

Starcraft 2

Endlich hat der geschlossene Betatest des Echtzeit-Hoffnungsträgers begonnen. Wir berichten über die Änderungen, das generalüberholte Battlenet und die Kampagne.



Die **Terraner** ① verschanzen sich mit Bunkern und Belagerungspanzern hinter einer Mauer aus Versorgungsdepots. Letztere lassen sich im Boden versenken und können so eigene Einheiten durch lassen. Die **Protoss** ② beamen Nachschub direkt in das Energiefeld, das ihr fliegendes Warpprisma erzeugt. Das terranische Abwehrfeuer lenken Sie mit Unsterblichen ab, denn die Schilde der vierbeinigen Mini-Mechs nehmen bei schwerem Beschuss weniger Schaden. Die **Zerg** ③ transportieren ihre Truppenmassen mit dem Nydus-Netzwerk. Hierzu lagern Sie ihre Armee im Nydus-Hauptgebäude ein und kaufen einen Wurm, der sich an einem beliebigen Punkt der Karte zum Gebäude entpackt. Dort können die Aliens dann aus- und nach getaner Arbeit auch wieder einsteigen.

Inhalt

Mega-Preview	24
Die Neuerungen	26
Die Kampagne	30
Das Battlenet	32

500 Beta-Keys zu gewinnen

Haben Sie schon Ihr Mauspad poliert, Ihre Hotkey-Finger entkno-
tet und die Strategiefibel »vom Zergling zum Mutalisk« in 100
Sekunden« auswendig gelernt? Dann sind Sie bereit für **Starcraft
2!** In Zusammenarbeit mit Blizzard verlosen wir 500 Keys für den
geschlossenen Betatest des Echtzeit-Strategietitels. Um am Gewinn-
spiel teilzunehmen, müssen Sie sich auf unserer Website anmelden,
und zwar unter der Adresse [http://www.gamestar.de/extras/keys/
starcraft2](http://www.gamestar.de/extras/keys/starcraft2) oder unter ▶ **Quicklink: 6750**. Viel Erfolg und En Taro
Adun, Exekutor!



**Protoss, Zerg
und Terraner**
treffen sich
zum zweiten
Akt der Völker-
schlacht – und
Sie können
mitmischen!

27 Minuten Video auf DVD



Multiplayer-Duell

Terraner:
Einheiten & TaktikenProtoss:
Einheiten & TaktikenZerg:
Einheiten & Taktiken

Das neue Battlenet



Als wir Blizzard vor fast einem Jahr in Paris besucht hatten, um **Starcraft 2** zu spielen, fuhren wir voll freudiger Gewissheit nach Hause, dass der Betatest bald beginnen würde. Pustekuchen! Blizzard verschob den Startertermin immer und immer wieder, aus Mai wurde November, aus November »Rufen Sie uns bitte nicht mehr an«. Wir haben trotzdem ständig durchgeklüngelt, bis die Beta-Server am 18. Februar endlich anliefen. Also weg mit dem Telefonhörer und ran an die Maus! Wir haben Multiplayer-Schlachten geschlagen und mit dem Lead Designer Dustin Browder gesprochen. Auf den folgenden Seiten fassen wir zusammen, was sich geändert hat, was das generalüberholte Battlenet kann, und was Sie über die Kampagne wissen müssen.

Vieles anders

Seit der letzten **Starcraft 2**-Version hat Blizzard wieder zahllose Details geändert; eine Einheit und ein Gebäude wurden sogar komplett gestrichen. So dürfen die Zerg ihre Hydralysen nicht

mehr zu Schleichern aufwerten. Und bei den Protoss entfiel der Dunkle Pylon, der die Sammelrate von Drohnen erhöht hatte. Alle anderen Truppen- und Gebäudetypen existieren noch, haben aber teilweise neue Talente. Die Protektor-Schwebedrohnen der Protoss etwa schützen Verbündete unter einer Schildkuppel; terranische Rächer-Infanteristen legen keine Sprengladungen mehr, sondern bewerfen Gebäude automatisch mit Granaten. Dies alles sind Opfer, um der Gottheit des Strategieuniversums zu huldigen: der Balance.

Zu rasch geruscht

Dustin Browder hat im Betatest einige Überraschungen erlebt. »Die größte waren die Rushes«, erzählt der Lead Designer. Denn frühe Sturmangriffe mit bestimmten Einheiten waren nahezu unaufhaltsam. »Wir arbeiten an Patches, um das zu beheben«, verspricht Browder. »Effektive Rushes gehören zwar zu Starcraft – aber nur dann, wenn sie sich auch abwehren lassen.« Wie im

Vorgänger soll es keine übermächtigen Taktiken geben. Auch die drei Völker bewahren ihre alten Eigenschaften: Die Terraner bleiben abwehrstark und flexibel, die Protoss teuer und mächtig, die Zerg flink und zahlreich.

Neben der Balance gibt's eine spielerische Baustelle: Die Kamera zoomt nicht sonderlich weit heraus. Wenn viele große Einheiten

wie die terranischen Thor-Stampfer anrücken, geht der Überblick flöten. »Wir werden den Zoom-Level nicht ändern«, wiegelt Browder dennoch ab. »Denn das hätte hohe Kosten. Wenn man weiter herauszoomen könnte, würden das Mikromanagement und die Einheiten-Anwahl schwieriger, außerdem würde die Performance darunter leiden.« Schade. **GR**

Starcraft 2

► **Angespielt** ► **Genre:** Echtzeit-Strategie ► **Termin:** 3. Quartal 2010
► **Hersteller:** Blizzard / Activision Blizzard ► **Status:** zu 80% fertig

Michael Graf: Ich hab's schon oft genug betont und kann mich auch jetzt nur wiederholen: Starcraft 2 spielt sich wie der legendäre Vorgänger, nur eben mit neuen Einheiten und Spezialfähigkeiten. Klar, passionierten E-Sportlern werden unzählige kleine Änderungen auffallen, die wir auf den folgenden Seiten auch behandeln. Ich freue mich aber vor allem, dass das furios hohe Tempo und die gewaltige taktische Vielfalt erhalten bleiben. Dass Blizzard die Balance hinkommt, ist eine Frage der Ehre – schließlich haben die Buben einen Ruf zu verteidigen. Nur die Kamera könnte endlich weiter heraus zoomen.



micha@gamestar.de

Potenzial Sehr gut

Die Neuerungen

10 Dinge, die Blizzard in Starcraft 2 geändert hat – und warum.

Höheres Tempo

Wer zu lange überlegt, hat in **Starcraft 2** schon verloren. Okay, das war auch im ersten Teil so. Trotzdem fühlen sich die Multiplayer-Schlachten im Betatest noch ein bisschen flotter an. Das liegt einerseits daran, dass einige Einheiten sehr viel Schaden anrichten. Mit fünf Phasengleitern etwa schmelzen die Protoss im Nu eine Kommandozentrale. Außerdem erhöhen die neuen Transportwege der Protoss und der Zerg das Spieltempo, weil die beiden Völker flugs Truppen ans andere Ende der Karte befördern können. Die Protoss teleportieren frisch rekrutierte Infanterie von ihren Warptoren direkt ins Energiefeld eines Warpprisma-Shuttles. Und die Zerg verschieben Einheiten durch das erneuerte Nydus-Netzwerk. Dort können Sie die Truppen einlagern und einen Wurm bestellen, der sich an einer beliebigen Stelle zum Gebäude entpackt und die vorher eingelagerten Außerirdischen dort wieder ausspuckt.



Phasengleiter richten umso mehr Schaden an, je länger sie auf ein Ziel feuern.



Die Protoss teleportieren Truppen ins Energiefeld eines Warpprismas.



Die Zerg verlegen Truppen mit dem Nydus-Wurm.



Das sagt der Lead Designer Dustin Browder: »Ich glaube, das Spieltempo ist Ansichtssache. Wenn zwei Zerg-Spieler mit Roaches gegeneinander antreten, fühlt sich Starcraft 2 sogar sehr langsam an, weil sich die Biester immer wieder eingraben, um sich zu regenerieren. Die neuen Transportwege haben wir eingebaut, um die Völker mehr voneinander abzuheben. Es ist nicht unsere Absicht, dass sich Starcraft 2 dadurch flotter spielt als der Vorgänger.«

Mehr Mikromanagement

Starcraft war schon ein klicklastiges Spiel, die Fortsetzung nutzt Ihre Maustasten noch etwas mehr ab. Denn trotz Komfortfunktionen wie Auto-Mining und Mehrfach-Gebäudeanwahl hat das Mikromanagement leicht zugenommen, vor allem wegen der neuen Einheiten-Talente. Die Schaben der Zerg etwa kämpfen am effektivsten, wenn Sie sie alle paar Sekunden ein- und gleich wieder ausgraben. Denn unter dem Erdboden heilen die Biester in Windeseile. Der terranische Raven-Flieger wiederum pflanzt Instant-Geschütztürme, mit denen Sie den Feind ablenken können – was im hektischen Schlachtgetümmel aber gar nicht so leicht ist. Profis mit flinken Klick- und Hotkey-Fingern sind daher im Vorteil.



Die **Schaben** der Zerg sollten sich im Kampf immer wieder aus- und eingraben.



Protoss-Protektoren blockieren feindliche Angriffswege mit **Energiefeldern**.



Das sagt der Lead Designer Dustin Browder: »Wir wissen nicht genau, ob die Spieler wirklich mehr klicken müssen als im Vorgänger. Das Auto-Mining erspart ihnen zwar Klicks. Dafür haben die Einheiten nun mehr Spezialfähigkeiten, was wieder zu mehr Klicks führt. Dass man mehrere Gebäude gleichzeitig anwählen kann, verringert die Klick-Anzahl, die neuen Wirtschafts-Mechanismen erhöhen sie wieder. Keine Ahnung, was unterm Strich herauskommt.«

Die Wirtschafts-Mechanismen

Im Vergleich zum Vorgänger sollten Sie sich in **Starcraft 2** intensiver um den eigenen Stützpunkt kümmern. Blizzard hat nämlich neue Spezialfähigkeiten eingebaut, mit denen Sie Ihre Wirtschaft ankurbeln. Die Satellitenzentrale der Terraner erhöht permanent das Bevölkerungslimit einzelner Versorgungsdepots und ruft M.U.L.E.-Roboter herbei, die kurzfristig bei der Kristallernte helfen. Der Nexus der Protoss erhöht mit seiner »Zeitschleife« einige Sekunden lang das Produktions- und Forschungstempo eines Gebäudes. Und die Zerg-Königin erzeugt an einer Brutsstätte vier zusätzliche Larven, sodass Sie mehr Nachschub rekrutieren können. Diese Talente dürfen Sie immer und immer wieder einsetzen. Denn sie kosten lediglich Energie, die sich von allein wieder auflädt. Es lohnt sich also, immer wieder zur Basis zurück zu springen.



Die terranischen **M.U.L.E.-Roboter** helfen kurzfristig bei der Kristallernte.



Die »**Zeitschleife**« (blauer Wirbel) erhöht das Produktionstempo des Nexus.



Aus den grünen Eiern der Zerg-Königin schlüpfen **zusätzliche Larven**.



Das sagt der Lead Designer Dustin Browder: »Wir wollen, dass sich die Spieler in Starcraft 2 gleichermaßen um ihre Armee und um ihren Stützpunkt kümmern. Automatisierungen wie das Auto-Mining sind zwar schön und gut, sie entziehen der Basis aber auch Aufmerksamkeit, weil man sich um weniger Kleinkram kümmern muss. Mit den Wirtschafts-Mechanismen wollten wir dafür interessante strategische Möglichkeiten einbauen.«

Neues Rohstoff-System

Dass sich die Ressourcen-Mechanik von **Starcraft 2** verändert hat, merken Sie schon zu Beginn einer Partie: In jedem Stützpunkt stehen nun zwei Vespín-Geysire, die Sie auch mit Raffinerien bestücken sollten. Denn Ihre Arbeiter ernten pro Lieferung nur noch vier Einheiten Gas. Wenn ein Vorkommen erschöpft ist, schließt die Raffinerie – anders als im ersten **Starcraft**, in dem selbst aus leeren Geysiren noch winzige Gasmengen flossen. Das zwingt die Spieler zum Expandieren, zumal fortschrittliche Einheiten tendenziell mehr Gas kosten als im Vorgänger. Von den Kristallen gibt's in **Starcraft 2** zwei Farbvarianten, normale blaue sowie wertvolle gelbe. Letztere sind ertragreicher, aber auch seltener und schwer zu verteidigen. Daher sollten Sie gut überlegen, ob sie die wertvolleren Vorkommen anzapfen.



Das sagt der Lead Designer Dustin Browder: »Wie die gelben Kristalle erhöht auch der zweite Vespín-Geysir die strategische Vielfalt, weil man sich entscheiden muss, wann man die Raffinerie darauf pflanzt. Wenn etwa ein terranischer Gegner anfangs zwei Kasernen und zwei Raffinerien errichtet, dann kann man darauf schließen, dass er Rächer ausbilden will. Die beiden Geysire verraten also auch viel über die Strategie eines Spielers.«



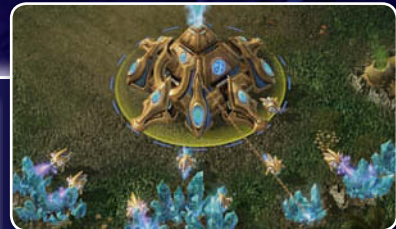
Neu: **zwei Geysire** und **gelbe Kristalle**.

Das Auto-Mining

Den Sammelpunkt eines Hauptgebäudes können Sie nun auf eine Rohstoffquelle setzen, sodass neue Arbeiter sofort mit der Ernte beginnen. Dank der besseren Arbeiter-Wegfindung klappt das auch bestens. Unter E-Sportlern ist dieses »Auto-Mining« umstritten, weil es das Mikromanagement und damit den Anspruch verringert. Wir hingegen finden's gut, weil es das Rohstoffsammeln stressfreier macht. So können wir uns auf das Wesentliche konzentrieren: die Schlachten.



Das sagt der Lead Designer Dustin Browder: »Wir sehen das gar nicht als echte Neuerung, sondern als Selbstverständlichkeit. Einen Arbeiter per Hand zur Rohstoffernste zu bewegen, spielt sich ja nicht sonderlich spannend. Und der Spieler soll doch taktische Entscheidungen treffen, nicht nur möglichst häufig klicken.«



Die braune Sammelpunkt-Linie zeigt, dass neu gebaute **Drohnen** direkt mit der Kristallernte beginnen.

Die Mehrfach-Anwahl

Im ersten **Starcraft** durften Sie nur 12 Einheiten gleichzeitig selektieren. Das hat sich in der Fortsetzung geändert, nun können Sie beliebig viele Kämpfer befehligen. Viel wichtiger ist allerdings, dass sich in **Starcraft 2** auch mehrere Gebäude auf einmal ansteuern lassen. Mit den Protoss etwa können Sie alle Ihre Warpknoten anwählen, um ihnen gleichzeitig Baubefehle zu erteilen. Am schnellsten geht das, wenn Sie den Bauten zusätzlich eine Gruppennummer zuweisen. Dadurch steigt der Bedienkomfort merklich – auch wenn Produktions-Warteschlangen einzelner Bauten nach wie vor lediglich fünf Einheiten fassen. Ein Zugeständnis an den E-Sport.



Wir können alle terranischen **Kasernen** anwählen, um ihnen gemeinsame Baubefehle zu erteilen.



Das sagt der Lead Designer

Dustin Browder: »Hier gilt dasselbe wie beim Auto-Mining, allerdings wollen wir die Automatisierung nicht übertreiben. Zum Beispiel haben wir damit experimentiert, dass Zerg-Spieler alle ihre Brutstätten anwählen und mit einem Tastendruck entscheiden können, dass sich alle Larven in Zerglinge verwandeln. Das wäre aber zu simpel gewesen. Stattdessen kann man Brutstätten, Kasernen & Co gesammelt anwählen, muss aber für jede zu bauende Einheit einmal klicken. Der Spieler muss bei jedem Klick überlegen, welche Einheiten er braucht, statt stupide Truppenmassen auszuheben.«

Überwindbare Klippen



Terranische **Rächer** überspringen Abhänge mit ihren Jetpacks, um Arbeiter zu überfallen.



Protoss-Kolosse staksen über Klippen, können dafür aber von Luftabwehr angegriffen werden.

Im ersten **Starcraft** konnten Sie Höhenunterschiede nur mit fliegenden Einheiten überwinden. Bodentruppen mussten Rampen suchen, um von oben nach unten und zurück zu gelangen. Das ändert sich in **Starcraft 2**, weil zwei Landeinheiten die Klippen einfach überwinden: Terranische Rächer-Soldaten hüpfen mit dem Jetpack drüber, langbeinige Protoss-Kolosse staksen einfach drüber. Außerdem gibt's neue Spezialfähigkeiten, mit denen Sie Höhenunterschiede überwinden können, zum Beispiel teleportieren Sie Protoss-Hetzer mit ihrem »Transit«-Talent. Auch der Nydus-Wurm der Zerg kann sich auf einer Anhöhe aus dem Boden graben, um dort Truppen auszuspucken. All das erleichtert Überraschungsangriffe, vor allem die Rächer können dem Feind locker in den Rücken fallen.



Das sagt der Lead Designer

Dustin Browder: »Wir wollten, dass die Spieler das Terrain und die Höhenstufen vielfältiger nutzen. Das »Transit«-Talent des Hetzers war ursprünglich nicht zum Klippenprung gedacht. Stattdessen sollten die vierbeinigen Protoss-Krabber beweglicher werden. Wenn man das Terrain vorher aufklärt, gelangt man so aber auch auf andere Höhenstufen.«

Die Terrain-Besonderheiten

Die Mehrspieler-Karten unterschieden sich im ersten **Starcraft** lediglich in ihrem Aufbau, es gab symmetrische und asymmetrische. Das wird in der Fortsetzung so bleiben, allerdings hat Blizzard zusätzlich Terrain-Besonderheiten eingebaut. So stehen in vielen Multiplayer-Arenen neutrale Wachtürme, meist an zentralen Positionen. Wer eine Einheit daneben postiert, erobert die Bauten und lichtet in großem Umkreis den Kriegsnebel. Dadurch können Sie anrückende Feindheere früher entdecken.

Außerdem sprießen auf vielen Karten Pflanzen, auf Weltraum-Plattformen quellen Rauchwolken aus Lüftungsgittern. Das dient nicht nur zur Zierde, sondern erfüllt einen spielerischen Zweck. Pflanzenreihen und Rauchschwaden blockieren nämlich die Sichtlinie von Bodentruppen, sodass Sie Einheiten dahinter verstecken können. Das ist nicht übermäßig sinnvoll, erlaubt aber interessante Taktiken. Zum Beispiel verbergen Sie mit den Protoss einen Hohen Tempel hinter der Barriere, während Sie die andere Seite mit einer unsichtbaren Beobachter-Drohne ausspähen. Sobald Gegner nahen, entfesselt der Tempel einen Psi-Sturm, um sie zu dezimieren. Die dritte Terrain-Neuerung sind zerstörbare Felsen, die in **Starcraft 2** alternative Angriffsrouten und wertvolle Rohstoffvorkommen blockieren. Das führt zu kniffligen Entscheidungen: Die Steinbrocken aus dem Weg zu räumen, hat zwar Vorteile – allerdings kann sich Ihre Armee derweil nicht um den Feind kümmern und sitzt noch dazu auf dem Präsentierteller. Auf Einsteiger-Karten versiegeln die Felsen alle Zugänge zu den Stützpunkten der Spieler, um sie vor frühen Rushes zu schützen.



Wer neutrale **Wachtürme** erobert, lichtet in großem Umkreis den Kriegsnebel und kann so Angreifer früher entdecken.



Ein Tempel versteckt sich hinter einer **Sichtblockade** und überrascht die Feinde auf der anderen Seite mit einem Psi-Sturm.



Die Terraner attackieren einen **Felsen**, der den Weg zur Feindbasis blockiert.



Das sagt der Lead Designer

Dustin Browder: »Das Terrain spielt nun eine größere Rolle, weil wir Starcraft 2 weiterentwickeln und zugleich dem Vorgänger treu bleiben wollten. Wir mussten den Spielern also mehr Strategien ermöglichen, ohne das Spiel zu verkomplizieren. Zum Beispiel durfte es keine 20 Truppentypen pro Fraktion geben. Die Terrain-Besonderheiten waren die ideale Lösung, denn sie erhöhen die taktische Vielfalt, aber nicht die Komplexität.«

Das Interface

Auch wenn **Starcraft 2** mit den kurzen Produktions-Warteschlangen eine Bedienungs-Altlast erbt, hat Blizzard das Interface doch dezent, aber spürbar überarbeitet. Zu Beispiel gibt's nun eine Schaltfläche, über die Sie zu untätigen Arbeitern springen. Okay, das zählt seit **Age of Empires 2** auch zum Standard.



Das sagt der Lead Designer

Dustin Browder: »Wir wollen in Sachen Bedienung nicht den Anschluss an die Konkurrenz verlieren. Deshalb haben wir auch das Schadenssystem vereinfacht. Bereits im ersten Starcraft richteten manche Einheiten bei manchen Feinden 25 oder 50 Prozent weniger Schaden an, was aber nirgendwo stand. Nun geben wir einen exakten Bonus-Schaden an. Damit verstehen die Spieler besser, welche Einheiten sich gegen welche Feinde einsetzen müssen.«



Die Tooltips listen nun exakt den **Bonus-Schaden** auf ①. Über eine Schaltfläche springen Sie zu **untätigen Arbeitern** ②. Textmeldungen zeigen wichtige Ereignisse ③. Im **Hilfe-Menü** können Sie alle Technologiebäume und Einheiten anschauen ④, in den **Diplomatie-Menüs** schmieden Sie Allianzen und tauschen Rohstoffe mit Ihren Verbündeten ⑤. Außerdem haben Sie jederzeit Zugriff auf Ihre **Battle.net-Freundesliste** ⑥.

Umstrittene Einheiten

Thor (Terraner)

Den Riesen-Mech hat Blizzard im Verlauf der Entwicklungszeit mehrfach geändert – zunächst diente er als Artillerie, dann als Luftabwehr, nun kann er beides. Doch wozu brauchen die Terraner noch eine Artillerie-Einheit neben dem Belagerungspanzer?

Mutterschiff (Protoss)

Zum Betabeginn wurde der Dickpott abgeschwächt, ist aber immer noch sehr mächtig. Wie der Arbiter im ersten **Starcraft** beamt das Mutterschiff Verbündete zu sich und macht sie unsichtbar. Widerspricht eine solche Superwaffe nicht der **Starcraft**-Philosophie?

Schleicher (Zerg)

In allen bisherigen **Starcraft 2**-Versionen durften wir Hydraliskinen in Schleicher verwandeln. Diese Krabbler konnten sich eingraben, um mit ihren Stacheln Flächenschaden bei Bodentruppen anzurichten. Im Betatest hat Blizzard die Schleicher gestrichen. Warum?



Das sagt der Lead Designer

Dustin Browder: »Genau wie der terranische Kreuzer ist der Thor ein Allrounder, er teilt sowohl gegen Boden- als auch gegen Lufteinheiten ordentlich aus. Allerdings hat er auch dieselbe Schwäche wie der Kreuzer: Gegen Horden kleiner Einheiten wie Zerglinge, Marines oder Berserker kommt der träge Riese ins Straucheln. Er hat also sehr wohl seinen Nutzen, auch als Luftabwehr. Man muss nur überlegen, gegen welche Feinde man ihn einsetzt – wie beim Kreuzer eben.«



Das sagt der Lead Designer

Dustin Browder: »Wir haben keinen elementaren Grundsatz, der uns vorschreibt, was wir tun dürfen und was nicht. In Starcraft gibt es eben schwache Einheiten und starke Einheiten. Zum Beispiel Marines und Kreuzer. Verglichen mit den Superwaffen aus Command & Conquer lässt sich das Mutterschiff zudem leicht kontem, weil man es abschießen kann. Falls der Flieger zu stark wird, werden wir ihn schwächen. Dafür sehen wir derzeit aber keinen Grund.«



Das sagt der Lead Designer

Dustin Browder: »In unseren Testpartien wurden die Schleicher kaum verwendet, weil andere Einheiten ihre Rollen übernommen haben. Die Berserlinge etwa richten Flächenschaden an. Und sowohl die Schaben als auch die Verseucher profitieren vom Eingraben-Talent, weil sie sich auch unter der Erde fortbewegen können. Dadurch wird der Schleicher überflüssig. Und wir wollen ja kein möglichst umfangreiches Spiel entwickeln, sondern ein möglichst kompaktes und spaßiges.«



Das sagt GameStar

Michael Graf: »Der Thor ist also der Kreuzer unter den Bodentruppen. Schön und gut, trotzdem fand ich die Kombination aus Belagerungspanzer und Goliath-Mechs (für die Luftabwehr) im ersten Starcraft nützlicher.«



Das sagt GameStar

Michael Graf: »Bleibt zu hoffen, dass Blizzard die Balance nicht nur auf Profis ausrichtet. Natürlich wissen Veteranen, wie man das Mutterschiff kontert. Aber das sollte auch für Einsteiger möglich sein.«



Das sagt GameStar

Michael Graf: »Klingt plausibel. Ich vermisse den Schleicher zwar, weil er eine herrlich heimtückische Waffe war. Aber dafür gibt's ja jetzt die spaßigen Schaben, die ich ständig bewege sowie ein- und ausgrabe.«



Die Kampagne

10 Dinge, die Sie über den Einzelspieler-Feldzug von Starcraft 2 wissen müssen.

Das Trilogie-Konzept

Anders als im Vorgänger bestreiten Sie die Kampagne von **Starcraft 2** nicht mit allen drei Fraktionen. Stattdessen teilt Blizzard den Feldzug auf drei Spiele auf, jedes davon widmet sich einem Volk. Das erste Kapitel **Wings of Liberty** bringt die Kampagne der Terraner, danach folgen die Kapitel **Heart of the Swarm** für die Zerg sowie **Legacy of the Void** für die Protoss. Wann und zu welchem Preis die Fortsetzungen erscheinen, steht noch nicht fest. Blizzard verspricht allerdings, dass jeder Feldzug so umfangreich ausfällt wie die drei Kampagnen des Vorgängers zusammen. Alleine **Wings of Liberty** soll rund 30 Einsätze bieten.

Die Story

Am Ende des **Starcraft**-Addons **Brood War** überfällt die Zerg-Königin Kerrigan das terranische Dominion, mit dem sie zuvor kurzfristig verbündet war. Dabei tötet sie Fenix, den Protoss-Kumpel ihres Ex-Freundes Jim Raynor. Der schwört Rache und geht in den Untergrund, um gegen Kerrigan und das Dominion zu kämpfen. Für dessen Diktator Arcturus Mengsk hegt Raynor nämlich ebenfalls

Jim Raynor rebelliert gegen das Dominion und jagt Kerrigan.



wenig Sympathie. Der Dunkle Protoss-Templer Zeratul macht derweil eine folgenschwere Entdeckung: Offensichtlich kehren die Xel'Naga zurück, die Schöpfer der Zerg und der Protoss. Doch sind sie freundlich oder feindlich gesinnt? Das ist die Ausgangslage für **Starcraft 2**.

So spielt sich die Terraner-Kampagne

In **Wings of Liberty** übernehmen Sie die Rolle von Jim Raynor, der gegen Kerrigans Zerg und das Dominion kämpft. Die Kampagne verläuft nichtlinear, den nächsten Einsatz wählen Sie auf einer Sternenkarte. Manche Missionszweige sind optional, also müssen Sie sie nur bestreiten, wenn Sie die Nebenhandlung erleben möchten oder dringend Geld für Upgrades und Söldner brauchen. Die Hauptstory wird durch die Missionswahl nicht beeinflusst, sie läuft geradlinig auf ein festgelegtes Ende zu. Zum Abschluss bestreiten Sie dann noch einen Mini-Feldzug mit den Protoss, in dem Sie als Zeratul den mächtigen Xel'Naga nachspüren.

Auf der **Sternenkarte** wählen Sie die nächste Mission und rufen Infos zu den Planeten ab.



Die Kampagnen-Zentrale



Auf der **Kommandobrücke** der Hyperion wählen Sie den nächsten Einsatz.



In der **Kantine** heuern Sie Söldner für den nächsten Einsatz an oder sehen fern.

Der Upgrade-Kauf

Erfüllte Missionen bringen Geld, das Sie zwischen den Einsätzen in neue Einheiten und Upgrades investieren. So schalten Sie auch Truppentypen frei, die in den Mehrspieler-Modi nicht auftauchen – etwa die aus dem Vorgänger bekannten Feuerfresser-Infanteristen. Zu den Upgrades zählen unter anderem die Stimpacks, mit denen Sie das Feuertempo von Marines erhöhen, allerdings auf Kosten ihrer Lebensenergie. So passen Sie Ihr Arsenal auch Ihrer Spielweise an: Defensive Spieler investieren in Bunker und Raketentürme, offensive in Kreuzer und Belagerungspanzer. Vor jedem Einsatz können Sie zudem Söldner anheuern, die sich aber nicht sonderlich von den regulären Einheiten abheben.



Im **Upgrade-Menü** schalten Sie neue Bauoptionen frei, etwa diesen Bunker.

Jim Raynors Schlachtkreuzer Hyperion dient als interaktives Kampagnemenü. Wie in einem vereinfachten Point-&-Click-Adventure wandern Sie mit Raynor von Raum zu Raum, sprechen mit anderen Crewmitgliedern (etwa dem Kapitän Mat), wählen die nächste Mission, kaufen Upgrades oder heuern Söldner an. Außerdem gibt's Gimmicks wie eine Jukebox oder einen Lexikon-Computer, der Hintergrundinfos zum **Starcraft**-Universum ausspuckt. In den Feldzügen der Zerg und der Protoss soll es ähnliche interaktive Menüs geben. Zur Darstellung verwendet Blizzard eine enorm aufgepolierte Variante der 3D-Engine, an den Gesichtern der Charaktere können Sie sogar deren Stimmung ablesen.

Die Zwischensequenzen

Wie alle Blizzard-Spiele erzählt auch **Starcraft 2** seine Geschichte mit wunderschönen Render-Zwischenfilmen, von denen es aber natürlich nur wenige gibt. Dialoge auf der Hyperion inszeniert die Echtzeit-Fortsetzung in 3D-Grafik. In den Gesprächen können Sie manchmal sogar zwi-

schen mehreren Antworten wählen. So erfahren Sie mehr Hintergrund-Infos, ändern aber nicht den Verlauf der Handlung. Innerhalb von Missionen sehen Sie Skriptsequenzen in Spielgrafik, in denen zudem animierte Charakterportraits aufploppen – ganz wie im ersten **Starcraft**.



Dieser Render-Zwischenfilm zeigt den terranischen Diktator **Arcturus Mengsk**.



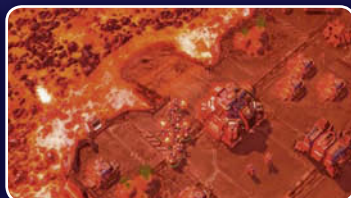
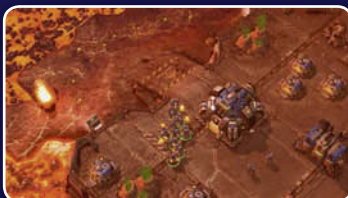
Den Dialog zwischen Raynor und seinem **Kapitän Mat** sehen Sie in 3D-Grafik.



Während der Spielgrafik-Zwischensequenzen blendet **Starcraft 2** **Charakterportraits** ein.

Die Missionen

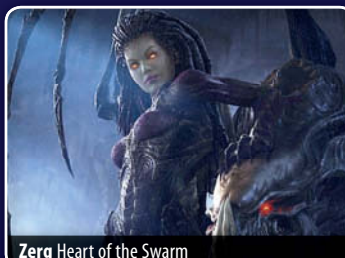
Blizzard möchte die Einsätze von **Starcraft 2** möglichst abwechslungsreich gestalten. In einer Mission etwa erwarten Sie folgenreiche Tag-Nacht-Wechsel: Bei Dunkelheit wehren Sie Horden nachtaktiver Zombies ab, bei Sonnenschein rücken Sie selbst aus, um deren Brutstätten abzufackeln. Ein andermal sollen Sie eine bestimmte Rohstoffmenge sammeln, müssen aber alle vier Minuten Ihre Arbeiter zurückziehen, weil die Ressourcen von Lava überflutet werden. In einigen Aufträgen steuern Sie zudem nur Helden wie Raynor und Zeratul. Es gibt aber auch dröge Aufgaben, beispielsweise eskortieren sie Flüchtlingskonvois – das kennen wir bereits zur Genüge aus anderen Spielen.



Nur wenn Sie Ihre Arbeiter alle vier Minuten zurückziehen, überleben sie die **Lavaflut**.

Die nächsten Episoden

So werden sich die Zerg- und die Protoss-Kampagne von **Starcraft 2** spielen.



Zerg Heart of the Swarm



Protoss Legacy of the Void

Mit **Kerrigan** bestreiten Sie eine Rollenspiel-Kampagne, in deren Verlauf die Zerg-Königin immer mächtiger wird. Das passt, schließlich treibt die rachsüchtige Stacheldame zugleich die Evolution ihrer außerirdischen Gefolgschaft voran.

Der Dunkle Templer **Zeratul** muss sein zersplittertes Volk wieder vereinen. Hierzu betreiben Sie Diplomatie und entscheiden, mit welchen mächtigen Stämmen Sie sich verbünden – und welche schwachen Sie verstoßen.

Die Achievements

Wie im Mehrspieler-Modus schalten Sie auch in der Kampagne mit besonderen Aktionen Erfolge frei, mit denen Sie vor Ihren Battlenet-Freunden protzen können. Zum Beispiel sollen Sie in der Lava-Mission (siehe Kasten »Die Missionen«) einen riesigen Zerg-Brutalisten ins kochende Gestein locken.

Wer den **Brutalisten** in die Lava lockt, sammelt Erfolgspunkte.



Zugeständnisse an den E-Sport

Dass die Bedienung und die Grafik von **Starcraft 2** komplett auf fordernde E-Sport-Gefechte ausgerichtet sind, hat für die Kampagne einige gravierende Nachteile.

- 1 **Niedriger Zoomfaktor:** Die Kamera hängt ausgesprochen dicht über dem Kampfgeschehen, was Ihnen in größeren Gefechten den Überblick nehmen kann.
- 2 **Keine Massenproduktion:** In die Warteschlange einer Kaserne oder Fabrik passen lediglich fünf Einheiten, also müssen Sie ständig zur Basis zurückspringen.
- 3 **Sparsame Animationen:** Zum Beispiel ploppen mit Shuttles abgesetzte Marines bloß auf dem Boden auf, es gibt keine Absprung-Animation. Das kostet Atmosphäre.



Das neue Battlenet

10 Dinge, die Sie über die generalüberholte Online-Plattform wissen müssen.

Online-Zwang

Wer **Starcraft 2** spielen möchte, muss zunächst ein Benutzerkonto bei Blizzards Online-Dienst Battlenet einrichten und das Spiel dort registrieren. Bei jedem Spielstart müssen Sie sich dann online anmelden, selbst für die Solo-Kampagne. Das wird bei allen künftigen Blizzard-Programmen so sein, also auch bei **Diablo 3**.



Auch **Diablo 3** müssen Sie über das Battlenet aktivieren.

Offline- und LAN-Modus?

Im Prinzip müssen Sie immer online bleiben, während Sie **Starcraft 2** spielen. Allerdings wird das Battlenet ähnlich wie Valves Internet-Dienst Steam einen Offline-Modus bieten, wenn Sie nur die Solo-Kampagne angehen möchten. Der Lead Designer Dustin Browder führt aus: »Das ist für Spieler gedacht, die ihre Internet-Verbindung verlieren. Sie können dann allerdings keine Erfolge mehr sammeln.« Multiplayer-Schlachten über lokale Netzwerke unterstützt **Starcraft 2** allerdings definitiv nicht. Nachdem Blizzard den LAN-Modus gestrichen hatte, hatten zahllose Fans protestiert. Schließlich kommt es gerade im E-Sport darauf an, dass Matches ohne Verzögerungen laufen – was bei Online-Verbindungen nicht garantiert ist. Dennoch erteilt Browder den Forderungen eine Absage: »Es wird keinen Netzwerk-Modus geben, weil wir alle unsere Spieler in eine große Online-Community einbinden wollen.« Ein schwacher Trost für E-Sportler.

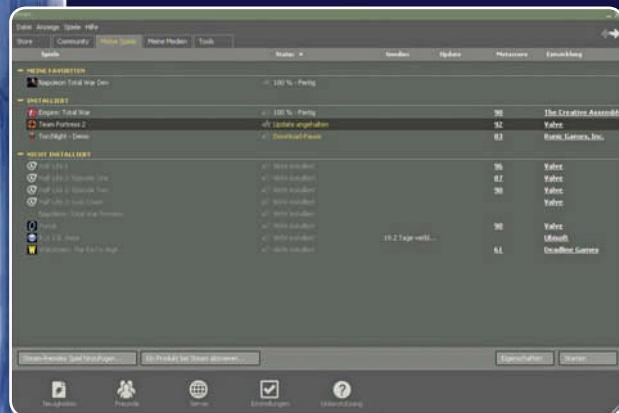
Steam lässt sich in den Offline-Modus schalten, das Battlenet folgt diesem Beispiel.

Kein Weiterverkauf

Bei der zwangsweisen Battlenet-Aktivierung und -Registrierung wird die Seriennummer von **Starcraft 2** (oder die eines anderen Blizzard-Titels) untrennbar mit Ihrem Konto verschmolzen, sodass Sie das Programm nicht mehr einzeln weiterverkaufen können. Darüber hinaus verbietet Blizzard auch, dass Sie den Account selbst veräußern. Hierzu heißt es in den Nutzungsbedingungen:

»[...] erklären Sie hiermit, dass Sie keinerlei Eigentumsrechte an dem Account haben, und dass [...] alle Rechte an dem Account jetzt und jederzeit bei Blizzard liegen. [...] Sie sind nicht berechtigt, einen Account zu kaufen, zu verkaufen, zu verschenken oder damit zu handeln oder ihn zum Kauf, Verkauf, als Geschenk oder zum Handel anzubieten; alle derartigen Versuche gelten als nichtig.«

Im Klartext heißt das: Ihr Konto und alle darauf registrierten Spiele gehören Blizzard, auch wenn Sie dafür bezahlt haben. Im selben Atemzug verbietet der Entwickler, dass Sie virtuelle Gegenstände für echtes Geld verkaufen – etwa Ausrüstung in **World of Warcraft**.



Das sagt der Anwalt

Stephan Mathé: Nach einem aktuellen Urteil des Bundesgerichtshofs (BGH) ist diese Klausel wohl rechtmäßig. Sie verstößt zwar meines Erachtens gegen den Erschöpfungsgrundsatz, der es erlaubt, einmal in den EU-Markt gelangte Werkstücke frei weiterzuverkaufen. Doch der BGH sieht das für reine Onlinespiele offenkundig anders.

Der gläserne Spieler

Wenn Sie sich bei Games for Windows Live, beim Online-Dienst von EA oder bei Ubisofts neuer Kopierschutz-Plattform anmelden, müssen Sie nur eine E-Mail-Adresse sowie gelegentlich Ihr Alter angeben. Das Battlenet verlangt zusätzlich Ihren Namen, Ihre Adresse und Ihre Telefonnummer. Allerdings können Sie hier auch Falschinformationen eingeben. Darüber hinaus sammelt Blizzard Daten auf Ihrem Rechner, in den Datenschutz-Richtlinien des **Starcraft**-Entwicklers heißt es hierzu:

»Ihr Web-Browser oder ihre Client-Software [also das Battlenet] überträgt geographische Daten, Informationen über Ihren Computer [...] und Daten zur Nutzung unserer Produkte und Dienstleistungen (z.B. Zeitpunkt von Login und Logout) an Blizzard.«

Im Klartext heißt das: Diese Daten werden laut Blizzard nur für »Statistiken über die Community« erhoben. Das ist nichts Ungewöhnliches, fast jede Website sammelt von ihren Besuchern ähnliche Informationen. Blizzard verspricht, persönliche Daten niemals ohne Ihr Einverständnis an Dritte weiterzugeben. Dennoch könnte der Battlenet-Betreiber ein komplettes Nutzerprofil von Ihnen erstellen, indem er Ihre Spielstatistiken mit Ihrem Namen und Ihrer Anschrift in Verbindung bringt. Ein Schritt hin zum gläsernen Spieler.

Keine Persönlichkeitsrechte

Privatsphäre war gestern, denn Blizzard sichert sich die Rechte an allen Inhalten, die Sie auf das Battlenet hochladen. Dazu zählen unter anderem mit dem **Starcraft 2**-Editor gebastelte Karten sowie Charakterportraits für Ihre Profseite. Weiterhin heißt es in den Nutzungsbedingungen:

»[...] als „Inhalt“ gelten auch Chat-Nachrichten. Hiermit gewähren Sie Blizzard eine unbefristete, unwiderrufliche, weltweite, kostenlose, nicht ausschließliche Lizenz [...], die Blizzard dazu berechtigt, derartige Inhalte (auch in abgeänderter Form) sowie daraus abgeleitete Arbeiten zu vervielfältigen, [...] zu verkaufen, [...] oder sie in einen Computerspeicher einzugeben, und solchen Inhalt sowie alle geänderten oder davon abgeleiteten Arbeiten zu nutzen. Soweit die anwendbaren Gesetze dies zulassen, verzichten Sie auf alle Persönlichkeitsrechte, die Sie ggf. in Bezug auf Inhalte haben.«

Im Klartext heißt das: Blizzard kann Ihre Chat-Nachrichten, Bilder, Karten sowie sämtliche weiteren Inhalte speichern und nach Belieben weiterverwerten. Diese Abtretung von Persönlichkeitsrechten ist gängige Praxis bei fast allen Online-Angeboten, zum Beispiel beim Internet-Dienst von Electronic Arts oder beim Kontakt-Netzwerk Facebook.



Das sagt der Anwalt

Stephan Mathé: Wenn Nachrichten persönliche Informationen beinhalten, kann Blizzard nicht einfach nach Belieben darüber verfügen. Das deutsche Recht lässt derartige Eingriffe in die Persönlichkeitsrechte nicht zu. Darüber hinaus sind hier auch die datenschutzrechtlichen Vorschriften zu beachten. Denn Blizzard darf nur erforderliche Daten speichern und muss dem Spieler bei Bedarf Auskunft über die gespeicherten Daten geben.

Erst ab 18

In den Nutzungsbedingungen des Battlenet verbirgt sich eine unscheinbare, aber interessante Klausel:

»Zum Anlegen eines Accounts für den Service müssen Sie [...] in Ihrem Wohnsitzland volljährig sein.«

Im Klartext heißt das: Laut Blizzard dürfen Sie die generalüberholte Online-Plattform erst ab 18 Jahren nutzen, selbst wenn **Starcraft 2** in Deutschland ab 12 Jahren freigegeben wird. Minderjährige können die Echtzeit-Hatz also streng genommen nicht spielen – es sei denn, ihre Eltern eröffnen das Battlenet-Konto für sie. Absurd.

Die neuen Funktionen

Dass das neue Battlenet ein zentraler Bestandteil von **Starcraft 2** ist, schlägt sich schon im Hauptmenü nieder. Dort zeigt das Echtzeit-Strategiespiel nämlich an, welche Ihrer Freunde online sind, sodass Sie gleich mit ihnen chatten können. Nachrichtenfenster lassen sich beliebig vergrößern und verschieben, damit sie nichts Wichtiges verdecken (was sie natürlich trotzdem tun, aber Sie sind ja eh mit Plaudern beschäftigt). Neben Text-Botschaften bietet **Starcraft 2** auch einen integrierten Sprach-Chat. Gespräche sind selbst dann möglich, wenn Ihre Kumpels gerade mitten in einem laufenden Match stecken. Denn auch während einer Partie haben Sie Zugriff auf Ihre Freundesliste. Im Hauptmenü dürfen Sie zudem Gruppen bilden, mit denen Sie dann von Partie zu Partie ziehen.

Direkt im **Hauptmenü** sehen wir die Freundesliste ①, unsere Chatfenster ②, unsere aktuelle Gruppe ③ sowie das Gruppen-Chatfenster ④.



Ranglisten und Matchmaking



Wie das alte Battlenet bietet auch das neue umfangreiche Statistiken und Ranglisten. Um in eine Liga einzusteigen, müssen Sie zunächst zehn Platzierungspartien absolvieren – entweder alleine oder im Team. Erfolgreiche Spieler und Mannschaften häufen Punkte an und steigen so nach und nach in fünf Spielklassen auf (Bronze, Kupfer, Silber, Gold, Platin). Falls Sie eine Weile nicht gespielt haben, sammeln Sie durch Siege Bonuszähler und können so wieder zu Ihren Freunden aufschließen.

Bei Zufallspartien versucht **Starcraft 2**, Ihnen gleichstarke Gegner zuzuweisen – angeblich, indem es Ihre Spielweise analysiert. Im Betatest war davon jedoch nichts zu spüren; wir traten auch gegen stärkere und schwächere Rivalen an. Außerdem durften wir pro Battlenet-Konto nur ein einziges Spielerprofil erstellen. Wer **Starcraft 2** mit dem kleinen Bruder teilen möchte, teilt also auch dessen Statistiken. Ob das gut oder schlecht ist, hängt von den Fähigkeiten des kleinen Bruders ab.

Auch die **Statistiken** einzelner Spieler können Sie sich ansehen.



Die Replay-Funktion

Starcraft 2 speichert automatisch alle Partien, die Sie in den letzten 30 Tagen absolviert haben. Die Matches können Sie dann in mehreren Tempostufen anschauen und bei Bedarf zurückspulen. Überdies lassen sich umfassende Statistiken einblenden, etwa wie viele Rohstoffe die Spieler gerade angehäuft haben. Die Replay-Funktion eignet sich damit ideal, um gegnerische Taktiken und eigene Fehler zu analysieren.

Eine Plattform für alle

Blizzard wird neben **Starcraft 2** auch **World of Warcraft** und **Diablo 3** mit dem neuen Battlenet verknüpfen. So können Sie sogar spielübergreifend mit Ihren Freunden chatten. Zum Beispiel fragen Sie während einer **Starcraft**-Schlacht Ihren **Warcraft**-Gildenkumpel, ob er nachher Zeit für einen Hogger-Raid hat. Überdies wird Blizzard das Battlenet voraussichtlich zur Verkaufsplattform à la Steam erweitern. In den Nutzungsbedingungen verbirgt sich schon jetzt ein Hinweis darauf:

»Im Blizzard Online-Store, auf den Sie über [das Battlenet] zugreifen können, haben Sie ggf. die Möglichkeit, interaktive Softwareprodukte von Blizzard, die zusammen mit dem Service [...] verwendet werden können, herunterzuladen und zu erwerben.«

Im Klartext heißt das: Über das Battlenet und den eingebauten Online-Shop werden Sie eines Tages Spiele und Addons kaufen können. Wer weiß, vielleicht erscheinen die nächsten **Starcraft 2**-Episoden ja bereits ausschließlich als Downloads.

Battlenet soll **Starcraft 2**, **World of Warcraft** und **Diablo 3** (von links) verbinden.

