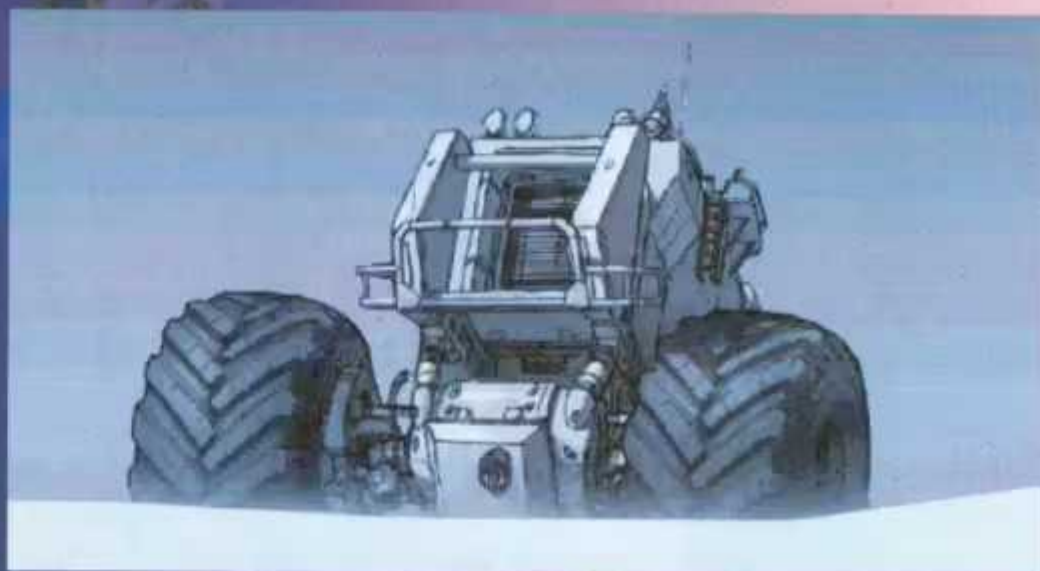


# HORWORLD

Ein neuartiges Spielkonzept, ein noch unbekanntes Entwicklerteam und acht Monate Verspätung: Die „Heimatwelt“ von Relic könnte ebenso leicht top wie ein Flop sein. Wir haben die erste echte 3D-Echtzeitstrategie im All auf Herz und Nieren getestet – und sind vom Ergebnis schlicht überwältigt!

Unspektakulär animierte Bleistiftzeichnungen im Intro und den Zwischensequenzen

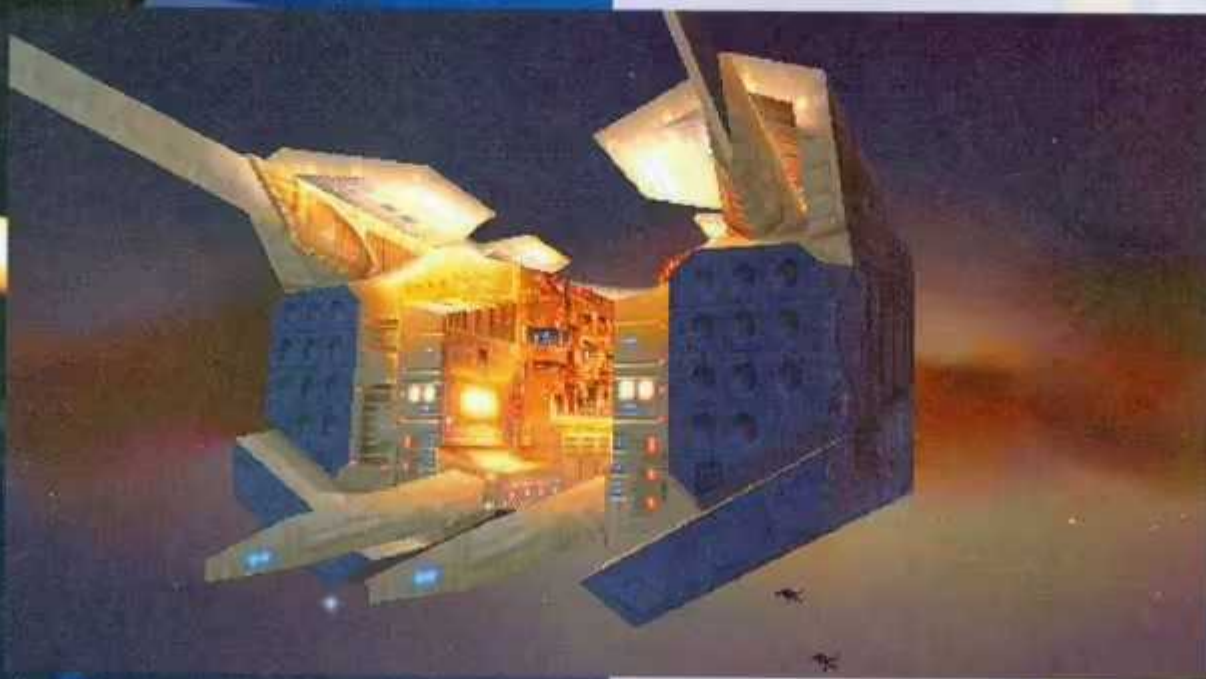


## Das Jahrhundertprojekt

Als Relic-Boss Alex Garden uns letzten Sommer die ersten Schritte des Erstlings seiner Company vorführte, meinte er über den von Sierra propagierten Erscheinungstermin: „Vergesst das mit Dezember '98 gleich wieder, wir lassen uns von unserem Publisher nicht drängen“. Das wollte man bei Sierra aber auch gar nicht, zu frisch waren die Erinnerungen an das Image-Debakel mit dem übereilt und bugverseucht veröffentlichten „Outpost“. Was lange währte, wurde nun also endlich gut?

Den Hintergrund für diese spielerisch revolutionäre Space-Opera liefert die aufregende Entdeckung eines Alienvolks im Wüstensand: das gigantische Raumschiff einer fremden Zivilisation samt antikem Stein mit den Koordinaten der Heimatwelt dieser Rasse. Flugs macht man sich an den Bau eines mächtigen Schiffes, um in etwa 100 Jahren den entfernten Nachbarn, „Higaara“ genannt, einen Besuch abstatten zu können. Dies erfährt der Spieler aus einem Intro aus animierten Bleistiftzeichnungen. Das mag stilistisch nicht jedermanns Sache sein, doch die Game-Grafik dürfte allerorts für Be-

geisterung sorgen. Selbst im Softwaremodus sind die hübsch texturierten Raumschiffe hier eine Pracht, bloß stellt sich ordentliches Tempo erst mit Hilfe einer Direct3D- oder 3Dfx-Beschleunigerkarte ein.



Ereignisse während einer Mission (hier das Eintreffen der Händlerasse Bentusi) werden in schönstem 3D aus der Game-Engine dargestellt

## Eine neue Dimension

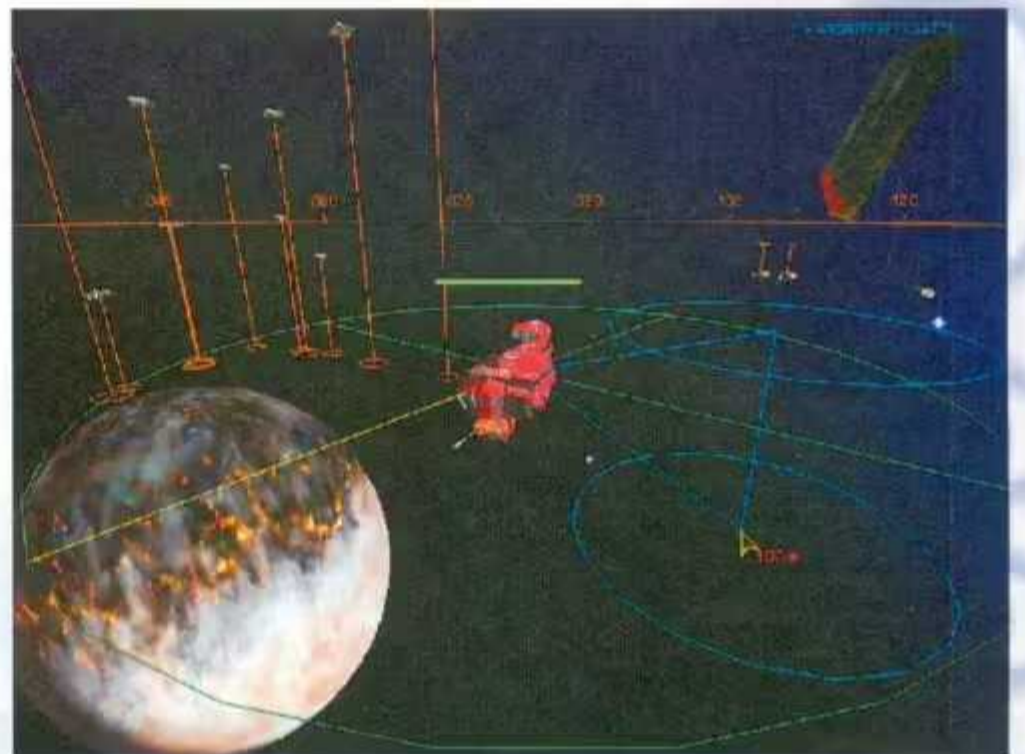
Als erste Amtshandlung sollte sich der Flottenadmiral in spe mit der komplexen Steuerung anfreunden. Denn Echtzeitstrategie in der dritten Dimension des Alls ist nun mal etwas anderes als auf noch so hügeligem Gelände: Die Schiffe lassen sich in sechs Richtungen lenken, selbstredend mit allen genretypischen Features wie etwa dem Zusammenfassen von Gruppen per Zugrahmen. Ein Tutorial erklärt sämtliche Steuerkniffe; beispielsweise wie man die dreh- und zoombare Kamera auf eigene wie fremde Einheiten richtet. Einfach nur so „drauflosspielen“ ist hier also nicht, doch nach etwas Übung gehen Maussteuerung und Tastaturshortcuts prompt ins Blut über. Um Schiffe zu gruppieren, wird einfach per Maus ein Rahmen um die Einheiten gezogen, die Tastenkombi STRG-1 definiert sie anschließend als Staffel 1. Zum Bewegen stellt der Computer eine imaginäre Ebene dar, wo der Zielort markiert wird. Bei gleichzeitig gedrückter Shift-Taste lässt er sich nach oben oder unten verschieben. Nach dem Besuch beim „Steuerberater“ ist es Zeit für den grafisch beeindruckenden Stapellauf des Mutterschiffes. Majestätisch langsam löst sich der gigantische Raumer von der Station, um kurz darauf eine kleine Jägerstaffel und ein Ernteschiff zu starten. Die erste Mission besteht dann auch aus einer Reihe letzter Tests der noch mickrigen Flotte. So nehmen die Jäger ein paar Zieldrohnen aufs Korn und das Ernteschiff verarbeitet nahe Asteroiden zu bitter benötigten Rohstoffen. Damit kann das Mutterschiff neue Einheiten produzieren, darunter maximal sechs Forschungspötte, wo fleißige Wissenschaftler bis zu 27 verschiedene Schiffstypen ersinnen.

## Ab durch den Hyperraum

Die finale Aufgabe vor dem Sprung in die zweite Mission besteht im Test des Hyperraumantriebs. Neben dem Mutterschiff verfügen nur große Modelle wie Kreuzer oder Träger über eigene Sprungtriebwerke, Jäger usw. müssen also vor weiten Reisen am Rockzipfel der Mama hängen. Das Andocken geschieht automatisch, ist aber zeitraubend – gottlob lässt sich die Prozedur auf Wunsch auch abkürzen. Nachdem das blaue Hyperraumtor durchflogen ist, folgt (wie nach jeder Mission) eine weitere Bleistift-Sequenz. Mit diesen Videos hätten sich die Entwickler wirklich mehr Mühe geben können, doch andererseits ist Home-world nicht auf pompöse Cut-Scenes angewiesen, um den Spieler bei der Stange zu halten. Vielmehr wird die packende Storyline hier mal wirklich von den Einsätzen selbst getragen. So verlässt man den Hyperraum zu Beginn der zweiten Mission an den Grenzen des heimatlichen Sonnensystems, denn ein Rendezvous mit dem Nachschubschiff „Khar-Selim“ steht im Dienstplan. Am vereinbarten Treffpunkt ist aber niemand, erst eine eilig gestartete Sonde entdeckt schließlich das Wrack der Lieferanten. Darüber, was geschehen ist, lässt einen das Programm nicht lange im Unklaren: Eine Staffel unbekannter Jäger stürzt sich auf unser Mutterschiff! Es bleibt nur der Rückzug, um das Flottenkommando vor der drohenden Gefahr zu warnen.



Die frei dreh- und zoombare Kamera lässt sich auf einzelne Schiffe oder Gruppen richten



Was anfangs kompliziert erscheint, erweist sich bald als sehr handlich: Der blaue Kreis bezeichnet den Bestimmungsort der Fregatte in Relation zur eingeblendeten (virtuellen) Ebene



Ein Träger beim Stapellauf: Kleinere Einheiten (Jäger etc.) können auch von ihm produziert werden, große nur im Mutterschiff

Ernteschiffe verarbeiten Asteroiden und Gase zu Rohmaterial für neue Einheiten





Der schmerzliche Verlust eines großen Potts geht immerhin mit spektakulären Explosionen einher



Ein Träger der Kushan (im Vordergrund) nimmt das nahezu wehrlose Taiidan-Mutterschiff unter Feuer

## Der Vertragsbruch

Zu spät, denn im Heimatsektor erwarten den Spieler depressive Musikunterma- lung und die bittere Erkenntnis, dass der Feind schneller war: Der Planet liegt in Schutt und Asche, die Raumstation ist nur mehr ein Trümmerfeld. Die Verwüs- tungen resultieren aus einer Strafaktion der Fremden, denen vor 5000 Jahren angeblich der Verzicht auf Hyperraumtechnologie vertraglich zugesagt wurde. Damit repräsentiert die Flotte nun die letzten Überreste der einst stolzen Zivilisa- tion. Die Suche nach Higaara wird also zur Suche nach einer neuen Heimat – und Rachege- lüste werden zur treibenden Kraft einer 16 Missionen währenden Odyssee.

Tatsächlich darf sich der Spieler zu Beginn aussuchen, welchem von zwei Völkern er dieses Schicksal angedeihen lassen möchte. Ob man mit den „Kushan“ oder „Taiidan“ startet, ist letztlich egal: Die Kampagne verläuft identisch, die Schiffe sind hier wie dort gleich kampfstark und tragen sogar dieselben Typenbezeich- nungen. Die Unterschiede sind rein optischer Natur. Wer also auf eher irdisches Design steht, wird die Kushan-Raumer wählen, während die Taiidan-Technologie exotischer wirkt. Je nachdem, wie man sich entscheidet, übernimmt dann die andere Rasse den Part der Gegner. Weitere Aliens haben in jedem Fall Gastauf- tritte; etwa das friedliebende Handelsvolk der „Bentusi“ oder die „Wächter des Gartens von Kadesh“.

## Zwei von einem Schlag

Die Flotten der Kushan und der Taiidan unterscheiden sich bloß optisch, Kampfkraft und Typenbezeichnung der Schiffe sind auf beiden Seiten gleich.

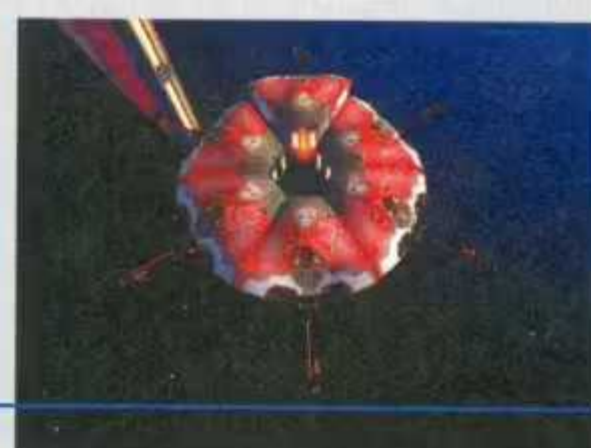
Kushan



Das Kushan-Mutterschiff steht stets aufrecht



Der Aufklärer könnte leicht irdi- schen Ursprungs sein



Sechs Forschungsschiffe der Kushan schließen sich zu einem Ring zusammen

Taiidan



Das Mutterschiff der Taiidan legt sich flach



Hier wirkt der Aufklärer um einiges exotischer



Die Forschungsschiffe der Taiidan bil- den eine schicke Sternformation



Bergungsfregatten können feindliche Schiffe zwecks Technologieklau abschleppen; für diese Kushan-Fregatte werden gleich zwei Schlepper benötigt

Die farbigen Abgasstrahlen hinter den Jägern erleichtern das Verfolgen der Flugbahn



## Taktik hoch 3D

Das hiesige Universum besteht nun keineswegs nur aus schwarzer Leere. Vielmehr trifft man auf Asteroidenfelder und bunte Sternennebel. Seinen unverwechselbaren Look verdankt Homeworld darüber hinaus den farbigen Abgasstrahlen kleinerer Schiffe, die auch dazu dienen, die Flugbahnen im Kampfgetümmel auf einen Blick verfolgen zu können. Sechs Formationen stehen zur Verfügung, die je nach Situation und schiffstypenweise gewählt werden wollen. So eignen sich „Wand“ und „Kugel“ am ehesten für Großraumer, während Jäger besser als „Klaue“ oder in „Delta“-Formation antreten. Nicht minder wichtig ist die dreigradige Taktikeinstellung der Staffel. Auf der vorsichtigsten Stufe konzentriert man sich aufs Ausweichen, doch wer auf „aggressiv“ schaltet, pumpt ohne Rücksicht auf Verluste sämtliche verfügbare Energie in die Waffen.

Außerdem zu beachten: Eine Ionen-Fregatte mag ein gefährlicher Gegner für ein Mutterschiff sein, einem Jägerangriff hat sie wenig entgegenzusetzen – wer schießt schon mit Kanonen auf einen Hornissenschwarm? Erfolgreiche Flottenkommandanten sorgen also immer für Geleitschutz und nutzen alle Möglichkeiten, die der dreidimensionale Raum bietet. Schließlich kann man sich hier nicht bloß von hinten, sondern erstmals auch von oben oder unten an sein Opfer anschleichen. Dazu passen auch die Soundeffekte, indem sie an Lautstärke gewinnen, je näher der Spieler ins Geschehen hineinzoomt. Und die Begleitmusik wechselt natürlich ebenfalls situationsbedingt.

## Bei-Spiel: Mission 7 Der Garten von Kadesh



Die Bentusi haben vor diesem Nebel gewarnt: Niemand wäre je daraus zurückgekehrt...



Das hohe Energieniveau der hiesigen Ressourcen stört die Übertragung des sonst so nützlichen Sensorbildschirms



Plötzlich tauchen die Wächter des nebulösen „Gartens“ auf; wir werden angegriffen!



Bis das Mutterschiff die Sprungtriebwerke aufgeladen hat, müssen die Jägerstaffeln die Gegner auf Distanz halten

Befehle werden via Kontextmenü (Rechtsklick auf markierte Einheit) oder per Tastaturkommando erteilt

Markierte Schiffe werden nach Typ sortiert angezeigt und können durch Linksklick ausgewählt werden



Die beiden Balken über den Einheiten zeigen den Grad der Beschädigung und den verbleibenden Treibstoffvorrat

Angezeigt werden die momentane Tätigkeit der markierten Einheiten, der Zustand des Mutterschiffs und der Ressourcenvorrat; die Buttons darunter führen zu diversen Menüs für Bau, Forschung etc.

Das Menü bleibt wahlweise ständig eingeblendet oder poppt auf, wenn der Mauszeiger den unteren Bildschirmrand erreicht; rechts die Liste mit den noch ausstehenden Missionszielen

## Ein dunkles Omen

In Homeworld ist jede Mission entscheidend, da sämtliche Einheiten in die kommenden Einsätze mitgenommen werden. Kamikaze-Taktiken, die zu inakzeptablen Verlusten in den eigenen Reihen führen, verbieten sich somit von selbst. So motivierend dieses Konzept ist, es hat auch einen Pferdefuß. Wer mal festhängt, kann sich nämlich nie sicher sein: Stimmt meine Strategie nicht? Oder habe ich womöglich früher im Spiel Fehler gemacht, die zu nicht mehr revidierbaren Einbußen meiner Flotte führten? Das Problem kennen PC-Strategen etwa aus „Dark Omen“. Dabei hätte man hier wie dort durch Informationen zwischen den Einsätzen („Sie haben überdurchschnittlich hohe Verluste erlitten. Wollen Sie die Mission noch mal spielen?“) leicht Abhilfe schaffen können – schade, dass dies nicht bedacht wurde. Von diesem Manko abgesehen ist die Einspielerkampagne aber über jeden Zweifel erhaben. Leider ist das Gameplay im Mehrspielermodus längst nicht so ideen- und abwechslungsreich: In den sechs Szenarien sollen zwei bis acht Teilnehmer stets eine komplette Flotte aufbauen, um sich damit immerhin variablen (mit/ohne Ressourcenmanagement etc.) Einsatzziele wie der Zerstörung des gegnerischen Mutterschiffs oder dem Kapern eines feindlichen Großraumers zu widmen. Allianzen zwischen den Spielern sind möglich, die Stärke etwaiger Computergegner ist variabel. Doch kleine, überschaubare Szenarien wie Geleitschutzaufträge oder Ähnliches fehlen.

## Zum guten Schluss

...bleibt noch anzumerken, dass Vorsicht beim Hochschrauben der Grafikdetails geboten ist: Solange nur das Mutterschiff und ein, zwei Jägerstaffeln über den Bildschirm gleiten, gibt es auch mit der Minimalkonfiguration keine Performance-Probleme. Doch sobald erst mal Raumschlachten mit über 100 Schiffen gleichzeitig toben, stellt sich durch heftiges Laserfeuer und die zahlreichen Explosionen schnell dezentes Ruckeln ein. Ein guter Tipp für derartige Situationen: Einfach aus dem Geschehen he-



Abwechslungsreiches Missionsdesign: Die Flotte ist aus dem Hyperraum direkt in ein Asteroidenfeld gesprungen, jetzt gilt es Kollisionen zu verhindern

Solche Multiplayer-Schlachten sind auch via Internet auf Sierras WON-Server möglich

rauszoomen, dann läuft's wieder flüssig. Klar, dass ein 3D-Beschleuniger dringend zu empfehlen ist, aber auch Besitzer entsprechend starker Rechner (ab einem Celeron 400) können mit dem ansehnlichen Ergebnis im Softwaremodus glücklich werden.

Glücklich darf sich zu guter Letzt auch der Hersteller schätzen: Gleich eine neue Genreferenz mit dem Erstling, das soll Relic erst mal jemand nachmachen! (mh)

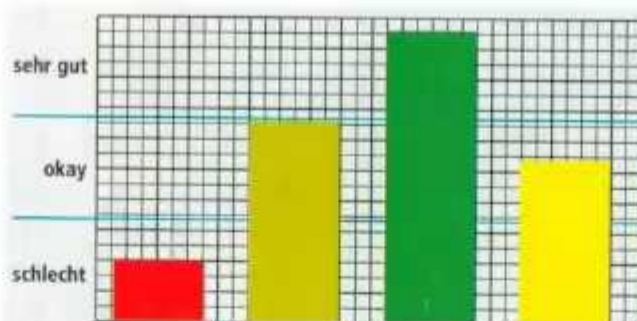
### Ganz persönlich

Beeindruckende Grafik und ein erfrischend neues Spielkonzept: Homeworld ist ein wahrer Erneuerer der Echtzeitstrategie! Dabei war ich zunächst schon skeptisch. Richtig dreidimensionale Schlachten wird es nicht ohne Grund keine geben, dachte ich – vermutlich wäre das Handling einfach zu kompliziert. Ein Irrtum, wie ich mir gerne habe beweisen lassen. Jetzt bin ich schon mal gespannt, wie Microsofts ähnlich gelagertes „Conquest“ abschneidet, wo die Steuerung in der dritten Dimension vom Computer übernommen wird. Bis dahin gebührt Relic die Krone im Echtzeitgenre, zumal Westwood in seiner „Command & Conquer“ Serie verbohrt an Bewährtem festhält. Erstaunlich, dass es eine kleine unbekannte Company braucht, um frischen Wind ins Genre zu bringen.



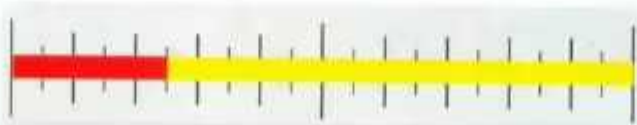
Manfred

### Leistungscheck (640 x 480 Pixel, Standard-Details)



- P200 mit 32 MB RAM, ohne 3D-Beschl.
- P2/266 mit 64 MB RAM und 3D-Beschl.
- P2/400 mit 64 MB RAM und 3D-Beschl.
- Celeron 400 mit 64 MB RAM, ohne 3D-Beschl.

### Gameplay Vergleich der Genreanteile



- 25 % Aufbau
- 75 % Taktik

### Homeworld (Relic/Sierra)

Echtzeitstrategie im All, erstmals wirklich dreidimensional

USK-Freigabe:  
Schwierigkeit:  
Preis:

ab 12 Jahren  
für Geübte  
ca. 90,- DM

90%



Grafik 89%  
Sound 84%  
Steuerung 84%  
Motivation 93%

Datenträger	1 CD, 92 bis 335 MB auf der HD
System	ab einem P200 MMX mit 32 MB RAM (besser P2/266 mit 64 MB RAM sowie 3D-Beschleuniger) und Win 95/98/NT
Grafik	640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixel, unterstützt 3D-Beschleunigerkarten via Direct3D und OpenGL
Sound	Sprache, Effekte und Musik getrennt regelbar
Eingabe	Maus und Tastatur
Sprache	komplett deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	6 Szenarien für 2 bis 8 Spieler via LAN oder Internet
Online-Info	www.homeworld.net