

Starcraft 2

Multiplayer

Blizzard setzt Maßstäbe in Sachen Tempo und Taktik-tiefe. Was Einsteiger überfordern kann. Von Michael Graf



Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Blizzard (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: 6943 Auf DVD: Video und Trailer

Kein Wort fasst den Multiplayer-Modus von **Starcraft 2** treffender zusammen als »Stress«. Wer sich in die Völkerschlacht stürzt, steht ständig unter Hochdruck, denn Blizzard hat das Spieltempo nochmals verschärft: Wer zu lange im Stützpunkt hockt, hat schon verloren. Falls Sie Hektik scheuen, sollten Sie sich vom Battlenet fernhalten, auch wenn Sie dann etwas verpassen. Nämlich das beste Multiplayer-Strategiespiel.



Einzigartig

René Heuser
Online-Redakteur
rene@gamestar.de

Es ist einfach, in **Starcraft 2** einzusteigen, aber es dauert Monate oder gar Jahre, es perfekt zu beherrschen. Der Mehrspieler-Modus bietet so viel taktische Tiefe, wie ich sie zuletzt in **Warcraft 3** oder **Company of Heroes** gesehen habe. Unentwegt entdecke ich neue Tricks und Taktiken. Dieses ständige Lernen und Verbessern, gepaart mit der permanenten Herausforderung durch das Matchmaking, machen **Starcraft 2** zum aktuell besten Multiplayer-Strategiespiel.

Apropos Battlenet: Der Mehrspieler-Modus von **Starcraft 2** basiert komplett auf Blizzards generalüberholtem Online-Dienst, ein Netzwerk-Modus fehlt. Wir vermissen ihn aber nicht allzu sehr, denn das Battlenet entpuppt sich als komfortabelste und stabilste Multiplayer-Plattform der PC-Geschichte. Als Glanzlicht kristallisiert sich das nahezu perfekte Matchmaking heraus; **Starcraft 2** analysiert sogar Ihre Spielweise, um passende Gegner zu finden. Dabei reagiert das System auch auf Formschwankungen, bei Siegesserien lost es Ihnen allmählich stärkere Gegner zu. Durch Erfolge sammeln Sie Ranglisten-Punkte, mit denen Sie Ihren Tabellenplatz verbessern und in höhere Klassen aufsteigen – ein wichtiger Motivationsmotor. Allerdings hat das Battlenet auch einige Schwächen. Zum Beispiel fehlt eine allgemeine Chat-Lobby, und auch die Clan-Unterstützung ist mangelhaft, **Starcraft 2** erlaubt nicht mal Teamkürzel vor den Spielernamen.

Das eigentliche Spiel profitiert von der vorbildlichen Balance: Jede Einheit ist nützlich, kein Volk übermächtig. Die grundverschiedenen Truppentypen der Terraner, Protoss und Zerg ermöglichen

unzählige Taktiken. Denn jede Einheit hat Stärken sowie Schwächen und eignet sich entsprechend mehr oder weniger gut gegen bestimmte Feinde. Perfekt fällt die Balance aber nicht aus, Massenangriffe mit einem Truppentyp sind derzeit sehr effektiv, auch wenn sie sich natürlich mit Horden der entsprechenden Gegeneinheit kontern lassen. Das bringt uns zurück zur Aufklärung. Sie müssen die Taktik des Gegners frühzeitig erkennen, um sie aushebeln zu können. Idealerweise sollten Sie schon am Aufbau der Feindbasis erkennen, welche Einheiten Ihr Rivale plant. Eigene Arbeiter als Scouts auszuschicken und gleichzeitig die eigene Basis aufzubauen, kann Einsteiger allerdings überfordern.

Mit einigen Taktiken lassen sich Gegner zudem leicht überrumpeln. Die Protoss etwa können ihre Rivalen gleich in der Frühphase der Partie mit Photonenkanonen einmauern, die Zerg spucken mit eingegrabenen Verseuchern infizierte Marines in die Feindbasis. Blizzard nennt das »Risikotaktiken«, weil der Angreifer damit rechnen muss, bei einem Konter im Nachteil zu sein. In der Praxis erweisen sich diese Kriegeslisten trotzdem als ver-



Massenangriffe sind sehr effektiv, unsere über 50 Mutaliskis zerlegen die Schweren Kreuzer im Flügelumdrehen.



Das neue Battlenet ist die derzeit beste Multiplayer-Plattform.

Unsere Protoss haben die Verteidiger links mit einem **Mutterschiffs-Vortex** eingesaugt, damit unsere Phasengleiter ungestört die Raketen Türme zerlegen können.



lockend, weil sie leicht auszuführen und oft erfolgreich sind. Natürlich lassen sie sich abwehren, wenn man sie rechtzeitig aufklärt. Unterm Strich gibt es somit für jede Taktik ein Gegenmittel, man muss es nur früh genug ergreifen.

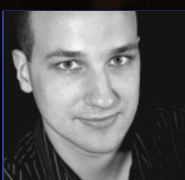
Starcraft 2 beschränkt sich auf einen Spielmodus, nämlich Deathmatches oder Team-Deathmatches für bis zu acht Spieler. Innerhalb dieser Grenzen hat Blizzard jedoch optimale Karten entworfen, jede Arena erfordert andere Taktiken. Zudem bieten die Kampfplätze mehr Vielfalt als im Vorgänger, auch dank der neuen Landschaftselemente: Observatorien leuchten den Kriegsnebel; Pflanzenreihen verbergen Tuppen; zerstörbare Felsen verstopfen Schleichwege. Auch das Terrain selbst spielt eine größere Rolle. Denn Rächer, Hetzer und Kolosse überwinden Klippen locker, was Überraschungsangriffe erleichtert. Gleiches gilt für die neuen Transportmethoden: Mit dem Warptor-Teleport der Protoss und dem Nydus-Wurm der Zerg lassen sich in Windeseile Truppen ans andere Ende der Karte schicken. Sich im Stützpunkt einzumauern, ist daher noch schwieriger geworden, was zum hohen Tempo beiträgt.



Die Referenz

Michael Graf
Redakteur
micha@gamestar.de

Starcraft 2 lässt mir keine Ruhepause, und dafür liebe ich es. Denn das Tempo und die Taktiktiefe verschmelzen zum munterfordernden Schlachtenzirkus, der mit dem Battlenet auf der besten Online-Plattform fußt. Was fehlt da noch zur Perfektion? Nun, auch wenn die Balance bereits besser ausfällt als in den meisten Rivalen, wird Blizzard sicher noch daran feilen. Was nichts daran ändert, dass Starcraft 2 die neue Referenz der Multiplayer-Strategie ist.



Blitz-Schach

Nico Gutmann
Trainee
nico@gamestar.de

Die vermeintliche Altbackenheit stört mich nicht im Geringsten. Für mich ist Starcraft 2 wie Schach: Der klügere Taktiker erarbeitet sich Vorteile, Fehler werden bestraft, die Konsequenzen sind immer nachvollziehbar. Überladene, realistische Funktionen stören da nur: Treffen zwei Einheiten aufeinander, gewinnt die stärkere und nicht die, die in Deckung geht oder von hinten attackiert. Gerade die Einfachheit ist es, die Blizzard-Strategiespiele zu den besten macht.

Zudem erfordert **Starcraft 2** viel Mikromanagement. Die recht nahe Kameraperspektive etwa ist so an die Waffenreichweiten angepasst, dass Sie oft scrollen müssen. Und Gruppen aus mehreren Truppentypen formieren sich nicht. Diese Komfortmängel hat Blizzard bewusst vom Vorgänger übernommen, weil sie zum Stressfaktor und damit zum Anspruch beitragen. Immerhin gibt es zwei neue Annehmlichkeiten: Arbeiter können automatisch mit der Rohstoff-ernte beginnen, und Sie dürfen beliebig viele Einheiten und Gebäude anwählen. Unterm Strich ist die Bedienung ideal auf Multiplayer-Matches zugeschnitten – mit einer Ausnahme: Im Getümmel geht trotz der an sich gut unterscheidbaren Einheiten der Überblick flöten.

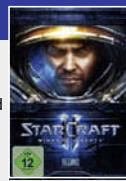
Um den hohen Anspruch ein wenig zu lindern, führt **Starcraft 2** Neulinge behutsam an Battlenet-Matches heran. So können Sie die Einheiten der drei Völker in neun hilfreichen Einzelspieler-Szenarios kennenlernen. Außerdem dürfen Sie zum Online-Karrierestart 50 Partien in einer separaten Übungsliga absolvieren – eine sehr gute Idee. Stressbewältigung will schließlich erst mal gelernt sein. **GR**

TERMIN 27.07.2010 PREIS 60 Euro USK ab 12 Jahren

Starcraft 2

Echtzeit-Strategie

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



MULTIPLAYER

SPIELMODI Deathmatch (8) **SPIELTYPEN** Internet **DEDICATED SERVER** Nein
SERVERSUCHE Battlenet **MULTIPLAYER-SPASS** 200 Stunden

»Das hohe Spieltempo und der taktische Tiefgang suchen im Echtzeit-Genre ihresgleichen. Ärgerlich nur, dass es keinen Netzwerk-Modus gibt.«

GRAFIK

gut unterscheidbare Einheiten + stimmiger Stil
ansehnliche Effekte + flüssige Animationen
generelle Polygonarmut

8/10

SOUND

knackige 7.1-Kulisse + Einheiten sprüche
gute deutsche Sprecher + passender Soundtrack ...
... aber nicht orchestral

9/10

BALANCE

die beste Einheitenbalance des Genres
Szenarien und Übungsliga als Training
bestimmte Taktiken sehr schwer zu kontern

9/10

ATMOSPHÄRE

enorm schnelle, taktisch fordernde, spannende und unterhaltsame Schlachten
Erfolge als zusätzlicher Ansporn

10/10

BEDIENUNG

generell hervorragende, eingängige Bedienung
Battlenet als komfortable Online-Plattform
unübersichtliche Truppenhaufen

9/10

UMFANG

drei vollwertige Völker + 61 Karten
funktionsgewaltiger Level-Editor
kein Netzwerk-Modus

9/10

KARTENDESIGN

Terrain generell wichtiger als im Vorgänger
mehr Landschaftselemente
je nach Karte andere Taktiken notwendig

10/10

TEAMWORK

Fähigkeiten der Völker lassen sich kombinieren
in Teamspielen läuft ohne taktische Absprachen nichts
starke KI-Gegner als Füllmaterial

10/10

EINHEITEN

jede Einheit hat individuelle Stärken und Schwächen
zahllose taktische Möglichkeiten dank vielfältiger Fähigkeiten und Upgrades

10/10

ENDLOSSPIEL

motivierende Ranglisten-Matches
neue Taktiken erzeugen ständig neue Herausforderungen
nur ein Spielmodus (Deathmatch)

8/10

