

In die Luft gehen

# MEDAL OF HONOR AIRBORNE

Keine Spur von Kriegsmüdigkeit: Im neuesten Medal of Honor geht's wieder an die Front! Und zwar hübscher, intensiver und freier als jemals zuvor.

**F**allschirmspringen ist der ideale Sport für Adrenalin-Junkies. Besonders, wenn die tollkühnen Jungs nachts springen, die deutsche Wehrmacht mit Flakfeuer auf den Flieger ballert und sich der eine oder andere Kamerad in den Seilen verheddert und schrill kreischend in die Tiefe stürzt. Gut, das kommt im Jahr 2006 bei einem Trainingsprung von Fallschirmschülern der Bundeswehr eher selten vor. Für Boyd Travers, den Helden in **Medal of Honor: Airborne**, gehört es jedoch zur Tagesordnung. Aber ach, schon wieder Zweiter Weltkrieg? Gemach, lie-

be Leser: Trotz des ausgelutschten Szenarios hat Electronic Arts Ideen, die die mit dem Vorgänger **Pacific Assault** etwas festgefahrene **Medal of Honor**-Reihe wieder flott machen sollen.

## Krieg der Sinne

**Operation Flashpoint** hat es erfolgreich eingeführt, **Call of Duty 2** leicht verfeinert: Statt durch Zwischensequenzen erlebt der Spieler die Story von **Airborne** komplett aus der Ego-Perspektive. Das erzeugt vor allem in den Minuten vor dem Absprung viel Atmosphäre, denn Sie können selbst entscheiden, wo Sie hinschauen. Viel Mut machen

allerdings weder die angsterfüllten Blicke der Kameraden noch die rechts und links abstürzenden C-47-Flieger. Aber auch wenn Sie die Augen schließen, bleibt der Krieg durch die brachiale Soundkulisse, für die die Shooter-Reihe bekannt ist, allgegenwärtig: Kugeln schlagen in den Bauch des Flugzeugs ein, Explosionen und panische Schreie mischen sich mit den Befehlen der Offiziere. Plötzlich ertönt das Zeichen zum Absprung. Zusammen mit den Kameraden hüpfen Sie ins Dunkle – mit der Gewissheit, irgendwo inmitten hunderter feindlicher Soldaten zu landen.

## Eins, zwei oder drei?

Wer die **Brothers in Arms**-Spiele kennt, kann über die Szene im Flugzeug nur müde lächeln. Denn auch Entwickler Gearbox hatte die Story beider Teile schon vor knapp einem Jahr auf die gleiche Weise eröffnet. Doch anders als in **Brothers in Arms** oder den bisherigen **Medal of Honor**-Teilen sind Sie bei Missionsbeginn nicht zur Untätigkeit verdammt. Stattdessen bestimmen Sie während des Sinkfluges selbst, wo Sie landen – ein Novum im Shooter-Genre. Zwar versprach auch Konkurrent **Call of Duty 2** spielerische

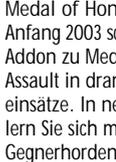


Zwar landeten wir unbeabsichtigt auf dem Hausdach, hocken dafür aber nun in einer geeigneten Schussposition. (Alle Bilder stammen von der Xbox 360)

## DIE VORGÄNGER



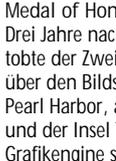
**Medal of Honor: Allied Assault**  
Im Februar 2002 erschien der bis dahin beste Weltkriegs-Shooter. Clevere KI, abwechslungsreiche Schauplätze (in Europa), schicke Grafik dank Quake 3-Engine und massenhaft Skriptsequenzen erzeugen eine dichte Atmosphäre. Nur der abrupte Schluss stört den Gesamteindruck. (86, GS 03/02)



**Medal of Honor: Spearhead**  
Anfang 2003 schickte Sie das erste Addon zu Medal of Honor: Allied Assault in dramatische Fallschirmeinsätze. In neun Missionen ballern Sie sich meist im Team durch Gegnerhorden. Allerdings ist nach etwa zehn Stunden Spielzeit Schluss mit lustig, äh... Kriegssimulation. (86, GS 01/03)



**Medal of Honor: Breakthrough**  
Noch im selben Jahr veröffentlichte Electronic Arts das zweite Addon. Dieses Mal kämpfen Sie in Nordafrika, Sizilien und Süditalien. Neu dabei: ein erweiterter Multiplayer-Teil, in dem besiegte Kollegen erst gerettet werden müssen, bevor sie weiterkämpfen können. (86, GS 11/03)



**Medal of Honor: Pacific Assault**  
Drei Jahre nach dem Vorgänger tobte der Zweite Weltkrieg erneut über den Bildschirm. Dieses Mal in Pearl Harbor, auf dem Makin Atoll und der Insel Tarawa. Eine neue Grafikengine sorgte für noch detailliertere Levels, bei der Story blieb der zweite Teil der Serie aber auf der Strecke. (90, GS 01/05)



Gewohnt grandios inszenierte Skriptsequenzen wie dieser Großangriff Hunderter alliierter Fallschirmspringer sorgen für Atmosphäre.

Freiheit, schlussendlich führten die Levels den Spieler trotzdem recht linear von A nach B. In **Airborne** hingegen soll dieselbe Mission je nach Landepunkt anders verlaufen. So können Sie beispielsweise auf einem halb eingestürzten Kirchendach ankommen und die verdutzten Deutschen, die in der Halle pa-

trouillieren, von oben aufs Korn nehmen. Oder wie wäre es, mit den Kollegen an einem strategisch günstigen Punkt auf einem Weizenfeld zu landen und gemeinsam einen feindlichen Bunker auszurauchern? Sind Sie hingegen mehr der Rambo-Typ, springen Sie einfach mitten ins Geschehen und räumen alleine unter den feindlichen Truppen auf. Ob **Airborne** allerdings wie **Call of Duty 2** unaufhörlich immer wieder neue Gegner erzeugt, um eine authentische Schlachtatmosphäre zu schaffen, ist bislang unbekannt.

## Pimp my MG

Bei so vielen Weltkriegs-Shootern gibt es kaum noch eine historische Waffe, die Sie noch nicht abgefeuert haben. Deshalb will Electronic Arts in **Airborne** etwas Neues wagen: aufrüstbare Knarren. Das klingt in Bezug auf den Zweiten Weltkrieg zwar zunächst etwas unrealistisch, die Entwickler bauen die Idee allerdings nachvollziehbar ein. So können Sie das M-1903-Scharfschützengewehr beispielsweise mit einem Bajonett versehen, damit Sie auch

im Nahkampf eine Chance haben. Ein Lederaufsatz für den Gewehrkolben sorgt für mehr Präzision, der aufschraubbare Schalldämpfer macht Ihren Schuss flüsterleise. Oder wie wäre es mit einem besseren Zielfernrohr? Sie können sogar zwei Magazine mit Klebeband aneinander pappen und so Ihre Thompson-Maschinenpistole schneller nachladen. Insgesamt planen die Entwickler für jede der zwölf Waffen bis zu zehn Modifikationen.



Zwischensequenzen gibt's keine. Stattdessen erleben Sie die Story aus der Ego-Perspektive.



Suchscheinwerfer und Flakfeuer erschweren dem Spieler eine unauffällige Landung.

### Schau' mir in Augen

Eine Waffe ist nur so gut wie der Soldat, der sie führt. Wie gut Ihre Kollegen mit dem Krieg zurecht kommen, sollen Sie so lebensnah mitbekommen wie in

keinem Shooter zuvor. Denn neben der aus Filmproduktionen bekannten Motion-Capture-Technologie, die Bewegungen echter Darsteller auf Spielfiguren überträgt, entwickelte Electronic Arts zusätzlich das so ge-



Schauplätze wie dieses italienische Dorf sind sehr authentisch in Szene gesetzt.

### ENTWICKLER-CHECK



Electronic Arts' Entwicklerstudio in Los Angeles entstand im Februar 2000 durch einen Firmenzusammenschluss von Westwood (Command & Conquer) und EA Pacific (Die Rückkehr des Königs). In den zwei Jahren zuvor hatte die Firma mit Dreamworks Interactive (Lost World: Jurassic Park für die PlayStation 2) mehrere Titel gemeinsam auf den Markt gebracht. Neben dem Addon Die Stunde Null zu C&C Generäle zeichnete EA Los Angeles vor allem für die Umsetzung der Medal of Honor-Titel auf alle Plattformen verantwortlich.

Bisher veröffentlichte Spiele (Auszug): C&C Generäle: Die Stunde Null, Medal of Honor: Pacific Assault, Goldeneye: Rogue Agent (Konsole)

Derzeit in Arbeit: Medal of Honor: Airborne

### GESICHTER DES KRIEGES



Dank des so genannten Universal-Capture-Verfahrens stellt Medal of Honor: Airborne Gefühle und Gespräche besonders realitätsnah dar. Je nach Situation schauen die Soldaten verärgert (oben links), wundern sich über Kollegen (oben rechts), streifen sich in Gedanken übers Kinn (unten links) oder wenden sich angeekelt von irgendetwas ab (unten rechts).

nannte Universal Capture. Hierbei werden die Gesichter von Schauspielern wie im Animationsfilm **Der Polarexpress** mit Sensoren versehen und von mehreren Kameras gefilmt, wenn auch weniger aufwändig als im Vorbild. Trotzdem lassen sich so auch kleine Regungen bei Augenbrauen oder Mundwinkeln festhalten und identisch auf die Charaktere im Spiel übertragen (siehe Kasten links). Resultat: Bei herannahenden Flugzeugen schauen Ihre Kollegen gespannt in den Himmel, Explosionen lassen sie erschreckt zusammenzucken, ein Witz des Vorgesetzten sorgt für ein breites Grinsen.

### Auf der Sonnenseite

**Medal of Honor: Airborne** setzt auf die neueste Version der Renderware-Grafikengine. Die kam bereits in Peter Molyneux's Aufbauspiel **The Movies** und in diversen PlayStation 2-Titeln wie **Cold Winter** und **Baphomets Fluch 3** zum Einsatz. Allerdings bauen die Entwickler an vielen Stellen neue, aufwändige De-

tails ein. Beispielsweise werfen Falten und Grübchen realistische Schatten auf Gesichter, High Dynamic Range Rendering erzeugt durch überstrahlende Lichtquellen viel Atmosphäre. So tauchen etwa durch Mauer Ritzen scheinende Sonnenstrahlen den Keller eines Bauernhauses in gespenstisches Licht. Trotzdem soll **Airborne** deutlich weniger hardwarehungrig werden als **Call of Duty 2**. DM

### MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

Genre: Ego-Shooter  
Termin: 4. Quartal 2006

Entwickler: EA Los Angeles / EA  
Status: zu 30% fertig

**Daniel Matschijewsky:** »Auch wenn manche auf den Vorgänger Pacific Assault geschimpft haben, ich fand ihn super! Einziger Wermutstropfen war die fehlende Story. Zwar ist bisher unklar, ob Airborne eine bessere Geschichte erzählt. Doch allein wie das Spiel inszeniert wird, ist schon überwältigend. Derart lebensecht agierende Kollegen gab's noch in keinem Shooter. Ich erhoffe mir von Electronic Arts nichts weniger als eine neue Spielerfahrung. Denn so grandios inszeniert Weltkriegs-Shooter à la Call of Duty 2 sein mögen: Davon gibt's genug.«



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie  
ONKLINK B7