Kerrigan kämpft in jeder Mission als **Helden-Einheit** mit, deren Spezialfähigkeiten Sie mit dem »Battle Focus« bestimmen, also dem Kampfmodus, in dem sie antritt.

Starcraft 2
Heart of the Swarm

Dass die zweite Episode von Starcraft 2 Heart of the Swarm heißt und die Zerg behandelt, ist seit Jahren klar. Nun hat Blizzard endlich Details verraten. Von Micheal Graf

Erfüllte Nebenaufgaben bringen Mutagene, mit denen Sie Einheiten-Upgrades kaufen, etwa für diese **Berstlinge**.

Angeschaut

Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **Activision Blizzard**
Entwickler: **Blizzard (Starcraft 2: Wings of Liberty, GS 10/10: 90 Punkte)**
Termin: **1. Quartal 2012** Status: **zu 60 % fertig**

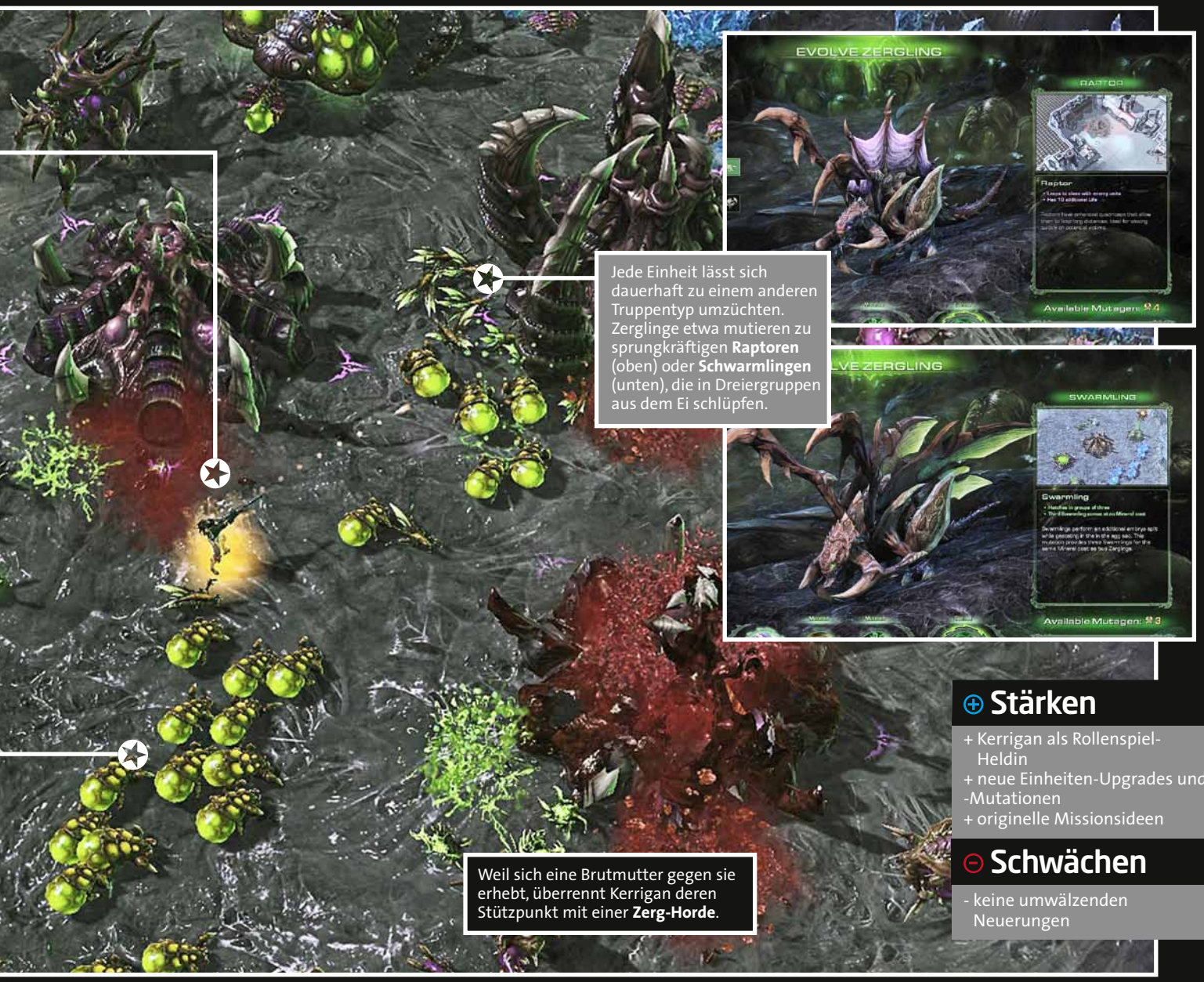
GameStar.de/Quicklink/7454 | Auf DVD: Video-Special

Wer **Starcraft 2: Wings of Liberty** noch nicht gespielt hat – und solche Leute soll's ja geben –, wird bei den ersten Bildern des Folgekapitels **Heart of the Swarm** erst mal stutzen. Denn die zeigen Kerrigan, die Königin der Zerg, nicht mehr als Monsterbraut, sondern als normale Frau (abgesehen von der grünlichen Haut und den Stachelhaaren). Was geschehen ist? Wir wollen nicht zu viel verraten, sagen wir einfach: Kerrigan hat sich verändert, den Zerg-Schwarm beherrscht sie aber immer noch. Oder zumindest einen Teil davon, denn die einstige Alien-Horde ist zerstreut und zerstritten. Also übernehmen Sie in **Heart of the Swarm** die Rolle der Ex-Königin und gehen auf Galaxistour, um die Zerg wieder zu vereinen, sich am terranischen Diktator Arcturus Mengsk zu rächen – und eine andere, viel größere Bedrohung aufzuhalten. **Heart of the Swarm** wird dabei kein eigenständiges Spiel, sondern ein Addon, das **Wings of Liberty** voraussetzt. Der Preis dürfte sich in Blizzard-üblichen Dimensionen bewegen, das **World of Warcraft**-Addon **Cataclysm** etwa schlug mit 35 Euro zu Buche.

Zum Beginn von **Heart of the Swarm** entwischt Kerrigan aus terranischer Gefangenschaft, verfolgt von ihrem Ex-Freund, dem Freiheitskämpfer Jim Raynor, und der Geister-Agentin Nova. Die ersten Zerg kommandiert Kerrigan allerdings erst im fünften oder sechsten Einsatz. Die Anfangsmissionen dürften Kerrigans Flucht behandeln und linear verlaufen. Erst danach wird sich

Beispiel-Mission »War of the Brood«

Die Brutmutter Za'gara (Kreis) rebelliert gegen Kerrigan. Um sie aufzuhalten, muss die Zerg-Königin 100 Alien-Eier (Mitte) erobern, bevor dies Za'gara gelingt. So züchtet sie eine riesige Armee (rechts), mit der sie Za'gara überrennt.



Jede Einheit lässt sich dauerhaft zu einem anderen Truppentyp umzüchten. Zerglinge etwa mutieren zu sprungkräftigen **Raptoren** (oben) oder **Schwarmlingen** (unten), die in Dreiergruppen aus dem Ei schlüpfen.

Weil sich eine Brutmutter gegen sie erhebt, überrennt Kerrigan deren Stützpunkt mit einer **Zerg-Horde**.

⊕ Stärken

+ Kerrigan als Rollenspiel-Heldin
+ neue Einheiten-Upgrades und -Mutationen
+ originelle Missionsideen

⊖ Schwächen

- keine umwälzenden Neuerungen

der Feldzug öffnen, sodass Sie wie gehabt die nächste Mission auf einer Sternenkarte wählen können. Als Operationsbasis und Kampagnen-Hauptmenü dient Kerrigans organisches Flaggschiff, die Leviathan.

An Bord des Fleischraumers warten auch Kerrigans neue Helfer, darunter Izsha. Die Ex-Wissenschaftlerin wurde von der Zerg in einen lebenden Computer verwandelt und in die Leviathan verpflanzt. So steht Izsha ihrer ehemaligen Herrin beratend zur Seite, beäugt sie aber auch kritisch. Denn Kerrigan hat nicht nur ihr Aussehen verändert, sondern auch ein Gewissen entwickelt: Sie möchte keine Unschuldigen mehr töten. Da fragt sich Izsha natürlich, ob dieses Menschlein wirklich wieder die Königin der Klingen werden kann, die es einmal war. Als zweiter Begleiter dient Abathur, ein insektoider Schleimbatzen, der sich die genetischen Merkmale anderer Spezies einverleibt und dem Zerg-Schwarm hinzufügt. Seine Aufgabe entspricht folglich der Upgrade-Forschung aus **Wings of Liberty**: Er rüstet die Zerg-Einheiten auf.

Wobei, »Aufrüstung« klingt so technisch, **Heart of the Swarm** dreht sich um Evolution und Mutation. Upgrades bezahlen Sie nicht mehr mit schnödem Geld, stattdessen werfen erfüllte Haupt- und Nebenziele Mutagene ab, die als Währung dienen: Je wertvoller der Fortschritt, desto teurer. Zerglinge etwa lassen sich per »Metabolismusschub« um 33 Prozent beschleunigen. Die »Postmortale Mitose« führt dazu, dass aus jedem erledigten Zergling zwei Brütlinge schlüpfen, bissige Mini-Monster. Die »Schnelle Brut« hat nichts mit Atomkraft-

Beispiel-Mission »Silence their Cries«

Auf dem Eismond Kaldir jagt Kerrigan Yetis (links). Danach stößt sie auf einen Stützpunkt der Protoss (Mitte). Während Schneestürmen hüllen sich die Protoss in spezielle Schutzschilde (rechts) und sind solange wehrlos.

Postmortale Mitose« bedeutet »Zellteilung nach dem Tod«

Vor jeder Mission kann Kerrigan ihre beiden **Berater** Abathur und Izsha konsultieren.

Izsha dienst als lebendes Lexikon und erteilt hilfreiche Ratschläge.

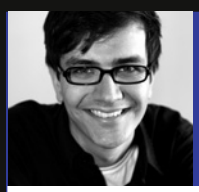
Abathur verwaltet die Evolutionskammer, in der Sie Einheiten-Upgrades kaufen.

werken zu tun, sondern minimiert die Bauzeit, sodass frisch rekrutierte Zerglinge sofort aus dem Ei platzen.

Neue Truppentypen schalten Sie wie gehabt durch absolvierte Missionen frei. Außerdem dürfen Sie jede Kreatur in eine noch mächtigere Einheit umwandeln. Dabei stehen je zwei Alternativen zur Wahl, Zerglinge etwa mutieren zu Schwarmlingen oder zu Raptoren. Schwarmlinge sind eigentlich normale Zerglinge, die allerdings nicht in Zweier-, sondern in Dreiergruppen aus dem Ei schlüpfen. So können Sie noch schneller große Armeen ausheben. Raptoren wiederum haben mehr Lebenspunkte als normale Zerglinge und überwinden rasch die Distanz zu ihren Opfern, indem sie sie anspringen. Das erleichtert Gefechte gegen Fernkämpfer. Wie die Forschung in **Wings of Liberty** lassen sich diese Kreaturen-Upgrades nicht mehr rückgängig machen: einmal mutiert, immer mutiert. So können Sie Ihre Armee abermals an Ihre taktischen Vorlieben anpassen. Blizzard hat überdies angedeutet, dass sich auch die Zerg-Gebäude aufwerten lassen.

Auch Kerrigan selbst wird sich weiterentwickeln, und zwar dank der neuen Rollenspiel-Elemente. So kämpft die Protagonistin in jeder Schlacht als Helden-Einheit mit, die vier Charakterwerte besitzt: Schaden, Rüstung, Lebenspunkte und Spezialwaffen-Energie. Diese Attribute lassen sich durch absolvierte Nebenaufträge steigern, beispielsweise verdient sich die Königin zusätzliche Gesundheitszähler. So wird sie im Kampagnenverlauf immer mächtiger. Ein Inventar hat Kerrigan allerdings nicht, sie sammelt keine Ausrüstung.
Kerrigans Spezialtalente bestimmen Sie mit dem »Battle Focus«: Vor jeder Schlacht legen Sie fest, in welchem Kampfmodus die Dame in die Schlacht zieht, was neben ihren Charakterwerten auch ihre Talente beeinflusst. So profitiert sie im »Spec Ops«-Modus nicht nur von zusätzlicher Spezialwaffen-Energie, sondern auch von fünf individuellen Fähigkeiten. Der »Psionische Schatten« etwa erzeugt ein Kerrigan-Phantom, mit dem sich Gegner ablenken lassen. Im Spielverlauf soll die Königin dann weitere Talente und »Battle Focus«-Modi freischalten. Wir gehen davon aus, dass sich Letztere auch auf das Aussehen der schlanken Heldin auswirken. Schließlich zieht sie anfangs noch mit einem Präzisionsgewehr ins Gefecht, was für eine Alien-Königin auf Dauer wenig standesgemäß wäre. Ebenfalls höchst unschicklich wäre Kerrigans Tod, weswegen sie gar nicht sterben kann: Wenn sie besiegt zu Boden geht, lässt sie sich nach einer kurzen Wartepause unversehrt wiederbeleben.

Die Kampagne von **Heart of the Swarm** soll rund 20 Missionen umfassen, zwei davon hat Blizzard bereits enthüllt. Der Auftrag »War of the Brood« spielt auf der Aschewelt Char, wo die Zerg-Brutmutter Za'gara ihre eigene Schwarm-Filiale eröffnen will. Um das zu verhindern, muss Kerrigan in Za'garas Nest 100 Alien-Eier einsammeln. Das klingt einfach, allerdings versucht Za'gara dasselbe. Ein Wettlauf entbrennt: Wer klaubt zuerst die 100 Eier auf? Wenn Kerrigan Erfolg hat, spendiert ihr das Spiel eine riesige Armee, mit der sie Za'garas Basis problemlos überrennt. Natürlich kann die Zerg-Königin ihre Widersacherin schon zuvor angreifen, was jedoch auf einen harten Kampf hinaus läuft. Denn Za'gara hat Helfer mitgebracht und ist auch selbst nicht gerade wehrlos. Das Wettlauf-Prinzip dieser Mission erinnert an den Stratholme-Einsatz aus **Warcraft 3**, in dem Prinz Arthas 100 Dorfbewohner töten muss, bevor der Dämonenlord Mal'Ganis sie in Zombies verwandelt. Ein Indiz dafür, dass Blizzard auch für **Heart of the Swarm** wieder originelle Missionsideen ausheckt.
Das gilt auch für die zweite Mission »Silence their Cries«: Auf dem Eismond Kaldir jagt Kerrigan eine weitere Brutmutter, die machthungrige Na'fash. Und zwar in einer Eishölle, die nicht nur ein neues Grafikset darstellt, sondern sich auch spielerisch auswirkt: Weil ihre Einheiten allmählich erfrieren, muss Kerrigan schleunigst etwas unternehmen. Abathur gibt den entscheidenden Tipp zum richtigen Vorgehen: Die Zerg-Königin soll die Yetis des Planeten jagen und deren Genmaterial einsammeln. So immunisiert sie ihre Truppen gegen die Kälte. Dann stößt sie auf Na'fashs Überreste: Die Brutmutter wurde von Protoss gemeuchelt, die in der Nähe lagern. Deren Hightech-Streitmacht wäre Kerrigans kleinem Trupp eigentlich haushoch überlegen, hat aber eine Achillesferse: die Kälte. Immer, wenn ein Eissturm über die Karte fegt, müssen die Protoss-Einheiten spezielle Schutzschilde aktivieren, um nicht einzufrieren. So lange sind die Feinde wehr- und bewegungslos, Kerrigan kann sie in diesem Zeitfenster ohne Probleme ausknipsen. Wäre ja auch noch schöner, wenn eine Handvoll dahergelaufener Protoss ihr Comeback verderben würden. GR



Kerrigan ist die Königin!

Michael Graf
Redakteur
micha@gamestar.de

Heart of the Swarm krempelt Starcraft 2 nicht komplett um – muss es aber auch nicht. Für ein Addon gehen der Umfang und die Neuerungen absolut in Ordnung. Dass der Upgrade-Kauf nun Evolution und die Forschung Mutation heißt, macht die motivierende Kampagnenmechanik ja nicht schlechter. Und dass Kerrigan höchstpersönlich in die Schlachten zieht, ist absolut erfreulich, denn Missionen mit Helden-Beteiligung kamen in Wings of Liberty viel zu selten vor. Mit der Handlung sollte sich Blizzard diesmal allerdings mehr Mühe geben, der ersten Episode mangelte es an dramaturgischen Höhepunkten.

 Abathur heißt auch eine mystische Gestalt der Mandäer, einer religiösen Minderheit im Irak und Iran.