

Medal of Honor

Electronic Arts hat für den Mehrspieler-Modus von Medal of Honor extra ein zweites Studio beauftragt – die Battlefield-Macher Dice. Erwartet uns im Oktober also ein neuer Multiplayer-Hit? Wir haben die Beta gespielt.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6675

Online-Spieler sind keine einfache Kundschaft. Ihre Ansprüche sind hoch. Um sie glücklich zu machen, reicht es nicht, einfach ein gutes Spiel zu programmieren. Es muss besser oder komplett anders sein als die aktuellen Favoriten. Jahrelang versuchten zahllose Entwickler ohne Erfolg, **Counterstrike** zu kopieren. Seit 2007 heißt die Messlatte **Modern Warfare**, der zweite Teil hat sich weltweit bereits mehr als 20 Millionen Mal verkauft. Und der Mehrspieler-Modus hat daran keinen unerheblichen Anteil. Electronic Arts weiß das natürlich. Wenn die **Medal of Honor**-Serie wieder in altem Glanz erstrahlen soll, muss auch der Multiplayer krachen. Den erfahrenen **Battlefield**-Entwickler Dice ins Boot zu holen, war also genau die richtige Entscheidung. Wo ist dann das Problem?

Bekannte Kost

Es ist die Ideenarmut, die uns nach den ersten Spielstunden in dem seit dem 17. Juni laufenden

Betatest von **Medal of Honor** am stärksten im Gedächtnis bleibt. Bei jedem Schuss, den wir abgeben, und bei jeder Häuserecke, die wir umschleichen, haben wir das Gefühl, das alles schon mal gesehen zu haben. Und zwar besser. Die ersten Reaktionen in der Redaktion waren: »Ist das eine neue Karte für Bad Company 2?« oder »Das sieht ja aus wie Modern Warfare 2«. Das liegt vor allem daran, dass Dice als Grafikergestützte die aus den beiden **Bad Company**-Spielen bekannte Frostbite-Engine verwendet – ohne sichtbare Verbesserungen. Das wäre an sich ja nicht schlimm, nur verzichten die Programmierer dabei auf die wohl größte Stärke dieser Technik: die zerstörbare Umgebung, das so genannte »Destruction 2.0«-System. So können wir in **Medal of Honor** zwar dünne Zäune, Kisten oder Holzpaletten zerstören, an Steinmauern und Betonwänden verpuffen unsere Sprengsätze aber ergebnislos. Darunter leidet nicht nur die Atmosphäre, es gehen auch

taktische Möglichkeiten verloren. Während das Spiel optisch wie eine Erweiterung von **Bad Company 2** wirkt, orientiert es sich spielerisch eher an **Modern Warfare 2**. Die größte Gemeinsamkeit sind die während der Partie aufrufbaren Spezialangriffe und Unterstützungsfähigkeiten. Wir müssen jedoch nicht gleich mehrere Abschüsse in Serie schaffen, um zum Beispiel eine Aufklärungsdrohne, ein UAV, herbeizurufen, sondern lediglich 40 Punkte sammeln. Für einen erledigten Gegner gibt es zehn Punkte, für Kopftreffer, Verteidigungs-, Rache- oder Rettungsabschüsse werden wir mit Extra-Punkten belohnt. In der Regel haben wir also nach drei oder vier besiegten Gegnern die 40 Punkte für die erste Fähigkeit zusammen. Nun können wir entweder einen Mörserangriff anfordern oder wir unterstützen unser Team und rufen das UAV herbei, das dann für kurze Zeit feindliche Spieler auf der Karte markiert. Bei 100 Punkten am Stück aktivieren wir einen

Ränge und Upgrades

Für jede Klasse können wir Erfahrungspunkte sammeln und pro Levelaufstieg eine Verbesserung wie Zusatzmunition, Zielvorrichtung oder Schalldämpfer freischalten. In der Beta sind momentan acht Ränge vorhanden. Wir gehen aber davon aus, dass in der Vollversion noch weitere hinzukommen werden. Mit Level 4 gibt es pro Klasse eine neue Waffe. Besondere Fähigkeiten, wie etwa die Perks in **Modern Warfare**, fehlen in **Medal of Honor**. Orden und Auszeichnungen bringen lediglich zusätzliche Erfahrungspunkte.



stärkeren Raketenbeschlag oder ordern eine Schutzweste, die die Lebenspunkte fürs gesamte Team leicht erhöht. In der Multiplayer-Beta werden die defensiven Fähigkeiten aber kaum eingesetzt.



Wir haben 40 Punkte gesammelt und lassen Mörsergranaten auf die Taliban-Stellungen regnen.



Auch wenn **Teamplay** vom Spiel nicht gefördert wird, sollten Sie in der Nähe Ihrer Verbündeten bleiben.



Preview

Camper's Paradise: In **Kabul** gibt es unzählige Ecken, wo Sie sich verschanzen können.



Auf **Helmand Valley** sehen Sie ihre Gegner nur selten so nah.



Extra-Munition und ein Rotpunktvisier gibt es als **Klassen-Upgrades**.



Wir schalten einen US-Soldaten mit dem **Beil** lautlos aus.

Vor allem der Mörser-Angriff erfreut sich auf den Servern großer Beliebtheit, da er extrem schnell an der zuvor durch ein Fernglas markierten Stelle einschlägt.

Kurzweilige Unterhaltung

In der Betaversion sind bislang zwei Karten mit jeweils einem Spielmodus enthalten. Wir kämpfen entweder für die Koalitions-Truppen, also die Amerikaner, oder für deren Gegner, also die Taliban. Am Anfang jeder Runde wählen wir eine von drei verfügbaren Klassen: Rifleman, Special Ops oder Sniper. Diese Spezialisierungen sind aber nicht ansatzweise mit denen in **Team Fortress 2** oder der **Battlefield**-Serie zu vergleichen. Keine Klasse hat besondere Fähigkeiten wie heilen, Munition verteilen oder Fahrzeuge reparieren. Die Unterschiede liegen ausschließlich in der Bewaffnung. So zieht der Rifleman mit einem Sturmgewehr und angebaute Granatwerfer in die Schlacht, während der Special Ops halbautomatische Karabiner oder Schrotflinten verwendet und eine Panzerfaust mitschleppt. Die Sniper-Klasse greift auf Scharfschützengewehre zurück und hat fernzündbare C4-Sprengsätze im Rucksack.

Die beiden bisher in der Beta verfügbaren Spielmodi sind ebenfalls Standardkost, haben aber durchaus Unterhaltungswert. Beim Modus »Combat Mission« muss das Angreifer-Team bestimmte Ziele erfüllen, wäh-

rend »Team Assault« reines Deathmatch ist. Denn auch wenn **Medal of Honor** nur eine Kopie ist, ist es immer noch eine gute Kopie. Vor allem auf der nicht allzu großen Stadtkarte »Kabul City Ruins« kommt es zu packenden Straßenkämpfen. Wenn der Server voll ist und beide Teams aus zwölf Mitstreitern bestehen, entspinnt sich ein permanentes Katz-und-Maus-Spiel, bei dem nur selten eine Seite die Oberhand gewinnt. Jeder Schritt will bedacht sein. Fast alle Gebäude haben zwei Etagen, überall gibt es Fenster, Mauerlücken und Baureste, aus deren Deckung wir aufs Korn genommen werden können.

Geringer Anspruch

Medal of Honor legt keinen besonderen Wert auf Realismus. Selbst bei Dauerfeuer müssen wir nur leicht gegensteuern, um den Rückstoß der Waffen auszugleichen. Gleichzeitig vertragen Gegner und Spieler nur wenige Treffer. Wie in **Bad Company 2** bewegen wir uns jedoch relativ behäbig und dürfen uns nur hinhocken, aber nicht hinlegen. Das hat zur Folge, dass wir fast nie eine Chance zum Reagieren haben, wenn uns ein Heckenschütze im Visier hat. Eine Abschusskamera gibt es nicht. Ausdauernde Eckenhocker haben also in **Medal of Honor** eine etwas erhöhte Überlebenschance. Vor allem auf der zweiten Karte, Helmand Valley, die bislang nur im Combat-Mission-Modus gespielt werden kann, kommt es dadurch zuwei-

len zu Frustmomenten. Hier müssen wir hintereinander fünf vorgegebene Ziele einnehmen oder zerstören – vergleichbar also mit dem Rush-Modus in **Bad Company 2**. Die im Bergland Afghanistans angesiedelte Karte bietet sehr viel offenes Gelände und nur wenig Flankierungsmöglichkeiten. Da die meisten Spieler (wie so oft) vor allem auf ihre eigene Erfolgsstatistik bedacht sind, suchen sich viele ein ruhiges Eckchen, um aus dem Hinterhalt so viele Abschüsse wie möglich zu erzielen. Egal, ob das nun dem Team hilft oder nicht. Der für die Angreifer-Seite zur Verfügung stehende Schützenpanzer ist da kaum eine Hilfe, da er praktisch nur auf einer Route fahren kann und dort entsprechend schnell durch die Raketenwerfer des Feindes zerstört wird.

Hier versäumt es **Medal of Honor**, einen Anreiz für Teamspiel zu

bieten, zum Beispiel durch ein entsprechendes Punktesystem. Es gibt noch nicht einmal Squads. Jeder kämpft für sich allein. Im Offensivteam können wir nur auswählen, ob wir nach unserem Tod wieder an der Front einsteigen wollen oder bei unserer Basis. Wobei »Front« in diesem Fall ein dehnbarer Begriff ist und wir oft genug einfach bei einem bewegungsfaulen Scharfschützen aus unserer Mannschaft abgesetzt werden. Die auf der Karte fest installierten Munitionskisten und die schnelle Selbstheilung – einfach ein paar Sekunden in Deckung bleiben – geben auch wenig Anlass zum gemeinsamen Vorgehen. Feinde können weder für Mitspieler markiert werden, noch ist es möglich, Weg- oder Sammelpunkte für das Team vorzugeben. Taktik und Zusammenspiel sind mit fremden Mitspielern also eher Glückssache. **RH**

Medal of Honor

► **Angespielt** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **14. Oktober 2010**
► Hersteller **Electronic Arts / Dice** ► Status **Beta-Phase**

René Heuser: Das größte Problem von **Medal of Honor** ist die Konkurrenz: Sowohl die **Call of Duty**- als auch die **Battlefield**-Serie haben die Messlatte für Team-Shooter so hoch gelegt, dass es selbst Dice schwer fällt, diesen Standard zu überbieten. **Medal of Honor** macht nicht viel falsch, setzt aber bisher keine neuen, eigenen Akzente. Wenn mich nur die Kampagne interessieren würde, wäre mir das egal. Als Multiplayer-Fan werde ich woanders zur Zeit besser unterhalten.



rene@gamestar.de

Multiplayer-Potenzial Gut