

Missionsbeschreibung zu Starcraft

I. Tips zu den Terranern

- Bunker und Raketentürme sind mit Abstand die effektivsten Verteidigungsanlagen im gesamten Spiel. Aus diesem Grund sollten Sie diese Gebäude auch stets errichten, um die ansonsten überlegenen Angreifer abzuwehren.
- Bunker sollten bei zu erwartenden Luftangriffen mit Marines und bei Bodenangriffen mit Feuerfressern besetzt werden. Direkt hinter den maximal besetzten Bunker kommen dann die Raketentürme.
- Um die Verteidigung weiter zu verstärken, sollten hinter den Raketentürmen noch Belagerungspanzer im Belagerungszustand postiert werden. Derartige Verteidigungslinien dienen jedoch nicht nur der Sicherung der eigenen Basis, sondern auch dem Schutz neuer Rohstoffquellen und strategisch wichtiger Punkte, wie zum Beispiel Zugängen zu gegnerischen Stützpunkten.
- Ein weiterer großer Vorteil der Terraner ist die Flugfähigkeit der wichtigsten Gebäude. Bei Bodenangriffen können Sie Ihre teuren Gebäude auf diese Art und Weise schnell und effektiv schützen. Aber auch die Verlagerung der Basis in den Bereich neuer Rohstoffquellen läßt sich mit Hilfe der Flugfähigkeit problemlos praktizieren.
- Sowohl Gebäude, als auch Fahrzeuge, wie zum Beispiel Panzer, Adler oder Schlachtkreuzer, können von WBFs repariert werden. Machen Sie von dieser Möglichkeit stets Gebrauch, um wertvolle Credits zu sparen. Führen Sie bei Ihren Angriffen immer ein bis zwei WBFs mit, um Reparaturen auch an der Front vornehmen zu können.
- Ihre Kommandozentrale sollte frühzeitig um eine Comsat-Station erweitert werden, damit einer effektiven Aufklärung nichts im Wege steht. In der frühen Spielphase reichen jedoch auch preiswerte Einheiten, wie zum Beispiel die WBFs für Aufklärungszwecke aus.
- Um schneller Einheiten produzieren zu können, sollten Sie gleich zu Beginn der Mission mehrere Kasernen errichten. Vorausgesetzt Ihr Kontostand läßt dies zu.
- Gerade bei den Terranern kommt es auf die kluge Kombination der verschiedenen Einheitentypen an, um letztendlich erfolgreich zu sein. So

sollten zum Beispiel Belagerungspanzer von Marines oder Goliaths eskortiert werden und Marines von Feuerfressern. Lufteinheiten wie zum Beispiel der schwere Schlachtkreuzer sollten von Raumjäger und Forschungsschiffen begleitet werden.

II. Die Missionen der Terraner

Episode 1: Terraner

Mission 1

Ziele

- Raynor finden
- Kasernen bauen
- Zehn Marines bauen

Beschreibung

Fassen Sie Ihre Marines und Ihre WBFs in je einer Gruppe zusammen. Die Marines rücken nun über die Brücke vor und die WBFs folgen ihnen. Ziehen Sie, nachdem Sie die Brücke überquert haben, nach Süden. Dort finden Sie Raynor. Sie bekommen ein zusätzliches Missionsziel: Raynor muß überleben.

Rücken Sie mit den Marines und Raynor weiter nach Süden vor und vernichten Sie die drei dortigen Zerglinge. Nun müssen Sie weiter zur eigenen Basis im Südosten vorrücken und dort mit Ihren WBFs Mineralien abbauen. Wenn Sie 150 Mineralien haben, lassen Sie einen Ihrer WBFs eine Kaserne bauen und trainieren dort, wenn Sie fertig ist, fünf Marines. Nun haben Sie die Mission geschafft, außer Sie haben gegen die Zerglinge den einen oder anderen Marine verloren, dann müssen Sie noch ein paar mehr produzieren bis Ihre Gesamtanzahl an Marines zehn beträgt.

Mission 2

Ziele

- Raynor muß überleben
- Alle Aliens vernichten

Beschreibung

Bauen Sie mit einem WBF eine Raffinerie im Norden auf den Geysir, die anderen WBFs bauen Mineralien ab. Die Marines und Raynor ziehen Sie nach Norden, um sie östlich der Raffinerie zu stationieren. Markieren Sie

Raynor und die Marines als je eine Gruppe. Produzieren Sie einen neuen WBF und lassen Sie diesen ein Maschinendock im Süden der Basis bauen. Nun verbessern Sie die Infanterie-Waffen und auch deren Panzerung. Trainieren Sie sieben weitere Marines. Fügen Sie diese der ersten Marine Gruppe zu und stellen Sie sie in einer Reihe auf. Geben Sie ihnen den „Stellung halten“-Befehl. Lassen Sie ein Feld frei und schicken Sie nun Raynor vor. Wenn Raynor jetzt beim Scouten Zergs entdeckt, schießt er einmal auf diese und fährt dann hinter die Marinereihe. Die Zerg rennen darauf blind auf Ihre Marines zu, die diese fertig machen. So säubern Sie die nähere Umgebung Ihrer Basis.

Im Nordwesten befindet sich eine Zerg Kolonie. Nehmen Sie alle Ihre Truppen und zerstören Sie diese. Die Verteidigung ist nicht sonderlich stark, da Sie nur aus ein paar Zerglingen besteht. Produzieren Sie inzwischen weitere Marines, während Sie Ihre Truppen weiter nach Norden bewegen, wo Sie die im Missionsbriefing erwähnte Basis finden. Benutzen Sie die dort gefundenen WBFs, um Mineralien abzubauen und einen Comsat zu errichten. Sie können nun auch Feuerfresser produzieren.

Bauen Sie zwölf Stück und ziehen Sie sie an die östliche Grenze des nördlichen Lagers, wo sie mit den Marines und Raynor eine Verteidigungslinie bilden. Schicken Sie immer zwei Marines und zwei Feuerfresser in einen Bunker. Erfinden Sie nun auch alle Upgrades in der Akademie und greifen Sie dann die Zergs mit zwölf Marines, zwölf Firebats und Raynor an. Ziehen Sie die Truppen nach Osten und schicken Sie die Feuerfresser vor. Geben Sie mit den Marines Feuerschutz. Raynor bleibt hinter den Fußsoldaten und benutzt seine Granaten um anzugreifen. Ziehen Sie relativ zielstrebig nach Nordosten und zerstören Sie die dortige infizierte Kommandozentrale. Nun meldet sich General Duke und Sie haben gewonnen.

Mission 3

Ziele

-30 Minuten überleben

Beschreibung

In jeden Bunker müssen Sie sofort vier Marines ziehen. Bauen Sie eine Raffinerie auf dem Geysir und lassen Sie die anderen WBFs Mineralien abbauen. Sobald wie möglich produzieren Sie zwei neue WBFs. Der eine repariert die östlichen Bunker und der andere die westlichen Bunker.

Die Zerg greifen immer wieder an. Bei diesen Angriffen setzen die Zerg auch Lufteinheiten ein, die jedoch für Ihre Raketentürme kein größeres Problem darstellen. Bauen Sie trotzdem an jedem Eingang drei Bunker und drei Raketentürme und lassen Sie einen WBF die beschädigten Gebäude reparieren. Alle abgebauten Mineralien sollten Sie in Infanterie Upgrades, Marines und Feuerfresser stecken. Mit dieser Verteidigung schlagen Sie die Zerg ohne weiteres. Beim letzten Großangriff, kurz bevor die Zeit abgelaufen ist, ziehen Sie alle Truppen zum angegriffenen Eingang, um auch diese Offensive der Zerg im Keim zu ersticken.

Mission 4

Ziele

- Raynor muß überleben
- Data Discs aus dem Netzwerk klauen

Beschreibung

Fassen Sie alle Truppen in einer Gruppe zusammen, mit Ausnahme von Raynor, der eine extra Gruppe bildet. Ziehen Sie mit allen Truppen durch die Tür im Westen. Folgen Sie dem Gang und vernichten Sie die Selbstschußanlagen in den Wänden. An der Abzweigung müssen Sie nach Norden gehen und diesem Gang folgen. Es sind vereinzelt feindliche Marines im Gang, die aber kein Problem darstellen. Der Gang biegt nach einiger Zeit nach Westen ab und es führt eine Treppe nach unten. Gehen Sie hinunter und ziehen Sie sofort nach Nordwesten. Passen Sie dabei auf, daß sich keine der Türen im Süden öffnet. Im Nordwesten gehen Sie wieder eine Treppe hoch und vernichten die dortigen Gegner. Ziehen Sie danach alle Ihre verbliebenen Truppen möglichst gleichzeitig auf den Transport Beacon im Norden.

Nun werden Sie in einen Raum teleportiert. Vernichten Sie dort alle Geschütze und feindlichen Truppen und gehen Sie durch die Tür im Süden. Folgen Sie dem Gang und Sie kommen in einen großen Raum. Im Süden des Raumes ist wieder ein Beacon der das Netzwerk darstellt. Ziehen Sie einen Marine oder Feuerfresser auf den Beacon und Sie haben gewonnen. Achten Sie aber bei allen Kämpfen auf Raynor. Wenn er zu stark verwundet ist, wird er nach hinten geschickt und zieht nur Ihren Truppen hinter her.

Mission 5

Ziele

- Kerrigan zur Antigan Kommandozentrale bringen
- Die Antigan Rebellen verteidigen
- Raynor und Kerrigan müssen überleben
- Alle feindlichen terranischen Truppen vernichten

Beschreibung

Ziehen Sie mit Ihren Anfangstruppen nach Süden. Dort finden Sie Kerrigan. Sie zeigt Ihnen den Weg zur Antigan Basis. Überqueren Sie die erste Brücke im Süden. Dahinter warten ein Marine und drei Raketentürme. Zerstören Sie diese gegnerische Ansammlung.

Nun überqueren Sie die nächste Brücke, wo ein Adler auf Sie wartet mit dem Sie aber ohne weiteres fertig werden. Jetzt geht es weiter nach Norden, um den Raumjäger zu vernichten. Lassen Sie dazu Kerrigan ein Lockout auf ihn schießen, so daß er sich nicht wehren kann. Danach müssen Sie nach Osten und den Bunker bzw. den Raketenturm zerstören. Nun tarnen Sie Kerrigan und ziehen diese auf den Beacon in der Antigan Basis. Vernichten Sie alle Truppen der Konföderation, die sich noch in der Nähe der Basis aufhalten und reparieren Sie alle eigenen Bunker. Bestücken Sie die reparierten Bunker mit vier Marines. Wenn Sie nicht mehr genügend haben, produzieren Sie einfach neue.

Ergänzen Sie den Raumhafen mit einem Kontrollturm und errichten Sie eine Akademie, vier Versorgungsdepots und eine Maschinendock. Produzieren Sie zwei neue WBFs und lassen Sie diese Gas holen. Die anderen bauen in der Zeit Mineralien ab. Klären Sie mit dem Comsat die Karte auf, während Sie sich verteidigen. Weitere Truppen und die dazugehörigen Upgrades müssen Sie natürlich auch entwickeln. Erfinden Sie alle Upgrades für Infanterie und produzieren Sie zwei Landfrachter und drei Raumjäger. Für die Raumjäger sollten Sie ebenfalls alle Upgrades im Kontrollturm erfinden lassen. Ziehen Sie mit Ihren drei Raumjägern im getarnten Zustand nach Süden und schalten die dort die feindlichen Raumjäger aus.

Nach jedem Gefecht, in dem einer Ihrer Raumjäger beschädigt wurde, ziehen Sie diese zurück, damit sie sich aufladen können und Ihre WBFs den beschädigten Raumjäger reparieren. Produzieren Sie 18 Marines und sechs Feuerfresser, die Sie in die Dropships ziehen. Fliegen Sie mit Ihnen nach Süden, wobei die Raumjäger Geleitschutz geben. Laden Sie Ihre Marines und Feuerfresser in der Mitte des südlichen Kontinents aus

und lassen Sie die Basis im Osten angreifen und vernichten. Sie haben genügend Einheiten, um den Gegner zu überrollen und auch mit den Verstärkungen vom westlichen Lager fertig zu werden. Fliegen Sie anschließend noch einmal 24 Marines ein und zerstören Sie mit diesen und den restlichen Truppen vom ersten Angriff das westliche Lager. Vernichten Sie zuerst die feindlichen Raketentürme damit Ihre Raumjäger frei agieren können.

Mission 6

Ziele

- Schlachtskreuzer Norad II beschützen
- Raynor und zwei Landefrachter zur Norad II bringen

Beschreibung

Ziehen Sie Ihre Truppen sofort nach Westen und besetzen Sie die dortige Basis. Reparieren Sie alle Gebäude und produzieren Sie Marines für die Bunker. Errichten Sie eine Raffinerie und reparieren Sie die Norad II. Erfinden Sie schnell die Waffen-Upgrades für Infanterie und produzieren Sie 16 Marines, sowie zwei Dropships. Lassen Sie die Marines in der Nähe der östlichen Sporenkolonien landen und diese vernichten. Nun fliegen Sie Raynor mit Ihren beiden Dropships zur Norad II.

Mission 7

Ziele

- Den PSI Transmitter zum Beacon bringen
- Kerrigan muß überleben

Beschreibung

Lassen Sie gleich zu Beginn der Mission den Raumhafen und das wissenschaftliche Institut nach unten schweben und im Hauptlager landen. Kerrigan, der WBF mit dem Transmitter und die Marines müssen Sie ebenfalls nach Süden ins Hauptlager ziehen. Die Marines bei den Versorgungsdepots sollten ebenfalls ins Hauptlager gezogen werden, um die drei Brücken zu bewachen.

Sichern Sie jede Brücke mit zwei Bunkern und einem Raketenturm. Ziehen Sie zuerst einen Bunker an jeder Brücke mit Marines voll und dann erst den zweiten. Bauen Sie nun eine Akademie, einen Comsat, eine Werkstatt und alle Upgrads bis auf die für die Adler. Klären Sie mit dem Comsat die Karte auf und wehren Sie die gelegentlichen Angriffe ab. Bauen Sie 15 Belagerungspanzer, wenn Sie alle Upgrades für diese Fahrzeuge haben.

Je einen Belagerungspanzer ziehen Sie zu einer der drei Brücken und gehen mit ihm in den Belagerungsmodus. Die anderen ziehen Sie in den Südosten wo Sie am Anfang Ihre Versorgungsdepots stehen hatten. Schicken Sie einen WBF mit der dort zwei Raketentürme und einen Bunker errichtet. Besetzen Sie den Bunker mit Marines und lassen Sie alle Belagerungspanzer in den Belagerungsmodus gehen. Nun errichten Sie dort ein weites Hauptquartier und produzieren drei Forschungsschiffe und fünf Goliath. Die Forschungsschiffe errichten Verteidigungsmatrixen, um die Panzer. Nun lassen Sie die Panzer angreifen. Fahren Sie dazu ein Stück vor und gehen Sie dann wieder in den Belagerungsmodus, während die Goliath und die Marines aus dem Bunker vorstürmen und aufklären. Danach fahren die Panzer wieder ein Stück vor und so weiter. Ziehen Sie außerdem ein Forschungsschiff mit, um getarnte Einheiten zu entdecken. Sie greifen die feindliche Basis im Süden an und ziehen dann langsam nach Norden. Zerstören Sie den Schlachtkreuzer der sich in der Nähe des Beacon befindet und ziehen dann den WBF mit dem Transmitter zum Beacon. Passen Sie aber auf, daß er auf dem Weg nicht angegriffen wird.

Mission 8

Ziele

- Duke muß überleben
- Alle Truppen der Konföderation zerstören

Beschreibung

Alle Anfangstruppen in die Landefrachter schicken und dann mit allen Truppen und Gebäuden nach Westen ziehen. Die Gebäude lassen Sie an den jeweiligen Zusatzgebäuden, die sich hier befinden, landen. Errichten Sie ein Waffenlager und drei Versorgungsdepots, während Ihre Anfangstruppen an den Rampen Wache halten.

Bauen Sie auch eine Raffinerie im Süden und drei Bunker und vier Raketentürme an den Rampen. Die Raffinerie im Süden sollten Sie ebenfalls mit zwei Raketentürmen schützen, genau wie das nördliche Mineralienfeld. Besetzen Sie die Bunker mit Marines und produzieren Sie einen Geist, der über die Rampen nach Westen zieht und dort die feindliche Terraner Basis mit Nuklearangriffen zerstört. Dazu produzieren Sie eine Nuklearrakete und schicken den Ghost getarnt los, er lenkt nun die Nuklearrakete zuerst auf die feindlichen Raketentürme, da diese ihn entdecken können. Nachdem die Nuklearrakete eingeschlagen ist, ziehen Sie Ihren Geist zurück. Produzieren Sie nun eine weitere Nuklearrakete und wiederholen Sie das Spielchen solange, bis diese Basis völlig zerstört ist. Die Norad II beschützt Ihre Basis und wehrt Angriffe mit Unterstützung der Verteidigungsanlagen mit Leichtigkeit ab. Reparieren Sie sie aber immer, wenn sie beschädigt ist.

In der Zwischenzeit produzieren Sie ein zweites Hauptquartier in der Nähe der südlichen Raffinerie und jeweils sechs Belagerungspanzer und Goliaths. Ziehen Sie diese und das zweite Hauptquartier nach Norden zu den Mineralvorkommen. Errichten Sie dort eine zweite Basis die Sie mit drei Raketentürmen und Ihren Bodentruppen absichern. Ziehen Sie die Norad II ebenfalls zu dieser Basis und schicken Sie wieder Ihren Ghost los, der sich um die Terraner Basis im Nordosten kümmert. Die Norad II benutzen Sie nun, um die Türme auf der Anhöhe im Osten mit der Yamato-Gun zu vernichten, da diese eine höhere Reichweite als die Raketentürme hat. Wenn Sie einen großen Teil dieser Basis mit Nuklearraketen vernichtet haben, greifen Sie mit Ihren Boden Truppen und der Norad II an und vernichten auch diese Basis völlig. Nun gibt es nur noch einen kleinen Außenposten im Nordwesten, der aber nicht verteidigt ist. Wenn dieser auch zerstört ist, haben Sie gewonnen.

Mission 9

Ziele

- Alle Protoss zerstören
- Alle Zerg Gebäude müssen überleben
- Kerrigan muß überleben

Beschreibung

Anfangs müssen Sie sofort fünf WBFs bauen und die anfänglichen WBFs Mineralien abbauen lassen. Alle Anfangstruppen sollten nach Norden zu den drei Rampen, die zum Zerg Lager führen, gezogen werden. Danach errichten Sie eine Raffinerie auf dem Geysir im Westen. Bauen Sie ein Maschinendock unter die Versorgungsdepots. Bauen Sie an jeder Rampe einen Bunker und einen Raketenturm und besetzen Sie die Bunker mit Marines. Nun ist es an der Zeit eine Akademie neben das Maschinendock und die Werkstatt für die Fabrik zu bauen.

Erfinden Sie die Waffen Upgrades für Ihre Marines und bauen Sie im Osten zwei Bunker und drei Raketentürme. Wenn alle Bunker besetzt sind und Sie dabei sind, die Upgrades zu erforschen, errichten Sie einen Raumhafen mit einem Kontrollturm hinter den Bunkern im Westen. Klären Sie mit einem Comsat die Karte auf und errichten Sie ein wissenschaftliches Institut mit einem Physiklabor, um Schlachtkreuzer produzieren zu können. Erfinden Sie die Upgrades für die Schlachtkreuzer und produzieren Sie zwei Stück.

Nun bauen Sie im Süden Ihrer Basis sechs neue Versorgungsdepots und ziehen einen WBF nach Süden, der dort vor die Rampe im Westen ebenfalls zwei Bunker baut. Ein Stück weiter im Osten (etwas östlich des dortigen Geysirs) müssen Sie ebenfalls zwei Bunker und drei Raketentürme aufstellen. Besetzen Sie die Bunker mit Marines und errichten Sie an den dortigen Mineralien ein neues Hauptquartier. Lassen Sie Ihre Schlachtkreuzer über Ihren Verteidigungsanlagen schweben. So wehren Sie alle Protoss- und auch Zergangriffe ohne große Probleme ab, solange Sie daran denken, Ihre Kreuzer immer wieder zu reparieren. Bauen Sie ein paar neue Versorgungsdepots und produzieren Sie sechs neue Schlachtkreuzer, mit denen Sie das Protoss Lager im Südwesten angreifen. Benutzen Sie die Yamato-Gun um Gebäude und Scouts zu vernichten und schalten Sie die Photonenkanonen und die Dragoner mit den Laser Batterien aus.

Sie greifen von Westen an und arbeiten sich nach Osten durch. Wenn einer Ihrer Schlachtkreuzer zu stark beschädigt wird, ziehen Sie alle Schlachtkreuzer zurück und reparieren auch die leichteren Schäden an den anderen. Während Sie den Angriff führen, produzieren Sie weitere Schlachtkreuzer, die Sie in Ihrem Lager sammeln und die den beiden ersten Schlachtkreuzern bei der Verteidigung helfen.

Wenn das südliche Protoss Lager völlig vernichtet ist, ziehen Sie alle Schlachtkreuzer (bis auf die zwei, die zum Schutz der eigenen Basis dienen) ab und vereinigen Sie sie mit der ersten Armada. Greifen Sie nun das nordöstliche Protoss Lager an. Sie greifen das Lager ganz im Südosten an und ziehen dann erst nach Norden und dann nach Westen. Benutzen Sie die gleiche Taktik, wie beim ersten Protoss Lager.

Mission 10

Ziele

- Ionen Kanone zerstören
- Raynor muß überleben

Beschreibung

Ziehen Sie Ihre Anfangstruppen die Rampen hoch und lassen Sie sie nach Osten und Westen hin die Zugänge sichern. Die WBFs bauen dort so schnell wie möglich jeweils zwei Bunker und drei Raketentürme. Errichten Sie eine Fabrik und eine Werkstatt. Verstärken Sie jede Verteidigungslinie mit drei Belagerungspanzern im Belagerungsmodus.

Nun bauen Sie einen Raumhafen mit Kontrollturm, eine Akademie, einen Comsat ans Hauptquartier, ein wissenschaftliches Institut mit Physiklabor und ein Waffenlager. Erfinden Sie die Upgrades für Panzer und Schlachtkreuzer, aber keine Infanterie Upgrades, bis auf das erste Waffen Upgrade. Errichten Sie im Südwesten neue Versorgungsdepots und ein wissenschaftliches Institut mit Geheimdienstzentrale, um Geist-Einheiten produzieren zu können. Anschließend produzieren Sie sechs Schlachtkreuzer, sechs neue Belagerungspanzer und ein Forschungsschiff. Damit greifen Sie die Basis im Westen an und vernichten diese. Lassen Sie bei diesem Angriff die Panzer im Belagerungsmodus feuern und die Schlachtkreuzer feindliche Luftziele oder Verteidigungsanlagen attackieren. Das Forschungsschiff bleibt hinter Ihren Truppen und wirkt im Notfall auf stark beschädigte Einheiten eine Verteidigungs-Martix.

Errichten Sie nun an den dortigen Mineralien ein Hauptquartier, drei Raketentürme und zwei Bunker. In die Bunker ziehen Sie die Marines, die in den westlichen Verteidigungsbunkern stationiert waren, da diese nun nicht mehr angegriffen werden. Ziehen Sie Ihre Truppen vorsichtig nach Norden und bauen Sie direkt am Abgrund einen Raketenturm. Lassen Sie die Panzer dort in den Belagerungsmodus gehen und fliegen Sie mit Ihren Schlachtkreuzern direkt darüber.

Nun brauchen Sie drei Landefrachter und vier Geist-Einheiten, die Sie zu dieser Stellung ziehen. Ein Landefrachter bringt die Geist-Einheiten auf den nördlichen Abschnitt, wo sich diese sofort tarnen müssen. Die Geist-Einheiten greifen nun die dortigen Marines und die feindlichen Geister an. Sobald relativ viele Feindtruppen angelockt sind, ziehen Sie die Geist-Einheiten in den Landefrachter zurück und fliegen hinter Ihre Verteidigungsstellung. Lassen Sie jetzt einen Schlachtkreuzer mit der Yamato-Gun einen gegnerischen Geist töten und ziehen Sie ihn sofort wieder zurück. Nun versucht der Computer seine Truppen mit Landefrachtern bei Ihnen im Lager zu postieren. Aber Ihre Schlachtkreuzer und der Raketenturm dürften jeden Versuch unterbinden. Sollte trotzdem etwas durch kommen, haben Sie ja noch die Panzer die alles vernichten was der Computer absetzen kann.

Die Schlachtkreuzer vernichten anschließend mit Ihren Yamato-Guns die Raketentürme und die Landefrachter bringen Ihre Panzer zur Unterstützung herbei. Die Panzer gehen wie gewohnt in den Belagerungsmodus und vernichten alles in Ihrer Reichweite. Fahren Sie dann mit den Panzern weiter und gehen Sie wieder in den Belagerungsmodus. So dürften Sie ohne große Probleme und Verluste zur Ionen Kanone kommen. Dort angekommen, können Sie diese vernichten und haben die Terraner Kampagne geschafft.

III. Tips zu den Zerg

- Einer der größten Vorteile der Zerg ist die Fähigkeit, schnell und preisgünstig große Mengen von unterschiedlichsten Einheiten zu produzieren. Um diese Fähigkeit voll ausnutzen zu können, sollten Sie so schnell wie möglich eine zweite Brutstätte errichten. Dies hat dann auch den positiven Nebeneffekt, daß Sie die Transportwege Ihrer Drohnen verkürzen können.
- Ähnlich wie bei den Terranern, sollten Sie auch bei den Zerg sehr früh eine Drohne oder auch einen Overlord los schicken, um neue Rohstoffvorkommen zu entdecken. Diese sollten dann mit einigen Zerglingen gesichert und nach dem Bau einer Brutstätte (bzw. Exraktors) ausgebeutet werden.
- Mit Hilfe der Nydus-Kanäle können die Zerg sehr schnell größere Truppenteile verlagern. Teilweise ist es daher auch sinnvoller, bestimmte Vorposten mit einem Nydus-Kanal zu versehen, als massenhaft Truppen dorthin zu schicken und eventuell auf diese Art und Weise die Verteidigung der eigenen Basis zu schwächen.
- Um Ihre Basis sinnvoll zu verteidigen, sollten Sie hauptsächlich auf Fußvolk zurückgreifen. Lediglich Sporenkolonien, die getarnte Einheiten entdecken können, sollten dem Fußvolk zur Seite gestellt werden.
- Die wichtigsten Einheiten der Zerg sind die Lufteinheiten. Da die Produktion dieser Einheiten eine Unmenge an Gas verschlingt, sollten Sie frühzeitig nach neuen Gasquellen Ausschau halten.
- Bei den Zerg ist es sehr wichtig die Upgrades so schnell wie möglich zu erforschen, da Sie hier wirklich angebracht sind und einen echten Nutzen bringen. Erforschen Sie jedoch zuerst die Feuerkraft und dann die Panzerung erforschen sollten.
- Solange Ihre Gegner noch nicht über Lufteinheiten verfügen, ist die Aufzucht von größeren Zerlingsgruppen sinnvoll, um feindliche Vorposten einfach zu überrennen. Später sollten die Zerglinge von Hydralisken unterstützt werden.
- Die Wächter sind die schlagkräftigste Einheit der Zerg. Leider können sich diese ungetüme jedoch nicht gegen Lufteinheiten verteidigen und sollten daher stets durch Mutaliskanen oder Hydralisken geschützt werden.
- Mit Hilfe einer Königin, die auf angreifende Lufteinheiten den „Einfangen“ Spruch anwendet, und einer Gruppe von 10 Terror-Einheiten

stoppen Sie nahezu jeden Luftangriff Ihrer Gegner. Besonders wichtig ist der „Einfangen“ Spruch gegen die schnellen Scouts der Protoss.

IV. Die Missionen der Zerg

Episode 2: Zerg

Mission 1

Ziele

- Brutschleimpool bauen
- Hydraliskensbau bauen
- Kokon beschützen
- Vernichten Sie alle Terraner

Beschreibung

Bauen Sie Ihr Lager (Hydraliskensbau und Brutschleimpool) und produzieren Sie jeweils zwölf Zerglinge und Hydraliskens. Erforschen Sie auch die „Eingraben,, Fähigkeit der Zergtruppen. Säubern Sie mit Ihren Truppen die Mineralienvorkommen im Norden Ihrer Basis von den Marines. Wenden Sie sich dann dem terranischen Stützpunkt im Westen Ihrer Basis zu und vernichten Sie diesen mit Ihren Zerglingen und Hydraliskens. Produzieren Sie je eine weitere 12er Gruppe Zerglinge und Hydraliskens. Die Terraner ziehen währenddessen Verstärkungen (Goliaths) von ihrer Hauptbasis im Nordosten herunter. Ersetzen Sie Verluste mit neuen Truppen und vernichten Sie dann die Hauptbasis der Terraner.

Mission 2

Ziele

- Kokon zum Beacon bringen

Beschreibung

Ziehen Sie mit einem Overlord neben die Hunter-Killer, um diese einsetzen zu können. Bauen Sie danach Ihr Lager auf und schützen Sie es massiv mit Tiefenkolonien. Den Zerg Schößling zu bauen ist nicht notwendig, kann aber nützlich sein.

Ziehen Sie mit Ihren beiden Mutaliskens nach Osten und besiegen Sie dort die Zealots, da diese Ihnen hilflos ausgeliefert sind. Produzieren Sie

24 Zerglinge und zwölf Hydraliskern und vernichten Sie mit diesen und den Hunter-Killern und den Mutaliskern die Vorposten der Protoss auf der Karte. Die Hauptbasis der Protoss im Südwesten muß nicht vernichtet werden, um den Sieg zu erringen. Sobald Sie die Lage unter Kontrolle haben, nehmen Sie den Kokon mit einer Drohne auf und bringen diesen mit einer Eskorte zum Beacon im Südosten.

Mission 3

Ziele

- Kokon beschützen
- Terraner vernichten

Beschreibung

Bauen Sie eine Lagerverteidigung auf, die hauptsächlich aus Tiefenkolonien bestehen sollte. Bauen Sie auf jeden Fall einen Schöbling. Vernichten Sie mit einem kombinierten 12er Trupp aus Zerglingen und Hydraliskern die Terraner, die sich unweit von Ihrer Basis im Norden aufhalten und sichern Sie sich die dortigen Rohstoffvorkommen.

Bauen Sie nun eine starke Armee auf, die aus zwölf Mutaliskern sowie aus je zwei 12er Trupps Zerglingen und Hydraliskern bestehen sollte. Entwickeln Sie auch die Transportfähigkeit der Overlords. Im Nordwesten Ihrer Basis sammeln sich die Terraner zu Angriffen auf Ihre Basis. Vernichten Sie sie mit eingegrabenen Einheiten, wenn es noch wenige sind oder greifen Sie sie mit Ihren Mutaliskern an.

Landen Sie unter Mutaliskenschutz Truppen im äußersten Nordosten der Karte. Gehen Sie mit Ihren Truppen vorsichtig vor, da Sie ansonsten mit Massen von terranischen Truppen zu kämpfen haben. Schalten Sie mit Zerglingen und Hydraliskern die Raketentürme aus, da diese den Mutaliskern viel Schaden zu fügen können. Umgekehrt schalten Ihre Mutaliskern die eingegrabenen Belagerungspanzer der Terraner aus, da diese ansonsten Ihre Bodentruppen zu schnell dezimieren. Vernichten Sie mit dieser Taktik das komplette Lager der Terraner. Gehen Sie dabei jedoch sehr vorsichtig vor, um nicht in Gefahr zu geraten.

Mission 4

Ziele

- Kokon beschützen
- Raynors Kommandozentrale infizieren oder vernichten
- Kerrigan muß überleben

Beschreibung

Sichern Sie mit Ihren Truppen den Süden und den Osten Ihrer Basis ab, da von dort die meisten Angriffe der Terraner erfolgen. Sporenkolonien lohnen sich im Süden der Basis, da dort sehr häufig terranische Landefrachter vorbei fliegen. Ansonsten reichen große Mengen an Zerglingen, um die Bodentruppen der Terraner abzuwehren. Die beiden Königinnen erkunden derzeit die Karte. Benutzen Sie die Parasiten vor allem auf die Landefrachter der Terraner.

Bauen Sie ein starke Luftwaffe bestehend aus zwölf Mutaliskern auf und errichten Sie ein Königinnennest. Erforschen Sie den „Wurm Brütling“ Spruch, mit dem Sie im Notfall starke gegnerische Einheiten vernichten können. Erobern Sie die Insel im Südosten Ihrer Basis, da ansonsten Ihre Gasvorräte nicht lange reichen. Verteidigen Sie sich gegen die Angriffe aus den südlichen Terraner Basen und konzentrieren Sie Ihre Angriffe auf die Terraner Basis im Nordosten. Ob Sie Raynors Kommandozentrale zerstören oder mit einer Königin infizieren ist egal.

Mission 5

Ziele

- Data Disc beschaffen
- Kerrigan muß überleben

Beschreibung

Benutzen Sie Ihre Zerglinge als Scouts und ziehen Sie die beiden Hunter-Killer hinterher. Benutzen Sie bei Kämpfen Kerrigans Tarnfähigkeit, um die Terraner gefahrlos zu vernichten. Lediglich die Verteidigungstürme, die hier hin und wieder zu finden sind, können die getarnte Kerrigan entdecken. Wenn Ihre Truppen schwer verwundet sind, schalten Sie die Spielgeschwindigkeit aufs Maximum und warten bis sich Ihre Truppen regeneriert haben.

Folgen Sie dem Gang nach Süden und dann nach Westen. Nach kurzer Zeit finden Sie einen Schalter, der einen Teil der Karte aufdeckt. Folgen Sie dem Gang weiter nach Süden und dann nach Westen. Passen Sie auf

die Goliaths auf. Nach einiger Zeit biegt der Gang wieder nach Süden ab. Etwa in der Mitte des Ganges befindet sich eine Falle. Lösen Sie diese mit Ihren verbliebenen Zerglingen aus und zerstören Sie sie dann mit Kerrigan und den beiden Hunter-Killern. Wenn Sie die Zerglinge aus Ihren Gefängnis befreien wollen, betreten Sie das blaue Feld im Osten des großen Raumes. Folgen Sie dem Gang nach Süden. Wenn dieser nach Nordwesten abbiegt, müssen Sie sich in Acht nehmen, da dort etliche Marines sowie drei Raketentürme auf Sie warten. Zerstören Sie zuerst die Raketentürme. Danach kann Kerrigan ungestört die Marines vernichten.

Folgen Sie dem Gang weiter bis Sie an eine verschlossene Tür kommen. Um diese zu öffnen begeben Sie sich nach Norden in einem der Räume, wo Sie ein Hinterhalt erwartet, den Sie dank Kerrigan und Ihrer Tarnfähigkeit aber ohne weiters überwinden sollten. In dem Raum finden Sie auch einen Schalter der die verschlossene Tür öffnet. Ziehen Sie nun durch die geöffnete Tür zum Teleporter, der sich in dem höhergelegenen Raum befindet. Teleportieren Sie alle Ihre Truppen möglichst gleichzeitig. Wenn Sie nun dem Gang nach Süden folgen sind Sie schon beinahe am Ziel. Warten Sie, bis Ihre Truppen regeneriert sind, und greifen Sie erst dann an. Sobald Sie Kerrigan auf den Beacon ziehen ist die Mission geschafft.

Mission 6

Ziele

- Protoss vernichten
- Kerrigan muß überleben.

Beschreibung

Verteidigen Sie die beiden Zugänge zu Ihrem Lager gut und entwickeln Sie schnell die Transportfähigkeit der Overlords. Befördern Sie dann Kerrigan in einem Overlord hinter die Protoss die südlich von Ihrer Basis die dortigen Rohstoffvorräte bewachen. Tarnen Sie Kerrigan und vernichten Sie die Protoss.

Bauen Sie anschließend dort und auf dem Hochplateau östlich Ihrer Basis die Rohstoffvorkommen ab. Überrennen Sie den Protoss-Vorposten im Nordosten mit je zwölf Zerglings und Hydraliskern. Bauen Sie anschließend zwölf Wächter, zwölf Mutaliskern und einige Terror-Einheiten. Erforschen Sie alle Flieger Upgrades. Greifen Sie dann die

Protoss Hauptbasis im Südwesten an. Am besten greifen Sie diesen Stützpunkt von Norden aus an. Die Wächter kümmern sich um Gebäude und Bodeneinheiten und die anderen Truppenteile vernichten die feindliche Luftwaffe. Die Wächter konzentrieren Ihr Feuer zuerst auf Dragoner und Photonenkanonen und erledigen dann den Rest. Bei dem Duell Kerrigans mit Tassadar müssen Sie sich keine Sorgen machen, da Tassadar nur eine Illusion von sich in den Kampf schickt.

Mission 7

Ziele

-Die Überreste der Garm Brut zerstören

Beschreibung

Zerstören Sie mit Ihren Anfangstruppen die feindliche Basis nördlich von Ihnen und bauen Sie dort Ihre eigene Basis auf. Die Mutaliskern benutzen Sie um die Karte aufzuklären, während Sie Ihren Stützpunkt ausbauen und vor allem den Paß im Osten mit Tiefen- und Sporenkolonien sichern. Sobald Sie Wächter produzieren können greifen Sie mit sechs Wächtern und zwölf Zerglingen das feindliche Lager im Westen an und vernichten es.

Bauen Sie hier eine zweite Basis auf, die Sie vor allem im Norden gut sichern sollten. Bauen Sie eine Streitmacht von zwölf Wächtern, zwölf Mutaliskern sowie drei bis vier 12er Gruppen Zerglingen und Hydraliskern auf. Zerstören Sie damit die beiden feindlichen Zerg Siedlungen nördlich über Ihrer zweiten Basis (für die zweite Basis müssen Sie Ihre Overlords Transportfähig machen).

Ersetzen Sie Ihre Verluste und ziehen Sie Ihre Truppen dann unter Fliegerschutz zum Hauptlager der Garm Brut im Norden der Karte. Gehen Sie hier vorsichtig vor und halten Sie Ihre Truppen zusammen. Vergifter sind bei diesem Angriff auch recht nützlich da Ihr Blutbad-Spruch gegen Verteidigungsanlagen sehr gut wirkt. Vernichten Sie dann noch das kleine Lager im Osten der Karte und Sie haben auch diese Mission gewonnen.

Mission 8

Ziele

- Die Protoss vernichten
- Kein Dark Templar darf entkommen
- Kerrigan muß überleben

Beschreibung

Schicken sie anfangs sofort Ihre beiden Ultraliskten und Kerrigan zu den drei Beacons. Die Nyduskanäle eignen sich hervorragend zum schnellen Transport Ihrer Truppen. Östlich Ihrer Basis im Nordwesten der Karte befinden sich Rohstoffvorkommen, die allerdings von den Protoss bewacht werden. Ziehen Sie einen Angriffstrupp, der auf jeden Fall sechs Hydraliskten beinhalten sollte (um mit den Scouts der Protoss fertig zu werden). Bauen Sie dort eine vierte Basis auf, um mehr Rohstoffe zu erhalten.

Verstärken Sie Ihre Truppen an den drei Beacons möglichst schnell. Achten Sie darauf, daß immer mindestens ein Overlord über einem Beacon schwebt, um die getarnten Dark Templar zu entdecken. Graben Sie in der Umgebung der Beacons Zerglinge ein, die vom Weitem anrückende Templar frühzeitig entdecken. Schicken Sie sofort Ihre Ultraliskten auf die Templar, bevor diese Ihre Psi-Stürme in Ihre Truppenansammlungen wirken können. Die Ultraliskten haben genügend Lebensenergie um einige Stürme zu überleben und machen genügend Schaden um die Templar schnell zu vernichten. Produzieren sie je sechs Wächter und Mutaliskten und zerstören Sie damit die Protoss Basen im Nordwesten und im Osten der Karte. Sollten sie dafür Verstärkung brauchen ziehen Sie für kurze Zeit einen Teil der Truppen von in der Nähe gelegenen Beacons ab.

Stocken Sie Ihre Luftwaffe auf je zwölf Wächter und Mutaliskten auf und beginnen Sie mit dem Angriff auf das Hauptlager der Protoss im Südwesten. Ziehen mit Ihren Mutaliskten vor und ziehen die Wächter hinterher. Sobald die Mutaliskten einen Templar entdeckt haben, ziehen Sie sie zurück und lassen ihn von den zäheren Wächtern aus der Entfernung vernichten. Ihr Primärziel im Feindlager sollte das Templararchiv sein. Ist dieses Gebäude erst einmal zerstört, haben Sie die Mission schon fast überstanden.

Mission 9

Ziele:

- Drohne zum Khaydarin-Kristall ziehen

Beschreibung:

Schicken Sie zwei Ihrer Drohnen nach Osten um die Rohstoffe an der Küste abzubauen. Dabei müssen die Drohnen durch die Verteidigungsanlagen der Protoss, was diese aber ohne größere Probleme schaffen sollten. Produzieren Sie in beiden Lagern viele Drohnen, um besonders die Rohstoffe im östlichen Lager so schnell wie möglich abzurufen. Bauen Sie beide Lager mit Sporen- und Tiefenkolonien zu regelrechten Festungen aus. Einige Zerglinge und Hydraliken sollten zusätzlich da sein, um besonders schwere Angriffe abzuwehren. Gegen feindliche Luftangriffe sollten Sie mit Terror-Einheiten vorgehen. Fünf bis sechs Terror-Einheiten reichen um einen Träger zu vernichten.

Ernten Sie alle Rohstoffe ab und bauen Sie davon zwölf Wächter, zwölf Mutaliken sowie ein bis zwei 12er Schwärme Terror-Einheiten. Erforschen Sie auch möglichst alle Upgrades für Lufteinheiten und auf jeden Fall die Upgrades für Overlords (abgesehen von der verbesserten Sichtweite). Packen Sie eine Drohne sowie einige Hydraliken in einen Overlord und fliegen Sie mit diesem und den gesamten Fliegern zum Khaydarin-Kristall. Protoss Einheiten beseitigen Sie mit Ihren Lufteinheiten. Die Drohne braucht zehn Minuten um den Kristall abzubauen. Während dieser Zeit werden Sie von den Protoss besonders hart angegriffen. Wenn Sie genügend Truppen da haben, verteidigen Sie sich so gut wie es geht. Graben Sie Ihre Bodeneinheiten in der Umgebung des Kristalls ein damit Sie anrückende Templar und Arbiter rechtzeitig kommen sehen. Halten Sie den Angriffen nicht stand, ziehen Sie sich zurück und produzieren Sie neue Truppen.

Sobald die Drohne nur noch zwei Minuten braucht ziehen Sie Ihre Truppen erneut zum Kristall. Wenn Sie nicht mehr genügend Truppen haben, um sich durchzukämpfen, umgehen Sie die Protoss Einheiten so gut wie möglich. Sobald Sie die Drohne in einen Overlord geladen haben ziehen Sie sich zu Ihrem Lager zurück, wobei Sie auf den Overlord besonders gut aufpassen sollten. Sobald die Drohne mit dem Kristall im Lager ist haben Sie gewonnen.

Mission 10

Ziele:

-Protoss Tempel zerstören

Beschreibung:

Produzieren Sie anfangs viele Drohnen, um so schnell wie möglich Rohstoffe in großen Mengen zu haben. Ziehen Sie mit einer Drohne zu den Rohstoffvorkommen über der östlich von Ihnen gelegenen Protoss Basis. Errichten Sie dort ein neues Lager und befestigen Sie beide Lager massiv mit Sporen- und Tiefenkolonien (jeweils fünf in die Richtungen, aus der die meisten Angriffe kommen). Bauen Sie auch einige Hydralysken, die bei der Lagerverteidigung mithelfen.

Bauen Sie dann zwölf Wächter, mit denen Sie unter vorsichtigem Vorgehen die beiden feindlichen Lager neben Ihrem Hauptlager vernichten. Wenn Sie diese Lager zerstört haben erwarten Sie nur noch Luftangriffe von den nördlichen Protoss Basen. Bauen Sie die restlichen Rohstoffe in den ehemaligen Protoss Basen ab und stellen Sie mit diesen Rohstoffen eine riesige Armee auf. Diese sollte mindestens aus zwölf Wächtern, Mutalysken und Terror-Einheiten, sowie vier bis fünf 12er Trupps Zerglinge und Hydralysken bestehen.

Brechen Sie mit diesen Truppen zum Protoss Tempel durch. Es ist nicht nötig alle Protoss Gebäude zu vernichten. Sobald Sie den Tempel zerstört haben, müssen Sie eine Drohne mit dem Khaydarin-Kristall zum zerstörten Tempel bringen. Passen Sie mit Ihren restlichen Truppen gut auf die Drohne auf. Sobald sie den Tempel erreicht hat, haben Sie gewonnen.

V. Tips zu den Protoss

- Auch bei den Protoss, deren Einheiten sehr kostspielig sind, sollten Sie so schnell wie möglich nach neuen Rohstoffquellen Ausschau halten. Wenn Sie eine Quelle gefunden haben und diese unbesetzt ist, platzieren Sie dort ein Nexus, einen Assimilator, zwei bis drei Pylons und drei bis vier Photonenkanonen. Wenn Sie dann noch ca. fünf Berserker herbeiholen, ist auch dieser Vorposten vorerst gesichert.
- Die Gebäude der Protoss sind auf die Energie der Pylons angewiesen. Um nicht einen Stromausfall in einem wichtigen Gebäude durch den Verlust eines Pylons zu erleiden, sollten Sie stets mehrere Pylons in der Nähe von wichtigen Gebäuden platzieren.
- Errichten Sie relativ zügig in Ihrer Basis einen zweiten Warp-Knoten, um den langen Produktionszeiten aus dem Weg zu gehen.
- Die Photonenkanonen der Protoss können sowohl Luft-, als auch Bodeneinheiten des Gegners angreifen. Außerdem können diese Kanonen getarnte Einheiten entdecken. Aus diesem Grund sollten Sie strategisch wichtige Punkte mit Photonenkanonen versehen. Achten Sie jedoch auf Gegner mit größeren Reichweiten, wie zum Beispiel die Belagerungspanzer der Terraner oder die Wächter der Zerg.
- Upgrades spielen bei den Protoss keine so große Rolle, wie zum Beispiel bei den Zerg. Aus diesem Grund sollten Sie auch lieber darauf verzichten und statt dessen lieber Ihre mageren Credits in die teuren Einheiten investieren.
- In Frontnähe ist der Bau von Schildbatterien durchaus sinnvoll, da Sie mit Hilfe dieser Gebäude die Schilde Ihrer Einheiten auffrischen können. Denken Sie jedoch daran, diese schutzlosen Gebäude durch Kanonen oder Fußvolk zu schützen.
- Um erfolgreich gegen feindliche Stellungen vorgehen zu können, müssen Sie unbedingt Ihre Einheiten gruppieren. In der vordersten Linie sollten stets Berserker stehen. Dahinter kommen Dragoner und dahinter Räuber. Mit dieser Angriffsformation können Sie fast jede Verteidigung knacken.

VI. Die Missionen der Protoss

Episode 3: Protoss

Mission 1

Ziele

- Fenix bei Antioch treffen
- Zerg Basis zerstören
- Fenix muß überleben

Beschreibung

Ziehen Sie mit Ihren Anfangstruppen bis zur nördlichen Brücke und schalten Sie die dortigen Zerglinge und Hydraliskten aus. Nun müssen Sie über die Brücke und dann nach Süden zur Basis. Benutzen Sie die Radarkarte, um den besten Weg zu finden. Die vor der Basis postierten Zerg stellen ebenfalls kein Problem dar. An der Basis treffen Sie auch Fenix.

Ziehen Sie alle Ihre Truppen zum Eingang der Basis und produzieren Sie drei Drohnen. Errichten Sie zwei Pylons im Eingangsbereich der Basis und produzieren Sie weitere drei Drohnen. Zwei der Drohnen holen Gas, die anderen Mineralien. Bauen Sie in den Eingang zwei Photonenkanonen und lassen Sie Fenix neben dem Nexus stehen.

Ziehen Sie je einen Dragoner auf eine der Mauern neben den Eingang. Erweitern Sie Ihre Streitmacht auf 18 Berserker und sechs Dragoner mit allen Upgrades und greifen Sie dann die Zerg im Norden an. Ziehen Sie Ihre Truppen die Rampe hoch und dann weiter nach Westen. Zerstören Sie dort alle Zerg und gehen Sie dann weiter zum Hauptlager im Norden, das Sie ebenfalls überrennen. Passen Sie aber auf, daß Ihre Dragoner nicht in Nahkämpfe verwickelt werden. Gegen Ihre Truppen haben die Zerg keine Chance, so daß Sie sich schon bald der zweiten Mission widmen können.

Mission 2

Ziele

- Lenken Sie die Zerg ab, bis Fenix in Position ist
- Zerstören Sie den Zerg Zerebrate
- Fenix muß überleben

Beschreibung

Anfangs müssen Sie zwei neue Drohnen produzieren und die anderen Mineralien holen lassen. Bauen Sie einen Assimilator, einen Warp-Knoten und eine Schmiede. Errichten Sie im Norden und Osten je eine Photonenkanone. Die Zerg greifen im Osten wesentlich härter an, wobei im Norden nur vereinzelt mit Zerglingen und Hydraliskern zu rechnen ist. Produzieren Sie sechs Dragoner und alle Upgrades. Von den restlichen Mineralien sollten Sie nur Berserker und Pylons zu deren Versorgung bauen. Fenix taucht nach 15 Minuten in der nordöstlichen Ecke der Karte auf. Lassen Sie den Räuber Scarabs bauen und bleiben Sie in Ihrer Ecke. Verteidigen Sie sich nur und lassen Sie den Räuber abgefeuerten Scarabs ersetzen. Wenn die Mineralien aufgebraucht sind, nehmen Sie alle Ihre Truppen und greifen die Zerg gleichzeitig aus dem Norden und dem Westen an. Der Zerg Zerebrate ist im Süden der Basis zu finden.

Mission 3

Ziele

- Zerstören Sie die Zerg

Beschreibung

Produzieren Sie sofort fünf neue Drohnen, während die anderen Mineralien holen. Anschließend errichten Sie einen Assimilator auf dem Geysir und dann einen Warp-Knoten und eine Schmiede neben dem Nexus. Ein Kybernetik-Kern sollte etwas später über den Assimilator gebaut werden. Errichten Sie nun im Westen und im Norden Ihrer Basis je vier Photonenkanonen. Wenn Sie die Gebäude allesamt fertiggestellt haben, errichten Sie ein Raumportal südwestlich des Nexus. Nun müssen Sie vier neue Pylons und eine Zitadelle von Adun bauen. Entwickeln Sie jetzt alle Upgrades.

Anschließend produzieren Sie zwei neue Scouts, 24 Berserker und zwölf Dragoner. Schicken Sie eine Drohne mit den Scouts und sechs Berserkern nach Westen und errichten Sie dort einen zweiten Nexus, den Sie wiederum mit vier Photonenkanonen schützen. Bauen Sie nun auch die dortigen Rohstoffe ab. Greifen Sie das nordöstliche Zerg Lager zuerst an. Ziehen Sie alle Truppen zum Lager und radieren Sie es aus. Ersetzen Sie alle Verluste und stürmen Sie das westliche Lager und zerstören Sie es ebenfalls. Lassen Sie die Scouts und Dragoner immer die Lufteinheiten angreifen, während sich die Berserker um den Rest kümmern.

Mission 4

Ziele

-Tassadar finden und zum Beacon bringen

Beschreibung

Rücken Sie mit Ihren Anfangstruppen nach Norden vor und gehen Sie dann die Rampe nach Süden hinunter. Folgen Sie diesem Gang nach Westen und ziehen Sie Ihre Truppen anschließend nach Norden, wo auch schon Tassadar und Raynor warten, die Sie beide zum Beacon bringen sollen.

Warten Sie nach jedem Kampf, bis Ihre Schilde wieder aufgeladen sind. Auf diese Artb und Weise sollten Sie keine Truppen auf dem Hinweg verlieren. Sobald Sie Tassadar gefunden haben, tauchen neue Truppen auf dem Weg auf. Ignorieren Sie Ihre Basis und machen Sie sich mit allen Truppen sofort auf den Rückweg. Benutzen Sie einen Berserker, um zu scouten und vernichten Sie die Zerg mit Tassadars PSI-Stürmen. Warten Sie wie beim Hinweg immer bis Ihre Schilde aufgeladen sind und das Tassadar genügend Energie für einen PSI-Sturm hat. So ist auch der Rückweg kein Problem. Ziehen Sie Tassadar und Raynor auf den Beacon und Sie haben gewonnen.

Mission 5

Ziele

-Tassadar und zwei Berserker zum Beacon bringen

Beschreibung

Die vier anfänglichen Drohnen sollten Sie Mineralien abbauen lassen, während drei neue Drohnen produziert werden. Die neuen Drohnen holen ebenfalls Mineralien. Nun errichten Sie einen Assimilator im Norden und produziert wiederum drei neue Drohnen die Gas holen. Die Anfangstruppen ziehen Sie an die Rampe östlich des Assimilators. Dort bauen Sie auch zwei Pylons und vier Photonen Kanonen. Errichten Sie dann einen Kybernetik-Kern und eine Schmiede westlich des Nexus. Jetzt ist es an der Zeit ein Raumportal im Süden, eine Zitadelle von Adun und ein Templer-Archive direkt neben der Zitadelle zu bauen.

Erfinden Sie alle Upgrades bis auf die für die Dragoner. Produzieren Sie fünf Scouts und zwölf Templer. Lassen Sie die Templer sechs Halluzinationen von den Scouts machen und kundschaften Sie dann mit den Scout-Halluzinationen. Sichern Sie das Mineralienvorkommen im Norden Ihrer Insel mit einem Nexus, zwei Pylons und sechs Photonenkanonen und errichten Sie einen zweiten Assimilator. In einer Roboterfabrik produzieren Sie sechs Shuttles, die Sie mit 24 Zealots füllen. In ein weiteres Shuttle kommt Tassadar.

Jetzt greifen Sie die große Zerg Basis im Südosten an, wo Sie mit Scouts und Halluzinationen von Scouts zwei Sporenkolonien zerstören. Lassen Sie an diesem Ort die Berserker und Tassadar landen. Anschließend arbeiten Sie sich mit den Berserkern und Tassadar zum Beacon vor. Die Scouts schalten dabei die Wächter aus. Letztendlich müssen Sie Tassadar mit zwei Berserkern auf den Beacon ziehen, um die Mission erfolgreich zu beenden.

Mission 6

Ziele

- Finden Sie Zeratul
- Tassandar muß überleben

Beschreibung

Halten Sie in dieser Mission Ihre Truppen zusammen und machen Sie des öfteren Erholungspausen, damit Ihre Truppen die Schilde nach laden und Tassadar seine Energie auffrischt. Folgen Sie anfangs dem Gang nach Südosten und rücken Sie langsam und vorsichtig vor. Benutzen Sie Tassandar PSI-Stürme gegen die Zerg. Sie stoßen dann auf ein paar Marines die sich Ihnen anschließen, benutzen Sie immer einen Marine als

Kundschafter, da es in diesem Level verseuchte Terraner gibt. Ziehen Sie weiter nach Osten und folgen Sie dann dem Gang, wenn er nach Süden abknickt. Nun erreichen Sie eine große Kreuzung, an der Sie nach Westen abbiegen müssen. Folgen Sie diesem Gang bis Sie an eine Tür kommen. Erkunden Sie den Raum und vernichten alle dortigen Zerg, wodurch sich eine Sicherheitstür im Süden öffnet.

Jetzt geht es zurück zur großen Kreuzung und dann nach Süden. Schalten Sie die Fallen mit Tassadars PSI-Stürmen aus, die gegen diese glücklicherweise auch wirken. Wenn dieser Gang endet ziehen Sie Ihre Truppen die Treppe im Westen hoch und anschließend zur Sicherheitstür. Gehen Sie diesen Gang hinunter und gehen Sie in die erste Tür im Süden. Dort finden Sie ein paar Marines, Feuerfresser und einen Geist. Stellen Sie nun alle Ihre Truppen im Gang nach Süden auf und schicken Sie den Ghost getarnt vor. Dadurch lösen Sie einen Zerg Großangriff aus, den Sie aber dank Tassadars PSI-Stürmen abwehren können. Nun müssen Sie weiter dem Gang entlang und im südöstlichem Raum den Beacon betreten, so daß sich die zweite Sicherheitstür öffnet, hinter der Sie Zeratul erwartet.

Mission 7

Ziele

- Das Herz der Konklave zerstören
- Feinx, Zeratul und Tassadar müssen überleben

Beschreibung

Sichern Sie anfangs Ihre Basis massiv mit Photonenkanonen und Tempelern. Produzieren Sie mindestens zwölf Tempeler, die mit ihren PSI-Stürmen alle Angriffe zurückschlagen können. Außerdem benötigen Sie vier Beobachter, die für die Aufklärung benötigt werden. Die Beobachter sind auch wichtig, um durch Arbiter getarnte Truppen des Gegners zu entdecken. Bauen Sie 24 Berserker und zwölf Dragoner, sowie sechs Archon. Greifen Sie mit diesen Truppen das Protoss Lager im Süden an und vernichten Sie es. Errichten Sie dort ein zweites Lager und ersetzen Sie Ihre Verluste aus dem Kampf, um dann das Hauptlager der Protoss anzugreifen. Wenn Sie eine bestimmte Anzahl an feindlichen Einheiten und Gebäuden zerstört haben, ergibt sich Tassadar und Sie haben die Mission geschafft.

Mission 8

Ziele

- Befreien Sie Tassadar
- Raynor und Fenix müssen überleben

Beschreibung

Befestigen Sie anfangs Ihr Lager stark mit Photonenkanonen und bauen Sie so schnell wie möglich ein Raumportal und einen Flottensignalgeber, um Träger herstellen zu können. Produzieren Sie drei Träger und die dazugehörigen Upgrades, sowie die ersten Luftwaffen Upgrades.

Mit Raynor vernichten Sie die Photonenkanonen der östlichen Feindbasis. Mit Ihren Trägern zerstören Sie dann den Rest der Feindbasis. Bauen Sie dort ein zweites Lager, das Sie mit mindestens vier Photonenkanonen schützen.

Nun verfahren Sie mit dem zweiten Feindlager südlich von Ihnen genauso. Erweitern Sie Ihre Träger Gruppe auf zwölf Stück und greifen Sie damit das kleine Protoss Lager im Südwesten an. Wenn Sie es zerstört haben hat das Hauptlager keine Rohstoffe und auch keine Drohnen mehr. Zerstören Sie nun mit Raynor und den Trägern immer ein Gebäude und ziehen sich dann zurück. So locken Sie die Verteidiger zu Ihren Trägern. Dann beginnen Sie einen Großangriff auf Tassadars Stasis Zelle und vernichten diese.

Mission 9

Ziele

- Die Zerg Zerebrate vernichten
- Zeratul und Fenix müssen überleben

Beschreibung

Schicken Sie Zeratul anfangs nach Norden, wo er die Tiefenkolonien zerstört. Errichten Sie im Südwesten und im Südosten einen Nexus und bauen Sie Ihre Verteidigungsanlagen im Paß in der Mitte auf. Sichern Sie den Paß mit acht Photonenkanonen und allen Ihren nicht benötigten Truppen, da die Zerg an dieser Stelle massiv angreifen werden.

Produzieren Sie schnell zwölf Templer die Ihre Verteidigung mit PSI-Stürmen unterstützen. Anschließend geben Sie noch acht Träger, zwei Arbiter und einen Beobachter in Auftrag. Die Träger, einer der beiden Arbiter und der Observer greifen die Zerg Lager an und vernichten eins nach dem anderen. Schalten Sie dabei zuerst Sporenkolonien und Overlords aus, da nur diese Ihre getarnten Truppen entdecken können. Vernichten Sie alles bis auf die beiden Zerebraten im Norden. Diese zerstören Sie mit Hilfe von Zeratul.

Mission 10

Ziele

- Overmind vernichten
- Raynor, Zeratul und Tassandar müssen überleben

Beschreibung

Bauen Sie an beiden Basen schnell Verteidigungsanlagen und produzieren Sie einige Templer. Schicken Sie auch Templer per Shuttle zur Teraner Basis, um die Verteidigung dort zu verstärken. Sichern Sie sich die vielen Rohstoffvorkommen im Süden der Karte, sobald Ihre Verteidigung einigermaßen steht.

Mit einem Arbiter schützen Sie den Träger und den Schlachtkreuzer vor der Entdeckung durch feindliche Späher. Greifen Sie mit diesen Schlachtschiffen (sobald Sie insgesamt sechs Stück haben), die kleineren Zerg Basen an. Lassen Sie sich von einem Forschungsschiff eine Verteidigungsmatrix auf den Arbiter legen, damit dieser schwerer zu vernichten ist. Greifen Sie die Hauptbasis von Norden aus an und lassen Sie Illusionen von Trägern und Schlachtkreuzern vor fliegen, um die Terror-Einheiten zu vernichten, die sich auf diese stürzen. Benutzen Sie die Stasis Felder gegen die Bodentruppen und greifen Sie den Overmind schnell an. Wenn Sie konzentriert mit Yamato-Guns und Interceptern angreifen hält dieser sich nicht lange.

END OF FILE TRANSFER