



Starcraft 2

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5639

Der Multiplayer-Part von Blizzards Strategie-Hoffnung hält sich an klassische Tugenden. Wir haben erstmals die Kampagne angespielt – und die macht das auch.

Was bisher geschah

In Starcraft kämpft Jim Raynor fernab der Erde auf dem Kolonieplaneten Mar Sara gegen die Zerg – und verstößt damit gegen die Befehle der Erdregierung. Deshalb schließt sich Raynor einer Rebellengruppe an, die von Arcturus Mengsk kommandiert wird. Hier lernt er Sarah Kerrigan kennen, die rechte Hand von Mengsk, und verliebt sich in sie. Doch der Rebellenführer lässt Kerrigan bei einem Angriff der Zerg zurück, sie wird von den Aliens überannt. Erschüttert wendet sich Raynor gegen Mengsk. Der krönt sich derweil selbst zum Imperator über die Kolonien und ächtet Raynor und seine Männer als Rebellen.

Doch Kerrigan ist nicht tot. Die Zerg wollen sie wegen ihrer telepathischen Kräfte zu einer der ihren machen. Kerrigan ruft Raynor in dessen Träumen um Hilfe, doch er kommt zu spät: Seine Geliebte ist zu einer mächtigen Zerg mutiert und zeigt kaum noch menschliche Züge. Um die Alien-Bedrohung in den Griff zu bekommen, verbündet sich Raynor mit den Protoss, ebenfalls erbitterte Feinde der Zerg. Gemeinsam mit dem Dunklen Templer Zeratul kann Raynor schließlich das höchste Wesen der Zerg vernichten – und ebnet damit Kerrigans Aufstieg zur Herrscherin.

Im Addon Brood War überzeugt Kerrigan Raynor und die Protoss, sich mit ihr zu verbünden, um der Armee der Erdregierung zu begegnen. Doch Kerrigan verrät die Allianz und tötet Raynors Freund Fenix. In Rage schwört Raynor, Kerrigan höchstpersönlich zu töten.



Das Einzige, was Jim Raynor davon abhält, auf den Monitor zu schießen, ist das Schild: »Bitte nicht auf den Monitor schießen«. Raynor starrt mit verbissener Miene auf den Großbildfernseher, der über dem Tresen einer Bar hängt. Auf der Mattscheibe hält sein Erzfeind, der Diktator Arcturus Mengsk, gerade eine Rede an das Volk. In der geht's um Raynors letzten Kampfeinsatz. Mengsk stellt Raynor als Terroristen dar, dabei ist der Mann ein Freiheitskämpfer. Wir müssen das wissen, immerhin haben wir den Einsatz selbst kommandiert.

Was wir hier sehen, ist eine Zwischensequenz aus **Starcraft 2**. Wir sind nach Irvine, Kalifornien, geflo-

gen, um erstmals die Kampagne von Blizzards neuem Werk zu begutachten. In Anbetracht der großen Vorfreude, die wir auf diese Reise mitgebracht haben, fehlt uns im Präsentationsraum auf den ersten Blick nur eins. Das Schild: »Bitte nicht auf den Monitor küssen«.

Einzelschicksal

Blizzard unterteilt die Solo-Kampagne von **Starcraft 2** in drei Episoden, jeweils eine für die drei Rassen des Spiels. Den Anfang machen die Terraner, also Menschen, mit dem Kapitel »Wings of Liberty« (Flügel der Freiheit), danach folgen die Zerg mit »Heart of the Swarm« (Herz des Schwarms) und schließlich die Protoss mit

»Legacy of the Void« (Das Vermächtnis der Leere). **Starcraft 2** enthält zwar den coolen Mehrspieler-Modus mit allen drei Parteien, aber zunächst nur die Kampagne der Menschen. Die anderen beiden Episoden werden später als Addons nachgeliefert. Und was sollen die dann kosten? »Das hängt davon ab, wie umfangreich sie werden«, erklärt Rob Pardo, der Vize-Präsident von Blizzard. Sprich: Für vollen Umfang werden die Entwickler wahrscheinlich auch den vollen Preis verlangen. Dafür verspricht Pardo drei packende Geschichten. Na, das wollen wir doch mal sehen, und stürzen uns in die Story um die Terraner und ihren Helden Jim Raynor.



Wenn Sie den gefährlichen **Brutalisk** in die Lava locken, erhalten Sie ein Achievement. Damit können Sie dann im Battlenet prahlen.



In der Kantine der **Hyperion** können Sie unter anderem **1** Söldner anheuern, **2** Musik hören, **3** fernsehen, **4** Trophäen bestaunen oder **5** mit Kollegen plauschen.

Doppelpack

Raynor ist nach den Ereignissen in **Starcraft** (siehe Kasten auf Seite 36) ziemlich am Ende. Als verbitterter Trinker hängt er in einer Bar auf Mar Sara herum und trauert besseren Zeiten nach. Seine Privatarmee, »Raynors Raiders«, muss sich mittlerweile als Söldnertrupp verdingen. Da taucht ein alter Bekannter auf, der Space Marine Tychus Finlay. Der hat Kontakt zu einem Hehler, der ihn beauftragt hat, außerirdische Artefakte zu besorgen. Raynor soll nun dabei helfen. Das Zusammentreffen der Männer wird in einer für Blizzard typischen, hervorragend inszenierten Zwischensequenz erzählt. Nach deren Ende beginnt nicht

einfach die erste Mission. Stattdessen können wir wie in einem Render-Adventure in der Kneipe auf verschiedene Hot Spots klicken, und so zum Beispiel die Jukebox starten oder Raynor und Finlay zu weiteren Dialogen bewegen. Dadurch fühlt sich **Starcraft 2** sehr lebendig an. Nachdem wir die Bar erforscht haben, klicken wir auf den Laptop, der vor Raynor steht, holen uns dort die erste Missionsbeschreibung ab und starten damit das eigentliche Spiel.

Kein Steuerberater

Wir ziehen wie im Vorgänger Space Marines gegen Mengsks Truppen zu Felde, bauen Basen und ernten Gas und Kristalle. **Starcraft 2** spielt

sich dabei genau wie Teil 1. Und das sowohl im positiven wie im negativen Sinne: Blizzard ignoriert einige Steuerungskonventionen, die sich mittlerweile eingebürgert haben. Eine freie Tastenbelegung gibt es nicht, außerdem können wir immer nur eine Einheitengruppe auswählen. »Starcraft-Fans kennen und lieben das so«, lautet die einhellige Blizzard-Meinung zu dem Thema. Tatsächlich fühlt sich **Starcraft 2** sofort vertraut an, ein bisschen mehr Komfort wäre aber durchaus drin gewesen.

Deus ex Weltraum

Dustin Browder, der Lead Designer von **Starcraft 2**, verspricht uns: »Jede Mission unseres Spiels wird

anders ablaufen als die anderen, und in sich eine jeweils neue Erfahrung bieten.« In den ersten drei von voraussichtlich 30 Missionen bemerken wir davon noch nichts. Wir müssen eine Basis gegen marodierende Zerg verteidigen, bis ein Countdown abgelaufen ist – nicht gerade außergewöhnlich. Doch allmählich kommt Leben in die Bude: Eine Woge von Zerglingen nach der anderen brandet gegen unsere Verteidigungslinie, Nydus-Würmer spucken immer neue Angreiferwellen aus, die Lage erscheint hoffnungslos. Da taucht die Hyperion auf, Raynors altes Schlachtschiff, zerbritzelt Horden von Zerg und rettet unsere Marines. Fortan steht uns die Hyperion



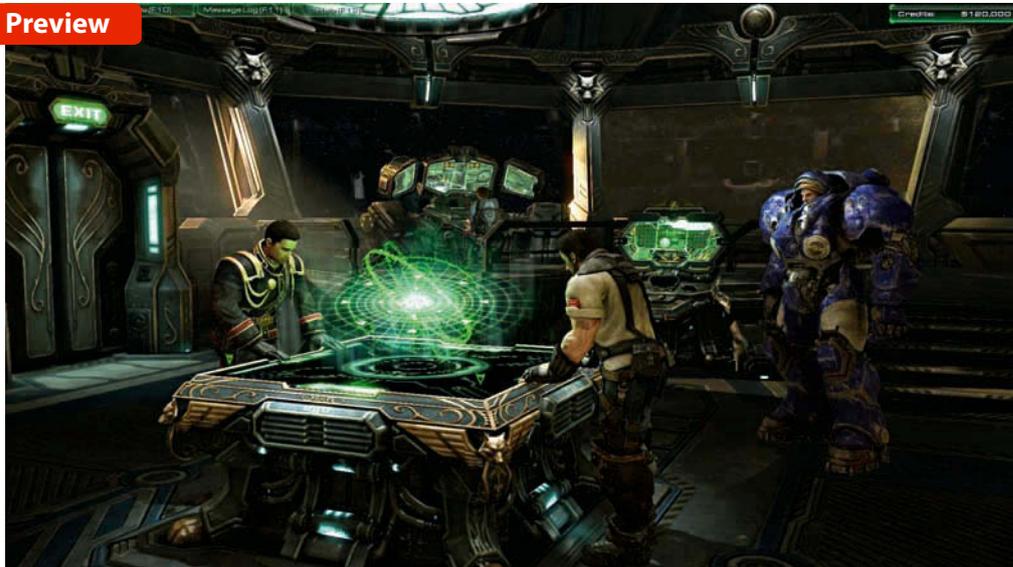
Kampf Space Marine gegen Space Marine auf dem recht trostlosen Planeten **Mar Sara**: Raynors Raiders vertreiben die Truppen von Arcturus Mengsk.



Finleys Artefakt-Jagd treibt uns in die Fänge der **Protoss**.



Nicht besonders spannend: Wir müssen Zivilisten **escortieren**.



Auf der **Brücke** der Hyperion wählen Sie Missionen aus. Wenn Sie auf die umstehenden Personen klicken, starten Sie Dialog-Zwischensequenzen.



Die **Wassereffekte** sind nett, ansonsten wirkt die Grafik angestaubt.



Firebats, flammenwerfende Infanteristen, gibt's nur im Story-Modus.

als Basis zur Verfügung. Zwischen den Missionen treiben sich Raynor, Finlay und weitere Hauptpersonen an Bord des Schiffes herum, plaudern an der Bar der Kantine und planen ihre nächsten Einsätze. Wie zuvor in der Kneipe können wir hier Dialoge und kleine Zwischensequenzen auslösen. Das Ganze erinnert an die **Wing Commander**-Serie. Nichts grundlegend Neues, aber angenehm vertraut.

Reiseleitung

Herzstück der Hyperion ist die Brücke. Hier bestimmen wir das nächste Einsatzziel. Eine dynamische Kampagne gibt's in **Starcraft 2** allerdings nicht. Die Story bleibt immer gleich, wir entscheiden uns nur, welche Mission wir wann spielen. So können wir es uns zunächst aussuchen, ob wir für Finlay ein Artefakt beschaffen, oder ob wir lieber auf einem anderen Planeten ein paar Siedlern bei der Evakuierung helfen. Für beides gibt's Belohnungen: Der eine Einsatz schaltet eine neue Einheit frei, der andere verbessert unsere Marines. Doch auch wenn wir zuerst das Artefakt bergen, warten anschließend die Siedler immer noch

brav darauf, von uns gerettet zu werden. Im Laufe der Kampagne soll es zwar drei oder vier Stellen geben, an denen Sie sich zwischen zwei Wegen entscheiden müssen, letztlich wird aber stets das gleiche Ende über den Monitor flackern. Und ein befriedigendes obendrein: Einen Cliffhanger bis zum Addon soll es nicht geben.

Heldenverbot

Die Wahl unserer Mission entscheidet auch, wie viel Geld wir verdienen. Das verjübeln wir in den anderen Räumen der Hyperion: In der Waffenkammer schalten wir Boni für unsere Einheiten frei, zum Beispiel höhere Resistenzen oder zusätzliche Fähigkeiten. Die Medics können dann nicht nur einzelne Infanteristen, sondern ganze Gruppen heilen. In der Kantine kaufen wir Söldner. Allerdings kosten die ein Heidengeld, brauchen dann auch noch ein eigenes Gebäude auf dem Schlachtfeld und sind nicht spürbar effektiver als die regulären Soldaten, in deren Mitte sie optisch total untergehen. Kein Vergleich also zu den Heldeneinheiten in **Warcraft 3**. Aber das ist gewollt. Browder erklärt: »Warcraft 3 ist komplett auf die Helden ausgerichtet. Nach denen richten sich die Levels, sämtliche Einheiten, das Armeelimit, alles. Wir wollten aber kein Warcraft 4, sondern ein Starcraft 2«. **Starcraft** enthielt zwar Hauptfiguren, die wurden aber meist nach den ersten Spielminuten in der eigenen Basis geparkt, damit ihnen nichts passiert. Bei **Starcraft 2** soll das nicht mehr vorkommen – deshalb keine Helden. Es wird zwar Missionen geben, in denen Sie etwa als Raynor, Kerrigan oder Zeratul unterwegs sind, diese Aufträge

sind dann aber genau auf diese Figuren hin ausgerichtet.

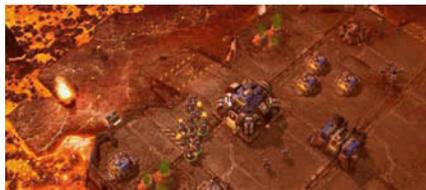
Andere Länder, andere Sitten

Starcraft 2 gewinnt nach den ersten drei Missionen an Abwechslung. So konfrontiert uns das Spiel in einem Level plötzlich mit Tag- und Nachtwechsel und einem interessanten Konzept: Bei Dunkelheit müssen wir uns vor zombieartigen Infizierten verteidigen, am Tage rücken wir aus und brennen die Bauten der nachtaktiven Monster nieder. **Pitch Black** lässt grüßen. Auf dem nächsten Planeten sollen wir eine bestimmte Menge Kristalle zusammensparen. Soweit, so gewöhnlich. Die wertvollsten Rohstoffe lagern aber auf einer Ebene, die alle vier Minuten von Lava überflutet wird. Neben der Ressourcenverwaltung und dem Kampf gegen die Zerg müssen wir also regelmäßig alle Sammler in Handarbeit zurück auf die sicheren Hügel der Karte steuern. »Mikromanagement macht Spaß!«, davon ist Browder überzeugt. Die Missionen sind also tatsächlich jeweils recht unterschiedlich, allerdings erfindet keine das Rad neu.

Alter Bekannter

Die E-Sport-Ausrichtung von **Starcraft 2** lässt sich nicht verleugnen. Das beginnt mit minimalistischen Animationen: Setzt zum Beispiel ein Truppentransporter ein paar Marines ab, ploppen die einfachen um den Flieger am Boden auf. Keine Abwurf-Animation, kein Landemanöver. Und das endet mit begrenztem Komfort wie einer Bauschleife, die nur fünf Einheiten gleichzeitig fasst. Browder rechtfertigt sich: »Das Spiel soll sich ja nicht von selbst spielen, sonst ginge die Herausforderung flöten«. Herausforderungen präsentiert Blizzard dem Spieler außerdem in der Form von Achievements. Wenn Sie zum Beispiel drei riesige, wehrhafte Protoss-Statuen in einer bestimmten Zeit erledigen, bekommen Sie einen virtuellen Orden.

Starcraft 2 bietet viel Drama und viel Neues, aber noch mehr Bekanntes. Wer eine spielmechanische Revolution erwartet hat, der könnte bei **Starcraft 2** also vielleicht den Impuls verspüren, in den Monitor schießen zu wollen – doch wer hat das schon? Fans der **Starcraft**-Saga möchten den Bildschirm zweifellos küssen. **FAB**



In dieser Mission steigt alle vier Minuten der **Lavapegel** an. Nur wer rechtzeitig auf der oberen Ebene ist, überlebt.

Starcraft 2

► **Angespielt** ► Genre **Echtzeit-Strategie** ► Termin **1. Quartal 2010**
 ► Hersteller **Blizzard / Activision Blizzard** ► Status **zu 80% fertig**

Fabian Siegmund: Starcraft 2 ist ein brillantes E-Sport-Spiel, spielmechanisch stimmt hier alles. Auch in der Kampagne sind die Missionen handwerklich sehr gut gemacht, trotzdem springt der Funke auf mich bisher nicht so recht über. Die Hyperionpassagen (und Zwischensequenzen!) sind natürlich super, das pumpt ordentlich Atmosphäre, doch der Bruch zum eigentlichen Spiel ist mir noch zu groß. Ich bin gespannt, wie sich das entwickelt.



fabian@gamestar.de

Potenzial **Sehr gut**