



Die Japaner greifen ein US-Flugfeld an. Wir sollen mit unserem Team möglichst viele Maschinen bis zum Start verteidigen.



Die Dschungel-Levels sind sehr detailliert und beklemmend.



Wir sind tot, der Blick wird trübe. Wo bleibt der Sanitäter?

Hölle im Stillen Ozean

MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT

Im Vorgänger waren Sie noch als Elite-Einzelkämpfer in Europa unterwegs. Jetzt gilt es, mit einem Team amerikanischer Soldaten den Zweiten Weltkrieg im Pazifik zu überleben.



Skript-Ereignis: Eine Leiche treibt im Wasser und kündigt drohende Gefahr von flussaufwärts an.

Ein Trupp US-Soldaten schaukelt in einem Landungsboot Richtung feindliche Küste. Hinter der Nusschale donnern die Bordgeschütze von Schlachtschiffen, die den Strand für die Landung vorbereiten sollen. Über den Köpfen der GIs zischen Angriffsflugzeuge vorbei und von vorne droht das endlose Geratter von MGs.

Das ist allerdings nicht die Landung in der Normandie am D-Day, sondern die Anfahrt zur Insel Guadalcanal im Pazifischen Ozean, wo sich Amerikaner und Japaner im Zweiten Weltkrieg einen erbitterten Kampf lieferten. Der Ego-Shooter **Medal of Honor: Pacific Assault** stellt die wichtigsten Schlachten im Stillen Ozean zu dieser Zeit nach. Wir haben eine Version ausführlich gespielt

und schildern unsere Erfahrungen von der Pazifik-Front.

Krieg im Ferienparadies

Medal of Honor: Pacific Assault schafft es, die Weltkriegsschlachtfelder im Dschungel Asiens glaubwürdig darzustellen. Die stimmungsvolle Grafik wirkt sehr detailliert: Unsere Missionen führen unter anderem durch dichte Palmenhaine, Dunst verhangene Tropenwälder und Sumpflandschaften. Die Gesichtstexturen der Spielfiguren sind mit den neuesten Bumpmapping-Effekten versehen und verleihen den Darstellern lebensechte Mimik. Dadurch bekommen wir zum Beispiel genau mit, welcher Rekrut sich im Landungsboot vor Angst in die Hosen macht. Die eingebaute Physik-Engine (Ha-

vok) sorgt zusätzlich für Atmosphäre. Beispiel: Wir waten durch einen knietiefen Flusslauf, plötzlich treibt ein lebloser Körper vorbei. An einer anderen Stelle schießen wir das Ventil einer Gasflasche auf. Der Behälter saust daraufhin wie ein Torpedo quer über den Boden und explodiert hinter der nächsten Ecke inmitten der Gegner.

Schulter an Schulter

Die Zeiten der Einzelkämpfer aus dem Vorgänger sind endgültig vorbei. Statt herumzustürmen und alles platt zu ballern, sind Köpfchen und Teamgeist gefragt. Die KI steuert die Kollegen aus unserer Einheit, darunter etwa Späher, Scharfschütze und Sanitäter. Direkte Befehle können wir den Kameraden nicht geben. Einzige Aus-



In den dichten Urwald-Leveln können Sie Gegner manchmal nur am Mündungsfeuer der Waffen erkennen.

nahme: Wer verwundet wird, darf nach dem Mediziner brüllen. Die restliche Befehlsgewalt liegt beim Offizier Ihres Platoon. In unserer Vorabversion hat die KI ihre Aufgabe meistens erstklassig erledigt. In einer Szene stürmt etwa ein Japaner mit gezücktem Schwert auf uns zu, während wir noch mit Nachladen beschäftigt sind. Da kommt die Rettung in Form von drei Kameraden, die den Gegner mit ein paar Schüssen niederstrecken, knapp bevor er uns mit seiner Klinge erreicht.

Fenster ins Jenseits

Wenn die Japaner den Helden doch mal erwischen und die Lebensenergie auf null fällt, stirbt der Soldat nicht sofort. Er driftet in den so genannten »Verge of Death«-Modus ab. Bei dieser kurzen Nahtod-Erfahrung verschwimmt das Bild, Sound ist nur noch dumpf wahrnehmbar und der Held liegt regungslos am Boden. Der Clou daran: Solange dieses Fenster zum Jenseits offen ist, kann der Sanitäter Sie wieder auf die Beine

bringen. Dann steht der Held erneut mit 100 Prozent Energie auf dem Schlachtfeld. Wenn es schlecht läuft, endet das Zeitfenster, ohne dass Hilfe durch den Sani kommt. Oder ein auftauchender Japaner kürzt die Sache mit seinem Bajonett ab.

Skript oder KI?

In **Medal of Honor: Pacific Assault** sind Skriptereignisse und KI eng miteinander verknüpft, um die dichte Atmosphäre noch weiter zu steigern. Bei Sturm auf eine Hügelstellung müssen wir zum Beispiel zwischen Felsen Deckung suchen und uns zum Gipfel vortasten, während das Team hinter uns Feuerschutz gibt. Von beiden Seiten zischen Kugeln vorbei und wir müssen von Felsbrocken zu Felsbrocken hechten, um dem japanischen MG-Feuer

zu entgehen. Durch die extreme Spannung fällt kaum auf, dass die eigenen Kollegen durch ein Skript am Fuß des Hügels stehen bleiben und uns regelmäßig Deckung geben.

Zusätzlich zu vorgegebenen Ereignissen haben die Entwickler ein Moralsystem eingebaut: Wenn Sie oder einer Ihrer Kameraden einen japanischen Offizier erwischen, dann steigt die Moral und das Team trifft besser als vorher. Stirbt umgekehrt Ihr Offizier, laufen die Kollegen wild durcheinander und ziehen sich panisch zurück.

Invasion im Dschungel

Für den Multiplayer-Modus sind die Standard-Spielarten wie Deathmatch und King of the Hill vorgesehen. Außerdem planen die Entwickler eine so genannten Invader-Variante. Dabei muss ein Team eine Basis angreifen, während die gegnerische Mannschaft versucht, die Stellung zu verteidigen. Ähnlich wie im Assault-Modus aus **UT 2004** schalten die Angreifer durch gezieltes Vorrücken neue Einstiegspunkte frei. Zusätzlich soll es vier Soldatenklassen geben: Sanitäter, Munitionsträger und zwei weitere Infanterieklassen. Wir tippen auf Scharfschützen und Sturmsoldaten. **PH**



MG-Nester müssen wir taktisch ausheben.



Den Sanitäter dürfen wir per Tastendruck rufen, müssen aber warten, bis wir an der Reihe sind. Diese Regel gilt sogar bei schwersten Verwundungen.

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

patrick@gamestar.de

Genre: Ego-Shooter
Termin: 1. Quartal 2005

Entwickler: Electronic Arts
Status: zu 80 % fertig

Patrick Hartmann: »Alle Achtung! Was die Jungs bei Electronic Arts in Los Angeles da in der Maché haben, macht Lust auf mehr. Die Dschungelleveles sorgen für Gänsehaut, die ständigen Skriptereignisse bringen einen ordentlich ins Schwitzen und die KI-Kameraden und Gegner zaubern einen beklemmenden Kleinkrieg auf den Monitor. Wer schon die Atmosphäre des Vorgängers mochte, sollte diesen Titel auf jeden Fall im Auge behalten.«

POTENZIAL SEHR GUT



CD/DVD:
Video-Special
AB 16/18-DVD:
Ungekürzt



GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK H113