



Auch wenn Oculus Above and Beyond als Promotion für die hauseigenen VR-Brillen finanziert hat, funktioniert auch Konkurrenzhardware wie die HP Reverb G2 – sogar mit der Version aus dem Oculus Store dank Revive.



Medal of Honor: Above and Beyond

BESSER, ALS ES AUSSIEHT

Genre: **VR-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Respawn** Termin: **11.12.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **12 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **EA Play**

Mit Above and Beyond erwacht bereits die zweite Spielereihe in VR zu neuem Leben. Sie macht das sogar ganz ordentlich. Von Dennis Ziesecke

Wenn ein erfahrenes und beliebtes Team wie Respawn Entertainment (Titanfall, Star Wars Jedi: Fallen Order) einen reinen VR-Shooter produziert, lässt das die Virtual-Reality-Szene brodeln und alle anderen zumindest erstaunt eine Augenbraue heben. Wenn die Entwickler dann auch noch eine sich seit acht Jahren im Dornröschenschlaf befindliche und einst populäre Shooter-Serie wiederbeleben, geht die Augenbraue sogar noch etwas weiter nach oben.

Medal of Honor sorgte Ende der 1990er Jahre für einen Boom der Weltkriegs-Shooter, bevor es Call of Duty überhaupt gab. Die Reihe wurde von Steven Spielbergs Firma Dreamworks zuerst für die Sony PlayStation (die erste wohlgemerkt) entwickelt, nachdem Spielberg das Thema mit »Der Soldat James Ryan« bereits auf die Leinwand gebracht hatte. Insgesamt 15 Serienteile für verschiedene Plattformen folgten, bis 2012 mit Warfighter das vorläufige Ende von Medal of Honor eingeläutet wurde. Above and Beyond soll nun auch mithilfe einiger ursprünglicher Entwickler den alten Glanz in

neuem Gewand wiederaufleben lassen. Finanziert wurde Medal of Honor: Above and Beyond von Oculus, die damit primär ihre hauseigene VR-Hardware unterstützen wollen. Trotzdem hat Publisher Electronic Arts das Spiel auch auf Steam veröffentlicht, sodass auch Besitzer einer Valve Index, HTC Vive (Cosmos) oder Windows Mixed Reality (beispielsweise HP Reverb G2) mitspielen können. Beim Test von Medal of Honor:

Above and Beyond mit unterschiedlicher Hardware haben wir überprüft, ob der Ego-Shooter alte wie neue Fans begeistern kann.

Der nächste VR-Shooter-Hit?

Bereits Half-Life: Alyx erregte die Gemüter durch den Verzicht auf eine Umsetzung für den Monitor. Dabei ist es durchaus sinnvoll, konsequent auf VR zu setzen, um keine unnötigen Kompromisse eingehen zu müssen.



Die Postkartenidylle täuscht, es dauert selten lange, bis die ersten Gegner das Feuer eröffnen.



Medal of Honor: Above and Beyond bietet einige der schönsten Szenen, die der VR-begeisterte Tester in seiner jahrelangen Laufbahn bisher in der virtuellen Realität erleben durfte. In Ruhe zuschauen funktioniert allerdings nicht, in dieser Szene muss geschwommen werden.

Bei Alyx resultierte das nicht nur in einem beeindruckenden Spiel, sondern auch in einer Topwertung bei GameStar: 92 Punkte können nur wenige Spiele erringen. Das gelang aber auch durch ein erstklassiges Polishing mit nur sehr wenigen übriggebliebenen Kritikpunkten. Bei Medal of Honor fällt die Kritikliste allerdings etwas größer aus, was auch die zum Start sehr durchwachsenden Steam-Reviews zeigen.

Wer die alten Serienteile gespielt hat, wird von der aktuellen VR-Umsetzung wohl keinen Puzzle-Shooter mit offener Spielwelt erwarten – Medal of Honor stand schon immer für kurzweilige und bombastisch inszenierte Popcorn-Action. Das hat sich auch mit Above and Beyond nicht geändert. In insgesamt sechs recht langen Kapiteln erleben wir als Mitglied eines Kommandotrups des Militärgeheimdienstes OSS (dem Vorläufer der heutigen CIA) Abenteuer im Zweiten Weltkrieg. So helfen wir dem französischen Widerstand, retten eine Mitstreiterin aus den Fängen der Nazis, es verschlägt uns undercover (und dann doch wieder kämpfend) zur deutschen Marine und später sogar in den hohen Norden. Die Handlung bleibt al-

erdings eher flach und US-patriotisch, tiefergehendere Auseinandersetzungen mit dem Krieg und den Nationalsozialisten gibt es nicht. Das haben wir bei einem Medal of Honor aber auch nicht erwartet – auch wenn die Entwickler im Vorfeld nicht müde wurden, darauf hinzuweisen, hier die Grauen des Krieges fast leibhaftig erleben zu können. Aber am Ende war die Reihe immer eine Schießbude, und irgendwie sind wir auch ganz froh, ein wenig Abstand zum Kriegsgeschehen zu haben. Für Intensität sorgen allerdings aufwändig produzierte Interviews mit echten Kriegsveteranen, die in der Galerie des Spiels (natürlich ebenfalls in VR, allerdings als flache Filme auf einer Leinwand) angeschaut werden können.

Die Optik täuscht

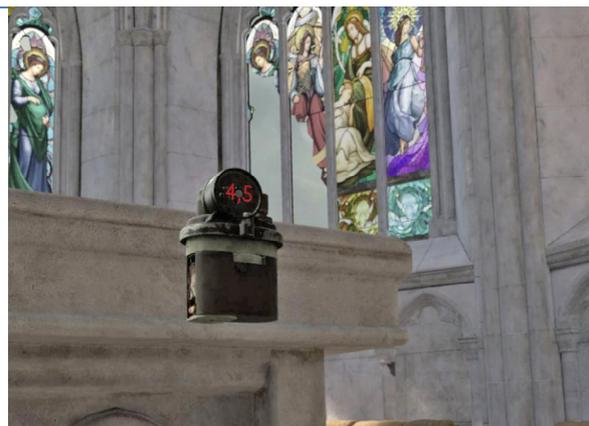
Der Beginn des Spieles ist sehr auf Einsteiger der virtuellen Realität ausgelegt. Respawn scheint große Angst gehabt zu haben, neue Spieler zu überfordern, und beginnt mit kurzen Häppchen, in denen wir Steuerung und Schießgefühl kennenlernen. Zu kurze Häppchen, wie wir finden – die ersten etwa 30 bis 40 Minuten fühlt es sich

eher wie ein Moorhuhn-Verschnitt in Minilevels an. Und auch die Story nimmt noch nicht so recht an Fahrt auf. Das wirkt abschreckend. Wer durchhält, wird aber mit immer größeren Levels und spannenderen Missionen belohnt. Einige der später gebotenen Szenen gehören sogar zum Besten, was VR aktuell zu bieten hat. Allerdings muss sich ein rund 60 Euro teures Spiel auch hohen Erwartungen stellen – für VR-Verhältnisse ist das beinahe rekordverdächtig teuer, die meisten Titel kosten weniger als die Hälfte. Und so gut uns die Kampagne nach dem trügerischen Start auch gefällt, gibt es doch einiges an Above and Beyond zu bemängeln. So ist die Interaktion mit der Spielwelt weniger umfangreich als beispielsweise bei Boneworks oder Alyx. Auch einige Gegenstände und Charaktere wirken nicht korrekt skaliert, mitunter fühlen sie sich etwas zu groß an.

Die Grafik mag auf Screenshots und auch Videos eher altbacken daherkommen, unter einem modernen VR-Headset schaut es allerdings deutlich besser aus. Wir haben das Spiel zu etwa 25 Prozent mit der Oculus Rift S und die restliche Zeit mit der HP Reverb G2 (via Revive, da uns nur die Oculus-Version

Der Multiplayer in fünf Varianten

Neben der Kampagne ist der Mehrspielermodus das zweite Herzstück. Crossplay zwischen Oculus und Steam funktioniert, allerdings können keine Spieler der jeweils anderen Plattform eingeladen werden – schade. Insgesamt bietet das Spiel fünf verschiedene Multiplayer-Modi. Wenig sagen müssen wir wohl über die Klassiker Deathmatch und Team-Deathmatch sowie Domination. Ungewöhnlich wird es mit dem Modus Mad Bomber, einem Deathmatch mit einem Twist. Jeder Spieler trägt eine Bombe, die beliebig im Level versteckt werden kann. Ist sie platziert, gibt es einen 30-Sekunden-Timer, bis sie explodiert. Sterben bei der Explosion andere Spieler, gibt es massenweise Punkte, wird sie entschärft, erhält der Bombenentschärfer seinerseits Punkte. Auszumachen ist die Bombe durch penetrantes Ticken im hier sehr sinnvollen 3D-Sound. Blast Radius hingegen ist eine Variation von King of the Hill. Es erscheint ein Markierungsring – wer innerhalb dieses Ringes steht und einen Gegner tötet, bekommt die fünf-fache Menge an Punkten. Stirbt jemand innerhalb des Ringes, erscheint auf seinem toten Körper ein Raketenwerfer, der anderen Spielern im Kreis das Leben leichter macht.



Meinung

Dennis Ziesecke
@dod1977



Auch wenn die ersten Steam-Reviews vernichtend ausfielen – ich hatte sehr viel Spaß beim Durchspielen der Kampagne von Medal of Honor: Above and Beyond. Es ist natürlich kein Ausnahmespiel wie Half-Life: Alyx, und angesichts dessen wirkt der Preis mit 60 Euro für die Steam-Version deutlich zu hoch gegriffen – vor allem da VR-Games auch sonst eher günstiger angeboten werden und mit Half-Life: Alyx hochkarätige Konkurrenz für unter 50 Euro zu kaufen ist. Im Gegenzug erhaltet ihr aber ein hochwertig produziertes AAA-Spiel eines bekannten Studios mit einer umfangreichen und vor allem kurzweiligen Kampagne und einem motivierenden Multiplayer-Modus. Die anfänglichen Mängel wie fehlender Smooth Turn wurden mit dem ersten Patch bereits behoben – ein wenig mehr Polishing und vor allem schärferer Blick auf die Entwicklungen bei aktuellen VR-Spielen hätten Respawn's VR-Debüt aber auch schon zu Release gutgetan. Der etwas träge Spielbeginn mit seinen kurzen Levels und Moorhuhn-Anmutung ist zudem Gift für Steam-Bewertungen und First-Impressions-Videos auf YouTube. Dranbleiben lohnt sich aus meiner Sicht aber, auch wenn Medal of Honor: Above and Beyond sicher nicht als alleiniges Argument zur Anschaffung von VR-Hardware taugt. Das kann Alyx besser.

zur Verfügung stand) gespielt, und vor allem mit letzterer VR-Brille sind die Texturen von Mitstreitern, Fahr- und Flugzeugen sowie der Inneneinrichtung durchaus beeindruckend.

Unkomplizierte Kämpfe

Loben müssen wir die Kämpfe, auch wenn die Gegner nicht durch herausragende Intelligenz überzeugen, sie agieren eher als Kanonenfutter. Deckung suchen die KI-Gegner nur vereinzelt, mitunter stehen sie wie angewurzelt inmitten einer freien Fläche und versuchen, eine Wand zu erschließen. Das und einige nach dem Ableben ihrer Besitzer in der Luft schwebende Waffen erinnern stark an die Serienanfänge von Medal of Honor und sollten im Jahr 2020 nicht mehr passieren. Die Waffen selbst lassen sich aber auch von Einsteigern problemlos bedienen. Und es gibt viele Waffen, alle nach historischen Vorbildern erstellt und mit passenden Soundeffekten versehen.

Nachladen funktioniert, wie in VR üblich, nicht einfach per Knopfdruck sondern mit zusätzlichen Aktionen. Besagter Knopf rückt nur das Magazin aus (oder wir greifen das leere Magazin mit der Hand und ziehen es manuell aus der Waffe). Danach müssen wir ein neues aus der Hüftgegend greifen, einsetzen und durchladen. Das geht deutlich einfacher als bei realistischeren Spielen wie



An Bord dieses Bombers müssen wir verschiedene Geschützpositionen übernehmen. Ein wenig erinnert das an den Klassiker Secret Weapons of the Luftwaffe (SWOTL). Nur immersiver, weil in VR.

Onward oder Pavlov VR, passt aber so sehr gut zur Medal-of-Honor-Serie und überfordert auch Einsteiger nicht. Gerade im Multiplayer sorgt das zusammen mit dem recht flotten Spielgefühl zwar für weniger Taktik, dafür aber für umso mehr Action.

In der Kampagne ist der Schwierigkeitsgrad auch durch die dusseligen Gegner recht niedrig. Das kommt VR-Neulingen sicher zugute, während sich gestählte VR-Fans einen zusätzlichen Schwierigkeitsgrad mit mehr Herausforderungen wünschen dürften. Mit einer Spielzeit von zehn bis zwölf Stunden bietet Medal of Honor: Above and Beyond nach dem trägen Start jedoch sehr gute und kurzweilige Unterhaltung.

Erwartet von dem Solofeldzug aber kein Gehirnttraining, bei Medal of Honor geht es eher darum, den Kopf für einige Zeit abzuschalten. Und auch euer Orientierungssinn wird nur bedingt gefordert – ein Blick auf den rechten Arm zeigt immer das aktuelle Missionsziel und blendet auch eine Markierung in der Spielwelt ein.

Der Multiplayer-Modus bietet derzeit bekannte Spielmodi wie Deathmatch und Capture the Flag aber auch Neues wie Blast Radius und den Mad Bomber. Vor allem letz-

terer Modus ist unterhaltsam: Jeder Spieler versucht, eine Bombe möglichst gut im Level zu verstecken und gleichzeitig die Bomben der Mitspieler zu entschärfen. Beim Auffinden der Sprengkörper hilft der sehr gut gelungene 3D-Sound übrigens sehr. Mehr zu den Multiplayer-Modi im Kasten.

Abwechslungsreiche Kampagne

Bei einem Speicherbedarf von über 170 Gigabyte auf der Festplatte oder besser SSD (senkt die Ladezeiten massiv!) stellt sich die Frage: Was braucht das so viel Platz? Die hochauflösenden Texturen, die auch Headsets wie die Reverb G2 ausreizen, beispielsweise. Und der enorme Detailreichtum in den einzelnen Levels. Jeder Raum von Medal of Honor: Above and Beyond ist liebevoll und mit sehr hochwertig gestalteten Assets ausgestattet, die sich auch seltener wiederholen als in anderen VR-Games. Zudem bietet die Kampagne sehr unterschiedliche Schauplätze vom gemütlichen Frankreich bis hin zum kalten Norwegen.

Abwechslungsreich sind auch die Missionen selbst. Zwar geht es primär darum, Gegner zu erschießen, aber die Entwickler lockern das bekannte Konzept immer wieder



Natürlich darf auch eine Ballerei von einem Kirchturm nicht fehlen. Statt der Pistole wäre ein Scharfschützengewehr zwar besser geeignet, nur sieht das auf Screenshots eher weniger gut aus.



Die Action wird immer wieder von Einsatzbesprechungen unterbrochen, denen wir allerdings regungslos lauschen müssen. Stillgestanden und Ohren auf!

mit besonderen Szenen auf, in denen wir beispielsweise die Bordgeschütze eines Flugzeuges bedienen, Bomben abwerfen (Modern Warfare lässt grüßen), einen Panzer fahren oder sogar auf Skiern kämpfen. Sogar schwimmen mussten wir, was sich als durchaus schweißtreibend herausstellte, da hier nicht gemütlich mit dem Thumbstick gepaddelt wird, sondern echte Schwimmbewegungen gefragt sind. Mit der Zeit tauen auch die Charaktere ein wenig auf. Wirken unsere Mitstreiter anfangs noch eher blass, entwickelt sich mit der Zeit ein tolles Zusammengehörigkeitsgefühl, das zwischendurch ein wenig an Battlefield: Bad Company erinnert.

Gegner sprechen Deutsch

In der deutschen Fassung von Medal of Honor: Above and Beyond gibt es zwar keine offizielle deutsche Sprachausgabe, sondern nur Untertitel und übersetzte Menütexte – die Gegner sprechen aber allesamt akzentfreies Deutsch. Der französische Widerstand hingegen spricht mit uns Englisch mit dezemtem französischem Akzent, und unsere OSS-Kollegen und andere US-Soldaten plaudern auf Englisch mit uns. Das wirkt mitunter etwas seltsam – wenn unser Kollege eif-

rig einen Text auf Deutsch einstudiert, weil wir uns verkleidet in ein feindliches Hauptquartier einschleichen wollen und er am Ende sein Sprüchlein dann doch nur auf Englisch aufsagt, und danach sogar der deutsche Offizier auf Englisch, aber mit breitem deutschen Klischee-Akzent antwortet. Oh je, Waltraud! Übrigens: Von Adolf Hitler ist im Spiel nichts zu sehen oder zu hören – dafür hängen auch in der hierzulande verkauften Version viele Hakenkreuz-Fahnen in den Nazibunkern. Einmal müssen wir uns sogar als Reinigungspersonal betätigen und eins der NS-Symbole von einem Flugzeug wischen, damit sich unsere sehr patriotischen Kollegen wohlfühlen.

Für viel Atmosphäre sorgt die Musik von Nami Melumad und Michael Giacchino. Letzterer hat schon früher Soundtracks für die Serie geschrieben. Und auch die übrigen Sounds gefallen uns, wuchtige Explosionen kommen gut zur Geltung.

Technische Herausforderungen

VR-Spiele benötigen im Regelfall mehr Hardwareleistung als ein Spiel auf einem Full-HD-Monitor. Je nach Headset-Auflösung kann das bei Above and Beyond auch schon ein-

mal deutlich höhere Anforderungen als üblich bedeuten. Respawn gab vorab bekannt, dass eine RTX 2080 als Grafikkarte empfohlen werde – zusammen mit einer hochauflösenden VR-Brille wie der HP Reverb G2 oder Oculus Quest 2 können wir das bestätigen. Wer mit einer Oculus Rift S oder Oculus Quest 1 spielt, kann aber auch mit einer GeForce RTX 2060 Super oder gar einer schon etwas betagten GTX 1080 loslegen.

Wie bereits erwähnt: Auf Screenshots oder Videos wirkt die Grafik des Spieles recht altbacken, in der virtuellen Realität hingegen kann sie uns im Test meist überzeugen. Dabei gibt es natürlich Unterschiede je nach genutzter VR-Hardware – während mit der Oculus Rift S vor allem Details und Fernsicht verloren gehen, zeigt die Reverb G2 ein knackscharfes Bild mit sehr guter Fernsicht und erstklassigen Farben.

Bei Performanceproblemen bleibt aktuell nur der Griff zu einem von drei Grafikprofilen im Menü – damit ändert sich aber nur die Rendereauflösung, weitere Optionen zur Optimierung gibt es noch nicht. Die Entwickler haben allerdings Besserung versprochen, ein Patch soll mehr Einstellmöglichkeiten hinzufügen. Mit der Einstellung auf »Mittel« statt »Hoch« lässt sich die Performance bereits jetzt spürbar steigern, ohne dass das Spiel schlecht aussehen würde. ★

MEDAL OF HONOR: ABOVE AND BEYOND

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i7 9700K / AMD Ryzen 3700X
GeForce GTX 1080 / Radeon RX Vega 64
16 GB RAM, 170 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 10700K / AMD Ryzen 5 3600
GeForce RTX 2080 / Radeon RX 5700 XT
16 GB RAM, 170 GB Festplatte

PRÄSENTATION



👍 schöne und abwechslungsreiche Gebiete 📺 hoher Detailreichtum für VR 🎮 zur Spielreihe passender Grafikstil 🎧 sehr gute Vertonung 🎮 hölzerne Gegneranimationen

SPIELDESIGN



👍 unkompliziertes Kampfsystem 🎮 abwechslungsreiche Multiplayer-Modi 🎮 auflockernde Missionen in Flugzeugen, Panzern und auf Skiern 🎮 Schlauchlevels 🎮 wenige Gegnertypen

BALANCE



👍 gelungenes Treffergefühl 🎮 Multiplayer erfordert Können statt Glück 🎮 auch für VR-Einsteiger geeignet 🎮 keine verschiedenen Schwierigkeitsstufen 🎮 etwas einfach

ATMOSPHÄRE / STORY



👍 gutes Mittendrin-Gefühl 🎮 abwechslungsreiche Kampagne 🎮 Veteranen-Interviews in der Galerie 🎮 Tätigkeiten wie Minensuchen von Hand ausführen 🎮 eher belanglose Story

UMFANG



👍 zehn bis zwölf Stunden Kampagne 🎮 viele und teils ungewöhnliche Mehrspielermodi 🎮 viele gelungene Settings 🎮 groß für ein reines VR-Spiel 🎮 Schießereien abwechslungsarm aufgebaut

FAZIT

Grundsätzlich gelungener VR-Shooter mit vielen Anlehnungen an klassische Medal-of-Honor-Spiele, aber mit Schwächen in der Umsetzung.



Nach der für VR-Verhältnisse recht langen und vor allem unterhaltsamen Kampagne bietet der Multiplayer kurzweiligen Spielspaß – und er ist auch für Einsteiger geeignet.