können von WBFs (Arbeitern) ebenfalls wieder zusammengeflückt werden. Die Reparatur lohnt sich immer, da die dafür anfallenden Rohstoff-Kosten sehr gering sind.

TIP 4: Bauen Sie gleich mehrere Kasernen, wenn es Ihre Rohstoffvorräte erlauben. Die Ausbildung neuer Marines, Feuerfresser und Geister wird durch paralleles Rekrutieren enorm beschleunigt.

TIP 5: Erweitern Sie Ihre Kommandozentrale früh um eine ComSat-Station. Das Special Radaraufklärung deckt die Karte auf und enttarnt versteckte sowie vergrabene Einheiten. Setzen Sie die Satelliten-Station regelmäßig ein, um zu überprüfen, ob Ihre Gegner sich zum Angriff sammeln.

TIP 6: Der Trend geht zur Zweit- und Drittbasis: Suchen Sie frühzeitig nach nahen, unbesetzten Rohstoffvorkommen, und errichten Sie dort einen Mini-Stützpunkt mit Kommandozentrale, Raffinerie und ein bis zwei vollbesetzten Bunkern plus Turm.

TIP 7: Erforschen Sie für alle Einheiten immer jede Ausbaustufe für Feuerkraft und Panzerung, wobei Sie mit der Feuerkraft anfangen. Folgende Upgrades sind außerdem wichtig: Behemoths benötigen die Belagerungstechnik, Geister ihre Einzeltarnung, Raumjäger das Tarnfeld, Marines die U-238-Geschosse und Kreuzer die mächtige Yamato-Kanone. Weitere Upgrades hängen von Ihrer Taktik ab. Erforschen Sie das StimPack, falls Sie im großen Stil Infanterie einsetzen. Wenn Sie Gruppen von Geistern im Kampf benutzen, ist die Stopper-Munition eine sinnvolle Ergänzung. Entwickeln Sie die EMP-Schockwelle des Forschungsschiffes, sofern Sie ge-

gen Protoss spielen, und die Bestrahlung gegen Zerg. Wenn Ihre Geister Atomschläge ins Ziel dirigieren sollen, spendieren Sie ihnen zur Verbesserung der Sichtweite die Okular-Implantate.

Tips für den Kampf

BRENN-PUNKTE besetzen

TIP 8: Bunker und Türme eignen sich nicht nur zur Verteidigung. Errichten Sie Stellungen an Brennpunkten und direkt vor der feindlichen Basis. Wenn Sie dann Scheinangriffe mit schnellen Einheiten starten und sich sofort wieder zurückziehen, geraten die gegnerischen Verfolger ins Sperrfeuer.

GRUPPEN bilden

TIP 9: In der richtigen Kombination von Einheiten liegt das Geheimnis Ihres StarCraft-Erfolges: Es-

kortieren Sie Panzer mit Marines, Marines mit Feuerfressern und Kreuzer mit Raumjägern. Vergessen Sie nicht, bei Offensiven ein Explorer-Forschungsschiff zur Aufklärung mitzunehmen. Formieren Sie Ihre Leute richtig, indem Sie Feuerfresser in die erste Reihe stel-



Zu Tip 8: Unsere vorbildlich ausgebaute Bunkerstellung sichert einen wichtigen Knotenpunkt.

FRIENDLY FIRE ist harmlos

len. Marines bilden die zweite Linie, und Belagerungspanzer gehören ganz nach hinten.

TIP 10: Im Gegensatz zu WarCraft 2 gibt es bei StarCraft kein »friendly fire«. Deshalb können Ihre Belagerungspanzer und Flammenwerfer unbesorgt ins dichteste Kampfgetümmel feuern, da sie niemals die eigenen Leute verletzen.

TERRAIN nutzen

TIP 11: StarCraft verwendet zwar keine echte 3D-Landschaft, wohl aber zwei Höhenstufen. Stellen Sie Fernkämpfer wie Marines, Goliaths und Belagerungspanzer auf Hügel oder Dächer, damit sie Widersacher auf der unteren Ebene beschießen.

ATOM-WAFFEN-einsatz

TIP 12: Der teure Atomschlag ist die mächtigste Waffe der Terraner. Er vernichtet kleine Gebäude sowie Einheiten und fügt Großinstallationen schweren Schaden zu. Wenn Sie ihn gegen Truppen anwenden, sollten Sie bedenken, daß die Rakete einige Se-

kunden unterwegs ist. Möglicherweise sind die Gegner bereits geflohen, wenn sie einschlägt. Besonders wichtige feindliche Einheiten (wie Protoss-Träger) können allerdings mit der Stopper-Munition der Geister an der Flucht gehindert werden.



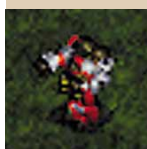
Zu Tip 9: Ein Marines-Trupp bildet die Luftabwehr für die angreifenden Belagerungspanzer.

Terraner: Einheiten

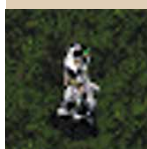
Obwohl die Stärke der Menschen eher in der Defensive liegt, haben ihre Einheiten noch weitaus mehr auf dem Kasten. Im folgenden erfahren Sie Taktiktips zu allen Truppentypen.



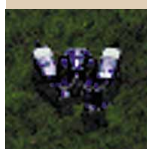
SPACE MARINE: Leichter Fußsoldat. Marines sind schnell und billig. Da sie auch auf feindliche Flieger schießen, eignen sie sich als Bunkerbesatzung, Eingreiftruppe, Eskorte oder Wache. Das StimPack erhöht Angriffsstärke und Feuerfrequenz, verursacht aber auch zehn Punkte Schaden beim Anwender. Benutzen Sie es bevorzugt vor Großangriffen.



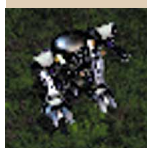
FEUERFRESSER: Schwerer Fußsoldat. Die Flammenwerfer sind starke Nahkämpfer, aber nur gegen Bodenziele. Geben Sie den Jungs also immer Geleitschutz mit. Zusammen mit den Space Marines bilden sie eine tödliche Bunkerbesatzung. Auch Feuerfresser können mit einem StimPack ausgerüstet werden.



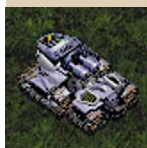
GEIST: Spezialagent. Eine wichtige Aufgabe der Geister ist die heimliche Erforschung der Karte. Eine kleine Gruppe dieser Agenten kann allerdings auch schwere Feindfahrzeuge besiegen: Dazu fesselt einer den Gegner mit der Stopper-Munition, während die anderen schießen. Die Schüsse der Agenten haben überdies eine sehr hohe Reichweite. Ihre mächtigste Angriffsart ist allerdings der Nuklearangriff. Dazu schleicht sich ein getarnter Geist bis kurz vor den Zielpunkt und fordert eine (vorher gebaute) Atomrakete an, die nach einigen Sekunden einschlägt. Greifen Sie mit dem Nuklearschlag bevorzugt Truppenmassen, kleine Gebäude oder angeschlagene Einrichtungen an, da er große Anlagen »nur« beschädigt.



WELTRAUM-BAUFAHRZEUG: Bau- und Reparaturroboter. Die WBFs sind für die Terraner, was die Bauern bei WarCraft 2 für die Menschen waren. Die Arbeiter errichten Gebäude, bauen Rohstoffe ab und reparieren neben Bunkern und Türmen auch mechanisierte Einheiten und Flieger. Sie können ihnen Kettenbefehle geben: Halten Sie die »Shift«-Taste gedrückt, und wählen Sie nacheinander bis zu zwölf beschädigte Einheiten per Rechtsklick an. Das WBF repariert sie dann der Reihe nach. Ihre Arbeiter lösen übrigens gegnerische Spinnenminen nicht aus.



GOLIATH: Angriffs-Mech. Der Goliath ist ähnlich flexibel wie der Space Marine. Er kann gleichermaßen zum Angriff wie zur Basisverteidigung eingesetzt werden. Seine besondere Stärke liegt in der Abwehr von Flugeinheiten. Für Kämpfe mit Bodentruppen ist er zu schwach. Da sein Bau relativ viele Ressourcen verschlingt, zählt er eher zu den unwichtigeren Einheiten.



BELAGERUNGSPANZER: Schwerer Panzer. Dieser Stahlkoloß ist eine ideale Unterstützungseinheit für den Kampf aus der zweiten Reihe. Durch den Belagerungsmodus kann er sowohl als Fahrzeug als auch als stationäres Artilleriegeschütz eingesetzt werden. Klären Sie das Einsatzgebiet des Panzers gut auf, da

er weiter schießen als sehen kann. Stationär hat er die größte Schußreichweite im Spiel, kann aber auf Gegner unmittelbar vor sich nicht feuern. Begleiten Sie Ihre Panzer immer mit Marines oder Goliaths, da sie sonst gegen Luftangriffe hilflos sind. Eine Walze aus mehreren Arclites, die sich behutsam Stück für Stück voranbewegt, ist kaum zu stoppen.



ADLER: Leichtes Bodenfahrzeug. Verbessern Sie als erstes die Geschwindigkeit Ihrer Adler, damit sie wirksam für »hit and run«-Attacken eingesetzt werden können. Verminen Sie die Eingänge zu Ihrer Basis, wenn Sie Angriffe mit Bodentruppen erwarten. Einmal verlegt, sind die Spinnenminen für den Feind unsichtbar. Jeder Adler trägt drei Minen, die nach Gebrauch nicht wieder aufgefüllt werden können. Sie können diese Waffe auch offensiv einsetzen: Legen Sie nahe des Feindstützpunktes ein Minenfeld an, und locken Sie die Angreifer mit einem Scheinangriff hinein.



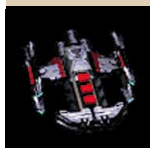
CF/A-17 RAUMJÄGER: Leichter Jäger. Die schnellen Flieger dienen hauptsächlich zur Aufklärung oder als Eskorte von Kreuzern und Frachtern. Erforschen Sie das Tarnfeld, da die Jäger zu schwach gepanzert sind, um ungetarnt operieren zu können. Greifen Sie feindliche Truppen an, die weitab ihrer Basis keine Möglichkeit haben, die CF/A-17s zu entarnen. Wenn der Feind seine Anlagen nicht mit Detektoren gesichert hat, ist eine kleine Staffel getarnter Jäger auch eine wirkungsvolle Angriffswaffe gegen Bodenziele.



LANDEFrachter: Fliegender Truppentransporter. Da die menschlichen Armeen nicht über Teleporter verfügen, sind diese weltraumtauglichen Flieger die einzige Transportmöglichkeit. Die Frachter gelten als Lasttiere der Terraner-Flotte: Sie bringen Truppen sowie Arbeiter zur Front, auf unzugängliche Hochplateaus und zu entlegenen Rohstoffvorkommen. Sie sind zwar gepanzert, aber nicht bewaffnet. Sorgen Sie für Geleitschutz durch Raumjäger.



EXPLORER-SCHIFF: Mobile Forschungsstation. Die Explorer sind unbewaffnet, langsam und nur schwach gepanzert. Sie sollten daher vorsichtig eingesetzt werden. Ihre Fähigkeiten sind dafür allerdings enorm: Die Forschungsschiffe können getarnte Gegner aufdecken und jede beliebige terranische Einheit kurzfristig fast unverwundbar machen. Sie gelten daher als ideale Begleiter bei Großangriffen. Die EMP-Schockwelle ist eine vorzügliche Waffe gegen Protoss-Truppen, da deren Schilde die Überladung nicht aushalten und für kurze Zeit deaktiviert werden. Setzen Sie die Bestrahlungsfähigkeit der Explorer bevorzugt gegen feindliche Arbeiter ein.

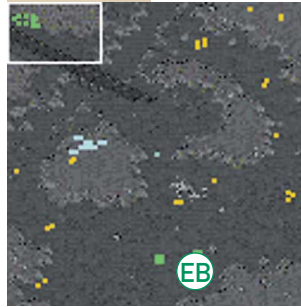


BEHEMOTH: Schwerer Kreuzer. Rüsten Sie Ihre Behemoths rasch mit Yamato-Kanonen aus, da sie die Effizienz der Schiffe wesentlich erhöhen. Die Kanone kann zwar nur selten schießen, hat aber eine sehr hohe Reichweite und zerstört kleine Installationen (wie Raketentürme) meist mit nur einem Schuß. Der Raumer ist leider sehr langsam. Schützen Sie ihn bei Offensiven mit der Verteidigungsmatrix des Explorers.

Terraner: Kampagne

Der terranische Held Jim Raynor hat's nicht leicht: Zuerst harte Kämpfe gegen die unheimlichen Zerg, dann muß er auch noch gegen den heimtückischen Konföderations-General Duke antreten.

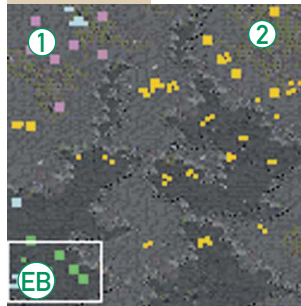
JIM muß überleben



Mission 1: Die Zerg verstecken sich.

MISSION 1: Sie können aus dem Vollen schöpfen, was Gas und Kristalle angeht. Erschaffen Sie in Ruhe die geforderten zehn Marines, und sichern Sie Ihre Anlagen mit Soldaten in einem Bunker. Ernsthafte Angriffe der Zerg sind nicht zu befürchten. Sie können hier allerdings gefahrlos ein wenig die Handhabung des Spiels üben: Schicken Sie einen Sechsertrupp Marines nach Norden, um die Zerg zu attackieren. Achten Sie darauf, bei welcher Entfernung der Zerg-Angriff ausgelöst wird. Jim Raynor sollte dabei in den hinteren Reihen kämpfen, da Sie bei seinem Tod das Spiel verloren haben.

LANGSAM aufbauen



Mission 2: Eine unheimliche Entdeckung wartet im Nordosten.

MISSION 2: Auch dieser Auftrag hat eher Trainingscharakter: Bilden Sie in Ruhe eine Expedition von mindestens zehn Marines aus, und befreien Sie die terranische Basis im Nordwesten (1). Überall auf der Karte verstecken sich kleinere Zerg-Trupps. Jagen Sie sie mit einer Gruppe von zehn oder zwölf Marines. Geben Sie dabei acht, daß Ihre Leute zusammenbleiben und sich nicht übers Gelände verteilen. Wenn Sie das Feindgebäude im äußersten Nordosten (2) zerstören, haben Sie die Mission gewonnen.

BUNKER besetzen

MISSION 3: Besetzen Sie die Bunker mit Feuerfresern und die Dächer mit Marines. Errichten Sie pro Eingang noch zwei Bunker und zwei Raketentürme (zur Abwehr fliegender Zerg-Mutalisk). Die Türme sollten dabei hinter den Bunkern stehen. Bauen Sie eine Raffinerie sowie eine Werkstatt, und nutzen

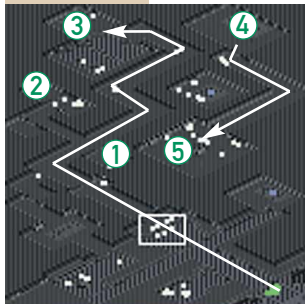


Mission 3: Gut platzierte Bunker wehren die Zerg ab.

MINEN vor die Zugänge

Sie die Adler-Bikes als schnelle Eingreiftruppe. Während und nach jedem der sporadischen Zerg-Angriffe lassen Sie die WBFs Ihre Bunker reparieren. Wenn Sie Spaß an kleinen Gemeinheiten haben, erforschen Sie die Spinnenminen der Adler, und legen Sie ein Minenfeld vor den Eingängen zur Festung an. Zwei Minuten vor Schluß starten die Zerg eine Scheinoffensive an einem der beiden Zugänge zu Ihrer Festung. Etwa 20 Sekunden später erfolgt dann der richtige Angriff. Wenn beim Eintreffen der Frachter noch wenigstens ein Kämpfer lebt, haben Sie gesiegt.

DATENDISK finden

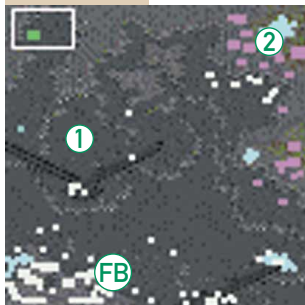


Mission 4: Der einzige Indoor-Auftrag der Terraner-Kampagne.

KERRIGAN geht voran

portier (3), der Ihren Trupp nach (4) beamt. Der Weg nach Süden führt direkt zum Hauptcomputer (5).

MISSION 5: Folgen Sie dem Wegverlauf, bis Leutnant Kerrigan auftaucht. Begleiten Sie die junge Dame ein Stück nach Süden, um dort die Raketentürme zu beseitigen (1). Anschließend tarnt sich Kerrigan und stürmt einfach in die Rebellenbasis (2) im Nordosten (vorher abspeichern!). Danach können Sie in Ruhe Ihre Stellung ausbauen. Die Angriffe der feindlichen Truppen kommen eher sporadisch und sind zudem ziemlich schwach.



Mission 5: Die mächtige Feindbasis im Nordosten ist schwer bewacht.

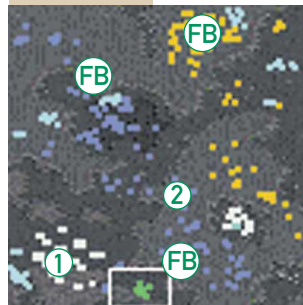


Mission 5: Der südliche Stützpunkt muß zerstört werden.

FRACHTER beladen

Danach verladen Sie eine Angriffstruppe aus Marines und Feuerfressern in Landefrachter. Drei bis vier Transporterladungen sollten genügen, wenn Sie vorsichtig vorgehen. Es kann auch nichts schaden, zwei bis drei WBF (Arbeiter) mitzunehmen und vor der feindlichen Basis einige Bunker zu errichten, um Ihrer Attacke mehr Nachdruck zu verleihen.

KOLONIEN ausschalten



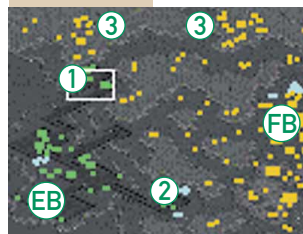
Mission 6: Beseitigen Sie die lästigen Sporenkolonien der Zerg.

MISSION 6: Besetzen Sie sofort die vorgefertigte Basis im Westen (1). Die Errichtung einer Raffinerie ermöglicht die Reparatur der NORAD und verschafft Ihnen etwas Luft. General Dukes Eskorte klettert in die Bunker. Bauen Sie die Angriffskraft Ihrer Infanteristen schnellstmöglich aus. Die Zerg unterhalten drei mittelgroße Basen in diesem Sektor. Bauen Sie die geforderten zwei Landefrachter, und lassen Sie Jim Raynor einsteigen. Schießen Sie den Transportern die Sporenkolonien (2) mit Feuerfressern und Goliaths aus dem Weg. Greifen Sie dabei von Norden her an. Sobald Jim bei der NORAD ankommt, gibt es ein aufschlußreiches Gespräch.



Mission 6: Die NORAD II wartet dringend auf Ihre Hilfe.

PANZER-ATTACKE



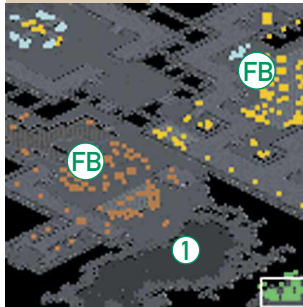
Mission 7: Bringen Sie den Psi-Sender zur östlichen Basis.

MISSION 7: Der nördliche Außenposten Ihrer Basis (1) ist nicht zu retten. Ziehen Sie deshalb die flugfähigen Gebäude sofort zum Hauptstützpunkt zurück. Leutnant Kerrigan kann den südlichen Abschnitt im Alleingang retten: Sie schaltet ihr Tarnfeld an und verjagt den Belagerungspanzer, der munter Versorgungsdepots (2) beschießt. Flüchtende feindliche Einheiten ziehen sich übrigens mit Vorliebe in den Schutz eines Raketenturms zurück, also lassen Sie

Vorsicht walten. Die fiese Konföderation setzt jetzt erstmals regelmäßig Geister ein. Sie sollten daher den Rand Ihrer Niederlassung mit einer Kombination aus Bunkern und Raketentürmen sichern.

KERRIGAN ausschicken

Das WBF mit dem Psi-Sender sollte sich am sichersten Punkt Ihrer Stellung verstecken. Während Sie gemächlich Ihre Position ausbauen, geht Sarah Kerri-

GEBÄUDE
andocken

Mission 8: Nuklearangriffe bringen auf dieser Karte die Entscheidung.

**NUKLEAR-
WAFFEN**
benutzen

Mission 8: Die terranische Atomrakete schafft viel Platz im feindlichen Stützpunkt.

**EINGE-
SPERRTE** Zerg

Mission 9: Protoss gegen Zerg.

gan auf Erkundungstour. Die ehemalige Auftragsmörderin kann versprengte Gegner beseitigen und nebenbei die Karte erforschen. Greifen Sie die feindlichen Befestigungen im Westen von Süden her an. Ein Forschungsschiff begleitet dabei Ihre Armee, um Geister und Raumjäger zu enttarnen. Die konföderierten Anlagen im Norden (3) können Sie in Ruhe lassen.

MISSION 8: Setzen Sie Ihre Armada in Bewegung, um einen Stützpunkt bei (1) zu errichten. Docken Sie dabei Ihre Einrichtungen an bestehende Installationen an. Es macht wenig Sinn, Gebäude im äußersten Südosten zu errichten, denn dort sind sie zu anfällig für Luftangriffe. Da die Konföderation im großen Stil Raumjäger baut, müssen Sie Raketentürme einsetzen. Zwei an jedem Ausgang sollten für den Anfang reichen. Postieren Sie in der Mitte Ihrer Basis einen kleinen Trupp Marines, um flexibel auf Luftangriffe reagieren zu können.

Ihnen ist anfangs auch ein Nuklearsilo in die Hände gefallen, welches Sie bald einsetzen sollten. Die verheerende Wirkung der Atomschläge ist nicht zu überbieten und schafft massig Parkplätze, wo eben noch feindliche Gebäude waren. Dazu schleicht sich ein getarnter Geist bis kurz vor den Zielpunkt und aktiviert den Angriff. Nach einigen Sekunden schlägt die Rakete ein. Setzen Sie überwiegend auf Belagerungspanzer, die von Marines unterstützt werden. Die knöpfen sich zuerst die kleinere Basis

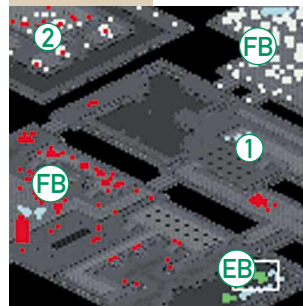
unmittelbar im Norden vor. Sie sollten wenigstens acht bis zehn Panzer haben, ehe Sie angreifen. Anschließend sind die feindlichen Anlagen im äußersten Osten kein großes Problem mehr.

MISSION 9: Die Zerg-Basis umgibt Ihren Stützpunkt im Norden und Westen. Sichern Sie die Zugänge mit der bewährten Mischung aus Bunkern und Raketentürmen. Errichten Sie ähnliche Befestigungen (mindestens zwei Bunker und zwei Türme) auch bei (1) und (2), um den Protoss den direkten Weg zu den Zerg zu versperren. Kerrigan erforscht wie gewohnt die Karte und erledigt vereinzelte Feinde. Die Protoss unterhalten zwei unterschiedlich starke Basen im Süden und Westen. Das südliche Lager ist wesentlich schlechter gesichert und sollte ei-

nem entschlossenen Angriff mit Infanterie und Panzern nicht widerstehen. Warten Sie lange ab, ehe Sie auf die Basis im Westen losgehen. Zwei Gruppen zu je acht Panzern und vier Goliaths stellen die Mindestangriffsstärke dar.



Mission 9: Dieser Zerg-Angriff beendet die Mission.

PANZER zur
Verteidigung

Mission 10: Benutzen Sie Ihre Belagerungspanzer und Kreuzer.

BEHEMOTHS
bauen**RESSOURCEN**
sichern

Die danach ausgelöste Schlußoffensive der Zerg können Sie leider nicht abwehren – Pech für Kerrigan.

MISSION 10: Schicken Sie sofort eine oder beide Ihrer Infanteriegruppen los, um versprengte Feinde zu beseitigen. Sichern Sie die Wege zu Ihrer Basis möglichst bald mit Belagerungspanzern und Raketentürmen. Bunker nützen diesmal nicht so viel, da der Feind fast immer mit Panzern angreift. Die Gegner unterhalten zwei Basen: Lassen Sie den Feind im Westen friedlich vor sich hinwerkeln, und vernichten Sie den östlichen Stützpunkt.

Stellen Sie mindestens vier Schwere Kreuzer her, die Sie mit Yamato-Kanonen ausrüsten. Diese teure Waffe

feuert weiter als ein Raketenturm, daher können Sie die Raketentürme aus sicherer Distanz zerstören. Geben Sie jeder Kreuzer-Armada unbedingt ein Forschungsschiff mit, damit die Kolosse auf die sonst unsichtbaren Geister und Raumjäger feuern können.

Errichten Sie auf halber Strecke zum Feind eine kleine Zweitbasis (1). Belagerungspanzer unterstützen Ihren Großangriff. Wenn der weiße Stützpunkt gefallen ist, widmen Sie sich vorsichtig der Ionenkanone (2). Schicken Sie dazu Ihre Kreuzer vor, die aus maximaler Entfernung risikolos die Türme ausschalten. Herzlichen Glückwunsch, Sie haben die Terraner-Kampagne gemeistert! Lehnen Sie sich zurück, und schauen Sie im Abspann Arcturus' Regierungsrede an. Weiter geht's mit den Zerg. **GUN**



Mission 10: Das Ende der Ionenkanone ist gekommen.

StarCraft

Zerg

Wir sind die Zerg. Widerstand ist zwecklos. Sie können unseren Informationen über die angriffsstärkste Rasse im All nicht entgehen.



Zerg: Taktik-Tips

ZWEITE Brutstätte

Wenn Sie die etwas komplizierte Handhabung der Zerg erst einmal durchschaut haben, werden die fiesen Ekel-Aliens Ihnen viel Freude machen. Unsere Tips helfen Ihnen bei der Eroberung des Universums.

TIP 1: Eine zweite Brutstätte ist immer nützlich: Gut platziert, verkürzt sie den Weg zu den Ressourcen und verdoppelt die Kurvenzahl und damit das Tempo, mit dem neue Einheiten erzeugt werden.

MEHRERE Basen errichten

TIP 2: Suchen Sie sofort mit Drohnen, Overlords oder Zerglings nach unbesetzten Rohstoffvorkommen, und errichten Sie dort eine neue Minibasis mit Brutstätte und Extraktor. Eine kleine Gruppe Zerglings reicht als erster Schutz aus.

NYDUS-KANÄLE

TIP 3: Falls Sie einen weit entfernten Vorposten beschützen müssen, Ihre Truppen aber nicht verteilen

wollen, bauen Sie dort und in der Hauptbasis je einen Nydus-Kanal. Schicken Sie Hilfstruppen hindurch, falls der Vorposten angegriffen wird. Die Einheiten überbrücken so auch lange Distanzen in Nullkommanix.



Zu Tip 3: Über einen Nydus-Kanal kann diese Minibasis jederzeit Hilfe vom Hauptstützpunkt erhalten.

KRIECHER-Kolonien zur Abwehr

TIP 4: Wenn es Ihre Ressourcen erlauben, errichten Sie einen Abwehrriegel von Kriecher-Kolonien um Ihren Stützpunkt. Upgraden Sie zwei Drittel davon zu Sporen- und den Rest zu Tiefenkolonien. Sporenkolonien sollten weiter außen stehen, da sie unsichtbare Gegner enttarnen können. Der Bau dieses Kolonien-Rings zur Verteidigung sollte nicht Ihre erste Priorität

GEYSIRE früh ausbeuten

SPINNEN-minen entdecken

Richtig UPGRADEN

sein: Leichte Angriffe können genauso gut von Hydraliken oder Zerglings abgewehrt werden.

TIP 5: Achten Sie auf Ihre Gasvorräte, da Ihre Zerg in der Regel auf Lufteinheiten angewiesen sind. Die Produktion der Flieger verschlingt sehr viel Vespingas.

TIP 6: Ein Overlord und ein Mutalisk bilden ein gutes Team, um die Karte von lästigen terranischen Spinnenminen zu säubern: Der eine entdeckt sie, und der andere schießt sie ab. Da beide fliegen, kann Ihren Monstern dabei nichts passieren.

TIP 7: Erforschen Sie früh alle Ausbaustufen der Hydraliken, wobei Sie mit der Schußkraft anfangen. Bei den Fliegern funktioniert es genauso: Erst die

Feuerkraft, dann die Panzerung. Bauen Sie die Fähigkeiten der Zerglings nur aus, falls Sie wirklich vorhaben, viele einzusetzen. Überlegen Sie vorher, ob Sie wirklich auf Königinnen setzen wollen, und bezahlen Sie die Zusatzfähigkeiten nur dann. Overlords hingegen

sind so quälend langsam, daß sie förmlich nach dem Geschwindigkeits-Upgrade schreien.

TIP 8: Wenn Sie über große Ressourcenvorräte verfügen, errichten Sie die zum Upgraden benötigten Gebäude zweimal. Das Forschen beschleunigt sich dadurch immens, da immer zwei Ausbaustufen gleichzeitig entwickelt werden können.



Zu Tip 4: Der östliche Rand Ihrer Basis ist vorbildlich mit Kriecher-Kolonien gesichert.

SCHELLERE Upgrades

Tips für den Kampf

Der ZERG-LING-STURM



Zu Tip 9: Der Zergling-Sturm in Aktion: Die gemeinen Biester überrennen einen Protoss-Vorposten.

ESKORTE für die Wächter

Einheiten VERGRABEN

Die FLIEGER-FALLE



Zu Tip 12: Der eingefangene Protoss-Träger kann vor dem Angriff der Terrors nicht fliehen.

Vorsicht vor FLÄCHEN-Waffen

TIP 9: Der Zergling-Sturm ist eine gute Taktik, um frühzeitig gegnerische Vorposten zu eliminieren. Bauen Sie dazu schnell eine zweite Brutstätte, und züchten Sie hordenweise Zerglings. Sobald der Feind fliegende Truppen hat, funktioniert diese Methode allerdings nicht mehr.

TIP 10: Die Wächter gelten als die schlagkräftigsten Zerg-Einheiten: Ihre Schüsse zertrümmern alle Gebäude und erledigen Bodentruppen in kürzester Zeit. Leider sind sie gegen Luftangriffe wehrlos. Geben Sie den wertvollen Wächtern immer einen Schwarm Terrors oder Hydralysken mit, um gegen solche Attacken gewappnet zu sein.

TIP 11: Eingegrabene Zerg sind für die Gegner unsichtbar und unangreifbar, können aber selbst noch sehen. Vergraben Sie an strategischen Punkten einzelne Zerglinge oder Hydralysken, um vor aufmarschierenden Feinden gewarnt zu sein. Wenn Gegner überraschend in Ihre Basis eindringen, lassen sich die wehrlosen Drohnen rasch einbuddeln. Auch Vergifter, die tief im Feindesland agieren, können sich zwischendurch eingraben: So sind sie vor Angriffen geschützt, während sie sich regenerieren.

TIP 12: Ihre wirksamste Waffe gegen starke feindliche Flieger sind Terrors. Halten Sie einen zwölf Terrors starken Schwarm bereit, sobald ernsthafte Luftangriffe drohen. Wenn die Gegner erscheinen, fesselt sie eine Königin mit dem »Einfangen«-Spruch, und die Kamikaze-Flieger stürzen sich auf ihre Opfer. Wenn Sie den Gegner zusätzlich mit einem oder zwei Mutalysken ablenken, verlieren Sie weniger Terrors im Abwehrfeuer. Die Taktik ist besonders hilfreich gegen die flinken Scouts der Protoss, die Ihren lebenden Bomben sonst davoneilen würden.

TIP 13: Alles, was auf einen Schlag gleich mehrere Einheiten töten kann, ist für Zerg-Truppen besonders gefährlich: Da die Zerg immer in Massen auftreten, verlieren sie durch Flächenwaffen besonders viele Kreaturen. Achten Sie daher vor allem auf Protoss-Räuber, Protoss-Templer, Zerg-Vergifter, Zerg-Königinnen und die Forschungsschiffe der Menschen.

Zerg: Einheiten

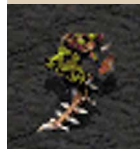


Die unheimlichen Aliens verfügen über die billigsten Truppen. Keine andere Rasse kann so schnell so viele Einheiten aufstellen wie die Zerg. Wir sagen Ihnen, wie Sie diese Massen gezielt einsetzen.

DROHNE: Zerg-Arbeiter. Die Drohnen bauen Rohstoffe ab und müssen zu Gebäuden mutieren, anstatt sie zu bauen. Züchten Sie bereits anfangs viele davon, da mit jedem errichtetem Gebäude eine verloren geht. Ein echter Nachteil im Vergleich zu den Arbeitern von Terranern und Protoss!



ZERGLING: Leichter Angriffs-Krieger. Zerglinghorden sind stark genug, um es zu Beginn mit jedem Gegner aufzunehmen. Setzen Sie die kleinen Kerlchen gegen feindliche Bodentruppen und Gebäude ein. Die Biester sind billig und damit entbehrlich, eignen sich daher auch als Kundschafter in der Frühphase eines Szenarios. Vergraben Sie Zerglings auf halber Strecke zur Feindbasis, um über gegnerische Angriffe rechtzeitig Bescheid zu wissen.



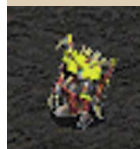
HYDRALISK: Mittlerer Angriffskrieger. Hydras können alles, was terranische Marines können – nur besser. Die Kämpfer eignen sich gut als Eingreiftruppe für Notfälle, da sie sowohl auf Bodeneinheiten als auch auf Flieger feuern. Stellen Sie dazu einen Trupp in die Mitte Ihrer Basis. Hydralysken mit allen Upgrades besiegen jede gleichgroße feindliche Infanterie-Truppe, sogar Protoss-Berserker.



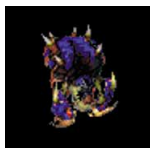
ULTRALISK: Schwerer Angriffskrieger. Die riesigen Ultralysken bilden effiziente Kampfeinheiten gegen feindliche Bodentruppen und Gebäude, sind aber Luftangriffen gegenüber vollkommen schutzlos. Bedenken Sie, daß Sie für den Preis eines Ultralysken genausogut vier Hydras herstellen können, die immerhin auch noch zur Luftabwehr taugen.



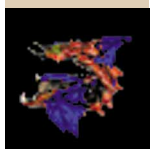
VERGIFTER: Zerg-Zauberer. Ihre Vergifter benötigen relativ viele Upgrades, bis sie einsatzbereit sind. Diesen Nachteil gleichen sie durch machtvolle Spezialfähigkeiten aus: Der »Dunkle Schwarm« schützt Ihre Truppen vor feindlichem Beschuss. Setzen Sie diesen Spruch hauptsächlich zur Verteidigung ein. Die gleichnamige Fähigkeit richtet tatsächlich beinahe ein »Blutbad« unter den Feinden an. Jede davon betroffene Einheit verliert alle Hitpoints bis auf einen, wodurch sie leichte Beute für Ihre Kämpfer wird. Benutzen Sie den Spruch gegen große Ansammlungen von feindlichen Truppen und Gebäuden. Protoss-Schilde werden vom »Blutbad« nicht beschädigt. Der Vergifter kann eigene Einheiten fressen, um Lebenskraft zurückzugewinnen.



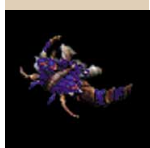
VERSEUCHTE TERRANER: Schneller Kamikaze-Angreifer. Die Ex-Marines explodieren bei der Berührung mit Gegnern und richten dabei massig Schaden an. Besonders gefährlich sind sie gegen kleinere Gebäude sowie langsame, schwere Landeinheiten, wie den terranischen Panzer oder den Protoss-Räuber.



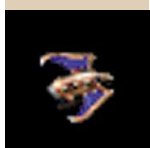
OVERLORD: Transport- und Versorgungseinheit. Die Overlords schweben langsam und sind unbewaffnet. Parken Sie sie an einem sicheren Ort, solange sie nicht gebraucht werden. Da die zeppelinartige Kreatur als einzige bewegliche Zerg-Einheit verborgene Feinde aufspüren kann, sollte mindestens eine jede Offensive begleiten. Entwickeln Sie vorher das Geschwindigkeits-Upgrade, damit die anderen Zerg nicht immer auf die Overlords warten müssen.



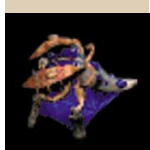
MUTALISK: Allround-Angriffsflieger. Mutalisk sind sehr beweglich und bekämpfen sowohl Luft- als auch Bodenziele. In einem Inselszenario können Mutalisk echte Matchwinner sein: So schnell wie die Zerg kann niemand Flieger ausbilden. Ihre Mutalisk erobern früh die Lufthoheit und greifen die Zweitbasen Ihrer Konkurrenten an. Sobald Sie das Wächter-Upgrade erforscht haben, bilden Sie die Hälfte Ihrer Mutalisk zu Wächtern aus. Die andere Hälfte beschützt die Wächter vor Luftangriffen.



WÄCHTER: Schwerer Angriffsflieger. Diese bedrohlichen Flugkreaturen entstehen aus Mutalisk und sind die tödlichste Waffe der Zerg gegen Gebäude und Landeinheiten. Trotz ihrer starken Panzerung sind sie gegen Angriffe aus der Luft wehrlos, da sie ihre Säure-Attacken nur gegen Bodenziele richten können. Wächter fliegen sehr langsam und können vor überraschenden Angriffen nicht fliehen: Schützen Sie Ihre wertvollen Angreifer immer mit einem Schwarm Mutalisk oder Terrors.



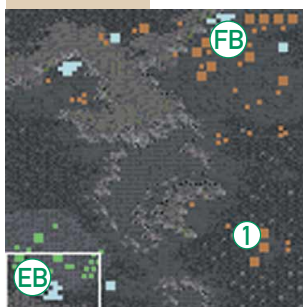
TERROR: Schneller Kamikaze-Flieger. Der tödliche Angriff der fliegenden Schrecken ist der sichere Tod feindlicher Flugeinheiten – falls Sie genügend Terrors aufbieten können. Ein sechs Terrors starker Schwarm kann sogar einen ungeschützten Terraner-Kreuzer zerstören. Schicken Sie die Terrors nicht allein an die vorderste Front, sondern suchen Sie die gegnerischen Flieger erst mit Mutalisk, damit die Kamikazes gezielt eingesetzt werden können. Ansonsten sterben sie zu leicht im Abwehrfeuer.



KÖNIGIN: Aufklärer und Zauberer. Die Königin ist eine der wertvollsten Einheiten in StarCraft. Allerdings erfordert ihr Einsatz viel Mühe, da ihre Fähigkeiten einzeln angewandt werden. Die Rolle der Königin wandelt sich jeweils: Zuerst fliegt sie herum und schießt Parasiten in nichtsahnende Feinde, so daß diese fortan für Sie die Karte aufklären. Der »Brütling«-Angriff der Königin wirkt auch gegen terranische Panzer, Protoss-Templer und feindliche Ultralisk. Mit wenig Aufwand vernichten Sie so teure Einheiten der Gegenseite – ein einziger Brütling tötet den befallenen Gegner und erzeugt zwei Mini-Zerg. »Einfangen« schließlich setzen Sie am sinnvollsten gegen feindliche Flieger ein, damit sie nicht vor Ihren Terrors fliehen können. Zusätzlich decken Sie so getarnte Truppen auf und verlangsamen ihre Angriffsgeschwindigkeit. Wenn Sie gegen Terraner kämpfen, kann die Königin eine beschädigte Kommandozentrale übernehmen. Dort können Sie verseuchte Terraner herstellen.

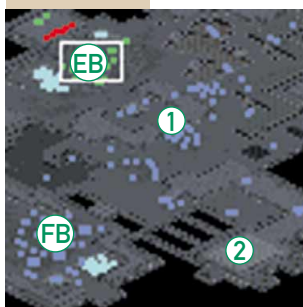
Zerg: Kampagne

In der **BASIS** bleiben



Mission 1: Die Terraner haben schon von Beginn an Goliaths.

KOKON schützen



Mission 2: Hydralisk sind hier die nützlichsten Einheiten.

ZWEITE Basis errichten

Die mächtigen Zerg streben nach der Herrschaft über das gesamte Universum, indem sie alle anderen Rassen zu assimilieren versuchen. Die letzte echte Hürde auf ihrem Weg sind die Psi-begabten Protoss.

MISSION 1: Ihre ersten Gegner sind die Menschen, die hier von Anfang an über schwere Truppen verfügen. Die Terraner unterhalten einen Stützpunkt im Nordosten und einen Vorposten bei (1). Riskieren Sie nichts, und bleiben Sie in Ihrer Basis. Errichten Sie eine Tiefenkolonie und ein bis zwei Sporenkolonien zur Sicherung der Stellung. Zergling-Horden wehren die Bodenangriffe ab; zwölf Zerglings sollten dafür ausreichen.

MISSION 2: Ihre beiden Mutalisk schweben nach Nordosten, wo sich einige Berserker der Protos verstecken. Berserker sind Nahkämpfer, können also Ihre Flieger nicht verletzen. Züchten Sie Hydralisk, und spendieren Sie Ihren Monster ein paar Upgrades. Nach einiger Zeit stellt Ihnen der Overmind die Elitetruppen zur Verfügung. Mit denen sowie mindestens zehn Hydralisk attackieren Sie die Stellungen der Protoss bei (1). Die Hauptbasis der Gegner liegt im Südwesten: Greifen Sie gleich dort an, falls Ihre Truppen mit den Vorposten sehr leicht fertig geworden sind. Um die Mission zu beenden, muß der Kokon am Schluß von einer Drohne zum Signal nach (2) getragen werden.

MISSION 3: Schützen Sie den Kokon mit Tiefenkolonien, und bauen Sie möglichst schnell Ihre Stellung aus. Ihre Anfangstruppen sowie mindestens ein Sechserpack Zerglings erobern die Rohstoffvorkommen bei (1). Errichten Sie dort eine Zweitbasis. Ver-

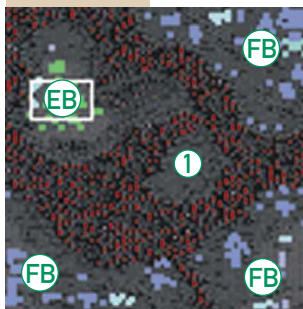


Mission 3: Ihre Zerglings nehmen den gefährlichen Bunker auseinander, während die Mutalisk auf Flieger lauern.



Mission 3: Errichten Sie zügig zwei zusätzliche Basen.

Raynors HQ VERSEUCHEN



Mission 4: Zerglings gegen das letzte Aufgebot der Terraner.

TARNUNG ist alles



Mission 5: Kerrigan kann diesen Auftrag trotz zahlreicher Fallen beinahe allein lösen.

suchen Sie, die Terraner aufzuhalten, bevor sie bis zu Ihrer Basis kommen. Bei (2) sammelt der Computergegner seine Truppen vor jeder Attacke. Sobald Sie über einige Mutaliskien verfügen, ist der Zeitpunkt gekommen, eine dritte Basis bei (3) zu bauen. Die Terraner lauern dort in einem Bunker, flankiert von einem Panzer und zwei Raumjägern. Schicken Sie erst Zerglings gegen den Bunker, und zerstören Sie dann die Flieger mit Mutaliskien. Die terranische Stellung ist sehr stark gesichert, vor allem die zahllosen Marines sind

eine Plage. Zerlegen Sie die Basis Stück für Stück.

MISSION 4: Ihre Anfangstruppen marschieren sofort zum südlichsten Punkt Ihrer Basis: So können Sie bei den ersten Angriffen der Terraner deren kostbare Landefrachter abschießen. Züchten Sie Zerglings, da die Menschen fast nur mit Bodentruppen angreifen. Eine Königin erforscht vorsichtig die Karte und infiziert feindliche Einheiten mit Parasiten. Sobald die terranischen Angriffe nachlassen, errichtet ein Drohnen-Trupp eine zusätzliche Basis bei (1). Bilden Sie von jetzt an hauptsächlich Mutaliskien aus. Lassen Sie die südlichen Feindbasen in Ruhe, und greifen Sie Raynors Stellung im Nordosten an, sobald mehr als zwölf Mutaliskien auf Ihr Kommando hören. Mehrere Dutzend Zerglings zerstören den Ring von Rakententürmen vor der Basis und machen so den Weg für Ihre Flugmonster frei. Ob Sie Raynors Kommandozentrale verseuchen oder einfach zerbröseln, ist egal.

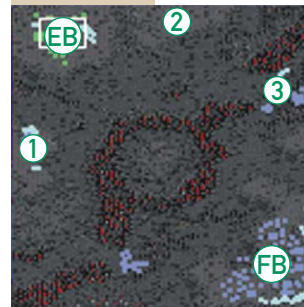
MISSION 5: Ihr Trupp folgt dem auf der Karte vorgezeichneten Weg. Schicken Sie zunächst Kerrigan getarnt los, da sie die Feinde gefahrlos ausschalten kann. Der Schalter bei (1) deckt einen Teil der Karte auf. Im Gang nach Südosten (2) befindet sich eine Falle, daher sollten hier die entbehrlichen Kreaturen vorangehen. Um die Zerglings aus dem Gefängnis zu befreien, betreten Sie das blaue Feld bei (3). An Punkt (4) leisten die Terraner erstmals echten Widerstand: Ein kleiner Trupp Marines wartet hier auf Eindringlinge. Zerstören Sie sofort die aus dem Boden schießenden Raketenstellungen, danach kann sich die getarnte Kerrigan in aller Ruhe den wehrlosen Menschen-Soldaten widmen.

suchen Sie, die Terraner aufzuhalten, bevor sie bis zu Ihrer Basis kommen. Bei (2) sammelt der Computergegner seine Truppen vor jeder Attacke. Sobald Sie über einige Mutaliskien verfügen, ist der Zeitpunkt gekommen, eine dritte Basis bei (3) zu bauen. Die Terraner lauern dort in einem Bunker, flankiert von einem Panzer und zwei Raumjägern. Schicken Sie erst Zerglings gegen den Bunker, und zerstören Sie dann die Flieger mit Mutaliskien. Die terranische Stellung ist sehr stark gesichert, vor allem die zahllosen Marines sind

den schießenden Raketenstellungen, danach kann sich die getarnte Kerrigan in aller Ruhe den wehrlosen Menschen-Soldaten widmen.

Vorsicht FALLE

KERRIGAN greift an

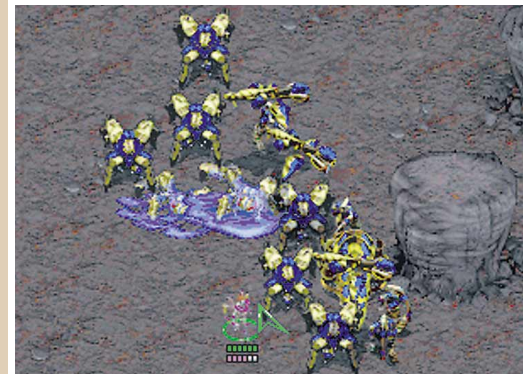


Mission 6: Setzen Sie erstmals die mächtigen Wächter ein.

Betreten Sie den Raum bei (5) vorsichtig und möglichst mit Ihrer gesamten Truppe, da es sich um einen Hinterhalt handelt. Der Schalter bei (6) öffnet die südöstliche Tür und aktiviert eine Kamera. Teleportieren Sie sich jetzt von (7) nach (8). Das Ziel (9) liegt nun um die Ecke, ist allerdings gut verteidigt. Vor der letzten Attacke sollte Kerrigan unverletzt sein.

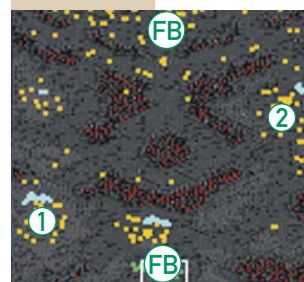
MISSION 6: Entwickeln Sie die Bauchsäcke für die Overlords, damit Kerrigan auf das westliche Hoch-

plateau (1) gebracht werden kann, wo sie alle Protoss ausschaltet. Errichten Sie dort eine Basis. Wiederholen Sie diese Aktion bei (2). Bauen Sie alle Stützpunkte gut aus. Die Protoss verfügen über einen kleinen Vorposten im Nordosten (3), der Ihr nächstes Ziel sein sollte. Er wird von zehn Dragonern bewacht, doch zwei Zwölferpacks Zerglings überrennen ihn gnadenlos. Erforschen Sie anschließend alle Upgrades für die Flugtruppen, und bilden Sie im großen Stil Wächter-Kreaturen aus.



Mission 6: Kerrigan greift unsichtbar wehrlose Protoss an.

SCHÖSSLING upgraden



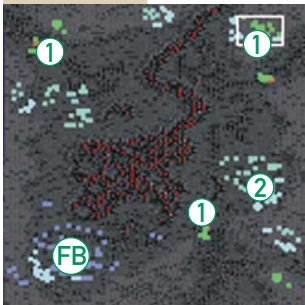
Mission 7: Überall auf der Karte lauern vergrabene Hydraliskien.

Zwölf Wächter mit einer Eskorte von zwölf Mutaliskien (oder Terrors) sind stark genug, um die Basis im Südwesten anzugreifen. Halten Sie Ihre Flieger gut zusammen, und nutzen Sie die große Reichweite der Wächter aus, indem Sie millimeterweise vorrücken. Ihre Mutaliskien und Terrors attackieren nur feindliche Scouts, während die Wächter Bodentruppen und Gebäude angreifen. Beim abschließenden Kampf mit Tassadar kann Kerrigan nichts passieren, bringen Sie sie also beruhigt hin.

SOFORT angreifen

MISSION 7: Ihre Anfangstruppen reichen für einen Angriff auf die gegnerische Basis aus, also zögern Sie nicht. Erschließen Sie mit einem Mutaliskien die Karte, während Sie Ihren Stützpunkt aufbauen. Achten Sie dabei auf vergrabene Hydraliskien. Erforschen Sie alle Upgrades, und züchten Sie Wächter heran. Vier Wächter nebst Eskorte planen den Ministütz-

SIGNALE ver-
teidigen

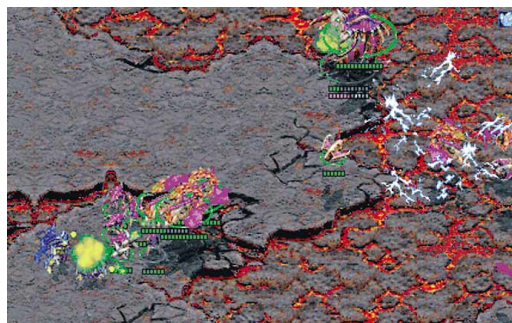


Mission 8: Errichten Sie starke Basen bei den Signalfeldern.

punkt (1) im Südwesten. Hier wird eine Zweitbasis errichtet. Bilden Sie eine Horde Zerglings aus, und starten Sie einen Bodenangriff gegen den Zerg-Vorposten bei (2). Die große Basis im Norden ist von einem Ring aus Sporen- und Tiefenkolonien umgeben. Diese werden von Ihren Zerglings zerlegt, ehe Ihre Wächter den endgültigen Großangriff starten.

MISSION 8: Dies ist die schwerste Mission der Zerg-Kampagne. Schicken Sie sofort die Ultraliskien sowie Kerrigan als Verstärkung zu den Signalen (1). Ihre Kreaturen nutzen zum schnelleren Transit die Nyduskanäle. Bilden Sie zwölf Zerglings aus, die das Mineralfeld bei (2) erobern. Errichten Sie dort einen Stützpunkt. Jedes der Signalfelder muß zu einer Festung ausgebaut werden. Eine Königin erforscht derweil wie gewohnt die Karte und setzt Parasiten in Feindsoldaten. Die nördliche Protoss-Basis ist eher schwach: Greifen Sie sie an, sobald

Ihnen sechs Wächter zur Verfügung stehen. Die eigentliche Schwierigkeit dieser Mission sind die Templer, die der Computer konsequent einsetzt. Wenn Sie nicht aufpassen, sind Ihre Truppen stän-

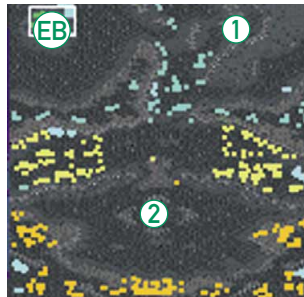


Mission 8: Pech gehabt – ein Hoher Templer zaubert einen tödlichen Psi-Sturm auf Ihre angreifenden Truppen.

dig verheerenden Psi-Stürmen ausgesetzt. Vergraben Sie Zerglings an Wegkreuzungen, um anrückende Templer früh genug erkennen zu können. Attackieren Sie die Magier mit Zerglings, noch ehe sie Ihre Stellung erreicht haben. Der Schlüssel zum Sieg ist die Zerstörung der drei Templer-Archive, die allerdings mitten in der feindlichen Hauptbasis liegen. Starten Sie einen überraschenden Überfall mit Wächtern und Mutaliskien, während die feindlichen Truppen Ihre Stellungen angreifen und ihre eigenen nicht verteidigen können.

NICHT
angreifen

MISSION 9: Die gesamte Karte ist eine einzige Feindbasis. Schicken Sie sofort eine Drohne zum Rohstoffvorkommen an der Ostküste (1), und errichten Sie dort einen Stützpunkt. Ihre Arbeiter mutieren zu einem doppelten Ring aus Sporen- und Tiefenkolonien um Ihre Basen. Bleiben Sie in Ihrer Basis: Solange Sie den Computergegner nicht angreifen, tut



Mission 9: Igeln Sie sich ein, und verlassen Sie die Basis nicht.

er Ihnen nichts. Bauen Sie Ihre Rohstoffvorräte komplett ab! Wenn Sie alle Upgrades haben, fliegen zwölf Wächter mit einer gleichstarken Mutaliskien-Eskorte zum Khaydarin-Kristall (2). Vergessen Sie nicht, eine Drohne mitzunehmen, und halten Sie dort zehn Minuten aus. Wenn der Kristall abgebaut ist, bringt ein Overlord den Arbeiter wieder zurück zu Ihrer Basis, und die Mission ist beendet.

VESPIN-GEYSIR
finden



Mission 10: Das Vespingas ist der Schlüssel zum Erfolg.



Mission 10: Gut eskortierte Wächter attackieren die Protoss.

MISSION 10: Die Situation gleicht der vorigen: Der Feind ist viel stärker, und Ihnen fehlen Rohstoffe. Bauen Sie neben der ersten Brutstätte noch eine zweite, und bilden Sie mindestens zehn Arbeiter aus. Eine Drohne schleicht sich sehr vorsichtig bis zu den Gasvorräten bei (1) und errichtet dort eine Brutstätte. Geizen Sie nicht mit dem Bau von Kriecherkolonien. Eine Königin erkundet die Karte, während Sie ununterbrochen Rohstoffe abbauen. Erst mit einem Wächter-Zwölferpack können Sie einen ersten Vorstoß wagen. Mutaliskien und Terrors bilden die übliche Eskorte. Falls Sie auf dem Weg nach Norden Zeit haben: Bei (2) und (3) befinden sich weitere Gas-Geysire. Wenn Ihre Wächter das Protoss-Heiligtum zertrümmert haben, müssen Sie noch den Khaydarin-Kristall zum Ex-Tempel bringen. Danach haben Sie es geschafft: Der Overmind ist sehr, sehr stolz auf Sie. Gratulation zur erfolgreich durchgespielten Zerg-Kampagne!



Mission 10: Ihre Vorposten müssen Sie stark befestigen.

StarCraft

Protoss

Die edlen Protoss sind die letzte Hoffnung des Universums. Unsere Tips helfen Ihnen, die Ehre der Erstgeborenen zu verteidigen.



Protoss: Taktik-Tips

RESSOURCEN sichern

Die uralte Rasse der Protoss setzt aufladbare Energieschilde ein, daher sind auch Standardtruppen sehr widerstandsfähig. Die Magier sind mit mächtigen Spezialfähigkeiten ausgestattet und können ganze Schlachten entscheiden. Dafür zahlen die Protoss allerdings hohe Preise für Einheiten, Gebäude und Upgrades.

TIP 1: Suchen Sie nach nahen, unbesetzten Rohstoffvorkommen, und errichten Sie einen Vorposten mit Nexus, Raffinerie, zwei Pylonen und drei Kanonen.

PYLONE plazieren

TIP 2: Jedes Protoss-Bauwerk muß im Einflußbereich eines Pylons stehen. Wenn übelwollende Feinde diesen zerstören, fallen die umstehenden Gebäude aus. Errichten Sie daher wichtige Bauten und Kanonen im Einzugsbereich mehrerer Pylon-Felder.

KANONEN bauen

TIP 3: Die Photonenkanonen der Protoss wirken gegen Land- und Lufteinheiten. Errichten Sie an kritischen Punkten Kanonen in Dreiergruppen um jeweils einen Pylon herum. Hüten Sie sich vor Einheiten, die eine größere Reichweite als Ihre Kanonen haben: Belagerungs-Panzer, Behemoth, Wächter und Räuber. Die Kanonen können auch getarnte Feinde entdecken.



Zu Tip 3: Viel hilft viel: Photonenkanonen sichern einen Basis-Zugang.

MEHRERE Warpknoten

TIP 4: Konstruieren Sie in Ihrer Hauptbasis einen zweiten Warpknoten. Die Protoss bauen gerade die Standardtruppen so langsam, daß Sie für die Basis-

Richtig UPGRADEN

verteidigung oder eine Berserker-Offensive dringend zusätzliche Kapazitäten benötigen.

TIP 5: Erforschen Sie alle Upgrades für die Berserker. Die Schild-Verbesserungen sollten dabei Vorrang haben, weil diese auch sämtlichen anderen Protoss-Einheiten zugute kommen und neu aufgeladen werden können. Dann kommen die Angriffswerte und erst zum Schluß die Panzerung. Entscheiden Sie sich für eine Strategie, und untersuchen Sie alle Upgrades, die dazu passen: Wenn Sie Scouts und Träger zum Angriff einsetzen, sollten Sie die Luft-Waffen entwickeln. Sofern Sie hingegen Bodenangriffe mit Räubern, Berserkern und Dragonern bevorzugen, müssen Sie die Räuber ausbauen und die Feuerreichweite der Dragoner verbessern. In der Regel wird es Ihnen nur selten gelingen, alle Technologiestufen zu erforschen.

Tips für den Kampf

SCHILDE aufladen

TIP 6: Bauen Sie nahe der Front, aber geschützt von Protonenkanonen, einige Schildbatterien, die die Schilde angeschlagener Einheiten wieder aufladen. Ein rechtzeitiger Batteriebesuch verwundeter Krieger reduziert Ihre Verluste deutlich. Eine sichere Verteidigungstaktik für einen gefährdeten Basis-Zugang ist diese: Errichten Sie fünf Schildbatterien, und stellen Sie einen Träger darüber. Wenn Feinde angreifen, laden Sie ständig die Schilde des Trägers auf, während die Interceptoren ununterbrochen attackieren. Da jede Batterie 200 Schildpunkte »heilt« und sich wieder auflädt, ist der Träger fast unverwundbar, sogar gegen Zerg-Terrors.

Der BERSERKER-STURM

TIP 7: Bauen Sie früh einen zweiten Warpknoten und verzichten Sie auf einen Assimilator. Niemand kann so schnell so starke Bodentruppen ausbilden, wie die

**Richtig
GRUPPIEREN****Zu Tip 8:** Unsere Berserker attackieren die Zerg-Basis.

Protoss. Schicken Sie Berserker im Dutzend gegen gegnerische Vorposten und Basen. Diese Taktik sollte gegen jeden Gegner funktionieren, der noch keine Flieger hat. Auch terranische Bunker sind relativ machtlos gegen einen frühen Berserker-Angriff.

TIP 8: Vernachlässigen Sie in der Hitze der Schlacht die Gruppierung Ihrer Bodentruppen nicht: Berserker stehen in der ersten Reihe, Dragoner in der zweiten, Räuber dahinter. Auch die schwachbrüstigen Templer sollten den direkten Kontakt mit dem Feind vorzichtshalber meiden und statt dessen lieber aus der sicheren Distanz

**Gegner AUS-
SPIONIEREN**

mit ihren mächtigen Psi-Stürmen attackieren.

TIP 9: Die Aufklärungseinheiten der Protoss, die Beobachter, sind schnell und unsichtbar: Setzen Sie sie ein, um immer über die Vorhaben des Gegners informiert zu sein und Flotten vor getarnten Jägern zu schützen. Falls Sie über keine Beobachter verfügen, opfern Sie zur Aufklärung einen Berserker. Da die Jungs schnell und widerstandsfähig sind, kann ein Berserker tief in die gegnerische Basis eindringen, ehe er von den Verteidigern erledigt wird.

**Truppen
TRANSPORTIEREN**

TIP 10: Da die Protoss mit den Shuttles schnell Truppen verlegen können, sollten Sie nach schwach gesicherten Positionen der Kontrahenten Ausschau halten und gezielt zuschlagen. Bereits vier Berserker (eine Shuttle-Ladung) oder sogar ein einzelner Templer können im feindlichen Hinterland eine Menge Schaden anrichten, bevor sie getötet werden. Achten Sie dabei auf feindliche Luftabwehr.

**FLIEGENDE
Räuber**

TIP 11: Die folgende Taktik treibt Feinde unfehlbar in den Wahnsinn, wenn sie nur wenige Anti-Luft-Einheiten haben. Setzen Sie zwei Räuber nahe der feindlichen Basis ab,

**Zu Tip 11:** Das wartende Shuttle rettet die Protoss-Räuber vor dem gefährlichen Ultralisk.

und schießen Sie auf die Verteidiger. Laden Sie durch Drücken der »R«-Taste die Scarabs ständig nach, da Räuber ihre Munition einzeln kaufen müssen. Wenn die Verteidiger herauskommen, nimmt das Shuttle die Räuber wieder an Bord, wo sie durch Nahkämpfer nicht angegriffen werden können. Wiederholen Sie das Spielchen einige Male.

Protoss: Einheiten

Die Protoss-Truppen sind teurer und stärker als die der anderen Rassen. Daher müssen Sie vor einer Offensiv nicht endlos Einheiten zusammenziehen, sondern können bereits mit wenigen Kriegern viel Schaden anrichten. Leider ist das Upgraden sehr teuer, so daß Sie nur selten alle Möglichkeiten der Protoss ausschöpfen können.

SONDE: Protoss-Arbeiter. Sonden bauen Rohstoffe ab und errichten Gebäude. Die Sonde muß nur den Ort eines neuen Bauwerks bestimmen, dann wird es hereinteleportiert. Ihr Arbeiter kann sich während des Teleports schon wieder neuen Aufgaben widmen. Eine Basis entsteht so in Rekordzeit.

BERSERKER: Mittlerer Angriffskrieger. Rüsten Sie die Berserker nach und nach mit allen Upgrades aus, die möglich sind – erst Schilde, dann Angriff und zuletzt Panzerung. Berserker bewachen Ihre Basis, eskortieren Templer sowie Dragoner und können sehr schnell feindliche Gebäude zerstören. Setzen Sie vier Berserker mit einem Shuttle im feindlichen Hinterland ab, wenn der Gegner seine Verteidigung vernachlässigt. So können Sie leicht zehn oder mehr Arbeiter erledigen.

DRAGONER: Mobile Artillerie. Dragoner sind schnell und die ideale Unterstützung für Photonenkanonen bei der Verteidigung. Bauen Sie nicht zu viele, da sie nur gegen starke feindliche Luftangriffe gebraucht werden. Die »Singularitätsladung« sollte Sie nur erforschen, wenn Sie mehr als zehn Dragoner einsetzen. Schützen Sie sie besonders vor Zerglings.

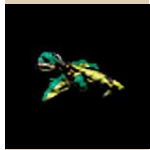
TEMPLER: Protoss-Zauberer. Die Spezialfähigkeiten der Templer können ganze Schlachten entscheiden. Am wichtigsten ist der »Psi-Sturm«: Nutzen Sie ihn, um gegnerische Truppenansammlungen aufzulösen und angreifende Flieger zu attackieren. Die Psi-Entladungen wirken nicht gegen Gebäude und verletzen auch eigene Truppen, wenn sie hineingeraten. Die »Halluzination« erschafft zwei Ebenbilder einer beliebigen Einheit. Diese Trugbilder können zwar keine Gegner verletzen, verhalten sich aber sonst wie reguläre Truppen. Setzen Sie Halluzinationen ein, um die Karte zu erkunden. Fliegende Illusionen können benutzt werden, um Zerg-Terrors anzulocken oder Feuer von Türmen auf sich zu ziehen, damit die echten Einheiten unbehelligt bleiben. Die Trugbilder nehmen doppelten Schaden von Angriffen. Werden sie nicht »getötet«, lösen sie sich nach einiger Zeit auf. Wenn sich zwei Templer zusammentun, können sie zu einem Archon verschmelzen.

ARCHON: Schwerer Krieger. Die gewaltigen Wesen sind besonders gegen Horden von kleinen Gegnern geeignet. Ihre Psi-Schockwellen treffen auch Flugeinheiten, daher ist der Archon ein guter Basis-Verteidiger. Wenn er in der Nähe einer Schildbatterie bleibt, kann er kaum getötet werden. Sein größter Feind ist der terranische Explorer, der mit einer

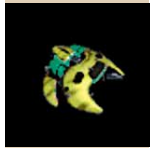
EMP-Welle den gewaltigen Energieschild des Archon überladen kann. Archons lösen Minen nicht aus.



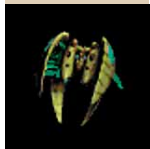
RÄUBER: Schwere Artillerie. Räuber haben ähnliche Eigenschaften wie Katapulte bei WarCraft2: Niedrige Feuerrate, hoher Schaden, hohe Reichweite und sehr langsame Bewegung. Der Räuber kann allerdings mit einem Shuttle an seinen Einsatzort befördert werden, was seinen Einsatzradius wesentlich erweitert. Seine Spezialität ist das Zerstören feindlicher Raketentürme und Sporenkolonien. Da ein Treffer eines Räubers Flächenwirkung hat, eignet er sich auch zum Angriff auf Truppenmassen und zur Basis-Verteidigung. Er muß seine Munition einzeln nachkaufen und kann nur Bodenziele attackieren.



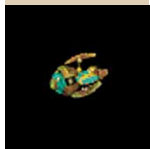
SCOUT: Leichter Angriffsjäger. Scouts sind in erster Linie Anti-Luft-Einheiten. Durch ihre hohe Geschwindigkeit und schnelle Beschleunigung eignen sie sich sehr für Hit-and-run-Attacken. Greifen Sie mit einem Scout-Geschwader Basen oder Truppen an, und fliehen Sie kurz bevor die Schilde versagen. Keine Luft- oder Landeinheit der Gegner kann (per Upgrade beschleunigte) Scouts einholen.



SHUTTLE: Mannschaftstransporter. Shuttles bringen Einheiten hinter feindliche Linien und Sonden zu entlegenen Rohstoffvorkommen. Parken Sie die Gleiter an einem sicheren Ort, solange sie nicht gebraucht werden. Wenn Sie feindliche Stellungen anfliegen, nutzen Sie die Halluzinationen der Templer, um das wehrlose Shuttle zu schützen.



ARBITER: Unterstützungsflyer. Arbiter tarnen eigene Einheiten in unmittelbarer Nähe, ohne selbst unsichtbar zu sein. Nehmen Sie einen Arbiter mit, wenn Sie feindliche Truppenkontingente angreifen, die außerhalb ihrer Basis agieren: Falls die Gegner keine Aufklärungseinheit dabei haben, sind sie Ihnen ausgeliefert. Ein weiterer Arbiter sollte immer in der Basis bleiben und Ihre Truppen bei Bedarf mit dem »Rückruf« zurückholen. Der »Stasis«-Spruch macht betroffene Einheiten unbeweglich und unverwundbar. Wenden Sie ihn gegen feindliche Angreifer an, und zaubern Sie einen Psi-Sturm auf die Gegner, wenn sich das Stasis-Feld wieder auflöst.



BEOBACHTER: Aufklärungsflyer. Der Beobachter klärt die Karte auf und überwacht gegnerische Truppenbewegungen. Da er selbst unsichtbar ist, kann der Feind ihn meistens nicht vertreiben. Außerdem sollte er Scout-Geschwader begleiten, damit diese Geister und Tarnjäger bekämpfen können.

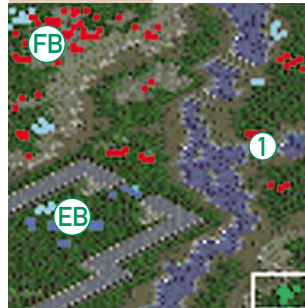


TRÄGER: Schwerer Angriffsflyer. Setzen Sie Ihre Träger nicht zum Angriff ein, ehe Sie mindestens vier haben. Das Upgraden der Träger-Kapazität auf acht Interceptors ist Pflicht. Wenn Sie gegen Zerg antreten, sollten Sie vor einer Offensive herausfinden, ob der Gegner Terrors hat. Ein Schein-Angriff mit Träger-Halluzinationen kann Sie wirksam von dieser Plage befreien. Auch die Begleitung eines Arbiter schützt Ihre Träger, sofern sie außerhalb der Reichweite von Sporenkolonien und Overlords bleiben.

Protoss: Kampagne

Ihr Auftrag ist die Rettung des Universums vor den furchterregenden Zerg. Unsere Tips helfen Ihnen, die Erstgeborenen zu einem glorreichen Sieg zu führen.

Antioch RETTEN

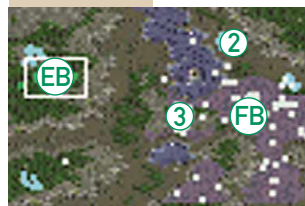


Mission 1: Beschützen Sie die Protoss-Stadt vor den Zerg.

MISSION 1: Schicken Sie Ihre Leute vorsichtig nach Norden. Bei der Landenge (1) lauern einige Zerg.

Nachdem die Aliens erledigt sind, eilt Ihre Gruppe zur Basis. Schlagen Sie den ersten Ansturm zurück, und produzieren Sie einige Sonden. Der Eingang zur »Stadt« wird mit drei Photonenkanonen gesichert. Ihre Dragoner beziehen auf den Mauern Stellung. Diese Maßnahmen reichen bereits aus, um alle feindlichen Vorstöße zurückzuweisen. Produzieren Sie sechs Berserker sowie sechs Dragoner und greifen Sie damit den

Das Ende des ZEREBRATEN

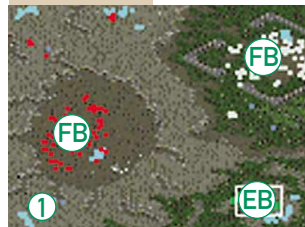


Mission 2: Warten Sie auf das Eintreffen von Fenix und seinen Leuten.

Zerg-Stützpunkt im Norden an. Wenn die feindliche Basis gefallen ist, haben Sie das Szenario gewonnen.

MISSION 2: Ihre Sonden errichten zu Beginn zuerst eine Schmiede und dann zwei Kanonen. Damit ist die Verteidigung der Basis gesichert, da die Zerg nur halbherzig angreifen. Bauen Sie in Ruhe Ihre Stellung aus, und produzieren Sie Berserker und Dragoner. Nach 15 Minuten kommt der Templer Fenix mit seinen Truppen im Nordosten (2) an. Attackieren Sie von der Basis aus die Kolonien in der Mitte der Karte (3), und vereinigen Sie Ihre und Fenix'

Außenposten ERRICHTEN

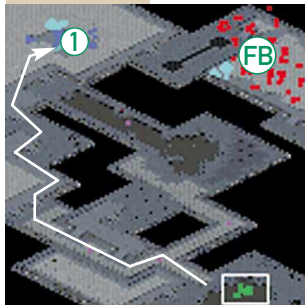


Mission 3: Die südliche Zerg-Basis muß aus der Luft attackiert werden.

Einheiten. Die Räuber sind stark genug, um die Zerg allein zu besiegen. Gehen Sie nach Süden und vernichten Sie den madenähnlichen Zerebraten.

MISSION 3: Bauen Sie Ihre Basis auf. Zusätzliche Rohstoffe befinden sich im äußersten Südwesten (1). Wenn Sie dorthin eine Sonde zum Aufbau eines Außenpostens schicken, geben Sie ihr vier Berserker-Bodyguards mit. Am Kristallfeld lauern vergrabene Aliens. Die Zerg unterhalten zwei sehr unterschiedliche Basen: Die nordöstliche ist schwer mit Sporenkolonien gegen Luftangriffe gesichert, während die Basis im Nordwesten alles gegen Landoffensiven aufbietet.

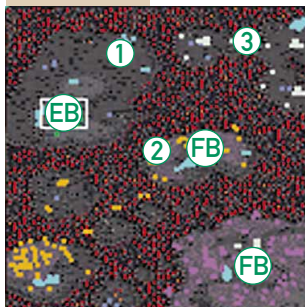
Stellen Sie eine Zwölferstaffel Scouts her, und greifen Sie den nordwestlichen Stützpunkt an. Ihre Scouts schießen dabei aus der Luft die Tiefenkolonien ab, dann zerstört ein Dutzend Berserker die Basis. Bei der nördlichen Zerg-Ansiedlung gehen Sie umgekehrt vor: Berserker bekämpfen die Sporenkolonien, während die Scouts sie vor Mutaliskern schützen.

**LANGSAM
vorgehen**

Mission 4: Tassadar wartet im Nordwesten der Karte auf Sie.

MISSION 4: Folgen Sie dem auf der Karte vorgezeichneten Weg. Der Templer befindet sich im äußersten Nordwesten (1). Es gibt hier nur eine sinnvolle Taktik: Halten Sie Ihre Leute zusammen, und schicken Sie einen Berserker vor. Der lockt die Gegner zu seinen Kollegen zurück, und die erledigen sie. So gehen Sie immer weiter vor. Wenn Sie den Templer gefunden haben, gehen Sie einfach auf die gleiche Weise den selben Weg zurück. Mittlerweile haben sich neue Gegner eingefunden, die Sie wie vorher erledigen. Tassadar hilft dabei kräftig mit,

da die Zerg seinem Psi-Sturm nichts entgegenzusetzen haben. Ihre Basis im Norden können Sie ignorieren: Wenn Sie vorsichtig vorgehen, verlieren Sie auf dem Rückweg höchstens einen Berserker.

**Von INSEL
zu INSEL**

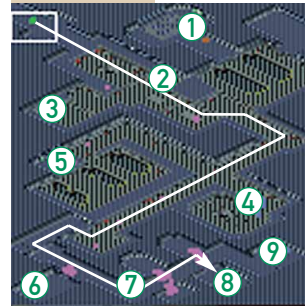
Mission 5: Die lästigen Terraner kommen Ihnen in die Quere.

MISSION 5: Sichern Sie Ihr Hochplateau zuerst mit Photonenkanonen, und bauen Sie dann Ihre Basis auf. Eine Sonde errichtet einen Außenposten bei (1). Einige Dragoner verteidigen Ihr Hauptquartier gegen feindliche Mutalisk. Produzieren Sie ansonsten Scouts und Berserker. Sobald Sie sechs Jäger haben, schießen Sie eine Lücke in den Ring aus Sporenkolonien auf der mittleren Insel (2) und setzen dort mit einem Shuttle Berserker ab. Sechs Krieger reichen schon aus, um die Insel zu erobern. Im Nordwesten (3) befindet

sich eine Raumjägerstaffel der Terraner. Fliegen Sie nicht dorthin! Errichten Sie bei (1) sechs Geschütze, und parken Sie darüber ein kleines Scoutgeschwader. Dann schwirrt einer Ihrer Fighter zu den Menschen und lockt deren Flotte her. Gegen Kanonen, Scouts und Psi-Sturm haben die Terraner-Schiffe keine Chance. Nach dieser kleinen Ablenkung widmen Sie sich wieder den Zerg: Falls Sie keine Lust haben, die Basis im Süden komplett zu zerstören, können Sie auch einfach bis zum Signal durchflie-



Mission 5: Ein Shuttle setzt Tassadar mitten im Getümmel ab.

**MAGIE
benutzen**

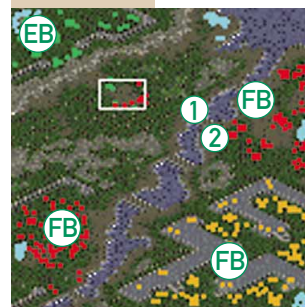
Mission 6: Terranische Marines verstärken Ihre Truppen.

gen. Tassadar besteigt mit drei Berserkern ein Shuttle, nachdem er davon zwei Halluzinationen erschaffen hat. Shuttle und Illusionen fliegen mit einer Eskorte von acht Scouts zum Zielpunkt und setzen Tassadar nebst Bodyguards ab. Speichern Sie vorher, da diese Taktik auch fehlschlagen kann, wenn Sie den Templer etwas unpräzise ausladen.

MISSION 6: Folgen Sie dem auf der Karte vorgezeichneten Weg. Gehen Sie langsam vor und warten Sie nach Scharmützeln immer, bis sich die Energieschil-

de Ihrer Kämpfer wieder aufgeladen haben. Tassadars Psi-Sturm ist Ihre wichtigste Waffe. Abseits vom Hauptpfad im Nordosten liegt ein Signal (1), mit dem Sie Verstärkung hereinteleportieren können. An mehreren Punkten (2) (3) (4) finden Sie versprengte Gruppen terranischer Marines, die sich Ihnen gern anschließen. Schicken Sie diese als Aufklärer vor, da überall Verseuchte Terraner lauern. Bei (5) öffnen Sie die Türen, um dem

Weg nach Südosten weiter folgen zu können. Im westlichen Raum entdecken Ihre Leute ein starkes Kontingent Terraner. Stellen Sie diese zusammen mit Ihren Einheiten in Verteidigungsstellung auf, da gleich ein gefährlicher Angriff folgt. Ein Marine schleicht sich den südlichen Gang weiter: Wenn er um die Ecke biegt, wird eine Zergling-Offensive ausgelöst. Sobald Sie diese überstanden haben, ist das Szenario fast gewonnen. Die Tür zu Zeratul's Raum (8) öffnen Sie mit dem Signalfeld bei (9).

**OST-BASIS
angreifen**

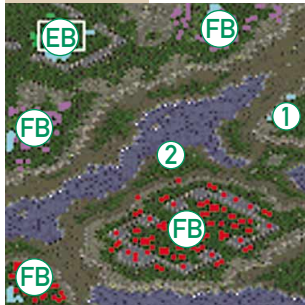
Mission 7: Protoss-Krieger kämpfen gegen ihre Brüder.

MISSION 7: Wenn Ihre Helden den Überfall der Konklave überlebt haben, befestigen Sie mit Kanonen wie gewohnt Ihre Basis. Bilden Sie Berserker und Dragoner im Verhältnis drei zu eins aus. Sobald Ihre Armee mehr als 24 Einheiten (darunter mindestens einen Beobachter) umfaßt, greifen Sie den feindlichen Stützpunkt im Osten an. Ihre Truppen überqueren den Fluß bei (1), da der nördlichere Übergang zu stark gesichert ist. Demolieren Sie die gesamte Basis, aber lassen Sie einen der beiden Warp-Knoten (2) unbehelligt. Der Gegner produziert darin weiter Truppen, die von Ihren Leuten bei Erscheinen sofort erledigt werden. Eine Sonde errichtet neben dem Warp-Knoten einen Pylon

und drei Kanonen. Wenn Sie sich von Ihren Verlusten wieder erholt haben, attackieren Sie die westliche Basis. Das »Herz der Konklave« existiert auf der Karte nicht: Dieses Szenario endet, wenn Tassadar vom Kämpfen genug hat und sich freiwillig ergibt. Das passiert nach ungefähr 260 bis 285 vernichteten gegnerischen Einheiten und Gebäuden.

**Tassadar
BEFREIEN**

MISSION 8: Befestigen Sie zuerst Ihre Basis und bilden Sie massig Berserker aus. Lassen Sie die Feinde im Westen in Ruhe. Ihre Templer und Captain Raynor gehen vorsichtig gegen die östliche Protoss-Basis vor. Jimmy zerlegt mit der Yamato-



Mission 8: Befreien Sie Tassadar, indem Sie die Stasis-Zelle zerstören.

Kanone aus sicherer Entfernung die Photonen-Geschütze, und Ihre Magier decken herausstürmende Gegner mit Psi-Stürmen ein. Überrennen Sie den Stützpunkt mit Berserkern, wenn Raynor die erste Reihe Kanonen beseitigt hat. Ihre Sonden errichten danach einen Außenposten bei (1). Versetzen Sie der feindlichen Hauptbasis einige Nadelstiche, indem Sie mit einem Shuttle kleine Berserker-Trupps

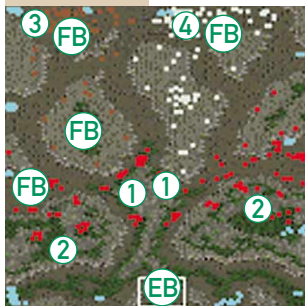
bei (2) landen und einzelne Gebäude zerstören. Dann wird Ihnen nichts anderes übrigbleiben, als für eine Großoffensive mit Lufteinheiten aufzurüsten: zehn Scouts und sechs voll ausgebaute Träger sollten gerade ausreichen. Raynors Kreuzer zerstört vorher noch einzelne Photonengeschütze mit der Yamato-Kanone. Unterstützen Sie Ihren Angriff mit zwei Shuttles voller Berserker, die in der Mitte der Basis abgesetzt werden. Vergessen Sie nicht, möglichst viele Halluzinationen zu zaubern. Konzentrieren Sie sich bei der Attacke auf die Zerstörung der Stasis-Zelle.



Mission 8: Die Yamato-Kanone von Raynors Schlacht-Kreuzer beseitigt nach und nach die Photonengeschütze.

**ZERATUL
angreifen
lassen**

MISSION 9: Zeratul marschiert sofort allein nach Norden und zerstört die Tiefenkolonien (1). Ziehen Sie ihn sofort zurück, falls eine Königin naht: Diese wird den »Einfangen«-Spruch auf Ihren Helden an-



Mission 9: Hüten Sie sich vor den zahlreichen Zerg-Königinnen.

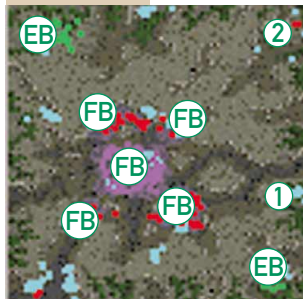
wenden, der getarnte Einheiten sichtbar macht. Ihre fleißigen Sonden errichten derweil je eine Basis im Südosten und Südwesten. Bauen Sie die Basen langsam aus, und sichern Sie sie mit Photonenkanonen. Die Zerg verfügen über starke Bodentruppen und setzen in diesem Szenario erstmals Ultralisken ein. Erforschen Sie frühzeitig alle Ausbaustufen für die Berserker. Auf den beiden Hochplateaus (2)

**Shuttle
bringt
BERSERKER**

unmittelbar im Norden befinden sich weitere Rohstoffvorkommen. Setzen Sie dort mit einem Shuttle Berserker ab, und errichten Sie danach jeweils einen Vorposten. Der nördliche Rand jeder der beiden Hochebenen grenzt an eine Zerg-Basis. Bauen Sie dort so viele Kanonen, wie Ihre Ressourcen erlauben. Stellen Sie Scouts her. Greifen Sie die Basen nacheinander mit Berserkern an, wobei Ihre Scouts (neben einem Arbiter) Feuerschutz geben. Templer weichen zuvor die Verteidigung mit Psi-Stürmen auf. Die Zerebraten sitzen in der Mitte ihrer Basen im Nordosten (3) und Nordwesten (4). Attackieren Sie zuerst die östliche Basis. Vergessen Sie nicht, daß Zeratul die Zerg-Anführer persönlich töten muß.

**Terraner und
Protoss KOM-
BINIEREN**

MISSION 10: Die Zerg besitzen in diesem Szenario nicht weniger als fünf Basen und greifen in kurzen Abständen mit Ultralisken und Fliegern an. Bauen



Mission 10: Errichten Sie starke Verteidigungsstellungen.

Sie Ihre Verteidigungsstellungen gut aus, und stellen Sie früh Flugzeuge her. Ihre Terraner graben sich hinter einer Reihe von Bunkern und Raketentürmen ein, während Ihre Protoss zur Abwehr schnell Räuber und Templer entwickeln müssen. Versuchen Sie, Vorposten bei (1), (2) und (3) zu errichten, um Ihre Ressourcenversorgung zu sichern. Schicken Sie Arbeiter zwischen Ihren Basen hin und her, um eine kombinierte Ver-

**Erst SW-
dann NO-
BASIS
angreifen**

teidigung aufzubauen: Bunker neben Photonenkanonen, Raketentürme neben Berserkern. Die Terraner erforschen möglichst schnell das Explorer-Schiff, da die Verteidigungsmatrix wahre Wunder bei Protoss-Einheiten bewirkt. Vier Träger neben einem Arbiter, der mit der Matrix geschützt ist, sind sehr schwer zu vernichten. Greifen Sie zuerst die südwestliche Basis an, dann die im Nordosten. Die Berserker der Protoss erledigen dabei die Hauptarbeit. Der Overmind sitzt direkt in der Mitte der Karte. Attackieren Sie den Vater der Zerg mit Räufern. Wenn er zerstört wurde, ist das Ende der Zerg gekommen: Sie haben das Universum gerettet! **GUN**



Mission 10: Menschen und Protoss wehren in der finalen Mission Seite an Seite einen wütenden Zerg-Angriff ab.