



Homeworld
**Spiel
 ohne
 Grenzen**

Homeworld ist der gewagte Versuch, Echtzeitstrategiespiele vom Boden zu lösen und flotte 3D-Grafik anstatt liebgewonnener Isometrie-Perspektiven zu benutzen. Sah es zuerst danach aus, als würde man sich womöglich zu sehr auf optisches Blendwerk verlassen, war beim Test schnell klar, daß Homeworld nicht nur grafisch neue Maßstäbe setzt.

Dutzende von kleinen Raumschiffen umschwärmen eine träge Fregatte, feuern Hunderte von Lasergeschossen wie Nadelstiche auf das Opfer. Die Zerstörung des gigantischen Gegners scheint zum Greifen nah, da erteilt das Geschwader der verzweifelte Hilferuf des Mutterschiffs: Die Fre-

gatte war nur ein Ablenkungsmanöver, und der Gegner zieht gerade drei mächtige Zerstörer um das Herzstück Ihrer Flotte zusammen. Können Sie Ihre Jagdstaffel schnell genug abziehen, um dem bedrohten Mutterschiff zu helfen? *Homeworld* versetzt Sie mitten hinein in grandiose Weltraumschlach-

ten, in denen Sie Feldherr und Regisseur in einem sind. Sie bauen Einheiten, sammeln Rohstoffe und koordinieren Angriffspläne, doch dürfen Sie gleichzeitig dank der frei beweglichen Kamera die Schlachten ins rechte Licht rücken, so wie weiland George Lucas seinen *Krieg der Sterne*. Die phantastische 3D-

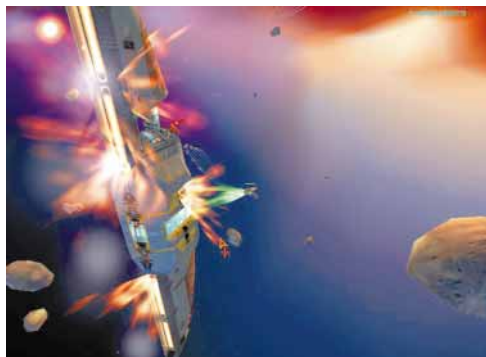
Grafik von Sierras *Homeworld*, die tollen Spezialeffekte und detaillierten Schiffe sind ein optischer Leckerbissen, der seinesgleichen sucht. Das eigentliche Spiel steht dem in nichts nach, denn das Entwicklungsteam Relic hat es geschafft, so abwechslungsreiche Missionen zu basteln, daß diese sogar ausreichen, die Hintergrundgeschichte zu erzählen.

Homeworld Galactica?

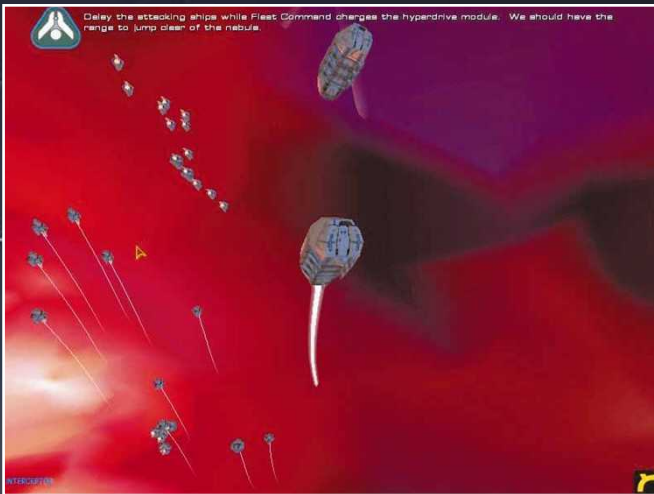
Erinnern Sie sich noch an *Kampfstern Galactica*? Commander Adama und seine Piloten hatten in dieser Fernsehserie (mit Kino-Ablegern) die Aufgabe, den einstigen Heimatplaneten Erde zu finden und vor den bösen Cylonen zu erreichen. In *Homeworld* stehen Ihnen zwei Völker zur Auswahl (Taiidan und Kushan), die jeweils in ihrer Kampagne entdecken, daß sie eigentlich von einer ganz anderen Welt stammen und mit einem gigantischen Mutterschiff aufbrechen, diese zu suchen. Dummerweise verstoßen sie mit dem Bau eines Hyperantriebs gegen ein jahrtausende altes Abkommen und



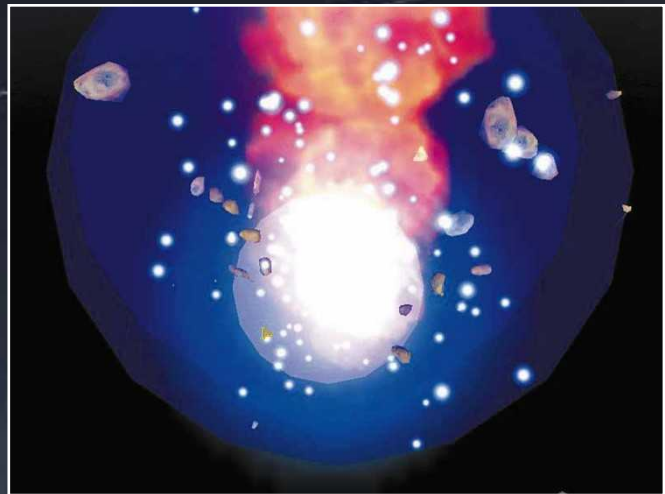
Das Mutterschiff ist nicht bewaffnet und muß unter allen Umständen geschützt werden. Hier können Ihre Jäger auch auftanken und repariert werden.



Gerät das Mutterschiff in arge Bedrängnis, kann man es mit Reparaturschiffen mühsam wieder aufpäppeln. Falls der Gegner Ihnen lange genug Zeit läßt ...



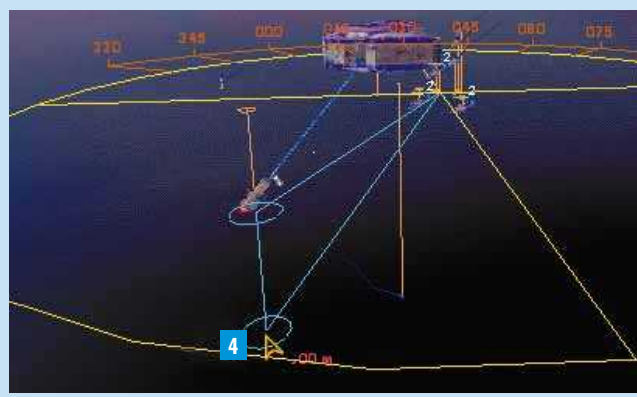
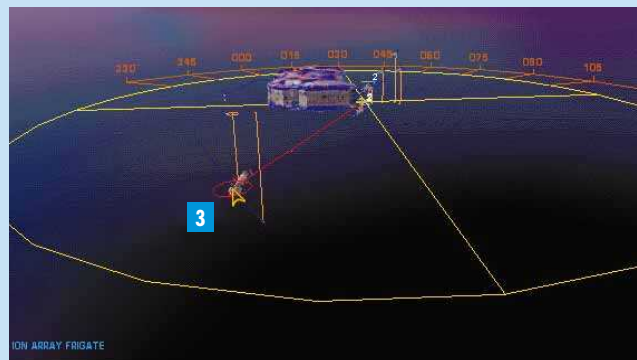
Wie wütende Hornissenschwärme hängen sich die Gegner an Ihre Einheiten. Nur mit dem richtigen Mix von Raumschiffentypen werden Sie Herr der Lage.



Die Zerstörung eines gegnerischen Großkampfschiffes belohnt Sie mit einer farbenprächtigen Explosion. Schade, daß es keinen Replay-Modus gibt.

DIE NAVIGATION

So einfach ist das Navigieren: Diese drei Fregatten **1** sollen den Gegner **2** attackieren. Um näher an den Angreifer zu gelangen, stellen Sie den Blickwinkel so, daß Sie ihn gut sehen können. **3** Dann drücken Sie „M“ und bewegen den Zielkreis über die Position des Gegners. **4** Abschließend drücken Sie „Umschalten“ und justieren die Höhe – und Ihre Staffel greift an.



werden fortan erbittert gejagt. Die Hintergrundgeschichte sowie der Missionsverlauf sind übrigens für beide Völker exakt gleich; einzig jeweils zwei Einheiten sind unterschiedlich. Die Raumschiffe unterscheiden sich nur im Aussehen, besitzen aber die gleichen Fähigkeiten. Die Geschichte wird zwischen den Missionen anhand seltsamer Videosequenzen erzählt, die in Schwarz-weiß gehalten sind und weder technisch noch künstlerisch heutigen Ansprüchen genügen. Glücklicherweise erfahren Sie während eines Einsatzes mehr über die Geschichte. Die Missionen sind enorm abwechslungsreich und komplex, denn nur selten läuft es auf das Zerstören einer gegnerischen Flotte hinaus, und selbst dann sorgen Nebenaufträge für Abwechslung. Oft müssen Sie sich gegen eine Übermacht wehren, Zivilisten retten oder Technologien stehlen.

Simple Steuerung

Wenn Sie *Homeworld* das erste Mal sehen, dürfte Ihnen unklar sein, wie um Himmels willen man bloß seine Einheiten steuern und gle-

ichzeitig den Überblick behalten soll. Doch das Relic-Team hat sich speziell bei der Bedienung viel Mühe gegeben. Die generelle Steuerung erklären wir Ihnen im nebenstehenden Kasten ausführlich;

IM VERGLEICH

- Homeworld
- Alpha Centauri
- Star Wars: Rebellion
- Star Trek: BotE

Homeworld ist bislang einzigartig, und das nicht nur wegen der tollen 3D-Grafik. Das spannende Missionsdesign, in das die Story eingebunden ist, ist den meisten Konkurrenten Lichtjahre voraus. *Alpha Centauri* ist wesentlich komplexer und weniger actionlastig, *Rebellion* dagegen läßt trotz *Star Wars*-Ambiente an Spritzigkeit und Flair missen. *Birth of the Federation* kann eigentlich nur die zugstarke *Star Trek*-Lizenz vorweisen, ansonsten provoziert es Gähn-Attacken.

- Referenzklasse
- Oberklasse
- Gehobene Mittelklasse
- Mittelklasse
- Unterklasse



Aus der Nähe betrachtet ist zu erkennen, daß sich die Geschütztürme dieser Korvette unabhängig voneinander bewegen lassen.



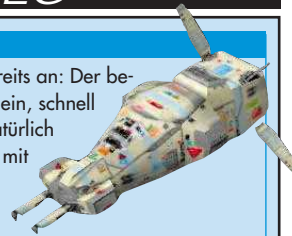
George Lucas könnte es nicht besser. Sierras *Homeworld* versetzt Sie in die Mitte epischer Weltraumschlachten.

DER SCHLÜSSEL ZUM ERFOLG

Ganz egal, ob Sie gegen den Computer oder menschliche Mitspieler antreten: Wenn Sie nicht wissen, wie Sie Ihre Truppen richtig einsetzen, werden Sie weder einzelne Schlachten überleben, noch die Heimatwelt finden. Der Schlüssel zum Erfolg in *Homeworld* ist, verschiedene Einheiten zu ausgewogenen Stoßtrupps zu kombinieren und gleichzeitig zu wissen, was man mit welchen Raumschiffen angreift und verteidigt. Einige der Schiffe und Spezialfunktionen stehen Ihnen übrigens erst zur Verfügung, wenn Sie die entsprechenden Technologien erforscht haben. Unser kleiner Auszug aus den rund 30 verschiedenen Einheiten im Spiel zeigt Ihnen die grundsätzlichen Möglichkeiten:

Taiidan Scout Fighter

Der Name deutet es bereits an: Der bewaffnete Aufklärer ist klein, schnell und vor allem billig. Natürlich bietet es sich daher an, mit diesem kleinen Flitzer unbekannte Gebiete zu erforschen, da es Sie nicht hart trifft, wenn er entdeckt und vernichtet wird.



Masse:40 Tonnen
Spezialfunktion:Nachbrenner

Kushan Ion Cannon Frigate

Auch wenn sie wie eine überdimensionierte Nähmaschine aussieht, ist die Ionenkanonen-Fregatte eine echte Kampfmaschine. Diese Fregatten sind teuer, aber sie sind es auch wert. Stellen Sie eine Gruppe aus zwei oder besser drei dieser technischen Wunderwerke zusammen, beordern eine Staffel Abfangjäger zu ihrem Schutz ab und zerlegen dann in Ruhe angreifende Großkampfschiffe.



Masse:57.000 Tonnen
Spezialfunktion:Keine

Taiidan Light Corvette

Die Leichte Korvette besitzt einen massives Kraftwerk sowie schwere Panzerung und ist daher eines der langsamsten Schiffe. Allerdings besitzt sie einen mächtigen, drehbaren Geschützturm, der sogar die schnellsten Gegner erfassen kann. Dadurch eignet sich die Leichte Korvette hervorragend, um das träge Mutterschiff gegen Attacken zu verteidigen.



Masse:400 Tonnen
Spezialfunktion:Keine

Kushan Cloaked Fighter

Der Tarnkappenjäger steht nur den Kushan zur Verfügung und kann sich – wie der Name schon sagt – unsichtbar machen, um dadurch hervorragende Hinterhalte zu legen oder gegnerisches Gebiet aufzuklären. Der Nachteil ist, daß der Jäger sich enttarnen muß, um feuern zu können, was ihn relativ verwundbar macht.



Masse:40 Tonnen
Spezialfunktion:Tarnkappe

Taiidan Assault Frigate

Die Sturmfrigate ist ein echter Allrounder unter den größeren Raumschiffen. Sie besitzt vier große Geschütze sowie zwei Abschubvorrichtungen für Plasmabomben. Die Geschütze sind zwar zu langsam für kleine und schnelle Jäger, eignen sich aber hervorragend gegen Korvetten und andere Großraumschiffe.



Masse:45.000 Tonnen
Spezialfunktion:Keine

Kushan Interceptor

Die Abfangjäger sind langsamer als die Scouts, besitzen aber viel stärkere Geschütze. Somit eignen sie sich sehr gut gegen feindliche Jäger und gegen größere Schiffe, wenn man sie in ausreichender Zahl einsetzt.



Masse:60 Tonnen
Spezialfunktion:Keine

Taiidan Defense Fighter

Dieses Spezialraumschiff besitzen nur die Taiidan. Es greift zwar nicht die gegnerischen Schiffe selbst an, aber vernichtet deren verschossene Raketen. Dadurch ist es ein hervorragender Schutz für andere Einheiten, wenn man darauf achtet, den Defensivjäger durch entsprechenden Geleitschutz zu sichern.



Masse:75 Tonnen
Spezialfunktion:Keine

grundsätzlich gilt, daß mit der Maus und wenigen Tasten alle Manöver schnell zu erledigen sind. Egal, ob Sie eine Staffel formieren, einen Sammler schützen oder eine entlegene Ecke des Raumsektors aufklären wollen – nach dem Absolvieren des vorbildlichen Tutorials ist das kein Problem mehr. Im Prinzip läßt sich *Homeworld* trotz der 3D-Grafik so leicht bedienen wie andere Strategiespiele. Auch die grundsätzlichen Aufgaben erscheinen vertraut. Sie schicken einen Sammler los, der Asteroiden oder Gaswolken in Rohstoffe umwandelt, forschen nach besseren Technologien und bauen Ihre Flotte auf. Das Vorhaben, gleich in den ersten Missionen Dutzende von Kampfschiffen zu bauen und damit den Gegner zu überrennen, ist von vornherein zum Scheitern verurteilt. Zum einen gibt es gar nicht genug Rohstoffe, zum anderen sorgen die vielen, von den Designern sorgsam ausgearbeiteten Ereignisse in jeder Mission dafür, daß Sie ganz andere Sorgen haben. Da Sie fast immer mit arg knappen Rohstoffen auskommen müssen, ist es besonders wichtig, die richtige Taktik im Kampf zu wählen. Um sich spätere Missionen zu erleichtern, sollten Sie Ihre Einheiten



Ist ein Angriff ausgetüftelt, dürfen Sie für ein paar Momente in Ruhe zusehen.

DIE GRAFIK

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 800X600

CPU (MHz)	Pentium II/233			Pentium II/333			Pentium II/500		
RAM	32	64	128	32	64	128	64	128	256
Voodoo1 ^{*1}	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Voodoo Banshee ^{*1}	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Voodoo3 ^{*1}	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Rage 128 ^{*2}	■	■	■	■	■	■	■	■	■
TNT ^{*2}	■	■	■	■	■	■	■	■	■
TNT2 Ultra ^{*2}	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Software	■	■	■	■	■	■	■	■	■

*1 Unterstützung über Glide v3.0
 *2 Unterstützung über Direct3D

■ Unspielbar
 ■ Spielbar
 ■ Flüssig
 ■ Geht nicht

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 1.024X768

CPU (MHz)	Pentium II/233			Pentium II/333			Pentium II/500		
RAM	32	64	128	32	64	128	64	128	256
Voodoo1 ^{*1}	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Voodoo Banshee ^{*1}	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Voodoo3 ^{*1}	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Rage 128 ^{*2}	■	■	■	■	■	■	■	■	■
TNT ^{*2}	■	■	■	■	■	■	■	■	■
TNT2 Ultra ^{*2}	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Software	■	■	■	■	■	■	■	■	■

*1 Unterstützung über Glide v3.0
 *2 Unterstützung über Direct3D

■ Unspielbar
 ■ Spielbar
 ■ Flüssig
 ■ Geht nicht

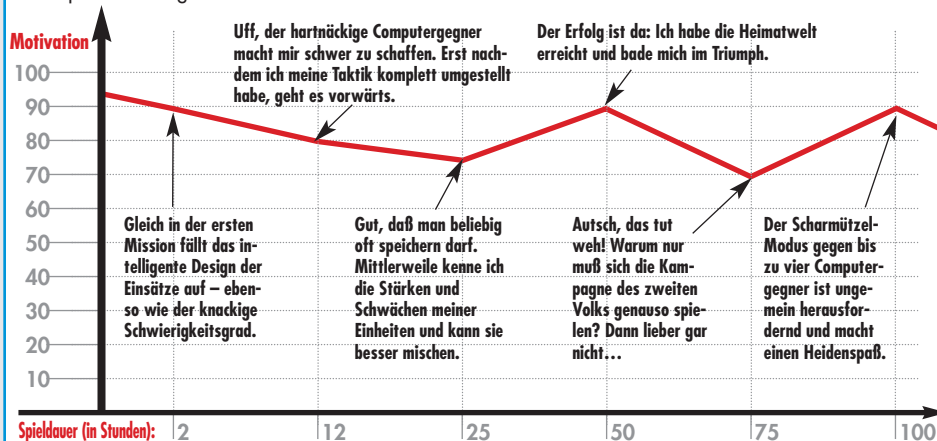
TUNING

Homeworld bringt Ihren PC an die Grenzen seiner Leistungsfähigkeit, egal welchen Rechner Sie besitzen. Falls Sie über unsere Performanceangaben überrascht sind, sollten Sie beachten, unter welchen Voraussetzungen wir die Ergebnisse ermitteln. Wir verwenden generell die maximal möglichen Einstellungen der Spiele. So kann man Homeworld selbstverständlich auch auf langsameren Rechnern spielen, sofern man Details abschaltet. Die verwendete Grafikkarte spielt bei Homeworld eine untergeordnete Rolle, da die Unmengen an Polygonen vom Prozessor berechnet werden müssen. Wir haben eine große Flotte aufgebaut, bei der alle Schiffe im Raum waren und nicht in den Hangars. Diese Situation wird nicht häufig im Spiel vorkommen, aber sie ist im Geplänkel gegen den Rechner möglich. Des Weiteren haben wir festgestellt, daß die Mehrspieler-Performance viel besser ist als im Singleplayer. Es gilt: Ab einem Pentium II 333 MHz mit 128 MB RAM ist Homeworld gut spielbar, wenn auch nicht mit allen Details.

le, da die Unmengen an Polygonen vom Prozessor berechnet werden müssen. Wir haben eine große Flotte aufgebaut, bei der alle Schiffe im Raum waren und nicht in den Hangars. Diese Situation wird nicht häufig im Spiel vorkommen, aber sie ist im Geplänkel gegen den Rechner möglich. Des Weiteren haben wir festgestellt, daß die Mehrspieler-Performance viel besser ist als im Singleplayer. Es gilt: Ab einem Pentium II 333 MHz mit 128 MB RAM ist Homeworld gut spielbar, wenn auch nicht mit allen Details.

DIE MOTIVATIONSKURVE

Motiviert durch die spannende Geschichte spielt man den Singleplayermodus mit Begeisterung. Da die Kampagne des zweiten Volkes absolut identisch ist, wird ein zweites Durchspielen eher unwahrscheinlich. Gut, daß es den Mehrspielermodus gibt.



nicht sinnlos verheizen, denn Sie nehmen alle Schiffe in die nächste Etappe mit.



Obwohl dieses Bild an den Biologieunterricht erinnert, zeigt es doch eine Schlacht.

Wenn Sie wie der Autor dieser Zeilen gleich in der ersten Schlacht wahllos ein paar ver-



Die optisch eindrucksvolle Ionenkanone ist eine der stärksten Waffen im Spiel.

schiedene Einheiten bauen, diese schnurstracks auf den anrückenden Gegner hetzen und Formationen oder Taktiken ignorieren, werden auch Sie eine bittere Überraschung erleben: Die Meldung „Game Over“ erscheint schneller, als man einen grantigen Wookiee auf die Palme bringen kann. Das Verschanzen hinter natürlichen Hindernissen wie Bergen können Sie getrost vergessen, denn im Weltraum kommt das Übel von allen Seiten – auch

TREIBER & BUGS

Damit Sie keinen aktuellen Treiber für Ihre Karte besorgen müssen, hat Sierra „GLSetup“ mit auf die CD gelegt. So ist gewährleistet, daß Sie in den Genuß des aktuellen OpenGL-Treibers für Ihre 3D-Karte kommen. Zu bemängeln ist der träge reagierende Mauszeiger, der sehr störend ist.

INSTALLATION

Verschiedene Installationsgrößen gemessen mit einem 24xCD-ROM:

Ladezeiten mit 60 MB:
Befriedigend

Ladezeiten mit 150 MB:
Gut

Ladezeiten mit 250 MB:
Gut

PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen:

- Detaillierte 3D-Grafik mit grandiosen Spezialeffekten**
- Intelligente Missionen ermöglichen komplexe Taktiken**
- Alle Einheiten sind auffallend gut ausbalanciert**
- Spannende Story ist ins Missionsdesign integriert**
- Simple Steuerung und angenehme Spielgeschwindigkeit**
- Kampagnen sind für beide Völker ist exakt identisch**
- Einheiten für beide Seiten bis auf vier Ausnahmen gleich**



1 Mit „Steuerung“ und einer Zahlentaste fassen Sie mehrere Schiffe zu einer neuen Gruppe zusammen. 2 Mit einem Rechtsklick auf ein Raumschiff öffnet sich dieses Menü, das auch über Tastenkürzel zu bedienen ist. 3 Hier stellen Sie das Angriffsverhalten Ihrer Einheiten ein. Jedes Schiff kann eine individuelle Einstellung besitzen. 4 Die verschiedenen Formationen machen tatsächlich Sinn. Um gewinnen zu können, müssen Sie diese geschickt variieren. 5 Hier können Sie bequem aus allen angewählten Einheiten die gewünschten herauspicken, falls das Gewusel auf dem Bildschirm zu unübersichtlich ist. 6 Der Balken zeigt den Zustand der gewählten Einheit an. Beim Mutterschiff erkennen Sie auch, wie viele Truppen angedockt haben.



Sieben taktisch grundverschiedene Formationen stehen zur Auswahl.

nen werden, da der Computergegner erschreckend clever agiert und genau weiß, mit welchen Schiffen er Ihnen am meisten zusetzen kann. Daher sollten Sie sich unbedingt mit den Fähigkeiten Ihrer Einheiten (siehe Kästen) und den Formationen vertraut machen, die diese einnehmen können. Zum Beispiel eignet sich die Kugelformation sowohl für den Angriff mehrerer Einheiten auf ein größeres Schiff, als auch zur Verteidigung gegen feindliche Geschwader. Wichtig sind die Taktiken, die Sie Ihren Truppen aufkroyieren dürfen. So bedeutet die Einstellung „Ausweichend“, daß die Schiffe mehr Energie für den Antrieb verwenden, um nicht so leicht getroffen zu werden. „Aggressiv“ eignet sich dagegen, wenn der Gegner sich nicht mehr wehren kann. Untermalt wird das Spektakel durch schneidige Sprachausgabe mit unterschiedlichen Sprechern, die jedes Manöver kommentieren und auf neue Entwicklungen aufmerksam machen. Im Mehrspielermodus unterscheidet sich *Homeworld* nur wenig von anderen Strategiespielen, außer, daß auch hier mehr Denkarbeit verlangt wird. Wer weder Netzwerk noch Internetzugang besitzt, kann sich im Scharmützel-Modus mit bissigen Computergegnern herumschlagen.

Florian Stangl ■

keine der beiden Seiten spürbare Vorteile besitzt. Durch den Kontakt mit anderen außerirdischen Rassen erhalten Sie im Tausch gegen Rohstoffe neue Technologien und können sogar mit speziellen Schiffen gegnerische Einheiten

entführen und diese für sich nutzen.

Alles in Formation

Die aufregenden Kämpfe können keinesfalls nur durch Masse gewon-

STATEMENT



Homeworld ist das *Half-Life* unter den Strategiespielen. Zum einen steckt das phantastische Missionsdesign voller Überraschungen, zum anderen wird die spannende Geschichte durch die Einsätze erzählt, nicht andersrum. Das grafische Feuerwerk ist erstklassig und die Steuerung trotz der ungewohnten Dreidimensionalität beispielhaft eingängig. Am besten gefällt mir aber, daß man bei *Homeworld* nicht gewinnt, indem man den Gegner mit einer Masse an Raumschiffen überschwemmt. Dank der geschickt platzierten Rohstoffe und gut ausbalancierter Einheiten hilft nur eine ausgeklügelte Strategie. Wer nicht in 3D denkt und nur von zwei Seiten angreift, hat keine Chance. So schön das alles ist, so unverständlich ist die Tatsache, daß beide Völker die gleiche Kampagne besitzen – so wird nix aus dem zweiten Durchspielen von *Homeworld*. Schade auch, daß es nur vier Einheiten gibt, denn so fehlt im Mehrspielermodus die Abwechslung. *Homeworld* ist ein herausragendes Spiel, doch mit mehr Feinschliff wäre eine 90er-Wertung drin gewesen.

STATEMENT



Command & Conquer 1, *Commandos*, *Dungeon Keeper*, *Homeworld* – manche neuartigen Spielideen muß man einfach erstmal ausprobieren, um zu wissen, wie fesselnd sie sind. Als der Stangl vor einigen Monaten was von „genial“, „revolutionär“ und „haste noch nicht gesehen“ faselte, hab' ich noch gedacht: Meine Güte, der läßt sich aber leicht beeindruckend. Inzwischen weiß ich aus eigener Erfahrung: *Homeworld* ist nicht nur ein verflucht originelles Spiel, sondern auch ein Grund für durchgespielte Nächte. Da kann man *Homeworld* eigentlich nur noch wünschen, daß es sich ordentlich verkauft – dann leistet sich Sierra vielleicht auch einen Grafiker, der vernünftige Zwischensequenzen rendert. Und unter Umständen läßt man sich auch ein paar charismatische Helden und Halunken einfallen, die die Atmosphäre auf *Wing Commander*-Niveau hieven. Ansonsten: *Homeworld* ist einfach klasse – meine Empfehlung für alle, die sich an 2D-Echtzeitstrategie sattgespielt haben. Aber unterschätzen Sie bloß nicht den enormen Hardware-Hunger!

IM GRIFF

Homeworld ist genauso einfach zu steuern wie *Command & Conquer* oder *StarCraft*, auch wenn es auf den ersten Blick etwas verwirrender aussehen mag. Mit der Maus und ein paar Tasten bewegen Sie sich nach wenigen Minuten Eingewöhnungszeit so sicher wie ein Han Solo im Asteroidenfeld. Wir zeigen Ihnen, wie Sie die Kamera bewegen und Einheiten auswählen können:



Mit der linken Maustaste wählen Sie eine Einheit aus, genau wie in anderen Strategiespielen.



Drücken Sie die linke und rechte Maustaste, können Sie näher an ein Objekt heranzoomen.



Wollen Sie mehrere Einheiten auswählen, können Sie mit der linken Taste einen Rahmen ziehen.



Wollen Sie mehrere Einheiten auswählen, können Sie mit der linken Taste einen Rahmen ziehen.



Mit der gedrückten „Umschalten“-Taste fassen Sie einzelne Raumschiffe zu einer Gruppe zusammen.



Mit der mittleren Maustaste oder „F“ sorgen Sie dafür, daß die Kamera dem gewählten Schiff folgt.

SPECS & TECS

Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	1
3Dfx Glide	Netzwerk	4
AGP	Internet	4
Cyrix 6x86	Force Feedback	1
AMD K6-2	Audio	1

BENÖTIGT	
Pentium II / 233, 32 MB RAM, HD 60 MB	

EMPFOHLEN	
Pentium III / 500, 64 MB RAM, HD 250 MB	

VERGLEICHBAR MIT	
Battlezone, StarCraft	

RANKING

Echtzeitstrategie	
Grafik	90%
Sound	86%
Steuerung	85%
Multiplayer	89%
Spielspaß	89%
Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Relic/Sierra
Preis	ca. DM 80,-