

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

Echte Spielszene

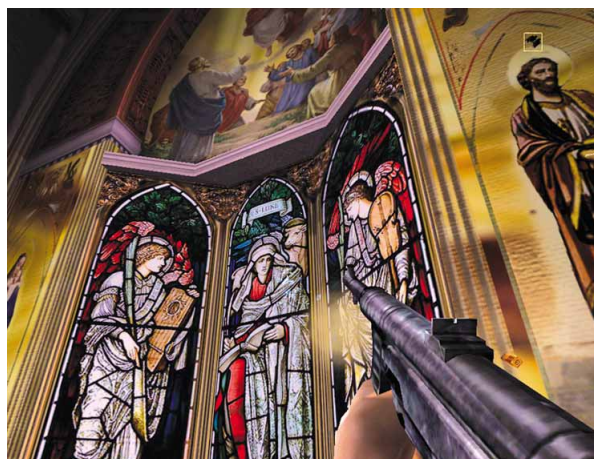


Während der (geskripteten) Anlandung zerreit es unser **Nachbarboot**. Dann stürmen wir ins **Wasser**, bleiben kurz darauf am **Strand** hängen, sprengen später einen Teil der **Uferbefestigung** und arbeiten uns schließlich zu den geschützbewehrten **Betontürmen** vor.

vielen großen Außengebiete hätte man ihr gar nicht zuge-
traut. Mörser werfen allerhand
Partikel-Dreck in die Luft, im-
mer wieder reien Bomben oder
Panzergranaten an vorgegeben-
en 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 Surfa-
ces hochgesetzt – schon protzt
die Grafik mit schöneren Run-
dungen. 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 müs-
sen Sie sich nicht abgeben. Ab
und zu fahren Sie als Schütze
oder Fracht eines Jeeps bezieh-
ungsweise Trucks mit. Einmal
dürfen Sie einen Tiger-Panzer
steuern, der für einen Level so-
zusagen Ihre Spielfigur wird.

Skript-Realismus

In **Operation Flashpoint** simu-
lieren autark agierende Einhei-
ten und frei begehbare Spielwelt
ein »echtes« Kriegsgebiet. **Me-
dal of Honor** trickst hingegen
kräftig, um einen ähnlichen Ef-
fekt zu erzielen. In einem bis-
lang nicht gekannten Ausma
vermischt es Spielerhandlun-
gen, Gegner-KI und geskriptete
Elemente. Dass ein Soldaten-
trupp erscheint, wenn Sie eine
bestimmte Stelle erreichen, ist
Standard. Doch wie Ihnen Ka-
meraden Wortfetzen zuhrüllen
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 aufgeris-
sen: eigene Fallschirmjäger.
Während die noch skriptgemäß
»Wir sind's!« rufen, erschießen
Sie schnell einen Gegner. Man-
che Personen können in einer
Mission nicht sterben, etwa Ihr
Captain bei der Invasion. Seine
Unverwundbarkeit endet im
nächsten Einsatz: Wer zu vor-
sichtig 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 Phy-
sik: Aus dem obe-
ren **Einschussloch**
kommt bereits
nichts mehr, unten
sprudelt's noch.
Zwei Löcher unten
würden das Fass
doppelt so schnell
entleeren.

Authentische Kisten

Zum Echtheitsflair tragen auch
Unmengen von Soundeffekten,
Radiodurchsagen und Acces-
soires bei. Im Gegensatz zum
naiven Radebrech-Deutsch eines
No One Lives Forever stimmen
dabei die deutschen Sprachfet-
zen und Beschriftungen. Sämt-
liche Hakenkreuze werden für die
hiesige Version entfernt; doch
auch amerikanische Spieler krie-
gen kein Blut zu sehen.

Wer die rund 30 Einsätze
durchhat, will vermutlich eini-
ge noch mal angehen, denn

nur für Bonushandlungen (et-
wa 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 Betaversion instal-
liert bis zu 2,5 GByte – unan-
ständig viel. Dafür geht das
Nachladen schnell, was ange-
sichts der komplexen Levels
wichtig ist: Auch nach zig er-
füllten Teilaufgaben dürfen Sie
meist bis ganz zum Anfang zu-
rück, um etwa einen Verbands-
kasten 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.«