

Homefront Multiplayer

Die Kaos Studios sind im Herzen Multiplayer-Entwickler. Und doch haben sie wohl ein paar Weiterentwicklungen des Genres verpennt. 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

Einst wäre der Mehrspielermodus von **Homefront** ein Hit gewesen, doch gegen die aktuelle Konkurrenz kommt das Spiel nicht an. Das geht schon beim Umfang los: **Homefront** bietet nur sechs Karten. Zweifellos sind das hübsche Schlachtfelder, aber es gibt weder zerstörbare Elemente wie in

Der Tiefgang fehlt.

Bad Company 2 noch kleine Skriptereignisse wie in **Black Ops**, und obendrein sieht in **Homefront** jede Map gleich aus.

Homefront bietet nur zwei Spielmodi, und zwar Team Deathmatch und »Bodenkontrolle«. Letzterer funktioniert ähnlich wie der Conquest-Modus der **Battlefield**-Serie. Ein solides System, allerdings ohne echten Taktik-Tiefgang. Denn wir können nicht wählen, wo wir ins Gefecht einsteigen, stattdessen wirft uns das Programm irgendwo auf das Schlachtfeld. Die Spieler können zwar Trupps bilden, diese haben aber keinerlei Nutzen, und Hilfsfähigkeiten wie Munitionsvergabe, Heilung oder gar Wiederbelebung gibt's nicht. Letztlich kümmert sich zwangsläufig jeder nur um sich selbst. Neben eingebautem Sprach-Chat bietet **Homefront** zwar »Kampfgeredek«, also vorprogrammierte Sprachkommandos an unsere Mitspieler, mit denen wir beispielswei-

se »Vorrücken!« befehlen können. Weil wir diese Befehle aber nicht an Wegpunkte knüpfen können und unsere Mitspieler kein Feedback bekommen, wer das eigentlich gerade gesagt hat, kann man sich die Kommandos sparen.

Genreüblich erspielen wir uns in **Homefront** nach und nach neue Waffen, Ausrüstungsgegenstände und Fähigkeiten (neudeutsch: Perks). Darunter sind auch coole Gerätschaften wie Flugdrohnen, mit denen wir Gegner markieren, oder Luft-Boden-Angriffe. Diese

+ Stärken

+ cooles Kaufsystem
+ Kopfgeldjagd

- Schwächen

- kaum Teamspiel
- geringer Umfang
- veraltete Technik

Die **Phosphor-Granatschläge** sehen schick aus, hinterlassen aber keinen bleibenden Schaden auf dem Schlachtfeld.





Zu wenig, zu spät

Fabian Siegmund,
Redakteur
fabian@gamstar.de

Freischaltbare Infanteriefähigkeiten plus weitläufige Karten mit Fahrzeugen? Klingt nach Pflichtkauf! Tatsächlich hat mir der Multiplayer-Modus von Homefront anfangs Spaß gemacht, doch nach einer Weile habe ich gemerkt: Der hat zwar die Fahrzeuge eines Battlefield, aber nicht das Teamspiel; die Perks eines Call of Duty, aber nicht das Tempo; das Kaufsystem eines Counterstrike, aber nicht die Spannung. Und weil es nur so wenige Karten und Spielmodi gibt, wird das umso schneller deutlich. Womit ich mir nur nicht sicher bin: Ist das Spiel nun veraltet oder einfach noch nicht fertig?

Waffen aktivieren wir nicht etwa mit Abschusserien, wir müssen sie im laufenden Match kaufen. Im Gefecht verdienen wir für jede erfolgreiche Aktion Kampfpunkte (KP), die Währung des Spiels. Nach drei Abschüssen können wir uns zum Beispiel die Kevlarweste leisten, für Hellfire-Raketen müssen wir schon länger sparen. Das motiviert!

Für die Fahrzeuge in Homefront benötigen wir ebenfalls Kampfpunkte. Der Fuhrpark

ist jedoch klein: Humvee, APC, Panzer und zwei Hubschrauber, das war's. Grundsätzlich fühlt sich die Steuerung der Vehikel gewöhnungsbedürftig an: Die Mausempfindlichkeit bei den Drohnen ist extrem hoch, die Fahreroptiken des Panzers und des APCs sind unscharf, und bei der Außenansicht wird der Humvee mit der Maus gesteuert. Wir können uns also bei der Fahrt nicht zur Seite oder nach hinten umsehen, weil das Mistding sonst Kurven fährt. Total dämlich!

Trotz seiner Verfehlungen macht Homefront dank des Kaufsystems eine Weile Spaß. Wenn der Server dann noch die Option »Battle Commander« aktiviert hat, wird's spannend. Wenn wir hier eine Abschusserie hinlegen, werden wir beim anderen Team als besondere Bedrohung eingestuft: Der Computer setzt ein KP-Kopfgeld auf uns aus und markiert uns alle paar Sekunden auf der Minimap und dem HUD unserer Kontrahenten. Zunächst nur bei einem, aber je länger unsere Serie wird, desto mehr Spieler werden auf uns gehetzt. Das treibt den Adrenalinspiegel hoch. Und doch wird schnell klar: In Homefront steckt nicht allzu viel drin. Auf der DVD übrigens auch nicht: Nach der Installation müssen Sie noch eine Menge Daten über Steam downloaden, die das Entwicklerteam wohl nicht mehr rechtzeitig auf den Silberling bekommen hat. Ein Sinnbild für das ganze Phänomen Homefront: Anscheinend hatten die Jungs schon ein paar Ideen, aber wohl keine Zeit. **FAB**

Facts

- ⊕ 18 Perks
- ⊕ 13 Hauptwaffen
- ⊕ 13 Spezialwaffen
- ⊕ 7 Sekundärwaffen
- ⊕ 6 Karten
- ⊕ 2 Spielmodi

TERMIN 15.3.2011 PREIS 45 Euro USK ab 18 Jahren

Homefront Multiplayer

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



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Team Deathmatch (32), Bodenkontrolle (32)
SPIELTYPEN Internet, LAN **DEDICATED SERVER** ja
SERVERSUCHE intern **MULTIPLAYER-SPASS** 30 Stunden

»Das Kampfpunkte-System ist cool, der Battle Commander bringt Spannung in die Gefechte, aber ansonsten steckt in Homefront nicht viel drin.«

GRAFIK

- ⊕ hübsche Schlachtfelder ⊕ Spielfiguren gut erkennbar
- ⊕ schicke Waffenmodelle
- ⊖ Clipping-Fehler ⊖ Sicht in manchen Vehikeln unscharf

SOUND

- ⊕ gutes englisches »Battle Chatter«
- ⊖ ungenaue Audio-Positionierung
- ⊖ teils fragwürdige und schwache Waffensounds

BALANCE

- ⊕ Selbstbau-Klassen ⊕ Schusswaffen ausreichend balanciert
- ⊕ ausgleichende Perks
- ⊖ Helikopter etwas übermächtig

ATMOSPHERE

- ⊕ spannende Kopfgeld-Jagd ⊕ stimmungsvolle Schauplätze ...
- ⊖ ... die auf den zweiten Blick leblos wirken
- ⊖ Dauermotivation fehlt

BEDIENUNG

- ⊕ Shooter-Standardsteuerung ⊕ dedizierte Server
- ⊕ LAN-Unterstützung ⊖ nutzlose Sprachkommandos
- ⊖ zufälliger Spieleinstieg ⊖ Bedienungsmacken

UMFANG

- ⊕ viele Waffen, Upgrades und Infanteriefähigkeiten
- ⊕ Übungskarte zum Probefahren und -schießen
- ⊖ nur sechs Karten ⊖ wenig Abwechslung

LEVELDESIGN

- ⊕ viele Verstecke ⊕ Karten erweitern sich im Modus Bodenkontrolle
- ⊕ stets gleiches Setting ⊖ keine zerstörbare Umgebung
- ⊖ keine lokalen Skriptsequenzen

TEAMWORK

- ⊕ integrierter Sprachchat ⊕ Assistierungspunkte
- ⊖ nutzloses Squad-System ⊖ keine Hilfsfähigkeiten
- ⊖ nutzlose Sprachkommandos

WAFFEN & EXTRAS

- ⊕ coole Spezialwaffen ⊕ fernlenkbare Drohnen
- ⊕ zahlreiche Upgrades ...
- ⊖ ... die sich zum Teil nicht unterscheiden

MULTIPLAYER-MODI

- ⊕ Battle-Commander-Option
- ⊖ nur zwei Standard-Spielmodi
- ⊖ Grenzen der Flaggenbereiche nicht erkennbar

Die Flaggenbereiche sind sehr klein. Hier kommt es zwangsläufig zu Nahkämpfen.



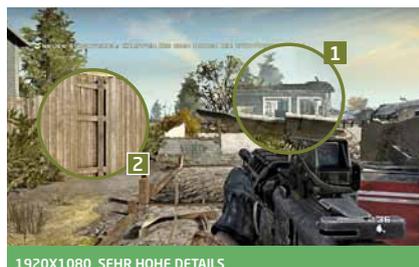
Technik-Check kompakt

Homefront setzt auf die mittlerweile betagte Unreal Engine 3. Für hohe Details reicht ein älterer **Core 2 Duo E4300** und eine **Geforce 8800 GTX**. Sollen es maximale Details sowie Kantenglättung sein, liefert eine **Geforce GTX 260** oder **Radeon HD 4850** genügend Leistung.



1280X1024 SEHR NIEDRIGE DETAILS

Entfernten Objekten fehlen Details **1**. Ohne hochauflösende Schatten geht viel Atmosphäre verloren **2**.



1920X1080 SEHR HOHE DETAILS

In maximalen Details wirkt Homefront lebendiger **1**. Screen Space Ambient Occlusion vermittelt glaubhafte Schatteneffekte **2**.

