



HALL OF FAME

Medal of Honor

Im Jahr 2002 gab ein Entwickler namens 2015 den Startschuss für die Weltkriegs-Shooter und zwei große Erfolgsserien.



Der Held Mike Powell wurde oft von **KI-Kollegen** begleitet. Die machten das Erlebnis echter und intensiver.



Abwechslungsreich: In einer Mission mussten Sie in einem **Panzer** gegnerische Stahlkolosse zerbröseln.

GameStar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 6825

Vince Zampella, Jason West – zwei Namen, die in den letzten Wochen für großen Wirbel in der Spielewelt gesorgt haben. Der Publisher Activision Blizzard hatte die Studiobosse seiner Tochterfirma Infinity Ward (**Call of Duty**) gefeuert, die gründeten daraufhin eine neue Firma namens Respawn Studios, deren Spiele bei EA erscheinen sollen. Jetzt muss Respawn nur noch einen Militär-Shooter machen, dann ist alles wieder wie vor **Call of Duty**. Denn Zampella und West hatten schon einmal ein Studio verlassen, um eine eigene Firma (Infinity Ward) zu gründen. Davor arbeiteten die beiden beim Entwickler 2015 und waren die führenden Köpfe hinter dem von Electronic Arts veröffentlichten **Medal of Honor: Allied Assault**.

Aus Film mach Spiel
Medal of Honor: Allied Assault erschien 2002 und schwam auf der durch Filme wie **Der Soldat James Ryan** und **Der Schmale Grat** sowie der HBO-Serie **Band of Brothers** aufgetürmten Welt-

kriegs-Erfolgswelle mit. Die schmerzlich intensiv inszenierte Anlandung an Omaha Beach in **Allied Assault** war eine nahezu exakte Kopie der Auftaktzene von **Der Soldat James Ryan**. Presse wie Spieler waren sich einig: Selten zuvor hatte man etwas derartig Beklemmendes und gleichermaßen Faszinierendes in einem Shooter erlebt. Jahre später ließ Infinity Ward dieses Moment in **Call of Duty 2** wieder aufleben, konnte dabei aber trotz besserer Grafik und bombastischerer Inszenierung nicht die Wirkung des Originals erreichen.

Geschichte ohne Geschichte

In **Medal of Honor: Allied Assault** gab's schon die Tempowechsel, die vor allem die späteren **Call of Duty**-Spiele bestimmen sollten. Actiongeladene Krawumm-Abschnitte wechselten sich mit ruhigen Sequenzen ab, in denen Sie beispielsweise als deutscher Offizier verkleidet in einen Stützpunkt der Feinde eindringen mussten. So sorgte das Spiel da-

für, dass sich trotz der arg linearen Levels nicht so schnell Routine einschlich, sodass das Adrenalin aus den unterschiedlichsten Gründen ins Blut strömte.

Allied Assault war längst nicht perfekt. Gerade erzählerisch ließ der Titel viele Wünsche offen. Der Held Mike Powell blieb farblos, den historisch halbwegs genauen Missionen lag keinerlei übergreifende Story zugrunde. Ähnlich verhielt es sich in den folgenden Teilen der **Medal of Honor**- und **Call of Duty**-Serie – bis zum ersten **Modern Warfare**. Aber **Medal of Honor: Allied Assault** war der Beginn der Erfolgsgeschichte der Weltkriegs-Shooter. Die wohl nun erst einmal vorbei sein dürfte:

Deswegen legendär

- hat Weltkriegs-Shooter populär gemacht
- bombastische Inszenierung
- Anlandung an Omaha Beach
- teils bedrückende Atmosphäre
- abwechslungsreiche Missionen

Sowohl das neue **Medal of Honor** als auch das kommende **Call of Duty: Black Ops** von Treyarch verlassen sich nicht mehr auf den Zweiten Weltkrieg. Hoffentlich verlässt man sich stattdessen auf eine gescheite Handlung, denn genau die fehlt den meisten Militär-Shootern auch noch im Jahre 2010. **PET**

MEDAL OF HONOR

EGO-SHOOTER

PUBLISHER Electronic Arts
ENTWICKLER 2015
QUELLE Amazon
SPRACHE Deutsch

ORIGINALRELEASE 2002
CA. PREIS 5 Euro
USK ab 18 Jahren



HARDWARE MINIMUM SO LÄUFT'S
Pentium 3 mit 500 MHz, 128 MB RAM, 3D-Karte
Medal of Honor: Allied Assault läuft ohne Probleme auf allen gängigen Windows-Betriebssystemen.

FAZIT Der gelungene Auftakt zweier Shooter-Erfolgsserien.