



Während die Tier-1-Soldaten leise vorgehen, brechen die **Rangers** einfach durch die Vordertüren.



Medal of Honor

**Auch Electronic Arts hat die moderne Kriegsführung für sich entdeckt:
Die Shooter-Reihe wagt einen Neuanfang auf den Spuren von Modern Warfare.**

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6675

Einst war **Medal of Honor** eine hochrespektable Reihe von Weltkriegs-Shootern. In den vergangenen Jahren ist der Glanz verblasst, die letzte Episode **Medal of Honor: Airborne** (2007) war nur noch ein mäßiger Militär-Shooter. Dieses Elend soll ein Ende haben, Electronic Arts krempelt die Serie um. Und zwar nach bewährtem Vorbild: Wie der Super-Konkurrent **Call of Duty** mit **Modern Warfare** springt auch **Medal of Honor** in die Gegenwart. Der nächste Se-

rienteil, den Electronic Arts aktuell entwickelt, spielt in Afghanistan. Dort schlüpft der Spieler sowohl in die Uniform von gewöhnlichen Soldaten wie US Army Rangers als auch in den Kampfanzug von »Tier 1«-Spezialeinheiten. Wie unterschiedlich sich das im Spiel anfühlen soll, fasst der Senior Producer Richard Farrelly von EA Los Angeles für uns zusammen: »Vergleicht einfach einen Vorschlaghammer mit einem Skalpell. Während sich die

einen Missionen sehr actionlastig spielen, geht ihr in den anderen behutsam, aber präzise vor.«

In Afghanistan

Wir haben **Medal of Honor** in einer Vorabversion auf der PlayStation 3 gesehen, das Spiel erscheint aber auch für den PC und die Xbox 360. Richard Farrelly präsentierte uns einen Auftrag für das »Skalpell«, die Tier-1-Kämpfer. Schon in der Intro-Sequenz der Mission sehen wir, wie deren

Arbeitsalltag aussieht: Ein afghanischer Schafhirte sitzt mit seinen wolligen Schützlingen auf einem Felsplateau und wärmt sich in der Morgendämmerung am Lagerfeuer. Plötzlich schlingt sich ein Arm von hinten um seinen Hals. Der Hirte röchelt und versinkt im Reich der Träume – Zeugen können die Tier-1-Kämp-



Die Soldaten von Medal of Honor sind auf ihren Einsätzen auch in Fahrzeugen unterwegs, hier auf einem **Quad**.

Operation Anaconda

Die Missionen in Medal of Honor sind fiktiv, der Hintergrund dagegen ist real. Ein Beispiel: Das afghanische »Shah-i-Kot«-Tal, der Einsatzort des uns präsentierten Levels, war im März 2002 Schauplatz für die »Operation Anaconda«. Als Reaktion auf die Terroranschläge des 11. Septembers koordinierten die USA damals eine Offensive gegen Al-Qaida und die Taliban, an der auch andere Nationen wie Deutschland (mit seinem »Kommando Spezialkräfte«) beteiligt waren. In Medal of Honor sollen laut Senior Producer Richard Farrelly aber nur US-amerikanische Einheiten spielbar sein.



Das **Shah-i-Kot-Tal** liegt südlich der Hauptstadt Kabul.

(Quelle: Google Earth)



Die dunkle Seite des Krieges: Die Spezialeinheit muss sich auch mit **Geißeln** auseinandersetzen.

fer auf ihrem heimlichen Einsatz in Afghanistan nicht gebrauchen. Die fünfköpfige Truppe formiert sich und schleicht den Berghang nach oben. Das Ziel des Teams: Geschützstellungen und ein Lager von Al-Qaida-Terroristen.

Straffe Struktur

Schon nach wenigen Metern ploppt das erste Missionsziel ins Bild: »Schaltet die Al-Qaida-Wachen aus«. Tatsächlich stehen drei Terroristen am Horizont, denen Gewehre um die Schulter hängen. Farrelly schaltet in den Ziel-Modus, visiert einen Kopf an und schießt. Im gleichen Moment löschen seine KI-Kameraden die anderen Terroristen aus. Kaum ist der Rauch des Mündungsfeuers verfliegen, erscheint das nächste Missionsziel: »Folge deiner Einheit«. Farrelly folgt. Was sich in diesen ersten Minuten der Präsentation bereits andeutet, wird später zur Gewissheit: Die Mission der Tier-1-Kämpfer ist so straff durchorganisiert wie in keinem Kriegs-Shooter zuvor. Fast jeder einzelne Schritt ist vorgegeben, mehr als ein Dutzend Mal leuchtet während des Einsatzes die Einblendung »New Objective« auf dem Bildschirm auf. »Ihr könnt an manchen Stellen zwar auch auf eigene Faust agieren, aber dauernd würde das in einer solchen Einheit nicht toleriert werden. Wer wie Rambo kämpft, überlebt nicht lange«, rechtfertigt Farrelly die klaren Vorgaben.

Verschärftes Tempo

Wie weit eingeschränkte spielerische Freiheit noch Spaß macht, ist Geschmackssache. Eines aber beweist die Preview-Version von **Medal of Honor** bereits: Durch die straffe Struktur der Mission ist der Einsatz hochspannend und wird später durchaus abwechslungsreich. Nachdem die Tier-1-

Truppe weitere Al-Qaida-Terroristen aus dem Hinterhalt ausschaltet hat, gibt es den ersten Knalleffekt: Feuerstreifen zischen in den Himmel, die Bassbox wummert – oberhalb der Truppe muss eine Flugabwehrkanone ausgeschaltet werden. Farrelly und seine KI-Begleiter erlegen die Al-Qaidas hinter dem Geschütz und platzieren ihren Sprengstoff. Ein Druck auf den Fernzünder, und auch diese Aufgabe löst sich in Rauch auf. Jetzt ist der Weg frei für die Luftunterstützung. Die Tier-1-Truppe nähert sich dem Lager der Terroristen und markiert die ersten Ziele mit grünen Laserstrahlen. Die Hintergrundmusik wird intensiver, der Elektro-Sound treibt den Puls nach oben. Ein »Gunship« rauscht heran und feuert Raketen. Attacke! Aus der Schleichmission ist ein explosiver Kampf geworden. Farrelly und seine Kameraden ballern sich durch das Al-Qaida-Lager. An einem Vorsprung ist der Weg dann unsanft zu Ende: Die Spielfigur wird von einem Gewehrkolben am Kopf getroffen und sinkt zu Boden. Doch das Gesicht des Terroristen über uns erstarrt, jemand hat ihm eine Kugel verpasst. Ein Afghane reicht Farrellys Spielfigur die Hand und erweist sich als Verbündeter: »Ich habe dir gerade den Arsch gerettet!«

Frühe Phase

Obwohl **Medal of Honor** noch in diesem Jahr erscheinen soll, verrät der Senior Producer nur wenige Details. »Ja, es wird Fahrzeuge wie Quads und Hubschrauber geben. Ja, es gibt mehrere spielbare Charaktere. Ja, der Multiplayer-Modus wird separat bei Dice entwickelt, aber nein, wir können noch nichts darüber sagen.« Im Grunde wollte das Entwicklerteam von EA Los Angeles der versammelten Fachpresse nur das



Ereignisse wie **Luftunterstützung** für die Bodentruppen sind streng geskriptet.

Medal of Honor vs. Call of Duty

Die Spiele-Reihen von Electronic Arts und Activision kämpfen seit vielen Jahren um die Vorherrschaft im Sektor der Weltkriegs-Shooter. Medal of Honor blies im Februar 2002 mit Allied Assault zur ersten Attacke. Anderthalb Jahre später hatte auch das Entwicklerstudio Infinity Ward die virtuellen Waffen durchgeladen und schickte das erste Call of Duty in die Schlacht. In den folgenden Jahren konnte der CoD-Publisher Activision mit den weiteren Spielen der Reihe die MoH-Konkurrenz abhängen. Als die Call of Duty-Reihe im Jahr 2007 mit Modern Warfare in die Moderne aufbrach und Kritiker wie Käufer begeisterte, sprach kaum noch jemand von EAs Shootern. Aus diesem Grund lässt nun auch Electronic Arts den Zweiten Weltkrieg ruhen und wagt mit Medal of Honor einen Neuanfang in Sachen moderne Kriegsführung.



Medal of Honor: Allied Assault: US-Soldaten erobern die Küste der Normandie.

Spielgefühl von **Medal of Honor** Detailgrad, Effekte und Bildwiedergabe führen, und in dieser Hinsicht scheint der Shooter keine bloße **Modern Warfare**-Kopie zu werden, sondern eine Bereicherung des Genres. Nur technisch muss das Spiel in Sachen

Detailgrad, Effekte und Bildwiedergabe noch zulegen, aber in diesem Punkt bittet Farrelly um Geduld: »Was ihr hier seht, hat noch Pre-Alpha-Status«, sei also weit von der Fertigstellung entfernt. *Benjamin Blum*

Medal of Honor

► **Angeschaut** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **29. Oktober 2010**
► Hersteller **EA Los Angeles** ► Status **zu 60% fertig**

Petra Schmitz: Endlich gehört der Zweite Weltkrieg der Vergangenheit an! EAs Aufbruch in die Moderne scheint keine Modern Warfare-Kopie zu werden, sondern ein Spiel mit eigenem Charakter: Die »Skalpell«-Missionen sehen noch strukturierter und authentischer aus als Vergleichbares in Infinity Wards Shooter. Noch gibt es viele Fragezeichen rund um die erneuerte Serie, ich bin aber richtig neugierig auf das Programm.



petra@gamestar.de