

# »Warcraft« hebt ab – ins All

# Starcraft

In der Spielergunst steht »Warcraft 2« immer noch ganz weit oben. Wird es vom eigenen Nachfolger geschlagen?



**D**as Fantasy-Spektakel **Warcraft 2** gehört nicht mehr zu den Jüngsten, gilt aber immer noch als das beliebteste Echtzeit-Strategiespiel neben **Command & Conquer 2**. Blizzard greift das bewährte Spielprinzip wieder auf und verlegt die Story in den Weltraum: **Starcraft** ist geboren. Statt der üblichen zwei Rassen treten nun gleich drei gegeneinander an, die unterschiedlicher nicht sein könnten. Da sind Terraner, die über Tarnschiffe verfügen, während die alienartigen Zorgs auf Lebewesen setzen, die sich nach Gefechten flugs regenerieren. Die Schiffe



Fliegeralarm! Protos-Jäger starten von zwei **Trägerschiffen** und fallen geballt über eine terranische Basis her.

gänger sehen die Einheiten und Bauten der Rassen nicht nur anders aus, sondern haben völlig andere Fähigkeiten. So gibt es Trägerschiffe, die mit Jägern bestückt sind, Flammenwerfer-Mechs oder Soldaten mit Jetpacks.

## Es werde Licht!

Da der Weltraum bekanntlich recht dunkel ist, griff Blizzard – wie schon bei **Diablo** – tief in die Kiste mit Lichteffekten. Alle Einheiten sind von einem flackernden Leuchtkreis umgeben, der mit der Größe des Schiffs an Umfang zunimmt. Kommt also plötzlich ein großes Lichtfeld auf Sie zu, ist Panik angesagt: ein Schlachtraumer nähert sich! Nur dumm, daß Schiffsattrappen den gleichen Effekt erzeugen...

Brände, Triebwerke und Strahlenwaffen sorgen ebenso für Farborgien wie Explosionen, die auch benachbarte Einheiten beschädigen. Rohstoffe lassen sich dem Gegner klauen, um sie für eigene

Zwecke zu verbraten. Neben der Produktion dienen die Materialien wieder für Upgrades, die noch weitreichender geworden sind. Die Upgrade-Levels sind jetzt unbegrenzt, allerdings fallen die Unterschiede zwischen Level 29 und 30 geringer aus als zwischen den ersten beiden Stufen. Neben Waffen, Schilden oder Geschwindigkeit werden spezielle Fähigkeiten gesteigert. Manche Einheiten graben sich so unterirdisch zum Feind durch oder tarnen sich dank neuer Technik wie klingonische »Birds of Prey«.

## Fliegende Häuser

Viele Gebäude können Sie jetzt bewegen und an anderer Stelle wieder absetzen. Zwar sind die Bauten während der Reise durchs Vakuum ein leichtes Opfer, doch der Umzug lohnt sich meist. So können Sie näher an frische Rohstoffquellen ziehen, wenn die alten abgegrast sind. **Starcraft** spielt sich durch solche Aktionen erheblich flexibler als **Warcraft 2**. Wie schon bei Westwoods **Alarmstufe Rot** wird es auch hier Missionen in Gebäuden geben, bei denen Sie Geiseln befreien oder Artefakte stehlen müssen.



Actiongeladene **Zwischensequenzen** führen die Handlung fort.

**Starcraft** landet mit zehn Missionen pro Rasse in den Händlerregalen; dank beiliegendem Szenario-Editor dürfen weitere Karten in Windeseile einschlägige Webseiten und CDs stürmen. **md**



Infanterie kann **Felswände** nicht erklimmen. Also müssen Flieger herbei.



**Harter Kampf** um einen Konvoy.

der Protos schließlich sind mit Schilden ausgestattet und so nur schwer zu vernichten. Gegenüber dem Fantasy-Vor-



Auf unserer Cover-CD finden Sie eine exklusive Video-Preview zu Starcraft.

## Starcraft

Genre: Strategie

Hersteller: Blizzard

Termin: Dezember '97

Ersteindruck: Ausgezeichnet

**Martin Deppe:** »Die drei Rassen sehen nicht nur völlig unterschiedlich aus – sie sind es. Wenn die Steuerung nicht zu kompliziert gerät, ist das Weihnachtsfest für die Strategen unter unseren Lesern gerettet.«