



Mit dem neuen **Kampfsystem** stellen die Krankenschwestern keine Gefahr mehr dar, selbst im Messerduell.



In den Zwischensequenzen kommen die detaillierten **Charaktermodelle** zur Geltung. Die restliche Grafik kann da nicht mithalten.



Schnelle **Linksklicks** verhindern, dass Alex die Giftgase einatmet. Der rote Balken links symbolisiert seine verbliebene Lebenskraft.

# Silent Hill Homecoming

Ende Februar erscheint die jüngste Episode der Horrorserie auch in Deutschland – und wagt mit wenig Rätseln und mehr Action einen riskanten Neuanfang.

gamestar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5640

Vor zehn Jahren versank das Bergbaustädtchen Silent Hill zum ersten Mal im Nebel, damals noch aus technischen Gründen. Die Playstation war mit der Berechnung der 3D-Umgebung schlicht überfordert. Ein Problem, das der damalige Entwickler mit einer Wand aus grauen Dunstschwaden löste, die sich wenige Meter vor dem Spieler auftürmte. Praktischer Nebeneffekt: Der Horror hatte eine formlose Gestalt angenommen, die grotesk entstellte Wesen gebar, die aus dem scheinbar undurchdringlichen Schleier hervorschlurften. Der unvermeidliche Technikkniff wurde zum Markenzeichen, das auch **Homecoming**, die jüngste Episode der **Silent-Hill**-Reihe prägt. Zugleich bricht das neue Horrorspiel jedoch mit einigen Traditio-

nen, denn in der Rolle des Kriegsveterans Alex Shepherd betreten Sie zum ersten Mal als ausgebildeter Soldat die grauenregende Zwischenwelt von Silent Hill.

## Waffen-Veteran

Alex' Horrortrip beginnt mit seiner Rückkehr ins Heimatnest Shepherd's Glen, dessen Straßen menschenleer und in dichten Nebel gehüllt sind. Wenig später geht es dann unfreiwillig weiter nach Silent Hill, vorher erfährt der 22-jährige noch, dass sein Vater und sein Bruder spurlos verschwunden sind. Bei der Suche nach seiner Familie trifft Alex auf wortkarge Stadtbewohner und grauselige Geschöpfe. Hunde, denen Haut und Fell vom Fleisch gezogen wurden und wurmähnliche Wesen, die sich mit langen Krallen über

den Boden ziehen und deren Köpfe lediglich aus einem Maul zu bestehen scheinen. Anders als die Helden-Vorgänger aus früheren **Silent Hill**-Spielen weiß sich der neue Held jedoch gekonnt zu wehren. Das Kampfsystem erlaubt flinke Ausweichschritte genauso wie leichte und schwere Schläge. Mit Letzteren kann Alex seine Gegner sogar vorübergehend lähmen. Die Steuerung mit Tastatur und Maus geht dabei schnell und leicht von der Hand. Trotzdem wirken die Kämpfe wenig dynamisch und arten schnell in hektisches Dauergekläue aus, zumal nur noch wenige Gegner eine echte Gefahr darstellen. Finden Sie erst eine Waffe und genug Munition, müssen Sie sich bald gar keine Sorgen mehr machen, zumal Sie anders als in **Resident Evil 4** gleichzeitig laufen und

auf Ihre Gegner feuern dürfen. So vermittelt die Atmosphäre zwar ständige Gefahr, tatsächlich bleiben Sie aber meist Herr der Lage.

## Horror-Ignorant

Das Rätselniveau in **Homecoming** liegt deutlich unter dem der vorangegangenen vier Teile, was stellenweise in lächerlich konstruierten Aufgaben gipfelt. Noch störender: Alex begegnet den merkwürdigen Vorkommnissen in seiner Umgebung oft mit völliger Ignoranz. Weder der kilometertiefe Schlund direkt neben seinem Garten oder der allgegenwärtige Nebel noch die Monster im überfluteten Keller bewegen ihn zu einem verwunderten Kommentar. Der neue Held verhält sich schlicht nicht so, wie man es von einem Menschen erwarten würde. **CHS**



Die Kamera wechselt während der **Nahkämpfe** zur besseren Übersicht in eine leicht versetzte Perspektive.

## Silent Hill: Homecoming

► **Angespielt** ► Genre **Action-Adventure** ► Termin **26. Februar 2009**  
► Hersteller **Double Helix Games / Konami** ► Status **zu 95% fertig**

**Christian Schneider:** Alex Shepherd ist mir nicht unsympathisch, aber ein Rätsel. Der Typ steht den abscheulichsten Viechern gegenüber, und doch kommt ihm kein Wort der Verwunderung über die Lippen. Kombiniert mit den dümmlichen Rätseln hinterlässt **Homecoming** bei mir gemischte Gefühle, denn die Atmosphäre motiviert.

## Potenzial **Passabel**



chs@gamestar.de