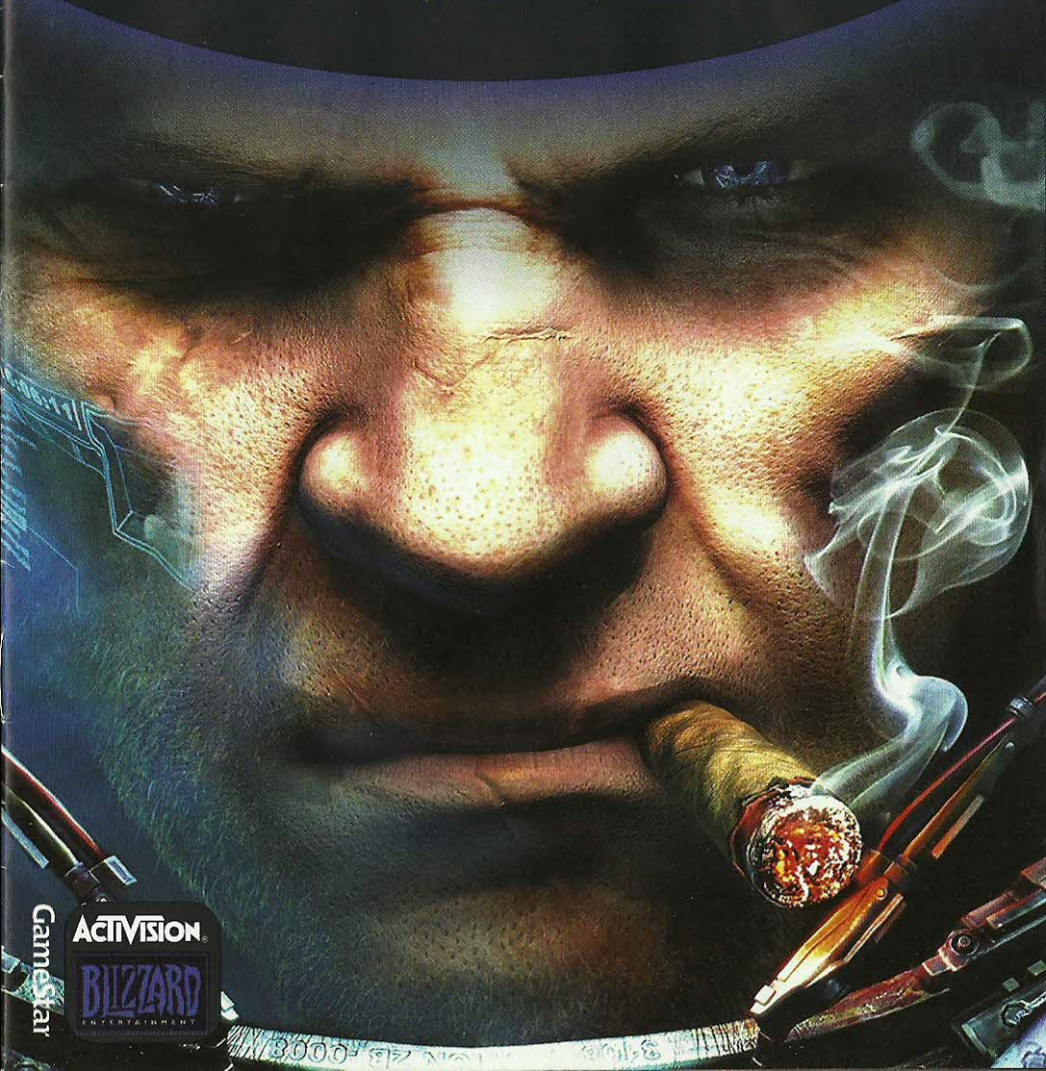


A STARCRRAFT VILÁGA



GamesStar

ACTIVISION

BILZARD
ENTERTAINMENT

STARCRAFT: A KEZDETEK

Tizenkét évvel ezelőtt egy legenda születésének voltunk tanúi. Emlékeinkben élénken él az a kirobbanó RTS-siker, amelynek megismétlődésére talán senki sem számított a Hóvíharosok boszorkánykonyhájában, a *Warcraft I* és *2* után, egy merőben új környezetben. 1998. március 31-én megjelent minden idők egyik legsikeresebb videójátéka, a *StarCraft*. Napjainkban pedig, tizenkét évnyi hosszú várakozás után, 2010. július 27-én immáron azt ünnepezzük, hogy az évtizedes legenda tovább folytatódik, a *StarCraft II* eljövételével. Nem is nagyon van olyan jelző, amit túlzás lenne használni a *StarCraft* jelentőségére vonatkozólag az egyetemes videójáték-történelemben. Az csupán egy beszédes adat, hogy megjelenése óta hozzávetőlegesen tizenegy millió *StarCraft* talált boldog gazdára, illetve további jelzésértékkel szolgál, hogy ebből több mint négy és fél millió csak Dél-Koreában. „Nagy dolog” – mondhatnánk, hiszen más játékokból is eladnak tizenegy milliót (főleg manapság), és nekik még tíz év sem kell ehhez. A *StarCraft* valódi hatalma azonban a játékfejlesztésre és a játékos szubkultúrára gyakorolt hatásában érhető utol. Mindenkor RTS-mérceként, a Blizzard remekművének hála megismerhettük a „*StarCraft*-klón” fogalmát, amellyel számos olyan játékot illettünk, akik több-kevesebb sikerrel a *StarCraft* viharos erejű hátszelével próbálták sikert kovacsolni maguknak. A játék örökérvényű újításait máig viszontláthatjuk napjaink RTS-eiben. Könnyen megtanulható, ám profi szinten kegyetlenül nehéz megoldásainak köszönhetően pedig hamar milliók közös nevezőjévé vált az egymás ellen vívott ütközetek tekintetében.

A következő oldalakon a *StarCraft* előtt tisztelgünk: sokan talán már csak homályosan emlékeznek az előzményekre, a *StarCraft* megdöbbentően gazdag világára, úgyhogy összegyűjtöttünk mindent, amit csak tudni kell róla, hogy tökéletesen felkészülten várhassuk a folytatást!

A huszonharmadik századra a Föld lakossága meghaladta a fenntarthatatlan huszonhárommilliárd főt, ami hihetetlen technológiai fejlődéssel párosult. Az óriáscégek mindennapos portékájáivá vált az irányított genetikai manipulációval megszerezhető szuperképességek. Ez hamar kivívta a különböző vallásos, humanista és szélsőséges tömörülések ellenszenvét, zavargásokba és polgárháborúba taszítva a Földet. 2229. november 22-én a problémával nem boldoguló ENSZ hamvain egy új világszervezetet hoztak létre United Powers League néven. „Felismerve” az emberiséget kínzó problémák gyökerét, betiltották a vallásokat, megtiltották az emberek bármilyen mesterséges módon történő átalakítását, az angol lett a hivatalos világnyelv, illetve kiirtottak négyszázmillió embert, akik nem tudtak megfelelni ezen szí-

gorú követelményeknek. A már rendelkezésre álló űrhódító technológia láttán lehetséges alternatívaként merült fel más bolygók kolonizálása. A hamarosan testet öltő projekthez negyven ezer rabot választottak ki, majd elosztva őket a Reagan, Argo, Sarengo és a Nagglfar űrhajókon, elindították őket az egyévesre tervezett úton a Gantris VI nevű bolygó felé.

Mint vezérhajó, egyedül a Nagglfar rendelkezett az ATLAS nevű fedélzeti szuperszámitógéppel, és a hozzá kapcsolódó navigációs rendszerrel. Sajnos egy meghibásodást követően a Föld és a hajók közötti kontaktus megszakadt. A négy hajó egy helyett majdnem harminc évig száguldott céltalanul az univerzumban hipersebességgel. A hajók teljesen felélték a működéshez és az élethez szükséges energiatartalékaikat; életbe lépett a vészforgatókönyv. A négy hajó a *StarCraft* történetének helyet adó Koprulu szektor legközelebbi bolygói felé vette az irányt, ahol a becslések szerint a legmegfelelőbbek voltak a feltételek az emberi élethez. A Reagan és a Sarengo egy később Umojának elnevezett bolygón hajtott végre kényszerleszállást, az Argo a Morián, míg a Nagglfar a Tarsonis nevű planetán landolt hasonlóképp. Amikor a rabok magukhoz tértek a hosszú álomból, az utazás rögzített adatainak teljes hiánya miatt fogalmuk sem volt

i

Évekkel ezelőtt már felröppentek hírek arról, hogy a Blizzard tárgyalásokat kezdett egy nagy filmstúdióval egy *StarCraft* mozifilm elkészítésére. Ennek elkészültét akkor 2009 elejére datálták. Talán majd most valóban megjelenik a *StarCraft II* után!

arról, hogy hol vannak most, s hogy merre van a Föld, ahonnan ki tudja, mikor elindultak. Egyedül a Nagglfar rendelkezett hozzáféréssel az ATLAS rendszerébe, így ők döbbsen rá leghamarabb helyrezték kilátástalanságára. Igaz, az ATLAS adatbázisának birtoklása egy sor előny nyel is kecsegtetett Tarsonis új lakói számára.

EGY ÚJ VILÁG

Mivel a három bolygó között gyakorlatilag semmiféle kommunikációs csatorna nem létezett, így a telepések egymás

AZ ANGOL LETT A HIVATALOS VILÁGNYELV, ILLETVE KIIRTOTTAK NÉGYSZÁZMILLIO EMBERT

tanulni kezdtek el építeni saját új világukat. Nyersanyagban egyik helyen sem volt hiány (Moria különösen gazdag volt ebből a szempontból), viszont Tarsonis lakóinak nagy hasznára vált, hogy az ATLAS adatbázisából ki tudták nyerni a fontos technológiai információkat. Ennek köszönhetően Tarsonis kíváratva a legfejlettebb és legerősebb hatalommá nőtte ki magát mind közül, és ő volt az első, aki új generációs hajtóműveket kifejlesztve elsőként talált rá a két elveszett testvérnépre. A kezdeti gyűmölcsöző gazdasági együttműködés azonban hamarosan ellenségeskedésbe, majd véres háborúba torkollott. Moria és

Umoja határozottan elutasította Tarsonis azon javaslatát, hogy a három testvérnépnél egy közös kormányzás alá kerüljenek. Moria a bányait és a nyersanyagait féltette, míg Umoja mindennél fontosabbnak tartotta a felvilágosult, szabad emberképének védelmét az agresszív, hódító és militarista tarsonisi behatástól. Erre minden oka megvolt, hiszen a tarsonisi hódító gépezet ekkor már számos új kolóniát hozott létre a Koprulu szektorban (többek között a Korhal IV-en), és terjeszkedő birodalmának a Ter-

ran Confederacy nevet adta. Moria a bányáinak folyamatos kisajátítása miatt válaszul megalkotta saját militarista vezetését Kel-Morian Combine néven, hogy megvédje az övét. 2485-ben a Confederacy egy újabb moriai bánya jogait szerezte volna kisajátítani, de ezt a Kel-Morian Combine már nem hagyta szó nélkül. A nyílt fegyveres összecsapás végül egy négyéves pusztító háborúba torkollott, amely Guild Wars néven vonult be a történelembe. Bár a harcok a Confederacy győelmét hozták, Moria továbbra is megőrizhette függetlenségét, s ezért „csupán” a sok hasznot termelő bányavállalatától kellett megválnia, a Confedera-

cy javára. Umoja ezután, látva a Terran Confederacy agresszióját, védelme érdekében szintén létrehozta saját hadseregét Umojan Protectoré néven, amin keresztül támogatta a Korhal IV-en a Confederacy ellen szerveződő, belső ellenállást.

MIK EZEK?

Tragikus események sorozata után a Confederacy elpusztította a Korhalt, szándékán kívül létrehozva ezzel a gyilkosságot megúszó korhali vezető, Arcturus Mengsk vezette „terrorszervezetet”, a Sons of Korhalt. A sok gerillaakció kö-

zött volt egy, amikor a Sons of Korhal a szupertitkos és különösen őrzött Fujita Facility-be tört be. Arcturus ekkor szembesült a Confederacy sötét titkával: a zerg kísérlet programmal, illetve itt találkozott a korábban ghost ügynök Sarah Kerrigannel (aki egyben apjának gyilkosa is volt), akit egyedülálló pszichikai és telepatikus képességei miatt vontak be a programba. Arcturus maga mellé állította a fiatal és vonzó, ugyanakkor kiváltképp veszélyes Kerrigant, majd elpusztítva az összes zerg életformát a kutatóbázison, elhagyták a hely-

színt. Kerrigan, miután megtisztult a laborban belétömött szerekől, lassan visszanyerte öntudatát és emlékezetét, ami nagyban hozzájárult a Sons of Korhalhoz történő csatlakozásához. Nem kellett sok idő, és a lány Arcturus mögött a második legfontosabb vezetővé lépett elő a Sons of Korhalon belül.

Az akció után Arcturus és a Sons of Korhal számára is bizonyossá vált, hogy az emberiség nincs egyedül az univerzumban, s hogy ezeknek a különös lényeknek a Confederacy valamiért nagy figyelmet szentel. A zergek-

ARCTURUS MENGSK



A Confederacy által az elsők között kolonizált bolygó a Korhal IV volt. Gazdag nyersanyagkészletei és technológiai fejlettsége nagyban hozzájárult a birodalom elképesztő sebességű felemelkedéséhez; a Korhal IV gyakorlatilag a Confederacy koronaékköve lett. Mivel az egyik legkorábban benépesített bolygóról volt szó, az itt élő terranok már nosztalgiával gondoltak vissza a régi időkre, felismerték a természet megóvásának jótékony hatásait, és annak ellenére, hogy a bolygó elképesztő ipari és technológiai fejlődést produkál, a környezetkímélő megoldásoknak köszönhetően az egyik legélhetőbb planéta maradt a Confederacy égisze alatt.

Mint egy igazi kincseshányóból, a Confederacy igyekezett a legtöbb hasznot kifacsarni a Korhal VI-ből, amit annak rendje és módja szerint elégedetlenség és lázongás követett, amely mozgalmak rögtön maguk mögött tudhatják Umojan támogatását. A kezdeti Confederacy-ellenes mozgalmak legnagyobb alakja Angus Mengsk, aki hamarosan kikiáltotta a Korhal függetlenségét, és lázadást szítva a birodalom ellen, elűzte annak csapatait a bolygóról. A Confederacy megtorlásképp ghost ügynökökkel meggyilkoltatta Angust, amit talán nem tett volna meg, ha tudta volna, hogy helyét így a bosszúvágytól még veszedelmesebb fia, Arcturus Mengsk veszi át. Arcturus irányításával Korhal önálló hadsereget épített, és szövetségre kívánt lépni az Umojan Protectoré-ral, így a Confederacy-nak nem volt más választása: atomcsapással elpusztította a bolygót és annak teljes lakosságát. Az ezalatt épp az Umoján szervezkedő Arcturus túlélte ugyan a pusztítást, otthon és hadsereg híján, maréknyi megmaradt emberével létrehozta Sons of Korhal ellenállási csoportot, amelynek élén tovább folytatta a gerillaharcot az egyre népszerűtlenebb Confederacy ellen. Akciói során sok kulcsfontosságú karakter fordult meg csapatában, akik nagyban hozzájárultak a Confederacy felett aratott győzelméhez. Ellenségeinek bukása után megalapította a Terran Dominion nevű birodalmat, amibe beleolvastotta Moria és Umojan bolygókat is.

i

Egy soha el nem készült StarCraft játék volt a Ghost, amelyben egy Nova nevű csinos ügynököt irányíthatunk volna, de már nem RTS-nézetben. A projektet sok huzavona közepette 2006-ban befagyasztották.

i

GHOST



A ghost egységek a Terran Confederacy által, a különleges pszichikai képességeik miatt kiválasztott és kiképzett ügynökök. A kiképzés során korábbi emlékeiket eltávolítják, és alapos felkészítést kapnak fegyverismeretből, küzdősportokból és gépesített hadviselésből, amely tulajdonságaikat jól kiegészítette olykor félelmetes pszichikai képességük, mint a gondolatolvasás, vagy épp mások agyának a halálig tartó károsítása. Képességeiket gyakran mesterséges implantátumokkal tökéletesítik. A ghostok általános felszerelése a lopakodáshoz nélkülözhetetlen, láthatatlanságot biztosító eszköz. Elnevezésüket ezen jellemző tulajdonságuk után kapták. Nevük nincs, csak sorszámuk. A leghíresebb ghost ügynök a csinos Sarah Kerrigan, más néven Ghost No. 24.

szempillantás alatt. Amint ahogyan az a Chau Sarán is történt, a protoss flotta megjelenésével egy időben a Mar Sarán is elszabadult a zerg

pokol. Ekkor tűnt fel a színén Edmund Duke, a Confederacy zászlaja alatt harcoló Alpha Squadron hadtest parancsnoka. Duke a csapataival szembeszállt a protoss flottával, akik különösebb ellenállás nélkül visszavonultak, de neki ennyi is elég volt, hogy abszolút győztesnek kiáltsa ki magát. Eközben a Mar Sara felszínén a korábbihoz kísértetiesen hasonló, pusztító zerginvázió vette kezdetét. Edmund parancsba adta a bolygó vezetőjének (nekünk, a játékosnak), hogy az invázió által leginkább sújtott, lakott helyekről evakuálja az ott élőket a lakatlan, sivatagos területekre. Ennek végrehajtásában vett részt a tehetséges helyi tábornagy, Jim Raynor, aki csapatával sok embert menekített keresztül a támadó zergek hordáin.

i

SARAH KERRIGAN



A terranok ghost programjának egyik alanya, akin a különösen erős pszichikai képességek jelei már nagyon fiatalon megmutakoztak. Ghost ügynökként kiváló szolgálatot tett a Confederacy-nak: ő ölte meg a lázadást szító Angus Mengskt. Kerrigant ghost pályafutása legvégén egy telepatikus kísérletben hasznosították, ami során rájöttek, hogy a zergek képesek reagálni a gondolatátvitel útján adott utasításokra. Kerrigant Arcturus Mengsk szabadította ki a laborból, hogy aztán emberibb lényt faragva belőle (bár hasznos képességeit megtartva) jobbkezeinek tegye meg saját csapatában. Kerrigan és a később szintén Arcturushoz csatlakozó Jim Raynor között vonzalom is kialakult. Sajnos ez nem tudott beteljesedni, mert a Confederacy pusztulásakor Kerrigan zergfogságba esett. A zergek, felismerve az ölübe pottyant lehetőséget, bebábozták Kerrigant, hogy az átalakulás után saját hasznukra fordítsák. Így született újjá Queen of Blades néven, immáron zerg kötelékben.

RAYNOR LÁZADÁSA

Ezalatt a tarsonisi főparancsnokság zergtámadás jeleit fog-

i EDMUND DUKE



Sokat tapasztalt, kiváló terran katonára, aki jó szolgálatot tett a Confederacy-nak, majd később a Sons of Korhalnak és a Terran Dominionnak egyaránt. A Confederacy zászlója alatt sok csatát megjárta Duke-ot végül egy zergfészkek közepéből mentette ki a Sons of Korhal, amiért cserébe teljes csapatával együtt átállt a korábbi ellenséghez. Miután nélkülözhetetlen segítségével a Korhal sikeresen elpusztította a Confederacy-t, Arcturus Mengsk a jobbkezének teszi meg, Kerrigan helyett. Későbbi halálát a már átalakult Kerrigan, vagyis a Queen of Blades árulása okozta.

ta a bolygón található Backwater haditámaszpontról. Edmund Duke azonnal utasította Mar Sara előlőrőjét, hogy semmi esetre se avatkozzon be a harcba, hiszen ő már elindult a helyszínre csapataival rendet tenni. A küzdelemben már bizonyított Jim Raynor tábornagy azonban másként ítélte meg a helyzetet; szerinte a késlekedés miatt esély sincs arra, hogy valaként élve kihozzanak a támaszpontból Edmund csapatai. Raynor döntött: megtagadta a parancsot és közbelépett. A mentőakció sikeresnek bizonyult, és a Backwater támaszpont java része megmenekült. Igaz, ennek ára is volt; az akció során Raynor kénytelen volt megsemmisíteni egy zergék által megfertőzött Command Centert. Ezért a lépéséért, egy ép Confederacy-létesítmény elpusztítása jogcímén Raynort börtönbe vetették. A zerginvázió egyre kilátástalanabb szorításában hirtelen egy új kéz nyújtott segítséget az előlőrőnek. A semmiből tűnt fel Arcturus Mengsk és a Sons of Korhal, aki felajánlotta, hogy

hajójával segít a lakosság evakuálásában. Bár az előlőrő tisztában volt vele, hogy ő most tulajdonképp egy „terrorisztervezettel üzletel”, más választása nem lévén elfogadta a jókor jött segítséget. A Confederacy persze ezt sem hagyta szó nélkül, és lőni kezdte a mentésben segédkező, az előlőrő által irányított helyi csapatokat. A Mar Sara vezetője így kénytelen volt csatlakozni Arcturus Mengsk csapatához. A zergék ekkorra már gyakorlatilag teljesen ellepték Mar Sarát, így a Sons of Korhal és a Confederacy is a teljes eva-

kuálás mellett döntött. A zűrzavarban közben a Sons of Korhal Raynort is kiszabadította a börtönéből, és a korábbi előlőrőből immáron parancsnokká avansált vezető (aki még mindig mi vagyunk, a játékos) azt a kérést kapta Arcturustól, hogy segítsen fontos adatokat szerezni a Confederacy technológiájáról úgy, hogy betör az Alpha Squadron által szigorúan őrzött Jacobs Installation bázisra. A csapat élére Raynor állt. Véres harcok és megannyi teleportálás árán végül sikerült bejutniuk a bázis számítógépes központjába, ahonnan több, adatokkal teli lemezt sikerült zsákmányolniuk. A puskaporos események alatt Raynornak szemébe ötlük valami: a bázison zerg egyedekeket tartanak fogságban, tanulmányozási céllal. Amikor később ezt Arcturusnak is megemlítette, a „terrorista-vezér” egyáltalán nem lepődött meg, hiszen ő is találkozott már hasonló esettel, amikor Kerrigan kiszabadították a Fujita Facility-ből.

i JIM RAYNOR



Az egyik központi karakter a *StarCraft*-ban. Pályafutása elején, a Mar Sarán találkozunk vele, ahol ő a helyi tábornagy. Miután elszabadul a zerg pokol, személyes okokból vezérelve a Sons of Korhalhoz áll, és így szinte minden fontosabb helyszínen feltűnik. Akkor dőbben rá Kerrigan iránt érzett szerelmére, amikor a lány a zergfészkekben már félu-ton tart az ember és a zerg állapota között. Bár a telepatikus képességével Kerrigan segítséget kér tőle, mire Raynor a helyszínre ér, már túlságosan késő. Jim Raynor a második rész egyik biztosra ígért karaktere.

i

A Blizzard tisztas hozzáállását bizonyítja, hogy a tizenkét év alatt huszonkilenc javítást adtak ki a *StarCraft*-hoz. A legutolsót 2009 januárjában, így jelenleg a 1.16.1-es verziózámmal jár a játék.

A Sons of Korhal a zsákmányolt információkkal megpakolva egy titkos gyülekezőhelyre, az Antiga Prime-ra távozott a menthetetlen Mar Saráról, néhány órával azelőtt, hogy a korábban legyőzöttnek hitt Tassadar és a protoss flotta újra fel nem tűnt, és el nem pusztította a bolygót, és vele együtt minden életet. Míg folyt a zsákmányolt adatok elemzése, és mialatt Arcturus a kezét dörzsölte, amiért egy újabb jelentős csapást mért a Confederacy-ra, addig Kerrigan jelentést tett neki, hogy az Antiga Prime lakossága kész fellázadni a Confederacy ellen, habár utóbbi ezzel szintúgy tisztában volt, és idejében a helyszínre vezérelte az Alpha Squadront, Edmund Duke irányításával. Kerrigan és Raynor a felkelés élére állt. Beverekedve magukat az ellenséges Command Centerbe, Kerrigan megölte az ellenséges tisztet, majd a lázadókkal közösen az egész bázist megtisztították a megszállóktól.

WESERŰ ALIU

A „hőstettei” miatt generálisá előléptetett és az Alpha Prime-ra siető Edmund Duke Norad II nevű hajóját egy csapat repülő zerg támadta meg, és szerencsétlenségére pont egy zergfészkek kellős közepébe zuhant. A kétségbeesett Duke segélyhívását egyesek kitörő örömmel nyugtázták a Sons of Korhalon belül (mint például Raynor vagy Kerrigan), de Arcturus Mengsk arra utasította Raynort, hogy menjen és ment-

se meg Duke-ot, hiszen nem hagyhatnak egyetlen további kolóniát sem elpusztulni Duke tenyerébe mászó stílus miatt, akik ezzel a lépéssel akár még szövetségessé is meggyerhetnek. Raynor neheztelve bár, de eleget tett a parancsoknak, és a helyszínre szintúgy megérkező Alpha Prime csapatokkal közösen megmentették Duke életét. A generálisnak ezután felajánlották, hogy a csapatával együtt csatlakozhat a Sons of Korhalhoz, rangja megtartása mellett. Mivel pedig korábbi

ban ami megmaradt belőle), Duke-kal az élén, terroristáknak állt egy fellázadt bolygón, így rendteremtés címszó alatt a térségbe vezényelte a kevésbé képzett, ám többszörös túl-erőben lévő Delta Squadron hadtestet. Reménytelen vállalkozás lett volna felvenni velük a harcot, így Arcturus cselhez folyamodott. Ha már ismerik a psi emitter képességeit, talán most hasznát is vehetnének. Arcturus arra utasította Kerrigan, hogy lopózzon be az ellenség központjába és hozzon

A ZERGEK EKKORRA MÁR GYAKORLATILAG TELJESEN ELLEPTÉK MARRASARÁT

munkahelyén már nem igazán volt hadsereg, aminek a generálisa lehetett volna, így Duke elfogadta az ajánlatot. Az adatok elemzése ezalatt a végéhez ért, és – ahogy az várható volt – szörnyű eredménnyel zárult. Ezek szerint a Confederacy kifejlesztett egy psi emitter nevű szerkezetet, amely képes felerősíteni a Kerriganhez hasonló ghost ügynökök pszichotikus képességét, ezzel magához csalva zergék millióit. Hamar világossá vált, hogy az eszköz rendelkezése a Confederacy ellenségeinek elpusztítása, csak épp a tesztelés közben csúszott be egy kisebb gikszer. Annyi csupán, hogy működik. A Confederacy persze nem nézte jó szemmel, hogy a teljes Alpha Squadron (pontosab-

működésbe egy psi emittert, ami majd megállítja a túlérőt. A nem túlságosan humánus terv bevált, és a zergherdák pillanatok alatt a semmivé tették a Confederacy másik nagy hadseregét is. A menekülő Arcturus és csapata mögött annak rendje és módja szerint megjelentek a protoss úrhajók, és kíméletlenül kiirtották az összes életformát a bolygón. Arcturus ezzel végérvényesen rádöbbsent arra, hogy milyen módon tudja megsemmisíteni az egész Terran Confederacy-t, de mindenképp előtt annak központját, Tarsonist. A terv hasonló volt, mint az előbb; néhány jól elhelyezett psi emitter, és a többi elintézik a zergék milliárdjai. A jól védett Tarsonist ellen azonban nem lehetett csak úgy szem-

i XEL'NAGAI



Szinte csak hivatkozásokban, utalásokban és legendákban létező ősi faj, ami az elbeszélések szerint a protosson és a zergen túl számos más faj magvait szórta szét az univerzumban. A protoss jelentése elsőszülött, a xel'nagák ugyanis őket teremtették először, éspedig a tiszta forma megalkotásának céljából. A teremtés ugyanakkor nem volt egyértelműen sikeres. A kirobbanó protoss polgárháborúnak csak a közös tudatot erősítő khaydarin kristályok megalkotása, és a Khala törvénykezés bevezetése vetett véget. Hogy a protossoknak társa is legyen, a tiszta lényeg szellemében később létrehozta a zergeket. Mivel a protosznál már befürdött az egyéni függetlenséggel és önálló akarattal, az összes zergét az Overmind irányítása alá rendelte, amit pedig saját maga, távolról ellenőrzött. Mint láthatjuk, nem sok sikerrel.

től szembe menni, amit Duke tudott leginkább, hiszen korábban már ő is számtalanszor védte a bolygót. Jól ismerve annak védelmi rendszerét, tudta, hogyha elfoglalják planéta körül keringő három katonai platform központját, az remek kiindulási pont lehet a Tarsonis elleni támadáshoz. Úgy is lett; Duke és egységei könnyedén kiverették a Confederacy egységeit a platformról, majd eljuttatták a psi emittereket a Tarsonisra. Az aktiválás pillanatában zergek milliárdjai rohanták le a bolygót, ezzel Tarsonis és a Confederacy végét okozva. Érzékelve a zerg jelenlétet, hamarosan a jól ismert protoss flotta is megjelent azzal a jól ismert céllal, hogy bármilyen megállítja a dögök terjeszkedését. Ebben a helyzetben ez nem jött kapóra Arcturusnak, hiszen a protossok a zergek kiirtásával megakadályozhatják a Confederacy pusztulását. Arcturus utasította Kerrigant, hogy azonnal menjen a New Gettysburg

platformra, és akadályozza meg, hogy a protoss egységek elpusztítsák a zergfészket. Az eközben Kerrigan már gyengéd érzelmekkel lelvő Raynor egyiküket sem tudta lebeszélni erről a rendkívül veszélyes küldetésről. Kerrigan teljesítette a parancsot, ám annak végétével hirtelen milliónyi támadó zerg között találta magát. Arcturus ahelyett, hogy segítséget küldött volna neki, elrendelte a zerg-protoss összecsapásoktól teljesen feldúlt

Tarsonis elhagyását. Raynor kedvese elvesztése miatt egyértelműen Arcturust tette felelőssé, akit szemmel láthatóan elvakított az ölébe hulló hatalom, hogy mostantól gyakorlatilag az egész szektor felett ő uralkodik, és amiért cserébe semmilyen áldozatot nem sajnál; még Kerrigan sem. Raynor a csapatával és a parancsnokkal együtt kilépett a Sons of Korhalból. Hogy a lázadók távozását megnehezítse, Duke generális aktiválta az ionágyút, a Tarsonis legfőbb védelmi fegyverét. Raynor és csapata nem tudták addig elhagyni a bolygót, amíg a pusztító fegyver Duke irányítása alatt állt. A támadásuk azonban sikeres volt az ágyú, a Korhal és az Alpha Squadron csapatai ellen, sikerült elpusztítaniuk a fegyvert, így megnyílt az út előttük. Raynor a csapatával együtt egy szalonképebb új úrha-jó megszerzésének reményében a Dylarian Shipyardhoz ment, ám hogy megakadályoz-

i OVERMIND



Az Overmind a legfelsőbb zerg vezető, aki az egész rajt irányítja. A zerg egységek nem rendelkeznek önálló tudattal, ezért folyamatos irányításra szorulnak. Bár az Overmind a főnök, a sok-sok fészkelj irányításához szüksége van a cerebrate-ek közbenjárására. Minden fészkeljt egy-egy cerebrate irányít, akit az Overmind hoz létre és akit ő irányít. Az Overmind legfőbb célja, a protossok legyőzésével, tudásuk, technológiájuk megszerzésével ő váljon a legfőbb hatalommá.

i

Az SC II gyűjtői doboza tartalma: a PC/MAC játék, art könyvecske, Raynor dögceduláját imitáló 2 GB-os pendrive az SC-vel és a Brood Warral, „így készült” DVD, képregény, teljes zenei anyag, ingame WoW-pet és exkluzív Battle.net tartalmak. Ára 24 490 Ft.

zák a lopást, nem sokkal utánuk Edmund Duke generális is befutott a hatalmas Hyperion fedélzetén. A kialakuló ütközetben Duke vereséget szenvedett, a kiváló Hyperion csatája pedig Raynor kezére került. Mindeközben a magát győztesnek érző Mengsk a Terran Confederacy romjain Terran Dominion néven megalapította saját birodalmát, magát pedig annak császárává tette meg.

A ZERGEKRŐL

A zergek a titokzatos xel'nagák teremtményei, csakúgy mint a protossok. Ám míg utóbbinak a magas technológiai fejlettség és a megbontathatlan pszichikai kapcsolatok jellemzője, addig a zerg minden másik fajt igyekszik magába integrálni; ha úgy tetszik, megemészteni, kinyerve az áldozat emlékeit és DNS-ét, hogy felhasználja ezeket világhódító céljához. Így tett saját teremtetőjével, a xel'nagával is. Az egész hódítást kieszelő és irányító legfelsőbb tudat, az Overmind legfőbb célja, hogy a protossal is így tegyen, s végre tökéletessé váljon. Ehhez viszont a protossok bolygójának, Aiurnak a pontos helyzetére kellett előbb rájönniük. Hogy az Overmind és a zergek a protossok pszichikai képességére válaszoljanak, a legjobbkor esett az ölükbé a ghost ügynök, Sarah Kerrigan.

Bár először mindenkinek azt gondolta, hogy Kerrigan halott, de valójában a zergek csak be-

bábozták a lányt és elszállították a Tarsonisról a csendesebb Char bolygóra, hogy egy kis időnyi mutálódás után egy pszichikai szuperfegyverhez jussanak, aki kinyeri majd az agyából az Aiur pontos helyét. A bebábozódás ideje alatt a még épelméjű Kerrigannek telepatikusan sikerült elérnie Raynort és Mengsket és megkérni őket, hogy szabadítsák ki őt a zergek fogságából. A felmentősereg meg is érkezett, de addigra már sajnos késő volt. Kerrigan a zergek oldalán azon nyomban rátámadt a terranokra, de Raynornak megkegyelmezett és szabad utat adott a távozásra. A Queen of Blades nevet felvett Kerrigan egy sikeres küldetést indított, hogy visszanyerje emberfeletti pszichikai képességét, amellyel rájöhet majd Aiur helyzetére. Ennek segítségével immáron képes volt érzékelni és kapcsolatba

lépni a bolygón található protosokkal. Ekkor Tassadar lépett vele kapcsolatba, és nyílt összecsapásra hívta. A terran/zerg hibrid forrófejűen, gondolkodás nélkül indult a megbeszélthelyre, annak ellenére, hogy a mindig mellette tartózkodó Zasz cerebrate rosszat sejtett és inkább visszatartotta volna. Igaza is volt: Tassadar csellel vont el Kerrigan figyelmét és haderejét addig, amíg egy dark templar protoss, nevezetesen Zeratul energiájával elpusztította Zaszt. Az akció ugyanakkor nem volt tökéletes; Zeratul közben hozzáért Zaszhoz, aki cerebrate lévén állandó pszichikai kontaktusban áll az Overmindeddel. A legfelsőbb tudat abban a pillanatban beelátott Zeratul gondolataiba (a protoss is az övéibe), megtudta, hogy merre van Aiur, és azonnal utasította a zerg hadsereget annak le-rohanására.

i ZERATUL



A leghíresebb rebellis dark templar, aki nem fogadja Aiur törvénykezését, ezért társaival együtt száműzetésben él a Shakura bolygón, minden kapcsolatot megszakítva az otthoniakkal. Bár több hasonlóság is van a kettészakadt nép között, a dark templarok különleges energiája bizonyul a leghatásosabb fegyvernek a zergek ellen, ami végül egységbe kovácsolja őket. Zeratul öli meg az átváltozott Kerrigant nevelő Zasz cerebrate-et, illetve az ő közbenjárásával sikerül Tassadarnak elpusztítani az Overmindot. Aiurt romokban látva, Zeratul felajánlja megmaradt protoss testvéreinek, hogy költözzenek át hozzájuk, a Shakurára.

i ZASZ CEREBRATE



Egyike az Overmind által létrehozott, ám önálló gondolkodásra is képes zerg vezetőknél, akik a fészket irányítják. Zasz kulcsszerepet játszott Kerrigan átváltoztatásában, majd későbbi taníttatásában. Az Overmind az ő halála által tudta juthatott el Aiurra, igaz, ezzel egy időben a protossok is rájöttek, hogy a leghatásosabb fegyver a zerg ellen a dark templarok energiája.

A PROTOSSOKRÓL

Csakúgy mint a zerg, a protossok is az ősi xel'nagáknak köszönhetik fejlettségüket és közös pszichikai képességüket, amelyek kapcsként kötik őket össze. Amikor egyszer ez a kapcsolat megszakadt, a protossok között véres polgárháború tört ki, amit csak egy xel'naga közbeavatkozása és a mentális kapcsolat megerősítése segített kristály, a Khaydarin megalkotása tudott megállítani. A béke végül a Khala, egy minden protossra érvényes törvénykezés elfogadásával állt helyre. Az egyezség három kasztra, a vezetőkre, azaz a Conclave tagjaira, a dolgozó khalaira és a harcos templarra osztotta a protoss társadalmat. Illetve még egy kasztra, a dark templarra, akik száműzve lettek az Aiurról amiatt, mert nem voltak hajlandók elfogadni a Khala törvényeit.

Amíg Tassadar az Aiurtól távol, a Charon vívta harcát a zergekkel, a siker érdekében kénytelen volt szövetségre lépni a dark templarok közé tartozó Zeratulal. Odahaza eközben egy új „ember”, Artanist neveztek ki helyére, hiszen Tassadar az „árulása” után nem maradhatott a pozíciójában (hiába próbálta távolról, a kapocs

révén magyarázni tettét), illetve a zerginvázió okozta káoszban kellett valaki, aki megszervezi az ellenállást. Az első védekezés sikeresnek bizonyult, és Tassadart hazarendelték, hogy felelősségre vonják „bűneiért”. Ennek természetesen nem tett eleget, viszont megosztotta az otthoniakkal Zeratul tapasztalatát: hogyha megölik a cerebrate-et, akkor vezér híján annak zerg katonái megzavarodnak és könnyen el lehet őket pusztítani. A taktika ott-hon nem vált be, mert a véltően elpusztított cerebrate később reinkarnálódott, és ott folytatta a pusztítást, ahol korábban abbahagyta. Tassadar

neve mellé így egy újabb fekete pont került.

A zergék lerohanták Antioch városát, amelynek védői között ott harcolt a kiváló protoss katona, Fenix, akinek egyedül kellett visszavernie a hordákat az erősítés megérkezéséig. Fenix ekkor találkozott először a brutális zerg hydraliskokkal, és az összetűzésük után a bátor templar nem került újból elő.

Tassadar a legnagyobb felháborodással fogadta, hogy a Conclave képes az ostrom alatt álló Aiurról, Artanist vezetésével egy csapatot küldeni érte Charra, hogy letartóztassák és hazavigyék. Artanist a helyszínre érve hamar megvilágosodott, hogy semmiféle árulás nem történt. Sőt, most éppen annak a rebellis Zeratulnak kéne el a segítség, aki csapdába esett odalenn, egy terran komplexumban. Artanist összefogott Tassadarral, elindultak a börtönné vált kom-

i TASSADAR



Egy Executor rangban szolgáló protoss high templar, ami a legnagyobb rangnak felel meg a protoss harcosok között. Tassadar már a *StarCraft* legelejétől, kutató és megfigyelési küldetésétől kezdve a játék egyik legfontosabb karaktere. Az ő keze által pusztul el a zergék által elsőként előzönlött két bolygó, a Mar Sara és a Chau Sara. Tassadar a zergék ellen vívott harc egyik kiválósága. Távollétében a lázadó dark templarokkal és a terranokkal kötött barátsága miatt elítélték és leváltották, de visszatértek (kisebb nézeteltérés után) addigi ellenfeleivel közösen vette fel a harcot az Aiurt előzönlő zergekkel. Önfeláldozásának köszönhetően sikerült elpusztítania az Overmindot.

i ARTANIS



Tassadar helyett megválasztott high templar executor, amely előléptetést viszonylag fiatalon, 262 évesen kapta meg. Fenixszel vállatvéve harcolt az Aiurt első zergbetörések idején. Mint legfelsőbb katonai vezető, a Conclave-tól parancsba kapta, hogy fogja el és vigye haza a dark templarokkal és a terranokkal szövetséges Tassadart. Artanis a valódi helyzetet megismerve nem tesz eleget a parancsoknak, és Tassadar, Zeratul és Raynor társaságában visszatér megmenteni Aiurt.

lexum felé. Csatlakozott hozzájuk a Tassadarral időközben baráti viszonyt kiépített Jim Raynor és csapata, akikkel közösen nemsoká épségben kiszabadították Zeratul szorult helyzetéből. A munka végével mindannyian együtt indultak vissza Aiurra segíteni, de Tassadar „árulásának” híre megelőzte őket.

Ekkor bukkannak rá a sérülése miatt dragoon harcijárműbe kényszerült, ám hősiiesen védekező Fenixre, aki megöriült a jókor érkezett segítségnek. A Conclave viszont hajthatatlan maradt, és mindenképp bűnhődve szeretné látni Tassadart. Utóbbi felismerve, hogy a vezetői makacssága akár Aiur teljes pusztulásához is vezethet, megtámadta a Conclave főhadiszállását, és bár sikerrel járt, a végén teljesen elborzad a tényen, hogy saját testvére-ít ölte halomra. A lelki teher alatt összeroskadt és megadta magát a Conclave egységeinek, miközben könyörgöve kérte Artanist, hogy folytassa a harcot a zergék ellen. Tassadar fogságban, Zeratul új-

i

A *StarCraft II* három felvonásban fog megjelenni, amelyek külön-külön dolgozzák majd fel a terranok, zergék és protossok történetét. Ezek címei sorrendben *StarCraft II: Wings of Liberty*, *StarCraft II: Heart of the Swarm* és *StarCraft II: Legacy of the Void*.

i FENIX



Alacsonyabb státuszú protoss templar harcos, aki kulcsfontosságú szerepet játszik Aiur és Antioch védelmében. A hydraliskokkal történő találkozás után egy ideig halottnak hiszik, ám később motorizált dragoon egységként tér vissza. Egyik legfontosabb tette, hogy Aiur védelme érdekében társaival kiszabadította Tassadart a fogságból.

digra a bolygóra jutott Overmind ellen. Újra rájöttek, hogy ha Zeratul dark templar-energiájával pusztítják el a cerebrate-eket, akkor azok nem tudnak reinkarnálódni és megzavarodott egységeiket aztán könnyen lehet eliminálni. A gyilkos küzdelemben a protoss és terran alakulatok elérték és megsebeztek az Overmindot, de jelentős kárt képtelenek voltak tenni benne. A haderő fogytán Tassadar végül feláldozta magát, hogy ezzel együtt az Overmindot is megölje. Hajóját Zeratul segítségével dark templar energiával vette körül, amit a zerg mutaliskok sem tudtak megállítani. Az Overmind végső elkeseredésében még megpróbált a hiperúrben elmenekülni, de Tassadar felrobbanó hajójának energiahullámai az ő ürhajóját is megsemmisítették. Bár az Overmind meghalt, Aiur romjain még megzavarodott zergék milliói ténferegtek, miközben a távoli Char bolygón a zerggé változott Kerrigan megérezte, hogy ezzel elérkezett az ő ideje.

STARCRRAFT: BROOD WAR

i

SAMIR DURAN



A legtitkosabb karakter a *Brood War*ban. Többször oldalt vált, és mindvégig azt a látszatot kelti, hogy ő is Kerrigan egyik fertőzött bábja. Zeratul azonban véletlenül rátalál, amint épp saját zerg/protoss hibridjén dolgozik. Duran ekkor elmondja, hogy ő sokkal nagyobb hatalomnak dolgozik, mint Kerrigan, és végső célja, hogy egy új irányba segítse a szektor fejlődését.

Aiur pusztulása után, Zeratul vezetésével a dark templarok bolygója me nekítették az életben maradt protossokat. Ebben nagy szerepet játszott Raynor és Fenix közreműködése, akik visszatartották a zergeket a csillagkaputól, amíg az evakuáció zajlott. A Tasadar helyét megöröklő Artanis rögtön megalapította New Antioch városát, ám a zergek átjutva a Shakurasra megtámadták azt. Félve, hogy a nyitott kapun keresztül a zergek Shakurast is elözönlik, Fenix és Raynor felajánlották, hogy Aiur felől lezárják a kaput, amit Artanis elutasított.

Zeratul eközben találkozott Raszagallal, a dark templarok vezetőjével, aki üdvözölte otthonában a messziről menekült rokonokat. Miután vázolták neki a helyzetet, Raszagal előállt a zergek teljes megsemmi-

többiek tiltakozása ellenére) ennek eleget is tett. A félig zerg Kerrigan elmesélte, hogy a cerebrate Dagodth más esett cerebrate-ek egyesítésével egy új Overmind megteremtésén dolgozik a Char bolygón, ami hamarosan átveheti az irányítást a még zavarodott zergek felett. Raszagal tervéhez viszont szükség volt a Khalis és az Uraj kristályokra, amelyeket még a xel'negák hagytak itt. Pechükre a Khalis pontosan a zergek fészkeinek számító Charon volt, míg az Urajt

Kerrigan egységei először találkoztak a Földről érintkezett, és a terran kolóniákat évszázadok után újra visszacsatolni kívánó United Earth Directorate egységekkel. Igaz, harcban edzett hőseinknek nem sok fejfájást okoztak a földlakók. A zergekkel erősen fertőzött Char, és az azon található Khalis már kéme nyebb diónak bizonyult. A kristály egészen közel helyezkedett el az új Overmindhoz, ami még fejlődésének elején járt, de néhány közeli zerg már képes volt irányítani. Ahelyett, hogy megölték volna az Overmindot, megzavarták annak zergjeit, és a Kerrigan csapatai megszerezték a Khalist, majd elmenekültek.

A menekült protossok vezetője, Aldaris, aki a Shakurasra maradt Raszagallal, titkos összeesküvés nyomaira bukkant Raszagal és Kerrigan között. A küldetésükről visszatérő Artanist és Zeratult hidegzuhanyként érte, hogy Aldaris egy csapatnyi protoss megnyerve magának, lázadást szított Raszagal ellen. Artanis és Zeratul nem tudták elhinni a vá-

A QUEEN OF BLADES VISSZATÉRT TARSONISRA, HOGY KIPIHENJE A MÉSZÁRLÁS FÁRADALMAIT

sítésének tervével: ha a xel'negák tiszteletére épített templomban egyesítik a templarok és a dark templarok energiáit, akkor azzal olyan fegyverhez jutnak, amivel a zergek írmagját is ki tudják irtani. Ekkor hatalmas meglepetésre Kerrigan úrhajója jelent meg az égen. A Queen of Blades beszélgetésre hívta Raszagalt, aki (a

a Terran Dominionium által ellenőrzött Braxison mérték be. A szövetség megkötött: a protossok segítenek Kerrigannek elpusztítani a hatalmát fenyegető új Overmindot, amiért cserébe megkapják az áhított kristályt. Az első megálló Braxis és az Uraj volt, ahol a protossok és

i

A StarCraft ma már akár mobiltelefonon is elfutna. Akkori gépigénye mosolyt fakaszt a mai arcokra: 90 MHz processzor, 16 MB RAM, DirectX 2.0, kétszeres CD-meghajtó (az átvezetőkhoz már négyszeres kell!), 80 MB szabad hely.

dákat. Raszagal ekkor arra utasította a visszatérő harcosokat, hogy fojtsák vérbe az Aldaris vezette felkelést. Ezt meg is tették, de Aldaris végül elutasította az amnesztiához kötött megadás ajánlatát, és mielőtt még pontosan elmagyarázhatta volna a visszatérőknek tetteinek okait, Kerrigan közbelépett és megölte. A Queen of Blades ezzel újra kivívta a protossok ellenszenvét, de a terve már sikerült: segítségével meggyengítette saját ellenlbasát, az új Overmindot.

Az Uraj és a Khalis birtokában a protossoknak sikerült aktiválni a két nép energiáit, ami hatalmas robbanást előidézve az összes zerg életformát kiirtotta a Shakurasról.

EMBER A HOLDON

Történetünk elején hallottunk utoljára a Földet irányító United Powers League-ről, akik anno újtárra indították a négy kolonizáló úrhajót. Kutatóúrhajókat küldve az elveszettek után hamarosan rábukáltak a terranokra (akiknek kezdetben nem fedték fel ottlétüket), majd velük együtt az óriási fejlettségű protossokra és a rettenetes zergekre. Felismerve, hogy egy esetleges idegen invázióval szemben jelenlegi formájában az UPL nem tudna védekezni, így az űrben való terjeszkedés jelszavával az UPL United Earth Directore néven alakult újjá. A később a Koprulu szektorba irányított DuGalle generá-

list három feladattal indították útnak. Egyrészt az összes terran kolóniát meg kellett hódítani az UED-nek. Másrészt az új Overmind elfogásával és manipulálásával az egész zerg birodalmat irányítása alá kellett vonnia. Harmadrészt pedig a zergeket felhasználva meg kellett tisztítani a Koprulu szektort a protoss jelenlétől.

A Terran Dominionium elleni harchoz örömmel csatlakozott az UED oldalán Samir Duran hadnagy, aki a Mengsk által elpusztított Confederacy azóta is harcoló katonája volt, és akinek vezetésével az UED sikeres támadást hajtott végre a Braxison, majd a hajó kikötő Dylar IV-en is. Az igazi feladat viszont csak ezután következett: megsemmisíteni a Tarsonison észlelt Psi Disruptert, amellyel bárki képes lenne zavart okozni a zergek tervezett irányításában. Duran meggyőzte DuGalle-t, hogy a Psi Disrupter veszélyt jelent a küldetésre, ezért haladéktalanul el kell azt pusztítani. DuGalle jobb-

keze, Alexej Stukov ezzel elentétes véleményen volt, de erről nem tudta meggyőzni felettesét. Duran elverekedte magát Tarsonisra a Psi Disrupterhez, de mielőtt még elpusztíthatna volna, Stukov közbelépett és a saját hatáskörébe vonta a fegyvert. Az új hódítók következő célpontja a Dominionium központi bolygója, Korhal és annak fővárosa, Augustgrad lett. A védelmi vonalak elpusztítása után az UED nyílt támadást indított Augustgrad ellen, az ott tartózkodó Arcturus Mengsknek pedig menekülnie kellett. Nem sok sikerrel – a hajója lezuhant, és így félő volt, hogy DuGalle fogságába esik. Ekkor a semmiből Raynor csapata tűnt fel, akik egy csillagkapun keresztül nyomukban az UED-del Aiurra menekítettek Mengskt, így Aiurrról egy újabb kapu megnyitásával szerettek volna továbbmenni. Az kapu megnyitásakor viszont egy sereg zerg lepte el a területet, Duran pedig ahelyett, hogy szembeszállt volna

i

DUGALLE



A Földről, a visszahódítás céljával érkezett United Earth Directore flottájának vezetője. A kezdeti sikerek után (mint Mengsk eltávolítása) Kerriganbe már beletörök a bicskája. Nem tudja kihasználni a Psi Disruptert, ahogy az Overmind irányítása sem megy zökkenőmentesen. Végül Kerrigan kezébe kerül az összes zerg, amivel a végén csapást mér többek között DuGalle flottájára is. Az admirális menekülés közben öngyilkos lesz.

i Játsoztál már StarCrafttal konzolon? 2000-ben a Blizzard Nintendo 64-re is megjelentette a játékot, aminek a pár extra pályán túl még egy különlegessége volt, hogy a tévé előtt a haverral osztott képernyőn is tudtátok gyeplálni egymást.

na velük, elhagyta a pozícióját, így a magára maradt Stukovnak is vissza kellett menekülnie a Braxisra. Bár el kellett volna pusztítania, Stukov itt titokban újra felállította a Psi Disruptert. A különleges alakulatok ezt észrevették és jelentették DuGalle-nak, aki elképedt Stukov tettén, és elrendelte annak megölését. Duran örömmel vállalta a feladatot. Harc közben Stukov halálos sebet kapott Durantól, aki ezután egyszer csak eltűnt. A helyszínre érkező DuGalle még halottá volt helyettesesének utolsó szavait, amely alapján rájött, hogy Duran egy beépült zerg, valamint hogy a Psi Disruptert nem szabad elpusztítani. DuGalle-t emiatt végül meggyelmezett a fegyvernek. Eljött az ideje, hogy a következő küldetésbe kezdjenek: elfogni az új Overmindot. Ahogy az UED-erők leverkedték magukat a szörnyhöz, majd drogokkal és gyógyszerekkel kezesbáránnyá tették azt, Duran és Kerrigan együtt jelentek meg a helyszínen. A Queen of Blades a zergék vezetőjeként mu-

tatkozott be és megköszönte DuGalle-nak, hogy nem neki kellett megölnie Stukovot, s hogy hamarosan ő fogja átvenni a hatalmat a Koprulu szektorban. Ekkor mindenki számára világossá vált, hogy Duran mindvégig fertőzött volt és Kerrigannek dolgozott. Az admirális megpróbált ugyan visszavágni azzal, hogy a Psi Disrupterrel megakadályozza minden zerg szervezkedést, Kerrigan azonban biztosította DuGalle-t arról, hogy el fogja pusztítani a fegyvert, majd Durannal az oldalán távozott.

KERRIGAN FELEMELKEDÉSE

A Queen of Blades és a fertőzött Duran a Tarsonison kezdték meg az UED elleni küzdelmet. Kerrigan hatalmat szerzett egy cerebrate felett, mire az UED beindította a zergeket öszszeszeváro fegyverét. Kerrigan, látva hadseregének gyengeségét, a Shakurasra ment, és Raynorhoz, Fenixhez és Mengskhez fordult segítségért, de elsősorban a psi emitterekért. A megdöntött Arcturus Mengsk látta, hogy hatalmának és

a Dominion visszaállításának egyetlen módja, ha Kerrigan rendelkezésére bocsátja a psi emittereit, elpusztítják a Psi Disruptert, majd kiűzik a szektorból az UED-et. Így is történt; az egyesült csapatok a psi emitterekkel megszállták a Tarsonist és elpusztították a Psi Disruptert, aminek eredményeként Kerrigan a teljes irányítást visszanyerte zergei felett. A Moria feletti hajóján álmószó Raynor, Fenix és Mengsk a győzelem után egy közös tanácskozáson megbeszélték, hogy Kerrigan teljesen megbízhatatlan, s bár addig bizonyosan nem nyugszik, amíg egyetlen UED-egység is állomásozik a szektorban, a győzelem után megvan a veszélye annak, hogy seregével ellenük fordul. A megbeszélést Kerrigan megjelenése szakította félbe, aki rögtön változta Korhal megtámadásának terveit. Mivel csapatai nyersanyaghiánytól szenvedtek, az ebben gazdag Moria pedig itt van alattuk, így a Kel-Morian Combine legyőzésével és a bolygó megszállásával elég nyersanyaguk lenne a támadáshoz. Fenix lelkes közreműködésével Moria sikeresen a kezükre került. Moria után az UED által védett Korhal volt a célpont. A bolygó és a főváros, Augustgrad elfoglalása viszonylag könnyen ment. Ezzel együtt Mengsk „visszakap-

RASZAGAL



A Shakurasra élő dark templarok vezetője. A Brood Warban a kezdettől fogva Kerrigan irányítása alatt áll, hogy az erejét felhasználva elpusztíthassa az Overmindot. Kerrigan Raszagal révén ölheti meg a felázadó Aldarist, illetve kényszeríti Zeratult, hogy segítsen az Overmind megölésében. Hogy Raszagal ne legyen többé Kerrigan bábja, Zeratul inkább megöli őt.

ta” a hatalmat saját bolygója felett. A fertőzött Kerrigan, látva, hogy az UED-nek már csak a Charon vannak jelentős erői, elérkezettnek látta arra az időt, hogy saját szövetségesei ellen forduljon. Megadta egységeinek a parancsot Fenix és Mengsk csapatainak megtámadására. Bár az invázió váratlan volt a terranok és a protossok számára, meglepő semmiképp. A harcokban elesett Mengsk hű katonája, Edmund Duke és Raynor barátja, Fenix is, Artanis pedig megfogadta, hogy a sok ártatlanul lemészárolt protossért megöli Kerrigan. A Queen of Blades az egyértelmű győzelem után visszatért Tarsonisra, hogy kipihenje a megszárlás fáradalmait. Lazítás közben előkészítette következő tervét: az UED kezén lévő Overmind elpusztítása csak egy dark templar energiájával lehetséges, ezért elküldte Durant a Shakurasra, hogy elhozza neki régi barátját, Raszagalt. Durannak egy pusztító terrorakcióval ezt sikerült is teljesítenie. Kerrigan a Charra vitte a dark templarok vezetőjét, hogy se-

gítségével elpusztítsa az új Overmindot, de mielőtt még akcióba lendülhetett volna, Zeratul előtűnt az őrhajójával, és követelte Raszagal engedését. Kerrigan üzenet ajánlott: ha Zeratul segít neki megölni az Overmindot, elengedi Raszagalt. Zeratul belelent a dologba, és sikerrel teljesítette a feladatot. Amikor Kerrigan elé állt jussáért, az javasolta, hogy kérdezzék meg inkább Raszagalt arról, hogy ő mit akar. Zeratul megdöbbenésére a vezető nem akart szabadulni Kerrigantól. Ekkor vált világossá, hogy Aldaristnak mindvégig igaza volt: a Queen of Blades megfertőzte és az irányítása alá vonta Raszagalt, Zeratul gyorsan reagálva a helyzetre egy átjárót nyitott, és magához ragadva Raszagalt, Charra menekült, hogy ott egy biztonsági cellában megpróbálja meggyógyítani. Kerrigan utánuk küldte a csapatait. A zergék minden ellenállást könyörtelenül letörték, de mielőtt elérték volna a cellát és Raszagalt, a kétségbeesett Zeratul leszártta őt. Raszagal utolsó, már jőzan szavaival Zeratulra hajtotta népük irányítását. Kerrigan ez látva megállította

a támadást, és szabad utat adott az új vezetőnek, aki a támadás érte Shakurasra sietett. (Ha az előbbi küldetést 25 percen belül teljesítjük, akkor egy extra felvonásban a siető Zeratul zerg/protoss hibridekre bukkan egy holdon, akiket a titokzatos Samir Duran hozott létre, és akinek szavai szerint egy sokkal nagyobb hatalomnak dolgozik, mint Kerrigan.) A Char fölött ekkor három különböző flotta jelent meg. Az egyikből Arcturus Mengs üdvözölte gúnyosan Kerrigant, míg a másiból Artanis jött beteljesíteni bosszúját a halott protossokért. A harmadik flottából pedig nem kis meglepetésre DuGalle admirális „köszöntötte” Kerrigan. A csata elkerülhetetlen volt, de még a három flotta is kevés volt ahhoz, hogy legyőzzék Kerrigant. A megsemmisítő vereség után DuGalle megadta volna magát, de Kerrigan inkább a halálát akarta. Előbb egéruat adott a Föld felé visszavonuló UED hadseregnek, majd utánuk indította zergjeit. A megszállt DuGalle az irodájában öngyilkos lett, mielőtt még a zergék az egész flottát elpusztították volna. Artanis és Mengsk visszatértek saját bolygókra újjáépíteni azt. Raynor újra felvette a harcot a Dominion ellen, Zeratult pedig mostantól Duran, és annak titkos teremtménye foglalkoztatta leginkább.

ALDARIS



Az Aiurról érkezett protossok vezetője és a templar Artanis pártfogója és tanácsadója, aki hamar életét veszti a Brood Warban. Megérezve Raszagal „árulását”, lázadást szít ellene, de senki nem hisz neki. Mielőtt be tudná bizonyítani igazát, Kerrigan megöli.

Kiadványunk nem készíthetett volna el az Activision-Blizzard, a BSC Kft., a Starcraft2.hu, és a Starcraft.wikia.com segítségével nélkül. Köszönjük!

A STARCRAFT ÖRÖKSÉGE

A *StarCraft* ma már nemcsak mint egy népszerű játékra kell gondolni, ami például nemzeti sportnak számít Dél-Koreában. A *StarCraft* az évek során franchise-zá vált, és más szórakoztatási lehetőségekben is testet öltött. Mindenki vehet élethű karakterfigurákat, ajándéktárgyakat és egyéb csecsebecsét, ami beillik a „veddmegmertstarcraft” kategóriájába. De ha már átrágtuk magunkat a sztorin, most nézzünk azokra a tárgyakra, amelyek tovább gazdagítják az amúgy sem mindennapi történetet: a *StarCraft* könyvekre. Felsorolni is nehéz, hogy az évek során mennyi és hányféle kiadvány (önálló regények, könyvsorozatok, képregények, internetes regények, képeskönyvek, et cetera) született *StarCraft*-témában. Sajnos ezeknek csak töredéke jelent meg magyar kiadásban, ám ez nem jelenti azt, hogy kevés lenne a hazai *StarCraft*-irodalom: négy, az események háttereit részletesebben bemutató regény, illetve a *Ghost*-sorozat két regénye közül az egyik olvasható magyarul. A spoiler igénye nélkül ezek a következők:



STARCRAFT GHOST: NOVA

A regény zergék által még meg nem fertőzött Kerriganhez hasonló ghost lány, Nova életét dolgozza föl, aki a Confederacy bukása után Arcturus Mengsk legkiválóbb katonája lesz. Fantasztikus tulajdonságai, mint pszichotikus képessége, közelharcos technikája és csúcstechnológiájú eszközei révén bárhol és bármikor képes ölni, s mindezt a legnagyobb titokban.

STARCRAFT: TÜZIKERESZTSÉG

Danny Liberty újságíróként dolgozik, amikor a Confederacy-t támadás éri a zergék és a protossok részéről, plusz megjelenik a rebellis belső ellenség, Mengsk is. Az akciódús történetben Danny Liberty csatlakozik a felkelőkhöz, és maga is turbópáncélba bújjik, hogy a többiekkel együtt irtassa a zergéket.



STARCRAFT: ÁMOKFUTÁS

Ardo Melnyikov a protossok, zergék és a Confederacy közötti kegyetlen küzdelmekbe csöppen. Miután szeretteit megölték és otthonát elpusztították az idegen lények, a Confederacy katonájának áll. Küldetesei alatt azonban nemcsak a szörnyekkel kell megküzdenie, de múltjának kísértetei is le kell győznie.

STARCRAFT: A TEREMTŐK ÁRNYAI

A magára hagyott Bhekar Ro bolygón egy földrengés különleges tárgyat vet ki a földből. A helybeliek nem is sejtik, hogy a különös kincset a titokzatos ősi faj, a xel'nagák hagyták itt. A három viaskodó faj természetesen azonnal a tárgyért indul, hogy megszerezze azt, legyőzzék saját ellenségeiket.



STARCRAFT: A PENGŐK KIRÁLYNŐJE

Jim Raynor végleg szakít Mengskkel, amiért az sorsára hagyta szerelmét, Kerrigan az invázió alatt. Raynort ezután szaporodó rémálmok kezdik gyötörni, amikről később kiderül, hogy Kerrigantól kapott pszichikus üzenetek. Raynor elindul megmenteni kedvesét, de helyette egy gubót, és egy abból kikelő ismerős szörnyet talál.