

Homeworld Remastered Collection

Schöne, neue Heimatwelt



Die Homeworld Remastered Collection poliert zwei Weltraum-Strategieklassiker auf Hochglanz, bringt aber auch spielerische Änderungen, die nicht allen Veteranen gefallen dürften. Von Michael Graf

Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **Gearbox** Entwickler: **Gearbox**
Termin: **25.2.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **32 Euro**

Auf DVD: Test-Video

TEST

Die Homeworld Remastered Collection hat Homeworld für immer verdorben. Also das alte Homeworld. Kanti-ge Raumschiffchen, be- klebt mit Matschtexturen, die aussehen, als hätte ein Vorschüler Triebwerke und Zugangsluken mit Microsoft Paint draufgesuppt – das soll der Strategieklassiker sein, der uns 1999 mit bildschönen Sternenschlachten die Kinnl-aden ins Kellergeschoss sacken ließ? Ja, das ist er. Und nachdem wir die Remastered Col-lection gespielt haben, können wir ihn nicht mehr anschauen. Die Sammlung enthält nämlich vor allem grafisch überarbeitete Neuauflagen von Homeworld und Home- world 2 (2003), den größeren Sprung macht logischerweise das erste Homeworld, das nach der Renovierung so aus-

sieht, wie wir's eigentlich in Erinnerung hat-ten: bildschön, effektiv, faszinierend. Die (absturzfreudigen) Ursprungsversionen bei-der Spiele, die zu Vergleichszwecken eben-falls beiliegen, wirken allenfalls wie Prototy-pen des Spektakels, das die Remastered Collection auf dem Bildschirm abbrennt. Aber gut, Grafik ist nicht alles, wie sieht's spielerisch aus? Tja, da haben sich die beiden Homeworlds ihre Eigenständigkeit, ihre Ori-ginalität und ihren Nischencharme bis heute bewahrt: Echtzeit-Strategiespiele, in denen wir Raumschlachten schlagen und unsere Flotte im dreidimensionalen Kosmos auch nach »oben« und »unten« schicken können, gibt's ja immer noch nicht wirklich viele. Für Serienneulinge kann sich der Remastered-Kauf so schon aus historischer Neugier loh-nen. Homeworld-Kenner werden indes auch einige spielerische Änderungen feststellen – und nicht alle davon sind begrüßenswert.

Lückenhaft komfortabel

Für die Homeworld Remastered Collection zeichnet der Borderlands-Entwickler Gear-box verantwortlich, der die Homeworld-Rechte aus der THQ-Konkursmasse heraus-gekauft hat. Gut, vollständig ist die Sammlung dennoch nicht, der Ableger Ca-taclysm (2001) fehlt, weil laut Gearbox sein Source Code verschollen ist. In der Neuauf- lage von Homeworld 2 bleibt spielerisch al-les beim Alten und auf dem Stand von Patch 1.1. Das erste Homeworld hat das Team jedoch in die potentere Engine des Nachfolgers portiert, weshalb es auch des- sen spielerische Eigenheiten erbt. Allen vor-an natürlich den angehobenen Bedienkom- fort. Für Bewegungsbefehle genügt nun ein einfacher Rechtsklick, man muss nicht mehr erst auf die »W«-Taste drücken. Es gibt aber auch noch einige



Der Stapellauf des Mutterschiffs in Homeworld Remastered (links) und im Original von 1999.

Der Multiplayer-Modus

In neuen, spieleübergreifendem Mehrspielemodus können die Parteien aus dem ersten Homeworld (Kushan und Taiidan) gegen die aus dem zweiten (Hiigaraner und Vaygr) antreten. Zum Release ist der reine Onlinemodus aber noch in der Betaphase, Gearbox feilt an der Balance. Und das ist auch nötig, die Fraktionen sind offensichtlich noch nicht aufeinander abgestimmt und ausbalanciert. Für die Duelle mit bis zu sieben menschlichen Gegnern braucht man neben Steam einen (kostenlosen) Account beim Gearbox-Dienst Shift. LAN-Schlachten sind nicht möglich, offline gibt's nur Skirmish-Partien gegen die KI. Bei Letzteren ist uns ein Bug aufgefallen, so können wir im Skirmish zwar speichern – den Spielstand dann aber nicht mehr laden.



Unsere roten Taiidan nehmen das hiigarische Mutterschiff auseinander.

Komfortkanten, beispielsweise öffnen wir das Baumenü mit der »B«-Taste, müssen es dann aber per Mausclick schließen. Das Forschungsmenü klappen wir hingegen mit »R« auf und wieder zu. Das Interface sieht für beide Spiele gleich aus, die halbtransparenten Fenster sind vor den teils strahlend hellen Weltraum-Hintergründen aber nicht immer klar lesbar. Und wenn wir uns in ei-



Die Gegnerzahl passt sich nun auch im ersten Homeworld dynamisch an, hier überfällt uns ein riesiger Jägerschwarm, gegen den unsere Zerstörer ohne Unterstützung alt aussähen.

ner Mission durch schützende Staubwolken bewegen sollen, um nicht von einer Supernova verkohlt zu werden, dann können wir diese Wolke auf der Sensorkarte nun schwerer erkennen, weil die Auflösung höher und die »Wolkenpunkte« kleiner sind. All das ist aber Kritik auf hohem Niveau, für ein 3D-Strategiespiel funktioniert die Bedienung beider Homeworlds mit etwas Übung sehr gut, vermittelt wird sie im verständlichen, wenn auch Homeworld-2-lastigen Tutorial.

Noch eine Komfortfunktion erbt Homeworld von seinem Nachfolger, aber nur teilweise. Während nämlich Homeworld 2 am Ende einer Mission alle auf der Karte verbleibenden Ressourcen automatisch auf unser Konto »beamte«, geschieht das in der Neuauflage des Vorgängers immerhin mit einem Teil, den Rest aber müssen wir selbst sammeln – was locker eine halbe Stunde dauern kann. Nötig ist es aber nicht, auch

mit der Automatik-Ernte kommen wir gut über die Runden. Leerlauf gibt's in den Homeworld-Missionen dennoch regelmäßig, etwa wenn wir warten müssen, bis unsere lahmen Zerstörer beim Zielschiff angekommen sind. Zeitgemäß fühlt sich das nicht an, eine optionale Zeitbeschleunigung wäre wünschenswert gewesen. Durch die Manipulation von Programmdateien lässt sich zwar eine Zeitrafferfunktion freischalten, die Gearbox aber nicht offiziell unterstützt, weil sie zu Abstürzen führen kann.

Ein spürbares Erbe

Doch es gibt noch mehr Änderungen. Raumjäger schlucken nun auch im ersten Homeworld keinen Treibstoff mehr, müssen also nicht mehr ständig nachtanken. Das finden wir angenehm, weil es die Schiffchen weniger pflegebedürftig und so generell nützlicher macht. Den feindlichen Kadesh-



Mit gleißenden Ionenstrahlen zerlegen unsere Zerstörer und Fregatten im ersten Homeworld das Mutterschiff einer mysteriösen Sekte.

Liebe im All

Michael Graf
Chefredaktion
micha@gamestar.de

Die Homeworld Remastered Collection ist – zumindest, was das erste Homeworld angeht – nicht komplett originalgetreu, trotzdem erfüllt sie meinen lange gehegten Wunsch, eines meiner absoluten Lieblingsspiele in zeitgemäßem Gewand zu erleben. Denn als Spinner, der seinerzeit Deep-Space-Nine-Episoden auf Videokassette (!) aufgezeichnet hat, nur um Raumschiffen in Zeitlupe (!!) beim Explodieren zuzugucken zu können – als solcher Spinner fand ich Homeworld schon immer faszinierend. Und auch wenn mich sonst beileibe kein Grafikfetisch plagt, spielt die Optik für mich bei Raumschlachten eben doch eine große Rolle: je schöner, desto besser! Wer das halbwegs nachvollziehen kann, wird großen Spaß mit der Remastered Collection haben.

Okay, ja, ich bin Homeworld-Fan. Fan zu sein, heißt aber nicht, unkritisch zu sein. Am meisten fehlt mir eine (offizielle) Zeitbeschleunigung, gerade die Missionen des ersten Homeworld ziehen sich doch teils arg in die Länge. Und warum sind ausgerechnet einige Homeworld-2-Schiffe so matschig texturiert? Doch Originaltreue und Detailmacken hin oder her – ich habe beide Homeworlds gerne erneut durchgespielt, weil man einfach spürt, dass bei der Remastered Collection keine reine Profitgier im Vordergrund stand, sondern echte Liebe zur Serie. Etwa weil Gearbox seit der letzten Vorschauversion, die ich vor nur zwei Wochen gespielt habe, noch etliche Änderungen eingebaut hat – unter anderem wurde das erste Homeworld um die teilautomatische Rohstoffsammlung ergänzt. Und hey, dass ein Entwickler mit Liebe agiert, ist bei Neuaufgaben ja längst nicht selbstverständlich.

Drohenschwärmen aus der siebten und achten Mission geht hingegen nach wie vor der Sprit aus, das bleibt ihre taktische Schwäche. Zum Glück hat Gearbox auch darauf verzichtet, den Geschwaderbau von Homeworld 2 auf den ersten Teil zu übertragen: Wir heuern Jäger und Korvetten immer noch einzeln an statt in Dreier- oder Fünfergruppen – das wäre dann doch zu weit weg gewesen vom Original. Jägerformation à la »X« oder »Klaue« lösen sich allerdings schnell auf, was im alten Homeworld aber ebenfalls passieren konnte. Neu



Das Vaygr-Raumdock (Homeworld 2) demonstriert die neuen Schadenstexturen.

und schwerwiegender ist, dass die Taktikbefehle nur noch bestimmen, wann ein Schiff den Gegner angreift, nicht mehr, wie es ihn angreift: Früher erhöhte die »aggressive« Einstellung die Feuerkraft, nun verfolgen aggressive Schiffe nur noch automatisch alle Gegner in Reichweite. Das finden wir zwar schade, aber auch nicht desaströs, in Homeworld 2 war's ja genauso. Reparaturschiffe wiederum heilen ihre Patienten nicht mehr aus der Distanz, sondern müssen andocken, was umständlicher ist als früher, aber ebenfalls nicht wirklich stört.

Kontroverser diskutiert werden dürfte ein anderes Element, das Homeworld vom Nachfolger erbt: der dynamische Schwierigkeitsgrad. Je mächtiger unsere Flotte ist (die wir in beiden Spielen von Mission zu Mission übernehmen), desto zahlreicher sind die Gegner im folgenden Einsatz. Dabei stellt uns das Spiel nie vor unlösbare Aufgaben, mit der richtigen Taktik und einem guten Mix aus Großpöten und Jägern/Korvetten bleiben die Feinde stets schlagbar. Außerdem wachsen nur bestimmte Feindverbände, nicht pauschal alle. Dennoch mag Veteranen dadurch das vertraute Hochgefühl fehlen, die Feinde mit einer Riesenflotte niederzuwalzen. Außerdem lässt sich die dynamische Anpassung austricksen: Wer am Ende einer Mission seine halbe Flotte verschrottet und am Anfang der nächsten wieder neu aufbaut (Rohstoffmangel ist selten ein Problem), hat leichteres Spiel. Pro Schiffsklasse gilt wieder ein Einheitenlimit – das im ersten Homeworld aber wie gehabt nur selbstgebaute Kähne berücksich-

tigt. Zusätzlich dürfen wir wieder beliebig viele Feindraumer kapern. Wer in der vorletzten Mission knapp 100 Ionengeschütz-fregatten einsacken und danach den Endgegner mit nur einem Feuerstoß wegblasen möchte – nur zu! Vermissten mögen Veteranen dafür die Fraktionswahl: In der Kampagne sind wir auf die Kushan und ihr bananenförmiges Mutterschiff festgelegt. Die Taiidan und ihre raumreisende Riesenflunder halten ausschließlich als Gegner her – schade. Das klingt aber dramatischer, als es ist, weil die Kampagne mit jedem Volk grundsätzlich gleich verlieh und sich auch die Schiffstypen exakt gleichen – von je zwei Spezialeinheiten abgesehen.

Faszinierend prächtig

Wer Homeworld wirklich komplett originalgetreu wiederhaben möchte, schaut dennoch in die Röhre. Die Generalüberholung ändert jedoch nichts daran, dass beide Spiele weiterhin echte Strategieklassiker sind, die aus ihrem vermeintlich unpersönlichen Setting (Raumschiffe haben nun mal keine Gesichter) mehr Atmosphäre und Charakter kitzeln als die meisten Shooter aus ihren Pixelsoldaten. Schon allein das Schlachtspektakel unterhält ausgezeichnet, vor prächtigbunter Sternennebelkulisse umschwirren winzige Jäger träge Träger, zerstrahlen Schlachtkreuzer kleinere Fregatten mit gleißenden Ionenstrahlen, heften sich Kaperkorvetten todesmutig an mächtige Zerstörer, saugen Rohstofffernter Asteroiden aus – Homeworld sieht super aus, und natürlich trägt das Grafik-Lifting maßgeblich zu die-



So kapert man: Zuerst fliegen unsere Bergungskorvetten todesmutig auf das feuernde Großkampfschiff zu (links), dann schleppen sie es zum Mutterschiff zurück (Mitte). Nach einer »Umerziehung« im Haupthangar (rechts) gehört der Kreuzer schließlich uns.



In Homeworld 2 können wir einzelne Schiffssysteme gezielt ausschalten – etwa die Raketenbatterie eines Schlachtkreuzers. Im ersten Homeworld geht das nun auch, aber nur mit Triebwerken

ser Faszination bei. Wir können von der schematischen Sensorkarte jederzeit hineinzoomen bis zum kleinsten Bomber, an dem wir jede Luke, jedes aufgemalte Symbol erkennen. Schiffe werfen Schatten auf sich selbst und andere Kähne, Mündungsfeuer und Ionenstrahlen erhellen nahe Pötte, deren Hüllen nun sogar Einschusslöcher und Explosionskrater aufweisen. Nur einen Makel hat die neue Pracht: Texturen von Großschiffen sehen ausgerechnet in Homeworld 2 (nicht im ersten Homeworld!) von Nahem matschig aus. Das ist jedoch genauso verschmerzbar wie die seltenen KI-Marken in Homeworld 1. Beispielsweise hinterlassen große Schiffe nun Trümmer, die wir bergen, um Rohstoffe zurückzugewinnen. Sammelschiffe visieren dabei jedoch gerne den nächstgelegenen Brocken an – selbst wenn den gerade schon ein anderer Ernter zurückschleppt. Dann müssen wir von Hand eingreifen und die Aufträge entwirren.

Gänsehaut-Galactica

Auch der taktische Anspruch geht in Ordnung, zumal Gearbox eine Balancewelle geglättet hat: Raumjäger sind nun auch in Homeworld 1 tendenziell nützlicher, weil die einst übermächtigen Raketenzerstörer entschärft wurden, ihre Feuerrate und ihre Zielgenauigkeit sind stark gesunken. Die Flotten wiederum wachsen nicht nur von

Mission zu Mission mit, sondern auch schnell ans Herz, beide Kampagnen unterhalten durchgehend und erzeugen eine »Allein im All«-Gänsehaut, die an »Battlestar Galactica« erinnert. Wobei das erste Homeworld allerdings die viel packendere Geschichte erzählt, die viel packenderer Stiches-Herz-Momente. Hin und wieder gibt's zwar in beiden Spielen unfaire Überraschungen, etwa wenn eine Feindflotte plötzlich in der Nähe unseres fast wehrlosen Mutterschiffs auftaucht, aber das trägt auch zur Herausforderung bei – wir sind selbst schuld, wenn wir Mutti alleine lassen. Geschmackssache, in unseren Augen aber durchaus gelungen ist der Kontrast zwischen der bunten Spielgrafik und den reduzierten, schwarz-weißen Zwischenfilmen, die noch dazu hervorragend vertont sind – aber nur auf Englisch. In Deutsch und allen anderen Sprachen gibt's brauchbare Untertitel, aber keine übersetzte Sprachausgabe. Noch dazu ist der Sound teils schlecht abgemischt und wir hören lautes Antriebsbrummen, obwohl eine Spielgrafik-Zwischensequenz läuft. Dafür ist der Soundtrack noch genauso großartig wie eh und je: Wenn das Mutterschiff im ersten Homeworld zu Samuel Barbers »Adagio for Strings« vom Stapel läuft, bekommen wir immer noch Gänsehaut. Und jetzt sieht's noch dazu viel besser aus. **GR**



Das Finale von Homeworld 2 spielt direkt über die titelgebenden Heimatwelt Hiigara.

TERMIN 25.2.2015 PREIS 32 Euro USK ab 16 Jahren

Homeworld Remastered Collection

chtzeit-Strategie

Publisher Gearbox
 Entwickler Gearbox
 Sprache Deutsch, Englisch
 Ausstattung - (Download)

Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK STRATEGIE

SPASS

»Mit Steuerung und Leerlauf wird nicht jeder sofort warm, aber Schlachten entschädigen.«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SZENARIO realistisch lokal global
 MASSSTAB lokal global
 SPIELSTIL Aufbau Kampf
 EINHEITEN Individuen Masse
 HANDLUNG einfach komplex

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Gefecht (8) SPIELTYPEN Internet DEDICATED
 SERVER Nein SERVERSUCHE Steam/Shift MULTIPLAYER-SPASS -

WERTUNG -

»Wie in der Solokampagne knallige und spannende Schlachten, wegen Betastatus aber noch keine Wertung.«

GRAFIK

- detaillierte Raumschiffe + fantastische Hintergründe
- hervorragende Effekte + schöne Beleuchtung + sichtbare Schäden
- von Nahem teils matschige Texturen (v.a. HW2)

8/10

SOUND

- stimmungsvoller, passender Soundtrack + sehr gute Effekte + exzellente (englische) Sprecher
- manchmal leichte Abmischungsprobleme (zu laut/zu leise)

9/10

BALANCE

- gut abgestimmte Schiffsklassen + kleine Jäger sind kein Kanonenfutter
- gelegentlich unfaire Überraschungen
- dynamischer Schwierigkeitsgrad lässt sich austricksen

8/10

ATMOSPÄRE

- herausragendes »Allein im All«-Gefühl + Flotte wächst ans Herz
- faszinierende Großschlachten + stilvolle Schwarz-Weiß-Zwischenfilme

10/10

BEDIENUNG

- HW1 übernimmt Komfort von HW2 + für ein 3D-Spiel sehr eingängige Bedienung
- erfordert dennoch Einarbeitung
- einige Komfortkanten + keine (offizielle) Zeitbeschleunigung

7/10

UMFANG

- zwei Kampagnen mit insgesamt 31 Missionen + zahlreiche Einheiten
- spielerübergreifender Multiplayer (Beta)
- beide Originalversionen liegen bei

10/10

MISSIONSDSIGN

- abwechslungsreiche Ziele + überraschende Skriptereignisse
- oft Kämpfe an mehreren Fronten (v.a. HW2)
- regelmäßig Leerlauf (v.a. HW1)

8/10

KI

- Gegner visieren verwundbare Schiffe an + Formations- und Verhaltensbefehle wirken sich aus
- generell berechenbare Feinde
- Wegfindung hakt gelegentlich (v.a. HW1)

7/10

EINHEITEN

- durchdachter Mix aus Jägern und Großkampfschiffen
- Forschung, Entermanöver, Spezialtalente – alles sinnvoll
- keine Fraktionswahl mehr in HW1

9/10

KAMPAGNE

- nach wie vor fast einzigartiges Spielprinzip + mitwachsende Flotte motiviert
- packende Handlung (HW1) + Story von HW2 ziemlich wirt

8/10

ANSPRUCH EINSTIEGER

PROFIS

MINIMUM Prozessoren C2 Duo E6600
 Athlon 940/2,4GHz, GeForce GTX 5500
 2,0 GB RAM, 2,5 GB Festplatte

STANDARD C2 Quad Q6600
 Phenom 9500, Geforce GTX 660
 4,0 GB RAM, 9,5 GB Festplatte

OPTIMUM Core i7-920
 AMD A8-3870, Geforce GTX 780
 6,0 GB RAM, 9,5 GB Festplatte

84

Originelle Weltraum-Strategie in liebevoller Neuauflage.

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Sehr gut

SPIELZEIT 40 Stunden

TEST