

Homeworld 3: Einsteiger-Tipps

PERFEKTER WELTRAUMSTART

Das 3D-Weltraumspiel wirkt schnell überwältigend. Unser Einsteiger-Guide verrät Tipps zur Steuerung, Kameraführung und Strategie – und warum Babysitten tödlich ist. Von Reiner Hauser

Homeworld 3 ist bisweilen unübersichtlich, und es ist nicht immer leicht zu verstehen, was auf dem Bildschirm passiert. Deshalb haben wir Starter-Tipps zusammengeschrieben, die euch vor allem bei der Steuerung des Spiels helfen sollen. Denn wenn ihr wisst, wie ihr euch am besten bewegt und Befehle gebt, ist der Kampf schon halb gewonnen.

Steuerung und Shortcuts

Grundsätzlich solltet ihr unbedingt das Tutorial spielen. Ja, das kostet erst mal etwas Zeit, ist es aber wert. Die Kernelemente der Bedienung müssen nämlich sitzen, wenn ihr später Erfolg haben wollt. Probiert gegebenenfalls mit dem Steuerungsschema herum, wenn euch die Tastenbelegung und das Kamerarotationssystem nicht zusagen. Homeworld 3 macht es euch leicht, zwischen dem »modernen« und dem »klassischen« Setting hin und her zu wechseln. Außerdem könnt ihr die beiden auch mischen! Um euch nun das Leben abseits der Basics einfacher zu machen, solltet ihr euch mit folgenden Tastenkombinationen anfreunden:

Strg + LMT ziehen: Befiehlt euren Schiffen, alle über dem gezogenen Rahmen ausgewählten Feinde anzugreifen. Dieser Befehl hilft enorm dabei, alle Feinde in der Umgebung auszulöschen. Mit normalen Angriffsbefehlen bleiben Schiffe in der hinteren Reihe nämlich gerne mal untätig zurück,



weil sich nichts mehr in ihrer unmittelbaren Reichweite befindet. Mit der Angriffsbox befiehlt ihr dagegen klar, dass ausnahmslos alle ausgewählten Schiffe vernichtet werden müssen, egal wohin die genau fliegen (etwa wenn sie sich zurückziehen). Besonders gegen die KI ist das nützlich.

Alt + LMT-Klick: Indem ihr die Alt-Taste gedrückt haltet und dann auf irgendein Objekt klickt, sei es Asteroid, Megastruktur oder Schiff, zentriert sich die Kamera sofort auf genau dieses Objekt. Dadurch könnt ihr besonders schnell und praktisch an einen bestimmten Ort im Weltraum springen.

Anschmiege-Funktion der Maus: Fahrt ihr mit der Maus über ein Objekt, schmiegt sich euer Mauscursor daran. Das ist besonders hilfreich bei Bewegungsbefehlen für Schiffe. Wollt ihr also beispielsweise das Mutterschiff als Bewachung bei einem Ressourcen-Spot parken, sucht euch irgendein Objekt in der Nähe, fahrt mit der Maus darüber und befehlt euer Schiff dorthin. Das stellt sicher, dass das Schiff nicht plötzlich irgendwo im Raum landet, was im 3D-Raum von Homeworld 3 ansonsten schnell passiert. Dieser Weg ist wesentlich stressfreier als das Herumgefummel mit Bewegungsachsen.



Tabulator: Jede Schiffsklasse kann eine eigene Fähigkeit haben, die ihr aktiv auslösen müsst. Habt ihr gerade mehrere Schiffstypen ausgewählt, könnt ihr die Fähigkeiten mit der Tabulator-Taste durchschalten. Das ist immer noch ein wenig umständlich, aber wesentlich leichter als nur mit der Maus!

Shift + LMT beim Bau: Baut ihr mit gedrückter Shift-Taste ein neues Raumschiff, werden gleich fünf statt nur ein Schiff desselben Typs in die Baureihenfolge aufgenommen.

Beschädigte Schiffe auswählen: Ihr könnt mit dem Werkzeug-Button unten links über den aktuell ausgewählten Einheiten beschädigte Schiffe aus einer Gruppe herauslösen, um sie so einfach im Hangar oder mit Begleitfregatten reparieren zu lassen.

Befehlsgruppen nutzen: Verwendet Befehlsgruppen (Strg + Nummer), wenn ihr an mehreren Fronten zeitgleich kämpfen wollt oder das Ultimatum aus der Flotte herausholen wollt. So könnt ihr beispielsweise Schiffe gruppieren, die gegen einzelne große Gegner stark sind, und solche, die ihr am besten gegen viele kleine einsetzt. Mit Strg + Nummer erstellt ihr Gruppen, mit Shift + Nummer ergänzt ihr Schiffe zu einer bestehenden.

Das große Ganze zählt

Wenn ihr effektiv spielen wollt, solltet ihr euch vom Gedanken verabschieden, dass jedes Schiff zählt und dass kluge Manöver den Ausschlag geben. Homeworld 3 simuliert eine Weltraumkriegsmaschinerie, in der es vor allem auf die Zusammensetzung der Flotte ankommt und darauf, mit welchen Schiffen ihr welche Gegner anvisiert.

Das Babysitten von einzelnen Schiffen, eventuelles Zurückbeordern und Reparieren ist in der Regel nicht effektiv, außer ihr



Gerade haben wir die Fähigkeit der Geschütz-Fregatten ausgelöst, um die feindlichen Fregatten auszudünnen.

seid ein sehr erfahrener und schneller Spieler. Denn sobald ihr euch länger nicht ordentlich um den Nachschub und die wichtigsten Angriffsbefehle kümmert, verspielt ihr mehr Vorteile, als ihr durch ein gerettetes Schiff erlangt.

Gleiches gilt für das Manövrieren auf der Karte. Es fühlt sich gut an, mit einem Schwarm aus Abfangjägern und Bombern über die Megastrukturen zu düsen und plötzlich im Rücken des Feindes aufzutau- chen. Praktisch bringt das jedoch nicht sehr viel. Ressourcensammler etwa halten so viel Beschuss aus, dass der Gegner genug Zeit hat, um auf die Attacke zu reagieren.

Stattdessen fehlt die Feuerkraft dann an einer möglichen Front, wo die schiere Masse ein großer Faktor ist. Allerdings dürft ihr euch auf den nicht zu sehr verlassen. Nutzt ihr eure Schiffe nicht jeweils gegen Feinde, auf die sie spezialisiert sind, vergeudet ihr viel Feuerkraft. Das merkt ihr ganz schnell bei großen Kampfschiffen, die von den klei- nen Lasern eines Aufklärers oder Abfangjä- gers kaum Schaden nehmen.

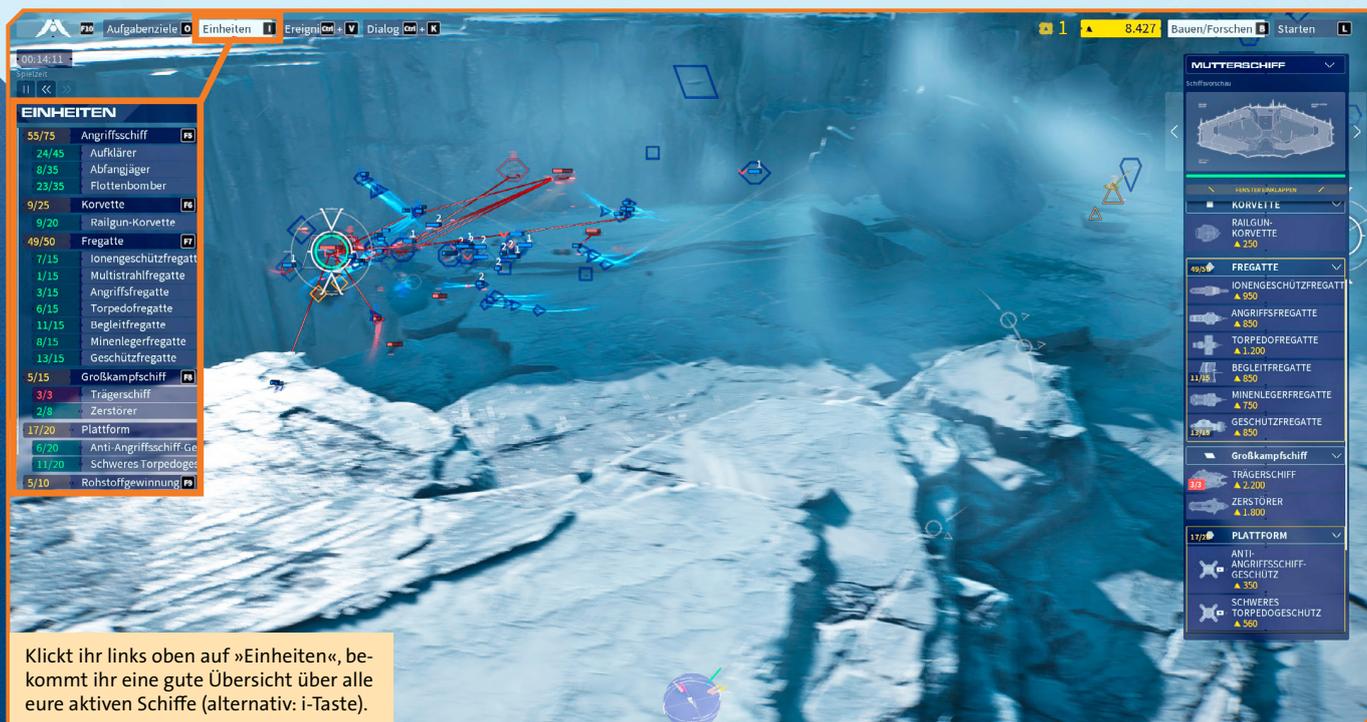
Flottenmanagement und Fähigkeiten

Das Getümmel auf dem Schlachtfeld macht es oft unmöglich, alle Schiffe gleichzeitig

auf die für sie idealen Ziele anzusetzen. Setzt also Prioritäten, indem ihr vor allem große Pötte gezielt ausschaltet und klei- nere Schiffe im Zweifel einfach ignoriert.

Dazu sind die aktiven Fähigkeiten eurer jeweiligen Schiffe äußerst hilfreich. Beson- ders einige Fregatten können ihren Scha- den gegen Einzelziele mit Salven massiv er- höhen. Wartet aber gleichzeitig nicht immer auf das perfekte Ziel, sondern setzt die Fä- higkeiten so oft ein, wie ihr könnt. Die Cooldowns bewegen sich zwischen ein und zwei Minuten, sie sind also schnell wieder einsatzbereit und sollten genutzt werden. Grundvoraussetzung ist dabei natürlich, dass ihr wisst, welche Schiffe gegen was gut sind. Es führt kein Weg daran vorbei, sich die Schiffsbeschreibungen einzuprägen.

Oben links in der Menüleiste findet ihr einen Reiter, in dem alle einsatzbereiten Schiffe aufgelistet werden. Klickt ihr auf einen Eintrag, wählt ihr alle Schiffe des ausgewählten Typs aus. Diese schnelle An- wahlmöglichkeit hilft enorm, wenn ihr noch Schwierigkeiten habt, die Raumschiffe optisch auseinanderzuhalten. Außerdem be- kommt ihr so auch gleich einen Überblick, wie es um eure Flottenzusammenstellung bestellt ist (bei der ihr meistens eine ge- sunde Mischung haben wollt). ★



Klickt ihr links oben auf »Einheiten«, bekommt ihr eine gute Übersicht über alle eure aktiven Schiffe (alternativ: i-Taste).