

⊕ Stärken

- + dichte Atmosphäre
- + düsteres Zukunftsszenario
- + solide Kampfeinlagen mit Skript-Ereignissen

⊖ Schwächen

- leicht in die Jahre gekommenes Grafikgerüst
- schlauchartiger Levelaufbau

Der futuristisch anmutende **Kampfanzug** gibt den entscheidenden Hinweis: Homefront spielt in einer ziemlich düsteren Zukunft.

Homefront

Der Krieg vor der Haustür. Dieses Schreckens-Szenario machen die Kaos Studios in ihrem neuen Shooter Homefront lebendig - sehr lebendig. Dazu stimulieren sie die Emotionen, indem sie die Spieler mit Schockmomenten fesseln. Von Nico Stockheim

Angespielt

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **THQ** Entwickler: **Kaos Studios (Frontlines: Fuel of War, GS 03/2008: 83 Punkte)**
Termin: **15.03.2011** Status: **zu 90% fertig**

GameStar.de/Quicklink/6287 Auf DVD: Top-Spiel-Videos

W

ir befinden uns in einem schäbigen Apartment, im Radio textet uns ein Sprecher zu: Es sei wichtig, stets ausgeruht zu sein, Ihr

Volk müsse sich auf Sie verlassen können, blabla. Da hämmert es an die Tür, jemand fordert uns in gebrochenem Englisch auf, sofort zu öffnen. Bevor wir reagieren können,

Was hier geschieht, ist furchteinflößend.

brechen Besatzer die Tür auf, prügeln auf uns ein und verhaften uns. Wenig später werden wir in einem zum Gefangenentransport umfunktionierten Schulbus gesetzt. Um uns herum bricht die Hölle los: Menschen werden

wie Vieh zusammengetrieben, weinende Familien auseinander gerissen und getrennt abtransportiert. Menschen, die sich zur Wehr setzen, werden brutal gefesselt, bewusstlos geprügelt, getreten oder gar erschossen.

Nach diesen heftig inszenierten Anfangsszenen müssen wir erst einmal schlucken, schon hier ist klar, dass **Homefront** sich an Erwachsene wendet. Das Spiel überrascht uns schon in der ersten Sequenz, die vom Aufbau her stark an eine Mischung aus den klassischen **Half Life**-Intros und der Entführung zu Beginn des ersten **Modern Warfare**-Teils erinnert. Dennoch ist **Homefront** anders. Die einzigartige Atmosphäre entsteht durch das fast schon unheimlich realistische Szenario. Diese Art von Kriegsverbrechen und Gräueltaten betrachten wir üblicherweise nur aus der Distanz des Nachrichtenzuschauers oder lesen darüber als meist

sehr trockene Faktensammlung in einem Geschichtsbuch. Bei einem Spiel wie **Homefront** sind wir dagegen unmittelbar dabei. Im Gegensatz zu den bekannten **Modern Warfare**-Schockmomenten wie der Flughafen-Szene des zweiten Teils, zeigt uns **Homefront** aber viel deutlicher: Was hier geschieht, ist monströs, abstoßend und Furcht einflößend. Viel interessanter, als den virtuellen Abzug zu drücken, ist in diesen stillen Momenten dann die Frage nach dem Warum. Wenn wir beispielsweise Massengräber entdecken, in denen die Besatzungstruppen Hunderte Leichen verscharren, sind wir erst einmal sprachlos und unser virtueller Begleiter spricht aus, was manch einer bei diesem Anblick denkt: »Was zur Hölle. Ich glaube das nicht. In ein Loch geworfen wie Müll. Ihr Hundesöhne. Ihr miesen Drecksäcke!« Der Shooter führt uns in das Jahr 2027. Nachdem Nordkorea bereits 2013 Südkorea

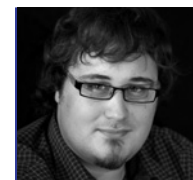


Mit **Phosphorraketen** heizt der Widerstand den Koreanern ein, während wir mit dem **Scharfschützengewehr** letzte Widersacher erledigen. Plötzlich gerät eine Rakete aus der Bahn und brennende Verbündete torkeln durchs Bild. Homefront scheut nicht den Einsatz von **herben Gewaltszenen**.

annektiert und das Vereinte Korea gegründet hat, entwickelt es sich innerhalb von zehn Jahren zur kommunistischen Großmacht, weil weitere Staaten sich entweder anschließen oder unterworfen werden. Währenddessen hat der Westen mit einer Ölkrise, hoher Arbeitslosigkeit und Armut zu kämpfen, die zu gewaltsamen Demonstrationen und letztlich dem Zusammenbruch der Wirtschaft führen. 2025 gehen die Koreaner schließlich in die Offensive, indem sie mit einem EMP-Schlag das gesamte amerikanische Stromnetz lahm legen und mit der Invasion beginnen. Innerhalb von zwei Jahren ist das US-Militär zerschlagen und die Vereinigten Staaten befinden sich unter koreanischer Besatzung. In der Zivilbevölkerung gibt es aber noch Widerstand. Und da kommen wir ins Spiel. Während wir in dem Bus abtransportiert werden sollen, befreit uns der Widerstand, klar, dass wir von nun an selbst gegen die unmenschlichen Unterdrücker kämpfen werden.

Die Gefechte in **Homefront** unterscheiden sich wenig von den direkten Konkurrenten. Mit zeitgenössischen Schießweisen ziehen wir in die Schlacht gegen teils unendlich anmutende Gegnerwellen – im Gegensatz zu anderen Shootern wie wiederum **Modern Warfare** allerdings endlich ohne unsichtbare Checkpoints, die die Massen dann beim Überschreiten einer bestimmten Stelle plötzlich stoppen. Dennoch schaden die Feindhorden der Eingangs beschriebenen starken Atmosphäre, **Homefront** käme auch mit weniger Geballer aus. Und der ohnehin genretypisch lineare Levelaufbau wirkt in **Homefront** stellenweise sehr schlauchartig. Abwechslung vom typischen Geballer bietet in unserer Preview-Version der Goliath-Kampfpanzer. Wir schicken die unbemannte Drohne los und weisen ihr über eine Zielerfassungsoptik Angriffspunkte zu. Dann noch ein Druck auf den Auslöser und das Ziel ist Geschichte. Besonders in brenzligen Situationen mit feindlichen Schützenpan-

zern oder Hubschraubern ist uns dieses effektive Gerät äußerst schnell ans Herz gewachsen. Wir sind gespannt, wie viele unterschiedliche Fahrzeuge in der finalen Version zum Einsatz kommen werden. **NIC**



Beeindruckt in jeder Hinsicht.

Nico Stockheim
redaktion@gamestar.de

Was ich bisher von Homefront sehen konnte, macht spielerisch einen soliden Eindruck. Dazu kommt die beängstigende Atmosphäre, die mir oft die Kehle zuschnürte. Wenn die Ballereinlagen im späteren Spielverlauf nicht zu langatmig ausfallen, könnte Homefront der erste Shooter mit eindeutiger Tendenz zum Anti-Kriegsspiel werden. Unser Test der kompletten Version wird es zeigen.

Potenzial: Sehr gut

