

Weltraum-Heimspiel

Homeworld 2

Sehnsucht nach den Weiten des Alls und anspruchsvollem Flotten-Management? Relic zeigte uns exklusiv den Nachfolger zum Echtzeit-Klassiker Homeworld.



Auf CD/DVD:
Video-Special

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Epische Weltraum-Schlachten mit gewaltigen Flottenverbänden, die in Formationen durch ein faszinierend schönes Universum rauschen. Für solche Freuden musste man vor ein paar Jahren üblicherweise ein Kino betreten. Doch dann eröffnete sich Ende 1999 eine neue Dimension des Strategiespiels – im wahrsten Sinne des Wortes. Denn **Homeworld** verblüffte nicht nur mit Mut zum Polygon inmitten der Spät-Blütezeit der

Pixel-Ära. Im Gegensatz zur damaligen Referenz **StarCraft** hat der **Homeworld**-Weltraum spielerischen 3D-Tiefgang: Einheiten können nicht nur von den Seiten, sondern auch von oben und unten angreifen. Dabei verflog sich allerdings so mancher Spieler, denn die Steuerung geriet ein wenig umständlich. Die nächste Generation will's besser machen: Leichter zu bedienen, schöner anzusehen und spielerisch ausgefeilter soll **Home-**

world 2 alte und vor allem neue Fans in seinen Bann ziehen.

Flucht im All

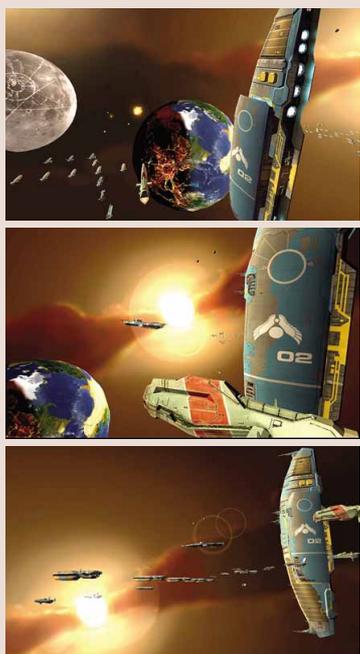
Die Solospieler-Kampagne von **Homeworld 2** greift in 15 Missionen die beklemmende Story des Vorgängers auf, Vorkenntnisse sind zum Durchblick aber nicht notwendig. Rund 100 Jahre, nachdem das Alien-Volk der Hiigarans nach langer Odyssee seine Heimatwelt erreicht hat, ist ein neuer Exodus angesagt. Die

Bösewichter Vaygr spielen dabei ebenso eine Rolle wie düstere Prophezeiungen der Bentusi, den weisen Gemischtwarenhändlern des **Homeworld**-Universums. Producer Dan Irish verspricht so manche Story-Enthüllung: »In **Homeworld 2** decken wir viele Mysterien der Galaxis auf. Warum genau wurden die Hiigarans damals ins Exil getrieben? Wo kommt die neue Hyperspace-Technologie eigentlich her?« Nur von einer weiteren



Die realistischen Größenverhältnisse lassen die Schlachten noch glaubwürdiger wirken, die neue Grafik-Engine sorgt beim Angriff auf den Raumkreuzer für zusätzlichen Effekte-Glanz.

Weltraum-Kino



Zwischensequenzen während einer Mission wie dieser **Flottenaufmarsch** rund ums **Mutterschiff** werden live in der Spiel-Engine berechnet.

zu effizientem Spiel und lässt einen die wachsende Einheiten-schar richtig lieb gewinnen. Der Schwierigkeitsgrad von **Homeworld 2** passt sich der Größe der Armada an. Droht die Flotte für spätere, knifflige Missionen zu schwach zu sein, spendiert das Spiel gelegentlich Raumer-Nachschub. Die maximale Einheiten-Obergrenze lässt sich für Einzelpartien einstellen, ist in der Kampagne aber fix.

Flotte Flöttchen

Vom wuseligen Scout bis zum behäbigen schweren Träger bauen Sie im Kampagnen-Verlauf rund 20 Schiffstypen, die durch erforschbare Technologien ausbaubar sind. Etwa die Hälfte der Modelle basiert auf Einheiten aus dem Vorgängerspiel, der Rest soll neu sein. So genannte Strike Groups erleichtern das Management gemischter Flottenverbände. Alle Mitglieder eines solchen Verbands fliegen mit der gleichen Geschwindigkeit, nehmen automatisch taktisch sinnvolle Formationen ein und verteilen sich gegenseitig. Ambitionierte Strategen editieren innerhalb einer Strike Group die Positionen der Schiffe von Hand.

Groß und Klein

Homeworld kassierte völlig zu Recht einen GameStar für besondere Atmosphäre. Die war nicht nur dem 3D-Weltraum



Beim Angriff auf einen Kreuzer konzentrieren unsere Bomber ihr Feuer auf die **Geschütztürme**.

und der Hintergrundgeschichte zu verdanken, sondern auch den sehr realistischen Einheiten-Größenverhältnissen. Wenn kleine wendige Jäger wie ein Hornissenschwarm um vergleichsweise riesige Trägerschiffe ausschwärmen, sieht das schon verflüxt cool aus. Um diesen Effekt noch zu verstärken, besteht bei **Homeworld 2** jede Einheit kleinerer Bauklassen aus mehreren Schiffchen, beispielsweise fünf Jäger oder drei Korvetten. Auch spielerisch werden die Geschwader der »Kleinen« wichtiger: Durch erforschte Upgrades lassen sich Robustheit und Kampfkraft steigern.

Entkrampfte Bedienung

Lead Designer Josh Mosqueira macht uns mit der vereinfachten Bedienung von **Homeworld 2**



Mit einer Strike Group können schweren Pötten wie diesem **Zerstörer** feste Jäger-Bodyguards zugeteilt werden.

Zerstörung des Heimatplaneten wollen die Entwickler absehen: »Das können wir den Hügarans nicht in jedem Spiel antun.«

Die Mutter aller Schiffe

Wie im Vorgänger rücken Sie mit einem dicken Mutterschiff aus und bauen allmählich Ihre Flotte auf. Überlebende Streitkräfte fliegen von einer Mission zur nächsten mit. Das motiviert

Dan Irish im Interview: »Evolutionär statt revolutionär«

GameStar Wo kommt die Inspiration für das typische Homeworld-Spielgefühl her?

Dan Irish Von den epischen Raumschlachten aus Science-Fiction-Filmen wie Star Wars natürlich. Bei Relic gibt's zudem viele Fans von Kampfstern Galactica.

GameStar Warum hat's so lange mit einer Homeworld-Fortsetzung gedauert?

Dan Irish Wir hatten eine ganze Reihe von Ideen für ein neues Homeworld-Spiel überprüft. Letztendlich haben wir uns dafür entschieden, eine eher evolutionäre als revolutionäre Fortsetzung zu machen. Wir übernehmen die Stärken von Homeworld, verbessern das grundlegende Konzept und bügeln die Schwachpunkte aus.

GameStar Einige Spieler sind nie so recht mit der 3D-Steuerung klargekommen. Gab es je Überlegungen, sie ganz zu knicken?

Dan Irish Wir hatten es mal in Erwägung gezogen. Aber wir halten lieber am 3D-Universum fest und überlegen uns Wege, um es zugänglicher und verständlicher zu machen. Bei Homeworld 2 denken wir vor allem an die Spieler, denen der Vorgänger zu abstrakt oder kompliziert vorkam.

GameStar Worauf können sich die alten Fans am meisten freuen?

Dan Irish Was mich begeistert, sind die Strike Groups. Je nach Einsatzzweck versuche ich, eine andere ideale Kombination von Schiffen zu finden. Ich kann deren Formation ändern und sie dann wie eine Einheit steuern. In Homeworld hattest Du dagegen viel mehr Mikromanagement, meistest ständig Schiffsverbände neu anwählen und organisieren. Dass ich meine Flotten jetzt in der praktischen Sensor-Übersicht

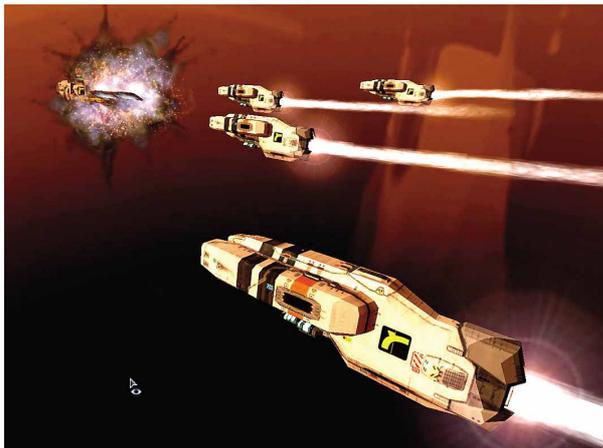
steuern kann, ist ebenfalls ein großes strategisches Plus.

GameStar Wer kümmert sich um die Story?

Dan Irish Das ursprüngliche Konzept wurde von unserem Lead Designer Josh Mosqueira entwickelt. Wir haben außerdem Mary deMarle engagiert, um die Story auszuarbeiten und glaubwürdiger zu machen. Mary ist eine der besten Autorinnen in der Spieleindustrie und schrieb zum Beispiel die Geschichte und das interaktive Design von Myst 3. Wie in Homeworld gibt es auch im Nachfolger geskriptete Story-Sequenzen, die wir mit der Spiel-Engine inszenieren.



Dan Irish (28) arbeitete an der Adventure-Serie Myst, als 1999 Homeworld erschien. Heute überwacht er als Executive Producer die Entwicklung von Homeworld 2.



Als **Abzeichen** auf den Schiffen (wie hier das Relic-«r») dürfen Sie als Unterscheidungshilfe ein beliebiges Eigenbildchen verwenden.

vertraut. Früher musste man eine »Bewegungs-Scheibe« aufrufen, um Einheiten von Punkt A nach Punkt B zu schicken. Dieser Umweg entfällt, ein Rechtsklick markiert die Zielrichtung. Dann bewegen wir die Maus nach oben und unten, um den Höhenvektor festzulegen, der mit einem weiteren Klick bestätigt wird. Der Rechtsklick auf andere Einheiten oder Objekte ist jetzt kontextsensitiv, zum Beispiel beginnt unser Sammler mit dem Rohstoff-Abbau, oder das Reparaturschiff flickt einen lädierten Kollegen.

Das Relic-Team hat für **Homeworld 2** die Kamera-Kontrolle verbessert, die Ansicht muss nicht mehr zwingend auf eine Einheit zentriert sein. Beim Probespielen können wir durch Bewegungen des Mauszeigers zum

Spielfeld-Rand den sichtbaren Ausschnitt scrollen. Durch Gedrückthalten der rechten Maustaste dreht sich wie gehabt die Betrachterperspektive stufenlos, per Rädchen wird gezoomt.

Admiral Siehtalles

In der Sensor-Ansicht, die einen Überblick des gesamten Spielgebiets gewährt, lassen sich künftig auch Einheiten anwählen und kommandieren. Vor allem bei der Koordination weit voneinander entfernter Verbände ist jeder Sternen-Admiral für diese Funktion dankbar. Zusammengelegt und vereinfacht haben die Entwickler die Taktik- und Formations-Menüs für Einheiten. Drei Taktiken (neutral, aggressiv, ausweichend) stehen zur Wahl, die von den Strike Groups automatisch in eine da-



Wir haben die Verfolgerkamera an diese **Jägerstaffel** geklemmt, die in lockerer Formation eilig zum im Hintergrund tobenden Gefecht rast.

zu passende Formation umgesetzt werden – ganz ähnlich wie in **O.R.B.** oder **Haegemonia**.

Relativ geringe Bedeutung haben Ressourcen-Abbau und Basis-Pflege. Es gibt weiterhin nur einen Rohstoff, der nicht nur in Himmelskörpern zu finden ist: Nach einer Raumschlacht hinterlassen etwa abgeschossene Einheiten hochwertigen Schrott, den Sie für die Produktion abschleppen und recyceln. Das Mutterschiff erzeugt auf Befehl alle erforschten Modelle. Um schneller aufzurüsten, produzieren Sie obendrein fliegende Schiffswerften, die zusätzlich Extra-Systeme einbauen können, etwa Tempo-Booster, dicke Hüllen oder Tarn-Aggregate.

Versteckt im All

»In Homeworld war der Weltraum eigentlich nur hübsche Verzierer, doch beim Nachfolger bekommt das All eine wichtige strategische Bedeutung«, erklärt Dan Irish eine weitere Verbesserung. Zu den spielerisch relevanten astronomischen Besonderheiten gehören Staubwolken, in denen sich Raumschiffe prima verstecken

können. Nur wenn eine Feindeinheit ganz nahe vorbeituckert, taucht das getarnte Schiff auf dessen Sensoren auf. Ein Nebel kann dagegen durchfliegende Einheiten beschädigen und lässt sich durch Energiewaffen-Beschuss sogar aufladen – fertig ist das Natur-Minenfeld. Bei Asteroidenhäufen droht für größere Pötte Einschlaggefahr, während sich Modelle der Kompaktklasse durchwuseln.

Weltraum-Technik

Homeworld 2 soll die Vorzüge moderner Grafiktechnologie voll ausspielen. Relics hauseigene Engine sorgt mit dynamischer Lichtberechnung sowie deformierbaren Texturen und 3D-Gerüsten für eine erhebliche Aufhübschung. Für die Mod-Community öffnet Relic alle Tore: Mit dem (kostenlos downloadbaren) 3D-Tool **Maya Personal Learning Edition** soll es ein Klacks sein, neue Einheiten zu entwerfen. Im Multiplayer-Modus können sich bis zu sechs Spieler gegenseitig an die Mutterschiffe gehen. Eine kooperative Multiplayer-Kampagne wird (zurzeit) noch diskutiert. **HL**



Die überarbeitete Kamerasteuerung erleichtert bei größeren **Raumschlachten** den Überblick.

Homeworld 2

Genre: Echtzeitstrategie **Entwickler:** Relic
Termin: 4. Quartal 2003 **Ersteindruck:** Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Homeworld 2 spielt sich ähnlich wie der Vorgänger. Das ist in Ordnung, denn der war seiner Zeit voraus und hebt sich auch heute noch wohltuend vom Genre-Einerlei ab. Noch wichtiger als die grafischen Verbesserungen ist für mich der Bedienungs-Feinschliff. Dadurch machen die Flottenmanöver noch mehr Spaß.«