

+ Stärken

- + großartige Missionsideen
- + erstklassige Inszenierung
- + spannende Handlung
- + neue Multiplayer-Einheiten

- Schwächen

- Kampagne geradliniger als in Wings of Liberty
- fast ausschließlich Zerg spielbar
- polygonarme Grafik



**GameStar
Gold-Award**

Starcraft 2 Heart of the Swarm

Mit Heart of the Swarm strickt Blizzard ein würdiges Addon zu Starcraft 2, das nicht alle Entwicklerversprechen erfüllt, aber trotzdem überzeugt. Von Michael Graf

Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Blizzard (Starcraft 2: Wings of Liberty, GameStar 10/10: 90 Punkte)**
Termin: **15.3.2013** Spieler: **1-8** Sprache: **Deutsch, Englisch, 9 weitere** Preis: **40 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7454 Auf DVD: Multiplayer-Video

Er rechne damit, dass **Heart of the Swarm** binnen sechs bis neun Monaten erscheine, verlaute die **Starcraft 2**-Entwicklungsleiter Dustin Browder Anfang 2011 auf der Game Developers Conference in San Francisco. Doch die Zerg-Episode ließ auf sich warten, bis zur Ankunft des Schwarms zogen nicht sechs, nicht neun, sondern 24 Monate ins Spielerland – bis Blizzard am 15. März 2013 endlich die Battlenet-Server anwarf. Da fragt man sich natürlich, was mal wieder länger gedauert hat als geplant.

Einerseits gab's das übliche Hin und Her bei den neuen Multiplayer-Einheiten: Das Mutterschiff der Protoss wurde gestrichen, dann wieder eingebaut, der zunächst als Flak angekündigte terranische Kriegshund-Mech erst zum reinen Bodenkämpfer und schließlich zum Cameo-Auftritt in der Kampagne degradiert. Der Shredder der Terraner wandelte sich zur Arachno-Mine, der gestrichene Protoss-Träger kehrte ebenso zurück wie der Overseer der Zerg, dafür darf die neue Viper des Alien-Schwarms Einheiten nicht mehr in Detektoren verwandeln. Und das waren nur einige Details, machen wir's also kurz: Von seinen großen Multiplayer-Plänen hat Blizzard nur einen Teil umgesetzt.

Blizzard hält nicht alle Versprechen

Auch bei der Kampagne ruderten die Kalifornier zurück: Nur noch 20 der angedachten 27 Missionen blieben übrig, Entscheidungen und Alternativeinsätze wie im Vorgängerkapitel **Wings of Liberty** sind Fehlanzeige. Einheiten-Mutationen muss man nicht mehr mit gesammeltem Genmaterial »bezahlen«, sondern bekommt sie einfach gratis. Hat Blizzard **Heart of the Swarm** also kaputt gekürzt oder lediglich Ballast über Bord geworfen? Nachdem die Kampagne des Addons durchgespielt und diverse Multiplayer-Schlachten geschlagen haben, können wir guten Gewissens sagen: Auch wenn's hier und da hakt, feiert die Zerg-Königin Kerrigan eine würdige Krönungsmesse, deren großartiges Mis-

Online-Aktivierung

Als klassisches Addon benötigt **Heart of the Swarm** eine Vollversion von **Wings of Liberty**, zudem möchte es online aktiviert und an ein kostenloses Battlenet-Konto gebunden werden. Der Weiterverkauf fällt damit flach. Dreist: Bei einigen Käufern saugt das Spiel selbst nach der Installation von der DVD noch gigabyteweise Patch-Daten aus dem Netz – Spieler mit langsamer Verbindung starren stundenlang auf den Ladebalken. Kampagne und Skirmish-Schlachten gegen KI-Gegner laufen dann auch im Offline-Modus, Mehrspieler-Gefechte aber ausschließlich über die Battlenet-Server. Ein Netzwerk-Modus fehlt nach wie vor. Gravierende Server-Probleme wie bei **SimCity** oder **Diablo 3** haben wir übrigens nicht erlebt, das Battlenet-Login dauerte abends nur gelegentlich etwas länger. Die Sprache des Spiels lässt sich per Client-Download aus dem Battlenet ändern, neben Deutsch und Englisch stehen neun weitere Länderversionen zur Wahl.

sionsdesign fast an die legendäre **Warcraft 3**-Erweiterung **Frozen Throne** heranreicht.

Die hitzigsten Diskussionen in der GameStar-Redaktion drehen sich daher nicht um Blizzards ursprüngliche Versprechen, sondern um die Handlung von **Heart of the Swarm**: Dieser Charakter sei doch wohl blasser als eine in der Sahara getrocknete Unterhose, jene Story-Wendung vorhersehbarer als das Wetter in Grönland. Und wo eine bestimmte Zwischensequenz-Figur in einer bestimmten Situation an einem bestimmten Ort plötzlich eine Pistole herzaubert – das sei ja mit »absurd« noch wohlwollend umschrieben. Nun ja, stimmt, die Story-Schreiber von Blizzard haben noch immer kein Weltliteratur-Format erreicht. Fragt sich nur: Muss man sich daran stören? Unsere Antwort: Nein! Alleine die Tatsache,

Wenn Kerrigan die Feindbasis mit einer derartigen Zerg-Horde überrennt, kann das Spiel selbst auf flotten Rechnern mal ruckeln.



Den Leviathan hat Kerrigan mit einer Spezialfähigkeit herbeigerufen. Er kann nicht nur mit seinen Tentakeln zuschlagen, sondern Gegner auch betäuben – oder einfach explodieren lassen.

dass man sich bei einem Echtzeit-Strategie-Spiel derart intensiv über Charaktere austauschen (und auch beschweren) kann, ist schon ein großes Kompliment an Blizzard, denn es zeigt, wie viel Liebe in der Erzählung steckt. Wie **Wings of Liberty** bemüht sich **Heart of the Swarm** wenigstens, Charaktere zu zeichnen, statt anonyme Soldaten aufeinander zu hetzen.

Diskutieren Sie doch mal über die Charaktere von **Command & Conquer**, da ist nach einer Minute alles gesagt. Von **Company of Heroes**, **Dawn of War 2** und vielen anderen ganz zu schweigen. **Heart of the Swarm** hingegen erzählt seine Geschichte wie gehabt mit todschicken Renderfilmen sowie Zwischensequenzen in extrem aufgebohrter Spielgrafik – und all das (auch auf Deutsch) hervorragend vertont.

Anders als das anfangs flügelharme **Wings of Liberty** nimmt **Heart of the Swarm** zudem schneller Fahrt auf. Kerrigan, die sich im Vorgängerkapitel ... sagen wir: gewandelt und den Zerg abgeschworen hat, muss

Die Inszenierung sucht ihresgleichen

schnell feststellen, dass zumindest Letzteres keine so gute Idee war. Denn nach wie vor dürstet sie nach Rache am terranischen Tyrann Arcturus Mengsk, der sie einst den Zerg geopfert hat – und ihr gleich am Anfang von **Heart of the Swarm** einen guten Grund gibt, die Kontrolle über den Alien-

Schwarm zurückzugewinnen. Okay, Kerrigans Wandlung von der geläuterten Ex-Schurkin zurück zur unberechenbaren Königin der Klingen geht etwas zu schnell, auch wenn sie immer mal wieder Reue aufblitzen lässt und etwa Zivilisten verschont. Im nächsten Augenblick überrennt sie dann allerdings wieder eine Protoss-Kolonie oder masakriert Terraner, nur um eine neue Einheit zu testen. Aber noch mal: Das ändert nichts daran, dass Blizzard **Heart of the Swarm** meisterlich inszeniert, im dünn besiedelten Echtzeit-Sektor setzt **Starcraft 2** weiterhin

erzählerische Maßstäbe. Die Beschwerden über Kerrigans Wankelmut, blasse Charaktere und Logiklücken sind Kritik auf hohem Niveau, die Handlung treibt, sie gefällt, sie unterhält uns bis zum offenen und dennoch befriedigenden Ende. Dass **Heart of the Swarm** nicht alle Konflikte lösen würde, war zudem klar, schließlich folgt mit **Legacy of the Void** noch das Protoss-Addon.

Neben der Story-Inszenierung glänzt die Kampagne vor allem mit großartigem Missionsdesign, **Heart of the Swarm** tischt sogar noch vielfältigere Schlachtplatten auf als **Wings of Liberty**. Fast jeder der 20 Einsätze bleibt mit einem besonderen Element im Gedächtnis haften und liefert Mittagspausen- oder Schulhof-Gesprächsstoff:

Die Collector's Edition

Neben der normalen Verkaufsversion, die mit rund 40 Euro für eine Erweiterung nicht ganz billig ausfällt, erscheint **Heart of the Swarm** auch als Collector's Edition für rund 70 Euro. Darin liegen neben dem Spiel eine Video-DVD sowie eine Blu-ray-Disc mit sämtlichen Zwischensequenzen sowie diversen Making-Of-Videos – allerdings alles in Englisch. Deutsche Untertitel lassen sich lediglich bei den Zwischenfilmen zuschalten, schwach. Hinzu kommen der Soundtrack auf CD, ein Mauspad und ein 144seitiges Artbook. Außerdem enthält die Sammleredition drei exklusive Battlenet-Porträts und einen Ultralisk-Skin für **Starcraft 2**, kosmetische Knochenschwingen für **Diablo 3**-Helden sowie ein Berstling-Pet für **World of Warcraft**. Diese Ingame-Dreigaben gibt's auch in der Battlenet-exklusiven Digital Deluxe Edition, deren Download happige 55 Euro kostet.

Kerrigans Leviathan dient als Hauptmenü der Kampagne.



Nett, aber teuer: Die Knochenschwingen für Diablo 3.



Ein Schwarm zum Schwärmen

Maurice Weber
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Michael hat schon recht: Auch ich rechne es Heart of the Swarm hoch an, dass es seine Geschichte so aufwändig inszeniert. Aus jeder Zwischensequenz, jedem Dialog spricht der Ehrgeiz, den Spieler auch emotional zu packen. Und eine gute Hauptfigur muss ja gar keine sein, mit der ich mich selbst identifizieren kann – Geralt aus The Witcher schafft es ja auch, dass ich ihn gerne spiele, obwohl er nicht unbedingt ein netter Kerl ist. Kerrigan jedoch springt derart zwischen unverstandener Menschlichkeit und Alien-Mordlust hin und her, dass ich mit ihr einfach nichts anfangen kann. Das soll aber nicht heißen, dass ich mit Heart of the Swarm keinen Spaß hatte, im Gegenteil. Als Strategiespiel macht es eine Menge richtig: Kerrigans Fähigkeiten und die Evolution des Schwarms motivieren die gesamte Kampagne hindurch. Auch das Missionsdesign ist durchweg hervorragend – ich empfehle aber, mindestens auf »schwer« zu spielen, erst ab da muss man sich mit den Besonderheiten der Einsätze und den vielfältigen Aufgaben überhaupt ernsthaft auseinandersetzen.

»Hey, gestern hat sich Kerrigan ein Blitzduell mit einem anderen Typen geliefert, während ich Tempel zerbröseln musste!« – »Ja, cool, aber erinnerst du dich an die Mission, in der man so schnell wie möglich 100 Zerg-Eier sammeln musste, aus denen dann Hunderte von Zerglingen und Berstlingen geschlüpft sind?« Unser Favorit ist ein Einsatz, in dem wir ein Protoss-Raumschiff mit einer Larve infiltrieren, die sich anfangs verstecken und gefangene Tiere fressen muss. Während wir so sukzessive den Privatzoos der Protoss verputzen, wächst unser Schützling immer weiter – und mutiert schließlich zur Brutmutter, die Zerglinge und anderes Getier ausbrütet und mit ihrem Privatschwarm durch die Gänge marodiert. Während der Missionen spinnt **Heart of the Swarm** seine Story mit Spielgrafik-Zwischensequenzen und Porträt-Dialogen weiter, optisch simpel, aber stets unterhaltsam.



Kerrigan legt sich mit einer **Brutmutter** an, die Giftlachen und Berstlinge ausspuckt.

Zusätzlich webt Blizzard immer mal wieder Bosskämpfe in die Missionen ein, mal gegen einen terranischen Roboter, mal gegen drei Zerg-Bestien. Jeder Obermotz hat andere Stärken und Talente, meist weichen wir Flächenangriffen aus, während wir gleichzeitig das richtige Zeitfenster für unsere eigene Attacke suchen. Ein Bosskampf erinnert uns sogar an ein ähnliches Gefecht aus **Diablo 3** – gegen wen oder warum, verraten wir aber lieber nicht, sondern sagen nur: Ja, **Heart of the Swarm** strotzt vor originellen Zielen und denkwürdigen Momenten. Der Wermutstropfen: Die meisten Einsätze sind kurz. Nach 20 bis 30 Minuten ist auf den mittleren Schwierigkeitsgraden oft alles vorbei, nur auf dem höchsten kann man sich auch länger festbeißen. Erst die letzten Missionen vergrößern den Maßstab und dauern auch mal 40 Minuten oder mehr. Das ist dennoch kein Vergleich zu den teils langen Einsätzen von **Warcraft 3: Frozen Throne** oder **Starcraft: Brood War**.

Als Dreh- und Angelpunkt von Kerrigans Rachefeldzug fungiert der Leviathan, ein monströses Zerg-»Raumschiff«, auf dem die Königin der Klingen von Welt zu Welt reist. Dabei stehen meist zwei Planeten zur Auswahl, auf denen wir dann je drei Missionen absolvieren, eine bis zwei davon schalten neue Einheiten frei. So bestimmen wir aber lediglich die Reihenfolge der Schauplätze, bewältigen müssen wir letztlich alle, 12 bis

15 Stunden dauert die Kampagne insgesamt. Anders als in **Wings of Liberty** fehlt ein Mini-Feldzug für ein anderes Volk – lediglich in einem einzigen Einsatz dürfen wir mal die Terraner kommandieren. Zudem gibt's keine optionalen Nebenaufträge mehr und auch keine Entscheidungen, abgesehen von der Schauplatzwahl verläuft der Schwarm-Feldzug linear – da verschenkt Blizzard Potenzial. Zumal Kerrigan mehrmals telepathische Befehle an andere Teile des Schwarms übermittelt, die irgendwelche Welten angreifen sollen. Illustriert wird das aber nur mit einer rudimentären Mini-Sequenz, in der Zerg-Schleim den Planeten überzieht. Hätten hier ursprünglich geplante Nebenmissionen ansetzen sollen?

Wie zuvor Raynor auf seinem Flaggschiff Hyperion darf Kerrigan auf dem Leviathan mit Beratern und Besuchern Gespräche führen, die zumindest gut genug geschrieben sind, dass dem Zuhörer nicht gleich das Gehirn durch die Nase flüchtet. Auch wenn die Charaktere wenig Weltbewegendes zu sagen haben, hören wir uns jeden Dialog gerne an, weil er dem Universum und den Figuren doch etwas mehr Tiefe verleiht – unser Liebling ist der morbide Zuchtmeister Abathur. Was dem Leviathan indes fehlt, ist ein Gegenstück zur Bar der Hyperion, die neben Plaudereien auch das Minispiel »Lost Viking« sowie eine Holo-

Fast jede Mission bleibt im Gedächtnis



Während eines **Eissturms** fallen die Zerg über tiefgefrorene Protoss her.



In einem Einsatz kommandieren wir Jim Raynors Flaggschiff **Hyperion**.



Wie gehabt erzählt Heart of the Swarm seine Geschichte mit schicken **Zwischenfilmen**.

Technische Probleme

Beim Test von **Heart of the Swarm** stießen wir auf einige Technik-Probleme. Mal blieb der Bildschirm nach dem Laden einer Mission eine Minute lang schwarz, mal stürzte das Spiel beim Laden ab, mal stotterten die Soundsamples, mal »vergaß« das Battlenet die am Vorabend gespielten Missionen, die wir daraufhin wiederholen mussten. In einem besonders absurden Fall schwebte der Login-Bildschirm über dem Spielgeschehen, als unsere Battlenet-Verbindung abbrach. Diese Fehler traten allerdings nur selten oder nur auf bestimmten Rechnern auf. Deshalb werten wir nicht ab, zumal das eigentliche Kampfgeschehen reibungslos lief.

Tänzerin bereithielt. Kerrigan hingegen führt alle Gespräche in ihrer schmucklosen Kommandozentrale, nur Abathur wartet abseits in der Evolutionsgrube. Minispiele und Details wie die Tänzerin sind passé, weshalb sich der Leviathan weniger lebendig anfühlt als die Hyperion. Was natürlich auch daran liegt, dass er weniger lebendig ist – ein marodierender Schwarm von Mordbestien kann mit Arcade-Automaten und Tänzerinnen nun mal weniger anfangen. Blizzard hätte sich aber einen anderen Schauplatz ausdenken können – etwa eine Brutmutter-Kammer oder Kerrigans persönliches Quartier mit Erinnerungsstücken vom Schlachtfeld.

Der Schwarm entwickelt neue Möglichkeiten

Was dem Leviathan hingegen nicht fehlt, ist die Evolutionsgrube, sozusagen die Werkstatt der Zerg. Hier darf Kerrigan sieben (aber leider nicht alle) Einheitentypen aufrüsten, darunter Zerglinge und Hydralysken. Die Upgrades gliedern sich in austauschbare Mutationen und permanente Evolutionen. Erstere kosten nichts und lassen sich – sobald wir die Einheit freigeschaltet haben – jederzeit ändern. Pro Kreatur stehen drei Spezialisierungen zur Wahl, jeweils eine davon dürfen wir aktivieren. Beispielsweise legen wir fest, ob unsere dicken Ultralysken

unterirdisch auf ihre Gegner zustürmen, sich bei Treffern selbst heilen oder mehr Flächenschaden anrichten sollen. Zwischen Missionen lässt sich das gewählte Talent jederzeit austauschen, was zu Experimenten reizt, sich aber längst nicht so befriedigend anfühlt wie die durch Nebenmissions-Einkünfte hart erkämpften Einheiten-Upgrades der Vorgänger-Episode **Wings of Liberty**. Noch dazu wirkt sich die Talentwahl nicht auf das Aussehen der Einheiten aus. Mehr Einfluss haben da die permanenten Evolutionen. In regelmäßigen Abständen schalten erledigte Kampagnenaufträge insgesamt sieben Evolutionsmissionen frei, die allerdings nicht zu den ursprünglich ange-dachten 27 Story-Missionen zählen, weil sie

Bestell-Hotline: 0851-21553690 • www.hardware4u.net

Sämtliche PCs werden mit qualitativ hochwertigen Dämmmatten (außer Light-Serie), Betriebssystemen sowie neuesten Treibern und Updates ausgeliefert. Alle Systeme sind frei konfigurierbar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Copyright © hardware4u.net – Thomas Eidinger

TEST SIEGER

GameStar 02/2012

»Mehr Leistung geht fast nicht! Der Gamers Dream Rev. 4.1 Air X ist dank zweier Grafikkarten der schnellste PC im Test. Auch wegen des leisen Betriebs verdienter Testsieger.«

PC Go 05/2012

Der Gamers Dream ist tatsächlich sehr leise und bietet trotzdem eine gute 3D-Leistung. Auch der Preis ist für ein aufwendig schallgedämmtes System günstig

HOCHWERTIGE INTERNE WASSERKÜHLUNG

PCWELT TEST Tempo-Tipp 12/09

PCWELT TEST Top 10 Platz 1 12/09

Gamers Dream Revision 4.1 Air X

- Intel Core i5 3450 @ 3700 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS DDR3-1600
- MSI Z77A-G45
- 2x AMD HD7850 2048MB @ Ultra - silent
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-6B
- 580W be quiet! Straight Power E9 CM silent
- Microsoft Windows 8 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 1.449,-
oder ab 47,20 €/mtl.¹⁾

Gamers Dream Revision 4.1 Air Micro

- Intel Core i5-3450 @ 3700 Extreme
- Noctua NH-C12P mit 12cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600 Ram
- MSI Z77MA-G45
- NVIDIA GTX 660 @ Ultra - silent Kühler
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-A04B
- 400W be quiet! Straight Power E9 silent
- Microsoft Windows 8 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 1049,-
oder ab 33,90 €/mtl.¹⁾

Gamers Dream Revision 4.4 GX4

- Intel Core i7-3930K @ 4000 Extreme
- Aquacomputer Wasserkühlung - Big Tower
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus P9X79 Pro
- 2x NVIDIA GEFORCE GTX 690 @ Ultra im SLI
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Aquacomputer Aquaero 5 XT
- Lian Li PC-A71FB
- 1250W Seasonic X-1250
- Microsoft Windows 8 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 4.999,-
oder ab 161,30 €/mtl.¹⁾

¹⁾ Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Consumer Bank bei einer Laufzeit von 36 Monaten zu einem effektiven Jahreszins ab 10,9 %.



Logik? Unterhaltung!

Heiko Klinge
Redakteur
heiko@gamestar.de

Mal im Ernst: Wer sich über die »Charakterentwicklung« von Kerrigan echauffert, hat dies wahrscheinlich auch schon bei Darth Vader getan. Die Kampagne von Heart of the Swarm ist nun mal Popcorn-Unterhaltung, und das meine ich absolut positiv. Was ich hier in nur einer Mission an erinnerungswürdigen Höhepunkten um die Ohren gefeuert bekomme, schafft mancher Hollywood-Blockbuster nicht mal in 90 Minuten. Ja, die Einsätze sind verflucht kurz, aber eben auch verflucht kurzweilig. Beim Durchspielen der Kampagne habe ich mich jedenfalls nicht eine Sekunde gelangweilt, von Routine keine Spur. Das war bei Wings of Liberty noch anders und ist das wahrscheinlich größtmögliche Kompliment für ein Strategiespiel. Heart of the Swarm zeigt eindrucksvoll, wie mein Lieblings-Genre wieder ein größeres Publikum erreichen kann. Und dafür nehme ich die eine oder andere Logiklücke liebend gern in Kauf.

keinerlei spielerischen oder erzählerischen Anspruch entfallen. Stattdessen dürfen wir darin einfach zwei alternative Varianten einer Einheit ausprobieren. Dann heißt es grübeln: Sollen unsere Zerglinge lieber Klippen überspringen, oder sollen sie künftig nicht nur in Zweier-, sondern sogar in Dreiergruppen aus den Eiern schlüpfen? Dürfen sich unsere Mutalisten in Brutlords verwandeln, die Gegner mit Mini-Biestern bespucken, oder in Viper-Flieger, die feindliche Fernkämpfer zu sich ziehen und Fernkämpfer einnebeln, damit sie nicht feuern können? Nur eine der Spezialisierungen lässt sich wählen, die Entscheidung ist unumkehrbar. Das erhöht die taktische Vielfalt und den Wiederspielwert, weil es dazu einlädt, unterschiedliche Kombos aus Talenten und Mutationen auszuprobieren. Ist ein Ultralisk, der unterirdisch heranstürmt und Gift-Explosionen auslöst, cooler als einer, der sich selbst heilt und nach seinem Tod automatisch wiederbelebt? Dabei geht es mehr um den Experimentierspaß als um die Frage, welche Variante am stärksten ist. Die

Balance der Kampagne hakt nämlich eher beim generellen Schwierigkeitsgrad.

Denn sagen wir's, wie's ist: **Heart of the Swarm** ist zu leicht. Auf »normal«, der zweiten der vier Anspruchsstufen, unterfordert die Zerg-Episode jeden, der einigermaßen weiß, wie man eine Maus richtig hält. Meist reicht es, den im jeweiligen Einsatz eingeführten Einheitentyp zu bauen oder ein gemischtes Heer aus Hydralisten, Schaben und Scheusalen (gepanzerten Frontkämpfern) aufzustellen, um zu gewinnen. Zumal Kerrigan als starke Helden-Einheit auch

selbst munter auf den Schlachtfeldern mitmisch. Durch erfüllte Nebenziele sammeln wir Punkte, die der Königin nicht nur mehr

Lebens- und Schadenszähler spendieren, sondern auch ihre Charakterstufe erhöhen. Alle zehn von maximal 70 Stufen schalten wir anfangs zwei, später drei Fähigkeiten frei, je eine davon dürfen wir wählen. Allerdings nicht permanent, zwischen den Missionen lassen sich die Talente jederzeit austauschen. So können wir beispielsweise

Leichtes Spiel für die Ein-Frau-Armee

Der Multiplayer-Modus



Eine **Viper** (rechts) zieht einen **Tempest** zu sich.

Die Protoss dürfen bereits früh in der Partie einen Mutter-schiff-Kern zimmern. Der kann Nexus-Hauptgebäude in Energiekanonen umwandeln und so bei der Rush-Abwehr helfen. Später lässt er sich zum normalen Mutterschiff aufrüsten. Ebenfalls neu ist der Tempest, der eine sehr hohe Reichweite hat und bei massiven

Reichweite der eigenen Nahkämpfer zieht. Oft gesehen haben wir die Viper auf den Schlachtfeldern allerdings noch nicht. Ebenfalls noch wenig genutzt wird der Schwarmwirt, der sich eingräbt und dann einen endlosen Strom von Mini-Biesten ausspuckt, die sich auf Gegner stürzen. Damit lässt sich das Feindfeuer von wertvolleren Einheiten ablenken.

Hinzu kommen diverse geänderte Details, beispielsweise kann der Thor nun zwischen Luftabwehr- und Artilleriemodus hin und her schalten. In den Battlenet-Foren häufen sich schon Balance-Beschwerden, Blizzard will nach eigener Aussage aber noch ein wenig abwarten, bis der erste Patch erscheint. Abschließend beurteilen lässt sich die Balance natürlich noch nicht. Dass sich unterm Strich wenig ändert und sich die Schlachten generell ähnlich spielen wie in **Wings of Liberty**, mag auch am E-Sport-Fokus von **Starcraft 2** liegen. Denn je größer die Neuerungen, desto größer die Gefahr für Balance-Stolpersteine. Doch auch so bleibt der Multiplayer-Modus spannend, das rasante Spieltempo macht die Schlachten überaus anspruchsvoll. Wer in den ersten Minuten pennt, hat meist ebenso verloren wie ein Spieler, der nicht frühzeitig die Taktik des Gegners ausspäht und Gegenmaßnahmen ergreift. Und Taktiken gibt's nun eben noch mehr – den neuen Einheiten sei Dank.

Was die Multiplayer-Neuerungen angeht, kann **Heart of the Swarm** anspruchsvolle Spieler auf den ersten Blick durchaus enttäuschen. Denn Blizzard hat nicht all seine ursprünglichen Pläne umgesetzt. So viel hat sich deshalb gar nicht geändert, auch wenn die zusätzlichen Einheiten und Upgrades interessante neue Taktiken ermöglichen.

Die Terraner dürfen ihre feuerspuckenden Hellion-Buggys nun auch als Kampf-Hellion-Mechs aus der Fabrik stapfen lassen. Die richten mehr Schaden an, sind aber langsamer und haben eine geringere Reichweite. Um Hellions in Kampf-Hellions umwandeln zu dürfen (und umgekehrt), braucht's aber erst ein teures Upgrade. So will Blizzard wohl Hellion-Rushes erschweren: Buggys bauen, zum Gegner rasen, dort in Mechs transformieren und die Arbeiter zerlegen – das geht nun erst nach dem Upgrade. Das gibt dem Gegner Zeit, seine Abwehr aufzubauen. Hinzu kommt die Arachno-Mine, die sich eingräbt und im unsichtbaren Zustand Gegner mit Raketen eindeckt. So eignet sie sich prima zur Rush-Abwehr und für Überraschungsangriffe auf Feinde, die ohne Detektoren unterwegs sind.

Einheiten wie Thors oder Ultralisten viel Schaden anrichtet. Allerdings feuert der Flieger träger als ein gichtkranker Biathlet – ebenfalls keine Wunderwaffe. Der dritte Protoss-Neuzugang heißt Orakel und entpuppt sich als ein flinker Spezialflieger, der feindliche Einheiten und Gebäude 60 Sekunden lang aufdecken und Artilleriefire aussetzen kann – etwa dem der Tempests. Die wahre Stärke des Orakels liegt aber in Überfällen auf Arbeiter: Dank einer Spezialfähigkeit darf der eigentlich waffenlose Schwebler kurzzeitig einen Energiestrahle abfeuern, mit dem sich Drohnen & Co. flugs dezimieren lassen – eine tödliche Waffe gegen unachtsame Gegner.

Die Zerg führen die Viper ins Feld, die feindliche Einheiten zu sich ziehen und Fernkämpfer mit einer Wolke in den Nahkampf zwingen kann. So wird sie zum idealen Blockadebrecher, der etwa Belagerungspanzer nebelt oder in die

Wer die Protoss zu lange in Ruhe lässt, muss sich nun mit einer noch mächtigeren **Luftwaffe** herumärgern.



bestimmen, dass sich Overlords sofort aus den Eiern puhlen – eine Wohltat, weil wir so nicht mehr aufs Schlüpfen warten müssen, wenn wir an unser Bevölkerungslimit stoßen. Zugleich müssen wir allerdings auf automatisierte Gas-Sammelgebäude verzichten – und darauf, dass erledigte Zerglinge kostenlos wiederbelebt werden. Das wären die Alternativen zu den Instant-Overlords.

Kerrigan selbst lernt neue Kampfmanöver, darunter ein Psi-Schlag, der Belagerungspanzer mit nur einem Treffer zerbröseln. Außerdem kann sie ihre Zerg-Untertanen heilen oder explosive Berstlinge schleudern. All das macht diebischen Spaß, es macht Kerrigan aber auch zur unfair starken Kriegerin, die mit einer gut gemischten Begleitarmee jede noch so stark befestigte Basis im Krallenumdrehen auseinandernimmt. Echtzeit-Kennern treibt **Heart of the Swarm** erst auf dem höchsten der vier Schwierigkeitsgrade Schweiß auf die Stirn, denn darin attackieren die Gegner vehementer – und auch klüger. Denn die KI setzt dann auch Spezialtalente ein und blockiert etwa Durchgänge mit Protektor-Energiefeldern, wenn Zerglinge heranrücken. So fahren die Feinde zwar stets die üblichen Skript-Großangriffe, taktieren mit steigender Anspruchsstufe aber immer cleverer – und taugen auch als brauchbare Sparringspartner in Skirmish-Partien. Für viele Spieler sind die aber sowieso Firlefanz, für sie liegt die Hauptstärke von **Starcraft 2** im Multiplayer-Modus, dem wir uns im Kasten links widmen.

Nicht unerwähnt bleiben soll an dieser Stelle die Arcade, also der Battlenet-Markt, auf dem die Spieler Mods und Kampagnen anbieten. Davon gibt's Hunderte, sowohl für Solisten als auch für Mehrspieler-Freunde. Wer Kerrigans Rachefeldzug bewältigt hat, findet hier neue Beschäftigung. Die Arcade steht allerdings auch Besitzern von **Wings of Liberty** offen. Mit **Heart of the Swarm** wollte Blizzard sie zum umfassenden Mod-Markt ausbauen, auf dem Spieler womöglich sogar Karten gegen Echtgeld verkaufen können. Doch das soll nun erst in naher Zukunft umgesetzt werden. So ist das eben bei Blizzard: Sie verwirklichen selten all ihre Pläne auf einmal – ein feines Spiel kommt trotzdem meist dabei heraus. **GR**



Kerrigans Krönungsmesse

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Es ist ein Ritterschlag für **Heart of the Swarm**, dass sich Maurice und ich über die Glaubwürdigkeit der Charaktere streiten – ist diese Kerrigan nun sympathisch oder nicht? Leute, hier geht's immer noch um Echtzeit-Strategie, um ein Genre also, in dem wir vor 15 Jahren schon froh waren, wenn es überhaupt mehr gab als ein Briefing, in dem Missionsziele runtergeraselt wurden. Ich kann Blizzard gar nicht genug dafür loben, dass sie so viel Liebe in die Inszenierung stecken und sich bemühen, dem Zerg-Schwarm ein Gesicht zu geben – natürlich auch, weil die Monstermasse sonst wenig Identifikationspotenzial hergäbe.

In spielerischer Hinsicht erfüllt der Solo-Feldzug indes nicht alle Versprechen der Entwickler, es gibt keine Entscheidungen, keine Nebenmissionen. Was den Kampagnenverlauf angeht, bot **Wings of Liberty** mehr Abwechslung. Nicht jedoch, was den Missionsverlauf betrifft: **Heart of the Swarm** steckt voller Einsätze, die im Gedächtnis bleiben. Nur etwas länger hätten sie sein dürfen, als Strategie der alten Schule finde ich's halt etwas unbefriedigend, schon nach 20 Minuten die Siegesmeldung zu sehen. Auch das Kampagnen-Drumherum wirkt etwas weniger liebevoll als in **Wings of Liberty**, etwa die reduzierte Schauplatz-Anzahl auf dem Kommandoschiff. So fühlt sich der Feldzug der Vorgänger-Episode lebendiger, organischer an – was **Heart of the Swarm** aber mit den besseren Missionsideen ausgleicht.

Nun höre ich schon die Beschwerden: »Was labert der Graf da über die Kampagne, bei **Starcraft** geht's doch eh nur um Multiplayer!« Erstens: Nein, geht es nicht. Genügend Spieler legen Wert auf einen guten Solo-Feldzug. Zweitens gibt's hier wenig zu sagen: In Multiplayer-Hinsicht erfüllt **Heart of the Swarm** das Mindestmaß dessen, was man von einem Addon erwarten kann: Es bringt keine zusätzlichen Fraktionen, wohl aber neue Einheiten, die alternative Taktiken ermöglichen. Ich finde das zwar etwas dünn, nach E-Sport-Gesichtspunkten hat's aber Sinn, schließlich wird Blizzard die Turniertauglichkeit von **Starcraft 2** nicht mit überzogenen Neuerungen gefährden. Und falls die Balance noch wackelt, werden sich die Entwickler dessen bestimmt bald annehmen – alles andere wäre gleichbedeutend mit einem Verlust.

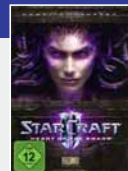
Unterm Strich ist **Heart of the Swarm** für mich das beste Echtzeit-Addon seit **Frozen Throne**, das allerdings noch einen Tick besser war. Auch, weil ich in dessen Kampagne drei Fraktionen anführen und obendrein ein fantastisches Orc-Rollenspiel erleben durfte. In **Heart of the Swarm** sitze ich bei den Zerg fest – da hätte es à la **Wings of Liberty** wenigstens eine Mini-Kampagne für ein anderes Volk geben dürfen. Letztlich lohnt sich der Kauf von **Heart of the Swarm** dennoch, selbst zum für ein Addon happigen Preis von 40 Euro. Multiplayer-Fans brauchen's sowieso, um auf dem neusten Stand zu bleiben. Und eine bessere Echtzeit-Kampagne gibt es derzeit nirgendwo.

TERMIN 7.3.2013 PREIS 40 Euro USK ab 12 Jahren

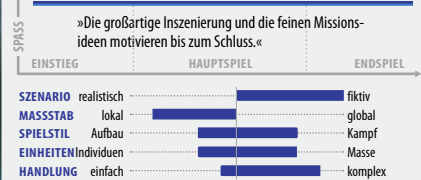
Starcraft 2
Heart of the Swarm

Echtzeit-Strategie

Publisher Activision Blizzard
Entwickler Blizzard
Sprache Deutsch, Englisch, 9 weitere
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 4 Seiten Handbuch
Kopierschutz Battlenet



GENRE-CHECK ACTION-ADVENTURE



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) (Team-)Deathmatch (8), Koop gegen KI (4)
SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein
SERVERSUCHE Battlenet **MULTIPLAYER-SPASS** 200 Stunden
WERTUNG Sehr gut

»Die neuen Einheiten bereichern die nach wie vor sehr schnellen Gefechte.«

GRAFIK

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

8/10

SOUND

- gute Surround-Kulisse
- gelungener Soundtrack
- hervorragende deutsche Sprecher

10/10

BALANCE

- unterhaltsames Tutorial ● sehr einsteigerfreundlich
- alle Einheiten und Spezialfähigkeiten nützlich
- auf »normal« viel zu leicht

8/10

ATMOSPHÄRE

- hervorragende Inszenierung ● unterhaltsame Schlachten
- stimmungsvolles Raumschiff-Menü ...
- ... mit weniger Schauplätzen

9/10

BEDIENUNG

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

9/10

UMFANG

- 12 bis 15 Stunden lange Kampagne ● viele Einheiten und Upgrades ● umfangreicher Editor ● keine Mini-Kampagne
- keine Neben- oder Alternativmissionen

8/10

MISSIONSDESIGN

- herausragende, denkwürdige Missionsideen
- sinnvolle Nebenziele
- teils kurze und simple Einsätze

9/10

KI

- Gegner nutzen Spezialangriffe ● im Skirmish hervorragend ... ● ... in der Kampagne skriptgesteuert
- Wegfindung hakt manchmal

8/10

EINHEITEN

- Kerrigan als Rollenspiel-Heldin ● viele mögliche Taktiken
- interessante Mutationen ● sinnvoller Multiplayer-Nachschub
- solo fast nur Zerg spielbar

9/10

KAMPAGNE

- packende Handlung ● befriedigendes Ende
- Vielfalt dank Upgrades und Mutationen ...
- ... aber weniger Abwechslung als in **Wings of Liberty**

9/10

Wo ist das Video?

Weil **Heart of the Swarm** erst nach unserem DVD-Redaktionsschluss erschien, liefern wir unser Testvideo in der nächsten Ausgabe nach. Alternativ finden Sie's auf GameStar.de und auf unserem Youtube-Kanal GameStarDE.



W irdiges Addon mit großartigen Missionsideen.

87

SPIELSPASS
Preis/Leistung: Sehr gut
SPIELZEIT 15 Stunden

MINIUM C2 Duo E4300
A64 X2 4400+ AMD Geforce 3600
1,0 GB RAM, 13,0 GB Festplatte

STANDARD C2 Duo E7400
AMD X2 6000+, Geforce 8800 GT
2,0 GB RAM, 13,0 GB Festplatte

OPTIMUM Core i5-350
Phenom II X4 1100T Geforce GTX 660
4,0 GB RAM, 13,0 GB Festplatte

PROFIS

WIRTSCHAFTLICH EINSTIEGER FORTGESCHRITTENE