

So untrennbar wie Dick und Doof: **Silent Hill** und die gesichtslosen **Krankenschwestern**, die sich locker mit der Axt bekämpfen lassen.

Silent Hill Homecoming

Im Bergstädtchen wird's wieder gruselig: Der fünfte Serienteil schockt mit langen Laufwegen und blöden Rätseln.

DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5640

Nicht wundern, dass der gerade heimgekehrte Soldat Alex Shepherd sich nicht über das Monster im Keller seines Elternhauses wundert. Die **Silent Hill**-Helden sind seit dem Start der Serie (1999) dafür bekannt, erstaunlich gleichmütig zu bleiben, wenn plötzlich die Normalität im obligatorischen Nebel verschwindet und sich stattdessen widerliche Kreaturen aus den Schwaden schälen. Nach dem experimentellen vierten Teil **The Room** (2004, GameStar-Wertung: 51 Punkte), in dem der Protagonist durch ein Loch in seiner Badezimmerwand Reisen in Alpträume unternahm, besinnt sich **Silent Hill: Homecoming** wieder auf die ursprüng-

lichen Herausstellungsmerkmale der Serie: das namensgebende Bergstädtchen, schlechte Sicht, Rätsel und bekannte Monster. Insofern ist der Titel **Homecoming** (deutsch: Heimkehr) also zweideutig zu verstehen.

Doch von vorne: Alex, frisch aus dem Lazarett entlassen, wo ihn Alpträume über das Verschwinden seines Bruders Joshua quälten, kommt in seine Heimatstadt Shepherd's Glen zurück und findet den Ort in dichten Nebel gehüllt. Alle Läden sind geschlossen, auf der Straße trifft er vorerst nur die Richterin Holloway. Die versorgt Sie (wie der Rest des Spiels) zunächst nur mit kryptischen Hinweisen und verschwin-

det dann in ihr Büro. Auch Alex' Mutter entpuppt sich als wenig hilfreich, sie sitzt daheim im Schaukelstuhl und wackelt sich langsam in den Wahnsinn. Immerhin wird eines schnell klar: Bruder Joshua ist tatsächlich verschwunden. Alex macht sich auf die Suche nach dem Jungen.

Erprobter Kämpfer

Zunächst nur mit einem Messer bewaffnet (später gibt's noch Metallrohr, Pistole, Axt, Schrot- und Sturmgewehr) erkundet Alex sein Elternhaus, Shepherd's Glen und später auch Silent Hill und legt sich mit alpträumhaften Kreaturen an, die sich aus der Kanalisation winden, in finsternen Ecken lauern

! Deutsche Version

Silent Hill: Homecoming erscheint hierzulande in einer leicht geschnittenen Version. Einige besonders drastische Darstellungen wurden aus Zwischensequenzen entfernt, Leichenteile liegen nicht herum, und gegen Ende des Spiels fehlt eine Tötungsanimation.

! Kopierschutz: Steam

Homecoming nutzt wie auch schon THQs Actionspiel **Saints Row 2** oder Monoliths Shooter **F.E.A.R. 2** Steam als Kopierschutz. Eine Internet-Verbindung ist zur ersten Anmeldung Pflicht. Wenn Sie noch nicht bei Steam registriert sind, müssen Sie dort ein Konto anlegen.

➤ Vorsicht, Bugs!

Unsere Testversion hatte einige Macken. Hinweise wurden etwa nicht im Tagebuch verzeichnet, Abstürze gab's zuweilen auch, mal im laufenden Spiel, immer aber im Menü, wenn wir die Grafikeinstellungen ändern wollten. Letzteres ging nur über die Config-Datei des Spiels, die Sie im Ordner »Engine« als »vars_pc.cfg« finden. Als Konsequenz ziehen wir **einen Punkt bei der Bedienung ab**.

oder ihn von hinten anspringen. Voreingestellte Kamerawinkel gibt es nicht, Sie steuern Alex in der Verfolgerperspektive. Anders als seine Vorgänger ist Alex im Kampf erprobt und kann den Monsterattacken ausweichen. Gerade gegen harmlosere Gegner wie mutierte Hunde oder die serientypischen gesichtslosen Krankenschwestern sind Ausweich-Angriff-Kombinationen enorm effektiv. Spätere Bossgegner erfordern andere Vorgehensweisen. So müssen Sie im Atrium des Grand Hotels in Silent Hill zunächst von der Decke baumelnde Fleischsäcke runterdreschen, um anschließend den so



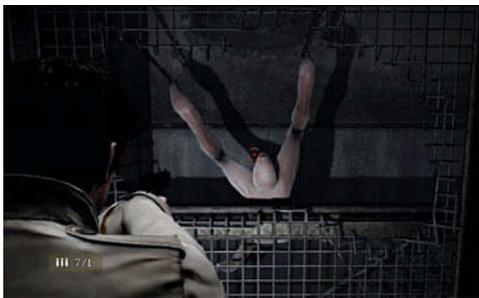
Das Spiel wird von unschönen **schwarzen Balken** an den Bildschirmrändern eingerahmt.



Wenn Sie durch den Nebel von Shepherd's Glen traben, kriechen **Monster** aus der Kanalisation.



Auf dem Friedhof lauern mutierte **Hunde** zwischen den Gräbern.



Bei einer Fahrstuhlfahrt wird Alex von einem **Krallenvieh** angefallen.



Um den **Sepulcher** zu erledigen, müssen Sie zunächst die Fleischsäcke verdreschen, die um ihn herumhängen.

genannten Sepulcher (Pharisäer) erledigen zu können.

Silent Hill: Homecoming hält sich an die Genre-Standards: Munition und Medizin sind Mangelware. Deswegen sollten Sie die Winkel des Spiels genau inspizieren, um eventuell knappe Vorräte wieder aufzufrischen und einen der wenigen Speicherpunkte zu entdecken. 23 gibt es davon, und zuweilen liegen die rot leuchtenden Kreissymbole ziemlich weit voneinander entfernt. Wer sich nicht mit erneutem Spielen von Abschnitten frustren will, weil er gestorben ist, muss sich stattdessen mit teilweise langen Laufwegen zu Speicherpunkten frustren.

Dicke Füße

Latscherei ist ein großes Thema von **Homecoming**. Im Grand Hotel des Örtchens hat man mehrfach das Gefühl, aufs Dach geschickt zu werden, um von dort die Trep-

pe in den Keller zu nehmen. Kleinere Barrikaden wie Schutt muss Alex großbrümmig umlaufen. Und der Friedhof von Shepherd's Glen ist nicht nur die einzige verfügbare Route zwischen zwei Ortsteilen, er entpuppt sich auch als nerviges Labyrinth, das Sie gleich mehrfach durchqueren dürfen. Dazu gesellen sich nach teilweise winzigen Abschnitten lange Ladesequenzen. Alles zusammen nervt auf Dauer.

Blöde Rätsel

Viele der Wege müssen Sie nehmen, um die vergleichsweise wenigen Rätsel des Spiels zu lösen. So ist Alex zum Beispiel nicht in der Lage, einen Türhebel umzulegen, weil der sich unter Wasser befindet. Zunächst muss der Keller leer gepumpt werden. Dazu braucht der junge Mann Benzin, das natürlich im Haus nicht vorrätig ist. Und zwei mysteriöse Steinplatten, die er auf dem Friedhof findet, öffnen nicht etwa den Weg zu einer geheimen Krypta, sondern lediglich zum Parkplatz des nächsten Ortsteils. Kurz: Die Rätsel wirken zum Teil aufgesetzt oder komplett sinnbefreit. Da freut man sich regelrecht, wenn man einen Stromkreis schließen muss, um einen Lift zu aktivieren, weil Ursache und Wirkung doch mal der Logik folgen.

Kenn ich schon!

Silent Hill: Homecoming hält durchaus ein paar erschreckende Gruselmomente parat, doch der stets unterschwellige Horror früherer Serienteile will sich nicht recht einstellen. Zu bekannt sind Dauernebel, viele der Gegnertypen, das ganze Szenario, darun-

ter auch die Geräuschkulisse; für **Homecoming** wurden scheinbar viele Töne und Soundtrack-Teile der Vorgänger hergenommen. Das Kreischen von Babys in verlassenen Krankenhäusern ruft so lediglich ein »Kenn ich schon«-Gefühl statt einer Gänsehaut hervor. Die grafische Umsetzung reißt auch nicht vom Hocker. Zwar sind

die Animationen und Gesichtsausdrücke der Figuren gewohnt gut, doch nach Technik von 2009 sieht das alles nicht aus. Vermatschte Texturen, geringe Detaildichte und unscharfe Kanten machen aus **Homecoming** einen Titel von optischem Mittelmaß. Aber so passt die Grafik immerhin zum Rest des Spiels.

PET

Kinder, Kinder!

Petra Schmitz: Silent Hill: Homecoming hält reichlich Aufreger in petto, und trotzdem hab ich's durchaus gerne gespielt. Auch wenn die Idee mit dem verschwundenen Kind gerade in dieser Serie alles andere als neu ist. Gäh! Trotzdem wollte ich wissen, wo der Bursche steckt. Die Lösung ist zwar nicht der Oberklopfer, aber im Silent-Hill-Kontext stimmig. Außerdem geht das Monstervermöbeln mit der Ausweichfunktion nun besser von der Hand, und die Rätseldichte ist geringer als in den Vorgängern. Letzteres mag viele eingeschworene Serienfans vielleicht abschrecken, mich hingegen hat's gefreut. Auf dümmliche Rätsel wie diese Steinplatten-Parkplatz-Geschichte kann ich nämlich bestens verzichten.



petra@gamestar.de

SILENT HILL: HOMECOMING ACTION-ADVENTURE

ENTWICKLER Foundation 9 (Erstling des Entwicklers)
 PUBLISHER Konami
 SPRACHE Englisch mit dt. Untertiteln
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 16 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 26.2.2009
 CA. PREIS 45 Euro
 USK keine Jugendfr.



ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHEAND-PCS			3D-GRAFIKKARTEN
1	2	3	4	5	6	7	8	9	
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			
2,8 GHz Intel A64 3000+ AMD 1,0 GB RAM 10 GB Festplatte			3,6 GHz Intel A64 3500+ AMD 1,0 GByte RAM 10 GB Festplatte			Core 2 Duo E430 A64 X2 4000+ AMD 2,0 GByte RAM 10 GB Festplatte Gamepad			
PROFITIERT VON Surround-Hardware			BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10			KOPIERSCHUTZ Steam			
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1									GeForce 6600 / 6800 GeForce 7800 / 7900 GeForce 8800 / 9800 GeForce 9600 Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800

BEWERTUNG

GRAFIK	+ gelungene Animationen - geringe Detaildichte	- matschige Texturen - schwarze Balken	6 / 10
SOUND	+ gute (englische) Sprecher - ... die sich in den Vorgängern genau so anhörte	+ bedrückende Geräuschkulisse ... + freie Tastenbelegung	8 / 10
BALANCE	+ Kämpfe zumeist fair - nur wenige und weit auseinander liegende Speicherpunkte		7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ gelungene Zwischensequenzen + gruselige Momente	+ abgedrehtes Monsterdesign - Alex zu gleichgültig	7 / 10
BEDIENUNG	+ gut mit Tastatur und Gamepad + Gegenstandsverwaltung	+ gute	8 / 10
UMFANG	+ zwei Schwierigkeitsgrade - lange, erzwungene Laufwege	+ mehrere Enden + Bosskämpfe	7 / 10
LEVELDESIGN	+ klaustrophobische Enge - ... die zu nervigen Umwegen führen	+ winzige, unüberwindbare Hindernisse ... - stumpfe Frontalangriffe	6 / 10
KI	+ Kreaturen blocken Angriffe teilweise und holen Alex von den Beinen - stumpfe Frontalangriffe		6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ Messer schnell und effektiv - wenige Waffen, wenig Abwechslung	+ Ausweich-Funktion + Todesstöße	6 / 10
HANDLUNG	+ Frage nach dem Verbleib von Joshua - Story kommt zu langsam in Gang	+ gelungene Auflösung	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Ausreichend SOLOSPIELZEIT 12 Stunden

FAZIT Horror-Fortsetzung mit gruseligen Macken.

