

Es muß nicht immer Star Wars sein

Homeworld

Was Star Wars im Kino bietet, soll das 3D-Strategiespiel Homeworld auf den PC bringen: Rasante Weltraumschlachten, garniert mit brillanten Effekten. Wir haben exklusiv in der ersten Solospiel-Beta eine schlagkräftige Sternenflotte gebaut und damit das All zum Glühen gebracht.



Auf Bonus-CD:
Video-Special

Das tapfere Volk der Kushans befindet sich auf der Flucht. Oder das, was von ihm noch übrig ist. Denn seine Heimatwelt wurde von einer unbekannten Rasse zerstört. Doch zum Glück hat ein kleiner Teil der men-

schenähnlichen Wesen an Bord eines gigantischen Mutterschiffes überlebt. Unter Ihrer Leitung treten sie die lange Reise ins Zentrum der Galaxis an, von woher die Kushans ursprünglich stammen. In Echtzeit und 3D

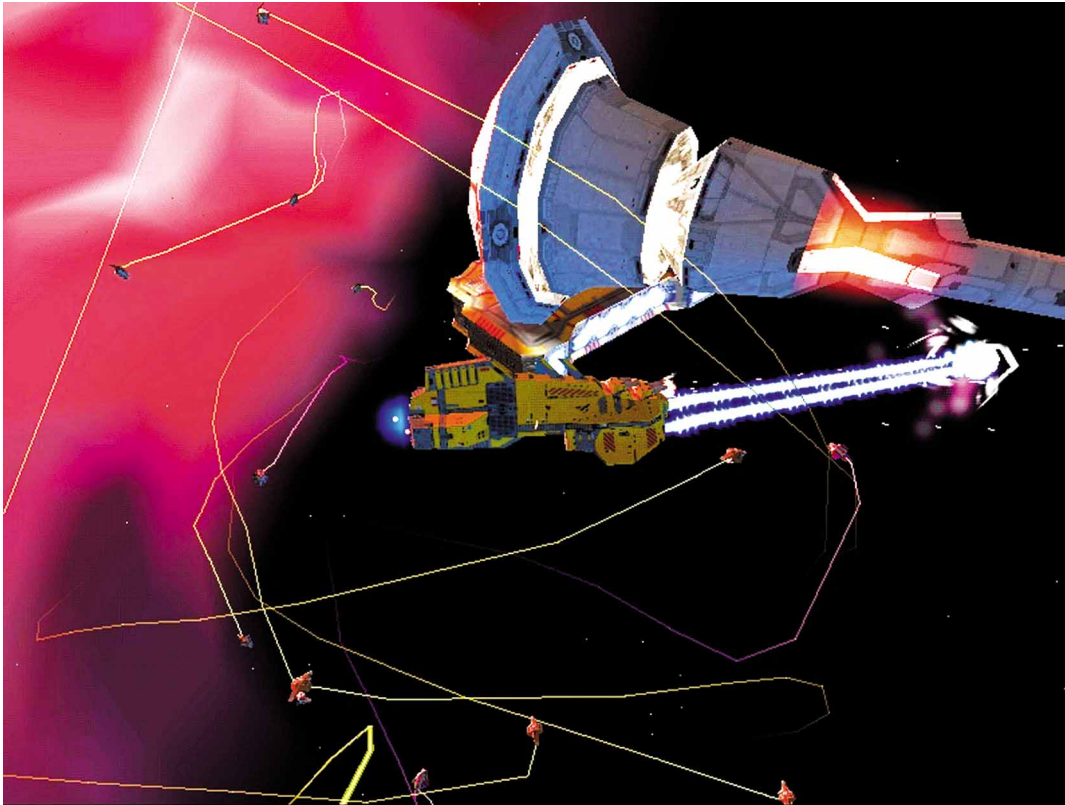
sollen Sie einen Sektor nach dem anderen erobern und eine schlagkräftige Raumflotte erschaffen. Denn unterwegs lauern zahlreiche Gefahren, vor allem aggressive Völker, die Ihre Heimkehr um jeden Preis verhindern wollen.

Galaktische Grafik

Bei der Entwicklung des 3D-Strategiespiels **Homeworld** stand von Anfang an die optische Präsentation im Vordergrund. Das Programm soll laut Chefdesigner Alex Garden ein echter Hingucker werden, der den Spieler schon durch die opulente Grafik in seinen Bann zieht. Auflösungen bis 1600 mal 1200 Pixel, satte Farben und effektvolle Sternennebel erschaffen viel Weltallflair.

Die Stars sind aber die 30 unterschiedlichen Raumschiffstypen. Riesengroß und mächtig füllen einige davon locker mehrere Bildschirme aus – das Mutterschiff braucht den Vergleich mit dem Kampfstern Galaktika nicht zu scheuen. Soviel Größe bedroht natürlich die Performance, vor allem, wenn zeitweise Dutzende Schiffe gleichzeitig auf dem Schirm zu sehen sind. Deshalb bestehen alle Raumer nur aus relativ wenigen Polygonen, die mit sehr schönen Texturen veredelt wurden. Dadurch entstehen plastische Effekte, die Ihnen vorgaukeln, hochkomplexe 3D-Modelle vor den Augen zu haben. Wenn Sie ganz nah an ein Schiff heranzoomen, blendet die Engine die Textu-





Der Ionenstrahl aus unserer mächtigen **Freigate** setzt der riesigen Kampfstation der Sektierer gewaltig zu. Gleichzeitig halten die erheblich kleineren **Korvetten** die feindlichen Miniraumer in Schach.

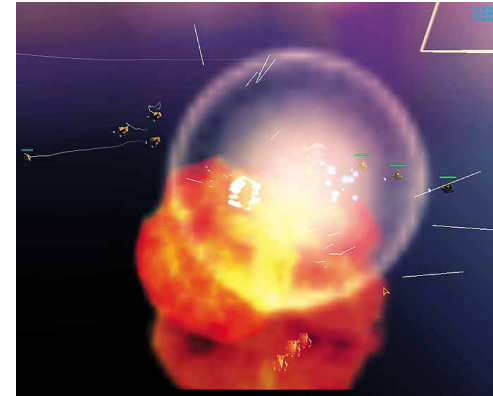
ren aus und ersetzt sie durch ein schnödes Drahtgitter, um nicht den Blick auf die Flotte zu versperren. Zu den weiteren Grafik-Highlights gehören transparente, mehrstufige Explosionen. Leuchteffekte erhellen die Szenerie und setzen Freund wie Feind ins rechte Licht, während die Schiffe effektiv einen Turbinenstrahl hinter sich herziehen. Der ist nicht nur als Augenschmaus gedacht, son-

dern zeigt Ihnen gleichzeitig an, in welche Richtung sich die Raumer eigentlich bewegen.

Raumschiffe von Small bis XXL

Bei aller Grafikpracht machen die ausgefeilten Raumschiffstypen den Löwenanteil der Faszination aus. Prinzipiell gibt es drei Klassen: Kleine Jäger, schwere Raumkreuzer und superschwere Raumkreuzer. Die Jäger sind billig

in der Herstellung und werden deshalb zu Dutzenden zur Aufklärung ausgeschickt oder zur Verteidigung der schwereren Schiffe eingesetzt. Letztere sind zwar viel besser bewaffnet und gepanzert, liegen aber träge im All. Das macht sie zu einem leichten Ziel für Jägerverbände, die sich wie ein Pyranhiaschwarm auf einen Zerstörer stürzen. Der kann sich wegen der langen Nachladezeit



Explosionen bieten ein farbenprächtiges Schauspiel vor den schick eingefärbten **Sternennebeln**.

und geringen Manövrierbarkeit kaum wehren – und endet schnell als Sternestaub. Einige schwere Kreuzer sind mit Spezialaggregaten ausgerüstet. Damit errichten sie Tarnfelder oder behindern mit Energiebarrieren die Bewegungsfreiheit von Feindeinheiten. In der beeindruckenden Königsklasse schließlich finden sich Trägerschiffe, die ihren eigenen Geleitschutz mitnehmen und teilweise sogar kleinere Scouts und Jäger herstellen.

Manche Schiffe erfüllen Sonderfunktionen: Wartungsfregatten versorgen Kreuzer und Zerstörer mit Treibstoff und Munition. Dick gepanzerte, aber leicht bewaffnete Defensivkorvetten ziehen tapfer das Feuer auf sich. Es gibt sogar Kleinstraumer, die auf Großkampfschiffe zufliegende Raketen abschießen.



Mehrere Asteroiden drohen unser **Mutterschiff** zu zermalmen.



Im **Schlachtgetümmel** geht schon mal die Übersicht verloren.

Ernter und Sammler

Das Spielprinzip unterscheidet sich grundlegend von bisherigen Echtzeit-Strategie-titeln. Jeder neue Hypersprung führt Sie mit Ihrer

stetig wachsenden Flotte in einen Sektor, der noch vom Schlachtnebel überzogen ist. Mit Scoutschiffen und Son- den klären Sie solche Bereiche auf und schicken Ressourcen- sammu- lers los, die aus

Asteoriden und Sternenstaub Baumaterialien für neue Schiffe gewinnen. Dabei können Sie den Sammlern die Arbeit erheblich erleichtern, indem Sie ihnen Sammelstationen hinterherschicken. Die Rohstoffe werden dann direkt dorthin gebracht, anstatt auf langen Wegen zum Mutterschiff. Meist haben Sie jedoch nur wenig Zeit zum Ernten und Bauen, denn die Hintergrundstory entwickelt sich während der Missionen weiter. Häufig erhalten Sie durch Drehungen und Wendungen im Plot neue Aufgaben. Erst wenn alle gelöst sind, dürfen Sie in den nächsten Sektor springen. Alle bis dahin gebauten Schiffe nehmen Sie mit.



Die Texturen sind vor allen auf den großen Schiffen wundervoll gelungen. Dieser Händlerfrachter wirkt wie eine hell leuchtende Stadt im All.

Kampf der Sekte

Die ersten Missionen mit unserer voll spielbaren Solo-Be- taver- sion waren noch nicht so fürchterlich aufregend – sie sollen behutsam in die



Bis zu sechs Forschungsschiffe können Sie kunstvoll zu einer Einheit verbinden. Dadurch werden neue Entwicklungen beschleunigt.

Spielmechanik und die Be- dienung einführen. Doch schnell wurde es schwieriger und auch erheblich spannender. So landeten wir nach einem harten Kampf in einem idyllischen Sektor mit Roh- stoff-Überschuß. Gerade, als wir uns daran machen woll- ten, das Ressourcen-El-Dora- do zu erforschen, tauchte ei- ne fremde Rasse auf. Höflich aber bestimmt forderte man uns auf, ein Weilchen zu blei- ben. Doch kaum stellte sich raus, daß wir nur auf der Durchreise waren, griffen die Aliens an. Wie sich heraus- stellte, gehörten sie einer fanatischen Sekte an, deren Großkampfschiffe selbst unsere dicken Fregatten mit nur einem Schuß verdampfen konnten. Während sich ihre Hypersprung-Generatoren nur langsam aufluden, kämpfte unsere tapfere Flotte ums Überleben. Als endlich die Dimensionstor-Aggrega- te ansprangen, schien schon alles gerettet. Doch dann pas- sierte das Unfassbare. Ein Fehler im Antrieb verschob den Sprung um weitere kost- bare Minuten. Und der Feind hatte gerade auch noch Flottennachschub erhalten...

Die Flotte der Kushan

Scout

Der Scout ist ein wieselflin- ker Aufklärer, der nur sehr schwach bewaffnet und gepanzert ist. Korvetten braucht er wegen seiner Wendigkeit nicht zu fürchten.



Interceptor

Der Interceptor ist Ihr Hauptangriffsjäger. Besser gepanzert als der Scout, eignet er sich als Geleit- schutz ganz besonders für die erheblich trägeren Fregatten.



Korvette

Korvetten gibt es in zwei Gewichts- und Panzerungs- klassen. Ihre Geschütztürme sind der größte Feind der leichten Jäger und Scouts geeignet.



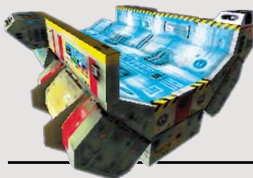
Salvage-Korvette

Diese Spezialva- riante der Kor- vette wird dazu benutzt, gegnerische Schiffe zu kapern, und zum Erforschen neuer Technologien ins Mutter- schiff zu schleppen.



Reparatur-Korvette

Wie der Name schon sagt, repariert diese gut gepan- zerte Einheit selbständig beschädigte Schiffe.



Multigun-Korvette

Die Multigun-Korvette hat statt zwei Kanonen sechs. Da diese zudem schneller schie- ßen, ist die Korvette gegen flinke Jäger geeignet.



Forschungsschiff

Neue Raumschiffe, Waffen und Panzerung werden in den Forschungsschiffen entwickelt. Bis zu sechs La- borschiffe lassen sich zu einem großen Komplex koppeln.



Fregatte

Hiervon gibt es zwei Größenklassen, die sich vor allem durch die Panzerung voneinander unterscheiden. Langsamer als Korvetten, haben sie die größere Feuerkraft.



Ionenkanonen- Fregatte

Mit der Ionenkanone verfügt dieser Typ über eine enorm hohe Feuerkraft, die aller- dings durch die geringe Schußrate einge- schränkt wird.



Unterstützungs- Fregatte

Dieser Typ versorgt Fregat- ten mit Munition und Treib- stoff. Dadurch erhöht sich die Mobilität der Flotte.



Fesselfeld-Fregatte

Dieses Raumschiff besteht praktisch nur aus einem Fesselfeldgenerator, der die gegnerische Manövrier- barkeit stark einschränkt.



Zerstörer

Zerstörer gehören zu den Schiffen mit der höchsten Schußkraft in Homeworld. Allerdings sind sie auch am trägsten.



Auf Kollisionskurs

Auch Standardeinsätze entwickelten sich oftmals unerwartet dramatisch. So wurde die Durchquerung eines Asteroidenfeldes unvermittelt zur Zitterpartie, als ein paar der Felsbrocken in unsere Bahn gelangten. Wir hatten die Qual der Wahl, entweder die Steinklumpen abzuschießen oder die Ressourcensammler darauf anzusetzen. Die verwandeln nämlich die Felsbrocken in lebensnotwendige Baustoffe. Allerdings dauert das länger – und die Zeit drängte, während die Gesteinsbrocken gnadenlos immer näher rückten.

Kapern und Klauen

Nicht alle Rassen, die Ihnen unterwegs begegnen, wollen Sie aus dem All blasen. So treffen Sie schon recht früh auf die friedfertigen Bentusi. Diese netten Kerle versorgen Sie bereitwillig mit Informationen und tauschen Rohstoffe gegen Technologien ein. Um Ihren Raumschiffpark zu modernisieren, können Sie aber auch Forschungsstationen bauen. Dort erforschen Sie neue Schiffstypen, durchschlagskräftigere Waffen und bessere Panzerungen. Bis zu sechs dieser Stationen können Sie zusammenschließen, und damit die Effektivität der Forschung kräftig erhöhen. Auch die Gegner sind ein Quell an Wissen. Deshalb empfiehlt es sich, Feindschiffe auch



Während die Schiffe links versuchen, rechtzeitig vor dem Hyper-sprung am **Mutterschiff** (rechts) anzudocken, sichert die **Fregatte** (Mitte) mit mehreren Kanonentürmen den Rückzug.

mal zu verschonen. Mit einer Salvage-Korvette können Sie diese nämlich kapern und ins heimische Raumdock schleppen. Verfügt ein erbeutetes Schiff über neue Technologien, dürfen Sie diese ab sofort in den eigenen Labors erforschen. Nur so kommen Sie zum Beispiel an die panzerbrechende Ionenkanone.

Finales Feintuning

Dreh- und Angelpunkt und die eigentliche Kommandozentrale ist die frei zoombare 3D-Karte. Hier studieren Sie sämtliche erfassten Kontakte und steuern Ihre Einheiten. Zusätzlich zeigen Ihnen gelbe Kreise besondere Punkte im All an. Befehle erteilen Sie, indem Sie die betreffenden Einheiten markieren und Ihnen über ein separates



Aus den Schleusen an der Unterseite des **Carriers** fliegen Jäger zur Verteidigung heraus.

Menü Kommandos geben. Auf die gleiche Art und Weise erhalten die Schiffe Anweisungen, ab welchem Beschädigungsgrad sie den Rückzug antreten und ins Reparaturdock fliegen sollen. Über die Maus verändern Sie dabei den Blickwinkel, denn in dem waschechten 3D-Stra-

tegiespiel können Sie jedes Schiff an jeden Punkt im Raum kommandieren. Nach wie vor (siehe Preview in Ausgabe 8/99) ist die Steuerung ein wenig gewöhnungsbedürftig. Sierra hat diese Probleme erkannt – das Homeworld-Team arbeitet gerade am Feintuning. **MIC**



Die mäßigen **Zwischensequenzen** im Comicstil wirken durch viel Schwarz und Grau als harter Kontrast zur farbigen Spielgrafik.

Homeworld

Genre: Strategie **Hersteller:** Sierra
Termin: September '99 **Ersteindruck:** Sehr gut

Mick Schnelle: »Ich fand die schon fertigen Missionen sehr abwechslungsreich: Kaum hatte ich nach zähem Ringen endlich eine gegnerische Flotte geschlagen, drohte mein Mutterschiff von Asteroiden zertrümmert zu werden. Homeworld wird auf jeden Fall ein außergewöhnliches Spiel mit viel Science-Tech-Flair.«