

Starcraft 2

Blizzard unterteilt die Solokampagne des Echtzeit-Hoffnungsträgers in drei Episoden.

Beim **Treffen in der Bar** können Sie die Stimmung von Tychus Finlay (links) und Jim Raynor von deren Gesichtern ablesen.

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5639

Rob Pardo macht das ganz geschickt. Bei seiner **Starcraft 2**-Präsentation auf der BlizzCon stellt Blizzards Vizepräsident das Publikum vor eine Wahl, die eigentlich gar keine ist. Erstens: »Wir basteln eine simple, lineare Kampagne.« Buhrufe. Zweitens: »Wir erzählen eine epische Handlung und veröffentlichen jeden Feldzug als separates Produkt.« Jubel, Applaus. Drittens: »Wir suchen einen Kompromiss aus beidem, verschieben Starcraft 2 aber deutlich.« Buhrufe. Pardo grinst spitzbübisch, dann ruft er: »Hiermit kündige ich die Starcraft-2-Trilogie an!« Tosender Beifall. Natürlich hatten die Entwickler zu diesem Zeitpunkt längst entschieden, dass sie die Kampagne von **Starcraft 2** in drei Episoden unterteilen werden – je eine für die Terraner, die Zerg und die Protoss. Das erste Kapitel enthält neben dem Menschen-Feldzug auch den voll spielbaren Mehrspieler-

Modus. Viele Fans ärgern sich dennoch, dass sie im Solo-Feldzug nicht gleich alle Völker anführen dürfen. Doch Pardos Wahl ist eben gar keine, der Punkt »Wir stricken drei umfangreiche Kampagnen, in denen man jeweils alle Parteien spielen darf« – nun, dieser Punkt fehlt auf seiner Liste. Er macht das eben ganz geschickt.

Ins Gesicht schauen

Dass die BlizzCon-Besucher bei der Episoden-Enthüllung jubeln, hat noch einen Grund: Vor der Pseudo-Wahl stellt Pardo die Terraner-Kampagne vor – und die ist schlichtweg beeindruckend. Alles beginnt mit einem Zwischenfilm in aufgebohrter Spielgrafik. Der gefallene Kriegsheld Jim Raynor betrinkt sich in einer Spelunke auf der Wüstenwelt Mar Sara. Plötzlich stampft sein Kumpel herein, der Marine Tychus Finlay. Bereits hier steht fest: Glaubwürdige (wenn auch klischeehafte) Cha-

raktere sind Blizzard wichtig, der Dialog zwischen Raynor und Finlay ist lang und passend bärbeißig. Denn der Marine hat einen Vorschlag: Gemeinsam sollen die beiden ein Artefakt aus einer Forschungsstation des terranischen Dominion stehlen. Raynor willigt ein – schließlich wird das Dominion von seinem Erzfeind regiert, dem Diktator Arcturus Mengsk.

An der Mimik und Gestik der Helden kann man ihre Stimmung ablesen: Raynor starrt ins Leere und kippt seinen Drink hinunter, Finlay funktelt den Kumpel herausfordernd an. Durch die Bar schwirrt sogar eine detailliert modellierte Fliege, die Finlay mit seinem Zigarrenstummel zerdrückt. Nach der Szene dürfen Sie in der Kneipe diverse »Hot Spots« anklicken. Die Juke Box etwa ändert das Musikstück, ein Klick auf Finlay löst einen weiteren Dialog aus. Solche Sequenzen soll es laut Pardo in jedem Einsatz geben.

Wählen und Kaufen

Nach dem Artefakt-Raubzug kehren Raynor und Finlay in die Bar zurück, wo allerdings schlechte Nachrichten über den Fernseher flimmern: Die Zerg greifen Mar Sara an! Raynor eilt zur Rettung, im folgenden Einsatz müssen Sie seinen Stützpunkt 20 Minuten lang gegen die Außerirdischen verteidigen – keine allzu originelle Missionsidee. Doch als nach Ablauf des Countdowns alle Zivilisten evakuiert sind, rollt eine Zerg-Horde auf den Stützpunkt zu. Raynor ruft die »Hyperion« zur Hilfe, seinen Schlachtkreuzer, der die Bestien mit Torpedos zerlegt.

In der nachfolgenden Zwischensequenz kämpft sich der detaillierte Kreuzer durch einen Schwarm geflügelter Zerg-Mutaliskens und flüchtet schließlich in den Hyperraum. Auf der Brücke unterhalten sich Raynor und Finlay derweil mit dem Kapitän Mat. Außerdem befindet sich hier das

Die drei Episoden

Terraner Wings of Liberty



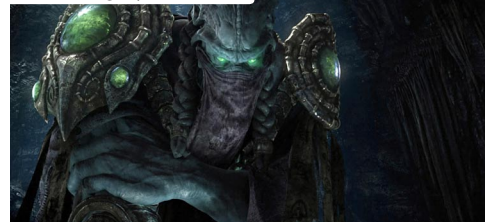
Jim Raynor kämpft gegen die Zerg und seinen alten Erzfeind, den Diktator Arcturus Mengsk. Erfüllte Missionen bringen Geld, mit denen der Ex-Kriegsheld neue Technologien und Einheiten für seine Armee kauft.

Zerg Heart of the Swarm



Kerrigan geht es nicht ums Geld, stattdessen will die Alien-Königin die Evolution ihrer Rasse vorantreiben. Im Kampagnenverlauf soll sie auch selbst immer mächtiger werden, ähnlich wie in einem Rollenspiel.

Protoss Legacy of the Void



Zeratul muss seinem sterbenden Volk neues Leben einhauchen, indem er Protoss-Stämme vereint. Hierzu betreibt er Diplomatie, freundet sich mit Fraktionen an und verstößt jene, die nicht mächtig genug sind.



Die bislang bekannten Hauptcharaktere der terranischen Kampagne: Der gebrochene Kriegsheld **Jim Raynor** 1, sein bärbeißiger Marine-Kumpel **Tychus Finlay** 2, der smarte Schiffskapitän **Mat** 3 sowie der geheimnisvolle Rastalocken-Riese **Tosh** 4.

Herzstück des terranischen Feldzugs: die Galaxiekarte, auf der Sie die nächste Mission wählen; einige Einsätze sind Pflicht, andere optional. Insgesamt soll die Kampagne 26 bis 30 Aufträge bieten. Überdies dürfen Sie weitere Räume der »Hyperion« aufsuchen, um sich dort mit anderen Charakteren zu unterhalten. In der Kantine etwa wartet der mysteriöse Rastalocken-Koloss Tosh.

Erledigte Haupt- und Nebenaufträge bringen Geld, mit dem Sie auf dem Schwarzmarkt neue Technologien und Einheiten kaufen. Zum Beispiel erhöhen defensive Naturen die Kapazität ihrer Bunker, während angriffslustige Spieler die Kampfstärke ihrer Marines mit ungesunden Drogen-Cocktails (»Stimpacks«) steigern.

Auf dem Scharzmarkt können Sie auch Truppentypen kaufen, die es im Mehrspieler-Modus nicht gibt – zum Beispiel die aus dem ersten **Starcraft** bekannten Goliath-Mechs und Raumjäger. Oder die Cobra-Schwebepanzer, die Blizzard aus dem Multiplayer-Teil von **Starcraft 2** gestrichen hat.

Aufwändiger Jubel

Aufwändige Zwischensequenzen, detaillierte Schauplätze, 26 bis 30 Missionen, eine Galaxiekarte mit Einsatzwahl, zusätzliche Einheiten – die terranische Kampagne hat einiges zu bieten. Pardo verspricht, dass die Episoden der Zerg und der Protoss genauso umfangreich ausfallen, außerdem soll jedes Kapitel ein befriedigendes Ende ohne bösen Cliffhanger bie-

ten. Selbst die Spielmechanik wird sich in jedem Feldzug ändern, mehr dazu lesen Sie im Kasten »Die drei Episoden« links.

Die erste Episode enthält zusätzlich einen Mini-Feldzug für die Protoss, in dem Sie mit dem Dunklen Templer Zeratul einer größeren Bedrohung auf die Spur kommen: Die Xel'Naga, die Schöpfer der Zerg und Protoss, kehren zurück – doch sind sie freundlich oder feindlich gesinnt? Zum Abschluss zeigt Pardo einen jener atemberaubend schönen Render-Zwischenfilme, für die Blizzard berühmt ist. Darin zerhackt Zeratul mit seinen Energie-Armklingen eine Gruppe Zerg-Hydralisk – um schließlich vor der Alien-Königin Kerrigan höchstpersönlich zu stehen. Spätestens jetzt kann es kein **Starcraft**-Fan mehr abwarten, endlich wieder ins Gefecht zu ziehen; die Zuschauer klatschen frenetisch. Episoden-Ärger? Schnee von gestern! Pardo macht das eben geschickt. **GR**



Blizzard feilt auch weiter an der Multiplayer-Balance, hier wehren die Terraner eine **Zerg-Horde** ab.

Interview

Dustin Browder,
Lead Designer von
Starcraft 2



GameStar ❖ Wie lange müssen wir nach der ersten Episode auf die nächste warten?

❖ **Browder** Das können wir erst abschätzen, wenn die erste Kampagne fertig ist. Denn die Wartezeit hängt von mehreren Faktoren ab. Zum Beispiel, wie viel Aufwand die aktuelle Episode erfordert. Um ehrlich zu sein, bislang ziemlich viel. Andererseits werden wir aus dem ersten Feldzug viel für den zweiten lernen. Außerdem können wir auf vorgefertigte Tools zurückgreifen, das wird die Entwicklungszeit verkürzen.

❖ **Werdet ihr die Episoden als Vollpreis-Spiele veröffentlichen oder als Addons?**

❖ Momentan betrachten wir die erste Episode als Vollpreis-Spiel, schließlich enthält sie auch den kompletten Mehrspieler-Modus. Die beiden anderen Kapitel sehen wir als normale Erweiterungen, deren exakter Preis aber noch nicht feststeht. Denn dabei orientieren wir uns daran, wie umfangreich die Kapitel schließlich ausfallen.

❖ **Bringen die weiteren Episoden auch Neuerungen für die Mehrspieler-Modi?**

❖ Natürlich gibt es auch neue Einheiten für die Multiplayer-Modi; zudem werden wir das Battlenet weiter verbessern.

❖ **Alarmstufe Rot 3 und Dawn of War 2 bieten Koop-Kampagnen. Warum habt ihr in Starcraft 2 keine eingebaut?**

❖ Wir hätten liebend gerne einen Koop-Feldzug entwickelt, letztlich war's aber eine Qualitätsfrage: Hätten wir die kooperative Kampagne so gut hinbekommen, wie es die Spieler von Blizzard erwarten? Derzeit müssen wir dies verneinen. Denn wir haben viele andere Dinge zu tun. Es besteht daher die Gefahr, dass wir uns beim Koop-Modus verzetteln würden. Doch falls wir irgendwann die Zeit und die richtigen Ideen haben, werden wir auf jeden Fall einen kooperativen Modus basteln.

Starcraft 2

► **Angespielt** ► Genre **Echtzeit-Strategie** ► Termin **2009**
► Hersteller **Blizzard / Activision Blizzard** ► Status **zu 70% fertig**

Michael Graf: Zwei Seelen wohnen, ach! in meinem Starcraft-Fazit. Einerseits ärgere ich mich, dass ich die Kampagne nicht mit allen Völkern erleben darf. Andererseits bin ich begeistert, wie viel Mühe sich Blizzard mit dem terranischen Feldzug gibt. Wenn alle Kampagnen so detailliert ausfallen, kann ich sogar die mehrmonatige Wartezeit zwischen den Episoden verschmerzen.



micha@gamstar.de

Potenzial Sehr gut