



### ➕ Stärken

- + geräumige Areale
- + interessantes Setting
- + verschiedene Vorgehensweisen möglich

### ➖ Schwächen

- Schleichen lohnt sich nicht
- viel zu einfach
- an den Haaren herbeigezogene Geschichte
- wenig Abwechslung

In der Heilig-Kreuz-Kirche sprengen wir ein MG-Nest. Statt C4 an die Säule zu pappen, hätten wir den Schützen aber auch wegsnipen können.

# Enemy Front

Wozu Soldaten, wenn man Kriegsberichtersteller hat? Als Schreiberling schalten wir die halbe Wehrmacht aus. Viel Spaß macht das allerdings nicht. Von Johannes Rohe

Genre: Ego-Shooter Publisher: Deep Silver Entwickler: CI Games (Sniper: Ghost Warrior 2, GS 06/13: 53 Punkte)  
Termin: 13.6.2014 Spieler: 1-12 Sprache: Deutsch Preis: 40 Euro

# A

m 1. August 1944 um Punkt 17 Uhr hallen plötzlich Schüsse durch die Straßen des besetzten Warschau. Explosionen krachen, die Polnische Heimatarmee erhebt sich gegen die deutschen Besatzungstruppen – der Warschauer Aufstand hat begonnen. Diese dramatische Episode des Zweiten Weltkriegs dient CI Games als Hintergrund für den Shooter Enemy Front. Dort ballern wir als amerikanischer Kriegsberichtersteller Robert Hawkins in Rückblenden, aber auch Seite an Seite mit Widerstandsbewegungen in Frankreich, Norwegen sowie Deutschland

und erfahren so, wie aus dem Journalisten ein Kämpfer gegen das Nazi-Regime wurde.

Das Potenzial für eine spannende Geschichte ist also vorhanden. Was CI Games daraus macht, ist jedoch eine hanebüchene Rahmenhandlung, um den 16 Missionen einen Zusammenhang zu geben. Hawkins' Wandlung vom Schreiberling zum Shooter-Helden ist mit einem Fingerschnippen abgetan: Seine Kontaktperson, eine Anführerin der französischen Résistance, wird von Deutschen gefangengenommen. Grund genug, Stift gegen Sturmgewehr zu tauschen und ohne mit der Wimper zu zucken Hunderte

Wehrmachtssoldaten niederzumähen. Klar, dass so ein toller Hecht dann auch an Geheimaufträgen für Widerstandsbewegungen in vier Ländern teilnehmen darf.

Es ist nicht die Story, die sich wie ein roter Faden durch das gesamte Spiel zieht, sondern das Gefühl, dass die Entwickler aus dem vorhandenen Material viel mehr hätten machen können. Dabei weckt Enemy Front gerade zu Anfang große Hoffnungen auf ein gelungenes Erlebnis. In der ersten Mission müssen wir Sprengstoff für einen Angriff auf die Heilig-Kreuz-Kirche besorgen und einen Priester befreien. In welcher Rei-



Das Leuchten verrät es: Die Stützen vor dem Holzstapel können wir mit einem Schuss zerstören. Ganz zum Leidwesen der deutschen Patrouille.



## Das ärgert mich

Johannes Rohe  
Trainee  
johannes@gamestar.de

Es hatte sich angedeutet. Schon in der Preview-Version habe ich eher die Maschinenpistole gezückt und kurzen Prozess mit den Deutschen gemacht, statt herumzuschleichen und Feind für Feind einzeln auszuschalten. Das Spiel fordert es nicht von mir und belohnt mich auch nicht dafür. Damals war ich aber noch guter Dinge, dass sich daran etwas ändert. Falsch gedacht: CI Games greift in puncto Balance tief ins Klo und befriedigt weder Fans gepflegter Ballereien noch Hobbyspione mit Hang zur Heimlichkeit. Das ärgert mich wirklich, denn lässt man sich auf die Schleicherei ein, kann Enemy Front ordentlich unterhalten. Auch das Szenario des Warschauer Aufstands finde ich toll gewählt. Ausgerechnet einen Journalisten zum Kriegshelden machen zu wollen, ist allerdings eine ziemlich dumme Idee.

henfolge wir diese Aufträge absolvieren, bleibt uns überlassen. Ähnliche Entscheidungen finden sich an einer Handvoll Stellen im Spiel. So beschützen wir in einer anderen Mission wahlweise als Scharfschütze einen Kameraden oder rücken selbst am Boden vor. Wir entscheiden uns, zunächst die Knallkörper zu stibitzen. Dumm nur: Vor dem Zielgebäude wimmelt es von deutschen Soldaten. Natürlich könnten wir das Problem mit unserer Maschinenpistole lösen, wir ziehen jedoch die elegante Methode vor: Geschickt schleichen wir an einigen Wachen vorbei, andere locken wir mit Steinwürfen in eine unübersichtliche Ecke und strecken sie mit einem lautlosen Nahkampfgriff nieder. Einige Zeit funktioniert unsere Leisetreterei ganz hervorragend, doch dann geschieht das Unvermeidliche: Wir werden entdeckt. Der Alarm schrillt, Gegner stürzen auf uns zu. Uns bleibt nichts übrig, als unsere Waffe zu

## Vom Schreiberling zum Shooter-Helden

zücken – und in diesem Moment verspielt Enemy Front sein Potenzial. Für einen halbwegs geübten Shooter-Spieler ist das Aufgebot der Wehrmacht nämlich keine Herausforderung. Das liegt zum einen an der dümmlichen KI, die eifrig bemüht ist, regelmäßig aus jeder Deckung hinauszuspähen, zum anderen daran, dass Hawkins zu viel aushält. Daran ändert auch der höchste der drei Schwierigkeitsgrade wenig. Den Anspruch dürfen wir während der Kampagne nicht anpassen, erfahrene Spieler sollten also gleich auf »Experte« loslegen.

Wer einmal erkannt hat, dass er den Gegnerhorden deutlich überlegen ist, der verzichtet fortan auf zeitraubendes Rumgeschleiche. Eigentlich bietet uns das Spiel ja viele Möglichkeiten clever vorzugehen, aber warum sollen wir Gegner mit dem Fernglas markieren? Warum die Augen nach interaktiven Levelen offen halten, um Stellungen durch umstürzende Bäume oder hereinrauschende LKW zu zerstören? Warum Gegner heimlich mit dem Scharfschützengewehr ausschalten, während knallende Motoren unsere Schüsse übertönen? Ja, wenn wir diese Optionen nutzen, belohnt uns Enemy Front mit spannenden Situationen und gelungener Atmosphäre, im Hinterkopf wissen wir aber immer, dass der direkte Weg viel schneller und effektiver wäre. Einige Missionen nehmen uns die Entscheidung ohnehin komplett ab und langweilen mit Levelschlächchen und Moorhuhnpassagen. Wer hier ins Gras beißt, darf

wegen der ungünstig platzierten Speicherpunkte teilweise ganze Abschnitte nochmal spielen.

Was für das gesamte Gameplay gilt, lässt sich auch über die Technik sagen: CI Games hätte die gegebenen Möglichkeiten deutlich besser ausschöpfen müssen. Schließlich kommt die potente CryEngine 3 zum Einsatz. Obwohl die nette Beleuchtung und die hübsch gestalteten Kulissen stimmig wirken, verstecken sich grob aufgelöste Texturen und polygonarme Modelle unter einem

Wust aus Shadern und Überstrahleffekten. Am Ende unseres roten Fadens steht also ein Spiel, dessen großes Potenzial nicht nur durch die missratene Balance und das Missionsdesign, sondern auch durch die unbefriedigende Technik in großen Teilen verchludert wurde. Schade drum. **JO**

TERMIN	13.06.2014	PREIS	40 Euro	USK	ab 18 Jahren
<b>Enemy Front</b> Ego-Shooter					
<b>Publisher</b>	Deep Silver				
<b>Entwickler</b>	CI Games				
<b>Sprache</b>	Deutsch, Englisch				
<b>Ausstattung</b>	DVD-Box, 1 DVD, Handbuch				
<b>Kopierschutz</b>	Steam				
<b>MULTIPLAYER</b>					
<b>SPIELMODI (SPIELER)</b>	(Team-)Deathmatch (12), Funkübertragung (12)				
<b>SPIELTYPEN</b>	Internet DEDICATED SERVER ja				
<b>SERVERSUCHE</b>	intern MULTIPLAYER-SPASS 5 Stunden				
<b>WERTUNG</b>	Ausreichend				
»Spektakuläre Spielmodi und magerer Umfang.«					
<b>GRAFIK</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>hübsche Beleuchtung + abwechslungsreiche Kulissen</li> <li>nette Effekte + detailarme Texturen</li> <li>grob aufgelöste Zwischensequenzen - Clippingfehler</li> </ul>					
<b>SOUND</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>gelungene Musikuntermalung + Gegner über Geräusche ortbar</li> <li>Synchronisation teils ordentlich ... + ... teils unpassend</li> <li>Texte nicht lippensynchron</li> </ul>					
<b>BALANCE</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>drei Schwierigkeitsgrade - nur »Extrem« halbwegs fordernd</li> <li>unnütze Schleichmechanik - Spielmechaniken werden nicht oder zu spät erklärt</li> <li>teils nervige Rücksetzpunkte</li> </ul>					
<b>ATMOSPHÄRE</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>stimmige, weitläufige Areale + atmosphärische Nachbildung realer Schauplätze</li> <li>nette Skriptsequenzen</li> <li>schlecht inszenierte Dialoge</li> </ul>					
<b>BEDIENUNG</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>eingängige Shootersteuerung + frei konfigurierbar</li> <li>Schwierigkeitsgrad nur zu Kampagnenbeginn wählbar</li> <li>nur ein Spielstand</li> </ul>					
<b>UMFANG</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>16 Missionen + Nebenmissionen + erhöhter Wiederspielwert durch Entscheidungsmöglichkeiten</li> <li>magerer Multiplayermodus - Nebenmissionen irrelevant für den Spielverlauf</li> </ul>					
<b>LEVELDESIGN</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>erlaubt verschiedene Vorgehensweisen + interaktive Levelobjekte</li> <li>versteckte Waffen - einige Schlauchlevel</li> <li>langweilige Moorhuhneinlagen</li> </ul>					
<b>KI</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>nutzt Deckung + hat ein gutes Gehör</li> <li>rennt ins offene Feuer - einige gravierende Aussetzer</li> <li>gegen Scharfschützen fast hilflos</li> </ul>					
<b>WAFFEN &amp; EXTRAS</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>ordentliches Weltkriegsarsenal + Steine werfen</li> <li>Fernglas zur Gegnermarkierung + versteckte Abzeichen</li> <li>nur Standardknarren - keine hilfreichen Gadgets</li> </ul>					
<b>HANDLUNG</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>Warschauer Aufstand als interessantes Setting</li> <li>kaum nachvollziehbare Motive - platte Charaktere</li> <li>unglaubwürdiger Storyverlauf</li> </ul>					



In den aus Call of Duty bekannten Zeitlupensequenzen durchbrechen wir Türen. Hier retten wir den gefangenen Priester in letzter Sekunde vor einem feindlichen Offizier.

