

## Homefront: The Revolution



# MOPED GEGEN LUFTSCHIFF

Genre: **Open-World-Shooter** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Deep Silver Dambuster Studios** Termin: **2. Quartal 2016**

Auf DVD: Video-Special



Mit einem Motorrad kommen wir in der offenen Welt von Homefront: The Revolution am flottesten von der Stelle.

**Pröttpröttprött! Weg vom Schlauch-Shooter hin zur Open World! Wir sind auf der Gamescom 2015 in Homefront: The Revolution mit einem Motorrad durch die Gegend geheizt.** Von Mirco Kämpfer

Das gibt es auch nicht jeden Tag. Homefront: The Revolution ist erst der zweite Serienteil und läutet schon einen Reboot ein. Statt durch Schlauchlevels ballern wir uns durch eine in Zonen untergliederte, offene Welt. The Revolution soll mit dem Vorgänger nur noch das Setting gemein haben: Nordkorea hat sich in den USA breit gemacht, die Bevölkerung findet das nicht so prall.

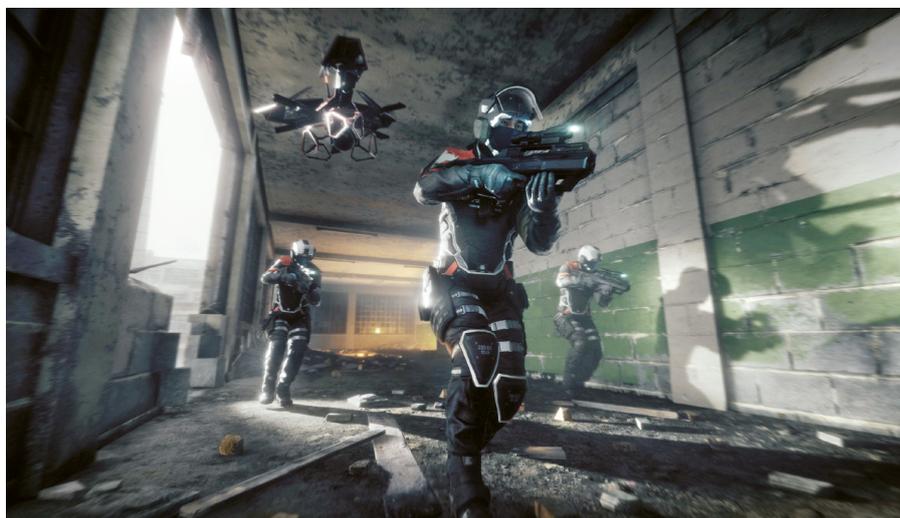
Homefront: The Revolution hat eine bewegte Geschichte hinter sich. Aus der Konkursmasse von THQ wanderte das Spiel in die Hände von Crytek – bis Crytek selbst in Geldnot geriet und das Projekt wieder verkaufen musste. Nun werkelt das noch relativ junge Deep Silver Dambuster Studio in Nottingham an The Revolution. Beim ersten Anspielen der Xbox-One- und PC-Version merken wir dem Titel das Entwicklungschaos aber nur bedingt an.

### Ampelwelt

Die Spielwelt besteht aus drei weitläufigen Zonen. Wir waren in unserer Demo in der so genannten roten Zone unterwegs: In diesem Industriekomplex gibt es kaum noch Zivilisten, zwischen Containern, Autowracks und abgeladenem Bauschutt erwarten uns knallharte Gefechte. Darüber hinaus gibt es die grüne sowie die gelbe Zone. In Letzterer sol-

len wir vor allem schleichen, dort ziehen Überwachungsdrohnen ihre Kreise, Polizisten patrouillieren das Gebiet zusätzlich; Stealth-Fans wird es freuen.

Das Ziel in jeder Zone ist ähnlich: Wir müssen die koreanischen Besatzer aus den Sektoren vertreiben und den Widerstand aufbauen. Dazu müssen wir eine Reihe von Stützpunkten (in diesem Falle acht) einneh-



Insbesondere in der gelben Zone treiben sich massenweise Patrouillen und Wachdrohnen rum.



Manchmal kommen die Nordkoreaner mit einem Luftschiff um die Ecke.



Waffen gibt's nicht nur am Waffenschrank, sondern auch bei Händlern.

men. So kapern wir zuerst eine Sendestation, um weitere wichtige Punkte auf der Karte aufzudecken. Hat hier gerade jemand Assassin's Creed gehustet? Haben wir erstmal ein Lager erobert, können wir uns am Waffenschrank ausrüsten. Außerdem dienen eroberte Stützpunkte als Spawnpunkt. Ah, hallo Far Cry!

Um uns in den Zonen zurechtzufinden, zücken wir unser Smartphone. Darauf gibt's à la Google Maps eine Karte, auf der wir auch Wegpunkte setzen dürfen. Außerdem schnacken wir via Handy natürlich mit den Charakteren, die uns das Spiel an die Seite stellt.

#### Besser abhauen!

In bereits eroberten Zonen sind deutlich weniger Feinde unterwegs, ganz sicher sind wir aber nie. Wenn wir unachtsam sind, laufen wir allenthalben einer Patrouille in die Arme. Oder wir werden von herumschwirrenden Überwachungsdrohnen entdeckt. Dann rückt sofort Verstärkung an – im schlimmsten Fall verfolgen uns die Koreaner sogar mit einem Luftschiff. Die schwebenden Kolosse können wir erst im späteren Spielverlauf bezwingen. Daher hilft zu Beginn nur die Flucht.

In The Revolution gibt's mehrere Möglichkeiten, um von A nach B zu kommen. Am schnellsten geht es mit einem Motorrad. Mit der Maschine heizen wir über schräge Planken, Rohre, Metallgerüste oder umgestürzte Kräne. So kommen wir zwar flott voran, ziehen aber auch eine Menge Aufmerksamkeit auf uns und haben dann prompt eine Grup-

pe Koreaner an den Fersen. Egal! Es ist eine ziemliche Gaudi, mit dem Zweirad durch die Gegend zu brausen – was vor allem an der leichten Steuerung liegt. Sollten wir die Karre übrigens mal verlieren, finden wir in bestimmten Fahrzeugcontainern Nachschub. Die Container schalten wir ebenfalls frei, indem wir Stützpunkte erobern.

#### Yeah! Benzinfässer!

Es bleibt uns überlassen, ob wir Feinde umgehen, hinterhältig mit der Armbrust niederstrecken oder aggressiv mit Schrotflinte und Maschinengewehr über den Haufen ballern. Wer die Augen offen hält, kann zudem Fallen entdecken. Auf einem Dach klemmen (warum auch immer) mehrere Benzinfässer? Einfach abwarten, bis ein feindlicher Konvoi anrückt und dann die explosive Mischung auf die Feinde purzeln lassen. Oder wir steuern ein kleines Spielzeugauto mit explosiver Fracht fern und jagen Gegner auf Knopfdruck in die Luft. Leisetreter können Feinde auch mit Knallfröschen ablenken.

#### Revolution mit Bastelpausen

Homefront: The Revolution bietet ein Crafting-System: In Schließfächern, Kommoden, Pappkartons und Umkleideschränken finden wir Propangas, Batterien oder Streichhölzer. Mit dem Krepel basteln wir uns in einem Ringmenü besagte Knallfrösche, das Bombenauto oder C4-Sprengstoff. Wie in Crysis 3 lassen sich Waffen jederzeit modifizieren.

Im Verlauf der Kampagne schalten wir neue Aufsätze, Läufe oder Visiere frei. So rüsten wir unsere Knarre in einen Granatwerfer um oder verwandeln eine Schrotflinte in ein Feuerschrapnell-Ungetüm.

Ebenfalls aus Far Cry bekannt: Haben wir zu viel koreanisches Blei eingesteckt, rammen wir uns eine Heilspritze in den Unterarm. Die Spritzen können wir in der Spielwelt finden oder am Waffenschrank kaufen.

#### Konsole (noch) pfui, PC hui

Homefront: The Revolution ist ein echter Hingucker, bei Detailgrad, Texturen und Beleuchtung lässt die CryEngine ihre Muskeln spielen. Das hat allerdings auch seinen Preis: Die Xbox-One-Version kämpfte auf der Gamescom noch mit argen Performanceproblemen, neben starken Rucklern kam es gelegentlich sogar zum kompletten Stillstand, weil das Spiel beim Erreichen von Speicherpunkten kurz einfro. Die Entwickler gelobten Verbesserung. Die PC-Version lief deutlich flüssiger und runder, Ruckler haben wir keine bemerkt. Die Systemanforderungen sind aktuell allerdings noch unklar. ★



Die CryEngine zaubert insbesondere bei Nachteinsätzen schicke Lichteffekte auf den Monitor.



**Mirco Kämpfer**  
@MirCommander

Ich bin mir noch nicht ganz sicher, was ich von Homefront: The Revolution halten soll. Allen voran die Open World stimmt mich skeptisch, zumal das ständige Erobern von Stützpunkten relativ flott langweilig werden dürfte. Das Crafting-System sowie das Waffenbasteln sind zwar ebenfalls keine kreativen Glanzleistungen, schließlich gab es das auch schon in anderen Spielen, die verschiedenen Möglichkeiten laden aber immer wieder zum Experimentieren ein. Aber ich will in The Revolution nicht einfach nur von A nach B latschen (oder fahren) und generische Missionsziele abhaken. Trotzdem: Mir gefielen die Atmosphäre und das Setting des ersten Teils. Daher bin ich vor allem gespannt, was The Revolution storymäßig aus der Ideenschublade zaubert – und was der Mehrspielermodus auf dem Kasten hat.