

Starcraft 2: Legacy of the Void

Die Stunde der Protoss

Blizzard hat endlich Details zum großen Finale von Starcraft 2 verraten, wir haben auf der Blizzcon die Kampagne und die neuen Mehrspielereinheiten angespielt. Von Maurice Weber



Angepielt

Genre: Echtzeit-Strategie Publisher: Activision Blizzard
Entwickler: Blizzard Termin: 2015

Während Overwatch die große Überraschung der Blizzcon war, hätte es uns bei Legacy of the Void eher gewundert, wenn Blizzard nicht endlich mal ein paar Infos rausgerückt hätte. Worum es grob gehen würde, wussten wir natürlich schon vorher. Die letzte Erweiterung zu Starcraft 2 schließt dessen Story ab und dreht sich diesmal ganz um die Protoss. Was wir nicht wussten: Es wird gar keine Erweiterung, sondern ein eigenständiges Spiel. Für das Ende einer Trilogie erst mal eine sonderbare Entscheidung – wer spielt schon das große Finale, ohne die Einleitung überhaupt zu kennen? Und wer will davor erneut alle Figuren und Spielmechaniken runtergerattert bekommen, als sähe er sie gerade zum ersten Mal? Aber Blizzard will vor allem neue Spieler in den Mehrspielermodus bringen, und hat dafür einige neue Modi auf Lager.

Gemeinsam befehlen

Allen voran der Archon-Modus: Dabei teilen sich zwei oder mehr Spieler die Kontrolle über ein Volk. Das sieht Blizzard als perfekten Übungsplatz für neue Spieler, weil einer etwa die Wirtschaft und den Einheitenbau verwalten kann und der andere die Front übernimmt. Genauso könnte ein erfahrener Spieler einen Neuling hier an der Hand nehmen. Aber abgedrehtere Szenarien sollen genauso möglich sein, etwa dass acht Spieler gegeneinander antreten – aufgeteilt auf nur zwei Kriegsparteien. Über einen zweiten Koop-Modus, »Verbündete Commander«, schwieg sich Blizzard noch weitestgehend aus. Darin sollen wir einen Kommandanten unseres Lieblingsvolks wählen, der dann ähnlich wie Kerrigan auch als Held übers Schlachtfeld zieht. Gemeinsam mit anderen Spielern erfüllen wir dann Missionen gegen die KI und schalten neue Möglichkeiten für unseren Kommandanten frei – klingt vage, aber interessant. Für

Freunde knallharter Multiplayerduelle ist aber auch was dabei: Die neuen automatischen Turniere laufen wie typische Meisterschaften im Kleinen ab. Statt also nur eine einzelne Partie im Vakuum zu bestreiten, teilt uns das Spiel in eine Gruppe von Kontrahenten ein und wir kämpfen uns in einem vierstündigen Turnier bis ins Finale.

Einheiten für Micro-Profis

Auch die sieben neuen Einheiten richten sich klar an Mehrspieler-Profis: Sie sollen knifflig zu handhaben sein und dem Feind auch Kontermöglichkeiten einräumen, damit Schlachten insgesamt mehr geschicktes Micromanagement erfordern. Zum Beispiel der Zerg-Ravager, dessen mächtige Säure-Artillerie sowohl Flieger als auch Bodeneinheiten erwischt und sogar Protoss-Kraftfelder auflöst. Großes Aber: Die Geschosse schlagen immer erst nach kurzer Verzögerung ein und können deswegen von aufmerksamen Spielern umgangen werden.

Arg kurz kommen aber ausgerechnet die Protoss: Ihre einzige neue Einheit ist der Disruptor, eine Art schwebende Bombe. Die müssen wir mitten in die feindlichen Reihen manövrieren, dann lässt sie einen Explosionspuls los und brutzelt alles in ihrer Nähe. Wenn sich der Feind aber von ihr fernhält oder sie auf dem Weg zerstört, bleibt sie völlig harmlos. Und während sich der Puls wieder auflädt, hat der Disruptor keinerlei weitere Waffensysteme.

Globalisierter Kapitalismus

Die Neuzugänge sind natürlich nicht alles, viele bestehende Einheiten gingen ebenfalls zurück ans Zeichenbrett. Vor allem wollten die Entwickler mehr Möglichkeiten zum Harassment – also dem Angreifen der feindlichen Wirtschaft. So bleiben Nyduswürmer jetzt unverwundbar, bis sie sich komplett ausgegraben haben und Einheiten in die gegnerischen Befestigungen spucken können. Der Schwarmwirt wandelt sich von ei-



Auch der Thor kriegt eine neue Fähigkeit: Per Selbstreparatur bringt er sich flugs wieder auf Vordermann, darf derweil aber nicht angreifen – extrem (über)mächtig klingt das trotzdem.

ner Belagerungseinheit zu einem mobileren Angreifer: Er kann seine Insekten jetzt im Laufen losschicken, wenn auch nicht mehr so häufig wie davor. Per Upgrade überbrückt das Ungeziefer außerdem Hindernisse im Flug, kann derweil aber nicht angreifen.

Trägerschiffe kriegen eine neue Fähigkeit, mit der sie alle ihre Jäger auf einmal in ein bestimmtes Gebiet schicken, wo sie dann dauerhaft bleiben, während der Träger weiterfliegt oder neue Jäger baut. Dadurch können wir zum Beispiel unsere Jäger in die feindliche Basis hetzen und den Träger sofort wieder in Sicherheit bringen. Eine beträchtliche Umwälzung für alle Rassen gibt's bei der Wirtschaft: Wir starten nun mit zwölf statt sechs Arbeitern für einen schnelleren Anfang, dafür bieten Ressourcendepots nur noch 1.000 statt 1.500 Ressourcen. Entsprechend müssen wir flotter neue Basen erschließen. Das könnte für deutlich schnellere und abwechslungsreichere Partien sorgen – aber welche Änderungen es tatsächlich ins fertige Spiel schaffen, muss sich noch zeigen.

Aus dem Leben eines Protoss

Im Multiplayer kriegen die Protoss vielleicht die wenigsten neuen Einheiten, aber die Kampagne dreht sich freilich ganz um die Erstgeborenen und ihren Anführer Artanis. Und die haben eindeutig schon bessere Zeiten erlebt. Einer ihrer Erschaffer, der gefallene Xel'Naga Amon, meldet sich mit einem Knall auf der galaktischen Bühne zurück und läutet seine lang geplante Apokalypse ein. Mit einer Armee aus übermächtigen Zerg-Protoss-Hybriden will er die Galaxis nach seinen Vorstellungen neu erschaffen – und dafür natürlich erstmal den alten Müll rausfegen. Die Protoss erwischt's als Erste, Amon stürzt sich auf die »Khala«, die geistige Verbindung zwischen allen Protoss und den Grundpfeiler ihrer Zivilisation. Um nicht unter seinen Einfluss zu fallen, müssen sie ihre Nervenknoten abtrennen. Dabei werden die dunklen Templer zu umso wertvolleren Verbündeten. An Bord des uralten Archenschiffs »Speer von Adun« begeben wir uns in der Rolle von Artanis auf einen verzweifelten



Artanis führt die Protoss in ihrem Kampf ums Überleben, Legacy of the Void soll aber auch ein würdiges Finale für die Handlungsstränge von Jim Raynor und Kerrigan bieten.

Kreuzzug, die letzten überlebenden Protoss zu vereinen und den Widerstand gegen Amon zu formieren. Die Story schließt damit ebenso logisch wie spannend an Wings of Liberty und Heart of the Swarm an und lässt auf ein dramatisches Finale hoffen, das alle offenen Fragen beantwortet.

Seine Geschichte erzählt Legacy of the Void in bester Serientradition hauptsächlich in schick inszenierten Dialogen an Bord des Schiffes. Abzuwarten bleibt freilich, ob es auch die gewohnte Zahl an Rennersequenzen geben wird.

Tod von oben

Unser Raumschiff Speer von Adun dient dabei aber nicht nur als unsere Zuflucht und Kommandozentrale, sondern auch als unsere mächtigste Waffe. Für jede Mission programmieren wir dem Schiff bis zu vier Spezialfähigkeiten ein, die wir dann bei Bedarf auslösen – je mächtiger die Waffe, desto länger die Abklingzeit und desto höher die Energiekosten. So lassen wir etwa ein Laserbombardement niederregnen oder – sehr cool – halten ein paar Sekunden die Zeit für alle Feinde an, während sich unsere eigenen Kämpfer ungehindert durch ihre Rei-

hen metzeln. Bullet-Time in einem Strategiespiel? Warum nicht!

Durch erfüllte Nebenziele sacken wir Solarit-Kristalle ein, mit denen wir unseren Schiffskern aufmotzen und neue oder bessere Fähigkeiten freischalten. Außerdem bauen wir Unterstützungssysteme aus und erhöhen schrittweise unsere Startversorgung, unsere Baugeschwindigkeit oder die Aufladezeit unserer Schilde. Ganz so spannend wie die allgegenwärtige Heldin Kerrigan aus Heart of the Swarm ist der Schiffsausbau zwar nicht, aber das Gefühl eines ständig abrufbaren Kreuzers im Orbit passt hervorragend zu den Protoss.

Für jede Schlacht der richtige Protoss

Noch mehr Flexibilität in der Schlacht liefern die drei Varianten für jede Einheit, aus denen wir uns vor jeder Mission frei unsere Armee zusammenstöpseln dürfen. Eine beruht auf den edlen Templern von Artanis, die zweite Variante rekrutieren wir aus seinen dunklen Templerbrüdern. Aus der dritten Protoss-Fraktion macht Blizzard noch ein großes Geheimnis, wir tippen auf die abtrünnigen Tal'darim, die wir schon in Wings of Liberty bekämpft haben. Als Kern-Fern-

Die fünf neuen Einheiten



Cyclone

Visiert ein beliebiges Ziel an und nimmt es dann unter Dauerfeuer – selbst aus der fixen Bewegung, solange der anvisierte Gegner in der entsprechenden Reichweite bleibt.



HERC

Richtet Nahkampf-Flächenschaden an und zieht sich per handlichem Enterhaken zu Feinden. Besonders gut geeignet, um fiese Zerglinge und Berstlinge effektiv aufzuhalten.



Lurker

Alter Favorit aus dem ersten Starcraft, der sich aus dem Hydralisken entwickelt. Gräbt sich ein und durchbohrt dann alle Feinde in einer Linie mit Stacheln aus dem Boden.



Ravager

Entwickelt sich aus der Schabe und spuckt Säurespeichel, der erst nach kurzer Verzögerung am Zielort niedergeht, dafür aber Luft- und Bodeneinheiten schädigt.



Disruptor

Kann nicht angreifen, aber per »Reinigender Nova« kurzzeitig beschleunigen und alle Feinde im Umfeld sprengen. Wehrlos gegen Einheiten, die seine Nova überleben.



Die Berserker der Templer mähen mit ihren kreisenden Stangenwaffen ganze Gruppen mühelos nieder.



Haben wir einen Stabilisator mal erobert, lässt Jim Raynor terranische Befestigungen zur Verteidigung absetzen.

kampfroter bieten die dunklen Templer zum Beispiel den Hetzer an, der wie im Mehrspielermodus per Teleport über die Karte springt. Alternativ können wir den Dragoner mitnehmen. Der bringt dickere Panzerung und stärkere Geschütze mit, hat aber keinen Platz für den Teleport und ist damit mehr Frontschwein als Trickser.

Invasion der Hybriden

Zu spielen gab es auf der Messe zwei Kampagnenmissionen. In der ersten reist Artanis nach Shakuras, der Heimatwelt der dunklen Templer, um ihnen gegen Amons Invasion beizustehen. Als wir ankommen, liegt die Welt aber bereits in Trümmern und uns bleibt nur noch, den Rückzug der Fluchtschiffe zu sichern. Dazu kämpfen wir uns durch von Amon beherrschte Zerg und befreien eine Reihe von Koordinationsmaschinen von ihrer Schleimvieh-Infektion. Dabei brechen immer wieder riesige Hybriden aus dem Boden und nehmen den Raumhafen unter Feuer, quasi als Bossgegner dieser Mission. Die wollen erlegt werden, bevor keine Schiffe mehr starten können. Auf der Hybridenjagd verlassen wir uns vor allem auf unsere dunklen Templer, die getarnt fast jeden Feind ohne Widerstand erledigen können – solange wir zuvor die begleitenden Aufdecker-Einheiten ausschalten, was dank der orbitalen Geschosse unseres Raumschif-

fes aber nicht allzu anspruchsvoll ausfällt und nur ein wenig Geduld erfordert. Auch in Sachen Inszenierung und Abwechslung erreichte diese Missionen bestenfalls durchschnittliches Starcraft-Niveau.

Wiedersehen mit Jim Raynor

In der zweiten Mission jeten wir nach Korhal, um von Jim Raynor einen Xel'Naga-Schlüsselstein zu ergattern, der laut Zeratuls Prophezeiungen unabdingbar für den Kampf gegen Amon ist. Dabei müssen wir unserem alten Kumpanen aus Wings of Liberty aber erst mal gegen Amons terranische Söldner, das Schattenkorps, aushelfen. Die wollen eine Raumstation auf Korhals Hauptstadt Augustgrad niederkrachen lassen. Wir landen auf der Plattform und müssen im Zeitlimit mehrere Stabilisatoren erobern, damit die Station nicht abstürzt. Weil jedes eroberte Gerät das Zeitlimit verlängert und das Bombardement des Speers von Adun die meisten Schlachten schnell entscheidet, hatten wir auch damit kein großes Problem. Insgesamt stellten uns die beiden gezeigten Missionen selten vor knifflige Probleme oder wirklich spannende Bedingungen.

In einer Präsentation zeigte Blizzard aber noch einen deutlich spannenderen Einsatz aus dem späteren Kampagnenverlauf: Darin ziehen wir unsere Basis auf einer Plattform im All hoch und bewegen sie anschließend

frei über die Karte, um neue Ressourcenvorkommen zu erschließen und aus neuen Positionen anzugreifen. Im Laufe der Geschichte, die laut Blizzard »mindestens so umfangreich wie Heart of the Swarm« werden soll, besuchen wir außerdem noch die gefallene Protoss-Heimatwelt Aiur und suchen den finsternen Basisplaneten der abtrünnigen Tal'darim. Bis dahin dürfte es aber noch ein wenig dauern: In der ersten Hälfte von 2015 soll Legacy of the Void überhaupt erst in die Beta-Phase gehen. Maurice Weber

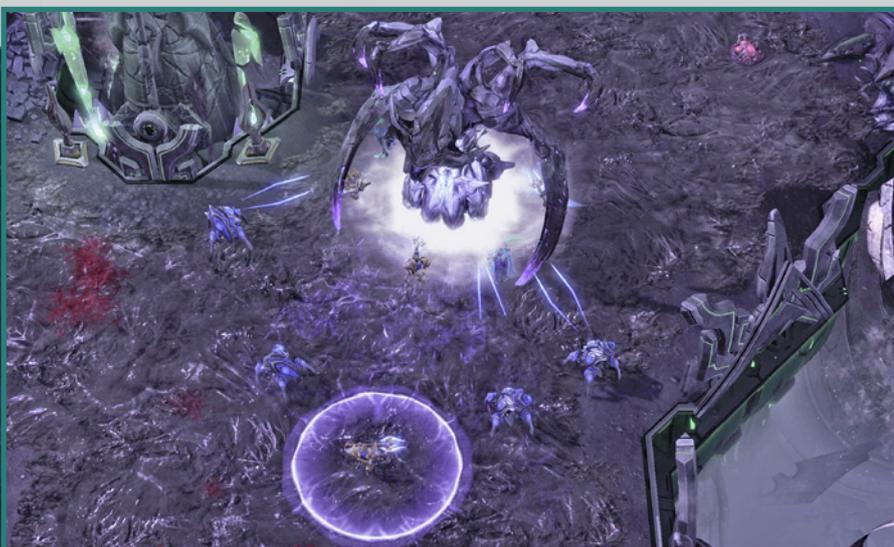


Der Siegeszug der Protoss!

Maurice Weber
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Nach diesem ganzen ekligen Zerg-Gekreuch wird's höchste Zeit für den Siegeszug der edlen Protoss! Der Story-Ansatz klingt extrem spannend, auch wenn die von mir gespielten Missionen »nur« mehr vom Gleichen liefern und weder sonderlich anspruchsvoll, noch überraschend waren. Dafür passen die Kampagnenmechaniken um den Speer von Adun und die drei Fraktionen wie die Faust aufs Auge, um die Besonderheiten der fortschrittlichsten und damit für mich auch spannendsten Starcraft-Fraktion zu unterstreichen. Nur im Multiplayer kommen die Protoss doch etwas kurz, der Disruptor wirkt längst nicht so vielseitig oder spaßig wie die neuen Einheiten der Zerg und Terraner. Umso mehr freue ich mich dafür auf die beschleunigte Wirtschaft, die den Anfang flotter und das spätere Spiel anspruchsvoller gestalten dürfte. Damit wagen die Entwickler eine deutlich größere Umwälzung als mit Heart of the Swarm. Außerdem versuchen sie einen sehr kniffligen Spagat zwischen mehr Einsteigerfreundlichkeit und mehr Anspruch für Experten. Dass der gelingt, bezweifle ich derzeit noch. Die micro-intensiven Einheiten und die Wirtschaft machen Starcraft 2 ja alle nur noch kniffliger. Ob der Archon-Modus da als ausgleichendes Lernwerkzeug ausreicht, um jene reinzuziehen, die bislang von Starcrafts Anspruch abgeschreckt wurden? Aber der knallharte Multiplayer ist nun mal der Kern von Starcraft, und dessen Fans und Profis dürfen sich auf einige spannende Neuerungen freuen – sofern die es unverändert durch die Beta schaffen.

Potenzial: Sehr gut



Die Hybriden aus Zerg und Protoss gehören zu Amons mächtigsten Schergen, kündigen ihre Flächenangriffe aber mit einer Kreismarkierung an und lassen uns so recht problemlos ausweichen.