



Home

Sci-Fi-Kino für

Die langerwartete Spacestrategie verläßt endlich den Hyperraum und materialisiert sich auf unseren Bildschirmen: **Feuer!**



Raumjäger auf Patrouille. Lästiger als tausend Moskitos.

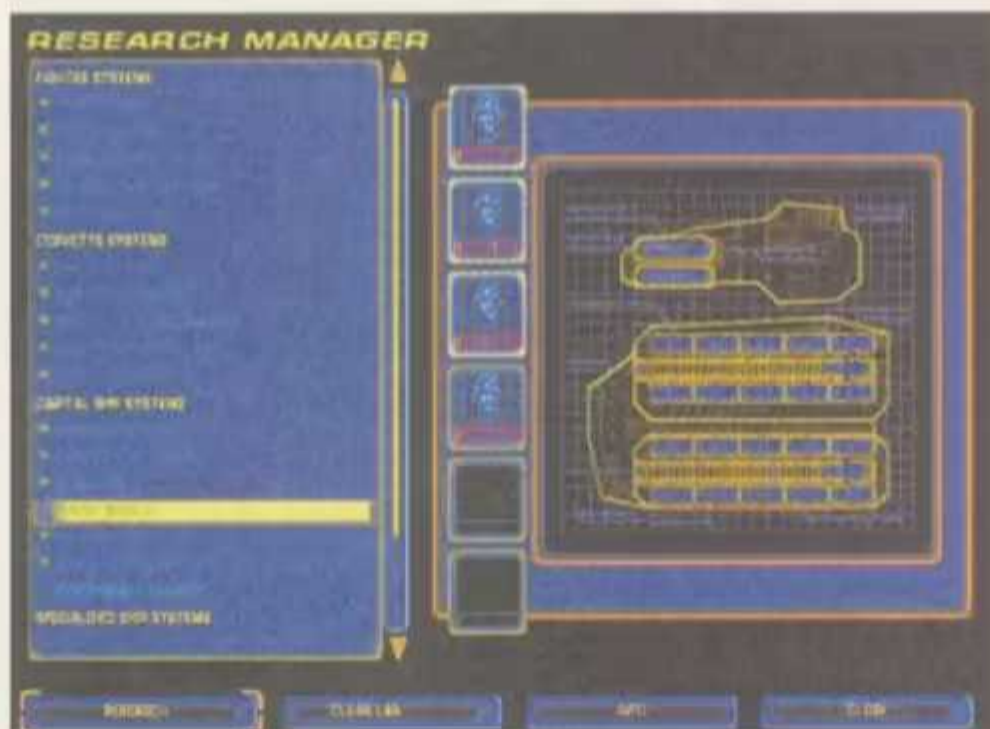


Ruhmreiche Raumschlachten vor intergalaktischen Gewitterwolken: **Homeworld**

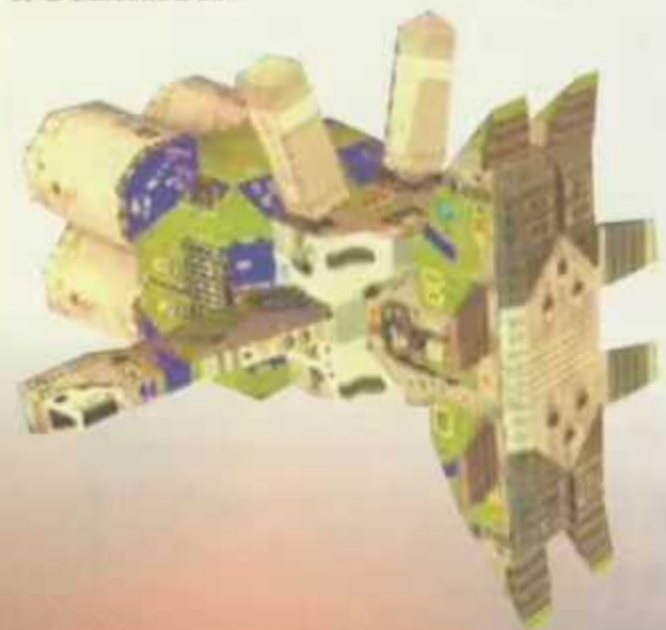
Die Story dürfte bekannt sein: Ein kleiner Planet kreist verträumt irgendwo am Rande der Galaxis. Satelliten entdecken beim Kartographieren entlegener Wüsten ein antikes, riesiges Raumschiff. Eine eilig dorthin entsandte Expedition findet im Innern eine gravierte Tafel, die so etwas wie eine Karte der Galaxis darstellt. Nach langem Entziffern wird klar, daß sie den Weg zur vergessenen Heimatwelt weist. Das ändert natürlich alles, und sofort wird die Technologie des Hyperraumschiffs erkundet. Nach gerade mal 60 Jahren Bauzeit ist das Mutterschiff fertig, das die galaktischen Entfernungen überbrücken kann. Aber schon auf dem allerersten Testflug kommt es zu folgenschweren Zwischenfällen... aber das sollt Ihr selbst erleben.



Der Ressourcencontroller kann seine Geleitjäger auch betanken



Zuerst wird erforscht...



...dann gebaut

Der Weltraum

Was ist denn das Besondere an Homeworld? Strategiespiele mit netten Hintergrundgeschichten und ansehnlicher Grafik sind heutzutage nicht gerade selten. Auf den ersten Blick ist es natürlich die Grafik. So etwas hat es bei Strategien noch nicht gegeben. Farbenprächtige interstellare Nebelschleier und glitzernde Sterne kennt man bislang nur von Space-Shootern wie Wing Commander. Die Schiffe selbst sind ein Augenschmaus, detailreich und phantasievoll designt könnten sie von Comic-Größen wie Jean Giraud oder Enki Bilal stammen. Ihr werdet selbst schnell feststellen, daß das Drehen und Zoomen um ein beliebiges Schiff fast so viel Spaß



world

Strategen



macht wie die Raumschlachten selbst. Durch Anklicken und Drücken der Taste „F“ könnt Ihr jedes Eurer Raumgefährte zum Kameramittelpunkt machen. Ein Schwenk um den neubauten schweren Kreuzer oder eine Verfolgerkamerafahrt mit einer Gruppe angreifender Jäger läßt das Herz jedes Sci-Fi-Fans höher schlagen. Aber die Optik allein macht's noch nicht aus. Strategien im Weltall beschränkten sich bislang immer auf eine künstliche Ebene – Gefechte blieben also auf zwei Dimensionen begrenzt. Hier setzt Relics Erstlingswerk Maßstäbe. Was schon Star Wars – Rebellion versuchte, nämlich eine echte 3D-Raumschlacht zu simulieren, gelingt der Homeworld-Engine erstmals vollständig. Nach kurzer Eingewöhnung lernt auch der unerfahrene Spieler die Kamera



**Zuerst bedrohlich,
dann willkommene
Handelspartner:
die Bentusi**

**Auch der leichte
Scout hat seinen
Nutzen:
Aufklärung und
Nadelstichattacken**

flinker Jäger, sondern auch ein üppiges Bouquet beeindruckender Schlachtschiffe. Analog teilt Homeworld die Raumfahrzeuge in Kampfeinheiten (strike

craft), Großkampfschiffe (capital ships) und unbewaffnete Einheiten – sie alle dienen der Unterstützung des gigantischen Mutterschiffs, das auch zur Herstellung und Versorgung der Schif-



So eine Fregatte weiß sich bemerkbar zu machen



**Ionenkanonen, die effektivste
Waffe gegen große Schiffe**



**Auf dem Weg zum nächsten
Asteroiden: der Sammler**



**Richtungsänderungen
erzeugen mitunter hübsche
Muster am Firmament**



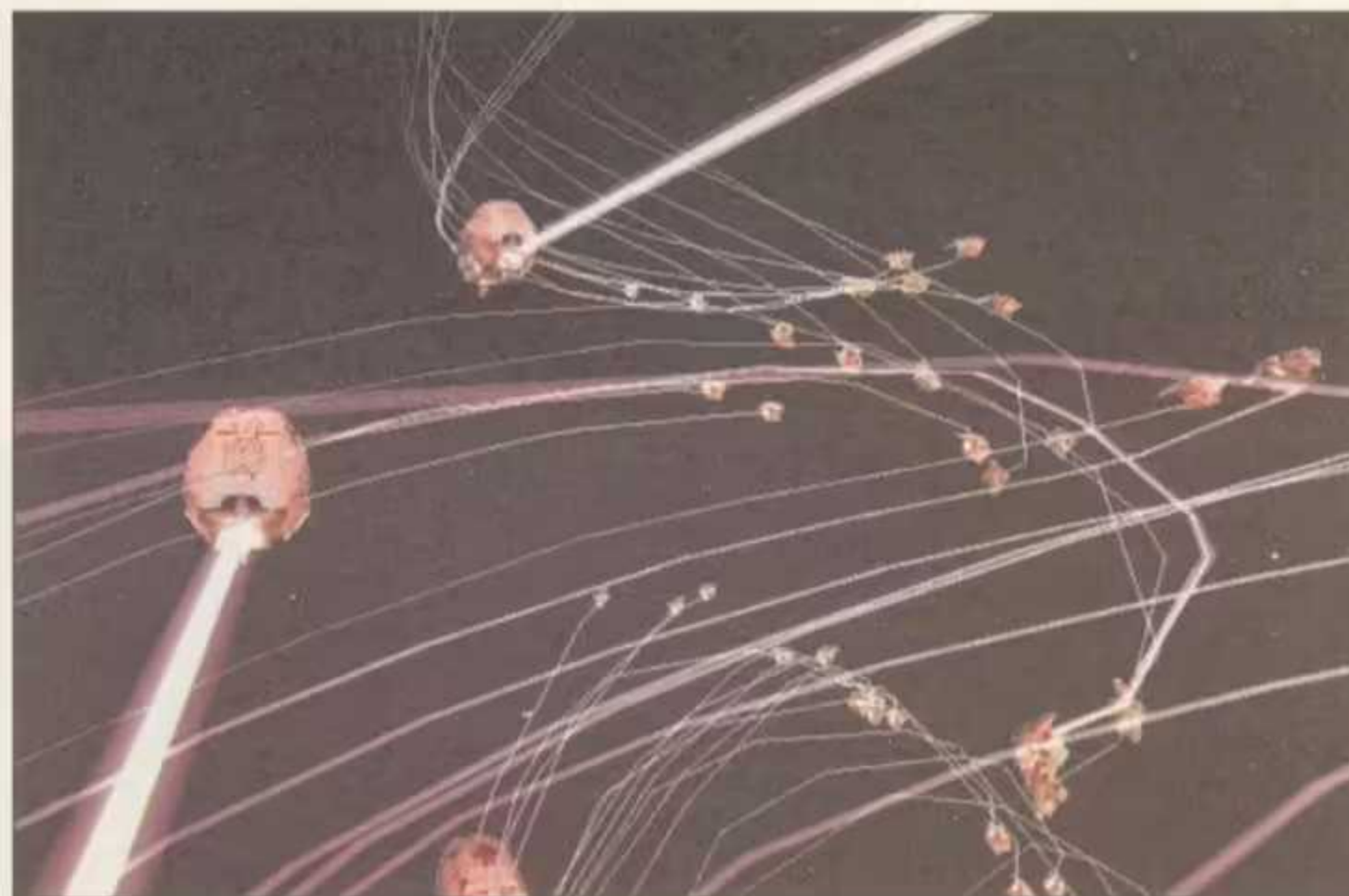
und damit die Übersicht über das hochexplosive Geschehen virtuos zu beherrschen. Auch die Fernnavigation auf dem Radarscreen (hier Sensor genannt) klappt erfreulich schnell: Bei gedrückter Shift-Taste könnt Ihr zusätzlich zur Entfernung auch die senkrechte Abweichung zur aktuellen Bezugsebene wählen. So ist es möglich, mühelos entfernte Rohstoffquellen zu erschließen oder eine feindliche Flotte mit einem Jägerschwader zu umgehen.

Die Schiffe

Hier haben sich die Entwickler tatsächlich eigene Gedanken gemacht. Richtig, wir alle erwarten von einem solchen Spiel neben zivilen Hilfsfahrzeugen nicht nur eine feine Auswahl



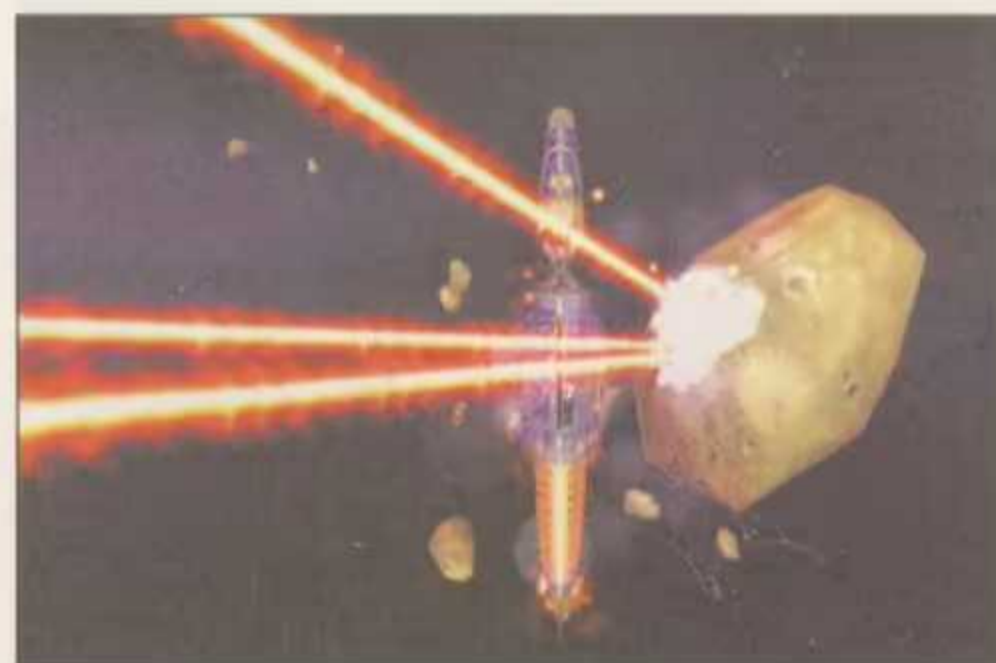
Die Herren des interstellaren Nebels reagieren schnell verschnupft



fe dient. Zur Grundausstattung jeder Mission wie auch jedes Multiplayergefechts zählen der leichte Jäger (scout), der waffenlose Ressourcensammler, der Asteroiden in Baumaterial verwandelt, eine Spähsonde für einmaligen Gebrauch (probe) und das Forschungsschiff, in dem weitere Technologien erkundet werden. Ihr werdet zunächst ein verbessertes Triebwerk und größere Hüllen für Jäger erforschen, dann stehen nach und nach der schwere



Das Andocken vor dem Hyperraumsprung geschieht automatisch



Dazu dienen Mutterschiff, Versorgungsfregatten, Träger oder auch die Ressourcensammler. Aber nur leichtes Gerät – das kann einen echten Raumadmiral nicht auf Dauer zufriedenstellen. Also erforschen wir Antrieb und Hüllen für Großkampfschiffe und produzieren die teuren, aber schlagkräftigen Fregatten, Ionenfregatten, Zerstörer, Raketenzerstörer, Träger oder schweren Kreuzer. Das Gros Eurer Flotte bildet die Allzweck-Nervensäge, der Interceptor. Er ist für Verteidigung und Angriff gut geeignet. Korvetten, so stellt sich nach einer Weile heraus, haben ihre Stärke in der Verteidigung. Vor allem die Mehrturmkorvette (multi turret corvette) weiß hierbei zu glänzen. Alle leichten Einheiten profitieren von der Anwesenheit einer Support Fregatte, die früher als der Träger zur Verfügung steht und darüber hinaus schnell und billig herzustellen ist. Angriffe werden vor allem von den Fregatten getragen, besonders Ionengeschütze fügen feindlichen Großkampfeinheiten tiefe Wunden zu. Die wirklich dicken Pötte, Zerstörer und Kreuzer, besitzen eine ungeheure Schlagkraft, müssen aber vor flinken Jägerangriffen geschützt werden. Der Träger kann nicht nur eine Unzahl leichter Units versorgen, sondern auch neue Raumeinheiten bis hin zur Fregatte herstellen, so daß er sich vorzüglich zum Errichten einer zweiten Flotte in einer entlegenen, ressourcenreichen



Eine der unterhaltsamsten Missionen: Schieß Dir den Weg durch den Asteroidengürtel frei

Jäger (Interceptor) und eine Reihe von Angriffs- und Verteidigungseinheiten (z.B. Plasmabomber) zur Verfügung. Mit dem Erwerb der Corvetten-technologie könnt Ihr stärkere Units in der leichten Kategorie bauen, die vor allem gegen Jäger mit ihren mehrfachen Geschütztürmen massive Wirkung erzielen. Ein Sonderfall ist die Bergungskorvette (salvage corvette), mit ihrer Hilfe könnt Ihr sogar feindliche Schiffe „stehlen“ und für eigene Zwecke nutzbar machen. Allen leichten Einheiten ist gemeinsam, daß sie keinen selbstgenügsamen Reaktor, sondern nur einen begrenzten Treibstoffvorrat besitzen, so daß sie von Zeit zu Zeit andocken müssen, um diesen zu ergänzen.



Flammendes Inferno, irgendwo dort draußen





Auf dem Radarschirm koordiniert Ihr Flottenbewegungen und Rohstoffabbau

dessen paßt der Computer die Stärke der virtuellen Opponenten der des Spielers an. Das bedeutet im Klartext: Egal, wieviele Schiffe Ihr in die nächste Mission rettet, der Computer hat mehr. Das sorgt einerseits für eine gleichbleibend hohe Anforderung, andererseits werden dem Spieler so die kleinen Belohnungen vorenthalten. Die vielberedete KI hält sich eher in Grenzen, der Computer versucht's mit zahlenmäßiger Überlegenheit und verfügt darüber hinaus nur über wenige Verhaltensmuster. Sind die erstmal bekannt, läßt er sich übertölpeln – soweit man das mit einem materiell überlegenen Gegner machen kann. Im

Gegend eignet. Das erschließt wiederum neue Taktiken... Eine zentrale Rolle in den Raumgefechten spielen Formationen, die sich mit Hilfe der Funktionstasten leicht zuweisen lassen. Eine Kampfgruppe bündelt so ihre Feuerkraft und erzielt bemerkenswerte Ergebnisse. Die Schiffe sind erfreulicherweise animiert, so könnt Ihr bei genauem Hinsehen die Geschütze beim Abfeuern zurückzucken sehen, ganz wie in den großen Tagen der maritimen Schlachten.



Der Erfolg einer langen, erbitterten Schlacht: Kein Gegner weit und breit

Skirmish-Mode, also im freien Spiel gegen Computergegner auf den Multiplayerkarten, macht das Programm bei genauem Hinsehen keine gute Figur, ein beherzter Spieler kann seinen virtuellen Widersacher durchaus in einer Stunde niederringen. Lustiger dagegen geht's im Multiplayerbetrieb gegen Freunde oder Fremde zu: Hier erstrahlt Homeworld im vollen Glanz und bietet exzellenten Spielspaß. *fe*

Minimum: P 300, 64 MB RAM, 350 MB HD, 4 x CD, 3D-Grafikkarte
Empfohlen: P 500, 128 MB RAM, 3D-Karte 16 MB

Die Gegner

Im Verlauf der Kampagne, die übrigens aus denselben 16 Missionen besteht, egal welche Seite Ihr wählt, werdet Ihr verschiedenen, meist schlechtgelaunten Sternenvölkern begegnen. Trotzdem lohnt es sich, erst zu fragen und dann zu schießen, da manche wichtige Quellen von Technologie und Information sind. Im wesentlichen sind Eure Gegner ähnlich bestückt wie Ihr, mitunter verfügen sie über eine Technik, die von Euch erst im Nachhinein erforscht werden muß. Homeworld bietet keine Möglichkeit der Schwierigkeitseinstellung. Statt



Fritz Effenberger

Darauf hat die Welt gewartet! Endlich echte Weltraumschlachten, in echtem 3D, noch dazu mit einer ausgefeilten, leicht erlernbaren Steuerung! Homeworld setzt die Marksteine für alles, was an Weltraumstrategie in nächster Zeit erscheinen wird. Meine Begeisterung wird nur ganz leicht gedämpft von den kleinen Problemen, die das Game an sich hat: Es ist ein echter Hardwarefresser (ich empfehle allen Ernstes einen 500er mit Voodoo3 oder TNT2), die Gegner sind nicht wirklich intelligent und die (einzelne) Kam-

pagne ist mit nur 16 Missionen nicht sehr üppig ausgefallen. Die automatische Schwierigkeitssteuerung im Soloplayermodus, die Eure Gegner entsprechend Euren Fähigkeiten und Erfolgen ausrüstet, führt dazu, daß, egal wie Ihr Euch anstellt, das Spiel einen teilweise höllischen Schwierigkeitsgrad aufweist. Hier sehe ich noch Raum für Verbesserungen, zum Beispiel in Form eines Add-Ons. Im Multimode geht es schon mehr zur Sache. Trotz alledem: Wer Sci-Fi mag, muß Homeworld haben!

SUPER



Jägergeschwader werden am besten von einer Support Fregatte begleitet



Von ihnen kann man nie genug haben: der Interceptor



Frisch vom Stapel gelaufen: der stolze Zerstörer

NameHomeworld
GenreStrategie
HerstellerRelic/Sierra
Schwierigkeitschwer
Preis90 Mark
SteuerungMaus, Tastatur
SpielDeutsch
AnleitungDeutsch
Multiplayer	...bis 8 IPX & TCP/IP

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
86%	88%
GRAFIK	86%
SOUND	80%
SPIELTIEFE	65%