

Homeworld 3

SPEKTAKULÄR MIT SCHWÄCHEN

Genre: Action Publisher: Gearbox Publishing Entwickler: Blackbird Interactive Termin: 13.5.2024 Sprache: Englisch, deutsche Texte
USK: ab 12 Jahren Spieldauer: 20 Stunden Preis: 60 Euro DRM: ja (Steam) Enthalten in: -

Homeworld 3 wartet mit riesigen Weltraumschlachten und einer Kampagne auf, die an die Geschichte von Teil 2 anschließt. Von Reiner Hauser

Wenn ihr nach dem Jahr 2003 geboren worden seid, dann hat der Kollege Michael Graf jetzt schon länger auf Homeworld 3 gewartet, als ihr lebt. Seit mehr als 20 Jahren nämlich lechzen er und andere Fans epocha-

ler Weltraumstrategie nach dieser Fortsetzung, die endlich wieder riesige Raumschlachten im dreidimensionalen Raum so stark in Szene setzt wie kein anderer Vertreter des Genres. Kurz vor dem mehrfach ver-

schobenen Release konnten wir Homeworld 3 ausführlich testen und die Kampagne durchspielen. Und da Micha zufällig um den Release-Zeitraum herum im Urlaub ist, übernehme ich den Test. Aber keine Sorge, als vermutlich weltgrößter Fan der Reihe hat er seine Meinung trotzdem in den Test eingebracht. Das Fazit fällt gemischt aus, weil Homeworld 3 zwar die Sehnsucht nach diesem ganz spezifischen Weltraumerlebnis befriedigt, aber auch klare Schwächen hat. Ob ihr euch auch dringend Urlaub nehmen solltet, könnt ihr nach der Lektüre unseres ausführlichen Tests besser einschätzen.



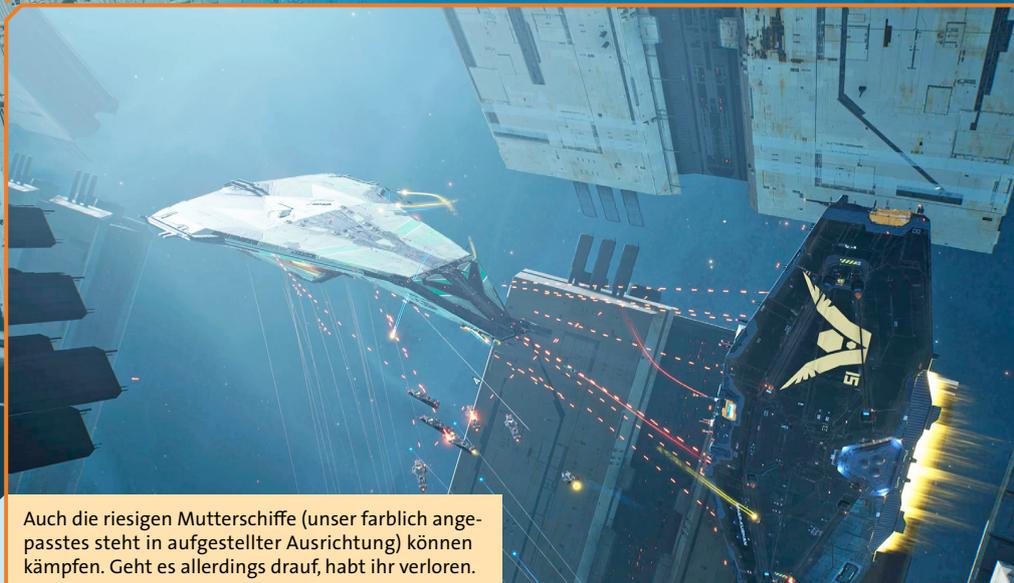
Die Kampagne ist mit circa acht Stunden eher kurz. Sie hat aber einige spektakuläre Missionen in petto.

PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr bombastische Weltraumschlachten vermisst.
- ... ihr zusammen mit Freunden spielen könnt.
- ... ihr Neuling oder Veteran seid.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr von der Story viel erwartet.
- ... ihr schnell den Überblick verliert.
- ... ihr viel Abwechslung wollt.



Auch die riesigen Mutterschiffe (unser farblich angepasstes steht in aufgestellter Ausrichtung) können kämpfen. Geht es allerdings drauf, habt ihr verloren.

te Menge Ressourceneinheiten. Das ist der einzige Rohstoff im Spiel, den ihr über den Abbau von Weltraumschrott und speziellen Rohstoffknotenpunkten erlangt.

Diese Arbeit übernehmen Ressourcensammler, die wie alle Schiffskategorien eine maximale Ausbildungsanzahl haben. Angriffsschiffe (Jäger, Bomber, Aufklärer) beispielsweise haben zusammen ein Limit von 30 bis 50, je nach Spielmodus. Großkampfschiffe wie Träger und Zerstörer könnt ihr dagegen nur im einstelligen Bereich ausbilden.

Dazu kommen noch ein paar Details wie Schiffs-Upgrades für Spezialfähigkeiten und der Umstand, dass ihr euch per kostspieliger Forschung von kleinen zu großen Raumschiffen vorarbeiten müsst. Auf der Wirtschaftsebene entscheidet ihr also, wann ihr Ressourcen in bessere Schiffe investiert und in welche genau. Denn die insgesamt

rund ein Dutzend Schiffstypen pro Fraktion (aktuell gibt es nur zwei, weitere sollen jedoch noch folgen) haben individuelle Stärken und Schwächen und können situativ einen großen Unterschied machen.

Guck mal, wer da fliegt

Auf dem Schlachtfeld drehen sich die Entscheidungen dann oft darum, mit welchen Schiffen ihr was angreift, wann ihr euch zurückzieht oder dem Gegner nachsetzt und riskiert, dass die unterschiedlich schnellen Schiffe voneinander getrennt werden. Im Grunde basiert Homeworld 3 also auf sehr einfachen Ideen, die erst in der taktischen Umsetzung Tiefe entfalten. Größtes Manko ist hier, dass die Schiffe auf dem Schlachtfeld ohne permanentes Pausieren und Überprüfen kaum voneinander zu unterscheiden sind. Das ist allein deshalb so, weil ihr euch

Simple Idee, taktische Tiefe

Homeworld 3 ist spielmechanisch besonders: Es gibt hier keine Planetenverwaltung und keinen Basisbau. Es geht ausschließlich darum, an Bord eures Mutterschiffs Raumschiffe zu fertigen. Die kosten eine bestimm-



Am Anfang einer Mission sendet ihr eure Sammler aus. Die orangenen Dreiecke in der Ferne markieren Ressourcen-Spots.



Oft zwingen Missionen dazu, die Flotte zu teilen. Hier müsst ihr den Träger zerstören und zugleich Rohstoffsammler verteidigen.

in der Regel relativ weit vom Geschehen entfernt befindet, um den Überblick nicht zu verlieren. Das erschwert den cleveren Einsatz von Schiffen auf Basis ihrer Stärken oder der Schwächen des Gegners. So braucht es eine lange Einarbeitungszeit, bis ihr wirklich das volle Potenzial eurer Flotte nutzen könnt. Bis dahin läuft die eigene Strategie meistens darauf hinaus, ein bisschen von allem zu bauen und möglichst in großen Verbänden aufzutreten. Nur manchmal zwingen euch Missionen dazu, die Flotte zu teilen, um etwa die Ressourcensammler zu verteidigen.

Die Kampagne enttäuscht

Und damit sind wir bei der Kampagne, dem Kernstück eines jeden Homeworld. Da können uns die Entwickler von Blackbird Interactive noch so sehr den Wiederspielwert ihres kooperativen War-Games-Modus anpreisen, am Ende geht es bei Homeworld um die großen Momente, wenn sich kleine und große Schiffe über spektakulären Weltraumpanoramen erheben und ganze Planeten in einem Wimpernschlag vernichtet werden. Homeworld 3 versucht sich an der Aufgabe, seinen Vorgängern in dieser Hinsicht gerecht zu werden, kommt dabei allerdings nicht recht auf Touren. Zwar gibt es wieder die atemberaubenden Momente, etwa wenn euer riesiges Mutterschiff in die Tiefen einer arktischen Schlucht hinabgleitet oder durch die zerstörerische Wucht eines Asteroidenfeldes beinahe in Stücke gerissen wird – das Spiel verpasst es jedoch, die vielen monumentalen Szenarien auch mit einer ergreifenden oder mitreißenden Story zu vermengen, und erzeugt dadurch phasenweise eher Langatmigkeit als Atemlosigkeit. Freilich induziert die Geschichte allein über die Nostalgie bei alteingesessenen Fans schon etwas Energie, wirklich schwungvoll wird sie aber nie.

Vielversprechende Ausgangslage

Dabei verspricht die Ausgangslage ein interessantes Szenario: Karan S'jet, die Heldin der ersten beiden Teile, hat nicht nur

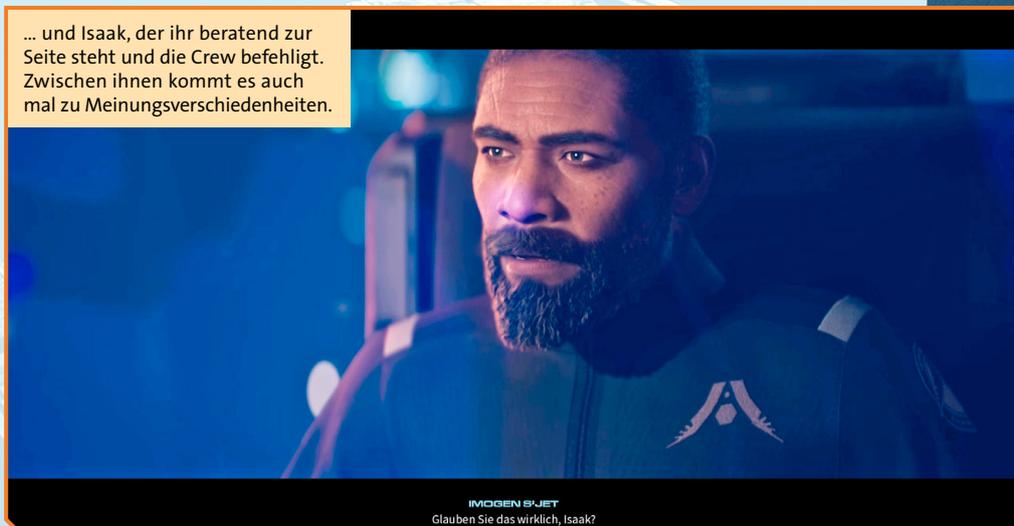
die Kushan zurück in ihre Heimat gebracht, sondern mit der Öffnung des Weltraumnetzes der Vorläufer eine Phase von Handel, Wohlstand und Wachstum für die Ga-

Die beiden Protagonisten der hochwertig produzierten Zwischensequenzen sind Imogen, die als neues Flottenkommando dient, ...



IMOGEN S'JET (ERZÄHLEND)
My entire life has been study, analysis... planning. Today the galaxy is burning.

... und Isaak, der ihr beratend zur Seite steht und die Crew befiehlt. Zwischen ihnen kommt es auch mal zu Meinungsverschiedenheiten.



IMOGEN S'JET
Glauben Sie das wirklich, Isaak?



laxie eingeläutet. Nun allerdings breitet sich seit einiger Zeit ausgehend von den Toren eine Anomalie in einem Winkel der Galaxie aus und verschlingt mit verheerenden Folgen Welt um Welt. Karan machte sich mit ihrem Mutterschiff 20 Jahre vor Beginn von Homeworld 3 in die Anomalie auf, um sie zu erforschen und aufzuhalten. Seitdem ist sie verschwunden. Nun wird Karans talentierter Protegé Imogen S'jet als letzte Hoffnung mit einem weiteren Mutterschiff ausgestattet, um herauszufinden, was mit Karan passiert ist, und idealerweise die Galaxie zu retten. Das klingt an sich spannend, die Ausarbeitung ist aber eindimensional und spannungsarm. Ich verrate keine Details, allzu viel dürft ihr aber von der nur ungefähr acht- bis zehnstündigen Kampagne nicht erwarten. Doch bitte versteht das nicht falsch: Die Kampagne ist hochwertig produziert, mit guten Sprechern und cineastischen Zwischensequenzen. Sie ist also kein Reinfluss, nur einfach ... ziemlich belanglos. Die Story hol-

pert mit vielen langen, mühsamen Szenen so vor sich hin ins Nirgendwo des Science-Fiction-Weltraums.

Die Flotte ist mir leider egal

Ebenfalls Potenzial lässt die Kampagne auf spielmechanischer Ebene liegen. Denn es ist eine liebgelebte Mechanik der Homeworld-Serie, dass ihr Schiffe und Ressourcen von Mission zu Mission mitnehmt. Das birgt viele Balancing-Fallstricke, sodass das kaum ein Entwickler macht. Ein prominentes Beispiel bei Strategiespielen ist Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelmeer. Auch da zerschneidet das die Balance, weil ihr irgendwann mit einem viel zu starken Heer herumrennt. Dafür aber hat das den großen Vorteil, dass euch eure Einheiten tatsächlich etwas bedeuten und ihr sogar Boromir dauerhaft retten könnt!

Homeworld 3 aber entscheidet sich für einen faden Mittelweg. Schiffe werden so schnell abgeschossen und neu gebaut, dass

mir der einzelne Pott egal ist. Immerhin könnt ihr wieder Raumschiffe kapern, die dann nicht zum Schiffslimit dazuzählen. Allerdings ist es im Getümmel der Schlachten ziemlich schwierig, die Extraschiffe gezielt am Leben zu halten. Zumindest ich habe in Homeworld 3 keine Verbindung zu meiner Flotte aufgebaut. Die ist einfach nur eine metallene Kriegsmaschinerie, in der laufend Verluste in Windeseile ersetzt werden. Dabei würden sich doch Erfahrungspunkte, neue Fähigkeiten und Individualisierungen bei so einem System total anbieten. Aus spielmechanischer Sicht ist jedoch nur relevant, wie viele Ressourceneinheiten (REs) ihr in die nächste Mission mitnehmt, sei es in Form von Schiffen oder auf dem Konto. Und auf drei von vier Schwierigkeitsgraden trifft nicht mal das zu. Denn die sind zumindest für halbwegs erfahrene Strategen so einfach (wir haben die Kampagne auf Mittel gespielt, dem zweitschwersten Grad), dass das Anhäufen von Schiffen oder Ressourcen nicht notwendig ist. Erst in den letzten beiden Missionen wird es dann plötzlich knackig, wenn ihr sie ohne Rücklagen startet. Immerhin sind die Missionen an sich abwechslungsreich gestaltet, allerdings für meinen Geschmack zu oft von Missions-Briefings unterbrochen. Es hat mich auf Dauer genervt, dass mir alle paar Minuten die Kontrolle weggenommen wird, während im Hintergrund das Spiel weiterläuft.

Die Präsentation ist fantastisch

Wirklich beeindruckend ist aber wie schon bei den Vorgängern die Präsentation des Spiels, die sehr viele andere Schwächen wieder ausgleicht. Das geht schon beim Sound los. Es schießt und kracht im All, dass es eine pure Freude ist. Explosionen



schinden Eindruck, und der Soundtrack besticht mit Space-Opera-Tönen. Ein schönes Detail sind außerdem die Unterhaltungen der Piloten. Die geben nicht nur unmittelbare Reaktionen auf eure Befehle, sondern kommentieren auch das Geschehen. Das erzeugt Atmosphäre und ist auch spieltechnisch hilfreich, weil sie euch beispielsweise bei Gegnerkontakt warnen, hohe Verluste verdeutlichen oder auf bestimmte Abschüsse aufmerksam machen. Allerdings ist die Vertonung des Spiels nur auf Englisch. In der Kampagne gibt es deutsche Untertitel, für die Gespräche der Piloten aber nicht mal das.

Zweiter Wermutstropfen war in unserer Testversion, dass die Piloten auch mal Freund und Feind verwechseln und bestürzt in die Kommunikation rufen, dass ein Ressourcensammler explodiert ist – auch wenn es der gegnerische war und sie selbst ihn gerade abgeschossen haben.

Megastrukturen bringen Leben

Doch das sind Kleinigkeiten. Überhaupt nicht klein sind dagegen die neuen Megastrukturen, die als riesige 3D-Objekte die Schlachtfelder von Homeworld 3 aktiv mitgestalten. Denn hinter, unter oder über riesigen abgestürzten Vorläufer-Schiffen, in Asteroidenfeldern und im Schatten massiver Sternentortrümmer haltet ihr nicht nur wegen des Anblicks inne. Ihr müsst euch auch überlegen, wie ihr die Umgebung am besten für eure Zwecke nutzt. Denn mit diesen Megastrukturen will Homeworld 3 die taktischen Möglichkeiten in allen Spielmodi erweitern. Ihr sollt Deckung nutzen, um einem Sperrfeuer zu entgehen oder unbemerkt im Rücken des Gegners aufzutauchen, wo er besonders verwundbar ist (gerade große Schiffe nehmen von hinten tatsächlich deutlich mehr Schaden). Das ist eine wunderbare Idee und mit kleinen, wendigen Jägern auch eine geradezu fabulöse Sache. Es ist herrlich, über die riesigen Strukturen zu düsen und das Lichtspiel von Homeworld zu genießen, das jetzt aufgrund der vielen großen Objekte mitsamt Schattenspiel eindrucksvoller ist denn je.



Mit der Rücktaste blendet ihr das Interface aus und werdet mit tollen Szenen belohnt. Hier platzt gerade ein Ressourcensammler.



Die darauffolgende Explosion hat es in sich und ist in Bewegung noch eindrucksvoller als im Standbild.

Die Wegfindung verspielt Potenzial

Mit größeren Raumschiffen oder ganzen Schlachtverbänden ist das Erlebnis jedoch ungleich schlechter. Denn – und das ist nach der Kampagnenstory die zweite große Schwäche des Spiels – die Bewegungs-KI ist dafür einfach zu dumm. Immer wieder bleiben Schiffe an Hindernissen hängen oder schaffen es nicht, geordnet um eine Megastruktur herumzuzugreifen. Ziemlich blöd ist das insbesondere bei größeren Schiffen. Denn die bewegen sich mit der Leichtigkeit eines gichtkranken Faultiers und können einen einmal eingeschlagenen Kurs nur mühsam korrigieren. Verhaken sich die gro-

ßen Weltraumschnecken also mal in einem Trümmerfeld, braucht es viel Geduld und zusätzliche Befehle, bis ihr sie wieder auf Kurs habt. Und natürlich ist es ein inhärenter Nachteil großer Schiffe, dass sie nicht so wendig sind. Aber dafür sind sie ja auch extra langsam. Wenn ich dann also einen Kurs befehle, dann sollte das Schiff auch in der Lage sein, den langsam auszuführen und nicht mittendrin an einer Weltraumantenne festzuhängen. Auch bei Formationen buggen große Schiffe gerne mal rum.

Die In-Game-Zwischensequenzen in der Kampagne sehen toll aus. Hier etwa beim Start vom Planeten.



Die Masse an eingehenden Salven ist hier besonders hoch, weil wir unseren Fregatten gerade den Befehl gegeben haben, aus allen Rohren zu feuern.

Homeworld 3 sieht spektakulär aus. Hier führt euch das Spiel durch eine tiefe Schlucht.



Mit der Zeit lernt ihr allerdings, mit welchen Schiffen ihr welche Manöver fliegen könnt, und erspart euch so einigen Ärger. Das Problem ist nur, dass dadurch die Megastrukturen als taktisches Element ziemlich nutzlos werden. Ansonsten kann Homeworld 3 dann aber seine Stärken richtig ausspielen und euch mit bombastischen Schlachten von den Socken hauen. Wenn ihr euch noch hin und wieder etwas Zeit nehmt, im Getümmel nah heranzoomt und mit ausgeschaltetem Interface die bombastischen Schlachten und das einzigartige Art-Design von Homeworld auf euch einwirken lässt, vergesst ihr ganz leicht die Probleme des Spiels.

Überraschend gute Kamerasteuerung

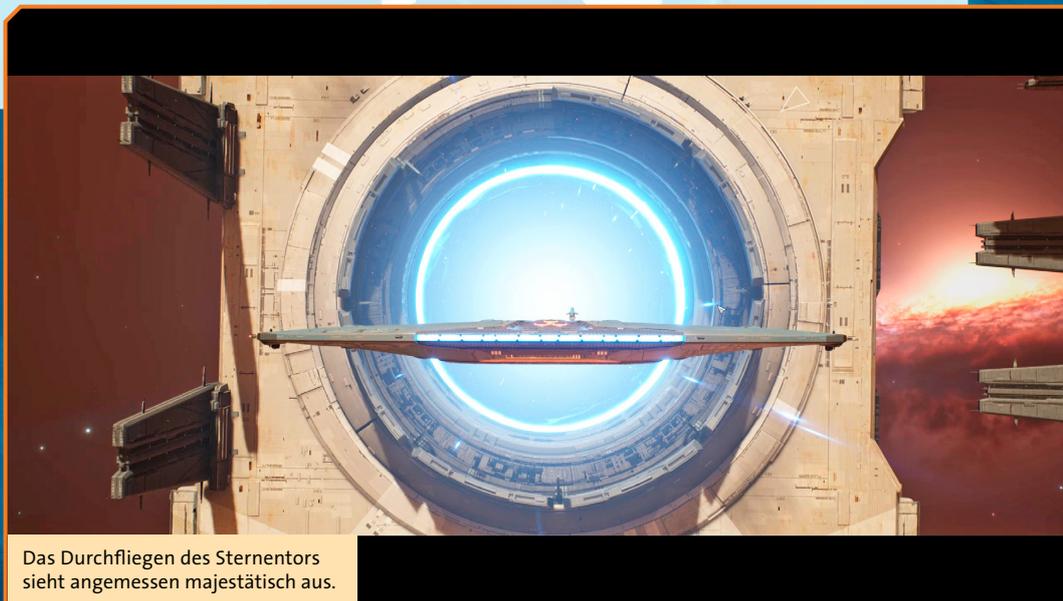
Nicht zu diesen Problemen gehörte für mich überraschenderweise die Kamerasteuerung.



Teilweise könnt ihr in die Megastrukturen sogar hineinfliegen.

Ich fand mich im Vergleich zur letzten Demo deutlich besser zurecht, vielleicht hat Blackbird Interactive da noch ein paar Kleinigkeiten verbessert. Damals habe ich auf die

klassische Steuerung zurückgestellt, wie es beispielsweise das Homeworld-Remaster von 2015 nutzt. Jetzt aber fand ich das neue »moderne« Steuerungsschema angenehmer,



Das Durchfliegen des Sternentors sieht angemessen majestätisch aus.



Zu oft haben größere Schiffe Probleme, an Hindernissen vorbeizukommen. Die Wegfindung ist ein großer Makel an Homeworld 3.

allein schon weil ich die Kamera da standardmäßig mit WASD bewege. Zusätzlich gefällt mir die Rotation der Kamera in der Egoperspektive besser als das alte Orbitrotationsprinzip. Letzteres ist zwar ein wenig stabiler, ihr landet also nicht plötzlich ungewollt in einem Asteroiden, die Egovariante ist dafür etwas flexibler. Die Unterschiede sind aber nicht riesig, und ihr dürft die Einzelheiten des Steuerungsschemas sowieso beliebig anpassen.

Service-Gedanke ohne Inhalt

Um Homeworld 3 auch über die Kampagne hinaus attraktiv zu machen, hat sich Blackbird Interactive einen Rogue-like-Modus namens Kriegsspiele (War Games) ausge-

dacht: Ihr spielt allein oder mit Freunden drei kurze Szenarien hintereinander und in einem Zug, Speichern geht also nicht. Wie in der Kampagne nehmt ihr Schiffe und Ressourcen von Szenario zu Szenario mit und müsst jeweils eine oder mehrere Missionen erfüllen, wie sie auch in der Kampagne vorkommen, zum Beispiel Eskortierungsmissionen, das Halten bestimmter Punkt oder das gezielte Ausschalten von Großkampfschiffen. Innerhalb der Szenarien sammelt ihr Artefakte ein. Für jedes davon wählt ihr einen von drei Buffs aus, der einen Raumschiffstyp spezialisiert. Dadurch soll sich jeder Durchgang ein wenig anders spielen und eine große Optionsvielfalt entstehen. Der Rogue-like-Überbau lässt euch dann

noch mit den gesammelten XP aus Siegen und Niederlagen andere Startflotten auswählen, was den Run weiter individualisiert.

An sich ist das ein netter Modus, er wäre aber nicht notwendig gewesen. Dahinter steht natürlich der Service-Gedanke. Ihr sollt durch neue Szenarien, Artefakte und Startflotten bei der Stange gehalten werden. Das soll dem Spiel eine höhere Langlebigkeit und zusätzliche Einnahmen per DLCs beschern, von denen schon einige in der Roadmap angekündigt wurden. Zum Release ist die vorhandene Auswahl aber schlicht zu klein. Wenn ich schon beim zweiten und dritten Durchgang genau die gleichen Szenarien in den gleichen Umgebungen wie zuvor spiele, fühlt sich das witzlos



Formationen stärken Verteidigung oder Angriff einer Staffel, sind aber manchmal eher lästig als hilfreich, weil die Einheiten so kaum um Hindernisse herumkommen.



MEINUNG

Reiner Hauser
@reinerhauser.
bsky.social

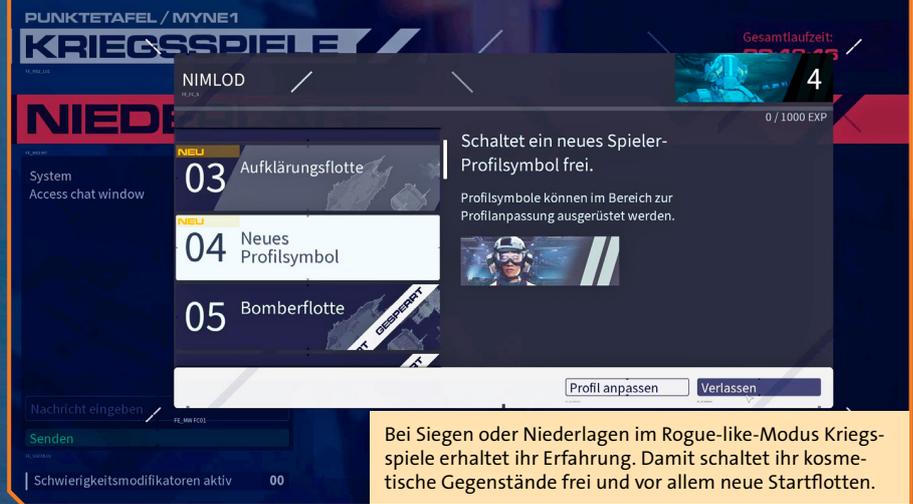


Ich habe nicht die gleiche nostalgische Verbindung zu Homeworld wie manch anderer, schätze die Reihe aber dennoch sehr, allein weil es ein so einzigartiges und bombastisch inszeniertes Strategiespiel ist. Daher hatte ich mich auf den Test gefreut. Letztendlich hat es dann auch Spaß gemacht, jedoch weniger, als ich gehofft hatte. Dazu war die Story der Kampagne nicht gut genug, dazu hat der neue Kriegsspiel-Modus noch nicht genug Inhalte. Und doch sitze ich immer wieder verückt vor dem Bildschirm, genieße einfach nur das Weltraumspektakel und denke mir: Was ein Glück, dass diese altherwürdige Serie nach so langer Zeit wieder zurück ist.

an. Da bleibt dann nur der vielseitig anpassbare Schwierigkeitsgrad, doch der allein motiviert mich auf Dauer nicht.

Besser mehr Kampagne

Mehr Spaß macht mir da das normale Skirmish gegen die KI oder menschliche Spieler, weil sich das nicht so vorhersehbar abspielt. Doch selbst das wird mich nicht wochenlang vorm Bildschirm halten, dafür ist mir Homeworld 3 trotz aller Grafikgüte nicht abwechslungsreich genug. Wir werden sehen müssen, ob sich das mit kommenden Inhalten und DLCs ändert. Insgesamt wäre es aber besser gewesen, die Entwicklungsressourcen des Kriegsspiel-Modus wären in die Kampagne geflossen. Allein schon die übergreifende Progression hätte ja auch wunderbar in einen langen Singleplayer-Feldzug gepasst, so wie beispielsweise bei Star



Bei Siegen oder Niederlagen im Rogue-like-Modus Kriegsspiele erhaltet ihr Erfahrung. Damit schaltet ihr kosmetische Gegenstände frei und vor allem neue Startflotten.



Ein Durchgang im Kriegsspiel-Modus besteht aus drei Szenarien. In jedem davon habt ihr eine oder mehrere Missionen, etwa die Eskortierung neutraler Schiffe.

craft 2. Ob sich das Spiel mit seiner Ausrichtung einen Gefallen getan hat, wage ich zu bezweifeln. Am Ende ist das jedoch Geschmackssache, und es wird sich erst nach Release zeigen, wie die Zielgruppe des Spiels darüber denkt. Fan Micha jedenfalls hat schon angekündigt, den Rogue-like-Modus in den kommenden Monaten »immer mal wieder ein bisschen zu spielen«, allerdings »nicht zu lange am Stück, dafür ist es zu belanglos.« ★

HOMEWORLD 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 6600 / Ryzen 5 1600X
GTX 1060 / Radeon RX 480
12 GB RAM, 40 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 9600K / Ryzen 5 3600X
GTX 1080 / Radeon RX 5700
16 GB RAM, 40 GB Festplatte

PRÄSENTATION



bombastische Schlachten + Megastrukturen beeindruckend + Soundkulisse + Licht- und Schattenspiel + detaillierte Raumschiffmodelle

SPIELDESIGN



taktische Tiefe + Kriegsspiel-Modus + jederzeit pausierbar + Megastrukturen verlieren durch Wegfindung an Nutzen + Raumschiffe austauschbar

BALANCE



Schiffe mit Trefferzonen + Lebenspunkte gut austariert + Überraschungsangriffe nutzlos + nicht alle Schiffe gleich nützlich + behäbige Wegfindung

ATMOSPÄRE / STORY



Homeworld-Design + Space-Opera-Gefühl + funktioniert ohne Vorwissen + Rückgriffe auf Vorgänger + Kampagnenstory teils langweilig

UMFANG



vier Schwierigkeitsgrade + acht Stunden Kampagne + Kriegsspiel-Modus ... + ... bei dem es noch an Abwechslung fehlt + bislang nur zwei Fraktionen

FAZIT

Homeworld 3 überzeugt mit epochalen Weltraumschlachten und enttäuscht mit einer belanglosen Kampagne.



Während links eine Staffel Abfangjäger von feindlichen Geschützen zerlegt wird, bauen wir schon fleißig neue Schiffe (rechts).