

Im Auftrag der Alliierten

Medal of Honor

Das »Tausendjährige Reich« hat gerade mal zwölf Jahre durchgehalten. Als amerikanischer Soldat dürfen Sie demnächst am PC Europa nochmals von den Nazis befreien.

Er ist der höchste Orden der Vereinigten Staaten: der Congressional Medal of Honor. Seit dem Jahr 1861 bekamen 3.435 Männer und eine Frau diese Auszeichnung ans Jackett gepinnt. Ein Großteil der Träger waren oder sind (149 leben heute noch) Soldaten, die in Vietnam, Südkorea oder Somalia gekämpft haben – vor allem jedoch im Zweiten Weltkrieg. Dorthin will Sie **Medal of Honor** schicken, wo Sie sich zumindest die virtuelle Ausgabe des Blech-Emblems verdienen können. Als amerikanischer Lieutenant Mike Powell absolvieren Sie gut 20 Missionen, von der Landung an der Normandie-Küste über Geheimoperationen im französi-

schen Landesinneren bis zur Eroberung von Brückenköpfen beim rheinischen Remagen. Das Programm wird zwar ein Ego-Shooter mit dem Schwerpunkt Ballern. Bezüglich der Schockeffekte soll es sich aber zurückhalten. Angeblich arbeitet Electronic Arts sogar eng mit der Organisation zusammen, die den echten Orden vergibt. Das soll sicherstellen, dass dessen Integrität nicht angekratzt wird – so jedenfalls der Spielehersteller in einer Presseerklärung.

Sturm am Strand

Auf der Spielemesse E3 konnten wir hinter verschlossenen Türen zwei ausgedehnte Missionen miterleben. Vor allem die erste

hat es in sich: D-Day, der amerikanische Angriff auf das von Nazi-Truppen besetzte Frankreich. Ein Landungsboot bringt uns mit rund zwölf weiteren Soldaten an die Küste, neben uns sehen wir weitere Schiffe. Der Strand vor uns ist übersät mit Stacheldrahtverhauen, dahinter lauern zwei gewaltige Betonbunker. Gespenstische Ruhe. Die ersten Männer machen sich daran, die Pötte zu verlassen. Dann bricht die Hölle los – und zwar derart drastisch, wie wir es am PC nur selten erlebt haben. Aus den Bunkern peitscht uns ein Hagelsturm dicker Leuchtschurkugeln entgegen, Minen explodieren, überall schlagen Granaten ein. Mit einem klei-

nen Trupp um einen Kommandanten schaffen wir es bis zu den Gebäuden. Der Offizier schickt Powell per Sprachausgabe alleine los, vorher schlägt er den Weg vor: erst im Minenkrauter verstecken, von dort aus die Gegner am ersten Geschütz erledigen, weiter in den Bunker – bis der Weg frei ist für die Landung aller alliierten Truppen.

Bomber retten

Vollkommen anders verläuft die zweite Mission in einem halb zerstörten französischen Dorf. Feindliche Scharfschützen lauern in den Trümmern und bedrohen unseren Vormarsch. Meter für Meter, Schritt für Schritt schalten Powell und zwei



D-Day: Im Landungsboot kommen wir mit unserem kleinen Trupp an der französischen Küste an.



Ein scheinbar verlässlicher Panzerwagen kann sich durchaus als Versteck von **Wehrmachtssoldaten** entpuppen.

Gefolgsleute sie aus – bis plötzlich ein Panzer anspringt und rumpelnd um die Ecke biegt. Erst legt er ein Gebäude in

Schutt und Asche, doch dann sausen in letzter Sekunde unsere Bomber über die Siedlung und schalten den Tank aus.



In einem kleinen Dorf schalten wir heimtückische **Scharfschützen** aus.



Solange Sie die **Uniform** des Feindes tragen, tut auch dieser Offizier Ihnen nichts.

Ähnlich dramatisch werden auch die anderen Einsätze ablaufen. Weil Powell allmählich immer ungewöhnlichere Aufträge erhält, soll dauerhaft für Abwechslung gesorgt sein. So infiltrieren Sie auf leisen Sohlen ein Lager mit Kriegsgefangenen, legen in einer U-Boot-Werft bei Trondheim unter Zeitdruck Bomben oder schleichen sich verkleidet mit einer Wehrmacht-Uniform direkt beim Feind ein. In einer Mission sollen Sie sogar selbst in einen Panzer klettern und damit durch Siedlungen rollen können. Zwischen den Aufträgen kehren Sie immer wieder nach London zurück und nehmen dort in der Armeezentrale neue Befehle entgegen.

Zwei Extreme

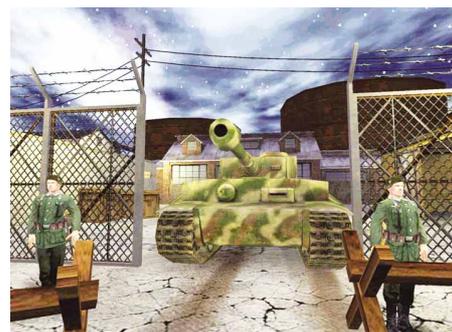
Grafisch wagt das Programm den Drahtseilakt zwischen ex-

trem realistischer und eher dezenter Darstellung des Krieges. Einerseits fallen etwa in der Küstenmission die eigenen Mannen im Dutzend den feindlichen Maschinengewehren zum Opfer, computergesteuerte Soldaten suchen schon mal vor Angst zitternd Deckung. Andererseits sind uns keine makabren Splatter- und Blutszenen aufgefallen – getötete Feinde fallen einfach um.

Technisch macht das Programm einen erstklassigen Eindruck. Es basiert auf der **Quake 3-Engine** und dem **Team Arena-Code** von id Software, mit dem einigermaßen große Außenlandschaften möglich sind. Vor allem die Städte und Dörfer wirken beeindruckend: Stimmige Texturen und detaillierte Polygon-Bauten lassen viel Atmosphäre aufkommen.

Alte Schießprügel

Die 21 Kampfgeräte stammen allesamt aus der historischen Waffenkammer, darunter sind Thompson-Maschinenpistolen, Mark-2-Splittergranaten oder die in praktisch jedem Weltkriegs-Film vorkommenden Luger-Pistole. Außerdem sollen Sie gelegentlich von fest aufgebauten Lafetten-MGs aus gegen die Nazi-Kämpfer kämpfen können. **PS**



Auch die **Panzer** sind nach echten Vorbildern modelliert.

Medal of Honor

Genre: Ego-Shooter **Entwickler:** Electronic Arts
Termin: 4. Quartal 2001 **Ersteindruck:** Sehr gut

Peter Steinlechner: »Spielerisch wirkt Medal of Honor erstklassig: Vor allem gefallen mir die enorm abwechslungsreichen und glaubwürdigen Missionen. Außerdem habe ich den Eindruck, dass die Entwickler ganz gut mit dem heiklen Szenario umgehen. Da verknüpfen sie sich makabre Effekte, beschönigen aber auch nichts.«