

Starcraft 2: Legacy of the Void

DER LETZTE ECHTZEIT-STRATEGIE-BLOCKBUSTER?

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Blizzard Entertainment** Termin: **10.11.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Battle.net)**



Mit Starcraft 2: Legacy of the Void geht eine der ältesten und besten Strategieserien zu Ende – und beweist im Test, dass das Beste oft zum Schluss kommt. Von Maurice Weber

Selten hat uns ein großartiges Spiel derart deprimiert wie Legacy of the Void. Mit jeder neuen Erweiterung ruft uns Starcraft 2 ins Gedächtnis, was wir alles verloren haben. Wo sonst gibt es noch so liebevoll gemachte Echtzeitstrategie-Kampagnen, so bombastische Inszenierung, so raffinierten Multiplayer – alles in einem Spiel? Aber Legacy of the Void ist ja nicht nur irgendeine Starcraft-2-Erweiterung, es ist die letzte. Starcraft hat sein Finale erreicht, die 1998 begonnene

Geschichte findet ihr Ende, und die versprochene Starcraft-2-Trilogie ist abgeschlossen. Fortan wäre Blizzard nicht weiter verpflichtet, sich mit aufwändiger Vollpreis-Echtzeitstrategie herumschlagen. Aber Legacy of the Void zeigt zumindest eins: Das Herzblut der Entwickler steckt immer noch in diesem Genre, dieser Art von Spiel. Statt das vor Jahren versprochene Finale lieblos hinzuklatschen, feuern sie zum Abschluss nochmal aus allen Rohren.

En Taro Artanis!

Lange haben wir drauf gewartet, in Legacy of the Void schlägt nun endlich die Stunde der Protoss. Hierarch Artanis hat sich geschworen, die zergverseuchte Heimatwelt Aiur zurückzuerobern und dazu die gewaltige goldene Armada zusammengerufen. Nur tut

sich schnell ein viel größeres Problem auf: Oberschurke Amon tritt aus den Schatten. Die Zeit für vage Andeutungen ist vorbei, Legacy of the Void brettet Schlag für Schlag auf den lange vorbereiteten Showdown zu. Eine böse Überraschung jagt die nächste, während wir in 25 Missionen durch die brennende Galaxie hetzen und uns Amons Apokalypse entgegenstemmen. Mit seiner düsteren und verzweifelten Stimmung gelingt Legacy of the Void die spannendste Echtzeitstrategie-Kampagne seit Warcraft 3: The Frozen Throne. Stellenweise ist sie uns fast schon etwas zu flott, mit manchen Storywendungen hätte sich das Spiel gern noch etwas mehr Zeit nehmen können.

Dafür spielt die Inszenierung wieder in der obersten Liga mit. Blizzard setzt die Schlachten der Protoss mit spektakulären



Keine Chance für die Zerg: Von rechts rücken unsere Kolosse an, links lässt die Speer des Adun einen Laserhagel niedergehen.



Ruhig Basisbauen dürfen wir selten, hier bereiten wir uns auf immer stärkere Angriffswellen vor.

Spielgrafik-Zwischensequenzen in Szene, die trotz der etwas veralteten Modelle und Texturen mitreißen und beeindruckend sind. Einzige, dafür durchaus große Enttäuschung: Nur zur Einleitung spendieren uns die Entwickler eins ihrer berühmten Rendervideos. Zum Abschluss der gesamten bisherigen Starcraft-Geschichte gibt's lediglich Standbilder und Text. Dennoch bringt Legacy of the Void die Geschichte zu einem würdigen Ende, das vielleicht nicht inszenatorisch überzeugt, aber inhaltlich umso mehr. Das Finale beantwortet viele offene Fragen über die Xel'Naga-Mythologie und obwohl es sich vor allem um die Protoss dreht, schließt es auch die Geschichten aller anderen lieb gewonnenen Helden wie Raynor und Kerrigan gelungen ab.

Die Aufgaben eines Hierarchen

Die wendungsreiche Geschichte ist die eine traditionelle Stärke der Starcraft-Kampagnen, das einfallsreiche Missionsdesign die andere. Hier weiß Legacy of the Void genau so zu glänzen. Mal befehlen wir eine kolossale Invasions-Streitmacht, mal kämpfen wir uns mit einer Handvoll Helden durch ein verseuchtes Gewölbe, mal halten wir einen Tempel gegen eine Übermacht.

Lediglich im Mittelteil des Feldzugs gibt es kurze Durchhänger. Da tischt uns Legacy of the Void dann doch einmal zu oft Missionen der Marke »Zerstöre alle vier Energiegeneratoren« auf. Aber es fängt sich schnell wieder und stellt uns kurz darauf wieder vor völlig einzigartige strategische Herausforderungen.

Zum Beispiel, als wir zusammen mit den Truppen von Jim Raynor und Prinz Valerian an zwei Fronten gegen Amons terranische Schergen vorrücken müssen. Seine Hybriden lassen aber regelmäßig eine Schockwelle los, die alle Terraner auf der Karte lähmt – Verbündete wie Feinde. Verteidigen wir jetzt unsere Gefährten gegen den unausweichlichen Hybridenangriff, oder nutzen wir die Zeit, um die feindlichen Linien zu knacken? Oder schaffen wir beides? In einer anderen Mission schlagen wir unser Hauptquartier auf einer beweglichen Plattform auf. Die lassen wir auf Schienen über die Karte brausen, um immer neue Ressourcenvorkommen zu erschließen. Tolle Idee!

Schwer heißt schwer

Wer auf Schwer oder gar Brutal spielt, muss sich auf eine Kampagne einstellen, die tatsächlich überraschend schwer oder gar brutal ist. Legacy of the Void schlägt eine deutlich härtere Gangart an als Heart of the Swarm und fordert somit selbst erfahrene Strategen. Die klassische Vorgehensweise, sich in Ruhe aufzubauen und dann mit einer Riesarmee alles plattzuwalzen, funktioniert nur in den wenigsten Missionen. Oft arbeiten wir unter irgendeiner Form von Zeitdruck. Vielleicht werden unsere Verbündeten langsam überannt oder ein Laser wandert über die Karte zum Zielobjekt und zerstört es irgendwann.

Im endlosen Frontenkrieg gegen die Terraner gingen uns ganz banal die Ressourcen aus, und wir gewannen gerade noch mit der



Jochen Redinger

@JochenRedinger

Das Beste kommt zum Schluss – stimmt! Blizzard schafft es mit Legacy of the Void, mich schon in der ersten Mission so einzustimmen, dass ich einfach nicht mehr aufhören kann. Dabei geht der eigentliche Spaß ja erst etwas später los, wenn ich auf der Speer des Adun je nach Mission mein Protoss-Heer und verschiedene Sets von Unterstützungsfähigkeiten zusammenbasteln kann. Spiele ich lieber als getreuer Khalai oder mische ich meine Truppen für maximale Schlagkraft? Lohnt sich eine schwächere, öfter nutzbare Fähigkeit am Ende mehr als die dicken Bordgeschütze? Die Möglichkeiten sind groß, das Herumprobieren macht immer wieder Spaß, zumal die abwechslungsreichen (wenn auch nicht weltbewegend innovativen) Missionen sich mit jeder neuen Konfiguration anders anfühlen.

Spielerisch stimmt also fast alles, aber auch die Präsentation steht dem in nichts nach. Die Ingame-Videosequenzen zeigen zwar vor allem in der Nahansicht, dass die Engine nicht mehr taufrisch ist, dafür kracht und psi-t es gewaltig, wenn Protoss gegen Hybride, Protoss gegen Protoss oder einfach Artanis gegen irgendwen antritt. Schade nur, dass der Epilog im Vergleich zur großen Kampagne zu kurz und hastig abgehandelt wird und mir am Ende nur ein paar Standbilder samt Texttafeln vorsetzt. Die wirken im Widerschein der bombastischen und durchaus emotionalen Zwischensequenzen nämlich noch blasser.

letzten Welle an Truppen, die wir uns noch leisten konnten. Mehr als einmal, etwa bei der Tempelverteidigung, mussten wir ältere Spielstände laden, weil wir den Zerg nicht mehr Herr wurden. Vorausdenken schadet ebenfalls nie: Selbst wenn uns das Spiel quer über die Karte schiekt, um eine Reihe von Zielpunkten zu erobern, sollten wir dennoch stets drauf gefasst sein, dass daheim in der Basis plötzlich Nyduswürmer aus dem Boden brechen können. Wir müssen dem Spiel den Sieg über Amon wirklich abtrotzen, was die Kampagne nochmal spannender

Die »Speer des Adun«



Auf der Brücke führen wir Gespräche und wählen die nächste Mission.



Am Konzilpult stellen wir die Armee aus den Truppen der Protoss-Fraktionen zusammen.



Im Solarkern bestücken wir unser Mutterschiff mit besseren Fähigkeiten.



Michael Graf
@Greu_Lich



17 Jahre habe ich auf das Finale der Starcraft-Saga gewartet – und nun lässt mich Legacy of the Void mit einem lachenden und einem weinenden Auge zurück. Einem lachenden Auge, weil es ein grandios inszeniertes, hochdramatisches Kampagnenfeuerwerk abbrennt, das in einem befriedigenden Schlussakkord gipfelt. Zwar gäb's auch hier Details zu bemängeln (Warum so viele »Erreiche/Zerstöre diese Gebäude«-Einsätze?), dennoch gefällt mir der Feldzug viel besser als die vorangegangenen Episoden. Zumal er sich dank Komfort-Upgrades und Automatisierungen auch noch geschmeidiger spielt – und mich dennoch schon auf dem zweithöchsten Schwierigkeitsgrad kräftig ins Schwitzen bringt. Die neuen Multiplayermodi brauche ich hingegen nicht. Die »Archon«-Gewaltenteilung widerspricht meinem Strategennaturell (Ich will die volle Kontrolle!), und der Koopmodus verschenkt Potenzial. Mensch, wie schön wäre eine richtige kleine Koop-Kampagne als Dreingabe gewesen!

Sei's drum, auch so ist Legacy of the Void ein würdiger Abschluss für Starcraft 2. Und da hätten wir mein weinendes Auge: Es ist vorbei, und das macht mich traurig. Klar, Blizzard hat einen DLC zur Ghost-Agentin Nova angekündigt. Doch ob die Kalifornier jemals wieder einen vollwertigen, derart toll inszenierten Echtzeit-Meilenstein entwickeln, steht in den Sternen. Das Genre kriselt, die sinkenden Verkaufszahlen rechtfertigen den Aufwand womöglich nicht mehr. Vielleicht gäbe es aber einen Weg, Blizzard zum Weitermachen zu überreden: Legacy of the Void zu kaufen. Das ist es wert, glauben Sie mir.

macht. Gemächlichere Strategen könnte das frustrieren, aber der Schwierigkeitsgrad lässt sich zwischen den Missionen auf Leicht oder Normal herunterregeln. Wobei das uns persönlich schon zu einfach erschienen, sodass sich ein Sieg hier nicht immer wie eine Leistung anfühlte. Ein Mittelmaß zwischen Normal und Schwer hätte da noch gutgetan.

Unsere Armee, unsere Entscheidung

Den Herausforderungen jeder Mission treten wir mit einem maßgeschneiderten Arsenal entgegen. Zwischen jedem Einsatz kehren wir auf unser Flaggschiff zurück, die Speer des Adun. Hier wählen wir für jede Einheit aus bis zu drei unterschiedlichen Versionen. Jede wird von einem anderen Stamm der Protoss gestellt, die Artanis im Lauf der Handlung vereinen muss. Der Phasengleiter erhöht zum Beispiel standardmäßig seine Reichweite und seinen Schaden, je länger er angreift. Wir können aber auch eine Version wählen, deren Strahl stattdessen auf immer mehr Feinde überspringt. Oder wir ersetzen

Die Zukunft ist DLC

Ob es je ein Starcraft 3 oder Warcraft 4 geben wird, steht noch in den Sternen. Immerhin: Blizzard hat nichts kategorisch ausgeschlossen, möglich seien beide Spiele. Sicher ist aber, dass die Entwickler mit Starcraft 2 noch nicht fertig sind und eine Menge DLCs geplant haben. 2016 soll die neue Mini-Kampagne »Nova Covert Ops« erscheinen. Sie wird in drei Teilen mit je drei Missionen veröffentlicht, der erste ist für März geplant. Darin übernehmen wir die Rolle der terranischen Elitesoldatin Nova, die ähnlich wie Kerrigan als Heldeneinheit in jeder Mission mitmischen wird. Weitere geplante DLCs sind der neue Kommandant Karax für den Mehrspielermodus (er konzentriert sich auf maximale Produktionskapazität und kann alle Gebäude gleichzeitig mit der Zeitschleife versehen) und Abathur als neuer Sprecher für die Zerg. Zu keinem DLC wollte Blizzard bislang einen Preis nennen – und sie sind nicht gerade dafür bekannt, Mikrotransaktionen billig anzubieten. Ein einzelner neuer Held in Heroes of the Storm kostet zehn Euro genau wie ein Heldenskin in Hearthstone.



den Flieger durch eine völlig andere Einheit – den Arbiter aus dem ersten Starcraft, der umliegende Verbündete tarnt. Der Clou: Wir dürfen vor jeder Mission neu wählen und so mit immer neuen Strategien und Kombinationsmöglichkeiten experimentieren.

Speer nach Maß

Neben unseren Einheiten konfigurieren wir auch die Speer des Adun selbst. Die bietet bis zu vier aktive Fähigkeiten, die wir im Kampf jederzeit über Buttons am oberen Bildschirmrand aktivieren. Wir lassen ein vernichtendes Bombardment niedergehen, halten Feinde in einem Stasisfeld fest oder schmeißen einen kampfstarken Roboter vom Himmel. Das ist nicht ganz so cool, wie Kerrigan als Heldin ständig auf dem Feld zu haben und hochzuleveln, passt aber enorm gut zu den Protoss. Schließlich machten wir vor 18 Jahren deren Bekanntschaft, als sie im ersten Starcraft mit ihrer Flotte über Chau Sara auftauchten und gleich mal den gesamten Planeten einäscherten.

Zu den aktiven Fähigkeiten gesellen sich zwei extrem mächtige passive Eigenschaften. Zum Beispiel können wir all unsere Roboterfabriken und Raumhäfen zu Warptoren aufrüsten, sodass wir selbst Kolosse überall

auf der Karte ins Energiefeld eines Pylons teleportieren dürfen – doppelt praktisch, weil die Speer des Adun auch noch einen Pylon auf dem Feld platzieren kann. Wie die Einheiten dürfen wir auch das Schiff vor jeder Mission neu konfigurieren. Dabei wollen knifflige Entscheidungen getroffen werden. Je nach Stärke belegt jede Fähigkeit eine bestimmte Menge Energiepunkte, wir können also nicht einfach immer in jeder Kategorie die teuersten und besten wählen. Mehr Energie schalten wir durch optionale Nebenaufgaben in den Missionen frei. Was teils gar nicht so leicht ist, wenn uns bereits die Hauptaufgaben ordentlich auf Trab halten. Überzählige Punkte stecken wir in Unterstützungssysteme wie etwa mehr Versorgung zu Missionsbeginn oder schnellere Gebäudebauzeit. Die Speer des Adun erweist sich so als überraschend vielseitiges Werkzeug und sorgt für echte Motivation, für Energie möglichst viele Nebenmissionen zu erledigen.

Gemeinsam sind wir ... ganz okay?

Ähnlich mächtige Fähigkeiten benutzen wir im völlig neuen Koopmodus. Hier zieht jeder Spieler als einer von sechs Kommandanten ins Feld, zwei pro Volk. Artanis setzt zum Beispiel auf besonders starke Warptechnologie



Der rote Laser bewegt sich stetig auf unser Missionsziel zu, wir müssen es vor ihm erreichen.



In dieser Koop-Mission müssen wir die garstigen Leerenmoloche zu Fall bringen, bevor sie eine Festung einäschern.



Typisch Blizzard: Sowohl Dialoge als auch Actionsequenzen sind stets stimmungsvoll inszeniert.

und teleportiert robuste Protoss-Kriegsmaschinen ins Getümmel, während die dunkle Templerin Vorazun Tarnung und Angriffe aus dem Hinterhalt vorzieht. Durch erfolgreiche Missionen schalten wir neue Einheiten und Boni frei. Dann geben Einheiten von Artanis etwa nicht sofort den Löffel ab, sondern hüllen sich bei niedrigen Lebenspunkten erst-

mal für ein paar wertvolle Sekunden in einen unverwundbaren Schild. Besonders cool: Viele solcher Effekte wirken auch auf unsere Verbündeten, sodass wir einige mächtige Kombinationen basteln können – wie es sich für einen guten Koopmodus gehört.

Weniger cool: Der Modus bietet gerade mal fünf Missionen ohne jede Story, die sich teilweise auch noch ähneln oder direkt aus der Kampagne abgekupfert wurden. So nutzt er sich arg schnell ab, obwohl das Aufleveln der Kommandanten grundsätzlich motiviert. Blizzard plant zwar schon DLCs in Form weiterer Kommandanten, aber der Modus fühlt sich derzeit regelrecht bewusst sparsam ausgestattet an, um dafür Luft zu lassen. So fehlen manche Einheiten komplett, es gibt etwa keinen Protoss-Befehlshaber, der Kolosse oder Träger einsetzen kann.

Archonmodus verlangt automatisch einen Freund zum Mitspielen, mit dem wir idealerweise während der Partie über Headset sprechen – was schon wieder eine neue Hürde darstellt. Ob der Modus also zahlreiche neue Spieler anziehen wird, bezweifeln wir noch. Aber wer Starcraft schon vorher mochte – egal ob wegen seiner spannenden Kampagnen oder des knallharten Multiplayers –, kommt mit Legacy of the Void voll auf seine Kosten. Und das wird honoriert: Schon in den ersten 24 Stunden feierte Blizzard eine Million verkaufter Exemplare. Vielleicht müssen wir den Echtzeitstrategie-Blockbuster also doch noch nicht abschreiben? ★



Maurice Weber
@Froody42

Legacy of the Void spielt sich wie aus einer anderen Zeit: Als Echtzeitstrategie noch bei den größten und besten Entwicklern zuhause war und genauso aufwändig produziert wurde wie heute Shooter oder Action-Adventures. Allein dafür liebe ich es, und gerade deswegen macht es mich so traurig – denn mit der letzten Starcraft-Erweiterung geht auch diese große Echtzeitstrategie zu Ende. Aber was für ein Finale das geworden ist! Die packende Inszenierung, die enorm coolen Protoss-Einheiten, die vielseitige Speer des Adun, die einfallsreichen Missionen – all das ergibt ein fantastisches Paket und die bislang beste Starcraft-2-Kampagne. Allein schon, weil ich endlich mit den noblen Protoss für Recht und Ordnung sorgen kann, statt mich mit rüdigem Zerg und Terranern rumzuschlagen!

Klar, die Story ist mehr Blockbuster-Kino als tiefgründige Charakterzeichnung, funktioniert als solche aber hervorragend. Und es ist nicht alles perfekt: Einige wenige Missionen bewegen sich unter dem insgesamt so hohen Niveau, einige Storywendungen könnten ausführlicher erzählt sein. Aber das tut dem Spielspaß kaum Abbruch. Wirklich enttäuscht hat mich nur der Koopmodus. So eine tolle Idee, und so mau umgesetzt! Da wäre so viel mehr drin gewesen, gerade bei einem sonst so hochwertig produzierten Spiel. Hoffentlich hat Blizzard den nicht einfach als Vehikel für endlose künftige DLCs eingebaut. Denn nach der Kampagne von Legacy of the Void bin ich heißer denn je auf weitere epische Vollpreis-Strategiespiele der Kalifornier. Vielleicht das nächste Mal Warcraft 4?

Multiplayer für Experten

Ein Urteil über die Balance des Mehrspielermodus wollen wir uns so kurz nach Release noch nicht anmaßen. Blizzard fährt aber eine etwas widersprüchliche Strategie: Einerseits lässt sich Legacy of the Void auch ohne die Vorgänger spielen, um Neueinsteiger anzulocken. Das kann sich schwer an Singleplayerfans richten, denn die werden auf jeden Fall die beiden bisherigen Kampagnen spielen wollen. Andererseits wird der ohnehin schon rasante Mehrspielermodus noch anspruchsvoller. Wir starten mit doppelt so vielen Arbeitern, und Ressourcen sind schneller erschöpft, wodurch wir flotter expandieren müssen.

Die sechs neuen Einheiten sollen ganz gezielt noch präziseres Micromanagement fordern. Der Adept schickt beispielsweise ein geisterhaftes Abbild aus, das wir unabhängig von der Haupteinheit steuern. Nach kurzer Zeit springt der Adept zum Standort der Projektion. Versierte Spieler können damit feindlichen Armeen regelrecht auf der Nase herumtanzen, aber Neulinge dürften sich damit schwertun. Wettmachen soll das der Archon-Modus, in dem zwei oder mehr Spieler gemeinsam ein Volk steuern. Das erlaubt interessante Arbeitsteilungen. Vielleicht übernimmt einer die Produktion in der Basis, während der andere die Truppen an die Front führt. Theoretisch könnte das neuen Spielern einigen Stress abnehmen. Nur: Der

STARCRAFT 2 LEGACY OF THE VOID

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo E4300 / Athlon 64 X2 5600+	Core i5 3450 / Phenom II X7 1100T
Geforce 7600 GT / Radeon HD 2600 XT	Geforce GTX 650 / Radeon HD 7790
2 GB RAM, 30 GB Festplatte	4 GB RAM, 30 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- spektakuläre Zwischensequenzen
- abwechslungsreiche Level
- stimmungsvoller Stil
- durchweg erstklassige Soundkulisse
- polygarme Modelle

SPIELDESIGN

- abwechslungsreiche Missionen
- freie Armee-Zusammenstellung
- motivierender Ausbau des Mutterschiffs
- spannende, strategische Schlachten
- eingängige Bedienung

BALANCE

- anspruchsvolle Missionen
- fast alle Einheiten und Spezialfähigkeiten nützlich
- vier jederzeit wechselbare Schwierigkeitsgrade
- auf normal zu leicht, auf schwer manchmal schon frustrierend

ATMOSPHÄRE / STORY

- würdiger Abschluss der Starcraft-Saga
- actionreiche Weltraum-Oper
- filmreif inszeniert
- überraschende Wendungen
- teils zu eilig erzählt

UMFANG

- 15 bis 20 Stunden Kampagne
- zahlreiche Einheitentypen und Fähigkeiten
- sechs neue Mehrspielereinheiten
- Archon-Modus
- etwas dünner Koop-Teil

FAZIT

Das Beste kommt zum Schluss: Legacy of the Void ist eine Sternstunde der Echtzeitstrategie und ein würdiger Abschluss für Starcraft 2.

