

Homefront

Das Team hinter Frontlines: Fuel of War lässt Nordkorea in die USA einmarschieren. Das Vorbild der Entwickler: »Eher Half-Life als Modern Warfare«.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6287

Glaubt man der einschlägigen Lifestyle-Presse, dann ist sie in Restaurants in New York, Tokio bis Berlin schwer angesagt: die authentisch koreanische Küche. Der Appetit auf Köstlichkeiten vom Tischgrill vergeht den Amerikanern allerdings, als im Jahr 2025 plötzlich eine nordkoreanische Invasionsflotte vor San Francisco steht. Denn der junge Diktator Kim Jong-un hat nicht nur Korea wieder vereint, sondern auch sein Land durch die Annexion von Japan und großen Teilen Südostasiens zur Supermacht aufgepumpt. Die völlig bankrotten USA haben den Besatzern nichts entgegenzusetzen. Hilflos muss das technisch längst abgehangene US-Militär zusehen, wie die Nordkoreaner den Mississippi radioaktiv verseuchen, um den amerikanischen Nachschub von der Ostküste abzuschneiden. Kurz: Die Lage scheint aussichtslos. Wenn da nicht ein kleines Häuflein unbeugsamer Bürger

wäre, die im Ego-Shooter **Homefront** unverdrossen gegen die Invasoren kämpfen.

Oase in Colorado

Homefront wird von den Kaos Studios programmiert, wir haben die Mannschaft in ihren Büros in New York besucht. Obwohl 110 Leute am Spiel werkeln, ist den Entwicklern klar, dass sie es im Shooter-Genre mit großen Kalibern zu tun haben. »Es ist unsinnig, gegen so viel teure Spiele wie Modern Warfare 2 anzutreten«, erklärt der Produzent Dex Smither. »Deshalb gehen wir nicht den Jerry-Bruckheimer-Weg mit noch mehr Kawumm und sinnlos explodierenden Helikoptern, sondern setzen auf Emotionen, Story und Atmosphäre. Ehrlich gesagt haben wir uns vom ersten Half-Life inspirieren lassen.« Und tatsächlich: Unsere Präsentation beginnt beschaulich in einer amerikanischen Vorstadt. So richtig idyllisch ist es aber nicht,



die Invasion hat ihre Spuren hinterlassen: Ausgebrannte Autos und verlassene Häuser zeugen von Gefechten, überall sehen wir Anzeichen der Verwahrlosung. Der Held Robert Jacobs ist ein Helikopter-Pilot, der um zu überleben für die Koreaner arbeitet. Doch die Widerständler haben den Burschen entführt, damit er fortan für sie fliegt anstatt für die verhassten Besatzer. Um den Piloten zu überzeugen, führt der Rebellenführer Boone ihn durch

die so genannte »Oase«, ein zum Hauptquartier umfunktioniertes Einfamilienhaus. Langsam erkunden wir den mit einem Tarnnetz überspannten Garten, reden mit den Widerständlern und bestaunen die improvisierten Gemüsebeete und die fitnesstrainerbetriebene Wasserpumpe. Diese Details erzeugen zusammen mit der traurigen Musik ein stimmiges Gefühl der verzweiferten Hilflosigkeit, das zur aussichtslosen Lage der Rebellenzelle passt.



Die hellen Punkte sind Raketen, die von der fernsteuerbaren Goliath-Drohne (rechts unten) auf den koreanischen Kampf-Helikopter abgefeuert wurden.



Die **Phosphor-Rakete** der Amerikaner verwandelt den Baumarkt-Parkplatz in ein Flammenmeer, in dem die koreanischen Besatzer qualvoll umkommen (kleines Bild).



Ego-Shooter

Preview

Selbst ist der Rebelle: Weil die Versorgung zusammengebrochen ist, pflanzen und kochen die **Widerständler** in ihrem Garten.

Feuer im Himmel

Also nur beschauliche Langeweile an der Heimatfront? Mitnichten! Die zweite Szene der Präsentation spielt auf dem Parkplatz eines schwer bewachten Baumarkts, in dem die koreanischen Truppen Nachschub lagern. Zu Beginn schleichen Jacobs und seine KI-Kollegin Rianna über das Dach eines benachbarten Gebäudes. Plötzlich durchbricht laute Musik die nächtliche Stille. Zu den Autoradio-Klängen von Jerry Lee Lewis' »Great Balls of Fire« brennt ein brennender Lieferwagen auf den Parkplatz, die überraschten koreanischen Wachen laufen wild durcheinander. Mit dem Scharfschützengewehr knipst Jacobs ei-

nen Gegner nach dem andern aus, während sich unten die Widerstandskollegen vorkämpfen. Schlagartig erhellt gleißendes Licht die Szene. Die Rebellen haben eine Phosphor-Rakete abgefeuert, lodernde Klumpen verwandeln den Parkplatz in eine Flammenhöhle. Brennende Koreaner stolpern schreiend durch die Nacht, während sich Jacobs einen Weg zum Eingang des Baumarkts frei kämpft. Wir können nur ahnen, was die USK von diesen derben Szenen halten wird, packend sind sie aber allemal.

Goliath im Gefecht

Bevor es in den Baumarkt geht, bringen die Entwickler noch

schnell ihr Lieblingsspielzeug zum Einsatz: Drohnen. Wer **Frontlines** gespielt hat, der kennt sie bereits, die ferngesteuerten Mini-Hubschrauber oder Panzer, die ohne Gefahr für die Heldengesundheit unter den Gegnern aufräumen. In **Homefront** wird es eine Nummer größer, der Goliath ist ein ausgewachsener Schützenpanzer, der mit Infrarotsicht Gegner aufs Korn nimmt und mit seinen Lenkraketen Helikopter vom Himmel holt. Allerdings nur, wenn Robert Jacobs vorher die koreanischen EMP-Schützen ausschaltet, die blöderweise die Drohnenfernbedienung stören. »In der Solokampagne werden die Drohnen eher selten zum Einsatz kommen«, bremst der Chef-Leveldesigner Rex Dickson unsere Begeisterung. »Solche Hightech-Waffen passen einfach nicht zu einer schlecht ausgerüsteten Rebellen-truppe. Im Multiplayer-Modus geht es dagegen voll zur Sache.« So oder so, mit dem Auftritt des Goliath ist die Präsentation von **Homefront** erst mal vorbei.

Gefühl im Krieg

Emotionen statt Effekte also, das Konzept könnte tatsächlich aufgehen. Dazu müssen die Entwickler allerdings die weiteren Schauplätze des Spiels (Prärie-Wildnis, Lake Tahoe, das besetzte San Francisco) sowie die Charaktere genauso atmosphärisch umsetzen wie die Rebellen-Oase in Colorado und ihre Bewohner. Auch wird es eine Herausforderung für die Leveldesigner, den Wechsel zwischen ruhigen Story-Momenten und nervenaufreibenden Ballereien gut hinzukriegen. Wenn das klappt, kann man es auch verschmerzen, dass die Technik nicht so opulent ist wie in **Modern Warfare 2**. Schon jetzt gleichauf mit dem Infinity Ward-Shooter liegt **Homefront** aber in Sachen Musik: Virtuos mixen die Soundleute amerikanische und asiatische Elemente; jede Fraktion hat ihr eigenes musikalisches Thema, eingespielt von einem echten Orchester. Das hatte nicht mal das große Vorbild **Half-Life**.

Markus Schwerdtel | DM



In der »Oase« verstecken sich die Rebellen. Hinten läuft die Heimtrainer-Wasserpumpe.

Homefront

► **Angeschaut** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **1. Quartal 2011**
► Hersteller **Kaos Studios / THQ** ► Status **zu 60% fertig**

Daniel Matschijewsky: Ego-Shooter, die eine gute Geschichte erzählen, kann ich an einer Hand abzählen – und **Modern Warfare 2** gehört sicher nicht dazu. Zwar bleibt auch bei **Homefront** abzuwarten, ob die Handlung nicht von zu viel Kawumm zerballert wird. Die stimmige Atmosphäre sowie die emotionale Inszenierung machen aber einen sehr guten Eindruck. Behalten Sie das Spiel unbedingt im Auge!



danielm@gamestar.de