

Willkommen im Niemandsland

Medal of Honor

Ohne Bluteffekte, aber extrem realistisch können Sie bald den Zweiten Weltkrieg an vorderster Front erleben. Wir haben die fast fertige Version des Shooters gespielt.

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder
in Screenshot-Galerie

Normandie, Omaha Beach, 6. Juni 1944, kurz nach sechs. Wir rasen auf den Strand zu, links und rechts weitere Landungsboote. Aus dem Dunst schälen sich große Betonbunker, halb im Wasser verborgene Stahlträger sollen den Schiffsboden aufschlitzen. Volltreffer beim Boot links, die Besatzung schleudert durch die Luft. Dann geht unsere Frontluke auf, die Hölle bricht los. Wir kämpfen uns durchs hüfthohe Wasser, ideales Ziel für die MGs in den Türmen. Unsere Reihen lichten sich, irgendwie erreichen wir den Strand. Im Schutz von Stahlträgern liegen Verletzte, alles schreit durcheinander. Der Captain brüllt: »Wir müssen

zur Uferböschung!« Doch die ist weit entfernt. Während hinter uns immer mehr Soldaten anlanden und fallen, hetzen wir im MG- und Mörserfeuer von einem Krater zum nächsten. Schließlich kauern wir im Schutz der Böschung, gestoppt von Stacheldraht und Minen. Nun müssten »Bangalores« her, zusammensteckbare Rohre mit Sprengladung. Doch die sind mit ihrem toten Träger am Strand zurückgeblieben. Der Captain deutet erst auf mich, dann Richtung Rohre...

Der Soldat sind Sie

Wem die Landungsszene bekannt vorkommt: Der 3D-Shooter *Medal of Honor* bildet zu Beginn der dritten Mission

die ersten 20 Minuten des Spielberg-Films *Der Soldat James Ryan* nach, inklusive einiger Dialoge. Dabei verzichtet das Spiel auf die Bluteffekte des Films, wirkt aber kaum weniger erschreckend. Wenn jeder Schritt den Bildschirm bedeuten kann und Gegenwehr unmöglich ist, will man auch als PC-Soldat am liebsten in Deckung bleiben. Sollen doch andere den Krieg führen! Zum »Antikriegstitel« wird *Medal of Honor* dadurch noch lange nicht, es geht in bester 3D-Shooter-Manier zur Sache. Auch wenn sie keinen Tropfen Blut verlieren, versuchen sich getroffene Gegner aufzurappeln oder humpeln weg. Missionsziel ist meist eine Sabota-

geaktion, doch auf dem Weg müssen praktisch immer Dutzende von deutschen Soldaten getötet werden. Der große Realismus und die Ähnlichkeit zum Film dürften übrigens an Dale Dye liegen. Der ehemalige Captain der U.S. Marines fungierte als Berater, wie schon für die Filme *Platoon*, *Der schmale Grat* und eben *Der Soldat James Ryan*.

Allein gegen die Wehrmacht

Keiner der rund 30 anderen Einsätze erreicht die Intensität der Omaha-Landung, doch spannend geht es in fast allen zu. Jeweils zwei bis fünf Einsätze (Levels) sind zu einer Mission (Kampagne) zusammengefasst. Als US-Lieutenant Mike Powell behindern Sie zunächst die deutsche Küstenverteidigung in Nordafrika, um der Operation Torch zum Erfolg zu verhelfen: dem ersten gelungenen Landungsangriff gegen Nazi-Deutschland. Danach infiltrieren Sie in Norwegen eine U-Boot-Basis, bevor Sie in Mission 3 am D-Day teilnehmen. Anschließend durchstöbern Sie die Hecken Nordfrankreichs, dann zerbombte Städte. Die sechste Mission dreht sich um Waldkämpfe und die Attacke auf eine deutsche Festung. Innerhalb eines Levels haben Sie immer mehrere Aufgaben zu erfüllen. Auf dem Weg zu einer Résistance-Agentin begegnen Sie etwa einem bruchgelandeten Piloten, den Sie retten müssen. Häufig suchen Sie wichtige Dokumente, bringen Sprengladungen an Panzern an oder lösen per Funk Bombenabwürfe aus.



Ohne unsere Kameraden, die uns nachlaufen, aber selbstständig schießen, wären wir im Häuserkampf aufgeschmissen.

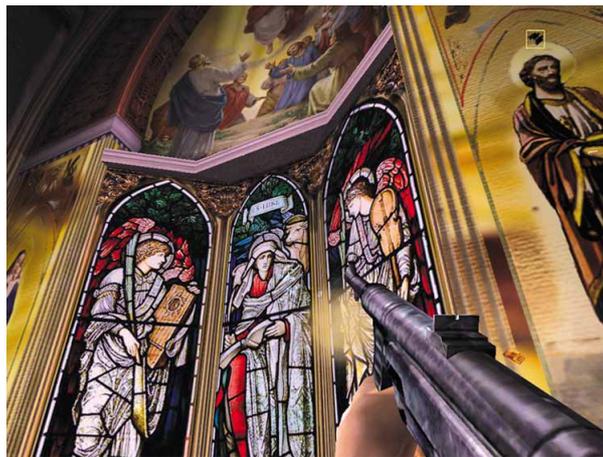
Graue, schöne Grafik

Braun- und Grautöne herrschen in den Weltkriegsszenarien vor. Doch die Kollegen und Gegner wirken und bewegen sich lebensecht, jede Wachstube und jeder Feuerstand ist liebevoll designt. Die modifizierte **Quake 3-Engine** produziert sehr hoch auflösende Texturen; die

vielen großen Außengebiete hätte man ihr gar nicht zugebraut. Mörser werfen allerhand Partikel-Dreck in die Luft, immer wieder reißen Bomben oder Panzergranaten an vorgegebenen Stellen Mauern ein. Die 3D-Effekte lassen sich umfangreich konfigurieren, im Gegensatz zu vielen Mitbewerbern auch im Spiel: Escape gedrückt und im Videomenü die Curved Surfaces hochgesetzt – schon protzt die Grafik mit schöneren Rundungen. Obwohl der optische Realismus noch größer ist als bei **Operation Flashpoint**, bleibt das Spiel ein Shooter: Sie halten grundsätzlich mehr aus als Ihre Gegner, mit lästigen Details wie Erschöpfung oder Wunden müssen Sie sich nicht abgeben. Ab und zu fahren Sie als Schütze oder Fracht eines Jeeps beziehungsweise Trucks mit. Einmal dürfen Sie einen Tiger-Panzer steuern, der für einen Level sozusagen Ihre Spielfigur wird.

Skript-Realismus

In **Operation Flashpoint** simulieren autark agierende Einheiten und frei begehbare Spielwelt ein »echtes« Kriegsgebiet. **Medal of Honor** trickst hingegen kräftig, um einen ähnlichen Effekt zu erzielen. In einem bislang nicht gekannten Ausmaß vermischt es Spielerhandlungen, Gegner-KI und geskriptete Elemente. Dass ein Soldatentrupp erscheint, wenn Sie eine bestimmte Stelle erreichen, ist Standard. Doch wie Ihnen Kameraden Wortfetzen zuhüllen und auf Gegner zeigen, wirkt real. Sie haben häufig das Gefühl, als Teil eines Trupps zu agieren. Einmal stürmen Sie ein Haus, plötzlich wird eine Tür aufgerissen: eigene Fallschirmjäger. Während die noch skriptgemäß »Wir sind's!« rufen, erschließen Sie schnell einen Gegner. Manche Personen können in einer Mission nicht sterben, etwa Ihr Captain bei der Invasion. Seine Unverwundbarkeit endet im nächsten Einsatz: Wer zu vorsichtig agiert und lieber den Captain Treffer einstecken lässt, sieht ihn erst humpeln und irgendwann zu Boden gehen.



Hier bestaunen wir die **Glasmale-reien** in einer kleinen Kirche. Entwickler 2015 holt viel aus der Q3-Engine raus.



Realistische Physik: Aus dem oberen **Einschussloch** kommt bereits nichts mehr, unten sprudelt's noch. Zwei Löcher unten würden das Fass doppelt so schnell entleeren.

Echte Spielszene



Während der (geskripteten) Anlandung zerreit es unser **Nachbarboot**. Dann stürmen wir ins **Wasser**, bleiben kurz darauf am **Strand** hängen, sprengen später einen Teil der **Uferbefestigung** und arbeiten uns schließlich zu den geschützbewehrten **Betontürmen** vor.

Authentische Kisten

Zum Echtheitsflair tragen auch Unmengen von Soundeffekten, Radiodurchsagen und Accessoires bei. Im Gegensatz zum naiven Radebrech-Deutsch eines **No One Lives Forever** stimmen dabei die deutschen Sprachfetzen und Beschriftungen. Sämtliche Hakenkreuze werden für die hiesige Version entfernt; doch auch amerikanische Spieler kriegen kein Blut zu sehen.

Wer die rund 30 Einsätze durchhat, will vermutlich einige noch mal angehen, denn

nur für Bonushandlungen (etwa ein Manifest finden) gibt es einen von acht Orden. Der Multiplayer-Modus bietet elf Karten sowie vier Spielarten, darunter Deathmatch und Team-Aufgabenerfüllung. Die fast fertige Beta-Version installiert bis zu 2,5 GByte – unanständig viel. Dafür geht das Nachladen schnell, was angesichts der komplexen Levels wichtig ist: Auch nach zig erfüllten Teilaufgaben dürfen Sie meist bis ganz zum Anfang zurück, um etwa einen Verbandskasten aufzuklauben. **LA**

Medal of Honor

Genre: Ego-Shooter **Entwickler:** 2015
Termin: 31. Januar 2002 **Ersteindruck:** Sehr gut

Jörg Langer: »Action zwischen No One Lives Forever und Return to Castle Wolfenstein: Vom ersten die sprechenden Figuren und Skript-Ereignisse, vom zweiten die gradlinigen Feuergefechte und das Szenario. Mich persönlich fasziniert es schon, in einem dramatisch inszenierten Kriegsfilm aktiv mitzuspielen. Dabei bleibt Medal of Honor immer klar ein (wenn auch aufwändiger) Shooter.«