



# HALL OF FAME

## Starcraft

**Auch in der Echtzeit-Strategie sind aller guten Dinge drei – nämlich drei grundverschiedene Völker, die Starcraft zum Meisterwerk machen.**

**im Heft**  
- Preview:  
Starcraft 2

**O**rcs im Weltraum. So kanzelt die Spielepresse **Starcraft** ab, als der Entwickler Blizzard seinen Echtzeit-Titel erstmals vorstellt. Heute gilt **Starcraft** hingegen als Klassiker, als Meilenstein des Strategiegenres. Wie erklärt sich da der verächtliche Ersteindruck? Ganz einfach: Auf der E3-Messe 1996 zeigt der Producer Bill Roper eine frühe **Starcraft**-Version, die noch wie Blizzards letzter Echtzeit-Streich **Warcraft 2** aussieht – von der bunten Comic-

Grafik bis zum baugleichen Interface. Nur bekriegen sich diesmal eben keine Orcs, Oger und Elfen, sondern Raumjäger und Panzer. Logisch, schließlich spielt **Starcraft** nicht in einer Fantasy-Welt, sondern im All. Dies veranlasst die Journalisten zur Spöttelei und Blizzard zum Kurswechsel: Die Kalifornier modeln den **Starcraft**-Prototyp um und präsentieren Anfang 1997 eine Neufassung, die **Warcraft 2** weit weniger ähnelt – auch wenn sie nach wie vor auf dessen Grafikerüst basiert.

Überdies konzentrieren sich die Designer bereits in diesem Frühstadium auf das, was **Starcraft** später auszeichnen wird: die perfekte Balance der drei Völker. Und so rasant wie die Qualität des Spiels steigt auch die Vorfreude der Fans. Im November 1997 formiert sich in Blizzards Internetforum die Gruppe »Operation CWAL«, kurz für »Can't Wait Any Longer« – zu deutsch: »Wir können nicht mehr warten.« Die Spieler fordern die Herausgabe der Beta-Version von **Starcraft**, weil die ihrer Meinung nach schon fertig und spaßig genug wirkt. Doch Blizzard bleibt standfest, feilt weiter an der Balance und veröffentlicht den Titel erst am 1. April 1998. Als Dankeschön an die hartnäckigen Fans verewigen die Entwickler immerhin den Namen der »Operation CWAL« als Cheatcode, mit dem man Bauaufträge beschleunigt. Damit sind die Ungeduldigen versöhnt, und auch der Rest der Spielerschaft stimmt Jubelarien an. Denn die »Orcs im Weltraum« haben sich tatsächlich zum Echtzeit-Hit gemauert.

### Staubige Spannung

Klar, grafisch wirkt **Starcraft** bereits 1998 angestaubt, denn den verpixelten Truppen und detail-



Die **terransische Luftwaffe** attackiert eine Schleimbasis der Zerg. Mit dabei: ein Forschungsschiff (Mitte), das wie viele Einheiten über nützliche Spezialattacken verfügt. Unter anderem kann es Feinde verstrahlen.

armen Landschaften sieht man ihr **Warcraft 2**-Erbe allzu deutlich an. Doch spielerisch ist das Programm über alle Zweifel erhaben. Denn es bietet die drei unterschiedlichsten Parteien der Echtzeit-Geschichte, bei denen sich Blizzard offensichtlich vom **Warhammer 40.000**-Universum in-

spirieren ließ: Die hochmütigen Protoss ähneln den **Warhammer**-Eldar, die insektoiden Zerg den Tyraniden. Und die Terraner gleichen den Space Marines des Vorbilds wie ein Zerg-Ei dem anderen. Die Völker unterscheiden sich allerdings nicht nur optisch, sondern führen auch individuelle



Im Addon **Brood War** befehligen Sie häufig gemischten Heere mit Einheiten mehrerer Völker. Hier etwa arbeitet die Zerg-Kriegerkönigin Kerrigan mit den Protoss zusammen.



Im Kampagnenverlauf kämpfen Sie auch in **Innenräumen**.



Die **Zwischenfilme** haben oft nichts mit der Story zu tun.

## Deswegen legendär

- ▶ Drei grundverschiedene Fraktionen
- ▶ Schon zu Beginn fein ausbalanciert
- ▶ Unzählige taktische Möglichkeiten
- ▶ Wegweisender Mehrspieler-Modus
- ▶ Packende Kampagnen, klasse Story
- ▶ »Wir brauchen mehr Overlords«



Truppenmassen der Zerg überrennen einen Stützpunkt der Protoss. Die kontern mit Trägerschiffen, die Mini-Abfangjäger aussenden.

Einheiten ins Feld, die vielfältige Taktiken ermöglichen. Jede Partei spielt sich dabei anders: Die flexiblen Terraner erfordern viel Mikromanagement. Die mächtigen Protoss-Truppen entpuppen sich als träge und teuer. Und die Zerg? Sind schnell und billig, jedoch nur in Massen effektiv. Doch trotz der krassen Gegensätze stimmt die Balance, schon zum Verkaufsstart ist keine Fraktion übermächtig und jede Einheit nützlich. Daher entfalten insbesondere Gefechte zwischen menschlichen Spielern viel taktischen Tiefgang, **Starcraft** avanciert zum beliebten Multiplayer-Titel. Auch, weil Online-Partien über die komfortable Battlenet-Plattform laufen, die Blizzard Anfang 1997 fürs Action-Rollenspiel **Diablo** eingeführt hat.

Auch die Solokampagne erweist sich als reizvoll, denn sie erzählt eine spannende Handlung, in deren Verlauf Sie jeweils zehn packende Missionen lang eine

der drei Fraktionen anführen. Unvergessen bleibt etwa der neunte Terraner-Einsatz, in dem der fachsistoide Rebellenführer Mengsk seine Agentin Kerrigan den Zerg zum Fraß vorwirft – obwohl Sie mit ihr zuvor die Protoss besiegt haben! Doch keine Sorge: Im Zerg-Feldzug befehlen Sie Kerrigan erneut. Mit dem kleinen Unterschied, dass sie sich inzwischen in einen außerirdische Raचेengel verwandelt hat. Ebenfalls erwähnenswert: Der funktionsgewaltige Editor, mit dem die Fans eigene Solo- sowie Mehrspieler-Karten basteln können.

### Kulturelle Patches

Auch wenn man **Starcraft** die unzeitgemäße Grafik, die mäßige Gegner-KI und einige Bedienungs-mängel vorwerfen kann: Das Blizzard-Werk ist wegweisend. Und eines der ersten Programme, die in einem Staat zum Kulturgut werden, so wie Fußball oder Kino – in Südkorea nämlich. Dort übertragen Fernsehsender Live-Partien, Turniersieger werden von Fanhor-

den umjubelt. Blizzard selbst reicht am 18. Dezember 1998 die erstklassige Erweiterung **Brood War** nach, die neue Einheiten bringt und die Story weiterspinn. Auch danach bleiben die Entwickler ihrem Meisterwerk vorbildlich treu, indem sie selbst heute noch Patches stricken. Die Flicker feilen unter anderem an der sowie so schon guten Völkerbalance; das jüngste Update auf die Version 1.15.2 datiert vom 17. Januar 2008 und entfernt sogar die CD-Abfrage beim Spielstart.

Und natürlich werfelt Blizzard derzeit an **Starcraft 2**, das die Tugenden des Vorgängers erben und noch ausbauen soll. Einige Fans kritisieren zwar den Mangel an echten Neuerungen; unter anderem wird es kein viertes spielbares Volk geben. Den ersten Erfolg hat Blizzard dennoch bereits verbucht: Bei der Erstankündigung im südkoreanischen Seoul wurde **Starcraft 2** mit tosendem Applaus gefeiert. Über »Orcs im Weltraum« witzelt heute garantiert niemand mehr. **GR**



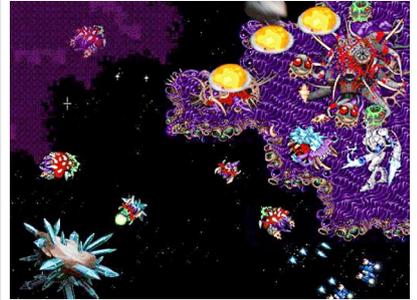
In dieser spannenden Solomission beschützt die terranische Armee einen abgestürzten Raumkreuzer vor den Zerg.

STARCRRAFT		STRATEGIESPIEL
<b>PUBLISHER</b>	Blizzard	
<b>ENTWICKLER</b>	Blizzard	
<b>QUELLE</b>	noch im Handel	
<b>SPRACHE</b>	Deutsch	
<b>HARDWARE MINIMUM</b>	Pentium 90, 16 MB RAM	
<b>SO LÄUFTS</b>	In der aktuellen Version 1.15.2 läuft Starcraft problemlos unter Windows XP und Windows Vista.	
<b>FAZIT</b> Echtzeit-Meilenstein mit drei grundverschiedenen Parteien.		

## Weltraum-Evolution

Mit den Arbeiten an **Starcraft** begann Blizzard bereits im Jahr 1995. Wir geben einen Überblick über die wichtigsten Etappen.

### Frühe Alpha-Version (1996)



Aufgrund der quietschbunten Farben erinnert der **erste Prototyp** an Blizzards letztes Echtzeit-Werk Warcraft 2. Die Entwickler beschließen, Starcraft zu überarbeiten.

### Alpha-Version (Anfang 1997)



Die **überarbeitete Fassung** wirkt optisch eigenständiger – aber keinesfalls schön: Statt überbunter Comic-Farben dominieren hier nüchtern-biedere Braun- und Grautöne.

### Frühe Beta-Version (Mitte 1997)



Im internen **Beta-Test** entwerfen die Entwickler die Einheiten und das Interface, außerdem feilen sie bereits fleißig an der Balance der drei grundverschiedenen Parteien.

### Beta-Version (Ende 1997, Anfang 1998)



In der knapp halbjährigen **finalen Testphase** perfektioniert Blizzard die Balance, ändert aber fast nichts mehr an der Grafik – viele Fans glauben, Starcraft sei schon fertig.