

Starcraft 2

Das beliebteste Völkertrio der Echtzeit-Historie ist wieder vereint, denn nach den Protoss und den Terranern hat Blizzard nun auch die Zerg in **Starcraft 2** eingebaut. Wir haben die Entwickler besucht und schon jetzt äußerst unterhaltsame Mehrspieler-Schlachten mit allen drei Fraktionen geschlagen.

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4028
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4183

im Heft
- Hall of Fame:
Starcraft

Wir sind der Schwarm«, haucht die verzerrte Frauenstimme; und das reicht schon, um den Insassen des Kinos als zugleich Ehrfurcht, Freude und Entsetzen ins Gesicht zu hexen. Ehrfurcht, weil sich das Kino nicht irgendwo befindet, sondern im neu erbauten, luxuriösen Blizzard-Firmensitz in Irvine, Kalifornien.

Freude, weil auch die Stimme nicht irgendwem gehört, sondern einer alten Bekannten: Sarah Kerrigan, der Ex-Geheimagentin und Alien-Königin aus dem ersten **Starcraft**. Sie vertont ein Filmchen, mit dem Blizzard den im Saal versammelten Journalisten die dritte **Starcraft 2**-Partei enthüllt: die Zerg samt ihrer fri-

schen Einheiten und Fähigkeiten. Doch Moment, warum sind die Zuschauer entsetzt? Weil sich jeder **Starcraft**-Fan an das Gefühl der Machtlosigkeit erinnert. An die lähmende Ohnmacht angesichts einer Horde Zerglinge, die schon kurz nach Partiebegründung die eigene Basis plättet. Und jeder im Publikum weiß, dass ihm dieses Schicksal nun erneut droht. Denn nach dem Einführungsfilm lädt Blizzard die Journalisten erstmals zu Mehrspieler-Matches mit allen drei Fraktionen: Protoss, Terranern und Zerg. Auch wir sind mit dabei, vorneweg unser wichtigstes Fazit: **Starcraft 2** ist zwar noch längst nicht perfekt ausbalanciert, spielt sich aber schon jetzt vielseitiger, intelligenter, kurzum: spaßiger als manch fertiger Titel. Dazu tragen auch die Zerg maßgeblich bei, deren neue Truppen noch mehr Vielfalt in den futuristischen Völkerreigen bringen.

Es lebe die Königin

Auch in **Starcraft 2** trägt »der Schwarm« seinen Namen zu Recht, die Zerg überrennen ihre Rivalen wieder am liebsten mit Massen billiger Einheiten. Vorher müssen wir erstmal unseren Stützpunkt aufbauen. Wie gehabt beginnen wir jede Partie mit sechs Drohnen und einer Brutstätte, dem Hauptquartier der Zerg. Letzteres spuckt Larven aus, aus denen wir dann alle anderen Truppentypen züchten. Unsere Arbeiter sammeln wie im Vorgänger Kristalle und Vespinn-Gas, außerdem dürfen sie zu Gebäuden mutieren. Das klappt nur auf dem »Kriecher« genannten Schleimteppich, der sich um das Hauptgebäude ausbreitet – und nun viel organischer wirkt als zuvor. So errichten wir einen Spawning Pool. Dieser schleimige Springbrunnen schaltet zwei Einheiten frei: die altbekannten Zerglinge sowie die neue Königin.



Die Protoss blockieren die Zerg mit **Immortals**, deren dicker Schild die Ultraliskens-Hiebe abhält.

Wichtige Zerg-Einheiten



Zergling: das Rückgrat der Alien-Armee, schnell und billig.



Baneling: Kamikaze-Variante des Zerglings, später eher nutzlos.



Königin: errichtet Abwehrtürme, kann nur einmal gebaut werden.



Hydralisk: gegen Luft- und Bodenziele effektiver Stachelspucker.



Lurker: Hydralisken-Upgrade, kann nur eingegraben angreifen.



Mit **Marines 1**, **Belagerungspanzern 2** und **Marauder-Infanteristen 3** bedrängen die Terraner einen Stützpunkt der Zerg. Die schleimigen Außerirdischen verteidigen sich mit den altbekannten **Hydralisken 4**, **Mutaliskan 5** und **Ultraliskan 6** – sowie mit der neuen **Königin 7**. Der unbewaffnete **Overlord 8** versucht, zu flüchten.

Letztere schlüpft direkt aus der Brutstätte (also aus keiner Larve) und hat mit ihrem Pendant aus dem ersten **Starcraft** nur den Namen gemeinsam. Denn sie dient nun als mächtige Mischung aus Baumeister und Spezialeinheit, von der wir stets nur ein Exemplar besitzen dürfen. Das ist aber auch nötig, denn die Königin errichtet gleich drei wichtige Konstruktionen – darunter den Creeper-Tumor. Dieser Fleischbatzen mit Glubschauge vergrößert den Kriecher-Bodenbelag und erweitert

so unseren Bauradius. Außerdem pflanzt die Königin Swarm Clutches, billige Abwehrtürme, die auf Flieger sowie Bodentruppen feuern. Einzelnen sind die Spuckknollen zwar zu schwach und verwundbar, in der Masse sprengen sie aber selbst dick gepanzerte Brummer wie die terranischen Schlachtkreuzer fix auf den Boden der Tatsachen zurück – insbesondere in Verbindung mit dem dritten Königinnen-Werk, dem Shrieker. Dieser Sensorturm deckt getarnte Feinde auf, außer-

dem erhöht er die Reichweite der Swarm Clutches beträchtlich. Denn der Einflussbereich eines Shriekers definiert zugleich die Reichweite der Abwehrbauten, so lange sie sich auch selbst innerhalb dieses Radius' befinden. Daher platzieren wir einige Sensortürme vor unserer Basis und erst dahinter massig Swarm Clutches. So muss der Feind zuerst die zähen Shrieker angreifen, während ihn die verletzlichen Spucktürme (dank der erhöhten Reichweite) aus sicherer Distanz erledigen.

Die Königin hat noch weitere Vorzüge. Mit ihrem Regenerationstalent kann sie notfalls Zerg-Gebäude heilen, etwa einen bedrängten Shrieker. Dies kostet jedoch Energiepunkte, die sich langsam aufladen. Überdies dürfen wir die Ober-Zergin zweimal aufwerten. Dabei wird sie nicht nur größer, sondern lernt auch neue Fertigkeiten. Beim ersten Mal etwa die Begabung Swarm Infestation, mit der sie ein beliebiges Bauwerk kurzfristig in einen Abwehrturm verwandelt – nützlich, wenn



Corruptor: »überredet« feindliche Flieger zum Seitenwechsel.



Ultralisk: extrem dick gepanzert, langsamer Nahkampfkoloss.



Mutalisk: Standard-Flieger, dessen Geschosse mehrfach abprallen.



Overlord: erhöht Bevölkerungspunkte, kann Kriecher auswürgen.



Infestor: versucht feindliche Gebäude und verbreitet Krankheiten.



Eine gewaltige Zerg-Armee versammelt sich vor dem Angriff. Als Transportmittel dienen die Nydus-Würmer **1**, die sich unentdeckt zum Zielort durchbuddeln. Am Zielort verwandeln sie sich dann in einen Nydus-Kanal **2**, der die Truppen ausspuckt.

Feinde in eine unbewachte Basissecke vordringen. Zudem kann sich die aufgerüstete Königin zu jedem Gebäude durchbuddeln, sprich teleportieren. So erreicht sie im Nu ferne Außenposten. Das zweite Upgrade bringt ein Talent, mit dem die Königin einen Abschnitt des Kriecher-Teppichs in eine giftgrüne Brodelsuppe verwandelt, um Feinde zu schädigen. Nachteile hat die Alien-Mama allerdings auch, denn im offenen Kampf zieht sie schnell den Kürzeren. Wenn wir die Königin verlieren, können wir eine frische züchten, doch der müssen wir alle Upgrades erneut spendieren. Löblich: Über ein Symbol am Bildschirmrand wählen wir die Anführerin direkt an – etwa, um sie aus brenzligen Situationen zu retten.

Es würgt der Overlord

Doch genug vom Adel und zurück zum Fußvolk: dem Zergling. Oder doch nicht? Denn wie gehabt entschlüpfen zwar jedem Larven-Ei zwei der billigen Klauenbiester, sodass wir rasch eine große Truppe züchten können. Das klappt aber nur, wenn wir genügend Bevölkerungspunkte haben. Die erhöhen wir wie im ersten **Starcraft** durch den Bau von Overlords, lahmnen Schwebepummeln. Allerdings dienen die nun nicht mehr als Truppentransporter, die Zerg überwinden Langstrecken anderweitig – dazu gleich mehr. Statt dessen kaufen wir in der Evolutionskammer Spezialfähigkeiten für die Overlords: Per Schleim-Talent verkleben und deaktivieren die fliegenden Farmen neutrale

Bauten, die vom Feind erobert wurden – etwa Beobachtungsposten, die den Kriegsnebel enttönen. Zudem dürfen die Schwebekriecher-Schleim auswürgen, damit unter ihnen eine Pfütze der Nährmasse glibbert. Die bleibt so lange bestehen, wie der Overlord stillsteht. Währenddessen können wir dort Gebäude errichten. So ziehen wir fix Außenposten hoch: Der Overlord würgt, die Königin pflanzt einen Creeper Tumor drunter. Letzterer erweitert den Schleim dann von selbst, der Overlord kann sich zurückziehen, und wir pflanzen weitere Bauten.

Jeden einzelnen Overlord dürfen wir zudem zum Overseer aufwerten. Dann verliert er zwar seine Schleimtalente, stöbert aber unsichtbare Feinde auf – denn

auch diese wichtige Fähigkeit hat der Overlord seit dem ersten **Starcraft** verlernt. Überdies steigt die Sichtweite des Overseers, je länger das Vielaugen-Flieger stillsteht.

Schnell, schnell!

Nun aber zum Zergling: Der flinke Krabblar eignet sich wieder ideal für Massenangriffe zu Partiebegrinn (»Rushes«). Wenn wir in der Evolutionskammer das Eingraben-Upgrade kaufen, darf er sich (wie alle anderen Zerg-Bodentruppen) einbuddeln und so vor dem Feind verstecken. Neu ist, dass wir den Zergling zur Selbstmord-Einheit ummodellieren können. Hierzu bauen wir ein Nest, dann dürfen wir jedes Klauenbiest in einen Baneling verwandeln. Diese Kamikaze-Made rollt auf Gegner zu und explodiert, was anfangs schwere Schäden anrichten kann. Später im Spiel wird der Baneling eher nutzlos, weil er gegen Fernkämpfer kein Licht sieht.

Der neue große Bruder des Zerglings ist der Roach, für den wir eine Roach Den errichten. Zwar ist die Attacke dieses Käfers recht schwach, dafür regeneriert er seine Lebensenergie extrem schnell. Zum Beginn eines Matches gibt es daher keine Einheit, die einen Roach alleine erledigen könnte – er heilt sich zu rasant. Erst eine Gruppe von Protoss-Berserkern oder terranischen Marines kann die Bestie durch konzentriertes Dauerfeuer ausschalten. Deshalb stürmen wir anfangs oft mit kleinen Roach-Trupps den Feind, um dessen Arbeiter auszuschalten. Falls ein Käfer verwundet wird, graben wir ihn einfach kurz ein, damit er sich unbehelligt heilen kann. Gegen die Großheere später im Spiel hat der Roach zwar keine Chance, doch stört er den Gegner schon früh beim Aufbau und schwächt ihn so massiv.



Wie im Vorgänger zerlegen große Gruppen von **Hydralisken** zuverlässig Boden- sowie Lufteinheiten.



Roaches und **Zerglinge** greifen an, die Menschen brutzeln sie mit ihren **Jackal-Motorrädern**.

Kurzinterviews



Dustin Browder,
Lead Designer

GameStar ❖ Ihr habt bestimmt massig Ideen für neue Einheiten. Wie entscheidet ihr, welche ins Spiel kommen?

❖ **Browder** Stimmt, wir haben massig Ideen, darunter massig schlechte. Wir versuchen daher, die Einheiten so verständlich wie möglich zu gestalten, zu komplizierte Konzepte lehnen wir ab. Die Belagerungspanzer sind ein gutes Beispiel: Jeder kapiert sofort, dass sie weit schießen, im Nahkampf aber untergehen – perfekt.

❖ **Mit den Nydus-Kanälen der Zerg und dem Teleport-Talent der Protoss gibt's gleich zwei neue, schnelle**



Chris Sigaty,
Producer

GameStar ❖ Welche Grundidee steckt hinter den »neuen« Zerg?

❖ **Sigaty** Nun, auf dem Papier passen die Zerg eigentlich gar nicht ins Starcraft-Universum: Sie spielen sich viel umständlicher als die Terraner oder die Protoss. Trotzdem – oder gerade deshalb – machen sie Spaß! Daher wollten wir Grundkonzepte wie den Kriecher-Teppich und die Larven



Samwise Didier,
Art Director

❖ **Es gibt böse Zungen, die behaupten, ihr hättet für Starcraft einfach den Grafikstil des Warhammer-40k-Universums kopiert ...**

❖ Das mag stimmen, ich kenne mich mit Tabletop-Spielen nicht so gut aus. Aber ein Space Marine sieht nun mal wie ein Space Marine aus. Für unsere Marines haben wir aber einen eigenen Stil erschaffen – sie wirken wie Mischlinge aus Bürgerkriegs-Südstaatlern, Bikern und Cowboys. Das macht die Starcraft-Serie unverwechselbar.

❖ **Wie entwerft ihr neue Einheiten?**

❖ Zum Projektstart denken wir uns einfach coole Truppentypen aus,

Transportwege. Wollt ihr so das hohe Spieltempo noch weiter steigern?

❖ Ich weiß nicht, ob das eine bewusste Entscheidung war, aber darauf läuft's hinaus. Im Grunde wollten wir den Parteien nur grundverschiedene Transportmittel geben, im ersten Starcraft ähnelten sich die Shuttles der Terraner und der Protoss zu sehr.

❖ **Die Zerg haben die Königin, die Protoss das Mutterschiff. Wo ist die einzigartige Einheit der Terraner?**

❖ Gibt's nicht. Wir wissen nicht mal, ob wir das Mutterschiff als Supereinheit behalten. Und wenn wir jedem Volk einen einmaligen Truppentyp gäben, würden sich alle gleich spielen. Wir wollen die Unterschiede zwischen den Parteien doch verstärken!

❖ **Was ist deine Lieblings-Einheit?**

❖ Der Baneling! Ich sprengte meine Gegner einfach liebend gerne weg.

behalten. Dann überlegten wir uns Neuerungen, etwa die Königin und den Nydus-Wurm. Die sollten spannende Taktiken ermöglichen, aber dennoch zu den Zerg passen. Dies ist unser Kernziel für alle drei Völker: Sie sollen sich vertraut anfühlen und sich zugleich noch stärker unterscheiden.

❖ **Gibt es eine geplante Zerg-Einheit, die ihr verworfen habt?**

❖ In einer frühen Version gab's einen Zerg-Koloss namens Megalisk, der noch mächtiger was als der Ultralisk. Diese Supereinheit hätte aber nicht zu den Aliens gepasst – schließlich sollen sie auf Truppenmassen setzen.

danach kommen die Kollegen mit exakten Vorgaben zu uns. Zum Beispiel: »Wir brauchen eine Einheit, die weit feuert und Umgebungsschaden anrichtet.« Die entwerfen wir dann und ändern sie so lange, bis sie den Designern gefällt. Oft gehen wir auch mit Entwürfen zu den Programmierern und fragen: »Hey, wie wär's damit?«

❖ **Die Einheitenmodelle sind recht polygonarm. Ist es da nicht schwierig, detaillierte Truppen zu gestalten?**

❖ Im Gegenteil, in Starcraft 2 arbeiten wir mit viel mehr Polygonen als in Warcraft 3. Jetzt können wir uns austoben!

❖ **Was wäre deine Wunsch-Einheit?**

❖ Ich will, dass sich alle terranischen Gebäude in Roboter verwandeln können. Und ich wünsche mir zweiköpfige, fliegende Ultralisk, die Feuer spucken. Aber beides wird wohl nix.



Mit **Corruptors** versuchen die Zerg feindliche Flieger, die Schlachtkreuzer haben keine Chance.

Spucken und schlucken

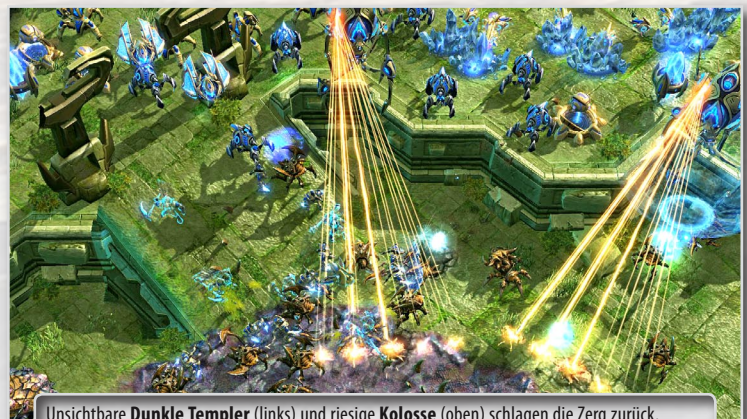
Um an fortschrittliche Einheiten zu kommen, rüsten wir die Brutstätte wie gehabt in zwei Stufen auf. Nach dem ersten Upgrade errichten wir einen Hydralisk-Bau, damit wir – wer hätte das geahnt? – Hydralisk anwerben können. Die aufrecht kriechenden Panzerschlangen dienen in erster Linie als Luftabwehr, setzen mit ihren Spuckstacheln aber auch Bodentruppen schwer zu. Falls wir den Hydralisk-Bau zum Deep Warren aufwerten, können wir die Hydralisk in die aus dem **Starcraft-Addon Brood War** bekannten Lurker verwandeln. Die müssen sich vor dem Angriff einbuddeln, zerfetzen Landeinheiten dann aber mit ihrer Spießattacke.

Das dritte Brutstätten-Upgrade schaltet die Ultralisk-Höhle frei, nach deren Bau wir die Ultralisk anwerben dürfen. Diese langsamen Panzerkolosse schlucken noch mehr Schaden als im Vorgänger und erledigen Space Marines oft schon mit einem Klauenhieb. Bei Angriffen gegen Ende der Partie schicken wir stets einige Ultralisk voraus, damit sie das Feindfeuer auf sich ziehen. Außerdem dürfen sich die Riesen nun eingraben, sodass wir mit ihnen Hinterhalte legen können.

Krank machen

Damit wären die regulären Bodentruppen abgehackt, doch die Zerg besitzen noch zwei wichtige Spezialeinheiten: den Infestor und den Nydus-Wurm, beide dürfen wir nach dem Bau eines Nydus-Kanals anwerben. Der Infestor ersetzt den Vergifter aus dem Vorgänger und erbt zwei von dessen Fähigkeiten: Mit dem Dunklen Schwarm hüllt er Verbündete in Wolken, um sie vor Beschuss zu schützen. Und falls wir ihm ein Upgrade spendieren, darf er Gegner mit einer übertragbaren Seuche infizieren, die jedem Opfer binnen zehn Sekunden 95 Prozent seiner Lebenspunkte entzieht. Das funktioniert auch mehrmals hintereinander – wenn wie einen Trupp zweimal anstecken, stirbt er sofort. Blizzard will das Talent daher noch abschwächen.

Die wichtigste Fähigkeit des Infestors heißt aber – Überraschung! – Infestation; damit verseucht er kurzfristig ein beliebiges Feindgebäude. Dann schlängeln sich Tentakel durchs Dach und infizierte Gegner strömen heraus. Terranische Bauwerke etwa spucken entstellte Marines aus, die sofort mit ihren Maschinengewehren auf Feindesjagd gehen. Der Clou: Der Infestor



Unsichtbare **Dunkle Templer** (links) und riesige **Kolosse** (oben) schlagen die Zerg zurück.



Die Zerg im Bruderkrieg: Oben reißen Kamikaze-**Banelinge** die gegnerischen Abwehrtürme mit ins Verderben, unten stürzen sich **Zerglinge** auf Brutstätte und Arbeitsdrohnen des Gegners.



Der **Infestor** (unten links) versucht terranische Gebäude mit einer braunen Schleimfontäne. Danach strömen mehrere Sekunden lang **infinzierte Marines** aus den betroffenen Bauten.

darf seine Gaben auch einsetzen, wenn er sich im Boden eingegraben hat. Überdies kann er sich sogar unterirdisch fortbewegen. Wenn der Feind keine Abwehrtürme hat, die unsichtbare Einheiten aufstöbern, buddeln wir uns mit einer Infestor-Gruppe in seine Basis – und infizieren drauflos.

Da ist der Wurm drunter

Der Nydus-Wurm ist die neue Transport-Einheit der Zerg, und zwar eine ausgesprochen mächtige! Unterirdisch – also unentdeckt – überwindet der Stachel-

wurm Abgründe und erreicht so alle Orte der Karte. Am Ziel »entpackt« sich der Wurm zum oberirdischen Nydus-Kanal. Moment: Nydus-Kanal? Ist das nicht ein Gebäude? Doch, und es spielt eine große Rolle: Jeder Kanal, egal ob Basis-Bauwerk oder Wurmfortsatz, kann fast beliebig viele Bodentruppen aufnehmen. Die verschwinden von der Karte und landen in einem gemeinsamen Pool. An jedem Nydus-Kanal dürfen wir auf dieses Armee-Sammelbecken zugreifen, um einzelne Einheiten zu entladen – oder alle auf einmal. Die Truppen krabbeln dann aus dem gewünschten Bauwerk. Das dauert aber lange, die Einheiten tröpfeln erst nach und nach aus dem Kanal. Für Überraschungsangriffe mit großen Armeen müssen wir daher zwei bis drei Nydus-Würmer einsetzen, um das Ausladen zu beschleunigen. Dennoch können wir auf diese Weise im Wurmumdrehen ein ganzes Heer verlegen – klasse!

Seuche von oben

Die Luftwaffe der Zerg kann über den Nydus-Kniff natürlich nur schleimig lächeln, Flieger kommen schließlich überall hin. Wenn wir einen Schössling errichten, dürfen wir die aus dem Vorgänger bekannten Mutalisk ausbilden, deren Geschosse von einem Ziel zum nächsten weiter springen – nützlich gegen Gruppen kleiner Einheiten. Zudem können wir die Mutalisk in Swarm Guardians verwandeln, nachdem wir den Schössling zum Großen Schössling aufgerüstet haben. Die Swarm Guardians ähneln den mächtigen Wächtern aus dem ersten **Starcraft**: Sie haben keine Chance gegen Flieger, knipsen Bodenziele aber aus großer Entfernung aus. Neu ist, dass die trä-

gen Flugmonster bei jedem Treffen kleine Bodeneinheiten produzieren, die Swarms. Die leben nur wenige Sekunden lang und tragen fast keinen Beschuss, treten bei größeren Guardian-Gruppen aber in Massen auf. So eignen sich die Winzlinge, um bei einer Offensive das Feuer von wichtigeren Einheiten abzulenken.

Die letzte und gemeinste Einheit der Zerg-Luftwaffe ist der Corruptor. Dieser Tentakelflieger richtet keinen allzu großen Schaden an, kann feindliche Flugzeuge aber durch kontinuierlichen Beschuss versuchen. Dann wird der Gegner kurzfristig bewegungsunfähig – und greift so lange seine Verbündeten an! Mit dem Corruptor wenden wir also die Flotte unseres Rivalen gegen ihn. Besonders beim Mutterschiff der Protoss ist das ein Vergnügen – ein englischer Kollege flucht lautstark, als wir ihn zwingen, seinen eigenen Dickpott abzuschießen.

Schnelle Zerg

Trotz der teils gravierenden Änderungen spielen sich die Zerg angenehm vertraut: Kein anderes Volk kann so schnell so gewaltige Truppenmassen ausheben; zum Partiebeginn stehen mit Zerglin-

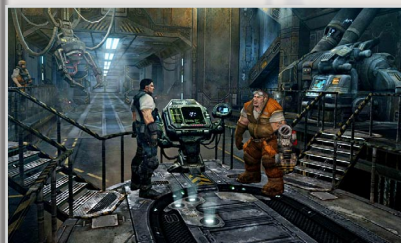
gen, Banelingen und Roaches sogar drei Einheiten für flotte Überraschungsangriffe zur Verfügung. Dafür müssen die Aliens viel Geld für Upgrades ausgeben: Anders als bei Terranern und Protoss werfen wir keine kompletten Waffenkategorien auf, sondern jeden Truppentyp einzeln. Natürlich ist die Balance noch windschief, diese Einheit zu schwach, jene Spezialfähigkeit zu mächtig. Doch **Starcraft 2** befindet sich noch immer in der Alpha-Phase, der ausführliche Betatest beginnt erst in einigen Monaten. Der Lead Designer Dustin Browder führt aus: »Noch ist nix fertig. Wir sind offen für neue Ideen und werfen doofe Einheiten auch wieder raus.«

Teure Protoss

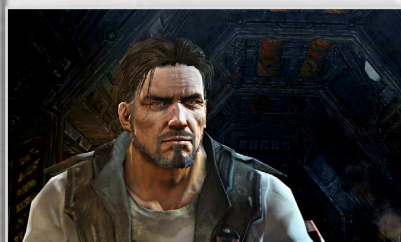
Dass Browder dies ernst meint, sehen wir an den Terranern und den Protoss, deren Arsenal sich seit unserem Anspiel-Besuch im Juli 2007 erneut geändert haben. Den Soul Hunter sowie den Räuber der Protoss etwa hat Blizzard gestrichen, und stattdessen den Nullifier eingefügt. Die rochen-ähnliche Roboterdrohne hält Bodeneinheiten mit unpassierbaren Kraftfeldern auf oder hebt eine Einheit mittels Anti-Grav-Talent

Die Kampagne

Blizzard hat bereits angekündigt, dass Sie in der Kampagne von **Starcraft 2** die jeweils nächste Mission auf einer Sternenkarte wählen. Dabei soll es auch optionale Aufträge geben, die Sie auslassen dürfen. Zwischen den Einsätzen des terranischen Feldzugs besuchen Sie ausgesuchte Räume der Hyperion, des Flaggsschiffs von Jim Raynor – den ehemaligen Marshall dürften Fans noch aus dem ersten Teil kennen. Diese Intermezzi inszeniert **Starcraft 2** mit einer aufpolierten Version der Spiel-Engine.



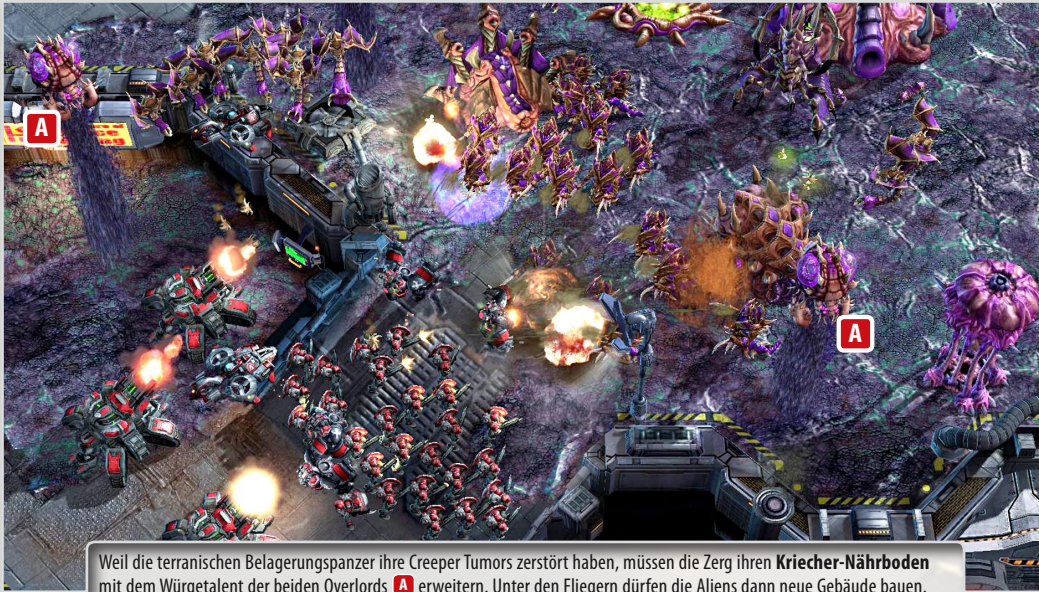
Zwischen den Missionen führen Sie manchmal **Dialoge**.



Jim Raynor ist seit dem ersten Starcraft sichtlich gealtert.



Mit einer Berserker-Horde greifen die Protoss einen Stützpunkt der Menschen an; rechts oben zerblitzen die neuen **Nullifier-Drohnen** des hochmütigen Kriegervolks einen Rakettenturm.



Weil die terranischen Belagerungspanzer ihre Creeper Tumors zerstört haben, müssen die Zerg ihren **Kriecher-Nährboden** mit dem Würgetalant der beiden Overlords **A** erweitern. Unter den Fliegern dürfen die Aliens dann neue Gebäude bauen.

an, um sie einige Sekunden lang aus dem Spiel zu nehmen. Auch das Mutterschiff hat sich grundlegend verändert. So kaufen wir für den Dickpott keine Upgrades mehr, stattdessen verfügt er vom Stapellauf an über alle Fähigkeiten: der Planetenknacker zerstrahlt Bodenziele, die Zeitbombe verlangsamt Feinde, der Vortex-Strudel schädigt alle Boden- und Luftziele im Umkreis (zerstört sie aber nicht mehr sofort). Der Einsatz der Talente kostet nun mehr Energie – die das Mutterschiff neuerdings von Verbündeten absaugen kann, etwa von Templern.

Auch die Protoss ähneln ihren Ahnen aus dem ersten **Starcraft**: Sie müssen anfangs eine zähe und teure Aufbau- sowie Upgradephase überstehen, verfügen später in der Partie aber über mächtige Einheiten wie Trägerschiffe und Archone. Die spannendste Protoss-Neuerung ist der Teleport: Neu gebaute Einheiten lassen sich direkt im Energiefeld eines Pylons oder eines Phase

Prisms absetzen. So können die Krieger flexibel auf Angriffe reagieren und Feinde überraschen.

Vielseitige Menschen

Die Terraner hat Blizzard ebenfalls verändert. Der Viper-Panzer wurde vom Jackal-Motorrad ersetzt, das mittels Flammenstrahl mehrere Gegner gleichzeitig versengt. Ebenfalls neu sind der Marauder, der Nomad und das Medivac Dropship. Der Marauder ist ein zäher Fußsoldat, dessen Granaten Gegner verlangsamen – sodass die Feinde länger dem Feuer der Belagerungspanzer ausgesetzt sind. Der Nomad-Flieger errichtet MG-Geschütztürme sowie unsichtbare Spinnenminen-Generatoren. Beide kosten keine Rohstoffe, sondern lediglich Energiepunkte, die sich mit der Zeit wieder aufladen. Und das Medivac Dropship ist Sanitäter und Shuttle in Personalunion: Es heilt nahe Fußsoldaten und befördert Bodentruppen. Der bereits bekannte Thor-Mech wiederum

dient nun nicht mehr als Artillerie, sondern als Luftabwehr, aus den Rohren auf seinem Rücken verschießt er zielsuchende Raketen.

Und Sie ahnen es wahrscheinlich schon: Auch die Terraner ähneln ihren Pendants aus dem ersten **Starcraft**, wirken nun aber noch vielseitiger als zuvor. Das verdanken sie ihren multitaskierten Einheiten wie dem Medivac Dropship und dem Viking, der sich vom Raketenflieger zum MG-Mech verwandeln kann.

Wählen und schieben

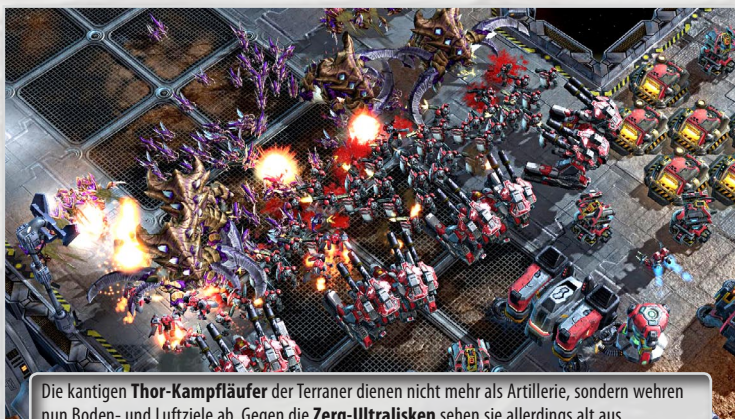
Auch das Interface hat sich seit unserem letzten Besuch verändert. So haben sich die Entwickler nun darauf festgelegt, dass wir wirklich beliebig viele Einheiten auswählen dürfen. Das ist komfortabel, aber auch teils unübersichtlich, denn in die Symbolleiste am unteren Bildschirmrand passen nur Zustandsanzeigen für 36 Einheiten. Wer eine größere Streitmacht anwählt, muss zwischen mehreren Karteireitern hin-

und herschalten. Auch die Wegfindungs-KI lahmt noch: Panzer fahren umständlich umeinander herum, Zergling-Gruppen schieben einzelne Ultralisks vor sich her. Und nach wie vor können wir in Fabriken nur fünf Einheiten auf einmal in Auftrag geben. Immerhin lassen sich nun einige wichtige Funktionen automatisieren: Terranische Arbeiter etwa reparieren von selbst beschädigte Vehikel und Gebäude, Protoss-Träger füllen ihr Abfangjäger-Arsenal selbstständig wieder auf.

Froher Ausblick

Neben den neuen Einheiten und dem überarbeiteten Interface plant Blizzard auch Neuerungen für die Kampagne (siehe Kasten »Die Kampagne« links) und die Mehrspieler-Plattform Battlenet. Letztere sind aber noch nicht spruchreif. Aus eigener Erfahrung können wir bislang nur die Multiplayer-Gefechte im lokalen Netzwerk beurteilen. Und die machen tatsächlich bereits mehr Spaß als in vielen bereits erschienenen Spielen. Denn erneut spielt sich jedes Volk anders; abermals erlauben die zahlreichen originellen Einheiten und Spezialtalente eine Vielzahl interessanter Taktiken. Dass Blizzard die Völkerbalance richtig austariert, glauben wir fest – schließlich lassen sich die Entwickler dafür viel Zeit. Und auch technisch macht **Starcraft 2** keine ganz schlechte Figur. Zwar bestehen Einheiten und Gebäude nur aus wenigen Polygonen, doch zahllose Details, flüssige Animationen und bunte Effekte lassen eine hochmoderne 3D-Engine nicht vermissen. Mit **Starcraft 2** erwartet uns also zumindest ein exzellentes Mehrspieler-Programm – entscheiden Sie selbst, ob Sie darauf mit Ehrfurcht, Freude oder Entsetzen reagieren.

GR



Die kantigen **Thor-Kampfläufer** der Terraner dienen nicht mehr als Artillerie, sondern wehren nun Boden- und Luftziele ab. Gegen die **Zerg-Ultralisks** sehen sie allerdings alt aus.

Starcraft 2

► **Angespielt** ► Genre **Echtzeit-Strategie** ► Termin **1. Quartal 2009**
► Hersteller **Blizzard / Vivendi** ► Status **zu 60% fertig**

Michael Graf: Die größte Kritik an Starcraft 2 ist zugleich das größte Lob: Es spielt sich exakt wie der Vorgänger – nur eben in 3D und mit neuen Einheiten. So fehlen zwar bahnbrechende Neuerungen, dafür glänzt die Echtzeit-Völkerschlacht abermals mit herrlich unterschiedlichen Fraktionen. Aber trotzdem bleibe ich vorerst beim »Sehr gut« – denn Kampagne und KI kann ich noch nicht einschätzen.



micha@gamstar.de

Potenzial Sehr gut