Starcraft

Diese Lösung basiert auf der deutschen Version 1.10. Die Screenshots wurden auf einem AMD Athlon XP 1500+ und einer GeForce2 MX gemacht.

Tipps:

- Versuchen Sie stets alle Upgrades zu bekommen, damit Ihre Einheiten die maximale Kampfkraft erreichen
- Das erkunden der Karte löst häufig spezielle Ereignisse aus. Um Feinde nicht vorzeitig anzulocken sollte man den Stützpunkt daher erst mit einer Schlagkräftigen Truppe verlassen
- Helden müssen immer Überleben und dürfen daher nicht an der Front kämpfen. Andere Missionen sind trotzdem nur zu gewinnen indem man ihre spezielle Fähigkeiten einsetzt!
- Der Rohstoff Kristall ist in der Anfangszeit sehr wichtig. Bauen Sie ihn zuerst ab und wenden Sie sich später dann dem Vespingas zu
- Am besten lassen Sie die Verteidigungstruppen bei der Basis immer patrouillieren, denn nur so greifen sie Feinde in Sichtreichweite an
- Speichern Sie regelmäßig, vor allem wenn Sie Helden in der Verteidigungslinie oder im Angriff einsetzen!

Und hier noch Spielstände zu allen Missionen. Kopieren Sie einfach die Dateien in Ihren Profilordner im Save-Verzeichnis. Beispielsweise beim Spielnamen „Spieler“ ins Verzeichnis \StarCraft\Save\Spieler\

Saves.RAR (4.3 MB) - Achtung: Externer Download über Rapidshare!

Kampagne 1: Terraner

Mission 1: Ödland

Gehen Sie direkt zur Basis und treffen Sie Jim auf halber Strecke. Achtung: Kurz vor der Basis lauern einige Zerglinge, achten Sie deshalb auf Ihre Truppen und lassen Sie sie nicht einfach in die Basis laufen. In der Basis bauen sie eine Kaserne und schließlich 10 Marines.



Mission 2: Außenposten

Bauen Sie zunächst Ihre Basis aus und trainieren Sie dann ungefähr 10 Marines. Rücken Sie nun in nördliche Richtung vor und übernehmen Sie die Basis. Die Marines werden in die Bunker gesteckt. Sobald man ungefähr 20 weiteren Einheiten hat, rückt man nach Osten vor und zerstört dort nach und nach alle gegnerischen Gebäude. In der nordöstlichen Ecke befindet sich die infizierte Kommandozentrale. Zerstören Sie diese.

Mission 3: Bündnis der Verzweiflung

Besetzen Sie die Bunker mit Einheiten und bauen Sie jeweils einen weiteren Bunker hinzu. Reparieren Sie unbedingt nach jedem Angriff die Gebäude wieder!
Zudem sollte man einige Marines auf dem Dach Stellung beziehen lassen um gegnerischen Flugeinheiten vom Himmel zu holen. Kurz vor Countdown-Ende werden Sie von einer großen Armee von Zerglings und anderen Zerg angegriffen.
Wem das Einigeln zu langweilig ist, kann auch mit Zwölfer-Trupps Marines losziehen um die Zerg-Basis in der Wildnis auszuradieren...



Mission 4: Der Maulwurf

Hier gilt es mit einem kleinen Marine-Trupp bis zur Kartenmitte durchzuschlagen und dort an einem Terminal Daten zu klauen. Am besten läuft man mit allen Marines nach Missionsbeginn in nordwestliche Richtung und folgt dem Gang bis in die nordwestliche Kartenecke.

Zwar gibt es auch noch einige andere Wege, die führen jedoch genauso zum Ziel, so dass ich einfach nur mal den einfachsten aufzeige und den Rest dem persönlichen Interesse des Spielers überlasse (schließlich mag nicht jeder solche Indoor-Szenarien).
Im Nordwesten findet man dann insgesamt drei „leuchtende Kreise“. Einer deaktiviert die Verteidigungsmechanismen, der Zweite öffnet die Zellentüren und der Dritte schließlich ist ein Teleporter, der Ihr Team zum Gegenstück weiter östlich bringt.
Von dort aus kämpft man sich dann durch den Gang bis man in der Kartenmitte das Terminal findet.

Mission 5: Revolution



Zuerst geht es in südliche Richtung, wo man Kerrigan trifft. Anschließend bis zur belagerten Basis im Nordosten. Hier vernichten die Einheiten den Raketenturm, so dass Kerrigan getarnt in die Basis laufen kann und diese dann einnimmt, wodurch man plötzlich Verstärkung bekommt!
Sichern Sie dann die Basis indem Sie alle Bunker besetzen und bauen Sie die Basis aus. Der Gegner sitzt im Süden, mit der Hauptbasis im Südwesten. Bestücken Sie einige Transporter mit Infanteristen und lassen Sie diese beim Vespin-Geysir im Osten wieder raus. Sichern Sie hierbei die Transporter mit einigen Raumjägern, die getarnt völlig gefahrlos operieren können so lange man nicht in den Bereich eines Raketenturmes kommt!
Arbeiten Sie sich mit kontinuierlichem Infanterienachschub nach Westen durch und vernichten Sie dort primär die Kaserne und das HQ, so dass der Gegner keine effektive Verteidigung mehr aufbauen kann. Mähen Sie anschließend einfach alles nieder.

Mission 6: Norad II



Erstmal müssen die Bunker bei der Norad gesichert werden. Anschließend ziehen die eigenen Truppen zu der verlassenen Basis im Südwesten. Bauen Sie diese aus und forschen Sie erst mal ein wenig.
Sie haben nun effektiv zwei Möglichkeiten zur Norad vorzustoßen:

Sie bauen einfach eine Infanterie-Streitmacht auf und schießen sich den Weg frei, wobei man jedoch recht große Verluste ertragen muss, was aufgrund der reichen Ressourcenvorkommen aber kein Problem darstellt!

Alternativ baut man zahlreiche Transporter, mindestens sechs an der Zahl (aufgrund der „Selbstmordflieger“). Mit diesen fliegt man dann über die feindlichen Luftverteidigung und bringt so Raynor und die gewünschten zwei Transporter zur Norad. Achten Sie hierbei darauf, dass Raynor in einem der hinteren Transporter sitzt. Die ersten dienen nur der Ablenkung des Abwehrfeuers und werden geopfert, es müssen ja schließlich nur zwei durchkommen. Vor dieser Aktion sollte man natürlich einmal speichern!

Mission 7: Die Trumpfkarte

Ziehen Sie nach Missionsbeginn Ihre flugfähigen Gebäude und Einheiten aus dem nördlichen Vorposten zurück und sichern Sie die Hauptbasis mit weiteren Bunkern und Raketentürmen. Während man den Vorposten im Osten durch einige Einheiten sichert, baut man die Hauptbasis aus und sichert dann schließlich auch den Vorposten durch einige Bunker und Raketentürme.
Die Markierung für den PSI-Emitter befindet sich glücklicherweise nicht weit innerhalb der feindlichen Basis. Am besten kommt man mit einer kleinen Panzer-Truppe, die von einigen Marines und einigen Raumjägern in Verbindung mit zwei Forschungsschiffen unterstützt werden, voran.
Verlassen Sie Ihre Basis über die mittlere Brücke und fahren Sie dann in östliche Richtung der Markierung entgegen (vorher per ComSat-Station auskundschaften!). Während die Panzer die Bodeneinheiten bekämpfen (durch Verteidigungs-Matrix geschützt!), attackieren die Raumjäger die Lufteinheiten.
Versuchen Sie mit den Panzern bis zur Markierung vorzustoßen und holen Sie dann sofort das WBF mit dem Emitter dorthin. Schon ist die Mission gewonnen!

Mission 8: Der große Vorstoß



Fliegen Sie mit der kompletten Flotte Richtung Nordwesten, wo man bald zahlreiche Gebäudeanbauten findet, die man sich natürlich schnappt, indem man die eigenen Gebäude dort andocken lässt.
bauen Sie dann die Basis auf, wobei Sie aber auf eine Verteidigungslinie verzichten können, da der Gegner kaum angreift. Lediglich einige Marines sollten im Westen und im Osten postiert werden um einige Luftangriffe zurückzuschlagen.
Die Norad II verteidigt unterdessen den „Haupteingang“, wobei ein Forschungsschiff die Kampfkraft des Flaggschiffes (Stichwort Verteidigungsmatrix) deutlich erhöht!
Bauen Sie dann alsbald zwei Atomraketen und lassen Sie diese auf die Verteidigungsstellung des Gegners niedergehen. Danach stößt man sofort mit der Norad II und weiteren Bodeneinheiten

hinterher, so dass der Gegner seine Verteidigungslinie verliert!
Holen Sie dann weitere Einheiten herbei und stürmen Sie in das Innere der Basis, wo man das HQ und die Fabriken vernichtet. Anschließend muss man nur noch die verbliebenen Gebäude vernichten und kann bei den Kristallen einen kleinen Außenposten „eröffnen“.
Auch der zweite Gegner im Nordosten wird durch Atombomben vor bearbeitet, wobei man jedoch aufpassen muss, dass der Ghost nicht durch Raketentürme enttarnt wird oder gar einen Angriff startet und dann vom Scanner aufgedeckt wird.
Nachdem mehrere Sprengköpfe in der gut gefüllten Basis niedergegangen sind, kann man wieder die Bodentruppen anfordern, die dann alles niedermähen.
Sobald alle Gebäude vernichtet wurden, endet die Mission.

Mission 9: Neu Gettysberg



Diesmal muss man äußerst umsichtig vorgehen. Bauen Sie zunächst die Zugänge zur Ihrer Basis mit Bunkern zu und besetzen Sie diese bevorzugt mit Spacemarines. Bauen Sie dann die Basis aus und forschen Sie erst mal was das die Ressourcen hergeben hält. Die Zerg dürfen kein einziges Gebäude verlieren, Sie dürfen also keine offensiven Maßnahmen gegen sie starten, egal wie nervig sie auch sind.
Ihr Gegner sind hier die Protoss, die zwei Basen, im Nordosten und Südosten, besitzen. Beide sind recht gut verteidigt, mit einem guten Trupp kann man die Verteidigung jedoch schnell durchbrechen.
Problematisch ist jedoch, dass der Gegner ständig neue Einheiten, vor allem Dragoner, baut und so schon kurz nach einem Angriff wieder volle Verteidigungskraft hat. Es gilt also mit einem Angriff die Produktionsgebäude zu vernichten und dann möglichst einen Brückenkopf zu errichten, wo immer wieder neue Einheiten herangeführt werden um der Unterstützung durch die andere Protoss-Basis begegnen zu können.
Recht praktisch sind die Raumjäger, die nur von den gegnerischen Kanonen enttarnt werden können, was natürlich eine kleine Raumjägerflotte geradezu erzwingt!
Währenddessen sollte man sich jedoch unbedingt auch um weitere Ressourcenvorkommen kümmern, da der Kampf recht verlustreich sein kann!
Kristalle findet man dazu im Westen und im Südosten, wo gleich zwei Vorkommen zu finden sind (leider aber auch eine Feindbasis).
Sobald ein gegnerischer Posten gefallen ist, sollte man schnellstmöglich einige Bunker errichten um die Versuche der Protoss wieder eine Basis zu errichten unterbinden zu können.
Sobald dann alle Protoss-Einheiten und Gebäude vernichtet wurden, endet die Mission mit einem fulminanten Großangriff der Zerg auf Ihren Stützpunkt.
Hierbei kann man sich jedoch ein schönes Spielchen gönnen und die eigene Basis brachial mit Verteidigungsgebäuden zu kleistern, so dass der Zerg-Vorstoß praktisch ziemlich abgefangen wird und Kerrigan sogar überleben könnte!

Mission 10: Der Hammer fällt



Bauen Sie schnell Ihre Basis aus und erkunden Sie die nähere Umgebung. Ganz wichtig ist die „höhere Ebene“ nordwestlich. Dort oben sollte man zahlreiche Panzer in Stellung bringen und zum Schutz einige Raketentürme installieren, die zudem von Marines verteidigt werden.
Der Gegner greift zwar nur selten mit großer Menge an, doch dafür öfter mal mit Forschungsschiffen und Kreuzern oder gar mit getarnten Ghosts, die Atomraketen ins Ziel manövrieren wollen!
halten Sie dafür immer einen „Scan“ der ComSat-Station zurück und bilden Sie eine schnelle „Eingreiftruppe“, die optimalerweise aus mindestens 5 Raumjägern und einem Forschungsschiff besteht.
Sollte der Ghost, den man durch einen Scan entdecken kann, außerhalb der Reichweite der normalen Verteidigung sein, muss die „Eingreiftruppe“ heran sausen und den Gegner erledigen bevor die Atomrakete Ihr Ziel erreicht.
Deshalb schaltet man am besten sofort nach der Warnung vor einem Abschuss die Spielgeschwindigkeit runter um mehr Zeit beim Suchen und neutralisieren zu haben.
Ist die Basis dann einigermaßen gesichert, sollte man beginnen eine Kreuzer-Flotte aufzubauen, denn damit kommt man am effektivsten und schnellsten zum Ziel.



Sollte dafür Kristalle oder Vespingas nicht reichen, findet nördlich der eigene Basis einen schmalen „Kamm“ wo man recht einfach einen kleinen „Ressourcenposten“ aufbauen kann.
Sobald man dann etwa sieben Kreuzer und etwa drei Forschungsschiffe hat, fliegt man mit diesen durch die Kartenmitte in Richtung der Ionenkanone im Nordwesten.
Vorher wird die Strecke natürlich per Scan aufgedeckt.
Statten Sie die Kreuzer mit der Verteidigungsmatrix aus, so dass diese Angriffe recht gut überstehen und kümmern Sie sich zuerst um die Raketentürme (Yamato-Kanone) und die zahlreichen Ghost, die Ihre Kreuzer gerne „stoppen“, jedoch per „Verstrahlung“ durch die Forschungsschiffe recht gut kleinzukriegen sind.
Stoßen Sie dann weiter zur Kanone vor und vernichten Sie sie!

Kampagne 2: Zerg

Mission 1: In den Ruinen



Errichten Sie alle nötigen Gebäude für eine komplette Basis. Bilden Sie dann gut zwölf Hydralisken aus, mit denen Sie dann losziehen und die Terraner „klein spucken“. Die Hauptbasis liegt im Nordosten. Insgesamt noch eine Art Trainingsmission um sich an die Zerg zu gewöhnen.

Mission 2: Der Beginn

Bauen Sie wieder zuerst ihre Basis gut aus. Danach können Sie mit etwa einem Dutzend Mutalisken die nähere Umgebung von Einheiten säubern. Mit etwa 12 Hydralisken (die Jäger-Killer sind doppelt so stark wie ein normaler Hydralisk!) und ein paar Zerglingen (diese sind besonders gut geeignet gegen Dragoner) kämpfen Sie sich nun den Weg zum Signal frei. Wenn Sie Lust und Zeit haben können Sie noch die kleine Basis etwa in der Mitte der Karte und die größere Basis im Südwesten der Karte vernichten.
Primär gilt es jedoch nur den Kokon mit einer Drohne zum Signal zu bringen.

Mission 3: Die neue Ordnung



Sichern Sie zunächst die Basis etwas nach Westen hin ab, denn von dort kommen die Angriffe. Ein Schwarm Hydralisken lässt man sich am besten vor den Verteidigungsanlagen eingraben. Damit kann man dann bei einem Angriff eingreifen und die Angreifer in die Zange nehmen!
Erschließen Sie dann baldmöglichst die Ressourcen auf dem Plateau über Ihrer Basis und bauen Sie wie wild Einheiten, bevorzugt Hydralisken und Mutalisken. Der Gegner ist hier zahlenmäßig recht stark vertreten und baut Verluste sofort nach, man muss also mit einem gezielten Schlag möglichst viel Schaden

anrichten!
Ein Angriff über den westlichen Weg ist dabei weniger zu empfehlen, da hier zahlreiche Panzer in guter Stellung stehen!
Stattdessen sollte man alle Upgrades erforschen und dann mit einer Expeditionsstreitmacht in die nordöstliche Kartenecke fliegen. Hier findet man neben einige Ressourcen, die man später erobern sollte, auch eine ganz gute Landemöglichkeit für die eigenen Truppen.
Sobald Sie hier etwa zwei Dutzend Hydralisken und ein Dutzend Mutalisken zusammen haben, können Sie den Angriff starten. Die Basis der Terraner ist zwar nach Osten hin nur leicht verteidigt, doch der Gegner verlegt bald zahlreiche Panzer dorthin! Lassen Sie die Hydralisken die Bodeneinheiten und die Gebäude angreifen, während sich die Mutalisken bevorzugt um die Artillerie-Panzer kümmert, die Ihren Hydralisken schwer zusetzen können!
Versuchen Sie primär die Gebäude zu vernichten und holen Sie gegebenenfalls weitere Einheiten heran um in die Bresche schlagen zu können.
Achtung: Wenn man noch während der Kampfhandlungen im Nordosten eine Basis aufbaut, muss man dort unbedingt einige Einheiten lassen, denn der Gegner versucht öfter mit Adlern Ihre Drohnen zu vernichten!

Mission 4: Agentin des Schwarms



Gleich nach Missionsbeginn gilt es die Ressourcenversorgung in Gang zu bekommen und die wichtigen zusätzlichen Gebäude zu bauen. Sie werden öfter von Osten her angegriffen, müssen also recht früh weitere Einheiten ausbilden um die Angriffe abwehren zu können. Einige Sporenkolonien sind dabei recht hilfreich, denn die Gegner müssen aufgrund der Insellage mit Transportern anfliegen!
Ganz nützlich ist es, wenn man mit den beiden Königinnen den Transportern einen Parasit anhängt. Dann kann man nicht nur sehen wann ein weitere Angriff drohen könnte, sondern die Transporter enthüllen auch einen großen Teil der gegnerischen Anlagen!
Kurz bevor der Countdown ausläuft, erfolgt dann noch einmal ein größerer Angriff, bis dahin sollte die Verteidigung jedoch schon aufgebaut sein!
Belassen Sie dann Kerrigan einfach an Ort und Stelle, wo sie recht gut geschützt ist und bereiten Sie sich darauf vor, die Insel in der Kartenmitte in Beschlag zu nehmen. Ganz wichtig hierbei: Lassen Sie nicht nur ein paar Dronhen rüber fliegen, sondern geben Sie auch einen Begleitschutz mit, der die Angriffe der Terraner zurückschlagen kann!
Den Angriff auf die Kommandozentrale führt man dann wieder mit Hydralisken und Mutalisken. Jeweils ein Dutzend ist zu empfehlen um die Verteidigungsanlagen durchbrechen zu können und dann dort Fuß fassen zu können.
Der Gegner besitzt zwar nicht allzu viele Verteidigungseinheiten, trotzdem sollte man gegebenenfalls Verstärkung herbeiführen.
Ob man die Zentrale dann vernichtet oder übernimmt (per Königin) ist relativ egal!

Mission 5: Die Amerigo



Den genauen Weg entnehmen Sie bitte dem seitlichem Screenshot, wo ich auf der Minikarte den Weg mit einer grünen Linie markiert habe.
An taktischen Tipps kann ich Ihnen empfehlen zuerst mit Kerrigan vor zu laufen und getarnt einfach alles niederzumähen. Zwar wird man von den im Boden versteckten Geschützen enttarnt, doch dank 400 Lebenspunkten sollte das kein großes Problem sein.
Übertreiben Sie es jedoch nicht und legen Sie öfter mal ein Savegame an und gönnen Sie Kerrigan bei starker Verletzung eine längere Ruhepause.
Im Norden findet man dann einen „Auslöser“ der Ihnen die Position des Supercomputers anzeigt. Folgen Sie dem Weg quer über die Karte Richtung Südosten und erledigen Sie alle Gegner. Wenn Kerrigan durchgezogen ist, kann man die „normalen Truppen“ hinterher holen, da man auch diese noch brauchen wird!
Im Südosten befreit man dann schnell einige Zerglinge und lässt diese die eigene Truppe verstärken. Folgen Sie dann weiter dem Gang, wobei diesmal jedoch die regulären Truppen vorziehen, da es zu einer etwas größeren Konfrontation kommt.
Weiter nordwestlich wird Kerrigan dann in eine Falle gelockt.



Während die Tore sich schließen, greifen hier einige Marines an und Kerrigan wird durch die Bodengeschütz enttarnt. Lassen Sie sich deshalb zuerst die Geschütze zerhauen, so dass sie danach gefahrlos den Rest niedermähen kann.
Auf der oberen Ebene findet man dann auch zwei „Schalter“, mit denen man einen Teleporter aktiviert und die Tore öffnet.
Nun müssen Sie sich nur noch bis zum Computer durchschlagen, der doch etwas stärker verteidigt wird. Legen Sie deshalb gegebenenfalls eine Regenerationspause ein.
Nach der Mission folgt ein geniales Video im „Alien 2“-Stil!

Mission 6: Der dunkle Templer



Bauen Sie Ihre Basis zunächst aus und sichern Sie sie gegen Angriffe aus südlicher Richtung. Aufgrund der Lage auf einem Plateau, kann man die Verteidigung mit relativ wenigen Einheiten belassen. Zudem sind die Angriffe der Protoss meist relativ schwach. Als äußerst effektiv erweisen sich einige Wächter, die über den Verteidigungsgebäuden schweben!
Bauen Sie dann eine kleine Luftflotte aus mindestens sechs Mutalisken und sechs Wächtern und sichern Sie eines der beiden Plateaus südlich und östlich Ihrer Basis. Dort errichtet dann eine Drohne einen kleinen Posten. Aufgrund der Lage, muss man nur zahlreiche Sporenkolonien am Rand errichten und kann die beiden Plateaus so recht gut verteidigen!
Sind beide in Ihrer Hand und damit die Ressourcenversorgung kein Problem mehr, kann man damit beginnen die Protoss niederzukämpfen. Ein Dreierteam aus jeweils einem Dutzend Mutalisken, Wächtern und Hydralisken ist dabei am effektivsten. Fangen Sie am besten im Nordosten an und arbeiten Sie sich so Richtung Südosten durch.
Sobald man den größten Teil der Protoss vernichtet hat, bekommt Kerrigan ein Angebot und muss dann auf das Plateau in der Kartenmitte gebracht werden, wo es einen kleinen Zweikampf gibt!

Mission 7: Die Auswahl



Vernichten Sie zuerst die Basis direkt über Ihrem Startpunkt und errichten Sie dort Ihre Eigene. Die Basis sollte nach Westen und Osten hin durch einige Einheiten gesichert werden.
Ein starke Verteidigung braucht man hier nicht, da Angriff immer noch die beste Verteidigung ist (wenngleich der Gegner bereits über einige Ultralisken verfügt)!
Bilden Sie deshalb ein Dutzend Hydralisken aus und schicken Sie diese auf das Plateau westlich Ihrer Basis. Hier liegt ein leicht verteidigter Posten, den man schnell niedermachen und gleichzeitig selbst in Beschlag nehmen sollte. Der Gegner versucht jedoch ständig von Norden her den Bereich zurück zu erobern! Sorgen Sie folglich dafür, dass immer genügend Hydralisken auf Patrouille sind.
Da man nun mehr als genug Geld haben sollte, kann man die Forschung vorantreiben und gleichzeitig wieder die effektive Angriffsstreitmacht aus je einem Dutzend Mutalisken, Wächtern und Hydralisken aufbauen.
Mit dieser Streitmacht zieht man dann über die Karte und macht alles nieder!

Mission 8: Auge um Auge

Zuerst muss der Ressourcenabbau in der Hauptbasis im Nordosten in Gang gebracht werden, denn man muss hier drei verschiedene Fluchtmöglichkeiten mit genügend Truppen absichern. Am stärksten ist dabei der Durchgang im Südosten betroffen. Schicken Sie hier gleich per Nyduskanal einige Hydralisken zur Verstärkung hin!
Achten Sie zudem darauf, dass immer zwei Overloards bei den Markierungen sind, so dass die getarnten Templer bekämpft werden können!
Da der Ressourcenabbau in der Hauptbasis recht flott vonstatten gehen muss, da man bekanntlich recht viele „Löcher zu stopfen“ hat, sollte man sich bald nach weiteren Quellen umsehen. Die Kristallvorkommen im Norden und im Südosten sind hierbei recht einfach zu erobern, so dass man dort jeweils einen kleinen Sammelposten errichten sollte.
Sind die Durchgänge dann durch jeweils etwa 9 Hydralisken und was sonst noch gerade da ist gesichert, kann man zum Gegenangriff übergehen.
Bewährt hat sich dabei wieder die „Dreier-Kombo“ aus den vorhergegangenen Missionen, also jeweils ein Dutzend Mutalisken, Wächter und Hydralisken.
Zuerst sollte man die gegnerische Basis im Osten angreifen, da man hier noch weitere Ressourcen erbeuten kann!
Anschließend zieht man am besten weiter zur Basis im Südwesten. Sobald man dort genügend Schaden angerichtet hat (Nexus vernichten!) ist die Mission auch schon gewonnen!

Mission 9: Die Invasion von Aiur



Bleiben Sie zunächst in Ihrer Basis und bauen Sie das ein oder andere Verteidigungsgebäude. Während die Overloards etwas ausschwärmen um Angriffe besser zu erkennen, produziert man ein Dutzend Hydralisken und Mutalisken.
Diese dienen jedoch zunächst hauptsächlich zur Basisverteidigung.
Die Angriffe der Protoss sind zwar nicht übermäßig stark, doch die im Süden eingeflogenen Räuber können schon mal kräftig Schaden anrichten. Mit einigen Mutalisken kann man die Räuber jedoch schon außer Reichweite abfangen und so schlimmeres verhindern!
Die eigene Basis ist von allen Seiten her umzingelt. Zwar sind die Verteidigungseinrichtungen auf dem Plateau recht schwach, doch ein Angriff auf die Hauptbasis der Protoss südlich Ihrer Position wäre mit erhebliche Verlusten verbunden, so dass man auch die Eroberung des Plateaus aufgeben sollte!
Stattdessen gilt es einen Ausbruchsversuch Richtung Osten zu führen, denn dort findet man ein gut zu verteidigendes Ressourcenvorkommen!
Und wenn man dann schon in Bewegung ist, sollte man auch gleich noch den vorgelagerten Posten der Protoss bei den Kristallen südöstlich Ihrer Basis vernichten und die Stellung durch ein paar eingegrabene Hydralisken sichern.



Sobald dann der „Außenposten“ im Nordosten aufgebaut ist und die Ressourcen wieder in Strömen fließen, kann man wieder die bekannte Angriffskombo aus je einem Dutzend Hydralisken, Mutalisken und Wächtern aufbauen.
Mit diesen schlägt man sich dann zur Kristallformation durch, die jedoch nur leicht verteidigt wird.
Sobald die Stellung gesichert ist, wird eine Drohne herangeführt, die dann irgendwie verschwindet und mit dem Abbau beginnt - was auch immer. Sie müssen unterdessen jedoch die Position verteidigen, wobei die Protoss manch herzhaften Angriff führen! Vor allem die Templer sind durch Ihre „Gewitter“ für Ihre Massen recht gefährlich.
Produzieren Sie deshalb in Ihrer Basis weitere Einheiten und bringen Sie diese dann zum Kristall.
Wenn der Countdown abgelaufen ist, muss man nur noch die Drohne mit dem Kristall zum Signal in der eigenen Basis bringen. Eskortieren Sie sie zur Sicherheit!

Mission 10: Der Kreis schliesst sich



Bringen Sie den Ressourcenabbau schnell in Gang um weitere Verteidigungseinheiten erschaffen zu können. Aufgrund der etwas schwierigen Lage der Basis, sollte man vornehmlich auf Hydralisken und Mutalisken setzen um die Basis zu verteidigen.
Die Protoss greifen teils recht heftig an, vor allem die Räuber sind extrem nervig, da Ihre Bodeneinheiten massenhaft vernichtet werden. Setzen Sie deshalb hauptsächlich auf Flugeinheiten und lassen Sie immer einige Terror im Basisinneren lauern um angreifenden Träger ganz schnell ausschalten zu können.
Mineralien findet man am Startpunkt und westlich und östlich davon in großen Mengen.
Zum Problem wird jedoch die Vespingas-Versorgung, was dann auch zwangsläufig Ihren Truppenaufbau schwächen würde.
Setzen Sie deshalb schon frühzeitig zu einem Angriff auf die kleinen Protoss-Basen westlich und östlich an, so dass man deren Gasvorkommen erbeuten kann.
Selbst wenn die Quelle erschöpft ist, sollte man den Abbau normal weitergehen lassen um zumindest kontinuierlich ein Minimum herausholen zu können.



Hat man dann den südlichen Teil der Karte einigermaßen unter Kontrolle, kann man mit den Angriffsbemühungen beginnen. Am effektivsten sind dabei hier zahllose Mutalisken und einige Wächter, da die gegnerische Luftwaffe zwar stark, aber immer noch etwas schwächer ist als die Bodentruppen (Räuber!). Erschaffen Sie deshalb am besten zwei Dutzend Mutalisken und ein Dutzend Wächter. Mit diesen fliegt man dann von der Hauptbasis aus direkt Richtung Norden auf den Tempel zu. Zur Sicherheit sollte man noch einige Overloards mitnehmen um von Arbitern getarnte Schiffe entdecken zu können!
Die Basis der Protoss ist direkt südlich des Tempels relativ schwach verteidigt. Man trifft zwar auf einige Photonenkanonen und einige Träger, aber der Hauptwiderstand kommt durch die zahllosen anrückenden Dragoner.
Diesen sollte man jedoch dank der zahlenmäßigen Überlegenheit brechen und zum Tempel durchstoßen können. Dort sollte man dann noch die Photonen-Kanonen an den Seiten ausschalten und dann den Tempel selbst vernichten. Anschließend holt man die in der Basis erscheinenden Drohne mit dem Kristall mit einem Overloard dorthin.

Kampagne 3: Protoss

Mission 1: Erstschlag



Schicken Sie Ihre Truppen zur Basis im Westen. Der Weg ist bereits aufgeklärt, so dass man sich nicht verlaufen sollte. Achten Sie jedoch darauf, dass die Dragoner nicht an der Spitze laufen und von den Zerglingen in die Mangel genommen werden.
In der Basis angekommen, postiert man die Dragoner auf den Mauern, womit man die Angriffe deutlich effektiver abwehren kann! Produzieren Sie dann genügend Sonden, die die Ressourcen abbauen und weitere Pylone installieren, so dass die Energieversorgung stimmt und genügend Einheiten ausgebildet werden können.
Installieren Sie dann beim Eingang am besten zwei Photonenkanonen. Zusätzlich sollte man einige weitere Dragoner ausbilden und diese auf der Mauer nach Norden hin postieren, da hier bald ein Luftangriff erfolgen wird!
Ist dieser Angriff dann überstanden, bildet man etwa ein Dutzend Berserker und sechs Dragoner aus. Mit dieser Streitmacht zieht man Richtung Nordweste, wo man die Zerg-Basis findet. Lassen Sie die Berserker die Bodentruppen angreifen, während sich die Dragoner um die Flugeinheiten kümmern

und gegebenenfalls Feuerunterstützung für die Berserker geben.
Sind alle Gebäude und Einheiten der Zerg vernichtet ist die Mission auch schon gewonnen.

Mission 2: Flammenhölle



Bringen Sie wie gewohnt den Ressourcenabbau in Schwung und bilden Sie weitere Berserker und Dragoner aus, die an den beiden Zugängen „Ihres Plateaus“ postiert werden, da der Gegner bald etwas angreifen wird!
Sobald man eine Streitmacht aus einem Dutzend Berserkern und einigen Dragonern hat, sollte man zuerst den Südwesten der Karte erkunden und sichern, wo man weitere Ressourcen findet.
Ist der Countdown dann abgelaufen, erscheint Fenix mit einer kleinen Streitmacht im Nordosten. Sie können nun entweder mit den Räubern langsam vorrücken und dabei die enorme Feuerkraft nutzen oder einfach mit zahlreichen Berserkern einen Sturmangriff auf die Zerg-Basis starten.
Der Zerebrat „liegt“ im Süden und wird von einigen Tiefenkolonien verteidigt, die jedoch kein großes Problem darstellen sollten.

Mission 3: Rettungsinsel



Zuerst wie immer die Ressourcenversorgung in Gang bringen und dann erst mal weitere Einheiten und Gebäude bauen. Der Gegner greift teils recht heftig an, man muss also die Basis nach allen Seiten hin etwas absichern.
Weitere Ressourcen findet man weiter westlich, man sollte jedoch einen bewaffneten Spähtrupp vorausschicken um eingegrabene Zerg ausschalten zu können.
Die Zerg-Basen im Westen und Nordosten muss man dann mit einem massiven Bodenangriff niedermachen, was sich jedoch als recht schwierig herausstellen wird, da der Gegner viele Einheiten zur Verfügung hat.
Da diese auch schnell wieder „regeneriert“ werden, sollte man alles auf einen Angriff setzen und nicht mit vielen kleinen Angriffen sinnlos anrennen!
Am besten baut man deshalb eine Truppe aus etwa zwei Dutzend Berserkern und einigen Scouts auf. Während die Berserker los stürmen und die Bodentruppen und die Verteidigungsgebäude

niederhauen, kümmern sich die Scouts um die wenigen Flugeinheiten und die Overloards.
Welchen Gegner man zuerst vernichtet, ist völlig egal, es sollte jedoch wie gesagt möglichst in einem großen Schlag passieren, damit der Gegner sich nicht mehr regenerieren kann (Gebäude werden nicht mehr nachgebaut!).

Mission 4: Die Jagd nach Tassadar



Tassadar und Raynor befinden sich in der nordwestlichen Ecke. Sie können nun entweder versuchen einfach dorthin vorzustoßen, also keinen Kampf einzugehen und einfach nur trotz Verluste durchzustoßen oder sich langsam Stück für Stück vorzukämpfen und dabei die Wirkung der Schilde ausnutzen.
Im Nordwesten baut man dann die Basis aus und sichert sie vor allem gegen Angriffe aus östlicher Richtung.
Bauen Sie nun mindestens ein Dutzend Berserker und entsprechend viele Dragoner oder Scouts zwecks Luftunterstützung.
Am besten stößt man dann über den gleichen Weg wieder zurück zum Startpunkt vor. Säubern Sie den Weg für die beiden Helden und schicken Sie die dann mit etwas Luftunterstützung auch zum Signal. Bedenken Sie dabei, dass Sie „Raynor nicht reparieren“ können.

Mission 5: Seitenwechsel



Bauen Sie Ihre Basis aus und sichern Sie auch frühzeitig die Ressourcen auf der „unteren Ebene“. Da man auf einer Insel sitzt, wäre die Verteidigung zwar prinzipiell recht einfach, doch aufgrund der Größe sollte man davon absehen alles mit Photonenkanonen vollzubauen!
Deutlich effektiver ist es Bodentruppen (Berserker und Dragoner) auszubilden und diese durch Scouts unterstützen zu lassen. Der Gegner versucht mehrfach auch Bodentruppen anzulanden, was dann aber mit einer effektiven Verteidigung (Scouts verfolgen die Overloards!) schnell zum völligen Fiasko für die Zerg wird!
Der eigene Angriff muss dann mit einem Luftschlag beginnen, der eine Bresche in die Verteidigung schlägt, damit man per Transporter Bodentruppen einfliegen kann. Hierbei setzt man am besten auf drei mit Berserkern gefüllte Transporter und danach noch einige Räuber zur Unterstützung. Die Scouts dienen dann wie immer als Luftunterstützung.
Zuerst sollte man diese Taktik an der Insel in der Kartenmitte anwenden, wo jedoch recht wenig Widerstand anzutreffen ist. Sobald die Insel gesichert ist, sammelt man wieder alle Enheiten ein und attackiert den Gegner im Südosten.
Sobald man hier jedoch einen gewissen Schaden verursacht hat, erscheint im Nordosten plötzlich eine

kleine Terraner-Flotte, die kurz nach dem Gespräch Ihre Basis „heimsucht“. Glücklicherweise sind sie bereits mit einigen Photonenkanonen und einigen Scouts perfekt für den Angriff gerüstet!
Säubern Sie dann für Tassadar und die beiden Berserker den Weg zum Signal. Richtig gefährlich ist hierbei die verseuchte terranische Kommandozentrale, da die Selbstmordeinheiten enormen Schaden anrichten! Deshalb vorher vernichten!

Mission 6: Die Dunkelheit



Diesmal muss man ganz gewitzt vorgehen und vor allem Tassadars „Zauberkärfte“ ausgiebig nutzen. Wieder hab ich den Weg auf der kleinen Minimap auf dem letzten Screenshot eingezeichnet und die Stellen markiert (gelbe oder blaue Punkte) wo man Verstärkungen findet!
Gehen Sie dann langsam vor und speichern Sie äusserst regelmäßig, am besten nach jeder geglückten Aktion. Achtung: Einige Auslöser werden nur von den Marines ausgelöst, behalten Sie Ihre Truppen deshalb immer alle in den Augen!
Zur Aufklärung schickt man am besten immer zwei Halluzinationen vor, die die gefährlichen infizierten Terraner dann neutralisieren!
Größere Gegnermengen werden am besten immer per PSI-Gewitter neutralisiert. Einzelne Gegner kann Tassadar auch selbst erledigen, da seine Schilde relativ stark sind!
Die ersten beiden Punkte auf der Karte zeigen die Stellen, wo man je einen kleinen Trupp Marines abseits des Weges „einnehmen“ kann. Der gelbe Punkt im Nordosten gibt die Stelle an, wo man durch einen Auslöser drei Protoss-Einheiten herbeibeamen kann. Wagen Sie sich hier jedoch nicht mehr weiter vor, denn Sie finden nur noch Zerglinge!
Der dritte blaue Punkt etwas südöstlich der Kartenmitte gibt wieder eine Stelle an, wo man einige Marines hinzugewinnen kann. Hier muss man jedoch mit Tassadar ein PSI-Gewitter auf die angreifenden Zerglinge loslassen, sonst überlebt keiner der aquirierten Marines!



Die letzte Unterstützung erhält man schließlich im Südwesten, wo man zuerst eine schwer bewachte Tür überwinden muss.
Dafür erhält man dann u.a. einen Ghost, der den restlichen Weg getarnt auskundschaften kann! Bei der Abzweigung in der Kartenmitte folgt man zuerst dem Weg nach Norden, denn dort findet man ein Signal, das die Tür im Südwesten erst öffnet!
Dort angekommen kämpft man sich zur Unterstützung vor und schickt dann den Ghost vor. Dieser löst dann plötzlich einen Zerg-Ansturm aus, den man am besten bei langsamer Spielgeschwindigkeit abwehrt! Zaubern Sie einfach wieder ein PSI-Gewitter vor Ihre Einheiten, so daß die geschwächten Zerg relativ leicht erledigt werden können!
Beim letzten Signal im Südosten muss man dann nochmal mit normalen Truppen anrücken und die Geschütze zerstören, die den Ghost enttarnen würden. Dann kann man hinter der sich nun öffnenden Tür Zeratul und seine Anhänger „finden“.

Mission 7: Heimat



Das wichtigste ist diesmal die Verteidigung. Zwar hat man durch die Lage einen kleinen (Höhen-)Vorteil, doch die gegnerischen Angriffe sind teils recht massiv! Vor allem die Bodenangriffe mit Räubern sind extrem gefährlich und machen Ihren Verteidigern das Leben schwer. Ebenfalls sehr ärgerlich sind größere Scout-Schwärme die schnell ins Basisinnere vordringen, sollte nur eine schwache Verteidigung bestehen! Sichern Sie deshalb schnellstmöglich Ihre Basis gut ab und beginnen Sie erst dann mit dem auskundschaften der Karte.
Östlich Ihrer Basis finden Sie weitere Ressourcen, die man bald erobern und gut absichern sollte (Großangriff des Gegners möglich, deshalb Verteidigungslinie bis dorthin ausdehnen!).
Anschließend vernichtet man am besten eine der beiden roten Basen, damit der Druck auf die eigene Linie etwas nachlässt. Am besten funktioniert dies mit einigen Räubern, die von Scouts unterstützt werden. Für Notfälle sollte man zudem Berserker oder Archons bereit halten, die dann sofort nachstossen können! Anschließend sollte man sich dann sofort der orangen Basis widmen, die recht gut verteidigt wird und durch die Lage zwischen zahlreichen Mauern recht gut zu verteidigen ist!
Sobald man jedoch einen großen Teil der Basis vernichtet hat, beendet Tassadar die Mission indem er sich ergibt...

Mission 8: Tassadar vor Gericht



Schon bald nach Missionsbeginn muss man sich gegen die ersten Angriffe verteidigen. Während Richtung Süden und Südosten vor allem Luftangriffe erfolgen, muss man beim nördlichen Zugang hauptsächlich mit Bodenangriffen rechnen.
Verstärken Sie die Verteidigung zunächst mit einigen Berserkern und Dragonern. Ganz wichtig sind Schildbatterien, mit denen man die Verteidigungskräfte deutlich verstärken kann.
Bauen Sie dann baldmöglichst einige weitere Träger um die Verteidigung weiter auszubauen.
Raynors Schiff ist zwar bei der Verteidigung recht nützlich (Ein Schuss mit dem Yamatogewehr vernichtet einen Scout), doch bedenken Sie, daß die Hyperion nicht repariert werden kann!
Viel besser ist die Hyperion für den Angriff geeignet, denn mit dem Yamato-Gewehr kann man eine Photonen-Kanone aus sicherer Entfernung vernichten.
Dies ist sehr nützlich, da südlich und östlich Ihrer Basis ein kleiner gegnerischen Posten liegt, der vor allem durch Photonen-Kanonen geschützt ist. Fliegen Sie dorthin sobald ein Schuss möglich ist und entblättern Sie so langsam die Verteidigung der Basen bis eine Angriffstruppe aufgestellt ist. Am effekivsten ist ein Dutzend Berserker, der von einer Trägerflotte unterstützt wird.
Sind beide Posten vernichtet und dort jeweils eine eigene kleine Basis zum Ressourcenabbau

errichtet, kann man sich daran machen Tassadar selbst zu retten. Er befindet sich in einer „Stasisröhre“ in der Basis der „Roten“.
Sobald man diese mal erspäht hat, bleibt sie auch sichtbar, so daß man einen kleinen Einblick in die gegnerische Basis hat. Leider besitzt der rote Gegner scheinbar massive Ressourcenvorkommen, denn er baut ständig neue Einheiten nach, so daß man auf einen schweren Angriff setzen sollte. Diesen führt man dann am besten mit kombinierten Boden-Luft-Truppen. Am besten ist dazu eine Trägerflotte aus mindestens sechs Trägern, ein Dutzend Berserker oder mindestens sechs Räuber und ein weiteres Dutzend Dragoner oder Archons geeignet (helfen den Trägern gegen die gegnerische Luftwaffe).
Die Trägerflotte schiesst dann zuerst ein Loch in den äusseren Verteidigunggürtel, so daß man Truppen anlanden kann. Anschließend zieht man ins Basisinnere so vernichtet dort die Stasisröhre, was dann schließlich das Ende der Mission herbeibringt.

Mission 9: Schattenjäger



Ressourcen finden Sie zur Linken und zur Rechten. Für welchen Standpunkt Sie sich entscheiden ist relativ egal. Da man genügend „Startgeld“ hat, sollte man gleich zwei Hauptgebäude (Nexen, Nexi, Nexusse? 😉 errichten und dann schnellstmöglich die Basis hochziehen.
Die Angriffe erfolgen dann hauptsächlich über den normalen Zugang zur Basis (Vergifter-Angriffe!), aber auch per Overloard und Wächter von dem Plateau aus! Bauen Sie deshalb baldmöglichst einige Beobachter um die Angriffe „vorhersehen“ zu können. Photonen-Kanonen sind hier recht ineffektiv, setzen Sie lieber auf eine Trägerflotte, die beweglich ist.
Sobald die Basis dann einigermassen gesichert, sollte man auch die andere Seite besetzen und dort ebenfalls Ressourcen abbauen.
Mit denen baut man dann wieder eine kombinierte Luft-Boden-Armee auf, die dann Richtung Norden zieht. Bis man jedoch die beiden Zerebraten am nördlichen Kartenrand direkt angreifen kann, muss man schon zahlreiche Gegner niedermetzeln. Recht ärgerlich sind die Zerg-Basen auf den Plateaus ohne Zugang.
Glücklicherweise findet man mehr als genug Ressourcen, die jedoch allesamt am Kartenrand liegen! Die beiden Zerebraten muss dann unbedingt Zeratul vernichten, sonst werden sie sofort reinkarniert!

Mission 10: Das Auge des Sturms



Die letzte Mission beginnen Sie mit zwei Basen: einer Protoss- und einer Terranerbasis. Schützen Sie vor allem die Terranerbasis, da diese am häufigsten angegriffen wird!
Nach Beginn baut man aber trotzdem zuerst mal in jeder Basis zahlreiche Sonden bzw. WBFs und beginnt mit dem Ressourcenabbau. Gleichzeitig sollten beide Basen durch einige Verteidigungsgebäude gesichert werden. Bevorzugt wird natürlich die Terraner-Basis befestigt, da hier wie bereits erwähnt die meisten Angriffe erfolgen. Vor allem Richtung Süden sollte man eine starke Bunkerlinie, die mit Raketentürmen und Belagerungspanzern verstärkt wird, aufbauen. Speichern Sie auch regelmäßig, denn teils erfolgen extrem massive Angriffe, beispielsweise durch zahlreiche Ultralisken, die oft die ganze Verteidigungslinie vernichten können, falls diese etwas ungünstig steht!
Weiterhin sollte man alsbald einige Beobachter der Protoss bauen und diese, am Kartenrand entlang, zur Terraner-Basis schicken, damit diese die Sichtweite der Verteidiger (insbesondere der Panzer) erhöhen und somit die äusserst nervigen Vernichter-Attacken (Blutbad!) besser abzuwehren sind!



Sind beide Basen dann gesichert, sollte man sich nach weiteren Ressourcen umschauen, die vor allem am Kartenrand entlang verteilt sind. Zuerst wird man wohl Vespingas sichern müssen. Mit welchen Truppen man dies macht ist ziemlich egal, da ja beide in eine Kasse wirtschaften.
Sobald dann der Ressourcennachschub gesichert ist, sollte man in die Angriffsphase übergehen. Am besten kommt man mit einer Trägerflotte aus mindestens acht Trägern und einer Bodenstreitmacht aus Berserkern oder Archons durch. Gefährlich sind vor allem die Terror-Flieger, die Ihrer Trägerflotte schnell großen Schaden zufügen können, führen Sie deshalb gegebenfalls einige Arbiter mit.
Arbeiten Sie sich so von einer Seite her Richtung Overmind durch (etwa Kartenmitte). Den roten Gegner müssen Sie nicht ganz vernichten, es reicht eine Bresche zu schlagen und dann weiter auf den Overmind vorzurücken. Diesen kann man dann mit gewöhnlichen Truppen vernichten. Sobald der Overmind selbst vernichtet wurde, ist die Mission auch schon gewonnen.

Text	A. Neumann (2003)
Screenshots	A. Neumann (2003)
Savegames	A. Neumann (2003)

From:
http://www.kultloesungen.de/ - **Kultloesungen.de**

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/starcraft?rev=1382553057

Last update: **2014/08/27 16:42**