

Hall of Fame

Homeworld

Der dreidimensionale Raumschlacht-Simulator entwickelt eine Atmosphäre, die man mit der Ionenkanone schneiden kann. Von Michael Graf

Auf XL-DVD: Video-Special



Michael Graf
Redakteur
micha@gamestar.de

Wie gerne würde ich von Liebe auf den ersten Blick berichten, von Engelsstimmen und Harfenklängen. Doch als ich das erste Mal von **Homeworld** lese, bin ich gelangweilter als ein Vegetarier auf der Internationalen Fleischmesse. Am Wurmfortsatz der GameStar-News kauern im Mai 1998 ganze 353 Buchstaben über ein Spiel, das »das Beste aus den Welten Echtzeit-Strategie und Weltraum-Action« verbinden soll. Daneben klebt eine Raumschiff-Briefmarke, pardon, ein kleines Bild. Was beweist, dass selbst große Geschichten als Fußnote beginnen. Denn für mich ist **Homeworld**, bei aller Bescheidenheit, eines der besten Spiele aller Zeiten.

Wenigstens ist's Liebe auf den zweiten Blick. Drei Monate nach der Mini-Meldung folgt eine Vorschau, die mir aus der Seele spricht, und zwar in Person des **Homeworld**-Vaters Alex Garden. Der Kanadier, so heißt es, verwirkliche seinen Traum: Als Fan von **Krieg der Sterne** und **Kampfstern Galactica**

habe er schon immer ein Spiel mit großen Raumschlachten entwickeln wollen. Raumschlachten! Volltreffer! Herrje, ich bin derjenige, der die **Star Trek**-Serie **Deep Space Nine** auf Video aufgenommen hat, um sich die Kampfscenen wieder und wieder reinzuziehen. In Zeitlupe. Dafür habe ich ungläubige Blicke geerntet, wahrscheinlich zu Recht. Aber Raumschiffe, Laserstrahlen, Torpedos – das hat mich immer fasziniert. Deshalb habe ich Weltall-Simulationen à la **Wing Commander** geliebt, deshalb habe ich im rundenbasierten **Master of Orion 2** wochenlang an meinen Sternenreichen gefeilt. Nun soll der Raumkrieg also auch mein erklärtes Lieblingsgenre erfassen, die Echtzeit-Strategie. **Homeworld**, an mein Herz!

Okay, ich bin voreingenommen. Als ich beim Importhändler die US-Version von **Homeworld** vorbestelle, hat das Spiel schon gewonnen. Es hätte Weltraumschrott sein können, ich hätte es geliebt. Oder zumindest gemocht – so wie man ein nasses Kätzchen mag, auch wenn man nicht unbedingt damit spielen möchte. Aber: **Homeworld** ist nicht nur mein Traumspiel, es ist auch ein sehr gutes Spiel. Alex Garden hat dafür ein

Deswegen legendär

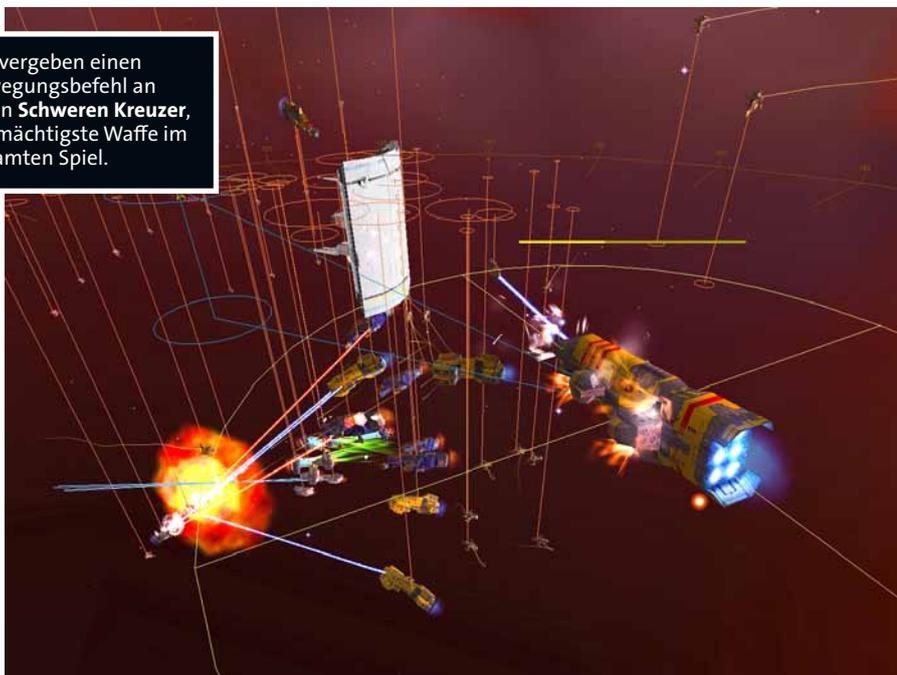
- ✦ »echte«, weil dreidimensionale Raumschlachten
- ✦ grandioses »Allein im All«-Gefühl
- ✦ spektakuläre Präsentation
- ✦ Fummelbedienung

eigenes Studio gegründet, Relic Entertainment. Ganz genau: Das sind die Jungs, die später große Namen wie **Dawn of War** und **Company of Heroes** prägen werden. Auch ihr Erstlingswerk wird mit Lob überhäuft, vor allem die US-Presse begräbt **Homeworld** unter »Spiel des Jahres«-Trophäen.

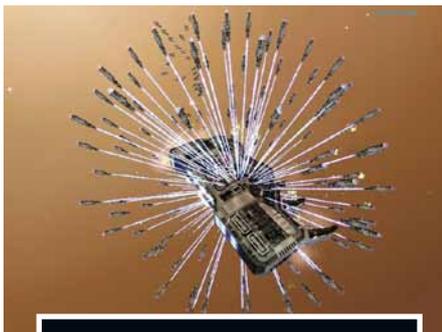
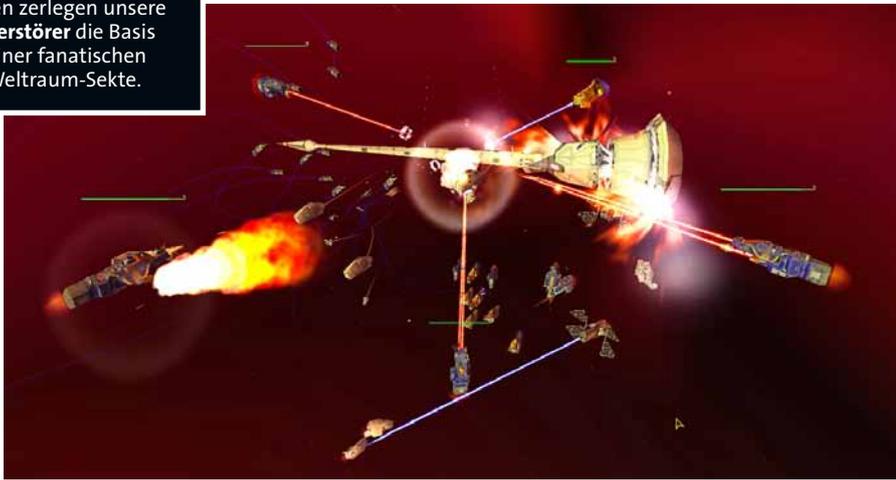
Denn für das Jahr 1999 ist das Weltraum-Strategiespiel geradezu epochal, weil dreidimensional. Die Raumschiffe können sich im 3D-All frei bewegen, also auch nach »oben« und »unten«. So bieten Flottenschlachten ein atemberaubendes Panorama: Vor den strahlend-schönen Weltraum-Hintergründen umschwärmen winzige Jäger träge Freigatten, titanische Zerstörer tranchieren Feinde mit gleißenden Ionenstrahlen, Geschütztürme krachen, Torpedos schwirren. Und ich zoomte und klickte mich durchs Geschehen, dass es eine Freude ist. Oder, wie mir Zuschauer versichern: eine Qual. Die Bedienung von **Homeworld** als »knifflig« zu bezeichnen, käme der Aussage gleich, eine Supernova sei »warm«. Angriffe von oben und unten, stete Wechsel zwischen der Schlachtansicht und der schematischen Sensorkarte, komplizierte Bewegungsbefehle (erst »M« drücken, dann bei gehaltener Shift-Taste den Zielpunkt im 3D-All festlegen, dann linksklicken) – all das stürzt Beobachter in die Übersichtskrise. Aber **Homeworld** ist ja auch kein Schach-, sondern ein dreidimensionales Strategiespiel, dem ich eine komplizierte Bedienung verzeihe. Zumal ich zu jenem Bruchteil der Menschheit gehöre, der sie problemlos verinnerlicht.

Außerdem schlummert im interstellaren Pseudo-Chaos ein gewisser taktischer Anspruch, besonders dank der zentralen Verhaltens- und Formationsbefehle. Merke: Das Geheimmittel gegen Angriffsfregatten

Wir vergeben einen Bewegungsbefehl an einen **Schweren Kreuzer**, die mächtigste Waffe im gesamten Spiel.



Mit ihren Ionenstrahlen zerlegen unsere **Zerstörer** die Basis einer fanatischen Weltraum-Sekte.



Wer in der vorletzten Mission über 100 Fregatten kapert, hat mit dem **Endgegner** leichtes Spiel.

sind aggressiv eingestellte Abfangjäger in Klauenformation. Die Balance hätte nach dem Motto »Klein schlägt groß« funktionieren sollen, lahme Großkampfschiffe dürften gegen wendige Bomber eigentlich kein Licht sehen. Wohlgermerkt »dürften«. Ein Schiff stellt dieses Konzept nämlich auf den Kopf: Der Raketenzerstörer, der mit seinen Geschossen ganze Jägergeschwader pulverisiert. Gruppen aus Raketen- und normalen Zerstörern sind demnach übermächtig, weil sie sowohl kleine als auch große Kontrahenten aus dem All bliesen. Erneut: Mir egal! Die grandiose Schlachtenstimmung bügelt solche Schönheitsfalten mühelos aus.

Zur ultradichten Atmosphäre von **Homeworld** trägt auch die Handlung bei, auch wenn sie nach der Weltraum-Version einer Rosamunde-Pilcher-Schnulze klingt: Jahr-

tausendlang hat mein Volk sein Dasein auf einer Wüstenwelt gefristet, bis es plötzlich entdeckt, dass es von einem anderen Planeten stammt. Ein Mutterschiff wird gebaut, um die alte Heimat zu suchen. Der Stapellauf des Riesenraumers zum Beginn ist einer der emotionalsten Momente des Spiels: Unterlegt von Samuel Barbers Choral »Agnus Dei« gleitet das Mutterschiff aus dem Dock, ein Aufbruch ins Ungewisse. Der steht allerdings unter unheilvollen Vorzeichen, denn die Urahnen sind nicht friedlich ausgewandert, sondern wurden vertrieben. Als das Mutterschiff auf seinem Jungferflug weilt, kehrt der alte Feind zurück und löscht fast die gesamte Bevölkerung aus. Ich kann nur einige Hunderttausend Kolonisten retten und bin somit für die letzten Überlebenden meines Volkes verantwortlich. Daraus entsteht ein gänsehautiges »Allein im All«-Gefühl, das sich auch in der Spielmechanik wiederfindet.

Weil es nun keine Rückzugsbasis mehr gibt, muss in den 16 Kampagneneinsätzen das Mutterschiff als Dreh- und Angelpunkt erhalten, der Riesenpott dient als Kommandozentrale und Schiffswerft in einem. Folgerichtig zimmere ich nicht in jeder Mission eine neue Flotte, sondern übernehme meine Schiffe von Einsatz zu Einsatz, im Spielverlauf wächst die Armada immer weiter und mir zugleich ans Herz. Mit geernteten Rohstoffen (etwa Asteroiden) kann ich Nachschub bauen, mit Bergungskorvetten feindliche Pötte kapern. Ich muss gestehen: Letzteres habe ich bis zum Exzess getrieben.

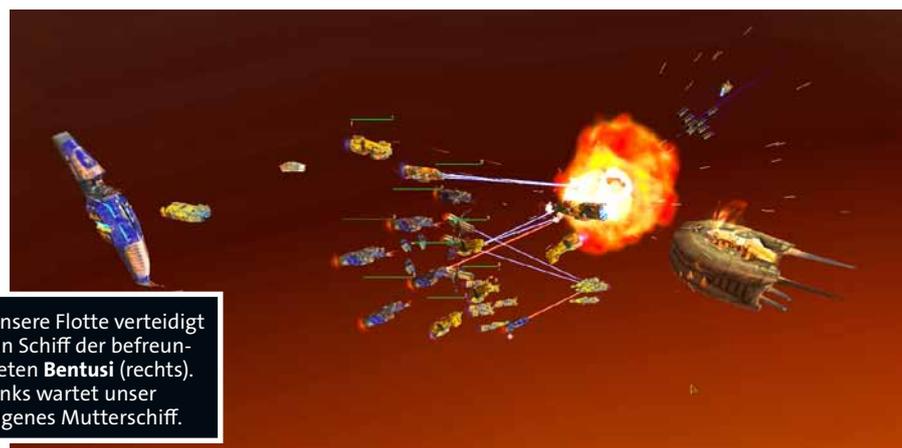
In der vorletzten Mission muss ich einen Generator zerstören, der von über 100 Ionenstrahl-Fregatten bewacht wird. Jede einzelne davon habe ich erobert, Stunden hat das gedauert. Zwei Einsätze später hetzte ich die Fregattenschar dann geballt auf den Endgegner, um ihn mit einem Feuerstoß zu zerstören. Mit Balance hat das längst nichts mehr zu tun, wohl aber mit Spaß.

Spaßig waren auch die Missionen selbst, für die Relic schöne Ideen ausgeheckt hat. Unvergesslich bleibt der Einsatz, in dem ich eine Weltraum-Sekte ausradiere. Und dann herausfinde, dass wir dieselben Vorfahren hatten: Die Urahnen der Fanatiker gehörten ebenfalls zu den Heimatvertriebenen, nur waren sie eben nicht auf der Wüstenwelt gestrandet, sondern im All – ein übler »Stich ins Herz«-Moment. Die Story erzählt **Homeworld** teils in simplen, schwarz-weißen Zeichentrick-Filmchen, ein gelungener Kontrast zum bunten Schlachtenbombast.

Natürlich ist **Homeworld** ein Spiel mit Schwächen, von der Wackelbalance über die Fummelbedienung bis zur – Hölle! – fehlenden Zeitbeschleunigung. Stets schlingere ich nahe an der Wegdösgrenze, wenn meine Rohstoffsammler am Ende der Mission ausschärmten, um eine halbe Stunde lang die restlichen Asteroiden aufzusaugen. Aber die Atmosphäre fängt all das mit Leichtigkeit auf, noch verstärkt durch

»Ich musste dieses Spiel einfach lieben.«

den hervorragenden Soundtrack. Für Relic erweist sich **Homeworld** überdies als finanzieller Erfolg, im Gegensatz zu den schwächeren Nachfolgern, dem Ableger **Cataclysm** von 2000 und dem zweiten Teil von 2003. Oh, bitte nicht falsch verstehen: Ich habe sämtliche **Homeworlds** geliebt, die Gründe dafür sind bekannt. Umso trauriger war ich über das vorläufige Ende der Serie. Als ich 2008 auf der Gamescom den Relic-Frontmann Jonathan Dowdeswell auf ein mögliches **Homeworld 3** anspreche, seufzt der: »Das würden wir liebend gerne entwickeln.« Heißt übersetzt: »Gibt's erstmal nicht.« Schade drum, über nichts würde ich mich mehr freuen als über die Rückkehr der Raumschlachten. **GR**



Unsere Flotte verteidigt ein Schiff der befreundeten **Bentusi** (rechts). Links wartet unser eigenes Mutterschiff.

Homeworld Echtzeit-Strategiespiel

PUBLISHER Sierra / Vivendi

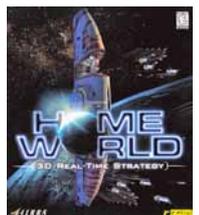
ENTWICKLER Relic

QUELLE Ebay

SPRACHE Deutsch

MINIMUM 200 MHz, 32 MB RAM

SO LÄUFT'S Homeworld läuft problemlos unter Windows 7, Vista und XP.



Fazit Unfassbar atmosphärisches 3D-Strategiespiel.