

Medal of Honor Airborne

Der dritte Teil der Shooter-Serie kommt nicht mehr wie die Vorgänger als schwer-mütiges Drama daher, sondern als leicht verdauliches Weltkriegs-Fast-Food.

ab 18-DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4075
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4124

Win Vista 32 Bit
- läuft
- 5.1-Sound mit X-Fi

Facts

- 6 Missionen
- 13 Waffen
- 10 Gegnertypen
- 6 Orden
- ca. 8 Stunden Spielzeit

Sie haben Omaha Beach er-stürmt. Mehrfach. Sie haben verbissen auf Iwo Jima gekämpft. Mehrfach. Sie haben an so ziemlich jeder Schlacht des Zweiten Weltkriegs teilgenommen. Mehrfach. Da wird es für Spielentwickler zusehends schwerer, noch etwas Neues aus dem ausgeleierten Szenario herauszuholen.

Electronic Arts hat sich deshalb für **Medal of Honor: Airborne** von zwei Genrekonventionen verabschiedet: vom linearen Levelaufbau und vom Anspruch auf geschichtliche Glaubwürdigkeit. Das ist zunächst gewöhnungs-

bedürftig, dann sehr spaßig und schließlich viel zu schnell vorbei.

Ihr Name, bitte?

Auf eines kann scheinbar kein Weltkriegs-Shooter verzichten: auf den Helden mit dem amerikanischen Allerweltsnamen. Nachdem Ihnen in der **Medal of Honor**-Reihe auf dem PC und diversen Konsolen bislang Jimmy Patterson, Jack Barnes, John Baker, Tommy Conlin, William Holt und Frank Keegan als Alter Ego dienten, steuern Sie nun Boyd Tavers. Der ist amerikanischer Fallschirmjäger in Europa und kämpft sich in sechs Luftlandeoperationen der Alliierten von Sizilien bis Deutschland. Abgesehen davon,

dass er Ihnen seinen Fallschirm und seine Waffen leiht, ist Tavers für das Spiel völlig belanglos. Eine Story gibt's nicht, **Airborne** scheucht Sie von einem Einsatz zum nächsten, ohne dass Sie die Hauptperson oder ihre Kameraden kennenlernen. Sie können den Namen also gleich wieder vergessen – wir tun's auch.

Reiseziel?

Jede der sechs Missionen in **Airborne** beginnt gleich: mit einer Einsatzbesprechung. Klingt nicht sonderlich spannend, ist aber sinnvoll. Denn hier lernen Sie nicht nur, was Sie eigentlich tun müssen, sondern bekommen auch einen Überblick über das

Schlachtfeld. Denn anders als in bisherigen Weltkriegs-Shootern rennen Sie in **Airborne** nicht vom Intro bis zum Abspann durch lineare Schlauch-Levels, sondern suchen sich Ihren Weg selbst. Als Fallschirmjäger starten Sie hoch über den Köpfen Ihrer Feinde: mit einem beherzten Sprung aus dem Flugzeug. Bereits während des Gleitflugs haben Sie die Kontrolle über Ihren Soldaten (wie hieß der noch gleich?), können sich umschauen und den Schirm lenken. Unter Ihnen tobt derweil schon die Schlacht: Flaks hämmern gen Himmel, MG-Nester nehmen Ihre wehrlos am Fallschirm baumelnden Kameraden aufs Korn, und die bereits gelandeten GIs stür-

Airborne buddelt die letzten für Weltkriegs-Shooter unerschlossenen Schlachtfelder aus: **Ausgrabungsstätten** in Italien (1600x1200, maximale Details).





Die **Gesichter** der Spielfiguren sind sehr realistisch animiert – Sie erkennen Freude, Wut oder Angst.

zen sich in den Kampf mit den Deutschen. Wo Sie in diesem Getümmel hinsteuern, ob auf den Kirchturm, in ruhige Randgebiete oder mitten in die Schlacht, bleibt ganz Ihnen überlassen.

Grund der Reise?

Im ersten Einsatz auf Sizilien etwa müssen wir nachts vier Flaks zerstören: zwei auf einer vom Feind befestigten Villa im Dorfzentrum und zwei außerhalb der Stadtmauer. Die Villa sehen wir beim Sprung aus dem Flugzeug sofort: Sie ist von den Suchscheinwerfern der Abwehrkano-

nen hell erleuchtet. Die beiden Flaks außerhalb erkennen wir an den glühenden Geschossgarben, die sie in den Nachthimmel jagen. Wir könnten nun direkt auf dem Dach des Herrenhauses runterkommen, doch das wimmelt nur so vor deutschen Soldaten. Stattdessen wählen wir eine von zwei Landezonen, die als feindfrei gelten und deshalb mit grünem, aus der Luft gut sichtbarem Rauch markiert werden. Um sauber aufzusetzen, müssen wir unseren Körper gerade halten und kurz vor dem Aufsetzen die Sprungtaste drücken, um die Sinkgeschwin-



Eine kleine Anzeige unten rechts signalisiert, ob Sie den **Kopf** eines Gegners getroffen haben.

digkeit zu verringern. Andernfalls bremsen wir unsanft mit dem Gesicht und müssen uns anschließend einige Sekunden aufrappeln, bis wir unsere Waffe zücken können. In der grünen Landezone können wir uns das erlauben, auf der Villa wären wir schon längst von den Deutschen niedergeknüpelt oder erschossen worden. Apropos: In **Airborne** heilen Sie nach einem Gefecht nicht wie in **Call of Duty 2** automatisch vollständig, sondern nur bis zum nächsten Viertel Ihrer Gesamtenergie. Um sich wieder gänzlich aufzupäppeln, sammeln Sie Erste-Hilfe-Kästen. So müssen Sie in **Airborne** zwar nicht ständig herumirren, um Medi-Packs zu suchen, können sich aber auch nicht inmitten eines Feuerkampfes verkriechen, um schnell zu heilen – ein spannender Mittelweg.

Reisen Sie allein?

Nun suchen wir uns einen Weg durch die Gassen des Örtchens. Das Leveldesign ist dabei fast so offen wie in Multiplayer-Shootern à la **Battlefield 2**. Das Dorf fühlt sich daher tatsächlich wie ein Dorf an. Ob wir nun zuerst Flak A, Flak B oder die Villa attackieren, bleibt uns überlassen. Damit wir uns nicht verlaufen, zeigen Marker auf unserem Radar an, in welcher Richtung unsere Zielobjekte liegen. Ständig landen Kameraden in unserer Nähe und kämpfen mit, doch keinem der Männer kommt eine tragende Rolle zu. Hier verschenkt Electronic Arts jede Menge Emotionspotenzial, denn gerade die Gesichtsanimationen zählen zu den grafischen

Stärken von **Airborne**. Wir können zwar im Gefecht und in kurzen, dramatisch inszenierten Zwischensequenzen in Spielgrafik



Für Waffen, die Sie oft benutzen, bekommen Sie **Upgrades**.

TECHNIK-CHECK

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

Technik-Tipps

- Erst ab einer GeForce 8800 GTS oder Radeon HD 2900 XT sollten Sie die Kantenglättung im Spiel aktivieren.
- Die automatischen Grafikereinstellungen sind sinnvoll – nur die Auflösung können Sie oft problemlos erhöhen.

- Unterstützt Ihre Grafikkarte kein Shader-Modell 3.0, startet das Spiel nicht.

Checkliste

- 7,3 GByte Speicherplatz
- 2,6 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- Shader-3.0-Karte
- DirectX 9.0c

HW

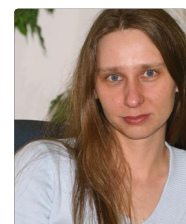
SO LÄUFT MEDAL OF HONOR: AIRBORNE AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte 1, Ihren Prozessor 2 und Ihre Speichergröße 3 heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen 4 finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	1									
	GeForce 6	GeForce 7	GeForce 8	Radeon X1000	Radeon X1000	Radeon X1000	Radeon X1000	Radeon X1000	Radeon X1000	Radeon X1000
	6200	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra	X300	X700	X800 XL	X850	X850	X850
	GeForce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7950 GT	7900 GTX	7950 G2	7950 G2	7950 G2
	Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1900 XT	X1900 XT	X1900 XT
	GeForce 8	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	8600 GTS	8600 GTS	8600 GTS	8600 GTS	8600 GTS	8600 Ultra
	Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 Pro	2600 XT	2900 XT	2900 XT	2900 XT	2900 XT
PROZESSOR	2									
	Athlon XP	Pentium 4	Athlon 64	Pentium D	Athlon 64 X2	Core 2	Core 2	Core 2	Core 2	Core 2
	2600+	2600+	3200+	3200+	3200+	3200+	3200+	3200+	3200+	3200+
	2.0 GHz	2.6 GHz	3,2 GHz	3,2 GHz	3,2 GHz	3,2 GHz	3,2 GHz	3,2 GHz	3,2 GHz	3,2 GHz
	4000+	4000+	4000+	4000+	4000+	4000+	4000+	4000+	4000+	4000+
	FX-57	FX-57	FX-57	FX-57	FX-57	FX-57	FX-57	FX-57	FX-57	FX-57
	915	915	915	915	915	915	915	915	915	915
	3800+	3800+	3800+	3800+	3800+	3800+	3800+	3800+	3800+	3800+
	E4300	E4300	E4300	E4300	E4300	E4300	E4300	E4300	E4300	E4300
	E6300	E6300	E6300	E6300	E6300	E6300	E6300	E6300	E6300	E6300
	E6700	E6700	E6700	E6700	E6700	E6700	E6700	E6700	E6700	E6700
	7600	7600	7600	7600	7600	7600	7600	7600	7600	7600
LEGende	3									
	Speicher in MB	128	256	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072
4	technisch unmöglich									
	läuft so flüssig: 1024x768, minimale Details, Post-Processing: Aus									
5	läuft so flüssig: 1280x1024, hohe Details, Post-Processing: Einfach									
	läuft so flüssig: 1680x1050, hohe Details, Post-Processing: Voll									

Entkriegt

Petra Schmitz: Das ist ja alles auch wirklich toll gemacht, dieses Abspringen und so. Aber ach! Allein die Tatsache, dass EA sich neue Schauplätze ausdenken musste, spricht Bände. Das Thema »Zweiter Weltkrieg« ist schlicht durch. Er lässt mich nicht kalt, nein. Aber als Spiel kriegt er mich wohl nicht mehr.



petra@gamestar.de

Punktlandung

Andrej Plancak: Schon beim Fallschirmsprung erschlägt mich MoH: Airborne mit seiner Atmosphäre. Und obwohl die Feindsoldaten Tontaubencharakter haben, sind die Levels perfekt inszeniert. Zumal ich für das häufige Benutzen meiner Lieblingswaffe auch noch belohnt werde. Airborne wirkt auf mich wie ein guter Kinofilm: kurz, aber sein Geld wert.



Beispielmission: Operation Neptune



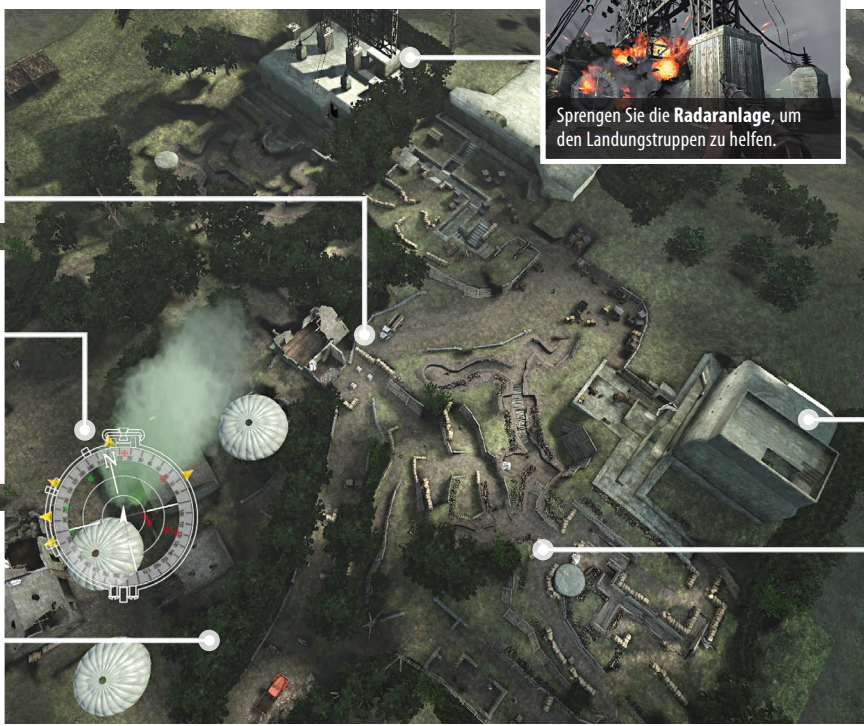
Die **Spezial-Landezone** erkennen Sie oft an einem herrenlosen Fallschirm.



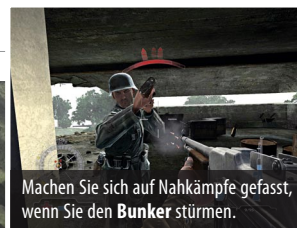
Die **Landezone** ist meist feindfrei. Hier können Sie Munition einsammeln.



In der Nähe der Landezone lauert ein **Panzer**. Zerstören Sie ihn!



Sprengen Sie die **Radaranlage**, um den Landungstruppen zu helfen.



Machen Sie sich auf Nahkämpfe gefasst, wenn Sie den **Bunker** stürmen.

Sie beginnen jeden Einsatz in **Airborne** mit dem Ausstieg aus einem Transportflugzeug. Im Gleitflug können Sie Ihren Schirm steuern und so bestimmen, wo auf dem Schlachtfeld Sie aufsetzen. Weil Sie nach der Landung für Sekunden wehrlos sind, sollten Sie sich ein ruhiges Plätzchen suchen.



Schützengräben verbinden die Zielobjekte des Einsatzes miteinander.

die Angst, Anspannung, Entschlossenheit oder Wut in den Gesichtern unserer Mitstreiter (und Gegner) deutlich erkennen, doch weil keiner der Kerle einen Namen oder eine nennenswerte Rolle hat, verpufft der Effekt weitestgehend. Trotz aller techni-

schen Feinheiten bleiben die Figuren in **Airborne** daher gesichtslos.

Führen Sie Waffen mit?

Einen großen Nutzen haben unsere Kameraden dann aber doch: Sie markieren feindliche Soldaten, die sie sehen, auf unserem Radar. Und weil überall im Dorf amerikanische Fallschirmjäger landen und die wohl auch durch Wände schauen können, kennen wir die Position jedes einzelnen Gegners in unserer Nähe. Das ist zwar praktisch, nimmt dem Spiel aber auch eine Menge Spannung. Wir erkennen nämlich schon von draußen, dass im nächsten Haus fünf Deutsche auf uns warten. Wir schmeißen einfach eine Granate hinein und schalten alle auf einen

Schlag aus. Plötzlich verlangsamt sich das Spielgeschehen, und eine Einblendung taucht vor unserer Nase auf: Wir haben ein größeres Granatenarsenal freigeschaltet. Denn mit jeder Waffe in **Airborne** sammeln wir Erfahrungspunkte. Erledigen wir etwa mit unserer Thompson-Maschinenpistole eine bestimmte Anzahl Feinde, bekommen wir noch auf dem Schlachtfeld einen neuen Handschutz mit Pistolengriff. Der macht die Thompson präziser. Drei dieser Ausbaustufen gibt

es für jede der dreizehn Waffen. Das spornt zwar dazu an, nach und nach alle Knarren auszuprobieren, die Sofort-Upgrades wirken aber im normalerweise auf Realismus getrimmten Genre zunächst fehl am Platz.

Schon hier gewesen?

Das Gefühl, eher in einer Spaßballerei als in einem der sonst so ernstesten Weltkriegs-Shooter gelandet zu sein, begleitet uns durch **Airborne**. Wir sammeln zum Beispiel schneller Erfahrungs-



Scharfschützen verraten sich durch Reflexionen im Zielfernrohr.

MULTIPLAYER-MODI

- **Mission:** Zwei Teams (Deutsche und Amerikaner) treten gegeneinander an. Die GIs springen über dem Schlachtfeld ab, allerdings ohne dabei auf eine saubere Landung achten zu müssen, und erobern wie in der Battlefield-Reihe Flaggenpunkte. Pro Seite stehen fünf Schusswaffen zur Auswahl.
- **Team-Deathmatch:** Klassisches Geballer. Wie im Missionsmodus wählen Sie eine von fünf Waffen: Gewehr, Maschinenpistole, Maschinengewehr, Scharfschützenflinte oder Panzerfaust. Auf Wunsch spielen Sie Team-Deathmatch mit oder ohne Fallschirmsprung vor dem Wiedereinstieg.

MULTIPLAYER-TECHNIK

Beide Modi sind für bis zu zwölf Spieler ausgelegt. Gekämpft wird auf sechs Karten, die den Kampagnen-Missionen ähneln. In unserer Testversion war kein LAN-Spiel möglich, Dedicated Server ebenfalls nicht. Der Multiplayer-Modus läuft nur online – vorausgesetzt, Sie haben vorher einen EA-Account erstellt.

PRO & CONTRA

- schön modellierte, kleine Karten ➤ Waffen-Upgrades wie in der Kampagne ➤ kein LAN-Spiel
- kein Dedicated Server ➤ EA-Account ist Pflicht ➤ nur sechs Karten und zwei Modi

MULTIPLAYER-WERTUNG **Befriedigend**



In der letzten Mission stürmen Sie (historisch unkorrekt) einen **Flakturm** (800x600, minimale Details).



Die Grafikengine von Airborne erzeugt realistisch aussehende **Beleuchtung** ...

punkte, wenn wir möglichst viele Gegner in möglichst kurzer Zeit niederstrecken oder Kopftreffer landen. Außerdem gibt's in jedem Einsatzgebiet fünf versteckte Spezial-Landepunkte, etwa auf einem Kirchturm, hinter einem schmalen Fenster oder durch ein Loch im Dach eines Bunkers. Für jedes bekommen Sie ein Abzeichen. Also jede Mission fünfmal spielen? Nicht zwangsweise. Denn **Airborne** hat ein ungewöhnliches Speichersystem. Das Spiel merkt sich zwar, welche Missionsziele Sie schon erfüllt haben, doch sobald Sie ins Gras beißen, müssen Sie wieder aus dem Flugzeug springen, sich erneut einen Landeplatz suchen und sich noch einmal zu den verbleibenden Zielgebieten durchschlagen. Spätestens jetzt hat das Konzept, einen einzelnen Helden zu steuern, keinen rechten Sinn mehr. Denn wenn Boyd Travers gerade erst aus dem Flugzeug springt, wer hat dann da unten schon die ersten Flaks gesprengt? **Airborne** fühlt sich daher eher an wie die weiterentwickelte Solo-Version eines **Battlefield**-Spiels: Scheiden wir auf dem Schlachtfeld dahin, springen wir in den Körper des nächsten Fallschirmjägers und beenden, was unser erstes Alter Ego begonnen hat. Ob EA das so beabsichtigt hatte, ist fraglich – hat man sich daran gewöhnt, macht's aber Spaß.

Kurzen Flug!

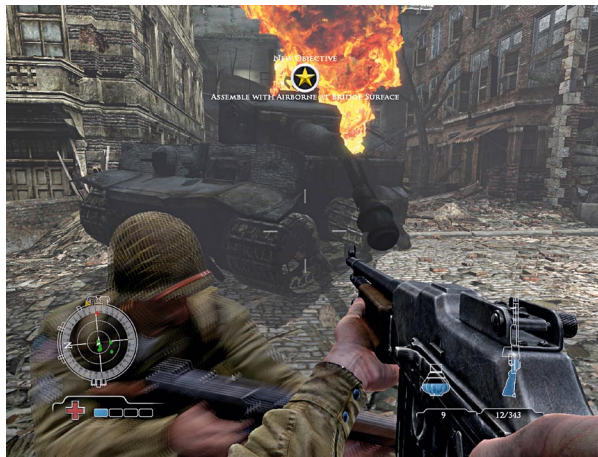
Im Laufe des Spiels verabschiedet sich **Airborne** auch von der historischen Authentizität – die letzten beiden Einsätze sind (rein geschichtlich gesehen) ziemlich Quatsch. In der sechsten Mission etwa müssen wir auf einem riesigen Flakturm landen und diesen zerstören. Solche monströsen Flaktürme gab es im Zweiten Weltkrieg zwar, allerdings nur in Berlin, Hamburg und Wien, keiner von denen war Angriffsziel amerikanischer Fallschirmjäger, und alle überstanden den Krieg. Da wundert es auch nicht mehr, dass dort in **Airborne** Super-Wehrmachtssoldaten stationiert sind, die Gesichtsmasken und Panzerung tragen und ein MG 42 mit einem Tragegestell à la **Alien vs. Predator** aus der Hüfte feuern. Zu diesem Zeitpunkt haben wir uns jedoch schon an solche historischen Ungereimtheiten gewöhnt und **Airborne** als reine Spaßballerei akzeptiert. Wir suchen die Spezial-Landepunkte, probieren alle Waffen im Spiel aus oder versuchen, im ersten Anlauf ohne zu sterben durch einen Level zu kommen. Dafür gibt's nämlich Orden, die wir uns in einem Menü ansehen können. Das tröstet jedoch nicht darüber hinweg, dass **Airborne** verdammt kurz ist: Für jeden der sechs Einsätze brauchen Profis gerade mal eine gute Stunde. **FAB**

Pikantes Häppchen

Fabian Siegmund: Trotz der tollen Musikuntermahlung und der gelegentlichen Zwischensequenzen wirkt **Airborne** für mich wie ein Multiplayer-Shooter, der schick inszenierte Einzelspieler-Missionen als Bonus hat. Das liegt am offenen Leveldesign, dem wettkampffähigen Charakter (»Erledige fünf Soldaten hintereinander für einen Erfahrungspunkte-Bonus!«) und dem Gefühl, ständig in einen anderen Fallschirmjäger zu springen. Das ist ja nicht schlecht (im Gegenteil!), aber da hätte sich EA die »Story« gleich sparen können, denn die weckt bei Genre-veteranen falsche Erwartungen.



fabian@gamestar.de



... und coole **Unschärfefekte**, etwa bei Explosionen oder Verletzungen.

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE EGO-SHOOTER

ENTWICKLER EA Los Angeles (C&C 3: Tiberium Wars, GS 05/07: 89 Punkte)
PUBLISHER Electronic Arts
SPRACHE Englisch (dt. Untertitel)
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 32 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 6.10.2007

CA. PREIS 45 Euro

USK ab 18 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 8 Stunden

Konstanter Action-Spaß ohne nennenswerte Höhen oder Tiefen.

EINSTIEG HAUPTSPIEL **ENDSPIEL**

GENRE ACTION

SZENARIO realistisch — fiktiv
FREIHEIT linear — offen Welt
HANDLUNG einfach — komplex
GEWALT keine — brutal
SPIELABLAUF Action — Taktik

ANSPRUCH

EINSTEIGER 1 2 3 **FORTGESCHRITTENER** 4 5 6 7 **PROFI** 8 9 10

EINSTIEG leicht — schwierig

SPIELMECHANIK einfach — komplex

SPIELTEMPO langsam — schnell

HILFEN Fallschirm-Tutorial, Lehrvideos

SPEICHERSYSTEM automatisch, Kontrollpunkte

ERFORDERT
 ■ Schnelle Reaktionen
 ■ Orientierungsfähigkeit
 ■ Logik & Überlegung
 ■ Geduld
 ■ Handeln unter Zeitdruck
 ■ Vorausplanung
 ■ Mikromanagement
 ■ Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs 1 2 3 **FÜR STANDARD-PCs** 4 5 6 7 **FÜR HIGHER-PCs** 8 9 10

MINIMUM 2,6 GHz Intel Athlon XP 2600+ 512 MByte RAM 7,3 GByte Festplatte

STANDARD 3,4 GHz Intel Athlon 64 3500+ 1,0 GByte RAM 7,3 GByte Festplatte

OPTIMUM Intel Core 2 Duo Athlon 64 X2/4400+ 2,0 GByte RAM 7,3 GByte Festplatte

PROFITIEREN VON —

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** k. Angabe

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAPHIKKARTEN

■ Radeon 9500 / 9600

■ GeForce 6600 GT

■ Radeon X600 / X700

■ Radeon 9700 / 9800

■ GeForce 6800 GT

■ Radeon X800 XL

■ GeForce 7600 GT

■ Radeon X850 XT

■ Radeon X1900 XT

■ GeForce 7900 GTX

MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER) Mission (12), Team-Deathmatch (12)

SPIELTYPEN Internet

DEDICATED SERVER nein

FAZIT Kurzweilige Ballerei, allerdings nur online mit EA-Account.

SERVERVERSUCHE intern

MULTIPLAYER-SPASS 15 Stunden

BEWERTUNG

GRAFIK	+ schicke Beleuchtungs- und Unschärfefekte + Tag- und Nachteinsätze + hervorragende Gesichtsanimationen	9 / 10
SOUND	+ bombastischer, dynamischer Soundtrack + ausgezeichnete Waffensounds + stimmige (englische) Sprachausgabe	10 / 10
BALANCE	+ gute Mischung aus Selbstheilung und Medipack-Suche + vor jeder Mission drei Schwierigkeitsgrade wählbar	10 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Zwischensequenzen in Spielgrafik + ständig landen neue Airborne Rangers + tolle Schlachtfeldatmosphäre	10 / 10
BEDIENUNG	+ innovatives Speichersystem + Missionen einzeln anwählbar + automatisches Um-die-Ecke-Linsen beim Zielen	9 / 10
UMFANG	+ Wiederspielwert durch Missionsbewertungen und Orden - sehr kurze Kampagne mit nur sechs Einsätzen	5 / 10
LEVELDESIGN	+ sehr offene Levels + versteckte Spezial-Landezonen + abwechslungsreiche Schlachtfelder	10 / 10
KI	+ wirft Granaten + geht in Deckung - Gegner und Kameraden wirken allgemein recht planlos	6 / 10
WAFFEN / EXTRAS	+ drei Upgrades pro Waffe + Feindwaffen benutzbar + Granaten können in der Hand vorgezündet werden	9 / 10
HANDLUNG	+ nützliche Briefings + spannende Anflüge ins Zielgebiet - darüber hinaus praktisch keine Handlung	3 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

FAZIT Unkompliziertes Weltkriegs-Geballer.

81

SPIELSPASS