

# Medal of Honor

Nach drei Jahren Pause meldet sich die Shooter-Serie zurück, um es mit der aktuellen Konkurrenz aufzunehmen. Das dürfte ein harter Kampf werden. Von Fabian Siegmund

## Angespielt

Genre **Ego-Shooter** Publisher **Electronic Arts** Entwickler **EA Los Angeles (C&C 4: Tiberian Twilight, GS 05/10: 76 Punkte)**  
Status **zu 90% fertig** Termin **14.10.2010**

GameStar.de: Quicklink: 7021 Auf DVD: Preview-Video

**R**uhige Töne sind modern – zumindest bei Actionspiel-Trailern. Im Clip zu **Crysis 2** geht Manhattan zu den sanften Klängen einer »New York, New York«-Interpretation zugrunde, bei **Bad Company 2: Vietnam** zünden lautlose Napalmbomben im Takt

von 60er-Jahre-Oldies, und auch der Story-Trailer zu **Medal of Honor** umschmeichelt mehr die Ohren, als dass er sie rocken würde. Wir beobachten eine Gruppe amerikanischer Soldaten im Inneren eines Chinook-Transporthubschraubers, die sich auf ihren Einsatz vorbereiten, während einer von ihnen seiner Frau in der Heimat auf den Anrufbeantworter spricht. Als sich die Ladeluke des Helikopters schließlich öffnet und die Kämpfer losstürmen, ist der Film praktisch schon wieder vorbei, die Action wird nur angedeutet. Umso größer waren also unsere Erwartungen, als wir den jüngsten Spross der einst so erfolgreichen Shooter-Serie endlich selbst spielen durften. Wir haben einen ersten Vorgeschmack davon bekommen, was passiert, nachdem sich die Ladeluke öffnet – und sind enttäuscht.

Electronic Arts bemüht sich sehr, mit **Medal of Honor** den Nerv der Zeit zu treffen, um die große Konkurrenz **Modern Warfare** zu bezwingen. Also brauchte das Spiel ein aktuelles Szenario, am besten sogar eins, über das man medienwirksam diskutieren kann: Afghanistan. Militärische Berater mussten her, harte Jungs, die für den Realismus des Spiels bürgen. Um die Brisanz ihrer Botschaften zu unterstreichen, hat man ihre Gesichter verpixelt; huh, da weht einem der heiße Hauch von miterlebter Geschichte direkt ins Gesicht, garniert mit einer Portion selbstgefälligem Zynismus und nach Gewalt stinkendem Männerschweiß. Ein ausgeklügelter Multiplayer-Modus durfte nicht fehlen, damit die Kundschaft lange bei Laune gehalten wird. Und dann eben noch massig schicke Trailer, zur Abwechslung



Die **Rangers** landen auf einem Schlachtfeld irgendwo in Afghanistan und werden von Taliban-Kämpfern in Empfang genommen.



Mitunter steuern Sie **Elitesoldaten**, die wesentlich unkonventioneller aussehen als die Rangers.

gleich auch noch einen mit Musikunterma-  
lung der Band Linkin Park. Doch nachdem  
wir drei Levels von **Medal of Honor** sowie  
die Beta-Version des Multiplayer-Parts an-  
testen konnten, beschleicht uns das Gefühl,  
dass EA bei diesem ganzen Zinnober das ei-  
gentliche Spiel vernachlässigt hat.

Die Chinook-Ladefluhle geht also auf, wir  
stürmen gemeinsam mit unseren Kame-  
raden der US Rangers auf ein staubiges Feld  
irgendwo in Afghanistan. Vor uns öffnet  
sich eine felsige Berglandschaft, weit und  
breit kein Feind in Sicht. Plötzlich trifft eine  
Panzerfaust einen der Hubschrauber. Der  
Helikopter geht in Flammen auf und stürzt  
mitten in die entsetzten Soldaten, ein Rotor-  
blatt fliegt knapp an unseren Ohren vorbei.  
Jetzt rattern Kalaschnikow-Salven irgendwo  
aus den Hügeln über uns. Die Rangers het-  
zen in die Deckung einer nahen Felsgruppe,  
um den Gegenangriff zu planen: hinauf auf  
den Hügel, das Lager der Taliban ausräu-  
chern. An diesem Punkt übernehmen wir die  
Kontrolle über einen der Männer. Vom an-  
fangs so offenen Schlachtfeld ist nun nichts  
mehr zu sehen, denn unser Trupp bleibt  
stets in einem ausgetrockneten Flussbett,  
auf einem steinigen Weg oder zwischen Rei-  
hen von Lehmhütten, sprich: in einem ex-  
trem schmalen Lev-  
elschlauch. Den  
dürfen wir nicht  
verlassen, deshalb  
kann unser Alter  
Ego nicht springen.  
Wann immer es ein

## Die Dramatik der Szene geht an uns vorbei.

Hindernis wie etwa einen umgefallenen  
Baum zu überwinden gilt, müssen wir war-  
ten, bis unser Trupp die Stelle passiert hat.  
Dann erst kann auch unser Ranger plötzlich  
klettern. Derart plumpe Spielmechanismen  
sollte es in einem aktuellen Shooter ei-  
gentlich nicht mehr geben.



Rotes Kopftuch im Schnee? Die **KI-Gegner** verhalten sich auch sonst nicht besonders clever.

Auf unserem Weg zur Hügelspitze erwarten  
uns statt **Call of Duty**-typischer Skriptse-  
quenzen nur die immer gleichen Taliban-  
Grüppchen. Und anstatt dass bei den  
Feuergefechten wie in **Bad Company 2** auch  
mal die Umgebung in Fetzen geballert  
würde, können wir in **Medal of Honor** noch  
nicht einmal Lehmhütten zerlegen. Im Finale  
der Mission stürmen schließlich Hunderte

Talibankämpfer  
immer und immer  
wieder auf unsere  
Stellung zu. Die  
Dramatik soll dabei  
dadurch entstehen,  
dass den Rangern

allmählich die Munition ausgeht. Blöd nur,  
dass einer der Kameraden uns auf Tasten-  
druck stets mit 1.000 Patronen für unser MG  
versorgt, so oft wir wollen. Als der KI-Kollege  
neben uns schreit: »Verdammt, das ist mein  
letztes Magazin!« kommt statt Spannung  
bei uns entsprechend nur müdes Gähnen

auf. Immerhin könnten wir hier einen Muni-  
tions-Shop aufmachen. Als schließlich zwei  
Apache-Kampfhubschrauber auftauchen,  
um uns bei heroischer Musik aus dieser  
Bredouille zu befreien, hält sich unsere Er-  
leichterung verständlicherweise in Grenzen.  
Erleichtert sind wir erst, wenn die Entwickler  
hier ordentlich nachbessern.

Ehre, wem Ehre gebührt: Die Übergänge  
zwischen den einzelnen Missionen be-  
kommt **Medal of Honor** sehr gut hin. Nach  
dem Ranger-Schirmmützel gleitet die Kamera  
hinauf ins Cockpit eines der Apaches. Hier  
übernehmen wir nun in der zweiten Mis-  
sion die Rolle des Bordschützen. Dieser  
fließende Übergang funktioniert viel besser  
als die abrupten Sprünge der **Modern War-  
fare**-Reihe. Was nun folgt, ist eine minuten-  
lange Passage, in der wir mit dem Apache  
ein Taliban-Bergdorf zerblasen. Der Ver-  
gleich, der sich dabei aufdrängt, ist indes  
nicht die durch ihre Gefühllosigkeit so irri-

### + Stärken

+ zusammenhängende  
Missionen

### - Schwächen

- Technik
- Spielmechanik
- Künstliche Intelligenz



Unser **Scharfschützen-Kollege** soll uns Ziele auf der anderen Seite des Tals zuweisen, doch mit der klaren Ansage hapert's noch.



Infanterie- und **Hubschrauber-Mission** gehen fließend ineinander über – das haben die Entwickler sehr stimmungsvoll hinbekommen.

tierende »Tod von oben«-Mission aus **Modern Warfare**, sondern eher das gute alte **Moorhuhnjagd**, so simpel spielt sich die Sequenz. Technisch bleibt **Medal of Honor** dabei hinter den Standards zurück, die die Physik-Engine von **Bad Company 2** gesetzt

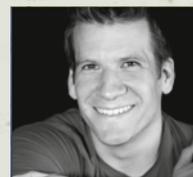
Projektils zurück zu ihrem Ursprung, und da liegen zwei getarnte Scharfschützen im Gebüsch. Schwupp, schon übernehmen wir die Kontrolle über einen der Präzisionsschützen – Mission 3 beginnt. Wir sollen einzelne Soldaten auf der anderen Seite des Tals ausschalten, deren Position uns unser Begleiter ansagt. Dabei gibt unser Kollege allerdings nur einmal einen Hinweis, etwa »Da links beim Wasserfall!«, und das muss uns genügen. Wir dürfen das Zielfernrohr nicht ablegen, bekommen also kein Gesamtbild des Einsatzgebiets zu sehen und müssen mühsam mit langen Schwenks inmitten einer braun-grauen Felslandschaft nach unseren Opfern suchen. Erst nach gefühlten Minuten erkennt **Medal of Honor**, dass wir keine Ahnung haben, wo der blöde Taliban stecken soll, und pflanzt uns einen Marker auf seine Position. Auch hier muss EA Los Angeles noch einmal Hand anlegen: Entweder unser Kamerad gibt fortwährend Orientierungshilfen, oder wir dürfen auch mal das Gewehr absetzen, um uns selbst umzuschauen. Zur Not würde es ja schon reichen, den Marker sofort einzublenden, aber dann

wird auch diese Mission zu einem modernen **Moorhuhnjagd**. Insbesondere, weil **Medal of Honor** hier keine simulierte Ballistik bietet – im Gegensatz etwa zu **Bad Company 2**. Im Dreikampf zwischen den neusten Serienteilen **Battlefield**, **Call of Duty** und **Medal of Honor** dürfte **Medal of Honor** also ganz schön ins Schwitzen kommen. **FAB**

## Das Gegenteil von gut ist gut gemeint.

hat: Das unansehnliche Maschinengewehr-Feuer hinterlässt keinerlei Spuren in der Umgebung, und die Lehmhütten, die wir in dieser Mission ausnahmsweise dann doch mit Raketen zerstören dürfen, verpuffen nur in einer hässlichen Staubwolke und lassen die immer gleichen Trümmerwände zurück.

Während sich die Apaches austoben, besteigt ein einsamer Taliban ein schweres Luftabwehrgeschütz. Gerade als er einen der Helikopter im Visier hat, wird er von einer großkalibrigen Kugel aus seinem Sitz gerissen. Die Kamera folgt der Flugbahn des



### Finstere Aussichten

Fabian Siegismund  
Redakteur  
fabian@gamestar.de

Was sagte Tucholsky? »Das Gegenteil von gut ist gut gemeint«. **Medal of Honor** will all das mitbringen, was auch **Modern Warfare 2** und **Bad Company 2** haben. Doch die Missionen, die ich spielen konnte, bieten nur Standard-Situationen ohne Pfiff und sind nicht einmal besonders gut gemacht. **Medal of Honor** wird sicherlich kein richtig schlechter Titel, aber von einem Spiel dieses Kalibers hatte ich mehr erwartet.



Zerstörte Gebäude verpuffen in vorberechneten Ruinen. Spätestens seit **Bad Company 2** ist das nicht mehr zeitgemäß.