

Das Universum wurde nicht geschaffen, um uns Menschen glücklich zu machen. Es ist äußerst menschenfeindlich, bibberbitterkalt und nahezu unermesslich groß. Auch die Orientierung in der Schwerelosigkeit ist nicht immer einfach, in gewisser Weise hat das Universum also Ähnlichkeit mit einem Besuch auf dem Münchner Oktoberfest. Homeworld ist da ganz anders.



Überdime



Um Ihnen einen Eindruck von den vielfältigen taktischen Möglichkeiten in *Homeworld* zu bieten, haben wir für Sie eine typische Mehrspielerpartie mit unterschiedlichen Strategien nachgestellt. Im Einzelspielerszenario müssen Sie sich natürlich auf ähnliche Strategien ihrer KI-Gegner vorbereiten.



Spieler 1 wählt die Taidan als Rasse aus und legt sich auf Fighter als Hauptstreitmacht fest, so daß er schon nach kurzer Zeit eine große Menge an Interceptoren und Bombern zur Verfügung hat.



Feuer frei! Zwei Destroyer lassen gerade ihre stärksten Argumente sprechen. Auf diesem Bild ist gut zu erkennen, wie viel Mühe sich Relic mit den Lichteffekten der Ionenkanonen gemacht hat.



Volltreffer! Dieser feindliche Taidan-Destroyer bekommt die volle Wucht unserer Ionenkanonen zu spüren. Einen konzentrierten Angriff mit diesen Waffen halten die wenigsten Schiffe lange aus.

nsioniert

Grund genug also, unsere empfindlichen Radioteleskope auf diesen neuen Stern am Echtzeitfirmament auszurichten und alle Horchposten zu bemannen. Die Geschichte von *Homeworld* beginnt irgendwo, irgendwann da draußen im Weltall. Durch einen technischen Defekt scannt ein Radarsatellit nicht wie geplant einen Asteroidengürtel, sondern den Planeten Kharak der Kushan. Unglaubliches wird entdeckt: 75 Meter unter dem Wüstensand findet man die Überreste einer uralten Stadt, die scheinbar um eine große

metallene Struktur angelegt wurde. So entdecken die Kushan Khar-Toba, die „Erste Stadt“. Das metallene Objekt hingegen entpuppt sich als ein uraltes Raumschiff, dessen Hyperspace-Triebwerke ein neues Zeitalter der Raumfahrt anbrechen lassen. Doch damit nicht genug, finden Forscher kurz darauf in einem ausgegrabenen Tempel den Guidestone, ein 3.000 Jahre altes, steinernes Relikt mit einer Karte der Galaxie. Auf dieser Karte ist ein Planet in der Mitte der Galaxie mit einem ganz besonderen Namen gekenn-

zeichnet: Hiigara – HOME. Die Kushan bündeln daraufhin all ihre wirtschaftlichen Ressourcen, um ein riesiges Mutterschiff zu bauen und damit wieder zur HOME-World zurückzukehren. Das Spiel beginnt kurz nach der Fertigstellung des Mutterschiffes, und Sie übernehmen die Verantwortung für die sichere Heimkehr der Kushan.

Sitzt, wackelt und hat Luft

Homeworld unterscheidet sich stark von anderen Vertretern des Echtzeitgenres. Zum einen sollten Sie sich darauf einstellen, daß es in *Homeworld* keine gewöhnliche Basis gibt, hinter deren Verteidigungsanlagen Sie sich verbarrikadieren können. Auch gibt es kein Terrain

im herkömmlichen Sinne, welches die Sichtlinie behindern könnte oder Ihnen Möglichkeiten zur Deckung oder Tarnung bietet. Aufgrund der 3D-Umgebung besteht jederzeit die Möglichkeit, aus allen Himmelsrichtungen anzugreifen. *Homeworld* ist daher ein sehr offensives Spiel mit einer Vielzahl an unterschiedlichen Taktiken und Strategien. Wenn Sie jetzt allerdings glauben, daß Sie sich gewaltig umstellen müssen, um sich zurechtzufinden, dann liegen Sie glücklicherweise falsch. Die Einsteiger-Tutorials sind eine gute Hilfe, um

Fakten

- 30 verschiedene Raumschiffe
- 4 verschiedene Schiffsklassen
- „Echte“ 3D-Umgebung
- 5 Mehrspielermodi
- Formationen für Raumschiffe

So spielt sich Homeworld



Spieler 2 wählt die Kushan und setzt auf große, schwer bewaffnete Schiffe. Statt Masse mit versucht er es mit Klasse und baut nur wenige Schiffe, die aber umso schlagkräftiger sind.



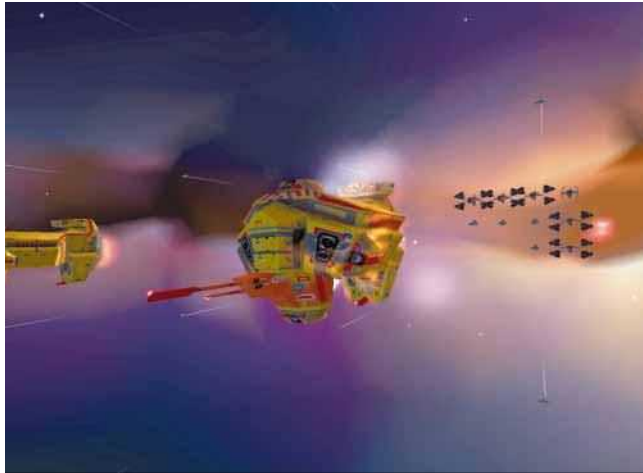
Es kommt zur ersten Begegnung der beiden unterschiedlichen Flotten. Während die Fighter erbittert auf die großen Schiffe feuern, bewegen diese sich weiter stur auf das gegnerische Mutterschiff zu.



Die Schlacht hat ihren Höhepunkt erreicht. Während Spieler 1 noch Frigates zur Unterstützung seiner Fighter gebaut hat, setzt Spieler 2 alles auf eine Karte und versucht, das Mutterschiff zu vernichten.



Geschafft! Zwar haben nur die Hälfte der Kushan Capital Ships den Angriff überlebt, aber dennoch hat sich die Konzentration auf große Schiffe als der Schlüssel zum Sieg erwiesen.



Die Falle schnappt zu! Unsere zusammengekaperte Flotte vernichtet gleich die beiden ahnungslosen Assault Frigates.

schnell und sicher in der dreidimensionalen Umgebung klarzukommen. Sämtliche Aspekte des Spiels wie Navigation, Handhabung der Maus und Tastatur, Produktion und Forschung werden Ihnen vorbildlich erklärt. Gerade mit Maus und Tastatur werden Sie so gut wie keine Probleme haben und sich schon nach ein paar Minuten an die praktische Steuerung gewöhnen. Hinzu kommen weitere Einsteiger-Tutorials, mit denen Sie die Identifizierung und Aus-

wahl von Einheiten in einer Formation, die Zusammenstellung von einzelnen Schiffen zu größeren Gruppen und natürlich den Kampf üben können. Schon nach kurzer Zeit haben Sie die Einstiegs-Hürden erfolgreich gemeistert und sind bereit für die erste Mission.

Opulente Optik und Akustik

Homeworld ist ein optischer Augenschmaus, der nicht nur Grafik-Feinschmecker überzeugen dürfte. Das Spiel zwi-

PRÜFSTAND

Homeworld

Leistungsmerkmale

Sie sollten einen schnellen Prozessor besitzen, denn *Homeworld* ist stark CPU-lastig. Natürlich brauchen Sie für höhere Auflösungen und Farbtiefen auch eine entsprechend leistungsfähige Grafikkarte. Bei allzuviel Betrieb und hoher Auflösung/Farbtiefe (1.280x1.024, 32 Bit) auf dem Monitor sank die Bildwiederholrate selbst auf einem PIII 500 manchmal weit unter zehn Bilder pro Sekunde, was den ansonsten tadellosen optischen Eindruck etwas schmälerte.

Bildauflösung 800x600

	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 15%;"> <p>nicht spielbar</p> <p>optimal spielbar</p> <p>gut spielbar</p> <p>noch spielbar</p> <p>kaum spielbar</p> </div> <div style="width: 85%;"> <p>KG-2 400/64</p> <p>PII 300/64</p> <p>Celeron 400/128</p> <p>PIII 500/128</p> </div> </div>
Voodoo2	
Voodoo3 3000	
TNT	
TNT2 Ultra	
Rage Fury 128	
G 400	

Bildauflösung 1024x768

	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 15%;"> <p>nicht spielbar</p> <p>optimal spielbar</p> <p>gut spielbar</p> <p>noch spielbar</p> <p>kaum spielbar</p> </div> <div style="width: 85%;"> <p>KG-2 400/64</p> <p>PII 300/64</p> <p>Celeron 400/128</p> <p>PIII 500/128</p> </div> </div>
Voodoo2	nicht unterstützt
Voodoo3 3000	
TNT	
TNT2 Ultra	
Rage Fury 128	
G 400	

Pro & contra

- Effektgeladene und brillante Grafik
- Dreidimensionale Umgebung
- Schöne Raumschiffdesigns
- Funktionierende Formationen
- Viele taktische und strategische Variationen
- Atmosphärisch dichte Einzelspielerkampagne
- Abwechslungsreiche Einzelspielermissionen
- Lange Spielzeit
- Übertoller Mehrspielermodus
- ➖ Erfahrungsstufen fehlen
- ➖ Nur zwei Rassen, eine Einzelspielerstory für beide
- ➖ Bei guter Grafikqualität sehr performancehungrig
- ➖ Individuelle Sounds für Fighterpiloten fehlen

Installation

Homeworld benötigt min. 130 MB Festplattenspeicher. Aus Performancegründen sollten Sie sich aber die Maximalinstallation mit 350 MB gönnen.

Sound & Musik

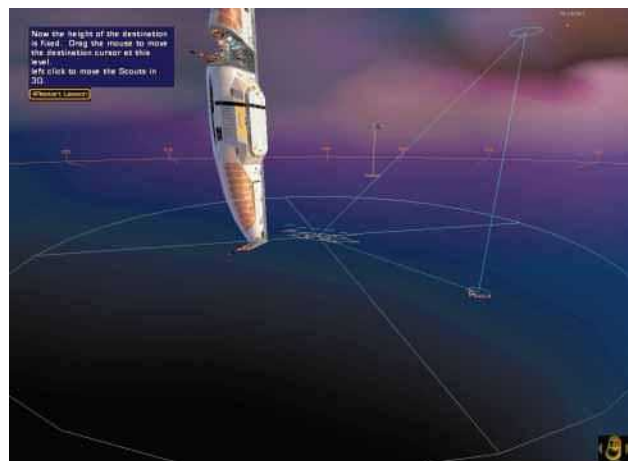
Alle Waffen- und Triebwerkgeräusche sind dynamisch. Je näher Sie also auf ein vorbeifliegendes Objekt oder in eine Schlacht hineinzoomen, desto lauter werden die Geräusche. Im Hintergrund wabert währenddessen je nach Level eine recht atmosphärische Begleitmusik, die nur selten die Aufmerksamkeit des Spielers weckt. Die beiden englischsprachigen Sprecher überzeugten uns dagegen auf ganzer Linie, eine komplette Lokalisation des Spiels ist laut Havas Interactive geplant.

Grafik

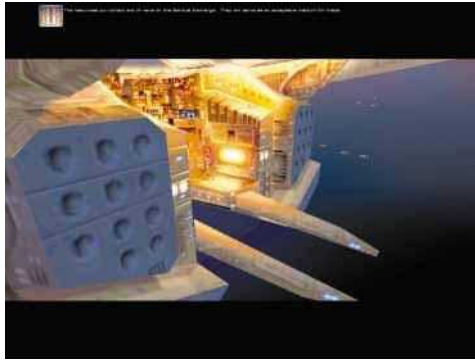
Homeworld bietet eine imposante Grafik und viele Details, die in der Hitze des Gefechtes gar nicht auffallen. In Ihrem Rechner sollte auf jeden Fall eine 3D-Beschleunigerkarte der neuen Generation schlummern, um das Spiel mit 32 Bit Farbtiefe und einer hohen Auflösung genießen zu können. Transparente Licht- und Explosionseffekte und detaillierte Texturen unterstreichen die schöne Atmosphäre des Spiels.

Steuerung

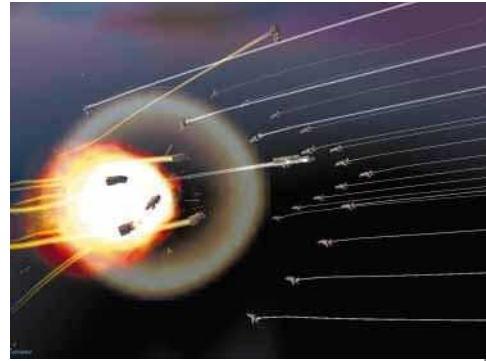
Die Koordination und Organisation Ihrer Einheiten in der 3D-Umgebung ist leicht zu erlernen und geht Ihnen schon nach kurzer Zeit ins Blut über. Anhand der simplen und einfachen Tutorials werden Sie sich später schnell im Spiel zurechtfinden können.



schen grellem Sonnenlicht und der Schwärze des Weltalls auf den Texturen der Raumschiffe und die imposanten Explosionen erinnern an *Babylon 5* und andere SciFi-Operetten. Oft lehnt man sich zurück und staunt über das, was sich gerade vor einem auf dem Bildschirm abspielt. Neben den wirklich gelungen Schiffdesigns der beiden Rassen ist die Liebe zum Detail ein weiterer Pluspunkt. Da drehen sich gewaltige Geschütztürme und erzittern unter den Rückschlägen ihrer Kanonen, Ionenstrahlen brennen sich züngelnd durch das Schlachtgetümmel, und kleine Fighter weichen geschickt dem Abwehrfeuer der Verteidiger aus, ohne dabei die Formation aufzulösen. Große Schiffe brechen unter der Wucht von Raketen- und Geschützfeuer seitlich weg, winzige Defender fahren ihre Geschütze aus noch winzigeren Luken aus, und Fighter verglühen in gleißenden, mehrstufigen Explosionen. Es ist fast unmöglich, alle Details aufzuzählen, die Relic Entertainment in *Homeworld* eingebaut hat. Das Gefühl, sich in einem Mikrokosmos zu befinden und dabei nicht ein Spiel zu sehen, sondern eine lebendige Miniaturwelt, kommt zu jedem Zeitpunkt glaubhaft rüber. Akustisch überzeugt *Homeworld* durch eine Vielfalt an Soundeffekten. Krachende Explosionen, un-



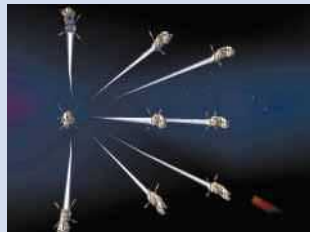
Sie treffen in *Homeworld* auf verschiedene Rassen, die Ihnen glücklicherweise nicht alle feindlich gesinnt sind. Mit den Bentusi (hier im Bild) können Sie regen Technologiehandel treiben.



Unsere Interceptorstaffel bahnt sich gerade den Weg durch eine Handvoll angreifender Missile Corvettes. Die erste Corvette verglüht schon in einem grellen Feuerball.

Formschönheiten

Homeworld kann als eines der wenigen Echtzeitstrategiespiele mit funktionierenden Gefechtsformationen für Ihre Einheiten auftrumpfen. Wir geben Ihnen hier einen kleinen Überblick, um in der Hitze des Gefechts die richtige Wahl zu treffen.



Wall-Formation (F9): Die Wall-Formation ist ideal für Capital Ships, da sich die Schiffe in dieser Anordnung nicht aus Versehen unter Feuer nehmen können und so ihre ganze Feuerkraft auf ein Ziel richten.
 + Hohe Konzentration an Schiffen, brachiale Feuerkraft.
 - Schiffe in Wall-Formation sind besonders leicht von allen Seiten zu treffen.



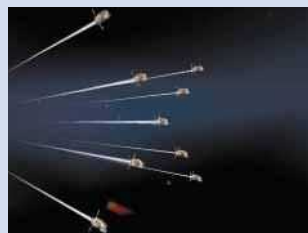
Sphere-Formation (F10): Die Sphere-Formation ist besonders nützlich, wenn Sie ein Schiff gegen Angriffe aus allen Richtungen abschirmen möchten.
 + Ideal zum Verteidigen einzelner Schiffe gegen Angriffe aus allen Richtungen, auch für Angriffe geeignet.
 - Die Komplexität der Sphere-Formation läßt kaum Ausweichmanöver zu.



Delta Formation (F5): eine „zweidimensionale“ Parade-Formation, die sich hauptsächlich für die Navigation von Punkt A nach Punkt B eignet.
 + Leicht zu handhaben, gute Übersicht.
 - Geringe Feuerkonzentration, vielen Schiffen unflexibel, Schiffe an den Ausläufern der Formation sind leicht zu vernichten, äußerst verwundbar durch Angriffe von oben/unten.



Broad-Formation (F6): ähnlich wie die Delta-Formation. Gerade noch akzeptabel, wenn Sie kleinere Gruppen von Capital Ships auf breiter Front in das Gefecht werfen möchten. Tip: Mischen Sie möglichst verschiedene Schiffsgруппierungen mit unterschiedlichen Formationen zu einem tödlichen Cocktail.
 + Siehe Delta
 - Siehe Delta.



X-Formation (F7): eine exzellente Angriffsformation.
 + Gute Feuerkonzentration, ideal im Zusammenspiel mit Defense Field Frigates & Defense Fighter, überlappende Feuer- und Verteidigungsbereiche.
 - Hohe Dichte der Formation macht Fighter anfällig für Abwehrfeuer schwerfälliger Geschütztürme, denen Sie sonst ausgewichen wären.

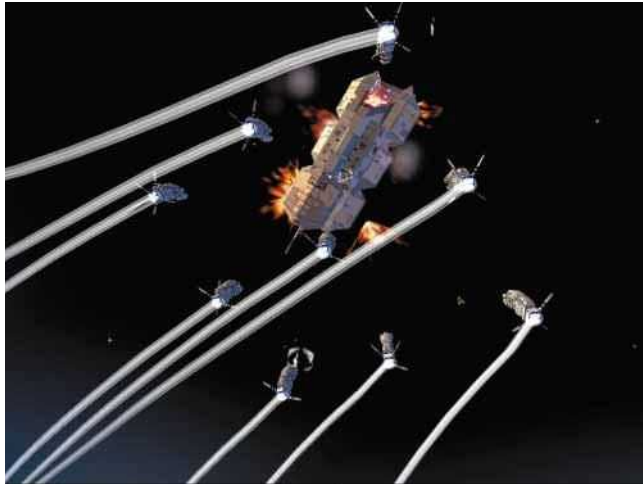


Claw-Formation (F8): DIE Formation für Fighter-Staffeln bis max. 30 Fightern. Bei mehr Schiffen wird die Formation unübersichtlich und verliert an Durchschlagskraft.
 + Tödlich gegen einzelne Ziele, Schiffe sind schwer zu treffen.
 - Bei mehr als 30 Schiffen unübersichtlich und kaum Feuerkonzentration möglich, ein wenig unübersichtlich.

Auf der Cover-CD

Homeworld.jpg

Wir haben für Sie ein kleines Paket mit zwei Screensavern und zwei Desktop-Motiven sowie einem Unit-Viewer plus 27 Schiffen auf die CD gepackt. Die Einheiten können Sie mit dem Unit-Viewer von allen Seiten in Augenschein nehmen, die Schiffe werden mit der Grafikkarte des Spiels angezeigt. Dazu bekommen Sie Infos über die technischen Daten, detaillierte Auskünfte über die Einsatzmöglichkeiten sowie die Entstehungsgeschichte des Schiffs.



Neun Corvetten attackieren einen schon brennenden Carrier in einer Wall-Formation. Frontalangriffe sind meistens wenig erfolgversprechend, daher greifen wir von unten an.

heilvoll dröhnende Triebwerkgeräusche, die pathetische Hintergrundmusik (beispielsweise das auch aus *Platoon* bekannte Adagio for strings) und die Stimmen der Erzähler in den Zwischensequenzen tun ein übriges, um für einen dicken Atmosphärebonus zu sorgen. Im Abspann erklingt sogar ein eigens komponierter Song der Gruppe Yes. Die

Zwischensequenzen werden mit der Grafikkengine in einem Letter-Box-Modus dargestellt, während die Geschichte nach einer Mission mit kommentierten Bildersequenzen weitererzählt wird. Die gute Story verdichtet sich im Laufe des Spiels durch Intrigen, Bündnisse und seltsame Ereignisse immer mehr und endet – soviel sei verraten – in einer fi-

nalen Schlacht um Hiigara, die ehemalige Heimatwelt der Kushans.

Spaß-Fesseln

Homeworld ist einzigartig. *Homeworld* bringt Spaß. *Homeworld* macht süchtig. Das bestätigen die letzten Feldtests im Redaktions- als auch im Bekanntenkreis. Sobald sich eine Testperson an die Steuerung und die dreidimensionale Umgebung gewöhnt hatte (üblich waren etwa 20 Minuten), war sie die nächsten Stunden nicht mehr ansprechbar. Fans von SciFi-Abenteuern wie *Babylon 5* oder *Star Wars* werden ihre helle Freude an den wunderbaren, fein detaillierten Raumschiffen haben. Auch die Menge an unterschiedlichen Schiffstypen und die damit verbundenen Möglichkeiten sind mehr als ausreichend. Die gute und dichte Atmosphäre des Einzelspielermodus und die wirklich gelungene Mehrspieleroption mit verschiedenen Spielmodi sorgen auf längere Zeit für anhaltenden Spielspaß. Bei so viel Licht gibt es nur wenig Un erfreuliches zu berichten. Etwas bedauerlich ist die Entscheidung von Relic Entertainment, dem Spiel zwar zwei spielbare Rassen auf den Weg zu geben, aber keine unterschiedlichen Storyabläufe. Ob Sie sich für die Kushan oder Taidan entscheiden, spielt keine (Story-) Rolle, denn bis auf

andere Schiffdesigns und ganze zwei unterschiedliche Schiffe pro Seite bleibt der Verlauf der Hintergrundgeschichte gleich. Bei sechzehn Einzelspielermissionen und somit ungefähr 40 Stunden Spielzeit fällt das allerdings nicht sonderlich ins Gewicht – andere Vertreter des Genres haben mit mehr Rassen deutlich weniger Spielzeit zu bieten. Hinzu kommt, daß man trotz offensichtlicher Ausrichtung auf den Mehrspielerbereich sehr abwechslungsreiche Missionen für den einsamen Einzelspieler entworfen hat, die durch plötzliche Ereignisse und überraschende Wendungen nie langweilig werden.

Vergleich *Homeworld* setzt Maßstäbe in puncto Innovation, Grafik und Detailreichtum. Auch die Ausgewogenheit im Mehrspielerbereich und die vielen taktischen und strategischen Möglichkeiten setzen *Homeworld* zusammen mit *Age of Kings* an die Spitze des Genres. Sollte *Earth 2150* unsere Erwartungen erfüllen, bilden diese drei das neue Echtzeit-Triumvirat (stand zum Layout-Zeitpunkt des Artikels noch nicht fest).

Age of Kings	91%
Homeworld	90%
StarCraft	87%
Age of Empires	87%
C&C3 Tiberian Sun	86%

Kommentar



Alexander Gelthenpoth

Die geniale Optik und die innovative Spielidee konnten mich von Anfang an überzeugen, aber bei der Steuerung im dreidimensionalen Raum hatte ich doch arge Bedenken. Zu Unrecht, wie sich glücklicherweise herausstellte, denn nach kurzer Eingewöhnungsphase beherrscht man die geschickt gelöste Steuerung im Schlaf und lernt die gigantischen strategischen Möglichkeiten des Spiels zu nutzen. Die steile Lernkurve und der angemessene Schwierigkeitsgrad sorgen schon im Einzelspielermodus für enorme Motivation. *Homeworld* ist für Sie genau richtig, wenn Sie von den ganzen herkömmlichen Echtzeitstrategiespielen die Nase voll haben, sich aber nicht komplett auf ein anderes Genre umstellen wollen.

Kommentar

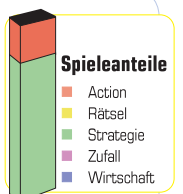


Dirk Gooding

Homeworld ist für mich das beste Echtzeitstrategiespiel in unserem Sonnensystem. Basta! Wenn man Spielspaß mit einem analogen Meßgerät ermitteln könnte, käme das Ergebnis wohl einer Begräbnis der Nadel gleich. Vielleicht liegt es an meiner Begeisterung für *Star Wars* und Konsorten, die mich nächtelang vor den Monitor fesselte. Selbst elementare körperliche Bedürfnisse wie Essen und Schlafen waren nebensächlich, wenn es darum ging, meine kleine Flotte sicher durch einen Level zu lenken. Nachdem ich *Homeworld* nun dreimal durchgespielt habe, kann ich nur hoffen, daß Relic alsbald eine Missiondisk in Arbeit gibt – ich will mehr!

Homeworld

Mindestens:	P 166, 32 MB, Win9x
Sinnvoll:	PII 350, 64 MB, 3D-Grafikkarte
Grafik:	D3D, OpenGL, Glide, Software
Sound/Musik:	Direct-Sound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	8 Sp. LAN/Internet, 1 Sp. pro CD
CD/HD:	680 MB/130-38 OMB
Handbuch/Sprache:	Deutsch



Preis:	ca. DM 90,-	Genre:	Echtzeitstrategie
Hersteller:	Sierra	Testversion:	Verkaufsversion
Veröffentlichung:	Oktober 1999	Steuerung:	Sehr gut
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren	Feedback:	Nein

» Kein Spiel simuliert große SciFi-Schlachten so lebendig «

Grafik:	92%
Sound:	86%
Mehrspieler:	92%
Einzelspieler:	90%