

StarCraft II: Wings of Liberty – FAQ – BlizzCon 12.08.2009

StarCraft II: Wings of Liberty - Allgemein

Was ist StarCraft II?

StarCraft II ist das ultimative Echtzeitstrategiespiel und der Nachfolger des erfolgreichen Originals: StarCraft. Im Spiel werden drei vollkommen unterschiedliche und ausgeglichene Spezies, die Protoss, die Terraner und die Zerg, aufeinander treffen. Sie wurden komplett überarbeitet und verfügen über neue Einheiten sowie neue Eigenschaften bei den klassischen Einheiten.

Wann wird das Spiel erscheinen?

Erscheinungstermin für StarCraft II: Wings of Liberty ist das erste Halbjahr 2010. Wie bei allen Spielen von Blizzard Entertainment werden wir uns die nötige Zeit nehmen, das Spiel so interessant, ausgeglichen und ausgereift wie möglich zu gestalten.

Wie wird sich StarCraft II von StarCraft unterscheiden?

StarCraft II wird eine dynamische, neue 3D-Grafik bieten, die die Darstellung von beeindruckenden Landschaften und massiven Armeegrößen ermöglicht. Die Geschwindigkeit, Reaktionsbereitschaft und Schlachten im epischen Ausmaß, die das Original-StarCraft zu einem unvergesslichen Spiel machten, wurden dank der brandneuen Engine in 3D umgesetzt.

Wir stellen ebenfalls neue Einheiten für die Protoss, Terraner und Zerg vor, und einige der bereits bekannten Einheiten, die in StarCraft II wieder auftauchen, werden ein paar neue Tricks auf Lager haben, die dem Spiel seine Einzigartigkeit verleihen. Die Karten selbst werden ebenfalls neue, interaktive Elemente zu bieten haben. Diese unterstützen die strategische Natur des Spiels noch weiter und schaffen zusätzliche taktische Ziele, die von den Spielern umkämpft werden können. Ein Beispiel hierfür wäre die Xel'Naga-Feldwarte — wurde diese eingenommen, wird die Sicht in einem großen Bereich der Karte aufgedeckt und somit ein Vorteil für den Spieler, der die Warte kontrolliert, geschaffen.

Zusätzlich wird das Battle.net neu überarbeitet. Neue und aufregende Features werden hinzugefügt, die das Onlinespielmit- und gegeneinander noch erweitern. Gleichzeitig wird eine epische Einzelspieler-Kampagne ein einzigartiges Spielerlebnis bieten. Die Einzelspieler-Kampagne bietet Auswahlmöglichkeiten beim Missionsfortschritt und der Spieler kann seine Armeen auf seine Bedürfnisse anpassen, indem er Spezialeinheiten und –upgrades zwischen den Missionen erwirbt.

Wie können Spieler ihre Armeen in der Einzelspieler-Kampagne von Wings of Liberty anpassen?

Die Kampagne bietet den Spielern verschiedene Wege, ihre Armeen an ihren eigenen Spielstil anzupassen und die Herausforderungen jeder Missionen besser bewältigen zu können. Credits, die man durch das Abschließen von Missionen verdient, kann man verwenden, um Söldner-Einheiten zu rekrutieren, die während des Kampfes eingesetzt werden. Söldner sind stärker als die normalen Einheiten im Spiel. So haben zum Beispiel kel-morianische Söldner-Marines eine stärkere Rüstung und verursachen mehr Schaden als ein normaler Space-Marine. Jede Söldner-Einheit, die der Spieler freischaltet, kann künftig während jeder Mission im Söldnerquartier angefordert werden.

Zusätzlich können die Spieler Technologie-Upgrades für ihre Einheiten exklusiv für die Kampagne erwerben. Beispiele für derartige zum Kauf stehende Upgrades wären verbesserte Bunker mit integrierten

Geschützen und verbesserte Flammenwerfer, die es Feuerfressern erlauben, in einem größeren Radius anzugreifen.

Wie funktionieren Missionen in der Einzelspieler-Kampagne?

Während der Spieler in der Kampagne fortschreitet, wird er auf eine Reihe Nicht-Spieler-Charaktere (NSCs) treffen, die verschiedene Missionen anbieten. Manchmal wird sich der Spieler zwischen mehreren NSCs entscheiden müssen. Manche dieser Missionen führen die Hauptgeschichte weiter fort, während andere zu interessanten Nebenhandlungen führen. Der Spieler wird sich Einsatzbesprechungen ansehen können, während derer Missionsziele erläutert werden, die Belohnung angegeben wird und er erfährt, ob eine neue Einheit nach Abschluss der Mission freigeschaltet werden kann, und falls ja, welche.

Mehr als 25 Missionen werden für die Kampagne von Wings of Liberty zur Verfügung stehen, und jede einzelne bietet verschiedene Zielsetzungen und Gameplay-Elemente. Zum Beispiel wird der Spieler während einer Mission auf der Karte umherstreifen, um Güterzüge der Terranischen Liga abzufangen, die verschiedene Gleise entlangfahren. Eine andere Mission führt den Spieler in eine instabile, vulkanische Gegend. Lava wird regelmäßig die niedrig gelegenen Bereiche der Karte überfluten, wodurch der Spieler gezwungen wird, seinen Ressourcenabbau und die Truppenbewegungen sehr genau zu koordinieren.

Viele Missionen bieten zudem zusätzliche Forschungsoptionen, so kann z. B. die Karte nach Protoss-Artefakten oder einem versteckten Zerg-Kokon durchsucht werden. Sammelt ein Spieler genügend dieser Forschungsobjekte im Laufe einiger Missionen, so kann er dadurch Upgrades oder Verbesserungen für seine Einheiten erhalten, die für den Rest der Kampagne erhalten bleiben.

Wie werden Spieler mit NSCs interagieren und was werden sie zwischen den Missionen tun können?

Nach jeder Mission kann der Spieler verschiedene Schauplätze innerhalb des Spiels erkunden. Dazu gehören die Bar auf Mar Sara und der Schwere Kreuzer *Hyperion*, Raynors Flaggschiff. An jedem dieser Orte kann man sich mit NSCs durch anklicken unterhalten und so mehr über die Story erfahren. Diese Konversationen sind komplett vertont und die Charaktere sind in der Game-Engine bis ins Detail animiert.

Die Schauplätze werden auch verschiedene interaktive Objekte enthalten, die angeklickt werden können, um zusätzliche Informationen und Story-Details zu erhalten. Fernsehschirme werden zum Beispiel Nachrichtensendungen abspielen, die über Ereignisse in der ganzen Galaxie berichten. Konsolen wie die im Arsenal an Bord der *Hyperion* erlauben es Spielern, auf das Interface zum Kaufen von Technologien zuzugreifen. Die Sternenkarte auf der Brücke der *Hyperion* lässt den Spieler zwischen verschiedenen Missions-Einsatzbesprechungen auswählen.

All diese Elemente sind dazu gedacht, den Spieler näher an die Charaktere heranzubringen und zusätzliche Handlungsstränge in der Story für diejenigen, die ganz in die epische Geschichte dieses Spieles eintauchen wollen, zu schaffen.

Wie viele Spezies gibt es in StarCraft II?

In StarCraft II wird der Spieler erneut den Protoss, den Terranern und den Zerg begegnen. Unser Ziel ist, den Unterschied zwischen den Völkern noch deutlicher herauszuarbeiten als in StarCraft und gleichzeitig die Ausgewogenheit zu gewährleisten, die StarCraft zum Klassiker gemacht hat. Wir werden dazu für jede Spezies neue Einheiten vorstellen und die bekannten Einheiten, die in StarCraft II wieder auftauchen,

überarbeiten. Diese Designverbesserungen und neuen Features für die Einzel- und Mehrspielerkomponenten werden StarCraft II zu einer Spielerfahrung der nächsten Generation machen.

Könnt ihr uns einige Beispiele zu aktuellen Änderungen in StarCraft II geben?

Die wichtigsten Änderungen, die wir in letzter Zeit vorgenommen haben, hatten mit Spielmechaniken zu tun, welche die ökonomische Effizienz der Spezies beeinflussen. Die Protoss können ein Gebäude erstellen, den *Obelisk*, das über die Fähigkeit „Protonen-Schub“ verfügt, wodurch die Abbaugeschwindigkeit von Sonden zeitweilig erhöht wird. Wird die Fähigkeit geschickt angewendet, kann sie das Einkommen der Protoss deutlich erhöhen.

Die Terraner verfügen über eine neue Einheit, die M.U.L.E. heißt. Sie kann in der Satellitenzentrale angefordert werden. M.U.L.E.s bauen Mineralien ab wie ein WBF, aber weitaus schneller. Sie halten allerdings nur für einen bestimmten Zeitraum. Da die Fähigkeit überdies Energie verbraucht, muss der terranische Spieler entscheiden, wie viel Energie er in diese Fähigkeit investieren und wie viel er lieber für die andere Fähigkeit der Satellitenzentrale, den „Comsat“- Scan, aufbewahren möchte.

Die Zerg schließlich können ihre Produktion beschleunigen, indem die Königin dazu verwendet wird, zusätzliche Larven an Brutstätten zu erschaffen, wodurch schnell große Armeen aufgestellt werden können.

Fast jedes Mal, wenn es Neuigkeiten über StarCraft II gibt, liest man von umwälzenden Änderungen im Balancing. Woran liegt das?

Unser Entwicklerteam experimentiert während des Voranschreitens durch die verschiedenen Testphasen verstärkt mit dem Balancing des Spiels. Dies kann das Hinzufügen, Entfernen und/oder Verändern unterschiedlicher Einheiten, Gebäude und spezieller Fähigkeiten im Spiel bedeuten. Häufige Änderungen an Einheiten und Fähigkeiten sind ein normaler Bestandteil unseres schrittweisen Entwicklungsprozesses, da wir StarCraft II so ausgeglichen und unterhaltsam wie möglich gestalten wollen.

Battle.net

Wird das Battle.net überarbeitet? Wird es neue Features geben?

Es wird einige aufregende neue Änderungen und Features im Battle.net geben, mit denen wir sicherstellen, dass StarCraft II das ultimative Online-Echtzeitstrategiespiel wird. Wir arbeiten zum Beispiel an Features, die Online-Turniere, eSports und die verbesserte Kommunikation zwischen den Spielern fördern.

Welche Maßnahmen werden ergriffen, um das Betrügen in Spielen im Mehrspielermodus zu verhindern?

Darauf können wir nicht genau eingehen, da wir Leuten, die im Battle.net betrügen wollen, keine Tipps geben möchten. Außerdem möchten wir unterstreichen, dass Sicherheit eine unserer obersten Prioritäten beim Neudesign und der Überarbeitung des Battle.net ist. Wir werden besondere Acht darauf geben, dass die Fairness in unseren Onlinespielen gewahrt bleibt. Wir haben Betrügereien in unseren Spielen den Kampf angesagt, und unsere Spieler haben uns darin unterstützt. Daher haben wir auch nicht vor, von diesem Kampf abzurücken.

Technische Aspekte

Was sind die Systemvoraussetzungen für StarCraft II?

Wir werden nähere Angaben zu bestimmten Systemvoraussetzungen machen können, wenn das Erscheinungsdatum näher gerückt ist. Für jetzt können wir aber schon mal sagen, dass das Spiel einen Grafikprozessor benötigen wird, der mit Pixelshader 2.0 kompatibel ist.

Wird StarCraft II einen Karten-Editor beinhalten?

Ja. Wir werden genauere Angaben zu den Features des Karten-Editors von StarCraft II zu einem späteren Zeitpunkt bekanntgeben.

Wird es eine Version von StarCraft II für Spiele-Konsolen geben?

StarCraft II wird für Windows und Mac entwickelt. Zurzeit haben wir keine Pläne, das Spiel für eine Konsolenplattform zu veröffentlichen.