

Per Armada durch die Galaxis

# Homeworld

Sierra bringt das All zum Glühen. Echtzeit-Strategie in edlem 3D-Ambiente und hochkarätiges Missionsdesign sollen das Genre revolutionieren.

**S**tellen Sie sich vor, der Krieg der Sterne tobt, und Sie sind als Sciencefiction-Admiral mittendrin. **Homeworld** vermittelt Ihnen schon in der Vorabversion genau dieses Gefühl. Als Kommandant einer gigantischen Raumschiffarmada werden Sie in Schlachten von epischem Ausmaß verwickelt. Und das alles in Echtzeit und 3D.

## Riesen-Raumer

Die Kombination aus Echtzeit-Strategie und 3D-Grafik

bringt bisweilen zwar echte Perlen wie Activisions **Battlezone** hervor, doch in der Käufergunst liegen klassische 2D-Strategiespiele immer noch deutlich vorne. Das Verhältnis könnte sich durch **Homeworld** jetzt verschieben. Denn die Entwickler des reinrassigen Echtzeit-Titels fesseln mit ausgefeilter Optik das Auge und machen so die Weltraumschlachten zum Hingucker. Dicke Kreuzer und Fregatten werden von Geschwadern kleiner Jäger

umschwärmt, die sich mit ihren Pendants von der anderen Seite heiße Feuergefechte liefern. Gerade staunt man noch über die riesigen Großkampfschiffe, als ein um etliche Größenordnungen wuchtigeres Mutterschiff den Rahmen des Monitors zu sprengen droht. Währenddessen glüht das All vor farbenfrohen Explosionen.

## Verlorenes Paradies

Diese opulenten Gefechte sind in eine stimmige Hin-

tergrundstory eingebettet, die sich während der Missionen weiterentwickelt. Alles beginnt, als Ihr Volk eine uralte Sternenkarte entdeckt. Diese offenbart, daß gnadenlose Invasoren Ihre Vorfahren einst von ihrer Heimatwelt vertrieben haben. In aller Eile werden Sie zum Leiter eines Expeditionsschiffs bestimmt, das den Weg in das verlorene Paradies finden soll. An Bord befinden sich Fabrikationsanlagen, mit deren Hilfe Sie alle unterwegs benötigten



Anhand der Rauchspuren können Sie die Flugbahn sämtlicher Raumschiffe verfolgen.



Das **Mutterschiff** (links im Bild) ist mit Abstand der größte Raumer, der Ihnen begegnen wird.

Einheiten konstruieren können. Während Sie noch damit beschäftigt sind, die ersten Kleinraumer zu bauen, fängt der Schlamassel an: Ein vorausgeschicktes Scoutschiff antwortet nicht mehr; bei Ihrem Eintreffen vor Ort müssen Sie erleben, wie unbekannte Aggressoren das Schiff rücksichtslos vernichten.

## Der richtige Dreh

**Homeworld** hebt sich von der Konkurrenz vor allem durch sein dreidimensionales Spielfeld ab. Im All gibt es

telt Ihnen binnen 20 Minuten alles Wesentliche. Dann markieren Sie via Maus Verbände, schicken sie ins Gefecht und zoomen bei Bedarf an sie heran. Im Mittelpunkt steht dabei immer das Schiff oder der Verband, den Sie gerade angewählt haben. Gleichzeitig können Sie über die Maustasten die Perspektive um die Einheit herum frei verändern. Damit nicht zu viel Verwirrung entsteht, öffnet sich auf Knopfdruck eine Karte des betreffenden Raumsektors, wo Sie alle vorhandenen Einheiten auf einen Blick sehen und sie auch kommandieren können.

## Flotte in Gefahr

Auch spielerisch unterscheidet sich **Homeworld** von herkömmlichen Echtzeit-Strategiespielen. Sie errichten nicht jedesmal eine neue Basis und fangen bei Null an, sondern nehmen von Raumsektor zu Raumsektor Ihre bis dahin gebaute Flotte mit. Jeder Abschnitt ist zu Beginn noch unerforscht und vom Fog of War überzogen. Licht ins Dunkel des Alls bringen Son-

den, die Sie ausschicken, unterstützt von leichten Aufklärern. Während die Schiffe und Dronen noch unterwegs sind, meldet sich meist Ihr Oberkommando mit neuen Aufgaben, die sich aus der Story ergeben. Zu Beginn sollen Sie zum Beispiel den gerade vernichteten Scout untersuchen. Dazu ist ein Spezialraumer erforderlich, den Sie erst mal konstruieren müssen. Kaum ist er fertiggestellt, greifen die Aliens den schlecht gepanzerten Verschrotter an. Eine Katastrophe: Ihr Ernter, der aus Sternennebeln Rohstoffe sammelt, ist gerade erst ge-

startet – und das Budget zum Bau von Verteidigungsschiffen dadurch äußerst knapp. Ein packender Wettlauf gegen die Zeit und die anrückenden Feinde entbrennt, während Sie versuchen, schnell genug Ressourcen zum Flottenausbau zu sammeln.

## Die richtige Mischung

Damit der große Krieg nicht schon frühzeitig verloren geht, sollten Sie wichtige Verbände und teure Einheiten wie Fregatten gut im Auge behalten. Vor allem die Jäger sind sehr empfindlich gegen Beschuss. Am besten teilen Sie diesen Verbänden ein paar Verteidiger zu, denn die schießen vollautomatisch heranfliegende Projektile ab. Im Geschwader finden sich immer ein Jäger und ein Verteidiger zusammen, wobei letzterer die Deckung übernimmt. Die so verlängerte Le-



Das Weltall leuchtet richtig vor der **farbenprächtigen** Kulisse.

benszeit Ihres Geschwaders können Sie durch die richtige Flugformation noch erhöhen. Die X-Formation ist beim Angriff auf Großraumer genau das richtige, während das defensive Delta-Manöver den Rückzug erleichtert. **MIC**



Alle **Baufaufträge** erfolgen über dieses Menü.

keinerlei Bewegungsbeschränkungen, jedes Schiff kann an jeden Punkt des Raumes fliegen. Deshalb ist die Steuerung auch ein wenig komplex. Ein ausführliches Tutorial vermit-

## Homeworld

**Genre:** Echtzeit-Strategie  
**Termin:** September '99

**Hersteller:** Sierra  
**Ersteindruck:** Sehr gut

**Michael Schnelle:** »Ich bin auf Homeworld sehr gespannt, bringt es doch endlich mal wieder etwas neuen Schwung ins Echtzeitgenre. Die Optik und die Missionen sind jetzt schon klasse geraten. Etwas Sorgen macht mir, ob es den Entwicklern gelingt, die komplexe Steuerung noch zugänglicher zu gestalten.«