

Homeworld: Deserts of Kharak

IST DAS NOCH HOMEWORLD?

Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **Gearbox Software** Entwickler: **Blackbird Interactive** Termin: **20.1.2016** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **20+ Stunden** Preis: **45 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

17 Jahre nach dem genialen Strategieklassiker Homeworld kracht das Prequel Deserts of Kharak auf einen Wüstenplaneten. Hat der Spielspaß überlebt?

Von Martin Deppe

Deserts of Kharak schickt uns auf eine Reise in die Vergangenheit: 1999 erscheint das Weltraum-Strategiespiel Homeworld und spaltet die Spielerschar. Nämlich in

3D-Kapierer – und alle anderen. Denn Homeworld ist sozusagen das Descent der Echtzeit-Strategie, und wo andere Strategiespiele das All zur 2D-Map plätten und Dreidimensionalität nur optisch vorgaukeln, gibt's in Homeworld wirklich oben und unten, rechts und links, hinten und vorne. Oder, wie die 3D-Nichtkapierer es expertig nennen: »Hä?«

Aber Homeworld punktet nicht nur mit immer größeren Schlachten in allen Richtungen, sondern auch mit der mitwachsenden

Flotte. Kein anderes Spiel hat es geschafft, dass wir am liebsten jeden Torpedo, jede kleine Fregatte einzeln an die Hand nehmen und auf ein Ziel hetzen wollen. Dass das nicht geht, liegt an zweierlei: Die Schlachten sind oft riesig und noch öfter hektisch, das Einfangen einzelner, kleiner Raumer wird da schnell superfummelig. Statt jetzt Homeworld 3 hinterherzuschieben, entscheidet sich Publisher Gearbox für einen Schritt zurück und vergibt die Serienlizenz an ein Indie-Team, das am Homeworld-ähnlichen



Die groß angekündigten »Abfangjäger, die wir unbedingt zerstören müssen, bevor sie auf dem Feindträger landen,« entpuppen sich als eine Handvoll Bruchpiloten, die wir rechts nebenbei vom Himmel holen, während sich unser Träger um die anrückenden Gegner im Hintergrund kümmert.



Die Sensorkarte mit ihren taktischen Symbolen: Hier können wir sämtliche Befehle erteilen.

Strategiespiel Hardware: Shipbreakers arbeitet. Der Unterschied ist nur: Das spielt nicht im All, sondern auf Planeten.

So wird aus Hardware: Shipbreakers das Homeworld-Prequel Deserts of Kharak. Kharak, das ist die Wüstenwelt, von der wir am Beginn des ersten Homeworld zur transgalaktischen Odyssee aufbrechen.

Auf Sand geschaut

Trotz des Sprungs in die zweite Dimension ist Deserts of Kharak, das rund 100 Jahre vor dem ersten Homeworld spielt, kein o8/15-Echtzeit-Strategiespiel geworden. Denn viele Tugenden aus den Weltraum-Vorgängern finden wir hier wieder. Allen voran eine stetig wachsende Flotte mit immer besseren Einheiten, die wir in der spannend inszenierten Kampagne über 13 Missionen mitnehmen und weiterentwickeln. Statt vor jedem Einsatz das ausgeleierte Echtzeitstrategie-Prozedere mit Basisbau etc. abzuspielen, fiebern wir mit unserem mobilen Träger-schiff »Kapsi« und Wissenschaftlerin Rachel S'jet in ihrem Baserunner-Dreieckser mit.

Unser Auftrag: Irgendwo auf der verwüsteten Welt Kharak wurde ein Raumschiffwrack entdeckt, das unser Volk runter vom Planetensofa und rein ins All katapultieren soll. Da wollen wir hin! Blöd nur, dass ungefähr eine Trilliade Gegner zwischen uns und der rettenden Anomalie liegen. Nämlich die garstigen Gaalsien – und eine Trilliade Sandkörner. Erstere schicken uns ständig Angriffstrupps auf den Hals. Ungefähr jede Minute huscht eine Mini-Armee vorbei oder geradewegs auf uns zu. Meistens allerdings direkt in ihr Verderben.



Viele Einheiten haben Spezialfähigkeiten. Allen voran Rachel in ihrem dreiecksigen Baserunner-Flitzer, der Gegner per EMP-Geschoss lahmlegt.



Michael Graf
@Greu_Lich

Ich liebe Homeworld – weil ich Raumschlachten liebe. Und just die fehlen in Deserts of Kharak. Auch wenn das Prequel die Homeworld-Stimmung nahezu perfekt einfängt, ist es für mich kein echtes Homeworld, ich vermisse im Ableger genau das, was seine Vorfahren für mich so einzigartig gemacht hat. Wird er dadurch zu einem schlechten Spiel? Beileibe nicht, die Kharak-Kampagne macht mir sogar mehr Spaß, je weiter ich komme. Denn spätere Missionen werden phasenweise richtig schön hektisch, in den besten Momenten passiert alles gleichzeitig. Die wacklige Balance (diese Marschflugkörper!) und die schwache KI (diese Marschflugkörper-Opfer!) verwehren Deserts of Kharak zwar höhere Wertungsweihen, ich hab's dennoch gerne gespielt. Und hoffe nun, dass Gearbox das Team mit einem richtigen Homeworld 3 beauftragt. Dass sie etwas draufhaben, haben die Jungs ja hiermit bewiesen.

Durchkämmt die Wüste!

Und die Sandkörner? Die können wir spätestens nach der vierten Mission nicht mehr sehen. Klar, so ein Wüstenplanet besteht eben aus Wüste, aber wie wär's mit Oasen, Basen, etwas Abwechslung? Immerhin gibt's taktisch nutzbare Elemente wie enge Schluchten sowie leicht zu verteidigende Plateaus, Dünen und Klippen bieten nicht nur Höhenvorteile im Kampf, sondern dank der realistischen Schusslinien auch Deckung. Ja, die Entwickler reizen das Wüstensetting nach Kräften aus. Dennoch geht uns der sandbraune Planet irgendwann auf den Zeiger – und wir verstehen, warum Rachel und ihr Volk da unbedingt runter wollen.

Dass der Trip durch die Dauerwüste nicht zum öden Geschlurfe wird, liegt an der großartigen Atmosphäre. Denn wegen der Hitze und der gelegentlichen Sandstürme gucken unsere Sensoren nur ein paar Dünenkämme weit – und hinter dem nächsten könnte ja eine Armee der Gaalsien lauern. Auch wenn sie das nicht tut, halten die dauernd ertörenden (englischen) Funksprüche zwischen unseren Einheiten den Spannungsbogen. Zugleich glänzt Deserts of Kharak mit herausragendem Art Design; Wüstenschiffe, -buggys und -panzer sehen klasse, mächtig, stimmig aus und fangen – ebenso wie die Menüs – den Homeworld-Stil perfekt ein. Und immer wieder gibt es gut inszenierte Zwischensequenzen zu sehen, die elegant aus dem tatsächlichen Spielgeschehen in die schön gezeichneten Filme übergehen – und wieder zurück. Übrigens: Ingame-Zwischensequenzen sind nicht vorberechnet, wir sehen immer die tatsächlich beteiligten Einheiten und ihre Positionen statt vorgefer-

Skirmish und Multiplayer

Neben der Kampagne mit 13 Missionen können wir Scharmützel-Gefechte sowie Multiplayer-Schlachten bestreiten (nur online). Beide Modi teilen sich die gleichen fünf Karten, die magere Auswahl umfasst je zwei Maps für zwei und vier Spieler sowie eine für sechs. Fehlende Mitspieler lassen sich durch (dösi)ge KI-Kämpfer ersetzen. Drei optionale Siegbedingungen gibt es: Alle Feindträger vernichten, alle Feindeinheiten plätten, eine vorher festgelegte Anzahl Artefakte bergen. Bei menschlichen Mitspielern fällt die miese KI nicht so ins Gewicht, allerdings bleiben die Balancing-Probleme der übermächtigen Flaggschiffe bestehen.



tiger X Panzer und Y Kreuzer. Nachteil: Wir können nicht eingreifen, während eine Sequenz läuft. Wer Pech hat, verliert beim Zusehen sogar hilflos Einheiten.

Fliegende Scheren, doofes Papier

Und dieses Einheitenverlieren, das geht schnell. Denn Deserts of Kharak fußt auf dem Schere-Stein-Papier-Prinzip: Während eine schwere Railgun über den halben Bildschirm gepanzerte Gegner zerlegt, hat sie gegen einen Trupp leichter Angriffsfahrzeuge keine Chance. Denn diese flinken LAF umkreisen das Geschütz, sodass die Railgun nicht mal mehr zum Zielen kommt. Die LAF wiederum kriegen gegen zielsuchende Raketen keine Schnitte. Angriffs- und Schlachtkreuzer sind zwar bis an den Rand mit schweren Kanonen und Spezialattacken vollgepackt, geben bei Artillerie- und Railgunbeschuss aber den Löffel ab. Dennoch wackelt die Balance bedenk-

lich, spätestens mit Erforschung der Jagdbomber, von denen unser Trägerflaggschiff bis zu 15 bunkern kann. Denn die Flieger sind schneller am Ziel als jede Bodeneinheit, verschießen aus fast narrensicherer Distanz zielsuchende Raketen und drehen sofort wieder ab. Wobei »zielsuchend« wirklich zielsuchend heißt, denn im Gegensatz zu Railgun, Panzerkanone und Co. treffen die Luft-Boden-Raketen nahezu immer ihr Ziel und durchschneiden die Panzerung wie Papier. Und selbst wenn der KI-Gegner Flugabwehr-Einheiten mitführt, verlieren wir kaum Flieger, weil ihre Hit-and-Run-Taktik schlicht keine Zeit zur Gegenwehr lässt. Aber es kommt noch schlimmer: Feindeinheiten lassen sich immer wieder regungslos aus der Luft zusammenschießen. Wir haben das in verschiedenen Einsätzen ausprobiert; selbst nach drei, vier Luftschlägen und einem Dutzend verlorenen Kumpel wartet der Rest wie eine Herde Kühe auf den Metzger, statt sich wenigstens mal zurückzuziehen. Und Rohstoff-Ernter bleiben gerne mal regungslos neben abgebauten Vorkommen stehen – selbst unter Beschuss.

Tödlicher Träger

Die Rohstoffe gibt's in den Varianten Rot und Blau, wobei Rot öfter vorkommt, und das seltenere Blau für hochwertige Einheiten wie Kampfkreuzer und Flieger draufgeht. Meist haben wir zwar genug davon. Aber wenn wir doch unsere Flieger versehentlich verheizen, weil wir feindliche Flak übersehen haben, und neue bauen müssen, ist das Rohstofflager ratzfatz erschöpft. Neben gelangweilt herumliegenden Ressourcen verstecken sich zudem vor allem die blauen in großen Wracks, die an vorgegebenen Kartenpositionen aus dem Sand ragen. Unsere Heldin Rachel kann diese Trümmer aufsprengen, dann purzeln die Rohstoffe heraus – falls wir sie erreichen. Denn die Wracks liegen gerne hinter den feindlichen Linien und generell überhaupt nicht da, wo wir eigentlich hinmüssten. Also müssen wir Umwege in Kauf nehmen, spannende Sache. Freigesprengte und herumliegende Ressourcen lassen sich mit Erntern in Versorgungskreuzer oder unser Träger-Flaggschiff schleppen. Was im Ver-



Martin Deppe
@GameStar_de

Ich bin zwar nicht der Superduper-Home-world-Fan wie Commander Graf, aber die Serie hat mich echt fasziniert. Denn die Mischung aus 3D-Schlachten und einer stetig wachsenden Armada funktioniert prima – auch wenn es gewöhnungsbedürftig war, dass plötzlich auch Feindflotten von »oben« und »unten« anrauschen können. Wie oft habe ich vorher neidisch auf die X-Wing-Reihe geschaut, in der das seit Jahren selbstverständlich war? Homeworld: Deserts of Kharak nimmt seinen Weltraumvorfahren nun diesen 3D-Bonus und konzentriert sich auf die wachsende Armada, die allein gegen eine Übermacht antritt. Vor allem die starke Kampagne macht das Spiel immer noch verflucht spannend und motivierend, aber eben auch weniger herausragend als seine 3D-Vorgänger. Und mein übermächtiges Flaggschiff, das mit voller Flieger-Bestückung plus Cruise-Missile zur eierlegenden Wollmilchkampfsau wird, haut das dramatisch aufgebaute »Allein unter Feinden«-Spielgefühl streckenweise wieder kaputt, genauso wie die dusselige Feind-KI. Dass Deserts of Kharak trotzdem ein gutes Spiel geworden ist, liegt an der hervorragenden Atmosphäre und den vielen Stakkato-Angriffen. Denn auch Idioten können viel Schaden anrichten, sobald sie in Massen auftreten.



Trägerduell in der Schlucht, Clippingfehler inklusive: Obwohl unser Flaggschiff »Kapsi« kurz vor dem Exitus steht, schaffen die Gaalsien-Truppen es nicht, ihm den Todesstoß zu versetzen. Was unter anderem daran liegt, dass ihr eigener Träger nicht feuert.



Oh, eine große Streitmacht rückt an! Da brauchen wir die richtige Taktik – oder wir verschießen einen Marschflugkörper, der alle Gegner ausradiert.

gleich zu den hektischen Gefechten unglaublich lahm vonstattengeht, hier hätte dringend eine Zeitbeschleunigung hergemusst. Auch die Einheiten bewegen sich überaus gemächlich, sodass zwischen einzelnen Gefechten immer mal wieder Leerlauf entsteht und wir unseren Panzern und Erntern beim Herumschnecken zuschauen müssen. Und nicht nur eine Beschleunigungstaste fehlt, auch die restliche Tastenbelegung lässt sich zum Release noch nicht ändern. Das kann nerven. Beispielsweise müssen wir umständlich »F« drücken, um die Kamera an eine Einheit zu heften, statt wie in den alten Homeworlds einfach die mittlere Maustaste. Und den Kartenausschnitt verschieben wir nicht mit WASD, sondern mit den Pfeiltasten.

Immerhin finden wir in gesprengten Wracks immer wieder mal Artefakte, die wir in unseren Träger packen können. Das bringt uns Instant-Boni wie Rabatte beim Kreuzerbau,

aber auch Boosts für unseren Träger. Zum Beispiel eine verbesserte Kühlung, mit der wir mehr aus unserem Flaggschiff rausholen. Wir dürfen nämlich dessen Energie auf vier Systeme verteilen: reaktive Panzerung, automatische Reparatur naher Einheiten, Feuerkraft und Waffenreichweite. Mit jeder Mission wird unser Träger somit stärker, aber eben auch überstark, vor allem mit Reparaturkreuzern im Geleit. Das fett gepanzerte Kriegsschiff mit überlegener Bewaffnung und Reichweite reißt im Alleingang ganze Panzerkolonnen und Geschützbatte-rien ins Verderben.

Rettender Mehrfrontenkampf

Die Kapisi ist auf allen drei Schwierigkeitsgraden schlichtweg übermächtig. Viele Missionen kann sie im Alleingang schaffen: Statt uns umständlich mit Rachel in eine Feindbasis zu stehlen und per EMP-Schlag Geschützturm-Kontrollsysteme auszuknipsen, können wir genauso gut mit dem Träger außenrum fahren und die Kanonen mit Raketen ausknipsen. Das Argument »Dann macht das halt nicht!« lassen wir dabei nicht gelten. Denn der gefährliche Weg mit Rachel ist dann ungefähr so reizvoll, wie auf den Mount Everest zu klettern – um oben festzustellen, dass auf der anderen Seite eine Rolltreppe hochführt. Noch krasser: Zum Kampagnenende hin kann das Mutterschiff sogar einen Marschflugkörper abschießen. Der lädt zwar sehr, sehr lange nach, zerlegt beim Einschlag aber komplette Truppenverbände. Und zwar auch, wenn wir ihn auf der Sensorkarte aufs Geratewohl dorthin schießen, wo rote Kringel Feindverbände andeuten. Falls wir die verfehlen, laden wir einfach den Spielstand und schießen woanders hin. Unsere normalen Einheiten brauchen wir so nur noch für Notfälle.

Oder eben für die Missionen, in denen der Träger keine tragende Rolle spielt. Etwa, weil er hinter einer schmalen Schlucht parken muss, die zu eng für ihn ist. Oder weil es an mehreren Fronten brennt, an denen er nicht gleichzeitig sein kann. Dann fährt Deserts of Kharak seine Stärken auf, ständig müssen wir Ernter beschützen, Stellungen halten, angeschlagene Schlachtkreuzer retten, an mehreren Fronten aufpassen. In seinen besten Momenten entwickelt Deserts of Kharak eine wundervolle Hektik, alles passiert gleichzeitig, wir verlieren Railguns an flinke Angriffsbuggys, die Kreuzer geraten

unter Artilleriebeschuss, die Bomber sind beim Anflug ins Flakfeuer geraten. Dann zwingt uns das neue Homeworld auch zu Fehlern – und das ist klasse! Beispielsweise müssen wir blitzschnell entscheiden, ob die Sensoren-Kringel jetzt eine harmlose Zweimann-Patrouille verpetzen oder ob da unser Untergang anrollt. Wohin schicken wir Truppen? Brauchen die Ernter Schutz? Kann Rachel unbehelligt irgendwelche Wracks erreichen? Spätestens dann müssen wir ständig auf die schematische Sensorkarte wechseln, die drei große Vorteile hat: Sie zeigt fast die ganze Map und alle sichtbaren Einheiten als taktische Symbole, wir dürfen weiter Befehle erteilen, können theoretisch das ganze Spiel hier verbringen. Und drittens: Sie ist angenehm kühl-blau, nicht wüstenbraun! ★

HOMEWORLD DESERTS OF KHARAK

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 3,1 GHz / AMD A10 3,8 GHz
Geforce GT 440 / Radeon HD 4890
3 GB RAM, 7 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 3,0 GHz / AMD FX-4300 3,8 GHz
Geforce GTX 770 / Radeon HD 7770
8 GB RAM, 7 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- detaillierte Einheiten
- flüssige Übergänge von Spielgrafik in Zwischensequenzen
- viele, ordentliche Cutszenes
- sehr gute Soundkulisse
- Wüsten-Setting auch optisch öde

SPIELDESIGN

- spannende Missionen
- mitwachsende Flotte
- nützliche Sensorkarte
- miese KI
- Bedienungs-mängel (starre Spielgeschwindigkeit, keine Gebiete speicherbar)

BALANCE

- drei Schwierigkeitsgrade
- meist sinnvolle Spezialfähigkeiten
- Upgrades & Veteranen
- Träger und Flieger zu stark
- unfertig wirkender Multiplayer

ATMOSPÄRE / STORY

- viele Funksprüche
- Gefühl ständiger Bedrohung
- interessante Story
- überraschende Ereignisse
- Leerlauf wegen lahrmer Erntemaschinen

UMFANG

- 10 bis 15 Stunden lange Kampagne
- Multiplayer und Scharmützel-Gefechte
- abwechslungsarme Settings
- wenige Multiplayer-Maps

FAZIT

Sehr gute Umsetzung des Homeworld-Prinzips auf Bodenschlachten. KI- und Balancing-Mängel dämpfen den Spielspaß.

