



Inhalt

Mega-Preview	26
Interview	26
Die Kampagne	29
Terraner: TechTree	31
Protoss: Tech Tree	32
Zerg: Tech Tree	33

Starcraft 2

Noch vor dem Betatest haben wir exklusiv die aktuelle Version von **Starcraft 2** angespielt. Lesen Sie alles über die Einheiten, die Gebäude, die Spezialtalente und die Upgrades.

Mar Sara ist wie Dune, nur ohne Drogengewürz und Panzerschluckwürmer: ein handelsüblicher Wüstenplanet. Mitten in dessen Sandmeer steht ein Außenposten der Terraner, ebenfalls nichts Weltbewegendes, eine Handvoll Gebäude. Plötzlich donnert eine Stimme: »Verdammt, Zeit zum Verwandeln!« Die Bauten steigen empor, wirbeln umeinander, heften sich zusammen, Fabrik kracht an Kommandozentrale, Depot an Kaserne, Dampf zischt, Funken sprühen. So ent-

steht ein Roboter, ein Transformer, ein Gigant. Um seine linke Hand (einen Raumhafen) rotiert eine Energie-Kreissäge, aus seiner rechten (einer Geisterakademie) faucht ein Plasmastrahl. Gestatten: der Terratron, der ultimative Rächer der Terraner und die spektakulärste Einheit von **Starcraft 2**. Ach, und ein Aprilscherz.

Dass sich die größte Enthüllung der letzten Monate als Jux entpuppt, heißt aber nicht, dass die Entwickler faulenzten. Im Gegenteil, seit unserer letzten Pro-

beartie auf der BlizzCon hat sich viel getan. Deshalb haben wir das europäische Blizzard-Hauptquartier bei Paris besucht, die aktuellste Version von **Starcraft 2** angespielt und stundenlang Mehrspieler-Schlachten geschlagen. So konnten wir bereits vor dem Betatest, der voraussichtlich Ende Mai oder Anfang Juni beginnt, Details zu Einheiten, Gebäuden und Upgrades sammeln. Ein Fazit vorneweg: **Starcraft 2** erbt die taktische Vielfalt des Vorgängers und wächst zur würdigen Fortset-

zung heran, vor allem dank der durchdachten Truppentypen. Denn das Terratron mag noch so beeindruckend aussehen – **Starcraft 2** braucht so etwas nicht.

Alles auf Abwehr

Schon das erste **Starcraft** lebte von seinen drei grundverschiedenen Völkern, deren Gegensätze Blizzard in der Fortsetzung weiter vertiefen möchte – mit Erfolg! Die Terraner zum Beispiel spielen sich nun noch defensiver. Zu Beginn einer Partie graben wir uns regel-

Interview

mit Dustin Browder

Dustin Browder,
der Lead Designer
von Starcraft 2



GameStar ❖ Was passiert im Betatest?

❖ **Browder** Wir schauen, welche Taktiken bei den Fans beliebt sind. Dadurch erkennen wir, welche Spielelemente gut funktionieren. Dann trimmen wir das Spiel weiter in diese Richtung, damit es noch mehr Spaß macht. Starcraft 2 könnte sich also deutlich von dem unterscheiden, was ihr bislang gespielt habt.

❖ Seit der BlizzCon habt ihr ebenfalls viel geändert. Seid ihr nicht frustriert davon, Spielelemente zu entfernen, die schon kurz darauf wieder rausfliegen?

❖ Verdammt, nein! Das tun wir schon seit Jahren. Es war schon immer unsere Philosophie, Dinge auszuprobieren. Bei Starcraft 2 haben wir lediglich früher angefangen, Truppen und Talente zu enthüllen. Warcraft 3 durchlief aber genau denselben Prozess. So verpassen wir dem Spiel den letzten Feinschliff. Natürlich häufen wir dadurch massig Inhalte an, mit denen wir erstmal nichts anfangen können. Ich finde es aber toll, dass wir so flexibel sind. Das verdanken wir unserer hervorragenden Engine; eine Einheit komplett umzukrempeln dauert höchstens zwei bis drei Stunden.

❖ Das hat aber zur Folge, dass die offizielle Website viele Einheiten auflistet, die längst veraltet sind.

❖ Ich weiß. Das liegt vor allem daran, dass wir von Anfang an zu viel erzählt haben. Danach gab's zu viele Änderungen, um damit Schritt zu halten. Das ist eben so.

❖ Unter den Einheiten, die auf der Website falsch beschrieben werden, ist auch das Mutterschiff der Protoss. Es dient nicht mehr als Superwaffe, sondern eher als Unterstützer, der nahe Truppen sowie Gebäude tarnt und sich von Bauwerk zu Bauwerk teleportiert. Warum habt ihr seine Rolle verändert?

❖ Als wir Starcraft 2 in Südkorea angekündigt haben, hatten wir die Truppentypen noch nicht ausbalanciert. Wir wollten einfach nur coole Einheiten präsentieren. Dazu zählte auch das Mutterschiff. Wir dachten uns: »Hey, eine Superwaffe, die alles weghaut! Die zeigen wir!« Als dann aber die Tests begannen, dachten wir eher: »Oh, eine Superwaffe, die alles weghaut. Nicht so gut.«

Die terranischen Schlachtkreuzer beschießen die Zerg-Gebäude mit ihren mächtigen **Yamato-Kanonen**. Das Design der Schleimbestien hat Blizzard überarbeitet, damit sie bedrohlicher aussehen. Das kleine Bild unten rechts zeigt die alten, bunteren Zerg.



recht ein und vermauern die Zugänge zu unserer Basis mit Depots, etwa an Rampen. Die Versorgungsbauten erhöhen nämlich nicht nur das Bevölkerungslimit, sondern lassen sich bei Bedarf auch im Boden versenken. So ge-

langen unsere Einheiten raus, aber keine Feinde rein. In und hinter diese Mauer pflanzen wir Bunker, aus denen wie gehabt bis zu vier Space Marines auf Luft- und Bodenziele ballern. Bullige Marauder-Soldaten, die Fahr-

zeuge mit Granaten zerlegen, belegen mehr Platz, in einen Bunker passen nur zwei davon. Wie günstig, dass ein Upgrade die Kapazität der Bauten auf sechs Marines oder drei Marauder erhöht. Zudem dürfen wir die Panzerung unserer Gebäude aufwerten, was den Depot- und Bunkerwall noch widerstandsfähiger macht.

Dahinter platzieren wir die altbekannten Belagerungspanzer und Rakentürme, die Reichweite von Letzteren lässt sich nun ebenfalls leicht steigern. Komplett neu ist der Sensorturm, der auf der Minikarte alle Feinde in großem Umkreis einzeichnet, selbst wenn sie der Kriegsnebel noch verhüllt. So erspähen wir

frühzeitig feindliche Angreifer, nur entsprechend getarnte Gegner bleiben verborgen.

Immer anpassen

Bunker sowie Raketen- und Sensortürme lassen sich neuerdings verkaufen, wir erhalten dann die Kosten zurück. So können wir die Verteidigungslinie rasch verlegen, denn die zweite Stärke der Terraner ist weiterhin ihre Flexibilität. Unsere wichtigsten Gebäude dürfen auch wieder fliegen, um den Standort zu wechseln. Kasernen, Fabriken und Raumhäfen passen wir zudem mit Zusatzbauten an unsere Strategie an. So können wir sie mit Reaktoren bestücken, die ihnen eine zweite

Nur ein Aprilscherz: das terranische **Terratron**.



❖ Und warum habt ihr den Nydus-Kanal verändert? Der Riesenwurm war doch viel cooler!

❖ Stimmt, aber er machte uns technische Probleme. Wir hatten Probleme mit seinem Aussehen und seiner Steuerung. Ihn richtig hinzubekommen, wäre sehr aufwändig. In Wings of Liberty, der ersten Episode von Starcraft 2, wird der Wurm also nicht auftauchen. Danach überlegen wir, was wir künftig mit ihm anstellen.

❖ Können Verbündete den Nydus-Kanal benutzen?

❖ Derzeit nicht. Wir haben gerade erst festgelegt, von welchen Fähigkeiten auch Verbündete profitieren sollen. Der Nydus-Transport steht nicht auf dieser Liste. Allerdings könnten wir unsere Meinung noch ändern.

❖ Eine der Einheiten, die sich in den vergangenen Jahren am meisten verändert haben, ist der Thor der

Terraner. In der letzten Version von Starcraft 2 konnte man ihn wieder aufbauen, nachdem er zerstört wurde. Warum habt ihr diese Möglichkeit entfernt?

❖ Es war eigentlich eine coole Idee: Wenn der Thor zerstört wurde, konnte man 200 Einheiten Gas ausgeben, um sein Reparatursystem zu aktivieren. Nach gewisser Zeit erstand er dann wieder auf. Während der Instandsetzung sahen allerdings alle Gegner, wo sich das Wrack befand, und konnten es angreifen, um den Thor endgültig auszuschalten. Diese Taktik spielte jedoch keine Rolle. Denn oft starb der Thor innerhalb der feindlichen Basis, sodass man ihn nicht retten konnte. Oder er starb im eigenen Stützpunkt. Und ihn dort wiederzubeleben, war zu billig und zu einfach. Deshalb haben wir die Fähigkeit entfernt und ihm stattdessen das Partikelkanonen-Talent verpasst, mit dem er Bodentruppen zerbröckelt. Mal sehen, ob das funktioniert.



Die offizielle Website von Starcraft 2 zeigt noch den **Nomaden**, eine terranische Spezialeinheit, die inzwischen vom Raven ersetzt wurde.

Produktions-Warteschlange spendieren. Dann lassen sich zwei Einheiten gleichzeitig herstellen. Alternativ schrauben wir ein Labor ans Gebäude, um fortschrittliche Truppen freizuschalten. Rekrutieren wir also schnell massenhaft billige Marines sowie Helion-Flammenflitzer, um die Rivalen zu überrennen? Oder setzen wir auf teure, hochwertige Einheiten wie Schlachtkreuzer?

Auch die Dickpötte sind nun wandlungsfähiger, weil wir jeden einzelnen mit einer von drei Spezialwaffen aufrüsten können: Die Yamato-Kanone zerbläst Einzelziele, der Raketenwerfer schädigt alle Flieger im Zielbereich, und die Defensiv-Matrix umhüllt den Kreuzer mit einem Energieschild. Also, was darf's sein: konzentriertes Feuer, Flächenschaden oder Schutz? Eine knifflige Wahl, denn die Upgrades lassen sich nicht rückgängig machen.

Die letzte knifflige Aufrüst-Entscheidung treffen wir bei der Kommandozentrale. Verwandelt sich das Hauptquartier in eine Satellitenzentrale mit nützlichen Spezialfähigkeiten wie der Scannersuche, die den Kriegsnebel

und unsichtbare Feinde aufdeckt? Oder erweitern wir das Gebäude zur Planetaren Festung? Die kann zwar nicht mehr fliegen, feuert dafür aber mit einem Geschützturm auf Bodenziele und nimmt wie ein Bunker Infanteristen auf. Letzteres gilt auch für die regu-

läre Kommandozentrale, sodass Attacken auf unsere Arbeiter anfangs leichter abwehren können.

Kontrolle ist besser

Träge, teuer, tödlich – das waren und bleiben die drei T der Protoss und ihrer ebenso kostspieligen wie durchschlagskräftigen Hightech-Truppen. Bevor wir eine große Streitmacht ausheben können, müssen wir erstmal langwierig Rohstoffe anhäufen. Spielerisch setzen die Außerirdischen vor allem auf die Kontrolle des Terrains. Disruptor-Sonden etwa erzeugen Energiebarrieren, die Bodentruppen den Weg versperren. Die blockierten Feinde plätten wir dann aus der Distanz, etwa mit den Plasma-Strahlen der Colossus-Stamper oder den Psi-Stürmen der Templer.

In dieselbe Kerbe schlägt das Vortex-Talent des Mutterschiffs,

das alle Gegner im Zielbereich in einen Strudel saugt. Der richtet zwar keinen Schaden an, nimmt die Feinde aber kurzfristig aus dem Spiel. So können wir beispielsweise Engpässe blockieren. Außerdem stellen wir unseren Kontrahenten vor eine interessante taktische Entscheidung: Wenn der Vortex seine halbe Armee einsaugt, kämpft er dann mit der anderen Hälfte weiter? Oder schickt er auch die restlichen Truppen in den Wirbel, um nach dessen Abklingen wieder mit dem kompletten Heer anzugreifen?

Schneller Herdentrieb

Auch die Zerg bewahren ihre alten Stärken, sie setzen auf Masse und Geschwindigkeit. Zu Beginn einer Partie können wir den Gegner wiederum mit einer Horde Zerglinge überrennen. Für solche Sturmangriffe eignen sich auch

Zerg von oben, Protoss von unten: Der terranische Thor (Mitte) sitzt in der Zwickmühle.



Starcraft 2 erfordert viel Mikromanagement, zum Beispiel wenn Sie die **Energiefelder** (Mitte) des Disruptors richtig einsetzen wollen.

❖ Wir haben das Gefühl, dass es in Starcraft 2 noch mehr Mikromanagement gibt als im ersten Teil. Zu deutsch: Wir müssen mehr klicken.

❖ Stimmt, es gibt momentan sehr viel Mikromanagement, gegen Ende einer Partie spielt sich Starcraft 2 ausgesprochen kompliziert. Zum Beispiel, wenn man die Energieblockaden der Disruptoren einsetzt. Ob das so bleibt, hängt letztlich vom Betatest ab.

❖ Apropos Truppenmassen: Im Vergleich zum Vorgänger darf man mehr Einheiten anwählen. Das ist auch gut so. Einige andere Spielkonzepte wirken jedoch veraltet, zum Beispiel die Produktions-Warteschlange, die nur fünf Einheiten fasst. Warum?

❖ Daran erkennt man, dass Starcraft 2 auf den E-Sport zugeschnitten ist. Wir müssen eine haarige Balance halten: Das Spiel soll mehr Bedienkomfort bieten, sich

aber nicht von selbst spielen. Wenn wir zu viel automatisieren, ginge die Herausforderung flöten. Ob unsere momentane Lösung funktioniert, wissen wir aber noch nicht. Mal sehen, was die Betatester sagen.

❖ In Paris ist uns aufgefallen, dass die KI-Gegner auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad ausgesprochen stark spielen. Schummeln die etwa?

❖ Ja, gut beobachtet. Auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad »Wahnsinnig« profitiert die KI von zusätzlichen Rohstoffen. Auf allen anderen Stufen betrügen die Feinde jedoch nicht. Im zweithöchsten Level »Hart« etwa taktieren sie ebenso schlau wie im höchsten, nur ohne die Bonus-Ressourcen. Außerdem sahen die Gegner im ersten Starcraft immer die komplette Karte und wussten genau, wo sich die Gebäude und Einheiten der Spieler befanden. Im zweiten Teil gilt das nicht mehr. Die



Mit **Brutlords** 1 knöpfen sich die Zerg eine Basis der Protoss vor. Bei Treffern zerplatzen die Geschosse der Flieger zu **Brütlings** 2.

die neuen Roaches, deren Lebenspunkte sich sehr schnell regenerieren. Mit leichten Waffen wie den Maschinengewehren der Space Marines sind die Krabber kaum zu besiegen – es sei denn, der Feind konzentriert das Feuer seiner gesamten Truppe auf eine Roach. Gerade in der Anfangsphase eines Matches sind die Biester äußerst nervig: Wenn wir unseren Rivalen nicht gleich ausschalten, können wir zumindest seine Arbeiter dezimieren und seine Wirtschaft schwächen. Solche frühen Störmanöver sind enorm wichtig für die Zerg.

Dabei hilft ihnen die neue Königin, die mittels Spezialfähigkeit zusätzliche Larven aus einer Brutstätte lockt. Aus den Raupen

schlüpfen nämlich wieder fast alle Truppentypen der Aliens. Danach spuckt das Bauwerk zwar keine Larven mehr aus, dennoch können wir so in Windeseile Truppenmassen ausheben, vor allem anfangs ein unschätzbare Vorteil. Im ersten **Starcraft** mussten wir hierzu mehrere Brutstätten bauen – ein teures Vergnügen.

Immer ablenken

Im späteren Partieverlauf werden die Zerg zudem immer besser darin, ihre Gegner abzulenken. So hat Blizzard den fliegenden Wächter aus dem Vorgänger durch den Brutlord ersetzt. Der greift zwar ebenfalls aus großer Distanz Bodenziele an, aber nicht mit normalen Geschossen, sondern mit

Eiern. Die richten beim Aufprall nicht nur Schaden an, sondern spucken auch Brutlinge aus, kleine Zerg-Nahkämpfer. Die Schwächlinge leben nur kurze Zeit, ziehen aber prima das Abwehrfeuer auf sich. Der schwebende Corruptor wiederum verwandelt erledigte Lufteinheiten in Geschütztürme. Und der kriechende Infestor kann nicht nur fünf verseuchte Terraner gebären, sondern überdies mit seinem Talent »Neuraler Parasit« einen feindliche Kämpfer zehn Sekunden lang zum Seitenwechsel »überreden«, er feuert dann auf die eigenen Truppen. So stiften wir Verwirrung in den gegnerischen Abwehrlinien.

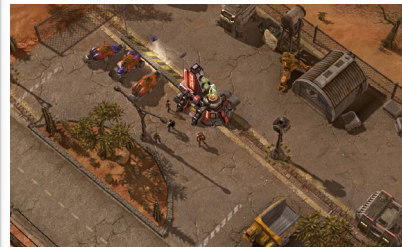
Um deren Schwachpunkte auszuspähen, lassen wir einen fliegenden Overseer ein Wechselbalg gebären. Wenn wir diesen Mini-Zerg auswählen und eine gegnerische Einheit anklicken, wechselt er die Gestalt – je nach Feindvolk zum terranischen Marine, Protoss-Berserker oder Zergling. So kann er zwar nicht kämpfen, wohl aber den gegnerischen Stützpunkt ausspionieren.

Die Wirtschaftsschere

Das Wirtschaftssystem funktionierte im ersten **Starcraft** für jedes Volk gleich, abgesehen vom abweichenden Gebäudebau. Protoss-Sonden etwa konnten ein Bauwerk herbeiteleportieren und sofort wieder zur Gas- oder Kristallernte zurückkehren; terranische Arbeiter hingegen mussten bis zum Richtfest an der Baustelle schrauben. Nun verschärft Blizzard die ökonomischen Gegensätze mit neuen Spezialfähigkeiten. Der Dunkle Pylon der Protoss sorgt per »Protonenschub« dafür, dass alle Sonden im Zielbe-

Die Kampagne

Bei unserem Besuch wollte Blizzard nichts neues zur in drei Episoden unterteilten Kampagne von **Starcraft 2** verraten. Allerdings haben die Entwickler unlängst neue Bilder zum ersten Kapitel **Wings of Liberty** veröffentlicht.



Um diese **Bar** versammeln sich Zivilisten. Wir gehen daher davon aus, dass die Karten belebter sind als im ersten Teil.



Das terranische Dominion hat eine **Straßensperre** errichtet. Solche netten Details gab's im Vorgänger noch nicht.



Im Solo-Feldzug wird es Gefechte bei **Nacht** und Regen geben. Ob dies spielerische Auswirkungen hat, ist noch unklar.

Einheiten auf Anhöhen sind vom Boden aus nicht zu sehen. Um die **Belagerungspanzer** aufzudecken, müssen die Zerg erst Flieger einsetzen.



Computergegner müssen Späher aussenden, um die Spieler zu entdecken. Erst wenn sie herausfinden, was die anderen Fraktionen bauen, passen sie ihre Taktik daran. Wer seine Einheiten vor der KI versteckt – etwa auf Hügeln oder hinter Büschen – ist also im Vorteil.

Wird es im Multiplayer-Modus von Starcraft 2 Wettereffekte oder Schlachten bei Nacht geben?

Wettereffekte sind möglich, und einen Tag-Nacht-Zyklus testen wir gerade. Ich bin aber besorgt, ob man bei Nacht alles optimal erkennt. Schließlich ist das Tempo sehr hoch, zum Beispiel schaltet ein Geist einen Marine mit nur einem Präzisionsschuss aus. Damit man die Einheiten auseinander halten kann, haben wir die Beleuchtung und die Farben der Karten angepasst. Bei Nacht aber könnten dreißig Zerglinge, die über die Welt Shakuras stürmen, wie ein lila Klecks aussehen.

Hätten die Tageszeiten oder die Wettereffekte denn spielerische Auswirkungen?

Wir haben darüber gesprochen und es kurz getestet, doch die Antwort lautet: nein. Wir wollen keine Karten mit abweichenden Spielregeln. Stellt euch ein verschneites Areal vor, in dem sich Bodentruppen langsamer bewegen. Das würde die Balance komplett verdrehen. Die Zerg etwa würden stark darunter leiden, weil bei ihnen viel von der Geschwindigkeit abhängt.

Alle Karten, die wir bisher gesehen haben, waren symmetrisch. Wird es auch asymmetrische geben?

Ja, klar. Die gab's ja auch im Vorgänger, etwa »Lost Temple«. Ob die asymmetrischen Karten beim automatischen Matchmaking im Battlenet verwendet werden, wissen wir noch nicht. Schließlich wär's unfair, in einer Zufallspartie an einer schlechten Position zu starten.



Blizzard überlegt derzeit, ob es im Mehrspieler-Modus **Wettereffekte** geben soll. Die werden sich jedoch keinesfalls spielerisch auswirken.



Die Terraner verschanzen sich auf der Gartenwelt Agria. Die Thor-Stampfer oben haben gegen die **Ultralisk**en schlechte Karten, weil sie eher zur Luftabwehr dienen.



Ein **Lavafluss** trennt die Stützpunkte der Zerg und Terraner. So weit werden Sie im fertigen Spiel nicht herauszoomen können.

Mobilmachung

Eine andere Neuerung betrifft alle Fraktionen: Das Spieltempo ist noch etwas höher als im sowieso schon flotten Vorgänger. Das liegt zum einen daran, dass Zerg und Terraner schneller große Heere aufstellen können, dank der Reaktoren beziehungsweise der Larven-Vermehrung. Zudem bietet **Starcraft 2** neue Transportmittel, die das Spiel enorm beschleunigen. Nur die Terraner befördern Bodentruppen wieder mit Shuttles, die aber ihrem neuen Namen »Medivac Landungsschiffe« gemäß nun auch Soldaten heilen.

Die Protoss dürfen ihre Warpknoten (Infanterie-Kasernen) jetzt zu Warptoren aufwerten. Jedes davon kann im Halbminutentakt eine frisch rekrutierte Einheit ins Energiefeld eines Pylons teleportieren. So reagieren wir rasch auf Attacken oder gehen selbst in die Offensive: Mit einem Warp-Prisma fliegen wir in eine unbewachte Ecke der Feindbasis, um dort mit dessen Fähigkeit »Phasenmodus« ein – was wohl? – Pylon-Feld zu erzeugen. Dorthin beamen wir je nach Anzahl unserer Warp-Tore drei bis fünf unsichtbare Dunkle Templer, die Arbeiter und Gebäude schnetzeln. Bis unser Rivale eine Einheit heranschafft, die getarnte Krieger aufdeckt, ist seine Wirtschaft längst ruiniert.

Kein Wurm drin

Die Zerg verschieben Truppen wieder über ihr Nydus-Netzwerk, in dessen Hauptgebäude wir eine beliebig große Streitmacht »einlagern« können. Doch anders als ursprünglich angekündigt dürfen wir die nicht mehr mit einem Riesenvorm befördern. Stattdessen bestellen wir in der Nydus-Zentrale ein Ausgangs-Gebäude, das wir auf Kriecher-Schleim pflanzen müssen, die Grundlage aller Zerg-Stützpunkte. Jeder Knotenpunkt kann im Netzwerk einquartierte Bestien ausspucken und neue aufnehmen. So verbinden wir unsere Stützpunkte miteinander.

Für Überraschungsangriffe schleichen wir mit einem Overlord ins Feindesland und aktivieren sein Talent »Kriecher erzeugen«. Dann würgt er eine Schleimpfütze aus, in die wir den Nydus-Ausgang bauen – und schon quillt unsere Armee daraus hervor. In den Overlord-Schleim können wir außerdem Abwehrtürme pflanzen, denn die dürfen wir entwurzeln und an andere Positionen schicken. So errichten wir vorgeschobene Verteidigungsstellungen.

Oben verstecken

Auch das Gelände spielt in **Starcraft 2** eine größere Rolle. Stützpunkte auf Anhöhen etwa sind nun weniger sicher, weil Boden-

truppen wie der terranische Rächer und der Protoss-Colossus Böschungen einfach überspringen. Deshalb müssen wir die Flanken unserer Basis noch aufmerksamer bewachen. Auf Hügeln postierte Einheiten sind vom Boden aus nicht zu entdecken, was insbesondere Artillerie wie dem terranischen Belagerungspanzer zugute kommt. Außerdem können wir Truppen hinter Felsen oder Büschen verstecken, um Passanten zu überfallen. Und wer Einheiten neben einem neutralen Beobachtungsposten postiert, darf einen extragroßen Bereich der Karte einsehen. All das macht die Schlachtfelder lebendiger und die Gefechte dynamischer.

Viel im Kleinen

Bis hierhin haben wir nur einen Bruchteil der Einheiten und Gebäude von **Starcraft 2** beschrieben; alle weiteren Details sowie die kompletten Technologieebenen finden Sie auf den folgenden Seiten. Allerdings dürfte schon jetzt die enorme taktische Vielfalt deutlich werden, die wie im Vorgänger jedoch auch ihren Preis hat: viel Mikromanagement. Das beginnt schon bei den Produk-

tions-Warteschlangen, die nur fünf Einheiten fassen. Wenn Sie mehr Truppen ordern wollen, müssen Sie die Kaserne oder Fabrik abermals anwählen. Wer schnell klickt, erarbeitet sich überdies wertvolle Kampfvorteile. Verwundete Roaches etwa können Sie eingraben, damit sie nicht weiter angegriffen werden. Dann warten Sie, bis sich die Biester geheilt haben, und baggern sie wieder aus. Und buddeln sie bei Verletzungen wieder ein. Und aus. Und ein. Und aus. Und so weiter. Für Profis dürfte **Starcraft 2** derzeit sogar mehr Mikromanagement erfordern als der erste Teil.

Ob das so bleibt, ist aber noch ungewiss: Im Betatest wird Blizzard alle Einheiten, Fähigkeiten, Gebäude und Upgrades auf den Prüfstand stellen. Was nicht funktioniert, wird geändert. Es ist daher unwahrscheinlich, dass sich die fertige Version von **Starcraft 2** exakt so spielt wie unsere Probefassung in Paris. Radikal ändern dürfte sich der Multiplayer-Modus allerdings auch nicht, dafür funktioniert er einfach schon zu gut. Das Terratron wird Blizzard also wohl nicht mehr einbauen. Es wäre auch unnötig. **GR**

Starcraft 2

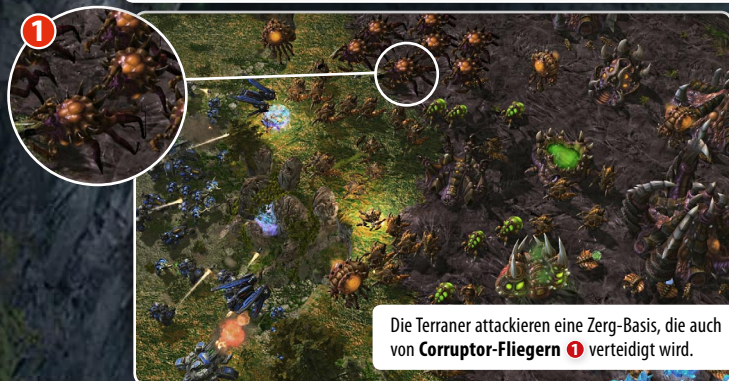
► **Angespielt** ► Genre **Echtzeit-Strategie** ► Termin **4. Quartal 2009**
► Hersteller **Blizzard / Activision Blizzard** ► Status **zu 80% fertig**

Michael Graf: Okay, eines stört mich noch: Für eine Luftabwehr-Einheit sieht der terranische Thor zu bullig aus. Doch dass mir eine solche Kleinigkeit überhaupt auffällt, zeigt schon, wie rund der Multiplayer-Modus von **Starcraft 2** ansonsten läuft. Er spielt sich zwar nicht allzu innovativ, dafür aber bereits jetzt herausragend dynamisch und durchdacht. Allerdings gilt weiterhin: So lange ich die Kampagne nicht anspielen kann, bleibe ich beim (in dieser Gewichtsklasse) vorsichtigen »Sehr gut«.



micha@gamestar.de

Potenzial Sehr gut



Die Terraner attackieren eine Zerg-Basis, die auch von **Corruptor-Fliegern** ① verteidigt wird.