



Diese Brücke ist ein idealer Punkt, um die angreifende Horde der Zergs zu stoppen und ohne große Verluste zu besiegen.



Gegen Archons haben Zergs schlechte Karten. Ihre starken Schilder absorbieren nahezu jeden Angriff und lassen sich leicht wieder aufladen.

In den drei Wochen nach dem Test in PC ACTION haben sich nur relativ unwesentliche Punkte geändert. Blizzard feilt anscheinend noch ein bißchen an der Gegner-KI, die nun tak-

tisch für einen Computer ziemlich gerissen agiert. Ein Beispiel: Eine Truppe Menschen greift einen einsamen Vorposten der Zergs an, die der Computer steuert. Der kleine Zergling wird sich

nicht dem aussichtslosen Kampf stellen und sich sinnlos opfern, sondern mit ein paar Sprüngen flüchten. Gleichzeitig zieht der Computer verfügbare Zergs aus der Umgebung zur Verteidigung heran. Sobald sich der Nachschub mit dem flüchtenden Zerg vereinigt hat, beginnt der Gegenangriff. Während die eigenen Truppen immer noch das vermeintlich fliehende Opfer verfolgen, stehen sie voll unter Beschuß. Natürlich läßt sich dieses

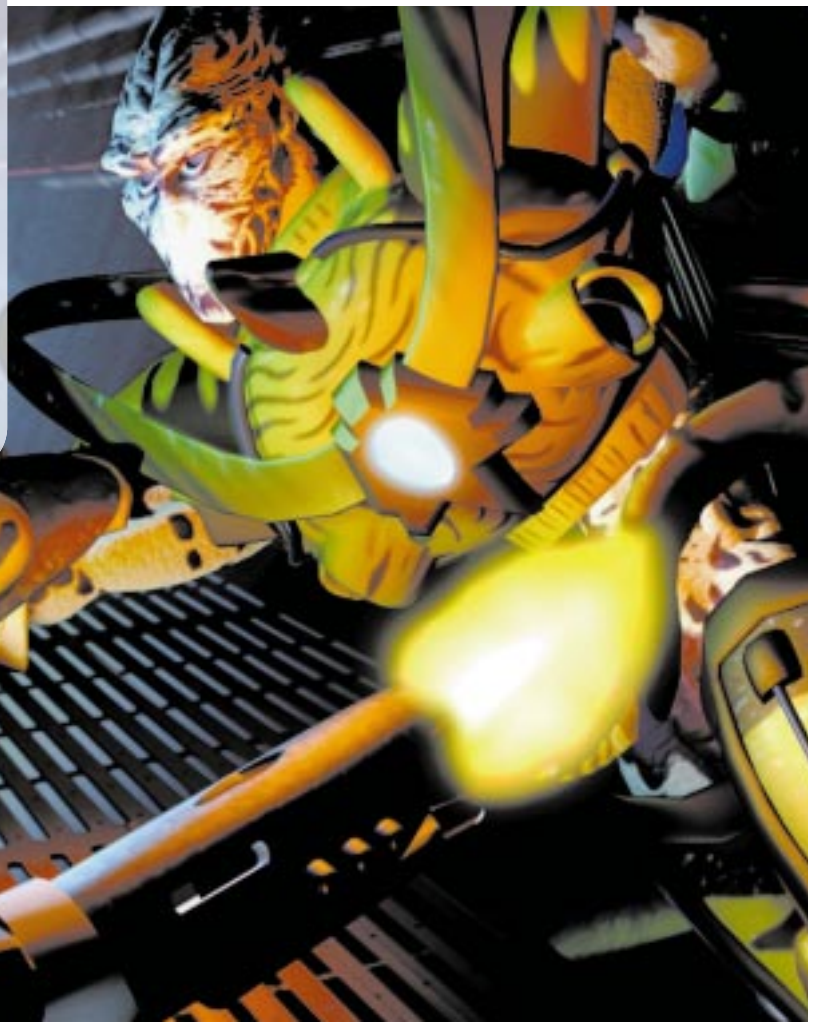
Verhalten mit Scheinangriffen auch zum eigenen Vorteil ausnutzen. Eine richtige Strategie für einen Angriff legt sich der Computer aber nicht zurecht, sondern greift wie bei fast allen Echtzeit-Strategiespielen in gleichmäßigen Wellen immer an den gleichen Stellen an.

Deutsche Außerirdische

Die Sprachaufnahmen für StarCraft sind sehr gut gelungen. Größtenteils verstanden es die

StarCraft • Echtzeitstrategie
EPILOG

Vor fünf Wochen war es endlich soweit: StarCraft stand in allen Variationen in den Regalen. Eigentlich sollte der finale Test schon in der letzten Ausgabe erscheinen, aber es fehlte immer noch eine endgültige deutsche Version, wie wir im offenen Brief der letzten Ausgabe erklärten. Dieser Test nimmt speziell jene Punkte unter die Lupe, die sich im Vergleich zur 99%-Beta-Version für den Test der Ausgabe 4/98 noch geändert haben: KI, Sprachausgabe und Übersetzung.





Einer der gehässigsten Tricks der Protoss sind die Stasis-Felder der Arbiters. Ein guter Teil der Feinde wird so außer Gefecht gesetzt.

Sprecher sogar, spezielle Laute der Außerirdischen sowie deren Kommunikationsformen passend einzudeutschen. Durch die Sprache verstärkt sich die Atmosphäre



VERGLEICH

Die Stärken von StarCraft, der Multiplayer-Modus, das Missionsdesign, die Spielbarkeit und die Atmosphäre, dominieren so stark, daß kleinere Mankos nicht mehr besonders ins Gewicht fallen. Kein existierendes Echtzeit-Strategiespiel kann in diesen Punkten mit StarCraft konkurrieren. Ein paar Kleinigkeiten fehlen aber doch, wie zum Beispiel die Entwicklungsstufen von Age of Empire, eine leistungsstarke und reagierende KI wie in KKND 2, echte 3D-Karten und Einheiten von Total Annihilation, die wirklich coolen Mission-Briefings von Alarmstufe Rot und natürlich die erweiterte Einheitenverwaltung von Dark Reign.

StarCraft	90%
Age of Empire	89%
KKND 2	86%
Total Annihilation	86%
C&C Alarmstufe Rot	86%
Dark Reign	84%

re also auch in der deutschen Version um ein weiteres. Ähnlich Positives läßt sich von der Übersetzung berichten. Während in vielen Spielen die Übersetzung Spezialbegriffe bis zur Unkenntlichkeit verfälscht, gelang es hier vorbildlich, die richtigen Begriffe zu finden. Insgesamt hat StarCraft durch die Übersetzung keineswegs gelitten. Selbst Puristen können in so einem Fall mit der deutschen Version zufrieden sein.

Mehrspiel Ererlebnis

Die Szenarien von StarCraft sorgen für jede Menge Spaß, aber nach ca. 40 Stunden ist die letzte Mission erfolgreich abgeschlossen. Dann beginnt die wahre Herausforderung über das Battle.net. Abgesehen von den zahlreichen Mehrspieler-Optionen sorgt Bizzard's Online-Plattform für gute Unterhaltung und enorme Langzeitmotivation. Nach einigen Startschwierigkeiten läuft das Battle.net problemlos. Anfänglich gab es Probleme mit den CD-Keys, die verhindern, daß Raubkopierer am Battle.net



EIN WORT DES DESIGNERS

StarCraft hat sich so sehr verspätet, weil wir noch so viele Dinge fanden, mit denen wir nicht zufrieden waren – wenn wir es wie geplant zu Weihnachten herausgebracht hätten, wäre es nicht das Spiel gewesen, das es jetzt ist. Wir steckten noch so viel Arbeit ins Balancing. Wir wollten sicherstellen, daß es in StarCraft kein „Ich bau' einfach massenweise diese Einheit und gewinne damit das Spiel“ gibt, und das war sehr, sehr schwer zu realisieren. Jetzt hat StarCraft eine enorme Spieltiefe, und viele der möglichen Strategien sind nicht von Anfang an offensichtlich – man kommt erst dahinter, wenn man sich 40 oder 50 Stunden mit dem Spiel beschäftigt hat. Wir hätten dies ohne den ausgiebigen Beta-Test nicht realisieren können – wenn man die Teilnehmerzahl für so eine Aktion begrenzt, kann man sichergehen, daß es sich bei den Teilnehmern überwiegend um Hardcore-Fanatics handelt, die um 1 Uhr morgens aufstehen, um ihren Namen auf die Liste zu setzen. Während des Beta-Tests fanden wir noch eine Menge kleiner Schwächen bei manchen Einheiten, die sich dann summierten und mit einem enormen Aufwand an Feintuning beseitigt werden mußten. Ein weiterer Grund für die Dauer der Tests liegt in der Größe von StarCraft – verglichen mit WarCraft ist es riesig, gigantisch... und da möglichst alle Bugs aufzuspüren, hat eben eine Menge Zeit gekostet. Wir hatten nie die Illusion, ein völlig bugfreies Spiel veröffentlichen zu können, aber wir wollten es so auf den Markt bringen, daß man es durchspielen kann, ohne etwas von irgendwelchen Bugs zu bemerken (Anm. d. Red.: Bill spricht den Patch V1.01 an. Ohne diesen Patch war es möglich, sich über das Battle.net einen unfairen Vorteil zu verschaffen). Unser Ziel ist es, Games von höchster Qualität zu produzieren und sicherzustellen, daß StarCraft leicht zu handhaben ist, daß das Gameplay perfekt ausbalanciert wurde und man problemlos ohne dauernde Abstürze über das Battle.net spielen kann.



Alexander Geltenpoth

teilnehmen können. Des weiteren sorgte ein inhaltlicher Bug in StarCraft für Verwirrung. Durch den Patch V1.01 ist es nicht mehr möglich, im Battle.net zu cheaten. Falls Sie den Patch noch nicht haben, er ist auch Bestandteil der PC ACTION Cover-CD und wird automatisch heruntergeladen, sobald Sie sich ins

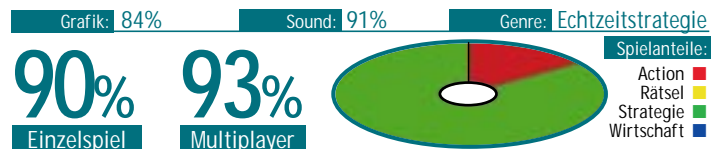
Battle.net einwählen. Mittlerweile zeigt die Rangliste deutlich die besten Spieler der Welt. Dadurch entsteht nicht nur ein zusätzlicher Anreiz, sondern dies gibt dem Spieler auch die Möglichkeit, vorher die Stärke potentieller Gegner einzuschätzen und dann eine Wahl zu treffen.



KOMMENTAR

» Auch wenn es doch noch länger gedauert hat als angenommen, ist und bleibt StarCraft für mich das derzeit beste Echtzeit-Strategiespiel. Überragendes Missionsdesign, ausgewogene Rassen und die dichte Atmosphäre sorgen besonders für diesen Erfolg. Natürlich wünschte ich mir noch weitere Extras, unter anderem richtige Höhenunterschiede, eine höhere Auflösung sowie Sicht- und Schußlinien. Daß diese Features größtenteils komplett fehlen, trübt den Spielspaß jedoch kaum. Blizzard hat die essentiell wichtigen Punkte verwirklicht und somit ein klassisches Echtzeit-Strategiespiel erstellt, das keinen Vergleich mit moderneren Genrevertretern scheuen muß. <<

Mindestens:	P60, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95
Empfohlen:	P133 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Internetzugang
Grafik:	DirectDraw
Sound:	DirectSound
Musik:	MIDI
Multiplayer:	8 Sp. LAN, 8 Sp. TCP/IP, Modem seriell
Handbuch:	deutsch
Controller:	Tastatur, Maus
Sprache:	deutsch
CD/HD:	600 MB/80 MB
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Blizzard/Cendant
Veröffentlichung:	erhältlich



» Die meisterhafte Inszenierung komplett in Deutsch <<