Starcraft - Brood War

Die Komplettlösung wurde mit der deutschen Version 1.10 erstellt. Die Screenshots wurden auf einem AMD Athlon XP 1500+, 512 MB RAM und einer nVIDIA Grafikkarte (Det. 41.09) gemacht.

Nachfolgend finden Sie drei RAR-Archive mit Savegames zu allen Missionen von Protoss, Terraner und Zerg. Kopieren Sie die jeweils enthaltenen Dateien einfach in den Save-Ordner (StarCraft-Verzeichnis) und dort in den Unter-Ordner mit Ihrem Ingame-Namen.

Protoss Saves.RAR (1.4 MB)

Terraner Saves.RAR (2 MB)

Zerg Saves.RAR (2.2 MB)

Achtung: Links jeweils extern über Rapidshare.com eingebunden!

Kampagne 1: Protoss

Mission 1: Flucht von Aiur



Ihre stärkste Waffe ist Zeratul. Seine Klingen richten ungeheure Schäden an und durch seine permanente Tarnung kann er die meisten Gegner gefahrlos angreifen. Sehen Sie sich aber vor Overloards und Sporenkolonien vor, denn diese enttarnen ihn. Halten Sie ihn also immer in der zweiten Reihe und stoßen Sie nur dann vor, wenn Sie sich sicher sind. Arbeiten Sie sich so nach unten durch und vernichten Sie zuerst immer die Kanäle, denn hier kommen ständig neue Gegner heraus. Irgendwann trifft man auf einen kleinen Trupp, der einen auffordert mit in den Kampf zu folgen.
Sind Ihre Schilde nicht ganz aufgeladen sollten Sie noch etwas warten und dann den Kriegern folgen. Sie werden nun in eine wahrlich große Schlacht hineingezogen. Alle Berserker die den Kampf überleben stehen unter Ihrer Kontrolle. Greifen Sie

deshalb mit all Ihren Männern in den Kampf ein und versuchen Sie schnellstmöglich einen Sieg zu erringen.
Mit diesem neuen Trupp läuft man weiter nach Osten. Sie bekommen noch einige Einheiten zur Unterstützung.
Dann muss man dem Weg nach Norden folgen.



Hier trifft man auf einige Tiefenkolonien und auch einige Ultralisks. Hat man dann die rettende "Basis" im Norden erreicht sollte man erst mal ausgiebig Gebrauch von den Schildbatterien machen. Dann geht es weiter nach Osten und am Kartenende nach Süden. Sie müssen sich nun durch ein längeres Tal gespickt mit Tiefenkolonien und eingegrabenen Zerg durchkämpfen. Lassen Sie Ihren Männern genügend Zeit um die Schilde zu regenerieren. Sobald Zeratul dann in der Basis mit dem Warptor im Südosten angelangt ist endet die Mission glücklicherweise, denn riesige Zergling-Schwärme greifen an.
By the way: Die ständig umherfliegenden Terror brauchen Sie nicht zu beachten oder gar anzugreifen, da Sie keine Flugeinheiten in dieser Mission bekommen.

Mission 2: Die Dünen von Shakuras

Laufen Sie zunächst nach oben und dann nach links. Sie treffen bald auf einige Zerg - sie haben es also auch geschafft durch das Warptor zu kommen!



Im Nordwesten findet man einen guten Platz für die Basis. Beginnen Sie mit dem „Bau“ und schicken Sie die Berserker nach Süden um den Zugang zum Plateau zu verteidigen. Nach einem ersten kleinen Angriff im Süden tauchen dann von allen Seiten her Zerg auf. Sie bekommen jedoch alsbald Unterstützung durch einige dunkle Templer.
Sobald die Gegner dann wieder zurückgeschlagen sind, kann man seine Basis weiter aufbauen und dann den Zugang zum Plateau mit einigen Photonenkanonen verteidigen.
Diese können nämlich durch die erhöhte Position sehr gut gegen Bodentruppen vorgehen und verhindern die Enttarnung der dunklen Templer durch Overloards.
Bauen Sie auch schon frühzeitig einige Dragoner oder Scouts um die angreifenden Mutalisks abzuwehren. Rüsten Sie dann Ihre Berserker auf und bilden Sie etwa ein Dutzend aus. Mit diesem Trupp stößt man dann auf die mittlere Insel vor. Hier findet man vor allem Tiefenkolonien und einige Sporenkolonien. Da sonst keine Zerg-Aktivitäten vorhanden sind kann man die Insel schnell erobern und den Übergang nordöstlich des Warptor bewachen.
Zur Unterstützung sollte man den Berserkern noch einige Scouts mitgeben, für den Fall eines

Luftangriffs.
Sobald das kräftige Dutzend dann seine Schilde wieder regeneriert hat kann man weiter nach Osten vorstoßen. Hier wird der Widerstand der Zerg schon stärker. Sie sollten jedoch problemlos bis zur Basis im Südosten durchkommen.
Schlagen Sie vor der Basis am besten erst mal Ihr Lager auf und bauen Sie eine Schildbatterie und einige Photonenkanonen. Sollte Ihnen das Vespingas oder die Kristalle ausgegangen sein, können Sie nun im Nordosten oder im Südwesten gefahrlos weitere Ressourcen abbauen.
Die Zerg-Basis ist gut verteidigt, sowohl gegen Luft- als auch Bodenangriffe. Schickt man nur Berserker rein werden die von den Mutalisken stark bedrängt, Scouts alleine sind natürlich auch zu schwach. Bauen Sie einfach acht Räuber, Verdoppeln Sie die Munitionskapazität und den Schaden der Geschosse per Upgrade und fliegen Sie die „Artillerie“ dann per Transporter ein. Rücken Sie mit den Raupen langsam aber geschlossen vor und bauen Sie ständig neue Scarabs. Gegen Luftangriffe positionieren Sie einfach einige Scouts über den Räubern.
Rücken Sie so immer weiter vor, bis die ganze Basis vernichtet wurde.
Sofern keine Luftangriffe mehr erfolgen kann man auch schon vorher mit einigen Scouts losziehen um die Overloards zu dezimieren.
Erst wenn die Zerg vernichtet wurden erhält man Nachricht von Raynor und Fenix.

Mission 3: Das Erbe der Xel´Naga



Kurz nach Missionsbeginn tauchen im Norden einige der neuen Korsar-Flieger gefolgt von zwei Transportern auf. Sie fliegen zu den Sporenkolonien im Nordwesten die im Nebel liegen. Sobald die Dragoner ausgeladen wurden kann man diese kontrollieren. Schalten Sie schnell die Tiefenkolonie aus und ziehen Sie die Korsar-Flieger zurück, denn der Schutz des Disruptors hält nicht sehr lange. Sobald die Tiefenkolonie vernichtet ist und einige Zerglinge ausgeschaltet wurden kann man die restlichen Sporenkolonien ausschalten und dann die Gegend dort oben etwas erforschen. Vergessen Sie aber nicht den Aufbau in Ihrer eigentlichen Basis.
Die Angriffe der Zerg werden durch einige Overloards ermöglicht, die ab und an Bodentruppen auf Ihre Insel übersetzen. Später wird das ganze dann noch von Flugeinheiten unterstützt. Zuerst reichen die Korsar-Flieger aus um die Overloards zurückzuschlagen, Sie sollten jedoch bald auf Photonenkanonen setzen, da die Korsar den Overloards meist eigenmächtig nachfliegen und so ins gegnerische Abwehrfeuer kommen!
Ist die Hauptbasis einigermaßen gesichert, muss man schnell zu den Mineralien im Nordwesten vorstoßen, da man diese für den Angriff braucht. Hier sollte man einige Berserker und Dragoner, gestützt von ein oder zwei Photonenkanonen postieren. Dann kann man mit dem Abbau der Mineralien beginnen.



Der Angriff erfolgt natürlich mit Hilfe der Korsar-Einheiten. Legen Sie ein oder zwei Sporenkolonien lahm und setzen Sie dann Truppen Ihrer Wahl ab. Die Räuber sind für den ersten Angriff nicht so gut geeignet da die vielen Zerglinge schnell den Scarab-Verbrauch hochtreiben.
Sobald man eine Bresche in die Verteidigungslinie geschlagen hat und die Landungsschiffe problemlos übersetzen können, sollten die Räuber zum Einsatz kommen.
Gedeckt von Dragonern oder Archons rücken Sie in die Basis vor und schalten die Tiefenkolonien aus. Da die Zerg-Basis in zwei Teile aufgeteilt ist sollte man sobald man eine Seite des Tempels gesichert hat etwas pausieren. Fliegen Sie nun einige Templer ein und vernichten Sie den ersten Zerebraten. Greifen Sie dann den zweiten Teil der Basis an. Sie sollten zuerst die Verteidigungsanlagen und die Overloards vernichten. Nun können die dunklen Templer wieder angreifen und auch den zweiten Zerebraten ausschalten. Ist dies geschehen taucht Kerrigan auf.

Mission 4: Die Suche nach Uraj



Sofort nach der Landung haben Sie die Kontrolle über die Einheiten. Bauen Sie neue Scarabs und vernichten Sie alles „terranische“. Bauen Sie dann flott Ihre eigene Basis auf und bewachen Sie die beiden Zugänge zum Plateau. Im Süden erfolgen nur schwache Angriffe, hier liegt aber eine kleine Terraner-Basis direkt vor dem Zugang.
Im Osten werden die Angriffe schnell stärker. Vor allem Panzer und Jäger greifen hier an, weshalb man hier zuerst einige Photonenkanonen postieren sollte. Im Süden reichen vorerst einige Dragoner und Räuber. Bauen Sie Ihre Basis auf - leider kann man keine Flugeinheiten herstellen - konzentrieren Sie sich deshalb gleich auf die Bodentruppen.
Bilden Sie einen kleinen Trupp Dragoner aus und stellen Sie ihnen einen Späher zur Seite. Dann baut man weitere Räuber und greift damit die kleine Basis südlich an. Sobald man etwas größeren Schaden angerichtet hat, schickt der Gegner von allen Stellungen einzelne Truppen. Bauen Sie ständig neue Scarabs um den anstürmenden Gegnern Herr zu werden.
Sollte keine Flieger angreifen können die Dragoner die Gebäude zerstören. Da das Vespingas in der eigenen Basis schnell zur Neige geht, sollte man zuerst den Abbau des Gases in der neuen Basis fördern.
Bauen Sie keine großen Verteidigungsanlagen auf, einige Dragoner und die Räubern reichen vollkommen. Achten Sie jedoch darauf auch die Hauptbasis weiter gegen Luftangriffe zu schützen. Mit den beiden Ressourcenvorkommen, hat man dann genügend Rückhalt um eine schlagkräftige

Truppe aus Berserkern oder Räubern in Verbindung mit Archons aufzubauen. Mit diesen rückt man dann über die südwestliche Kartenecke in Richtung des Kristalls vor. Sobald man eine Schneise in die gegnerische Anlagen geschlagen hat, kann man Kerrigan heranführen, die dann den Kristall in Beschlag nimmt.

Mission 5: Die Schlacht von Braxis



Laden Sie die Bodentruppen ein und fliegen Sie nach Nordwesten. Hier findet man eine kleine Stelle an der man die Bodentruppen gefahrlos absetzen kann. Schalten Sie alle Raketentürme aus, die Sie erreichen können. Da man nun wegen einiger Bunker nicht (oder nur schlecht) weiterkommt, muss man auf die Scouts zurückgreifen. Schicken Sie Artanis zuerst los. Die Türme richten Ihre Raketen jetzt auf ihn, schicken Sie also alle anderen Scouts hinterher und greifen Sie die Türme an. Zudem sollten Sie auch die Dragoner auf die Türme schießen lassen. Sobald die Schilde von Artanis´ Schiff schwächeln ziehen Sie ihn außer Reichweite der Türme zurück. Sobald die Türme ein anderes Ziel beschissen greift Artanis wieder in den Kampf ein. Mit dieser „Wechseltaktik“ könnte man nun alle Türme vernichten, das würde jedoch Zeit beanspruchen.
Landen Sie stattdessen Ihre Bodentruppen auf der Ebene und vernichten Sie gefahrlos mit diesen die restlichen Türme. Zudem kann man mit den Dragoner nun die Bunker auseinandernehmen. Ihre Dragoner werden nur wenig Schaden nehmen, da sie von oben feuern.
Sobald dann auch der Generator vernichtet wurden fallen zahlreiche Türme aus. Diese werden dann lila.
Zudem bekommen Sie nun wieder Verstärkung. Nun muss man wieder an einer nordwestlichen Stelle landen.
Kämpfen Sie sich nach oben durch, bis Sie an der Ecke zur „Insel“ des zweiten Generators angekommen sind. Hier kann man wieder einige Dragoner übersetzen und den Generator vernichten. Wagen Sie sich jedoch nicht zu weit vor, da die Belagerungspanzer der Terraner nicht mit den Raketentürmen ausfallen.
Mit der nächsten Verstärkung sollte man dann nach Osten fliegen. Hier findet man nun einen kleinen Landeplatz, da die Raketentürme von Generator zwei gespeist wurden. Sie müssen nun zuerst gegen zwei Bunker vorgehen, durch den engen Weg ist das nicht gerade leicht. Schicken Sie die Berserker vor, gefolgt von dunklen Templern und Dragonern.



Dann müssen die Raketentürme an der Seite dran glauben, damit man später mit den Transportern nachziehen kann. Sind die Schilde der Einheiten wieder regeneriert rückt man weiter nach Norden vor und schaltet den Bunker und die Raketentürme dahinter aus.
Dann müssen alle Türme im „Tal“ ausgeschaltet werden. Erkunden Sie dann die nähere Umgebung mit einer Sonde.
Anschließend kämpft man sich über den Weg zum Generator vor.
Nutzen Sie hierbei den Höhenvorteil Ihrer Dragoner aus um die Bunker unten auszuschalten! Ist der Generator selbst vernichtet, kann man hier den Bunker gefahrlos durch die dunklen Templer vernichten lassen.
Laden Sie dann die Überlebenden in einen Transporter und fliegen Sie mit der neuen Verstärkung zu der „Ecke“ beim zweiten Generator.
Hier muss man nun auf die obere Plattform nördlich kommen. Erstellen Sie dazu am besten einige Halluzinationen der Transporter mit den Hohen Templern und fliegen Sie direkt rein, so dass die Raketentürme einige Ziele haben. Dann folgt Ihr eigentlicher Transporter und lädt einiger Einheiten aus. Vernichten Sie damit die Raketentürme und schlagen Sie eine Schneise für weitere Transporter.
Der Generator liegt ebenfalls erhöht, wird zudem noch von einem Minenfeld, Ghosts, Belagerungspanzer und natürlich ganz vielen Raketentürmen geschützt. Ziehen Sie am besten einige Sonden zu Rate. Die enttarnen die Minen, so dass sie gefahrlos von einem Dragoner vernichtet werden können. Gleichzeitig schaltet man nach und nach die Raketentürme. Sobald man die Ghost-Einheiten an den Ecken sieht sollte man einen Hohen Templer herbeirufen und ein „Gewitter“ über die Geister hereinbrechen lassen.



Da diese nicht weglaufen können sind sie des Todes!
Sobald der Minengürtel größtenteils entschärft wurde kann man mit dem Angriff aufs Plateau beginnen. Nähern Sie sich zunächst mit einer Sonde.
Am besten lädt man nun beide Räuber, sofern diese noch Munition haben, in einen Transporter und setzt sie oben ab. Schalten Sie unbedingt zuerst den Belagerungspanzer aus, erst dann die Goliaths.
Ist auch dieser Energiegenerator vernichtet taucht die letzte, ultimative Verstärkung auf. Fliegen Sie damit nach Nordwesten. Sie finden bald wieder einen starken Gürtel aus Raketentürmen, der den letzten Generator beschützt. Man findet hier oben jedoch auch eine kleine Landemöglichkeit, wo man bevorzugt einiger Dragoner absetzen sollte.
Diese kämpfen sich dann Richtung Generator vor und werden dabei von den Räubern unterstützt, sofern diese noch Munition haben. Landen Sie dann alle Bodentruppen dort und sichern Sie den äußeren Ring, der zusätzlich durch Bunker geschützt wird.
Hinter der Mauer sieht man einige Raketentürme, die man ebenfalls durch die Dragoner vernichten lässt. Danach schickt man die Flotte vor, die vom Arbiter getarnt wird. Dieser friert gleichzeitig Angreifer ein, damit die Scouts nicht zu heftig unter Feuer geraten. Sobald die paar Goliaths und die

Kreuzer vernichtet wurden, kann man auch den letzten Generator plattmachen.

Mission 6: Die Rückkehr nach Char



Beginnen Sie mit dem Abbau der Ressourcen in beiden Basen, auch wenn Sie nur auf eine Rasse setzen (wie ich).
Es gibt zwei Möglichkeiten die Mission zu beenden.
Sie kämpfen sich über die kaum verteidigte Westseite bis zum Overmind durch und vernichten ihn dann oder Sie kämpfen sich durch ein längeres Tal im Osten gespickt mit Abwehrstellungen der Zerg.
Beide Möglichkeiten fordern jedoch eine gute Basisverteidigung. Die Zerg greifen vor allem im Westen und am südlichen Eingang Ihrer Zerg-Basis an. Dort sollten Sie einige Verteidigungsgebäude und Einheiten postieren. Zudem muss die Protoss-Basis nach Süden hin geschützt werden, denn dort greifen öfter mal Zerg-Flieger an.

Westwärts:
Bauen Sie eine größere Streitmacht an Bodentruppen auf. Mit fliegenden Einheiten kommt man vorerst nicht weit, da die Terrors schnell ganze Trägerverbände ausradieren. Rücken Sie jetzt nach Westen vor. In der nordwestlichen Ecke findet man eine kleine Basis, von wo aus die Zerg Ihre Angriffe auf Ihre Westfront starten. Vernichten Sie die komplette Basis und stoßen Sie dann nach Süden vor. Das größere Hochplateau führt direkt zum Overmind. Lassen Sie alle Bodentruppen den Zugang zu diesem Plateau verteidigen und kommen Sie nun mit Träger-Schiffen unterstützt von Scouts heran heran. Fliegen Sie nun bis zum Ende des Plateaus, so dass Sie direkt in die Zerg-Basis blicken. Positionieren Sie die Scouts vor den Trägern um die Terrors einigermaßen abwehren zu können.



Greifen Sie mit den Trägern die wenigen Verteidigungsgebilde an. Danach attackiert man den Overmind. Die Zerg schicken nun neben einigen Flugeinheiten vor allem viele Bodeneinheiten, die über den, von Ihnen hoffentlich gut bewachten, Zugang aufs Plateau zu den Trägern gelangen wollen. Sobald der Overmind stark verletzt wurde taucht beim Kristall ein Transporter auf und die Mission endet.

Schlacht im Osten:
Bauen Sie auch diesmal eine große Bodenstreitmacht auf, denn die zahlreichen Sporenkolonien auf

den Hängen sind echte Problemkinder. Kämpfen Sie sich mit den Bodentruppen durch das lange Tal durch und vernichten Sie alles was nach Zerg aussieht. Geben Sie Ihren Männern Zeit um die Schilde zu regenerieren. Wichtig sind vor allem die Dragoner da man oft aus der Luft angegriffen wird. Hat man den Kristall erreicht muss man nur noch eine Sonde herführen und dann taucht auch der Transporter auf.

Mission 7: Die Aufrüher



Diese Mission bietet an und für sich wirklich nichts besonderes. Sie sollten schnell Ihre Basisverteidigung ausbauen, da der Gegner schon bald starke Bodenangriffe gegen Sie fährt. Postieren Sie dazu erst mal zahlreiche Dragoner auf den Mauern. Praktisch ist die „Gedankenkontrolle“ der dunklen Archons. Damit kann man Einheiten komplett übernehmen!
Postieren Sie dazu einige dunkle Archons auf den Mauern. Bei einem Angriff der Gegner kann man schnell einige Einheiten, vor allem die Räuber, übernehmen und so den Gegner mit seinen eigenen Truppen schlagen.
Achten Sie zudem auf Ihre Flanken. Hier versucht der Computer immer wieder Truppen einzufliegen. Sofern möglich sollte man einfach einige der eingeflogenen Einheiten übernehmen und so dem Angriff schnell den Todesstoß versetzen.
Ist die Basis einigermaßen gut geschützt sollte man schnell die Ressourcen westlich und nördlich Ihrer Hauptbasis ins Auge fassen. Auch hier muss die Verteidigung stimmen!
Wenn Sie dann zum Angriff übergehen müssen Sie klotzen statt kleckern, denn die Aufständischen habe sehr viele Ressourcen und Sie werden sie nur schwer niederkämpfen können. Stoßen Sie deshalb nicht nur mit einigen Trägern vor! Diese werden nämlich zu lange von den Arbitern aufgehalten, so dass der Gegner unzählige Dragoner heranschaffen kann.
Ein Schlag gegen eine der drei Basen sollte also endgültig sein und nicht in ein langes Geplänkel ausarten.
Am besten schickt man zwölf Berserker unterstützt von zahlreichen Trägerschiffen, die ihrerseits von Scouts geschützt werden, rein. Gefährlich sind neben den Arbitern auch die Templer, die schnell größere Truppenverbände stark beschädigen können! Lassen Sie deshalb vor allem Ihre Trägerflotte stets umherfliegen.
Da der Aufrührer Aldaris natürlich nicht dreimal existieren kann, müssen zwei Aldaris` Phantome sein. Der Echte wartet im Nordwesten (der Mittlere!) auf Ihre Truppen. Ob Sie direkt versuchen zu ihm durchzubrechen oder ob Sie zuerst die beiden seitlichen Basen attackieren, ist völlig egal, wenngleich der Gegner Ihnen bei einem direkten Vorstoß schnell in die Flanken fallen kann!
Sobald Sie aber dann das mittlere Hologramm vernichtet haben taucht der Echte dort auf und die Mission endet mit einer interessanten Sequenz.

Mission 8: Countdown



Bauen Sie beide Basen auf. Vor allem die Verteidigung wird sehr wichtig. Am besten baut man die nördliche Basis zu einer „Produktionsbasis“ und die südliche zu einer „Forschungsbasis“ aus, denn die Nordbasis wird die
Truppen herstellen, die den Tempel erobern und halten müssen! Dennoch muss man sowohl im Norden als auch im Süden eine starke Verteidigung aufbauen. Zunächst wird man vor allem von Bodentruppen angegriffen, doch sobald man den Tempel erobert hat, muss man sich auch gegen starke Luftangriffe zur Wehr setzen.
Bauen Sie deshalb erst mal in Ruhe Ihre Basen auf und rüsten Sie Ihre Truppen auf. Im Norden muss man sich vor allem nach Süden hin verteidigen, im Süden dagegen nach Norden und teils auch nach Osten hin.
Bauen Sie nun vornehmlich im Norden Bodentruppen wie Berserker und Räuber. Im Süden sollte man Scouts zur späteren Basisverteidigung bauen. Sobald man im Norden etwa zwölf Berserker, zwölf Räuber und mindestens zwölf Scouts zusammen hat (Wichtig: Sonden!!!) zieht man mit dieser Streitmacht nach Osten und greift die Zerg um den Xel´Naga-Tempel an.
Vergessen Sie jedoch nicht die Verteidigung der Nordbasis. Den Tempel zu erobern ist nicht schwer, ihn zu halten jedoch sehr 😉
Da Ihnen wahrscheinlich die Kristallvorkommen ausgehen, sollten Sie beim Tempel mit dem Abbau des Minerals beginnen.
Sie können hier natürlich einige Photononkanonen installieren oder alternativ auch ganz auf eine stationäre Verteidigung setzen.



Die müsste jedoch gigantische Ausmaße haben und man bräuchte trotzdem noch einige Einheiten um die Wächter-"Bomber" abzufangen. Also setzt man besser auf mobile Truppen die von Photonenkanonen unterstützt werden!
Sobald dann Zeratul und Aldaris im Tempel sind, beginnt ein 15-minütiger Countdown. Solange müssen Sie den Tempel nun gegen teils massive Angriffe verteidigen. Zu allem Übel werden auch noch Ihre beiden Basen angegriffen, vor allem die Wächter- und Mutalisk-Schwärme machen hier große Probleme.
Konzentrieren Sie sich jedoch auf die Tempel-Verteidigung, nur wenn hier mal kein Angriff im Gange ist sollte man sich um die beiden Basen kümmern.
Vor allem die Scouts haben hier reichlich zu tun. Da der Tempel auf einer Insel liegt müssen die Zerg-Einheiten per Overloard überschiffen. Sie können also ständig umherfliegen und Overloards und Königinnen abschießen. Ein weiteres Problem sind die Vernichter, die sich oft in der Erde einbuddeln und dann verheerende Zauber auf Ihre Truppen loslassen.
Vor allem die Nordbasis kann man mit den Scouts ganz gut verteidigen, da die Overloards im Norden über der Lava leicht abgefangen werden können!
Wer nun fürchtet, dass gegen Ende des Countdown noch einmal eine große Streitmacht angreift, hat

Recht. Diesmal kommen sogar einige der neuen Zerg-Flieger zum Einsatz! Sofern Sie noch genügend Geld haben sollten Sie pausenlos neue Photonenkanonen bauen und mit den Scouts die Wächter runter holen.
Da der Tempel recht massiv ist, kann er dem Beschuss eine kurze Zeit standhalten, Sie sollten also nicht aufgeben, wenn noch ein paar Minuten zu überstehen sind und Ihre Truppen schon stark dezimiert sind!

Kampagne 2: Terraner

Mission 1: Erstschlag



Leider hat man kein Vespingas zur Verfügung. Bauen Sie also zunächst massenhaft Marines und Adler. Nördlich Ihrer Basis findet man ein schwach bewachtes Kristallvorkommen. Nach Osten hin trifft man auf die ersten Gegner. Vernichten Sie unbedingt die Kaserne und sammeln Sie dann dort einige Truppen.
Stoßen Sie nun genau nach Norden vor. Hier finden Sie eine kleine Gruppe, die sich Ihren Bemühungen anschließt. Schöner Nebeneffekt: Im neuen Außenposten hat man nun auch eine Vespingas-Quelle. Sichern Sie den Außenposten mit einigen Bunkern und rüsten Sie dann Ihre Truppen soweit möglich auf.
Vergessen Sie auf keinen Fall Ihre Hauptbasis mit einigen Marines zu verteidigen, der Gegner greift von Norden her mit einigen Raumjägern und eingeflogenen Bodentruppen an.
Hat man dann eine Angriffsstreitmacht, bevorzugt aus Panzern, zusammengestellt geht man zum Gegenangriff über. Gehen Sie jedoch nicht über die Kartenmitte vor. Zwar scheint die Verteidigung hier zunächst recht schwach, doch deckt man das Gebiet dahinter auf erkennt man den wahren Verteidigungsgürtel!



Rücken Sie also über das Tal im Nordosten vor.
Hier kann man seine Truppen unterhalb des kleinen Postens im Norden postieren und mit der „Aufklären“-Funktion der Comsat-Station die Gegend erkunden und so den Feuerradius der Panzer entscheidend vergrößern. Nachdem man die nördlichen Gebäude angegriffen hat schickt der Gegner seine Einheiten. Glücklicherweise kommen diese jedoch nur einzeln herein, so dass man sie gefahrlos abknallen kann.
Rücken Sie dann weiter nach Westen vor. Ob Sie nun durch den nordöstlichen Eingang oder

den nordwestlichen Eingang angreifen ist egal.
Postieren Sie einfach Ihre Panzer an einem der Eingänge und decken Sie das Gebiet um die Kommandozentrale mit der Comsat-Station auf.

Mission 2: Die Werften von Dylar



Wichtig: Achten Sie auf die Piloten.
Sollte mal einer verloren gehen bekommt man GENAU EINMAL Ersatzpiloten geschickt.
Passiert das schon zu Beginn der Mission hat man später Pech und sobald dann alle noch verfügbaren Piloten einen Kreuzer haben springt die Mission zum nächsten Abschnitt.
Sie haben dann also einfach einige Kreuzer für die spätere Schlacht weniger. Zwar kann man auf einige Kreuzer verzichten, doch legen Sie es besser nicht darauf an!
Rücken Sie nach Westen vor und greifen Sie die Bunker einzeln an. Gleichzeitig müssen die Medics Ihre Marines heilen, sollten Sie dies vergessen ist die Mission gelaufen! Man kann zwar auch mit einem einzelnen Marine angreifen, der von den vier Medics geheilt wird, das dauert dann jedoch ewig!
Rücken Sie also von Bunker zu Bunker vor und heilen Sie ständig Ihre Marines. Sobald ein Zugang frei ist, kann man einen Piloten hinschicken. Keine Angst die Kreuzer werden von den Bunker-Besatzungen nicht beschossen, verlieren also auch keine Kampfkraft für die spätere Schlacht!
Hat man die ersten drei Kreuzer geklaut geht auf einer zweiten Plattform mit neuen Truppen weiter. Zuerst müssen Sie mit den Ghosts getarnt zu den restlichen Truppen vorstoßen. Leider kann man die Panzer auf den erhöhten Plattformen nicht einfach mit den Ghosts abknallen. Nähern Sie sich dazu einfach mit einem Medic.
Sobald der Panzer auf den Medic geschossen hat verpasst man ihm eine Blendgranate und zieht den Medic schnell zurück. Nun muss der Panzer wieder in den Panzer-Modus gehen und man kann mit den Ghosts unterstützt durch die Medics angreifen. Mit der gleichen Taktik vernichtet man auch den zweiten Tank und man kann dann gefahrlos die Piloten zum Ziel bringen!
Im nächsten Abschnitt kann man mal mit Atomraketen angreifen. Zuerst muss ein kleiner Verteidigungsposten vernichtet werden. Wagen Sie sich jedoch nicht zu weit vor, sonst werden Sie vom Forschungsschiff enttarnt. Wichtig ist, daß das Forschungsschiff vernichtet wird. Die sonstigen Überlebenden kann man dann gefahrlos mit den getarnten Ghosts ausschalten.



Rücken Sie dann nach Norden vor. Hier kann man mit den Ghost problemlos zwei weitere Stellungen bombardieren. Die überlebenden Marines kann man wieder mit getarnten Ghosts gefahrlos ausschalten. Dieser Abschnitt war leicht, man hat sogar noch eine Bombe über, der Nächste wird deutlich schwerer!
Kurz nachdem die Kamera zum nächsten Abschnitt gesprungen ist wird man auch schon angegriffen. Leider werden die beiden Panzer „eingefroren“, so dass man mit den Ghosts unten die beiden Angreifer oben ausschalten muss. Rücken Sie dann mit den Panzern soweit vor wie möglich, sprich bis Sie auf einen feindlichen Panzer stoßen!
Nun muss man mit den unteren Truppen angreifen.
Laufen Sie zunächst mit den Ghost nach Norden und vernichten Sie den einzelnen Panzer in der Senke. Dann läuft man mit allen Einheiten nach Norden. Die Einheiten sollten dabei in einem gewissen Abstand laufen, damit der Panzer mit einem Treffer nicht gleich mehrere Marines verletzt. Sobald möglich sollten Sie eine Blendgranate abfeuern und den Panzer dann mit einer Stopper-Rakete eines Ghosts „einfrieren“. Will man nun weiter vorrücken wird man von einem weiteren Panzer beschossen, denn ein Forschungsschiff vergrößert dessen Sichtweite. Zuerst muss deshalb das Fluggerät vernichtet werden. Schicken Sie einen Medic vor der eine Blendgranate abfeuert, so dass man nun gefahrlos mit Ghost-Einheiten nachkommen kann und das Forschungsschiff gefahrlos vernichten kann.
Folgen Sie dann mit den Ghosts dem Weg. Sie treffen bald wieder auf ein Forschungsschiff. Dieses kann man jedoch aus sicherer Entfernung lahm legen und blind machen. Dann schießt man es mit den Ghost-Einheiten ab. Die Gegner auf der Plattform dahinter kann man nun gefahrlos mit den getarnten Ghosts abschießen.
Zuletzt muss man nur noch einen einzelnen Panzer westlich ausschalten!
Sobald dann alle Kreuzer Ihnen gehören, oder zumindest alle Piloten getötet oder an Ihr Ziel geführt wurden, springt die Kamera zu Ihrer Flotte. Eventuell dauert es noch etwas bis wirklich alle Kreuzer hier angekommen sind. Die Schlacht gegen die Liga verläuft dann höchstwahrscheinlich sehr erfolgreich für das VED.
Hoffe jetzt nur noch, dass ich bei dieser doch recht umfangreichen und komplexen Mission, nicht allzu viel Vergessen oder falsch erklärt habe!

Mission 3: Die Ruinen von Tarsonis



Treiben Sie den Ressourcenabbau voran und bauen Sie im Norden und Südosten weitere Bunker. Zuerst sollte man sich der Brut im Osten widmen.
Bauen Sie dazu schnell eine kleine Panzerarmee auf, die von einigen Marines gegen Luftangriffe verteidigt wird. Postieren Sie die Panzer nun auf dem Weg neben der Basis. Von hier aus kann man im Artillerie-Modus bis weit in die Basis schießen und auch den wichtigen Schwarmstock platt schießen. Sobald dieses vernichtet wurde stellt auch die restliche Brut ihr Tun ein!
Nun sollte man sich wieder der Basisverteidigung widmen, denn die anfänglichen schwachen Angriffe werden immer heftiger. Vor allem die Bodenangriffe der roten Brut und eine „Mega-Overloard-Attacke“ können der Basis großen Schaden zufügen!
Das nächste Opfer sollte die Sippe nordwestlich Ihrer Basis sein. Die Basis ist jedoch nur per Luft einzunehmen.
Bauen Sie also wieder eine Bodenstreitmacht auf und landen Sie diese auf dem kleinen unbewachten Stück. Von hier aus kämpft man sich nach Westen bis zum Schwarmstock durch.



Effektiv sind hier Marines mit Medic-Unterstützung, da man sowohl gegen Boden- als auch Lufteinheiten kämpfen muss.
Vor allem mit den Stim-Packs kann man viel Schaden anrichten, wobei die Medics die Verletzungen schnell wieder kurieren!
Nun kann man diese Brut gefahrlos mit Raumjägern überfliegen und zur Roten im Nordwesten vorstoßen.
Hier gibt es überhaupt keine Luftverteidigung, man kann also völlig gefahrlos den Schwarmstock mit den Jägern vernichten.
Die letzte Brut wiederum besitzt keine Bodenverteidigung.
Dafür machen Wächter den Angreifern schwer zu schaffen. Ein Team aus zehn hochgerüsteten Marines und zwei Medics kann hier jedoch schnell die Überhand gewinnen und auch den letzten Schwarmstock vernichten.
Dann muss man nur noch Duran zum Zielpunkt bringen.

Mission 4: Angriff auf Korhal



Bauen Sie schnell die WBF-Flotte aus und dann zusätzliche Marines. Die Angriffe erfolgen zunächst vor allem im Norden und Süden.
Da Ihre Basis jedoch von allen Seiten her angegriffen werden kann, muss man sich auch gegen alle Seiten absichern!
Dann sollten Sie sich entscheiden, gegen welche Truppen Sie nun vorgehen. Die roten Gegner im Norden beschützen die Physiklabors und die Blauen im Süden haben die Raketensilos unter Ihrer Kontrolle.
Die Roten setzen vor allem auf Lufteinheiten, wobei die Blauen praktisch nur auf Bodentruppen setzen. Deshalb sollten Sie die Verteidigungsstellungen vor allem im Südosten gut ausbauen. Wichtig ist, bald weitere Ressourcenquellen zu erschließen. Zunächst sollte man im Westen und dann im Osten die Kristallvorkommen akquirieren.
Beide Gegner haben eine recht gut ausgebaute Hauptbasis und einen kleineren Posten. Sie müssen sich nun entscheiden welchen Gegner Sie vernichten, wobei ich es aber vorziehe gegen Kreuzer zu kämpfen und selbst Atomraketen loszuschicken.
Da man in dieser Mission leider noch keine Kreuzer zur Verfügung hat kann man eigentlich effektiv nur mit den Belagerungspanzern vorgehen. Ich bin jedoch wegen der großen Ressourcenmenge zum Atomkrieg übergegangen. Sobald man drei Silos hat, kann man den Gegner fast pausenlos mit Atomraketen beharken und ihn so langsam niederkämpfen.
Sollten Sie mal beide Wege ausprobieren wollen, jedoch keine Lust haben beide Gegner nieder zu kämpfen, empfehle ich Ihnen mein Savegame „T4“ zu laden. Hier wurden beide Gegner fast komplett vernichtet, man muss nur noch die eigentlichen Ziele zerstören!
Zerstört man die Physiklabors kommt man zur > Inferno-Mission <
Die Vernichtung der Silos führt zur > Krieg-Mission <

Mission 5: Der Fall des Imperators (Inferno)



Natürlich werden die unnützen Versorgungsdepots weit außerhalb Ihrer Basis bald vernichtet. Geister werden auf alle drei „Köder“ Atomraketen niedergehen lassen.
Da man dagegen sowieso nichts machen kann sollte man in der Basis weitere WBFs bauen und alle Flug-fähigen Gebäude zu den Kristallen zurückziehen.
Kurz nachdem die ersehnte Verstärkung angekommen ist, erfolgt auch schon der nukleare Totschlag.
Da man die Verstärkung nicht kontrollieren kann, vergeht jede Einheit im nuklearen Höllenfeuer! Landen Sie nun die verbliebenen Gebäude wieder und beginnen Sie mit dem Wiederaufbau.
Glücklicherweise bekommt man einige Marines und einige WBFs zur Unterstützung. Mit der großen

WBF-Flotte muss man dann schnell alle wichtigen Gebäude nachbauen, vor allem eine Comsat-Station zu haben ist sehr wichtig.
Die ersten Angriffe erfolgen vor allem mit Geistern. Sobald man die Warnung vom Abschuss einer Rakete bekommen hat, muss man die vermutliche Position des Geistes herausfinden und das Gebiet dann per Comsat-Station aufdecken. Marines erschießen den Geist dann, so dass die Rakete nicht ins Ziel kommt. Wichtig ist es deshalb mit der Comsat-Station nur wenig Aufklärung zu betreiben, um genug Energie für die Verteidigung zu haben.
Für die Basisverteidigung reicht vorerst eine guter Minengürtel vollkommen aus, denn der Gegner greift erst nach einiger Zeit wirklich effektiv mit normalen Bodentruppen an. Zudem werden die meisten Geister (auch getarnte) durch die Minen ausgeschaltet.
Wichtig ist es dann an weitere Ressourcen zu kommen, denn die Angriffe werden immer stärker und dem Gegner mangelt es nicht an Ressourcen! Zuerst sollte man die Kristalle in der kleinen Talenge im Norden abbauen. Inzwischen sollte man seine Forschungsschiff-Flotte ausbauen, denn mit diesen Schiffen kann man gut Angriffe des Gegners vereiteln.



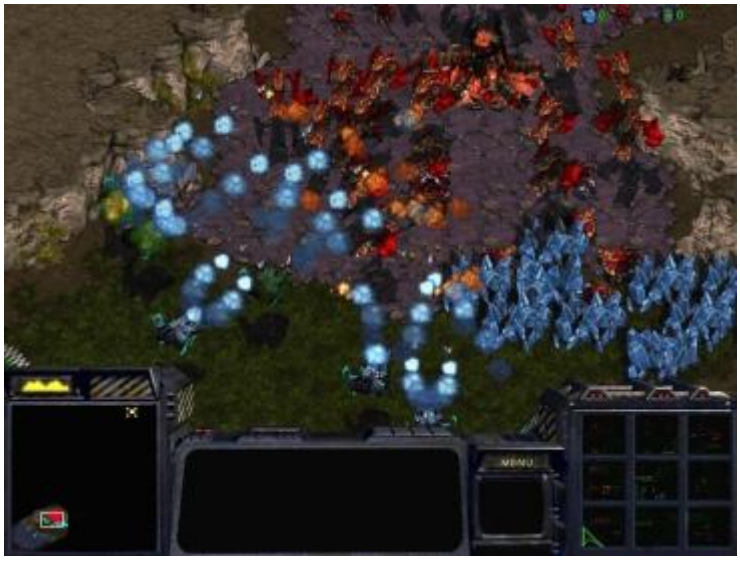
Einerseits werden getarnte Geister enthüllt, so daß man die Comsat-Station nicht mehr so dringend braucht. Zudem kann man per Verstrahlen-Fähigkeit die Geister einfach ausschalten und größere Marine-Trupps effektiv dezimieren. Zur Verteidigung gegen Panzer, Adler und Raumjäger empfehlen sich einige Goliath-Einheiten.
Mit dem Schild der Forschungsschiffe können die Mechs relativ leicht die verschiedenen Angriffe abwehren.
Geht man dann zum Gegenangriff über, sollte man schnell und hart zuschlagen! Der Gegner wird schnell Unterstützung aus dem Basisinnern heranziehen und problemlos jeden Verlust schnell ersetzen können.
Zuerst sollte man auf jeden Fall die Brücke in der Kartenmitte einnehmen. Mit einigen Kreuzer geht dies am einfachsten. Vernichten Sie dann die Minen und bauen Sie hier einige Bunker, die von Belagerungspanzern unterstützt werden.
Lassen Sie einige Forschungsschiffe hier, damit getarnte Geister und Raumjäger abgewehrt werden!
Am einfachsten kann man den Gegner mit Atomraketen fertig machen. Dazu muss man im Nordwesten eine Bresche in die Verteidigungsanlagen schlagen und sich bis zur Kommandozentrale durcharbeiten. Achten Sie hier vor allem auf die vielen Minen! Schicken Sie dann getarnte Geister zur Zentrale und befehlen Sie mindestens drei Atomschläge gleichzeitig auf das Gebäude! Sobald das zentrale Gebäude vernichtet ist, endet die Mission mit einer kleinen Überraschung.
Sollte man den Gegner eher komplett niederkämpfen wollen, empfiehlt es sich die Ressourcen im Nordwesten und Südosten abzubauen.

Mission 5: Der Fall des Imperators (Krieg)



Die Mission beginnt zwar etwas anders als die Inferno-Mission, verläuft dann aber fast genauso. Zuerst werden drei kleinere Stellen (Raketentürme statt Versorgungsdepots) vernichtet, erst dann erscheinen die schweren Kreuzer in Ihrer Basis.
Beginnen Sie in Ruhe mit dem Aufbau Ihrer WBF-Flotte, denn Sie erhalten wieder Unterstützung mit der Sie die Angreifer leicht abwehren können. Vor allem die Ghosts erweisen sich als sehr nützlich, denn man kann per Stopper fast alle Kreuzer lahm legen und dann mit den Goliaths schnell dem Gegner den Garaus machen!
Bauen Sie dann Ihre Basis auf und bilden Sie vor allem Marines, die von Medics unterstützt werden aus.
Sie müssen Sie nun wie in der Inferno-Mission den Gegner niederkämpfen und dann die Zentrale vernichten. Auch diesmal kann man mit Atomraketen schnell zum Ende kommen!
Am einfachsten schießt man sich mit einigen Kreuzern am Kartenrand einen Weg frei, schickt dann einen Transporter durch der mindestens vier Ghost absetzt und feuert dann vier Atomraketen gleichzeitig auf die Zentrale ab. Dazu müssen Sie natürlich auch vier bestückte Silos haben. Zwar reichen auch zwei Atomraketen, doch sollten Ihre Geister entdeckt werden, bleibt der Angriff absolut wirkungslos und man muss meist einen ganz neuen Angriff starten.

Mission 6: Der Flug des Imperators



Nachdem die kleine Zerg-Basis ausradiert wurde, kann man seine eigene Basis aufbauen. Sie müssen jedoch praktisch keine Verteidigungseinrichtungen aufbauen, da die einzigen effektiven Angriffe nur von Osten her kommen. Es reicht also, wenn Sie auf dem Bergkamm eine Reihe von Raketentürmen errichten.
Bald wird dann das Warptor in der Mitte sichtbar. Hier erfolgen die Hauptangriffe der Zerg auf die Protoss. Da man hauptsächlich gegen die Protoss vorgehen muss sollte man die Zerg-Angriffe für seine eigenen Zwecke nutzen.
Nach oder während einem Zerg-Angriff sollte man selbst noch einige Einheiten rein schicken um die Protoss zu zwingen immer neue Truppen zur Verteidigung zu bauen. Vor allem die Dragoner werden in ungeheurer Zahl von den Protoss gebaut und zur Verteidigung genutzt.
Nachdem man die eigene Basis etwas gesichert hat sollte man den kleinen Protoss-Posten nordwestlich bei den Ressourcen vernichten und dort selbst einen weiteren Außenposten bauen. Danach muss der kleine Protoss-Posten nördlich der Basis vernichtet werden, damit der Gegner keine Einheiten direkt vor Ihrer Basis ausbildet!



Sollten Ihnen die Zerg zu sehr auf die Pelle rücken, können Sie natürlich auch zuerst einige Schläge gegen diese austeilen, denken Sie jedoch daran, dass die Zerg Ihnen auch sehr gegen die Protoss helfen!
Bevor Sie dann gegen die Zentrale selbst losziehen, sollten Sie die „Dragoner-Quelle“ im Osten ausschalten. Hier findet man einige Warp-Knoten, die ständig neue Dragoner ausbilden. Vernichten Sie hier alle Gebäude und sichern Sie die Stelle, damit der Gegner keine neuen Gebäude errichtet.
Da nun keine neuen Verteidigungseinheiten mehr nachkommen werden die Zerg bald tief in die Protoss-Basis einzudringen und Sie dürften nun deutlich leichter vorankommen.
Sobald die Zentrale vernichtet wurden endet auch diese Mission.
Übrigens: Sobald die Verteidigung stark geschwächt ist, kann man mit einem getarnten Ghost auf die Mauer in der Protoss-Basis gehen und von dort aus vorzüglich Atomraketen direkt ins Herz der Protoss-Basis schießen!

Mission 7: Das Blut der Patrioten



Achten Sie bei den Kämpfen darauf, keine Medics zu verlieren, denn sie sind der Schlüssel zum Sieg! Da man vor allem gegen Marines und Geschütze kämpft haben die Medics meist genug Zeit um alle Marines zu verarzten.
Laufen Sie nach unten. Sowohl die Markierung als auch die Zivilisten verraten die Position des Admirals nicht, also Automatikgeschütze und Zivilisten ausschalten.
Folgen Sie dem Weg, bis Sie an einem Raum mit einer weiteren Markierung vorbeikommen. Sie sehen nun den Goliathhangar der Installation zu der Sie vorerst mal gehen sollten.
Kurz davor findet man eine weitere Markierung und mit der „Hilfe“ einiger Zivilisten findet man dann endlich die Position des Viceadmirals (eigentlich ja Vizeadmiral, schließlich dt. Version!) heraus.
Laufen Sie nun weiter bis zur Mech-Bucht und schicken Sie dort schnell einen Marine (oder besser Duran, da die Marines „einsteigen“, Duran jedoch nicht) zu jedem Goliath.
Bald tauchen die eigentlichen Piloten auf, die man schnellstens ausschalten sollte. Ziehen Sie dann mit Ihren neuen Mechs weiter. Sie treffen nun auf einige weitere Verteidiger, die auch mit Goliaths ausgestattet sind. Zudem kann man bald ein WBF erbeuten, womit man dann seine Mechs warten kann! Da es ansonst keine Abzweigungen mehr gibt, folgt man dem Gang bis zum Admiral.
Nach dem kleinen „Gespräch“, erhält man die Einheiten des Admirals zur Verstärkung. Sie müssen nun zum Psi-Dings innerhalb von 15 Minuten vorstoßen. Um dort hinzukommen muß man nur eine Einheit dorthin schicken, sie findet dann automatisch den richtigen, einzigen Weg dorthin.
Natürlich darf man keine einzelne Einheit lossschicken, denn unterwegs bekommt man mehrfach Zerg-Besuch! Zum Glück findet man in seitlichen Räumen weitere Einheiten, die sich Ihrem Kampf

anschließen. Aktivieren Sie nun mit dem Auslöser eine Kamera. Sie zeigt zahlreiche Zerglinge, womit man aber im Moment noch nichts anfangen kann. Folgen Sie stattdessen dem Gang. Sie können nun die wehrlosen Zerg auf der tieferen Ebene vernichten, die Rache folgt aber schon sehr bald. Will man weiter gehen kommen zwei Ultralisks durch das Tor, mit den man ganz schön zu kämpfen hat!
Kämpfen Sie sich bis zu einem größeren Raum vor. Hier sind zahlreiche Selbstschussanlagen installiert. Locken Sie also die zahllosen Zerglinge hinter dem Tor in den Raum mit den Selbtsschussanlagen. Sobald die Zerglinge zerkleinert wurden folgt man dem Gang. Sie treffen nun auf einige einzelne Gegnertruppen, wobei es keine Abzweigungen mehr gibt.
Zuerst wird man von einigen Hydralisken angegriffen, danach kommen zwei Selbstmordeinheiten den Gang entlang. Opfern Sie am besten einen Marine um die beiden zu sprengen, denn man kann sie kaum vor dem Erreichen Ihrer Marines abknallen.
Sobald Sie zwei Marines entdecken, die zu irgendeiner Schlacht rennen sollten Sie schnell schalten. Folgen Sie mit all Ihren Einheiten den beiden zum Schlachtgetümmel. Alle Marines die man hier retten kann schließen sich Ihrem Kampf an!
Der weitere Weg ist vor allem von Zerglingen gesäumt, die aber allesamt kein großes Problem darstellen sollten! Etwas gemeiner ist der eingegrabene Vergifter der Ihre Truppen mit dem Blutbad-Spruch belegt. Zwar wird keine Einheit sterben, doch man sollte eine Pause einlegen und warten bis die Wirkung vorüber ist. Erst nun kann man seinen Medics erlauben die Wunden zu heilen und dann kann man zum Schalter durchstoßen.

Mission 8: Zähmung der Bestie



Retten Sie zuerst die Marines beim östlichen Außenposten und ziehen Sie alle zum südlichen Bunker zurück. Lediglich dieser ist nicht im Wirkungsbereich der Tiefenkolonie.
Die Tiefekolonien stellen zugleich auch das größte Problem dar. Ihre gesamte Basis ist von diesen eingeschlossen und man kann Sie nicht angreifen, da der „zuständige“ Zerebrat die „besondere Eigenschaft“ der nicht angreifbaren Tiefenkolonien hat.
Bauen Sie deshalb schnell nach Nordosten hin eine starke Verteidigung auf und verhalten Sie sich absolut passiv. Nach einiger Zeit kommt dann auch das nächste Problem auf Sie zu.
Der braune Zerebrat im Nordosten kann in regelmäßigen Abständen einen sehr starken Ultralisken (schon aus dem Hauptprogramm bekannt), Torrasquee genannt, erschaffen. Dieser begibt sich dann nach seiner Wiederbelebung sofort auf den Weg zu Ihrer Basis. Sie müssen nun eine sehr starke Verteidigung aufbauen. Sollte das Vieh diese durchbrechen, wird es in Ihrer Basis großen Schaden anrichten!
Am besten legt man einen Minengürtel an, dahinter einige Bunker, bevorzugt mit Feuerfressern bestückt, und zuletzt noch zahlreiche Belagerungspanzer. Kommt das Monster nun an, wird es zunächst die angreifenden Minen attackieren. Die Panzer können nun zuschlagen und je nach Anzahl das Monster auch vernichten. Sollte es durchbrechen wird es die Bunker attackieren und die Panzer

können eine zweite, vernichtende Salve abfeuern!
Alternativ kann man auch einige Kreuzer über den Bunkern schweben lassen, da diese durch Ihre starken Laser den Panzer des Biests gut durchdringen können!
Vergessen Sie aber nicht, sich auch noch nach Süden hin zu verteidigen, auch hier erscheinen manchmal ein paar Zerg!
Sobald der Torrasquee dann keine allzu große Bedrohung mehr darstellt kann man sich endlich der roten Zerg-Brut annehmen. Da man durch die Tiefenkolinien mit Bodentruppen nicht durchkommt muß man auf schwere Kreuzer setzen.



Glücklicherweise ist der Weg nach Norden zum Zerebraten nicht sehr schwer verteidigt.
Hat man den Rädelsführer dann gekillt, kann man sich endlich aus dem Würgegriff der Tiefenkolonien lösen, da diese endlih angreifbar sind. Positiver Nebeneffekt die gesamte Brut stellt die Geschäftigkeitein und verteididigt sich noch nicht einmal, so daß man sich nicht mal die Mühe der Vernichtung zu machen braucht!
Nebenbei muß man wahrscheinlich bald nach neuen Ressourcen Ausschau halten. Am naheliegendsten sind da natürlich die Kristalle östlich der Basis. Man sollte hier jedoch erst anladen, wenn man mindesten einige Kreuzer zur Verteidigung abstellen kann, da hier öfter mal Zerg-Flieger vorbeischauen und auch der Torrasquee ab und an mal auf einen Kampf vorbeikommt!



Sind die weiteren Ressourceneinnahmen dann gesichert kann man sich langsam daran machen den Weg zum braunen Zerebraten im Osten freizuräumen. Am Besten geht das mit den Kreuzern, die mal um mal ausrücken um mit den Yamato-Kanonen jeweils als paar eine Sporenkolonie auszuschalten.
Schiessen Sie sich so langsam den Weg zum Zerebraten frei, bis man eine Flotte aus gut 10 Kreuzern aufgebaut hat.
Dieser kann dann fast nichts mehr widerstehen.
Schicken Sie die Kreuzer dann zum Zerebraten und lassen Sie sie hier nur auf diesen feuern, denn sobald der erledigt ist, stellt auch diese Brut das Denken und Handeln ein und man hat Ruhe!
Ziehen Sie dann gleich weiter Richtung Norden und erledigen Sie auch den dritten Zerebraten, von dem man glücklicherweise meist nicht viel mitbekommt!
Da hier nur wenige Sporenkolonien zu erledigen sind, kommt man bald an den Wurm heran. Zwar wird man hier von massiven Hydralisk-Verbänden angegriffen, doch mit Hilfe der Forschungsschiffe und deren Schilde kann man das recht gut überstehen, so daß auch bald die letzte Brut in den Schlaf verfällt. Nun kann man völlig gefahrlos zum Overmind fliegen und dort vier Medics herbeirufen. Haben diese die vier Markierungen erreicht ist die Mission gewonnen!

Kampagne 3: Zerg

Mission 1: Die Zerstörung



Ziehen Sie direkt nach Missionsbeginn zum ersten Schwarmstock. Am besten schickt man die eigenen Einheiten direkt per Angriffsbefehl dort irgendwo in die Basis, so daß die Jäger-Killer die Gegner direkt bei Sichtung angreifen und man nicht selbst noch viel rumklicken muss.
Dann zieht man Richtung Osten weiter, wobei man nachfolgend eigentlich meist einfach die eigenen Einheiten reinschicken kann und selbst nicht viel machen muss. Die Schwarmstöcke werden etwa in der Reihenfolge eines Fragezeichens angegriffen, so daß man zuletzt im Südosten ankommt.
Unterwegs muss man dann einige angreifende Wächter mit Terros bekämpfen, normale Luftangriffe mit den Hydralisken zurückschlagen, Ultralisken durch Königinnen ausschalten (Brütling!) und kann sogar mit Vergiftern hantieren, was aber nur bei verlangsamter Spielgeschwindigkeit sinnvol zu machen ist! Hat man schließlich auch den südöstlichsten Schwarmstöck befreit und verteidigt, ist die Mission gewonnen.

Mission 2: Herrschaft des Feuers



Nach der Sequenz schnappt man sich das WBF und erkundet damit das Plateau, während EINE Drone zu einer Brutstätte mutiert.
Die umherstehenden Zerg kann man nur mit den PSI-Emitter überzeugen für einen zu kämpfen. Im Südwesten kann man dazu noch ein paar besonders starke Zerglinge und Hydralisken übernehmen. Das wars dann aber auch schon fast mit den Zerg, so daß man den Emitter in der Basis postieren sollte. Diese baut man nun normal aus.
Die starken Zerg können unterdessen schon etwas die Gegend erkunden und die ein oder andere kleine Stellung der Terraner vernichten.
Morphen Sie dann baldmöglichst Hydralisken heran, die man für die Verteidigung der Basis brauchen wird. Der Gegner greift zwar nur recht selten an, doch dann schon mal mit Jägern aus östlicher Richtung oder er fliegt direkt auf Ihrem Plateau Truppen ein!
Sobald die Basis dann einigermassen gesichert ist, sollte man einen kleinen Posten bei den Ressourcen am westlichen Kartenrand aufbauen. Dadurch hat man mehr als genug Rückhalt um etwa zwei Dutzend Hydralisken und noch einmal so viele Mutalisken zu erschaffen.
Mit diesen zieht man dann zunächst Richtung Norden. Nördlich des zugeforenen Sees findet man den Aufgang zum Plateau, auf dem die Terraner-Basis liegt.
Hier schlägt man am besten zuerst mit den Mutalisken zu, so daß man die gefährlichen Panzer eliminieren kann. Erst dann strömen die Hydralisken nach.
Sammeln Sie Ihre Truppen dann auf dem Plateau und rücken Sie Richtung Osten vor, wo der Disruptor liegt. Dieser wird von einigen Panzern beschützt, so daß ein Luftangriff effektiver ist. Sobald der Disruptor vernichtet wurde ist die Mission auch schon gewonnen!

Mission 3: Das Kel-Moria-Kombinat



Rücken Sie Richtung Nordosten vor und vernichten Sie die kleine Terraner-Basis. Bauen Sie dann hier Ihre eigene Basis auf und stellen Sie zunächst alle Verteidiger gen Norden auf. Bilden Sie etwa 10 Drohnen aus, die alleine fürs Kristallsammeln zuständig sind.
Da das Hauptziel hier darin besteht genau 10.000 RP zu sammeln, muss man möglichst gut mit den ressourcen umgehen. Bauen Sie deshalb nicht alle Gebäude bzw nicht einfach so drauf los. Einige wenige Verteidigunsggebäude reichen aus und auf fliegende Einheiten kann man eigentlich ganz verzichten!
Bauen Sie deshalb vornehmlich Hydralisken, welche Sie dann auch aufrüsten sollten. Hat man ein Dutzend zusammen sollte man diese per Overloard auf das Plateau westlich schaffen.
Dort vernichtet man alle terranische Einheiten und Gebäude und errichtet bei den Ressourcen eine weitere Brutstätte.
Daneben braucht man hier oben jedoch nur nochmal zahlreichr Dronen und ein paar Verteidigungsgebäude, die man möglichst weit am nördlichen Rand aufstellt. Diese kleine Basis dient lediglich zum weiteren Sammeln von Ressourcen und zum Schwächen des Gegners „im Tal“.



Postieren Sie dazu einfach zahlreiche Hydralisken am Rand, die dann ständig die gegnerischen WBFs attackieren und die Angriffe der Terraner mit wenig Verlusten abwehren. Lassen Sie so den Gegner ausbluten, bis man mit einem Dutzend Hydralisken in die Basis einfällt und diese dann vernichtet.
Nebenbei kann man auch die Zentrale verseuchen, was aber nicht sonderlich wichtig ist, da man in der nächsten Mission auch ohne diese Option auskommt.
Errichten Sie hier dann nochmals eine Brutstätte und sammeln Sie auch hier Kristalle. Mit diesen drei Stellen sollte man eigentlich bei guter Taktik die 10.000 RP problemlos erreichen können! Achten muss man lediglich auf die Angriffe bei der Hauptbasis. Hier kommen schon öfter mal kleine Trupps unterstützt durch Panzer an. Bei frühzeitiger Erkennung kann man die Panzer jedoch sehr effektiv mit dem Brütling der Königin ausschalten!
Später muss man Atomangriffe fürchten, die man jedoch mit Hilfe der Overloards gut abwehren kann! Achten Sie deshalb darauf, bei den Verteidigern auch immer ein paar Overloards zu postieren. Hat man die 10.000 RP eingesammelt, endet die Mission auch schon.

Mission 4: Die Befreiung von Korhal



Organisieren Sie zunächst Ihre Verteidigungstruppen und bauen Sie einige Verteidigungsgebäude.
Gleichzeitig wird die Basis mit allen wichtigen Gebäuden ausgerüstet, was nicht lange duaern sollte, da man durch die vier Brutstätten schnell viele Drohnen erschaffen kann und damit dann auch mehr als genügend Ressourcen haben sollte!
Die ersten Angriffe sind noch recht schwach, man kann sie meist sehr problemlos mit den vorhandenen Truppen abwehren. Nützlich ist wieder die Königin, da man mit Ihr Panzer direkt vernichten kann! Mit am wichtigsten sind hier die Hydralisken. Erschaffen Sie gleich mal ein Dutzend und gönnen Sie ihnen die wichtigsten Upgrades. Mit dem Dutzend kann man dann aus der Basis ziehen und die kleinen Stellungen der Terraner in der Nähe plattmachen, was sich als sehr einfach herausstellt, da in den Bunkern meist überhaupt keine Marines sitzen!
Das ist zwar seltsam, aber für Sie zumindest gut. So kann man bald das ein oder andere Ressourcenfeld erobern. So lange man jedoch in der Anfangsbasis noch genügend Ressourcen hat, sollte man sich auf diese Basis beschränken und mit weiteren Zwölfer-Trupps immer weiter Richtung Westen vorstossen. Gefährlicher sind dann meist die Zerg-Posten, da hier neben einigen Verteidigungsstellungen auch meist noch einige Zergs eingegraben lauern.
Man sollte deshalb mit mindestens zwei Dutzend Hydralisken und ein oder zwei Overloards anrücken. Unpraktisch sind fliegende Truppen, da die Terraner sehr viele Abwehrtürme platziert haben. Je weiter man dann nach Westen vorstösst, desto stärker wird der Widerstand! Gleichen Sie dies durch Upgrades aus und bilden Sie weiterhin in der Hauptbasis massiv Hydralisken aus.
Zudem kann man nun, da die Gegner weiter zurückgedrängt wurden, weitere kleine Basen errichten. Sichern Sie diese jedoch nur durch einige Tiefen- und Sporenkolonien und hauptsächlich durch Hydralisken, die man dann natürlich auch zum Gegenangriff nutzen kann.
Da das Vorrücken mit Bodentruppen allgemein etwas leichter ist (die Terraner besitzen bereits Valküren!), sollte man sich über den nördlichen Weg zur nordwestlichen Ecke durchschlagen. Hat man hier erstmal die massiv verteidigte Zerg-Basis vernichtet, wofür man meist mehrere Angriffe mit vielen Hydralisken braucht (Vorsicht vor den Ultralisken mit Ultrahartem Panzer!), sollte man sich hier erstmal „niederlassen“. Beim Angriff auf diese Zerg-Basis kann man dann auch schon auf Lufteinheiten setzen, da hier nur noch Zerg-Verteidigung vorzufinden sind!



Setzen Sie dabei auf ein Dutzend Wächter, das sich vornehmlich um terranische Panzer, Goliaths und zerg´sche Verteidigungstellungen kümmert, während ein Dutzend Mutalisken diese gegen Luftangriffe verteidigt.
Die eigentliche Terraner-Basis im Südwesten zu knacken ist dann doch ganz schön schwer, da hier ständig neue Truppen ausgebildet werden.
Versuchen Sie deshalb bei jedem Angriff immer mindestens einige Prodktionsgebäude zu vernichten. Die Angriffstruppen sollten dabei aus mindestens zwei bis drei Dutzend Hydralisken mit Verstärkung durch Lufteinheiten und einigen Overloards (zur Entdeckung getarnter Jäger) bestehen!
Erst wenn alle Gebäude vernichtet wurden, gilt die Basis als zerstört, man muss also unmengen Truppen in die Schlacht werfen!

Mission 5: Wahrheit



Nach dem Start darf man keine Zeit verlieren, denn die Gegner sind nur gut fünf Minuten wehrlos. Das ist jedoch noch etwas übertrieben, da angegriffene Einheiten sich immer noch verteidigen, lediglich stationäre Verteidigungsanlagen „schlafen“.
Am besten sammelt man deshalb direkt alle Kampfeinheiten ein und zieht sofort los. Da man in den fünf Minuten natürlich nichts reissen kann, sollte man versuchen die nahen Posten von Protoss und Terraner zu vernichten, so daß man erstmal etwas mehr Luft hat und dort auch bald kleine Posten zur Ressourcengewinnung errichten kann.
Nach dem Ablauf der Zeit. wird man dann auch bald Besuch bekommen. Errichten Sie deshalb einige Sporenkolonien und bilden Sie weitere Schleicher aus. Die postiert man dann Richtung Südosten und Südwesten. Über den Weg im Nordosten kommen keine Gegner, so daß man hier nur zur Sicherheit einen Overlord postieren braucht.
Generell sollte man die vielen Overloards zum überwachen der nahen Ressourcen nutzen und in Bereitschaft halten, sollten mal getarnte Jäger Ihre Truppen angreifen!
Sobald die eigene Basisverteidigung dann steht und das Aufrüsten begonnen hat, kann man auch einen ersten Zusatzposten zur Ressourcengewinnung errichten, da man hier extrem viele Ressourcen brauchen wird!
Zwar wird man durch die Angriffe der Gegner selten schwere Verluste erleiden, doch die massiven Basen der beiden Kontrohenten sind nur mit vielen Truppen kleinzukriegen. Welchen Gegner Sie indes zuerst angreifen oder ob Sie beide gleichzeitig zurückdrängen ist weniger wichtig!



Beide Gegner haben jedoch Ihre Helden in die Schlacht geschickt, die man beide töten muss. Jedoch haben sowohl Fenix als auch General Duke enorm viele Lebenspunkte, so daß man einer großen Streitmacht angreifen muss!
Generell sollte man Angriffe immer mit gut zwei Dutzend Hydralisken und je einem Dutzend Wächter und Mutalisken führen. Während die Hydralisken die Arbeitsteire sind, kann man vor allem mit den Wächtern die Verteidigungsanlagen sicher erledigen und generell gegen weniger Ziele schnell große Schäden anrichten.
Zur SIcherheit sollte man dabei aber immer einen Overloard mitführen, da vor allem die Terraner oft mit getarnten Jägern angreifen.
Auch wenn beide Helden gefallen sind, kämpfen die restlichen Truppen weiter, so daß man primär versuchen sollte weitere Ressourcen freizukämpfen und Produktionsgebäude zu vernichten!
Insgesamt stellt diese Mission recht wenige taktische Anforderungen, es geht hauptsächlich darum mit Massse den Gegner zu überrollen!

Mission 6: Die Wut des Schwarms



Nach Beginn werden die äusseren Posten überrannt. Da man dies nicht verhindern kann, sollte man sich dort geschlagen geben und die wenigen Truppen versuchen in Sicherheit zu bringen, wobei jedoch aber eigentlich nur die Overloards wirklich der Mühe wert sind!
Unterdessen beginnt man auf der Insel mit dem Ausbau der Basis. Versuchen Sie erst garnicht mit Hydralisken einen schnellen Gegenangriff zu starten. Das endet selten in brauchbaren Ergebnissen, da die Gegner wirklich schnell ihre eigenen Posten aufbauen. Allenfalls im Osten könnte dies gelingen, da die dortigen Basen ja erst etwas später errichtet werden (Angriff aus westlicher Richtung).
Dazu muss man dan jedoch schnell die wichtigsten Hydralisken-Upgrades erforschen, die Overloards aufrüsten und dann möglichst zwei Dutzend Hydralisken erschaffen.
Während das erste Dutzend zur Basisverteidigung benötigt wird, schickt man dann das zweite Dutzend rüber zu einem der verlorenen Posten.
Hat man dort die Gegner dann erledigt, muss man aber alsbald mit weiteren Gegenangriffen rechnen, so daß man schnell weitere Hydralisken heranführen können sollte!
Widmen Sie sich dann jedoch hauptsächlich der Hauptbasis, da hier bald vermehrt Angriffe stattfinden, die vor allem mit Lufteinheiten geführt werden.
Versuchen Sie deshalb baldmöglichst mindestens sechs Mutalisken zu erschaffen, welche dann den gefährlichen Wächtern und Vernichtern entgegenfliegen! Statten Sie die Hauptbasis dann mit genügend Hydralisken und Schleichern aus, während ein Dutzend Mutalisken sich um die Luftverteidigung kümmert.



Mit Wächtern und Mualisken kann man dann zudem auch am effektivsten die verlorenen Posten wieder zurückerobern, was aber kein Primärziel ist!
Sollte einem die finanziellen Mittel ausgehen, ist dies zwar zu empfehlen, doch im Allgemeinen kommt man mit einem Dutzend Wächter und zwei Dutzend Mutalisken auch sehr gut aus!
Mit dieser Armee fliegt man nämlich Richtung Westen, der Terraner-Basis entgegen. Fallen Sie hier in die Basis ein und lassen Sie die Wächter sich Stück für Stück durch die Basis fressen, während die Mutalisken Luftdeckung geben und auch mal den ein oder anderen Angriff der gegnerischen Zerg und Terraner abwehren helfen.
Konzentrieren Sie Ihre Angriffe vornehmlich auf Produktionsgebäude und die Wissenschaftler. Hat man erstmal alle 30 Wissenschaftler erledigt, ist die Mission auch schon gewonnen!
Sollte der Luftangriff unerwartet doch abgewehrt werden, kann man zumindest alsbald mit einem weiteren Luftangriff nachstossen oder einfach gleich mit Hydralisken-Schwärmen angreifen.

Mission 7: Das Netz zieht sich zu



Dies ist mit eine der härtesten Missionen, zwar nicht wegen massiver Angriffe, vielmehr wegen der Zähigkeit des Gegners, der wirklich sehr lange, sehr starken Widerstand leisten kann und die Angriffe auf Ihre Basis sehr lange aufrecht hält!
Bauen Sie deshalb Ihre Basis schnell aus.
Da man dazu viele Ressourcen braucht, darf man zu Beginn nicht an Drohnen sparen.
Das tut man dann jedoch an Verteidigungsgebäuden. Errichten Sie nur ein oder zwei Tiefenkolonien, dafür aber mehere Sporenkolonien. Die Bodenverteidigung sollte schnellstmöglich durch Schleicher übernommen werden!
Die ersten Angriffe kann man noch recht einfach zurückschlagen, doch sobald die Protoss mit Räubern und Trägern ankommen muss man schnell und effektiv handeln. Während man die Räuber noch recht gut mit Duran lahmlegen und dann vernichten kann, muss man auf die feindlichen Dunklen Archons Acht geben, die gern mal Ihre Truppen per Übernahme dezimieren.
Zur effektiven Abwehr sollte man daher stets zahlreiche Hydralisken und einige Königinnen bereit haben. Vor allem Letztere kann man bei verlangsamter Spielgeschwindigkeit und rechtzeitiger Entdeckung des Angriffs effektiv nutzen um per Brütling einzelne Feindeinheiten direkt auszuschalten.
Nutzen Sie zudem die Möglichkeit der Königinnen die umherfliegenden Flugviecher zu infizieren, so daß die Biester für sie die ganze Karte erkunden, während Sie Ihre Angriffsarmee zusammenbauen.



Diese besteht dann mangels Lufteinheiten vornehmlich aus Hydralisken und Ultralisken.
Erforschen Sie deshalb alle möglichen Upgrades für diese beiden Einheiten.
Um die Protoss dann jedoch wirklich effektiv zu schlagen sollte man stets mit überragender Truppenstärke anrücken, sprich 6-12 Ultralisken und zwei Dutzend Hydralisken. Bevor man den Angriff beginnt sollte man ebenfalls mit Königinnen bereits die ein oder andere Einheit ausschalten und Verwirrung in den gegnerischen Reihen stiften.
Da die gegnerischen Räuber für diese Truppen extrem gefährlich sind sollte man auch immer ein oder zwei Vergifter mitführen, die Gebäude und Truppenansammlungen per Blutbad deutlich schwächen können. Zuerst sollte man die Aussenposten südlich und östlich der Zentralbasis angreifen, da man diese direkt erreichen kann ohne noch vorher die Protossbasis im Südwesten vernichten zu müssen.
Schicken Sie bei den Angriffen dann die Ultralisken vor, die dank dem massiven Panzer recht gut standhalten können, während die Hydralisken nachziehen und vor allem die Lufteinheiten ausschalten. Ist der Posten einigermassen geschwächt sollte man Duran herbeischaffen und ihn zum markierten Punkt bringen.
Damit ist dieser Posten dann vermint und man kann sich in die eigene Basis zurückziehen um die Einheiten zu regenerieren und neue ausbrüten zu lassen.
Da diese Taktik extrem ressourcenfressend ist muss man sehr schnell die Kristallvorkommen südlich der Hauptbasis erschliessen und diese dann auch entsprechend gut verteidigen, denn die Protoss werden dann auch dort schwere Angriffe führen!
Sind diese Vorkommen ausgebeutet bleibt einem meist nur noch der Platz südwestlich der

Zentralbasis der Protoss, alle sonstigen Quellen meist schon durch den Gegner abgebaut sind!



Hat man die drei Posten im Osten dann sabotiert, muss man sich der Protoss-Basis im Südwesten widmen. Hier hat man die Brücke als Nadelöhr, die einem einen effektiven Angriff deutlich erschwert. Versuchen Sie auch hier wieder in einem großen Angriff den ganzen Posten zu vernichten, denn die Protoss besitzen genügend Ressourcen um ihre Verluste bald wieder wett zu machen!
Sehr ärgerlich sind vor allem die Dunklen Archons, die oft Ihre Einheiten übernehmen!
Erst wenn diese Basis erledigt wurde, kann man dann zu den beiden letzten Posten im Nordwesten vorstossen, die man dann jedoch auch meist recht einfach einnehmen kann, da der Gegner hier Truppen abzieht um die südwestliche Basisverteidigung zu stärken!
Beim letzten Pylonenposten muss man dann meist nur noch das ein oder andere Verteidigungsgebäude vernichten und schon kann Duran direkt zur Markierung laufen, wodurch die Mission dann auch sofort endet!

Mission 8: Vernichtung der Bestie



Auch diese Mission ist wieder erwartungsgemäß verdammt hart, man kann jedoch durch die Verlangsamung des Spieles gut die Kontrolle behalten und wenn man regelmäßig speichert sollte soweit eigentlich nichts zu derbe schief laufen!
Nach beginn muss man erstmal schnellstmöglich die „Ernte“ der Ressourcen in Gang bringen, erst dann werden weitere Hydralisken erschaffen und die Forschung in Gang gesetzt. Da man erstmal vor allem in der Defensive ist, muss man schnellstmöglich den Schleicher-Aspekt erforschen. „Befestigen“ Sie dann mit Schleichern und Hydralisken die Verteidigung Richtung Norden und Süden. Overloards stehen vor den Anlagen, so daß ankommende Gegner schnell entdeckt werden und man wenn nötig Verstärkung herbeirufen kann.
Sobald die Verteidigung dann einigermaßen steht muss man schnell Lufteinheiten erschaffen. Wenn man ein halbes Dutzend Mutalisken zur Luftabwehr hat kann man dann langsam beginnen diese in Wächter und Vernichter umzuwandeln. Wem die Letzteren nicht so zusagen kann natürlich auch auf Mutalisken setzen, die eigentlich fast gleich stark sind.
Mit den Lufteinheiten sichert man die Basis nach Osten hin ab und wagt sich dann alsbald weiter in diese Richtung vor. Sie finden hinter dem „Gebirge“ eine Zerg-Basis. Da von hier aus bald schwere Luftangriffe gestartet werden, sollte man die Wächter erstmal die Drohnen wegschiessen lassen. Trifft man auf keinen allzuschweren Widerstand kann man die ganze Basis einebnen. Da man dann am besten weiterhin auf Lufteinheiten setzt, sollte man schon bald das kleine Ressourcengebiet westlich Ihrer Basis einnehmen und dort dann vor allem Vespingas sammeln, dass man für große



Wächter-Flootten benötigt. Zudem findet man östlich der Basis zwei Ressourcenfelder (eines hat man durch die Vernichtung der Zerg-Basis frei bekommen!), von denen jedoch nur eins über Gas verfügt.
Ob man dann die Gegner restlos verputzt oder versucht direkt zum Overmind vorzustossen ist relativ egal. Produzieren Sie einfach genügend Lufteinheiten für den verlustreichen Kampf und achten Sie darauf, dass die Protoss-Gebäude nicht vernichtet werden.
Besonders gefährlich sind die Luftangriffe der kombinierten Zerg-Terraner-Flotten. Vor allem die Valküre-Bomber sind für Ihre Lufteinheiten sehr gefährlich und ebnen den Zerg-Bombern oft den Weg! Trotz des schweren Widerstands durch die Gegner, vor allem die terranischen Kreuzer und Goliaths sind sehr gefährlich, kann man mit genügend Einheiten problemlos, aber eben verlustreich, zum Overmind vorstossen.
Dieser kann dan nur von den Dunklen Templern endgültig vernichtet werden, man muss also mindestens einen einfliegen! Ist der Overmind geplatzt folgt eine weitere Sequenz.

Mission 9: Die Abrechnung



Hier kommts wirklich knüppeldick! Man muss äusserst genau vorgehen, sonst kann man die Protoss-Basis niemals in den 30 Minuten vernichten. Die Terraner muss man dazu auch sträflichst vernachlässigen! Postieren Sie dazu die gegebenen Einheiten nach Missionsbeginn in nördliche und südliche Richtung, so daß Angriffe dort abgewehrt werden können.
Glücklicherweise sind die terranischen Angriffe zwar durchaus ärgerlich, aber meist nicht sehr ernsthaft, so daß man sich auch kaum noch darum kümmern muss.
Viel wichtiger ist es die Protoss sofort anzugreifen, sonst werden diese zu stark! Setzen Sie dazu primär auf Lufteinheiten, da der Gegner bereits zu Beginn über gefährliche Räuber und Archons verfügt! Schicken Sie dazu gleich nach Missionsbeginn die beiden Wächter Richtung Osten. Hier werden erstmal die Laserkanonen auf dem Plateau um die Stasiszelle vernichtet. Während die Wächter dann auch noch die Pylonen zerstören sollte man schon die ersten Flugeinheiten erschaffen. Wichtig sind auch einige Terrors, mit denen man die gegnerische Luftwaffe effektiv bekämpfen kann!
Ist das Plateau bei der Protoss-Basis dann gesäubert und hat kein Protoss-Angriff stattgefunden, sollte man erstmal speichern, denn nun kommt der heikelste Teil der Mission. Wagen Sie sich ganz langsam weiter Richtung Osten vor und versuchen Sie die beiden Wächter so zu postieren, dass sie die gegnerischen Sonden abschiessen können, so daß die Protoss keine Ressourcen schürfen können! Gleichzeitig darf man jedoch nicht zu weit vordringen, sonst starten die Protoss den Gegenangriff, den man erst wirklich überlebt wenn man ein halbes Dutzend Wächter und ein Dutzend Mutalisken oder Vernichter zur Verfügung hat. zwar kann man mit den Terrors den gegnerischen Träger und auch einige Lufteinheiten gut abschiessen, doch der Gegner schafft bald Dragoner und Archons auf das

Plateau und greift dann zu allem Überfluss auch noch mit Templern an, so daß man schwere Verluste erleiden kann! KANN da das genaue Verhalten natürlich nicht hundertprozentig vorhergesagt werden kann. Stecken Sie also einfach alle Ressourcen in die Luftwaffe und sammeln Sie beim Plateau Ihre Flotte. Speichern Sie regelmäßig, so daß Sie bei einem vernichtenden Angriff neu laden und dann langsamer vorgehen können! Ist der Angriff erst einmal abgewehrt hat man recht leichtes Spiel. Jagen Sie vornehmlich Laserkanonen und Templer, die Ihrer Flotte schwer zusetzen können. Zudem muss man baldmöglichst die Werft und den Warkp-Knoten vernichten, so daß keine neuen Gegner mehr nachkommen!
Dann gilt es alle Protoss-Gebäude zu vernichten. Da man dies natürlich nicht sofort schafft sollte man nicht länger als 15 Minuten mit dem endgültigen Angriff auf die Basis warten. Gleichzeitig kann man natürlich weitere Flieger nachschieben oder mit Bodentruppen übersetzen, die dann leichtes Spiel haben.

Bonus-Kampagne

Mission 10: Dunkle Anfänge



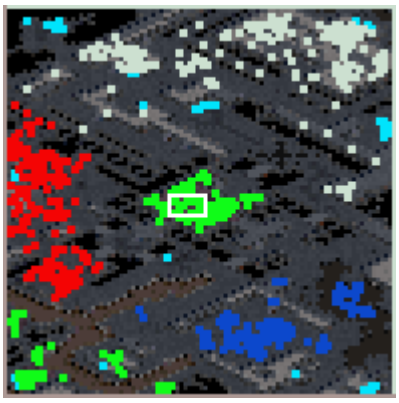
Nach Beginn tastet man sich vorsichtig Richtung Osten vor. Sie stossen hier alsbald auf eine kleine terranische „Strassensperre“. Übernehmen Sie mit den Archons die beiden Panzer und das Forschungsschiff, so daß Zeratul gefahrlos die restlichen Gegner erledigen kann und dann zur ersten „Forschungsstelle“ vorstossen kann.
Danach muss man mit den beiden Panzern die beiden Pylonen vor der Laserkanonen-Anlage vernichten, wodurch die Laserkanonen dann keine Energie mehr haben und Zeratul auch nicht mehr enttarnt werden kann. Südlich davon findet man einen kleinen terranischen Posten. Vernichten Sie ihn und übernehmen Sie angreifende Kreuzer oder Forschungsschiffe mit den Archons.
Kämpfen Sie sich dann weiter bis zur nächsten Forschungsstelle durch, wo Zeratul wieder weitere Informationen entdeckt. Die Marines auf den Mauern kann man per Verstrahlung effektiv schwächen, so daß ein Kreuzer mit Schild sehr leichtes Spiel hat!
Nun muss man in die südöstliche Ecke vorstossen, wo man das letzte Forschungsergebnis findet. Hier

mussmanjedochausnahmsweisewirklichtaktischvorgehen.
Erkunden Sie die Anlagen zunächst vorsichtig mit Zeratul und holen Sie dann Archons herbei.
Versuchen Sie nun vornehmlich die gegnerischen Kreuzer zu übernehmen und diese dann direkt per Schild zu stärken. Sehr gut macht sich auch die Einnahme eines Panzers auf der Mauer, der dort oben sehr effektiv austeilen kann!
Ihr Primärziel sollte die Vernichtung der Forschungsschiffe und der Raketentürme sein, denn sobald diese vernichtet wurden kann Zeratul unerkannt in die Basis eindringen!



Mission 11: Omega

Warnung: Diese Mission gehört zum definitiv Schwersten und Krassesten was man in StarCraft bisher sehen konnte! Sie müssen sich gegen alle Seiten verteidigen und einen dermassen aufwendigen Krieg führen, was man definitiv nur bei deutlich verlangsamter Spielgeschwindigkeit schaffen kann. Alle die es bei normaler Geschwindigkeit schaffen sind definitiv StarCraft-Götter und verdienen meine Anerkennung!
Aber nun endlich zur eigentlichen Mission. Nach Beginn muss man so schnell wie nur irgendwie möglich den Ressourcenabbau auf vollen Touren betreiben! Das heisst ein Dutzend Dronen für die Kristalle und 4-5 für den Gasabbau!



Ziehen Sie dann Ihre Truppen zusammen, denn wo der Gegner zuerst angreift kann man nicht genau sagen. Und genau deshalb sollten Sie etwa 3 Savegames anlegen und etwa alle 5 Minuten, oder vor großen Aktionen, speichern, so daß man im Notfall (alles geht schief!) neu laden und es erneut versuchen kann. Zu viele Rückschläge kann man in dieser Mission nämlich nicht hinnehmen, da die Gegner erbarmungslos zuschlagen!
Da diese das dann auch oft noch gleichzeitig tun, kann man die Basis oft nur bei stark verlangsamter Spielgeschwindigkeit einigermassen effizient verteidigen!
Während im Südwesten und Südosten eine starke Bodenverteidigung durch Schleicher und einige Hydralisken ausreichend ist, muss man im Norden neben den Schleichern noch zahlreiche Hydralisken und am besten noch eine Truppe aus einem Dutzend Vernichter postieren, da der weisse terranische Gegner vorwiegend mit der Luftwaffe angreift und seine Forschungsschiffe regelmäßig Ihre Truppen verstrahlen!
Die Protoss ärgern Sie vor allem durch Übernahme Ihrer Truppen und Lahmlegung Ihrer Verteidigung durch Korsaren! Beiden gleich ist die Geilheit auf Ihre Overloards! Die Terraner verstrahlen die Viecher mit Vorliebe, während die Protoss sie einfach klauen!
Sehr hilfreich sind im Südosten eine Truppe Wächter, die die Archons und die Templer schon auf dem Weg attackiert!
Halten Sie deshalb immer genügend Overloards in Bereitschaft und postieren Sie diese nicht zu weit vor den Linien!
Ist die Verteidigung einigermassen organisert muss man ganz schnell weitere Ressourcen erobern, da man die extreme Materialschlacht sonst alsbald verliert! Am günstigsten sind da die Ressourcen direkt südlich Ihrer Basis gelegen.
Hier muss man jeeoch auch eine starke Verteidgung aufbauen, da vor allem die roten Terraner oft

schwere Bodenangriffe fahren und doe Protoss auch ab und an mal mit Archons, Templern und einer ganzen Schiffsflotte vorbeischauen! Um immense Verluste zu vermeiden sollte man sich bei der Verteidigung vor allem auf die Erlegung von Templern, Archons, Arbitern und Forschungsschiffen konzentrieren, da deren Verlust dem Gegner deutlich schwerer zusetzt, als bei normalen Truppen!



Damit man dann zumindest von den Protoss erstmal etwas Ruhe hat, sollte man deren kleine „Vorposten“ nördlich und westlich ihrer Hauptbasis im Südosten vernichten. Da die Protoss dadurch einen großen Teil ihrer Produktionskapazität verlieren, die sie auch nicht mehr aufbauen, wird man aus dieser Richtung künftig nicht mehr ganz so oft angegriffen.
Ob ma sich dann schrittweise jedem Gegner „etwas widmet“ oder zuerst einen Gegner komplett auslöscht ist dann auch relativ egal, da alles mit enormen Anstrengungen verbunden ist!
Wichtig ist, dass man ständig Verluste kompensiert und vor jedem Gegenangriff speichert. Geht der Angriff in die Hose lädt man einfach neu! Auch bei gegnerischen Angriffen ist die „Auto-Save“-Taktik von Vorteil: Ist ein Angriff schwerwiegend und schlägt froße Breschen, lädt man einfach neu und bereitet sich besser auf den Angriff vor.
Eine andere Taktik gibts hier leider nicht, da der Gegner brutal stark ist und man ihn nur mit Masse bekämpfen kann. Orientieren Sie sich am obigen Screenshot der Karte, wo man die Ressourcenfelder recht gut erkennt. Es gibt zwar zahlreiche freie Ressourcenarreale, aber sie sollten nicht wirklich versuchen den Gegner ausbluten zu lassen!

Text	A. Neumann (2004)
Screenshots	A. Neumann (2004)
Savegames	A. Neumann (2004)

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/starcraftbw?rev=1383390375

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