



Starcraft 2 Heart of the Swarm

Die erste Erweiterung zu Starcraft 2 lohnt sich nur für Zerg-Fans? Mitnichten! Im Multiplayer-Modus bekommen alle drei Völker neue Verstärkung, die wir auf der Blizzcon ausgiebig ausprobiert haben. Von René Heuser

Angespielt

Genre: Echtzeit-Strategie Publisher: **Blizzard Entertainment** Entwickler: **Blizzard Entertainment (Starcraft 2: Wings of Liberty, GS 10/10: 90 Punkte)**
Termin: **2012/2013** Status: **zu 75 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7454

Auf DVD: Preview-Video

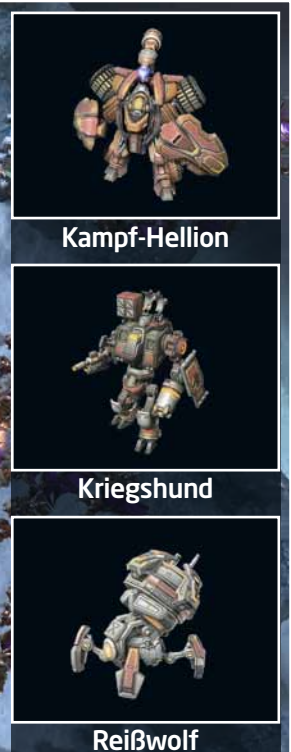
Für **Starcraft 2**-Fans begann die Blizzcon mit einer kleinen Enttäuschung. Zwar gab es zwei von 20 Missionen aus der Einzelspieler-Kampagne der zweiten Episode **Heart of the Swarm** zu sehen. Jedoch hatte Blizzard diese beiden Einsätze bereits vor Monaten vorgestellt. Vorteil für uns: Wir

hatten mehr Zeit für den Mehrspieler-Modus, der auf der Messe erstmals spielbar war. Wie bei der Erweiterung **Broodwar** für das erste **Starcraft** wird **Heart of the Swarm** pro Volk zwei bis drei neue Truppentypen bringen, aber keine zusätzlichen Gebäude.

So bekommen die Terraner den Kriegshund, den Reißwolf und den Kampf-Hellion. Letzte-

rer ersetzt den »alten« Hellion und lässt sich wie der Viking-Jäger in den Kampfpläufer-Modus versetzen. In dieser Form ist der Flammenwerfer stärker gepanzert und richtet mehr Schaden an, dafür sinken seine Reichweite und sein Bewegungstempo. Die Hellions dürften sich so noch besser als frühe Angriffseinheit eignen und nicht mehr ganz so hilflos gegen Schaben und Hetzer sein.

Die **Kriegshunde** **1** richten mit ihren Salven großen Schaden bei den nur leicht gepanzerten Mutalisk an. Gleichzeitig halten die Hellions **2** im Kampfpläufer-Modus die Zerglinge in Schach.



Terraner



Heart of the Swarm soll endlich das lang angekündigte »Arcade« (früher »Marketplace«) bringen. Diese Online-Plattform soll Spielern dabei helfen, von Moddern erstellte Karten leichter zu finden. Zudem soll es für die benutzerdefinierten Karten auch ein Bewertungssystem, Ranglisten und ein Matchmaking geben.

Der Reißwolf ist defensiver ausgerichtet. Die Abweereinheit muss sich erst im Boden vergraben und schädigt dann mit einem starken Flächenangriff alle umliegenden Boden- und Luftziele. Wenn sich eine befreundete Einheit nähert, schaltet sich der Shredder jedoch ab. Zum Schutz der Mineralienlinie ist er also eher nicht geeignet. Mit ihm lassen sich eher abgelegene Wege sichern, etwa zu einer Erweiterungs-Basis.

Klarer ist die Ausrichtung des Kriegshundes: Dieser mittelgroße Mech verfügt über einen Luftangriff mit Flächenschaden und ist damit vortrefflich gegen leichte Lufteinheiten wie etwa Mutalisk, Phönix oder Banshees geeignet. Er besitzt zwar auch eine Kanone gegen Bodenziele, die aber nur gegen mechanische Ziele effektiv ist. Der Nachteil des Kriegshundes besteht darin, dass man für ihn ein Waffenlager errichten muss und er somit erst spät in der Fabrik verfügbar wird.

Leichte Veränderungen sind auch für die Rächer (Lebens-Regeneration), Raumkreuzer (Schubdüsen) und die Ghosts (zeitlich begrenzte Tarnfähigkeit) geplant.

Die Zerg erhalten zwei neue Angriffseinheiten, verlieren aber den Overseer. Für die Aufdeckung von getarnten Einheiten ist künftig die Viper zuständig. Dieser fliegende Unterstützer kann mit der Fähigkeit »Parasitäres Auge« befreundete Einheiten in Detektoren verwandeln, die unsichtbare Feinde aufspüren. Per »Schleier« verschießt er eine Schleimwolke, die Fernkämpfer wie Marines daran hindert, auf Distanz zu feuern, und in Nahkämpfe zwingt. Mit »Verschleppen« zieht die Viper gegnerische oder befreundete Einheiten zu sich heran. Das eignet sich ideal, um angeschlagene Ultralisk aus der Schusslinie zu retten oder Kolosse an der Flucht über Klippen zu hindern.

Der bisherige Anti-Luft-Koloss der Terraner, der Thor, verliert seinen Flak-Angriff und wird zur Supereinheit umgemodelt, man darf nur noch einen davon auf dem Schlachtfeld befähigen. Sein Kaufpreis und seine Bauzeit steigen drastisch an, dafür zerlegen seine Geschützte Tier-1-Armeen in Sekundenschnel-

Die zweite neue Zerg-Einheit, der Schwarmwirt, ist die perfekte Antwort auf verschanzte Terraner oder Protoss. Denn der Wirt kann sich in sicherer Distanz vor einer Basis eingraben und spuckt dann automatisch in regelmäßigen Abständen »Schrecken« aus, kleine Nahkampf-Biester. Die lenken die feindlichen Verteidiger ab, während der Wirt selbst unentdeckt bleibt.

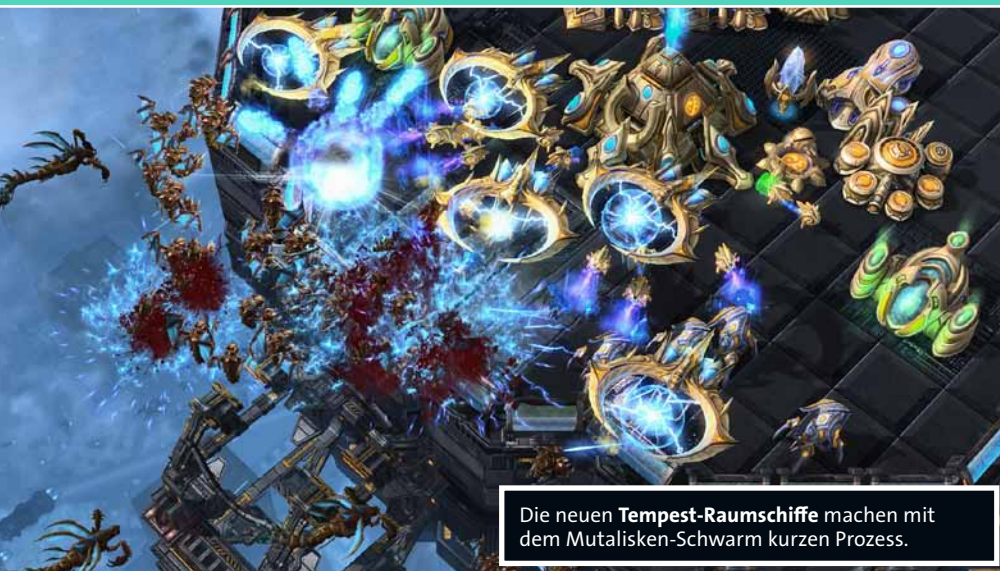
Sollte das alles nicht helfen, dürfen wir künftig unsere Berstlinge auch unterirdisch bewegen. Auch die Ultralisk entdecken ihre Vorliebe fürs Einbuddeln und können dank ihres Upgrades »Untertunneln« künftig unter der Erde zu ihrem Ziel stürmen und es beim Auftauchen kurzzeitig betäuben. Die Luft-Luft-Einheit Schänder darf die Gebäude der Gegner korrumpieren, was nicht nur Schaden anrichtet, sondern auch noch unser Mineralien-Konto füllt. Eine kleinere Verbesserung erfahren auch die Hydralisk: Sobald wir einen Schwarmstock besitzen, können wir ein Upgrade erforschen, dank dem sich die Fernkämpfer auch abseits des Kriecherschleims schneller bewegen.

Zu passive Spieler werden bestraft

Bei unseren Probestritten entpuppten sich die Zerg nun als noch aggressiveres Volk. Eine gemischte Streitmacht aus eingegrabenen Berstlingen, Schwarmwirten und Schaben war gegen Terraner sehr erfolgreich, weil die sich nicht mehr nur auf den Orbital-Scan der Satellitenzentrale verlassen können. Gegen Protoss hingegen ist die Viper sehr von Vorteil, da sie mit der »Schleier«-Fähigkeit schnell große Gruppen von Hetzern ausschalten kann, während unsere Mutalisk im Verbund mit Zerglingen aus sicherer



Die zwei **Vipern** 1 haben die Marines mit ihrer Schleimwolke eingeebelt, damit die nicht auf die anrückenden Schaben feuern können. Gleichzeitig versuchen die Vipern, die Belagerungspanzer aus der Deckung zu ziehen, während sich die **Schwarmwirte** 2 in Position bringen.



Die neuen **Tempest-Raumschiffe** machen mit dem Mutalisk-Schwarm kurzen Prozess.



Gleichgewicht wahren

René Heuser
Online-Redakteur
rene@gamestar.de

Noch ist es zu früh, ein finales Urteil über die Balance und die Praxistauglichkeit der neuen Einheiten zu fällen. Zumal Blizzard bis zum Erscheinen von Heart of the Swarm sicher noch einige Änderungen vornehmen oder gar Einheiten streichen wird. Unterstützer wie die Viper und das Orakel dürften Mikromanagement wieder mehr belohnen und ungewöhnliche Taktiken ermöglichen. Blizzard muss nur aufpassen, dass die neuen Einheiten – gerade bei den Protoss – nicht zu verspielt ausfallen und am Ende auf der Ersatzbank versauern.

Potenzial: Sehr gut

Distanz wüten konnten. Zumal die Kraftfelder der Protektoren dann schnell zum Eigentor werden, wenn die Protoss selbst nicht mehr an die Feinde herankommen.

So positiv wie wir die »neuen« Zerg beurteilen, so skeptisch sehen wir die Veränderungen bei den Protoss. Die High-Tech-Krieger dürfen sich zwar über drei neue Einheiten freuen, verlieren aber dafür auch das Mutterschiff und die Träger, weil beide Einheiten in hochklassigen Matches derzeit selten eine Rolle spielen. Die Rolle der schweren Flieger übernimmt künftig die Tempest. Diese Luft-einheit richtet massiven Flächenschaden bei Flugzielen an und eignet sich damit ideal für den Kampf gegen Mutalisk. Der Bodenangriff ist hingegen eher vernachlässigbar.

Komplett ohne Waffen muss das Protoss-Orakel auskommen. Dieses Schlachtschiff ist ein klassischer Unterstützer mit drei Psi-Fä-

higkeiten: »Vorahnung« ermöglicht den Blick in ein Gebäude, um zu sehen, woran gerade gearbeitet wird – mäßig nützlich. Sinnvoller ist die »Phasenverschiebung«, mit der wir ein Bauwerk zeitweilig deaktivieren. In Kombination mit der »Versiegelung«, die Mineralienfelder unabbaubar macht, kann das Orakel so die Rohstoffproduktion des Feindes komplett unterbrechen und seine Nerven ruinieren. Gleichzeitig erfordert das Fluggerät viel Aufmerksamkeit, da es recht zerbrechlich und nicht gerade billig ausfällt. »Phasenverschiebung« eignet sich aber auch für den Schutz eigener Gebäude oder um Geschütztürme auszuschalten.

Ähnlich ungewöhnlich ist der Replikant. Diese teure Einheit kann sich schnell – und dauerhaft – in jeden beliebigen, sichtbaren Gegner verwandeln. Das lohnt sich erst bei teuren Einheiten wie Belagerungspanzern oder Verseuchern. Zum Ultralisk oder Thor

darf der Replikant nicht mutieren. Wenig nützlich sind die Klon-Experten, wenn der Gegner mit billigen Kämpfern wie Marines und Marodeuren anrückt. Unklar ist noch, ob in der fertigen Version Arbeiter geklont werden können, um Feindgebäude zu bauen.

Ansonsten ändert sich bei den Protoss wenig. Der Nexus erhält zwei neue Fähigkeiten: der »Bogenschild« pflanzt einen Verteidigungsturm auf einem eigenen Gebäude, der vor allem gegen überraschende Luftlande-Angriffe helfen soll. Und dank des »Massenrückrufs« können wir auf der Karte verstreute Einheiten zurück in die Basis beamen. Das ermöglicht einen verlustfreien Rückzug und somit eine zweite Angriffschance. Ob die neuen Einheiten ausreichen, um die aktuelle Schwäche der Protoss gegenüber Zerg und Terranern auszugleichen, wird wohl erst der Betatest zeigen. Wir rechnen jedoch nicht vor dem Sommer 2012 damit. **RH**

Sehr unangenehm: Die **Orakel** ¹ haben die Mineralien versiegelt und eine Gas-Raffinerie in eine andere Dimension verschoben. Das lähmt die feindliche Wirtschaft.



Protoss



Orakel



Replikant



Tempest