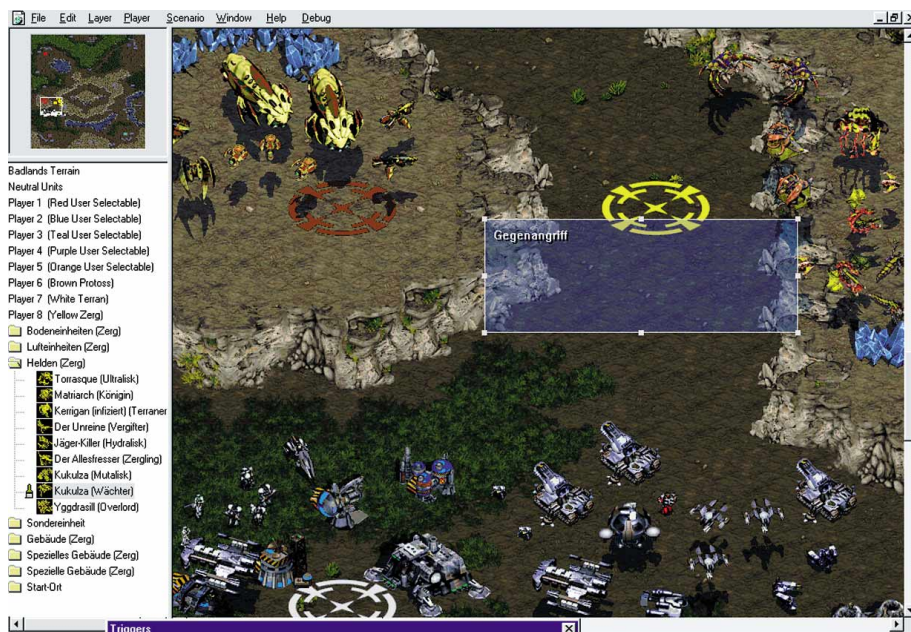


Unter der Lupe: Blizzards Handwerkszeug

StarCraft selbstgemacht

Während Blizzard noch immer an StarCraft herumdoktert, haben wir uns den Kampagnen-Editor angesehen, der dem fertigen Spiel beiliegen wird.

Selten wurde ein Spiel so heiß erwartet und so oft verschoben wie **StarCraft**. Nach dem verpaßten Weihnachtsgeschäft wollte Blizzard das Echtzeit-Strategiespiel wenigstens bis zum Quartalsende (31. März) fertigbekommen. Doch bis zum Redaktionsschluß dieser Ausgabe war weit und breit keine testfähige Version in Sicht. Um Ihnen die Wartezeit zu verkürzen, haben wir vorab den Kampagnen-Editor unter die Lupe genommen, der auch in der Verkaufsversion enthalten sein wird. Damit entwerfen Sie nicht nur einzelne Szenarios samt Siegbedingungen, sondern komplette Kampagnen inklusive Briefing-Texten.



Das markierte Gebiet fungiert als Schalter: Sobald ein Terraner hineinzieht, löst er einen Gegenangriff aus.

den, damit ein Terranerheld mit Ihrer Stimme spricht. Sämtliche Kampftruppen und Gebäude sind editierbar. Neben besserer Angriffsstärke, Panzerung und (bei den Protoss) Schildenergie können Sie den Einheiten Unsichtbarkeit oder Unverwundbarkeit spendieren.

Tödliche Schalter

Die stärkste Funktion des Editors ist das »Locations«-Menü. Darin legen Sie Gebiete auf der Landkarte fest, die an bestimmte Ereignisse gekoppelt sein sollen. Ein Beispiel: Sobald ein Protoss-Trupp eine markierte Brücke betritt, aktiviert er einen Zerg-Fliegerangriff. Dabei können Sie sogar bestimmen, welche und wie viele Einheiten die Überras-

chungsattacke auslösen. So marschieren Protoss-Berserker ungestört über die Brücke, doch sobald zwei Belagerungspanzer darüber hinweg rumpeln, greifen die Flieger an. Neben solchen Geländeschaltern kennt der Editor auch andere Ursache-Wirkungs-Verknüpfungen. Etwa starke Helden-einheiten, die nach der Zerstörung eines Bauwerks plötzlich in Ihrer Basis erscheinen. Der Terrain-Editor ist hingegen recht schwach: Weil die fünf Landschaftstypen in **StarCraft** aus großflächigen Einzelgrafiken (Tiles) bestehen, sind feinere

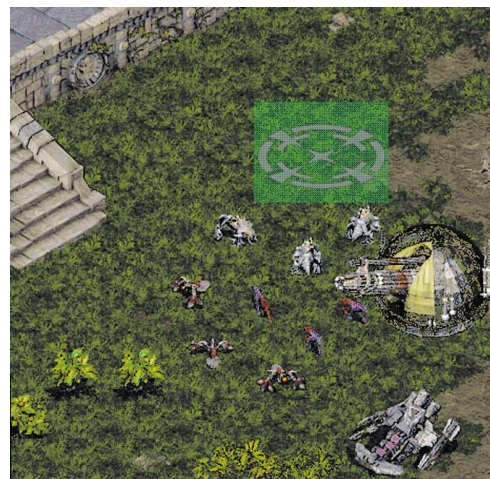
Höhenabstufungen nicht möglich. Davon abgesehen, lädt der Editor zu Szenarios Marke Eigenbau ein – somit bleibt der Spielspaß auch für diejenigen erhalten, die alle **StarCraft**-Kampagnen schnell durchgespielt haben. **MD**



Sämtliche **Einheitenwerte** sind editierbar.

Truppen-Tuning

Der Editor setzt voll auf Windows 95. So können Sie Texte von Word in Ihre Missionsbeschreibungen kopieren oder »wav«-Sounds einbin-



Critters und **Spezialgebäude** lockern die Landschaft auf.