

Starcraft 2

Wings of Liberty

Mit einer hervorragenden Kampagne reicht Starcraft 2 fast an Warcraft 3 heran. Von Michael Graf



Genre: Echtzeit-Strategie Publisher: Activision Blizzard Entwickler: Blizzards (World of Warcraft: Wrath of the Lich King, GameStar 02/09: 89 Punkte)
Termin: 27.7.2010 Spieler: 1-8 Sprache: Deutsch, 6 weitere zum Download Preis: ca. 60 Euro

GameStar.de: Quicklink: 5130 Auf DVD: Video, Trailer und Technik Check

Battlenet-Zwang

Wer **Starcraft 2** spielen möchte, muss zunächst ein Benutzerkonto bei Blizzards Online-Plattform Battlenet anlegen und den Echtzeit-Hit dort online registrieren. Dabei wird die Seriennummer mit Ihrem Account verschmolzen, sodass Sie das Spiel nicht mehr weiterverkaufen können. Die Kampagne lässt sich nach der Registrierung auch ohne Internet-Verbindung starten, Mehrspieler-Partien laufen ausschließlich über das Battlenet.



Als Blizzard 1996 das erste **Starcraft** ankündigte, witzelte die Presse, es sehe aus wie »Orcs im Weltraum«. Denn die

Urversion des Echtzeit-Titels glich ihrem indirekten Vorgänger **Warcraft 2** wie ein Zerg-Ei dem anderen. Wir wollen diese Tradition wieder aufleben lassen: Auch **Starcraft 2** erinnert an »Orcs im Weltraum«, weil wir beim Test immer wieder an **Warcraft 3** denken müssen. Nun allerdings im positiven Sinne: Wie ihr Fantasy-Ahne verknüpft

die erste **Starcraft 2**-Episode **Wings of Liberty** originelle Missionsideen mit einer erstklassig erzählten Geschichte. Damit bietet Blizzards Weltraum-Epos den besten Solo-Feldzug seit Jahren, auch wenn **Warcraft 3** einen Tick besser war.

Kritik an **Starcraft 2** ist allerdings Kritik auf hohem Niveau. Blizzard hat erneut ein Meisterwerk geschaffen, dessen Inszenierung Maßstäbe setzt. Insbesondere dank der filmhaften Zwischensequenzen, einem Novum im Strategiegenre. Dieses Lob gilt wohlgernekt nur für die

Raynor (rechts) plaudert mit Matt, dem Kapitän der Hyperion. Solche **filmhaften Zwischensequenzen** erzählen die Handlung von Starcraft 2.



Danke, Blizzard!

Christian Schmidt
Stellv. Chefredakteur
christian@gamestar.de

Starcraft 2 ist ein fulminantes Bekenntnis zum PC, ein Schmuckstück in unserer Krone. Blizzards neues Werk ist ja nicht nur deshalb etwas Besonderes, weil es tolle Inszenierung mit großer Komplexität verbindet. Man darf darüber hinaus den Hut ziehen davor, wie Blizzard das Gesamtpaket veredelt: mit dem Battlenet als gut geölter Verbindungsplattform, mit dem Editor als Herausforderung an jeden Fan, mit einer Protoss-Minikampagne, die andere Firmen als DLC verkaufen würden. Man muss Starcraft 2 nicht spielen, man muss es nicht mal mögen, aber über eines sollte man doch froh sein: dass es dieses Spiel gibt.



Unsere **terranische Streitmacht** überrennt einen Stützpunkt der Zerg. In solchen Großschlachten kann es stören, dass die Kamera so nah am Geschehen hängt.

Die **Forschungsschiffe** schalten wir durch – wie passend – Forschung frei. Mit den trägen Wissenschaftspöten können wir beschädigte Vehikel reparieren.

Der extraschwere Kreuzer »**Jackson's Revenge**« ist eine Söldnereinheit. Solche starken Elitetruppen heuern Sie zwischen Einsätzen mit Missionserlösen an, damit Sie sie auf dem Schlachtfeld gegen Rohstoff-Bezahlung bauen dürfen.

Unsere unsichtbaren **Banshee-Bomber** eskortieren wir mit Viking-Jägern (links), die sich in MG-Mechs verwandeln können. Wir hätten sie aber auch mit ebenfalls tarnfähigen Raumjägern begleiten können – ein Beleg für die taktische Vielfalt.

+ Stärken

- + exzellente Inszenierung
- + dichte Atmosphäre
- + sehr gutes Missionsdesign

- Schwächen

- anfangs lahme Geschichte
- fast ausschließlich Terraner spielbar
- angestaubte Grafik

Erzählweise. Die eigentliche Handlung plätschert anfangs unmotiviert dahin und strotzt zudem vor Klischees. Der Held Jim Raynor etwa passt als alternder Weltraum-Cowboy prima ins Abziehbildchen-Album. Zugegeben, auch **Warcraft 3** war eine Ansammlung von Fantasy-Stereotypen, doch seine Story fesselte von Anfang an. Die Geschichte von **Starcraft 2** nimmt erst im zweiten Spieldrittel Fahrt auf, also nach rund sechs Stunden. Dann taucht nämlich eine neue Bedrohung auf, und auch Raynors Guerillakrieg gegen die terranische Liga gewinnt an Tempo, Überraschungen inklusive. Erst das schön inszenierte, aber offene Ende enttäuscht wieder. **Warcraft 3** wirkte runder.

Und innovativer. Denn es mangelt **Starcraft 2** an weltbewegenden Neuerungen,

zumal sich auch wieder die altbekannten Völker bekriegen: die Terraner, der insektoide Zerg-Schwarm sowie die hochtechnisierten Protoss. Auf dem Schlachtfeld fühlt sich **Wings of Liberty** fast genau wie der Vorgänger an: In vielen Missionen bauen Sie dieselben Basisgebäude (Kasernen, Fabriken etc.), ernten dieselben Rohstoffe (Kristalle und Gas) und schlagen Schlachten, in denen die Kamera wie früher recht nah am Geschehen hängt.

Leider erinnern auch die Computergegner an den Vorgänger, denn statt origineller Manöver fahren sie stupide Skriptangriffe. Auf höheren Schwierigkeitsgraden werden die zwar heftiger, aber nicht intelligenter. Wohlgemerkt nur in der Kampagne, in Skirmish-Partien zählen die raffinierten Feinde zu den

klügsten, die das Genre je hervorgebracht hat. Wie die Knebel-KI entspringt auch die Neuerungsarmut der bewussten Design-Entscheidung, in der Kampagne das alte **Starcraft**-Flair beizubehalten. Diese konservative Strategie wird nachvollziehbarer, wenn man sich erinnert, dass unlängst **C&C 4** durch radikale Innovation ins Verderben stürzte.

Immerhin bietet **Starcraft 2** eine für Blizzard-Verhältnisse neuartige Kampagne: Als interaktives Hauptmenü dient Jim Raynors Raumkreuzer Hyperion. Dort kaufen Sie Upgrades für Ihre Einheiten und lassen neue Technologien erforschen. Außerdem wählen Sie die nächste Mission aus mehreren Alternativen. Das ändert zwar den Handlungsverlauf nicht, Sie können nur optionale Einsätze über-



Star Commander

Stefan Dworschak
Trainee
stefan@gamestar.de

Die Kampagne von Starcraft 2 ist nicht perfekt. Manche Missionen sind »nur« gut, ohne besonders zu packen oder zu fordern, und der normale Schwierigkeitsgrad erfordert nur Minimaltaktik. Dafür bietet die Kampagne viel Abwechslung, und die Inszenierung sucht in der Echtzeit-Strategie ihresgleichen. Das zeigt aber auch, wie wenig sich PC-Spiele weiterentwickelt haben. Schließlich bot Wing Commander 3 bereits 1994 ähnlich cineastische Unterhaltung.



Der Überflieger

Michael Graf
Redakteur
micha@gamestar.de

Starcraft 2 ist das beste Echtzeit-Strategiespiel seit Jahren, seit Warcraft 3. Das verdankt Wings of Liberty vor allem seiner perfekten Atmosphäre: Ich bin stets motiviert, Raynors Feldzug fortzuführen, auch wenn die Handlung anfangs lahmt. Weil die taktische Vielfalt zumindest auf den hohen Schwierigkeitsgraden zu unterhaltsamen Schlachten führt, lege ich Starcraft 2 jedem ans Herz, der dem Genre auch nur eine Zerglingsportion Spaß abringen kann.

springen. Trotzdem weht so ein Hauch von Freiheit durch Wings of Liberty. Die Upgrades und die Forschung wiederum steigern die taktische Vielfalt enorm, weil Sie damit zusätzliche Truppentypen freischalten. Diese Abwechslung tröstet auch darüber hinweg, dass Sie in Wings of Liberty fast ausschließlich die Terraner befehlen. Die Protoss stehen nur in einem vier Missionen kurzen, jedoch klasse inszenierten Kampagnenzweig unter Ihrem Kommando; die Zerg dürfen Sie nicht steuern. Das behält sich Blizzard für die beiden Folgeepisoden vor.

Am eigentlichen Schlachtgeschehen ändern aber auch die Upgrades und die Forschung nichts: Das zweite Starcraft spielt sich wie das erste, wie ein zwölfjähriger Echtzeit-Dinosaurier. Gut so! Denn das erste Starcraft ist ein Klassiker, ein Genre-Meilenstein mit vorbildlicher Taktiktiefe. Diese Stärke erbt die Fortsetzung: Jede Einheit ist nützlich, man muss sie nur richtig einsetzen. Im Vergleich zu **Warcraft 3** ist **Starcraft 2** dennoch ein Schritt zurück, denn das Fantasy-Spiel war vor allem dank seiner innovativen Rollenspiel-Elemente eine Bereicherung für das Genre. **Starcraft 2** bleibt in seinen Spielkonzepten konventionell, poliert sie dafür aber bis nah an die Perfektion.

Außerdem verpackt Blizzards Neuling sein in Ehren ergrautes Spielprinzip in erstklassige Missionen. Zwar bestreiten Sie anfangs teils lahme Aufträge, doch diese Fingerübungen werden bald von spritzigen Einsätzen abgelöst, deren Gros mit originellen Ideen im Spielgedächtnis haften bleibt. Über eine Karte etwa rollt eine tödlich-träge Feuerwalze. Um ihr zu entkommen, müssen Sie mit Ihren flugfähigen Gebäuden ständig abheben und umziehen – während Sie gleichzeitig Protoss-Fanatiker bekämpfen.

Auf dem normalen Schwierigkeitsgrad (dem zweiten von vier) spielt überlegtes Vorgehen jedoch keine große Rolle, es reicht, wenn Sie einfach nur große Armeen ausheben. Dadurch verpufft die Bedeutung von Forschung und Upgrades. Das ist ein Entgegenkommen für Starcraft-Neulinge, die Blizzard mit einer flachen Lernkurve und klaren Erklärungen an die Hand nimmt – für ein so komplexes Spiel hält **Starcraft 2** die Einstiegshürden vorbildlich niedrig. Echtzeit-Veteranen sollten gleich auf der dritten oder der knüppelhaften vierten Anspruchsstufe einsteigen, auf der Sie der

Gegen wen Sie in der Abschlussmission des **Protoss-Feldzugs** kämpfen, verraten wir nicht. Sagen wir einfach: Im Starcraft-Universum gibt es mehr als nur Terraner, Protoss und Zerg.



feindlichen Übermacht nur mit Köpfchen Herr werden. Genau wie in **Warcraft 3** – aber wir wollen nicht schon wieder mit »Orcs im Weltraum« anfangen. **GR**

TERMIN 27.7.2010 PREIS 60 Euro USK ab 12 Jahren

Starcraft 2 Wings of Liberty

Echtzeit-Strategie

Publisher Activision Blizzard
Entwickler Blizzard
Sprache Deutsch, 6 weitere zum Download
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 28 Seiten Handbuch
Kopierschutz Aktivierung

GENRE-CHECK STRATEGIE

»Trotz der anfangs gemächlichen Handlung motiviert die grandiose Inszenierung durchgehend.«

SPASS	EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
SZENARIO	realistisch		fiktiv
MASSTAB	lokal		global
SPIELSTIL	Aufbau		Kampf
EINHEITEN	Individuen		Masse
HANDLUNG	einfach		komplex

GRAFIK

- detaillierte Einheiten und Gebäude
- stimmiger Stil
- ansehnliche Effekte
- flüssige Animationen
- generelle Polygonarmut

SOUND

- knackige 7.1-Kulisse
- passender Soundtrack
- Einheitensprüche
- gute deutsche Sprecher ...
- ... teils unpassend gewählt

BALANCE

- vorbildlich einsteigerfreundlich
- alle Einheiten und Spezialfähigkeiten nützlich
- auf »normal« zu untaktisch

ATMOSPHERE

- stimmungsvolles Raumschiffs-Menü
- Dialoge unterfüttern Handlung und Charaktere
- unterhaltsame Schlachten

BEDIENUNG

- generell hervorragende, eingängige Bedienung
- umschaltbare Hotkey-Schemata
- Kamera zu nah dran

UMFANG

- lange Hauptkampagne
- packender Protoss-Feldzug
- viele Einheiten und Upgrades
- funktionsgewaltiger Editor

MISSIONSDSIGN

- viele originelle Ideen
- sinnvolle Nebenziele
- Wahl zwischen Alternativmissionen
- selten wechselnde Ziele

KI

- Gegner nutzen Spezialtalente
- im Skirmish genial ...
- ... im Feldzug Skriptangriffe statt origineller Manöver
- Wegfindung hakt

EINHEITEN

- jede Einheit hat individuelle Stärken und Schwächen
- viele taktische Möglichkeiten
- sinnvolle Upgrades
- fast nur Terraner spielbar

KAMPAGNE

- Vielfalt dank Missionswahl, Forschung, Upgrades und Soldnern
- packende Handlung ...
- ... die lahm beginnt
- schwaches Ende

