

Homefront

Mit seinem interessanten Szenario und einigen Gänsehaut-Sequenzen hat dieser Ego-Shooter vorab für viel Aufsehen gesorgt. Im Singleplayer-Test kommt jetzt die Ernüchterung: Homefront ist ein Shooter von der Stange. Von Fabian Siegismund

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **THQ** Entwickler: **Kaos Studios (Frontlines, GS 03/08: 83 Punkte)**
Termin: **15.3.2011** Spieler: **1-32** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7326

Im Nahen Osten brechen reihenweise die Tyrannen weg, China ist auch nicht mehr, was es mal war, und die Russen ... ach bitte. Nur gut, dass sich Nordkorea immer noch mit schöner Regelmäßigkeit weltpolitisch daneben benimmt. Denn so muss der »Schurkenstaat« im Ego-Shooter **Homefront** von THQ als das Böse herhalten. Basierend auf dem realen Konflikt zwischen dem kommunistischen Norden und dem demokratischen Süden Koreas hat der amerikanische Autor John Milius ein spannendes und halbwegs glaubwürdiges Zukunftsszenario gezeichnet. Nach dem Tod Kim Jong-ils übernimmt dessen Sohn Kim Jong-un die Macht in Nordkorea. Er vereint die verfeindeten Bruderstaaten mit Gewalt und erobert in den Folgejahren große Teile Südost-

asiens sowie Japan. Als die von der Weltwirtschaftskrise stark geschwächten USA dann auch noch Opfer einer tödlichen Grippe-Epidemie werden, marschieren koreanische Truppen in Nordamerika ein und richten eine Schreckensherrschaft, die der der Nazis in nichts nachsteht.

Einer der unzähligen Leidtragenden der bei Spielstart schon einige Zeit andauernden Besetzung ist Robert Jacobs, unser Alter Ego. Der Ex-Pilot wird eines Morgens im Jahr 2027 von koreanischen Truppen aus seiner armseligen Behausung gezerrt, um deportiert zu werden. Wohin, weiß er nicht, aber es sieht nicht gut aus: Überall auf der Straße treiben die Invasoren Menschen zusammen; sie misshandeln, prügeln und morden ungestraft. **Homefront** überflutet

uns schon in den ersten Minuten mit Szenen grausamer Unmenschlichkeit, die auch in der deutschen Version nicht geschnitten wurden. Da wird zum Beispiel ein junges Paar vor den Augen seines schreienden und weinenden zweijährigen Sohnes auf offener Straße hingerichtet. Die Botschaft von **Homefront** ist klar: Jeder einzelne koreanische Soldat ist ein Sauhund, den es zu vertreiben gilt. Und diese Botschaft, so plump sie auch ist, kommt an.

Was hingegen nicht ankommt, ist Jacobs' Gefangenentransporter: Der Bus wird von zwei Widerstandskämpfern gekapert, Jacobs bei der Gelegenheit befreit. Nun gehört er zwangsläufig auch zur Resistance, und die hat eine Aufgabe für ihn. Welche, verraten seine Befreier zunächst nicht. Und

Das **Finale** des Spiels beginnt vergleichsweise spektakulär, versumpft danach jedoch im Mittelmaß.

➕ Stärken

- + spannendes Szenario
- + hübsche Levels

⊖ Schwächen

- sehr kurz
- schlechte Lokalisierung



Hintergrund Bedrohung Nordkorea

Die Demokratische Volksrepublik Korea (so der offizielle Name für Nordkorea) ist einer der am schwierigsten einzuschätzenden Staaten der Welt, von der Außenwelt abgeriegelt und alles andere als demokratisch. Bis auf die Propaganda des staatlichen Fernsehens gibt es kaum und schon gar keine zuverlässigen Berichte über die Situation in dem kommunistischen Land. Das ist durchaus problematisch, da der Diktator Kim Jong-il immer wieder mit militärischem »Säbelrasseln« und vermeintlichen Atomwaffentests von sich reden macht. Obwohl laut Welternährungsorganisation acht Millionen Nordkoreaner chronisch unterernährt sind, gibt das Land ein Viertel des Bruttoinlandsprodukts für Rüstung aus und unterhält mit 1,15 Millionen Soldaten die fünftgrößte Armee der Welt.

Nord- und Südkorea, deren Teilung durch den Koreakrieg (1950-1953) besiegelt wurde, befinden sich formell immer noch im Krieg, 1953 gab es lediglich einen Waffenstillstand. Immer wieder kommt es zu Scharmützeln: Im März

2010 sank ein südkoreanisches Kriegsschiff, der Süden bezichtigte den Norden, es mit einem Torpedo versenkt zu haben. Im November letzten Jahres ließ der »liebste Führer« eine südkoreanische Insel mit Artillerie beschießen. Zwei Menschen starben, 16 wurden verletzt. Südkorea verzichtete auf militärische Vergeltung, um Kim Jong-il nicht zu provozieren – aus Angst, er könnte eine Atombombe zünden.

Seit dem Fall der Sowjetunion ist China der letzte Verbündete Nordkoreas. Aber die asiatische Supermacht geht in letzter Zeit auf Distanz zu dessen wankelmütigen Diktator. Politische Stabilität ist Peking zunehmend wichtiger als ideologische Pakttreue, um die eigene starke Wirtschaft nicht zu gefährden. Allerdings streiten Experten darüber, ob der »Arbeiter- und Bauernstaat« tatsächlich über ein funktionsfähiges Atomwaffenarsenal verfügt. Nordkorea selbst spricht zwar von erfolgreichen Tests, Satellitenbilder und Strahlenmessungen bestätigen diese These aber nicht.

Dass Nordkorea – wie in Homefront aufgezeichnet – die Kapazitäten für einen groß angelegten asiatischen Eroberungskrieg mit konventionellen Waffen hat, erscheint mehr als zweifelhaft. Denn die Ausrüstung der Armee ist veraltet und stammt größtenteils noch aus dem Koreakrieg. Ein Mangel an Ersatzteilen und Rohöl spricht dafür, dass das Militär nur bedingt einsatzfähig ist und vor allem repräsentative Zwecke erfüllt sowie Stärke suggerieren soll. Die Angst vor der Atombombe bleibt trotzdem.



Kim Jong-il regiert Nordkorea mit eiserner Faust in fast völliger Isolation.

Jacobs fragt auch nicht nach, denn er schweigt beharrlich. Es gibt Spiele, da stört ein stummer Held nicht (siehe **Half-Life**), doch **Homefront** gehört nicht dazu. Denn in einer solchen Situation wäre es doch normal, zu fragen: »Danke, aber was wollt ihr eigentlich von mir?!« Stattdessen fügt sich Jacobs gleichmütig in sein ungewisses Schicksal und ballert sofort fröhlich mit. Zu ballern gibt's in **Homefront** mehr als genug: keine Spur von subtilen Guerilla-Taktiken, die dem Szenario entsprechen würden, stattdessen nehmen es Jacobs und seine neuen Freunde zu dritt mit der ganzen Invasionsarmee auf. **Homefront** mutiert schon nach wenigen Minuten vom potenziellen

Polit-Actionthriller zum **Call of Duty**-Klon, inklusive unendlich nachwachsender Gegnerhorden. Wir schießen derart viele Koreaner über den Haufen, dass wir uns mit der Zeit fragen, wie viele da eigentlich noch zum Amerika-Besetzen übrig bleiben. Und wie die das überhaupt hinbekommen haben, wenn man bedenkt, wie dumm sich unsere Gegner verhalten.

Nach der packenden Story-Grundlage sind John Milius offensichtlich die Ideen ausgegangen: Wir erfahren keinerlei Hintergründe über die Hauptfiguren von **Homefront**, die Charaktere bleiben flach und uninteressant. Und warum die Widerstandskämpfer Jacobs nicht verraten, was sie eigentlich von ihm wollen, bleibt unverständlich, denn die Erklärung ist letztlich naheliegend: Unser Held soll bei einem Überfall auf koreanische Treibstofflager einen Hubschrauber fliegen. Im Laufe von fünf Kapiteln legen wir den Grundstein für diese Aktion und erleben dabei die typischen Irrungen und Wirrungen, in Abschnitt 6 dürfen wir den Heli dann tat-

sächlich selbst steuern. Das macht Spaß, auch wenn die Angriffsflüge auf stationäre Bodenziele und harmlose koreanische Fußsoldaten nicht sonderlich fordernd sind. Zurück bleibt jedoch die Frage, wofür man unbedingt einen Hubschrauber braucht, um drei Tanklastzüge zu überfallen. Sprich: Die Grundlage der ganzen Geschichte ergibt im Nachhinein überhaupt keinen Sinn.

Die restlichen Missionen von **Homefront** entsprechen im Aufbau den klassischen Shooter-Missionen: Da gibt's Schleicheinsätze, Sniper-Aufträge und »Alle stürmen vor und ballern wild herum«-Passagen, doch keine kommt an die Inszenierung des großen Vorbilds **Call of Duty** ran. Unvergessen bleibt etwa die hochspannende Scharfschützenmission des ersten **Modern Warfare**, in der wir durchs hohe Gras kriechen, während rings um uns herum feindliche Soldaten spazieren. Die **Homefront**-Variante verblasst dagegen: Wenn wir hier gänzlich ungetarnt mit drei bewaffneten Kollegen am helllichten Tag nur wenige Meter an

Steam-Pflicht

Um Homefront spielen zu können, müssen Sie den Titel an ein Steam-Konto binden, was eine Internetverbindung voraussetzt und den Weiterverkauf des Spiels verhindert.



Mit der Hubschrauber-Sequenz kommt etwas Abwechslung auf, doch sonderlich spannend ist sie nicht.



Die Schauplätze sehen schön aus, dennoch wirkt die Spielwelt immer etwas künstlich.



Starke Bilder, schwacher Ton

Fabian Siegmund, Redakteur
fabian@gamestar.de

Ich liebe das Szenario von Homefront (ebenso wie Milius' baugleichen Film »Die rote Flut«) und hatte mich auf einen spannenden Guerilla-Thriller eingestellt, nicht auf einen weiteren CoD-Abklatsch mit tumbe Gegnerhorden. Doch die schlimmere Überraschung ist die Übersetzung: Bei der erwähnten Szene mit dem Kleinkind hatte ich in der Originalfassung einen Kloß im Hals, in der deutschen Version war's was anders mit K. Mein Tipp: Homefront auf Englisch installieren oder gleich zum cooleren Multiplayer-Modus wechseln, denn die kurze, oberflächliche und KI-geplagte Kampagne allein rechtfertigt den Kaufpreis nicht.

verfeindeten Milizionären vorbeimarschieren können, ohne dass die etwas mitbekommen, hat das mit Schleichen nichts mehr zu tun – egal wie heimlich die Widerstandskämpfer dabei auch tun mögen.

Unseren Genossen können wir keine Befehle erteilen. Die kämpfen selbständig, so gut das die KI eben hinbekommt – also nicht besonders. Macht aber nichts, die Typen sind eh unsterblich. Nur einer hört (zumindest halbwegs) auf unser Kommando: der Goliath, ein computergesteuerter Radpanzer. Der kommt uns gelegentlich zu Hilfe und nimmt Feinde selbständig mit seinem Bord-Maschinengewehr unter Feuer. Wir dürfen zusätzlich mittels eines Zielgeräts Gegner markieren, die das sechsrädrige Ungetüm dann mit Raketen beharkt. Klingt interessant, doch in der Praxis zählen die Goliath-Passagen zu den nervigsten des Spiels, denn der Panzer fährt völlig erratisch in der Gegend herum und erkennt Feinde nur mit viel Glück. Dabei dauert es so lange, ihm

Ziele zuzuweisen, dass wir die in der Zeit schneller selbst erledigen. Nur bei feindlichen Fahrzeugen hat der Goliath eine Existenzberechtigung, denn Jacobs kann nur Granaten und Gewehre mit sich herumtragen, Raketenwerfer oder dergleichen gibt's nur in Ausnahmefällen. Die wären uns aber lieber gewesen als ein begriffsstutziger Tanzbär in Panzerform. Vom missratenen Spieldesign mal abgesehen: Wer baut denn eine Kampfmaschine, die zwar selbständig herumfahren und feindliche Soldaten beschießen kann, aber trotzdem nicht weiß, was ein lohnendes Ziel für Raketen ist?

Nach gerade mal vier bis fünf Stunden kommt das Ende von **Homefront** sehr überraschend, insbesondere, weil das letzte Gefecht auch nicht dramatischer ausfällt als die davor. Wir fragen uns: »War's das etwa schon?«, doch Jacobson schweigt weiterhin. Das ist wohl auch besser so, denn die deutsche Lokalisierung haben die **Homefront**-Macher gründlich versiebt. Nicht nur, dass die hiesigen Synchronsprecher wie so oft weit weniger Elan in ihre Rollen legen, die deutsche Übersetzung ist auch noch an vielen Stellen total daneben. Da wird aus einem »Drop 'em!« (also »Macht sie platt!«) ein wörtlich übersetztes und damit völlig falsches »Abwerfen!«, an anderer Stelle rutscht einem Gefährten statt eines enthusiastischen »Hell yeah!« ein unfreiwillig komisches »Hölle, ja!« heraus. Albern!

Homefront bietet im Laufe seiner kurzen Kampagne immer wieder ergreifende Szenen, zum Beispiel als sich die Widerstandskämpfer in einem Massengrab verstecken müssen oder Zeuge eines grausamen Luftangriff auf die amerikanische Zivilbevölkerung werden. In diesen Momenten berührt uns das Spiel wie nur wenige Ego-Shooter zuvor. Doch dann macht regelmäßig irgendwas den Augenblick kaputt. Das können Fehler bei der Sound-Positionierung sein, die schlechten Sprecher, Animations- oder Clipping-Fehler oder die allzu Comic-haft wirkenden Gesichter der Spielfiguren, doch oft genug zeigt **Homefront** einfach zu deutlich, dass es »nur« ein Spiel ist. So geht's etwa in den Levels unzählige Male erst dann weiter, wenn einer von Jacobs' Kolle-

gen ihm eine Tür öffnet. Da muss man sich doch fragen, wie die Koreaner angesichts dieser unüberwindbaren Hindernisse überhaupt ins Land gekommen sind. **FAB**

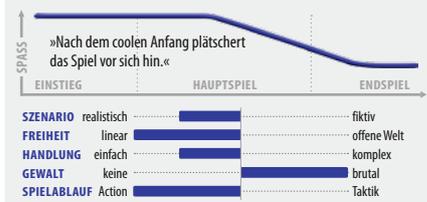
TERMIN 15.3.2011 PREIS 45 Euro USK ab 18 Jahren

Homefront
Singleplayer

Publisher THQ
Entwickler Kaos Studios
Sprache Englisch, Deutsch
Ausstattung 1 DVD, Handbuch, 12 Seiten
Kopierschutz Steam



GENRE-CHECK ACTION



GRAFIK
 + detailreiche Schauplätze + gute Waffenmodelle
 - comichafte Gesichter - leicht künstlicher Gesamteindruck

SOUND
 + gute englische Sprecher - lahme deutsche Sprecher
 - fehlerhafte Audio-Positionierung - teils fragwürdige Waffensounds

BALANCE
 + vier Schwierigkeitsgrade, im Spiel änderbar
 - kein freies Speichern - Speicherpunkte liegen zu weit auseinander

ATMOSPHÄRE
 + packendes Szenario + echt wirkende Schauplätze
 - Gänsehaut-Momente ... - ... die durch schlampige Umsetzung ruiniert werden - Übersetzungsfehler

BEDIENUNG
 + klassische Shooter-Steuerung + Kapitel und Unterkapitel einzeln anwählbar
 - nur zwei Waffen im Arsenal - fummeliges Munitions- und Waffensammeln

UMFANG
 - mit fünf bis sechs Stunden Spielzeit viel zu kurz
 - kein Wiederspielwert - keine interessanten Herausforderungen (Achievements)

LEVELDESIGN
 + abwechslungsreiche Schauplätze + von Kapitel zu Kapitel andere Lichtstimmung
 - alberne Abschnitt-Begrenzungen (verschlossene Türen und unsichtbare Wände)

KI
 + Gegner schießen treffsicher ... - ... beherrschen aber keine Taktik
 - KI-Aussetzer - erratische Goliath-Wegfindung

WAFFEN & EXTRAS
 + Hubschrauber-Mission + Goliath-Fernsteuerpanzer...
 - ...der sich merkwürdig verhält - Waffentypen unterscheiden sich nur unwesentlich voneinander

STORY
 + packendes Szenario + spannender Einstieg
 - maues Ende - flache, uninteressante Charaktere

8/10
6/10
8/10
9/10
8/10
5/10
8/10
6/10
7/10
7/10

Nach 4 bis 5 Stunden ist alles vorbei.

ath-Passagen zu den nervigsten des Spiels, denn der Panzer fährt völlig erratisch in der Gegend herum und erkennt Feinde nur mit viel Glück. Dabei dauert es so lange, ihm



Der **Goliath** nervt mit erratischer Wegfindung. Eine simple Panzerfaust wäre uns lieber gewesen.

