

# Medal of Honor

Electronic Arts scheitert am Hindukusch. Zumindest in einer Hinsicht passt Medal of Honor gut zum Afghanistan-Krieg, den es simuliert: Wer einmal drin ist, will möglichst schnell wieder raus. Von Daniel Matschijewsky



## ⊕ Stärken

+ unverbrauchtes Szenario  
+ gelungene Soundkulisse

## ⊖ Schwächen

- lächerliche Handlung  
- ständige Wiederholungen  
- geringer Umfang  
- Bugs und Logikmacken

## Fehler im Gefecht

- ❖ Oft reagiert der Lasermarker Ihres Fernglases nicht auf das gewünschte Ziel. Einzige Lösung: Spielstand laden.
- ❖ Wegen der gelegentlich fehlerhaften Kollisionsabfrage verschwinden Soldaten teilweise in Fahrzeugen oder schlagen Kugeln in Objekte ein, wo eigentlich keine sind.
- ❖ Immer mal wieder bleiben Ihre KI-Kollegen an Hindernissen hängen und müssen dann umständlich »weitergeschoben« werden.

**Aufgrund der Bugs ziehen wir zwei Wertungspunkte in der Kategorie »Atmosphäre« ab.**

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **EA Los Angeles (Medal of Honor: Airborne, GameStar 10/07: 81 Punkte)**  
Termin: **14.10.2010** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **50 Euro**

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

**D**a war der Vizepräsident von Electronic Arts beinah bescheiden: »Wir werden Call of Duty dieses Jahr nicht schlagen können«, sagte Dr. Jens Uwe Intat kürzlich in einem Interview, »doch wir werden gefährlich nah drankommen.« Nun ja, wie gut sich EAs **Call of Duty**-Konkurrent **Medal of Honor** letztlich verkauft, ist natür-

lich noch offen. Aber inhaltlich kommt der Ego-Shooter nur einem gefährlich nah: der Schwelle zum Murks. Was für ein Schiffbruch! Mit Millionenaufwand und Medientamtam hatte Electronic Arts seine einstige Weltkriegs-Shooter-Serie neu gestartet und zum Angriff auf **Call of Duty** geblasen, zum Rummel gehörten aufwändig produzierte Trailer, Linkin Park als Titelsong-Lieferant, heiße Debatten über die Tabuthemen Terro-

rismus und Afghanistankonflikt. Geholfen hat es dem Spiel nicht. **Medal of Honor** scheitert nicht nur daran, **Modern Warfare 2** das Wasser zu reichen. Es ist auch ein Paradebeispiel dafür, was man in einem Ego-Shooter alles falsch machen kann.

**Medal of Honor** schickt Sie als Elitesoldat nach Afghanistan in den Kampf gegen die Taliban. Das ist ein bündiger Rahmen und



## Sinnloser Krieg

Christian Schneider,  
Redakteur  
chs@gamestar.de

EA hat sich das sicher anders vorgestellt, immerhin trieft das neue Medal of Honor vor Möchtegern-Patriotismus. Doch dieses Ballerspiel ist ein starkes Argument gegen den Afghanistan-Konflikt im Speziellen und Krieg ganz allgemein. Selten habe ich mich so oft gefragt, warum ich überhaupt kämpfe. Es gibt kein Vorankommen, kein Erfolgserlebnis, keinen Sinn hinter der Gewalt. Medal of Honor ist kein gutes Spiel, aber immerhin ist es – unbeabsichtigt und paradoxerweise – ein Anti-Kriegs-Shooter.



Die an sich spannenden **Schleicheinsätze** bei Nacht wiederholen sich schnell.



# Technik-Check Medal of Honor

## Technik-Tipps

- ▶ Medal of Honor stellt keine hohen Ansprüche an die Hardware. Eine Geforce 8800 GT und ein Core 2 Duo mit 2,0 GHz haben genügend Leistung für maximale Details.
- ▶ Vor allem die gewählte Auflösung hat einen starken Einfluss auf die Spieleleistung. Um bis

- zu 20 Prozent erhöht sich die Framerate mit jeder verringerter Stufe.
- ▶ Die Schatten haben von den Detaileinstellungen noch am meisten Einfluss auf die Framerate, vor allem Grafikkarten mit weniger als 512 MByte Videospeicher geraten bei hohen Einstellungen ins Stocken.

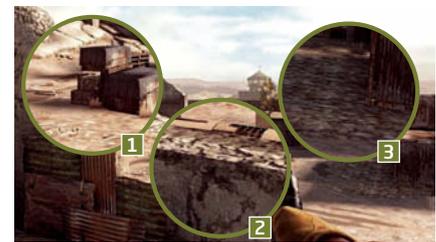
## Checkliste

- ▶ Zweikern-CPU
- ▶ 2,0 GByte RAM
- ▶ 7,4 GByte Speicherplatz
- ▶ Shader-3.0-Grafikkarte
- ▶ DirectX 9.0c
- ▶ Windows XP, Vista, 7

## So läuft Medal of Honor auf Ihrem PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	1	Geforce 8000	8600 GT	8800 GT	8800 GTX							
		Geforce 9000	9600 GT	9800 GT	9800 GTX							
		Geforce 200		GTS 250	GTX 260	GTX 275	GTX 280	GTX 285	GTX 295			
		Geforce 400				GTX 460	GTX 465	GTX 470	GTX 480			
	Radeon HD 4000		HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4850 X2	HD 4870 X2				
	Radeon HD 5000			HD 5750	HD 5770	HD 5830	HD 5850	HD 5870	HD 5970			
PROZESSOR	2	Athlon	X2/4400+	X2/6000+	II X2 260	II X3 435	II X4 640					
		Phenom	X3 8450	X3 8850	X4 9650	X4 9950						
		Phenom II		X2 550	X3 720	X4 920	X4 940	X4 955	X4 965	X6 1090T		
		Core 2 Duo		E4300	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600			
		Core 2 Quad				Q6600	Q8300	Q9400	Q9650			
	Core i		i3 540	i5 650	i5 750	i7 860	i7 920	i7 870	i7 960			
LEGENDE	3	Speicher in MB	512	1024	1536	2048	2560	3072	4096	6144	8192	
	4	technisch unmöglich ruckelt stark	läuft so flüssig: 1280x1024 niedrige Details		läuft so flüssig: 1680x1050 hohe Details			läuft so flüssig: 1920x1200 hohe Details				



1280X1024, NIEDRIGE DETAILS

In niedrigen Details fehlen Medal of Honor viele Schatten **1**, Texturen vermaschen stark **3** und Bump Mapping **2** gibt es gar nicht.



1920X1200, HOHE DETAILS

In maximalen Details präsentiert das Spiel glaubhaften Schatten **1**, realistische Oberflächenstrukturen **2** und scharfe Texturen **3**.

muss genügen, denn mehr Handlung werden Sie in der nur fünf Stunden umfassenden Kampagne nicht finden. Weder gibt es einen Spannungsbogen noch einen Oberschurken oder gar ein übergeordnetes Ziel. In den gut gefilmten Zwischensequenzen zu Beginn einer jeden Mission heißt es stattdessen stets »Laufe zum Ziel und töte unterwegs alle Terroristen«. Auch die Hauptfiguren bleiben blass. Warum zum Beispiel Ihr Teamchef den Spitznamen »Mother« trägt, wird ebenso wenig aufgelöst wie der eigentlich spannende Konflikt zwischen dem befehlshabenden Commander und einem General, der tausende Kilometer

entfernt an seinem Schreibtisch sitzt und ignorante Kommandos bellt. Auch die sehr gut gesprochenen Funksprüche beschränken sich auf Einzeiler der Marke »Feind auf elf Uhr«; von Gesprächen, wie sie etwa in **Bad Company 2** für Atmosphäre sorgen, fehlt jede Spur. **Medal of Honor** verschenkt dadurch die Chance, seinen Figuren Leben einzuhauchen, Dramatik aufzubauen oder gar einen eigenen Beitrag zur Sinnsuche in aktuellen Militäraktionen beizusteuern.

Das Resultat: **Medal of Honor** verkommt zu einem stumpfen Shooter, in dem bis auf zwei Klischeezivilisten (Ziegenhirte und ver-

zweifelter Bauer) jeder auftauchende Afghanen automatisch ein Anhänger der Taliban ist. Ähnlich wie in **Modern Warfare 2** schinden die Gegner lediglich durch ihre schiere Masse Eindruck. Taktik kennen die

**In ganz Afghanistan leben offenbar nur zwei Zivilisten.**

Klon-Burschen nicht, und wenn sie keine Deckung finden, rennen sie blindlings auf Ihre Truppe zu oder bleiben wie angewurzelt stehen. Noch mehr **Moorhuhn**-Flair



Die Hauptfiguren entwickeln keinerlei Tiefe oder Charakter.



Wir legen ein Dorf in Schutt und Asche. Gibt's Zivilisten? Keine Ahnung.



**Viel Lärm um nichts**

Daniel Matschijewsky, Redakteur  
danielm@gamstar.de

Zugegeben, auch Modern Warfare 2 gewinnt in Sachen Spieldesign definitiv keine Kreativpreise. Doch weiß sich Infinity Wards Shooter wenigstens enorm spektakulär zu präsentieren und große Aha-Momente zu schaffen. Im Vergleich dazu bemüht sich Medal of Honor mehr schlecht als recht und enttäuscht zudem durch stumpfe Ballerorgien, die schwache Geschichte, Balancemacken, Logikfehler und Bugs. Der gelungene Neustart einer ehrwürdigen Shooter-Serie sieht anders aus.

gibt's in den regelmäßigen Ballereinlagen, in denen Sie minutenlang an einem stationären Geschütz stehen und in die Menge feuern. In solchen Momenten bleibt einem zumindest genügend Zeit für klammes Grübeln über die Frage, ob derartiges Massenschlachten wohl auf realen Gegebenheiten in Afghanistan beruht. Etwas Abwechslung

**Das Spiel endet einfach. Kein Finale, kein Showdown, keine Belohnung.**

bringen die spannenden Schleicheinsätze bei Nacht, in denen Sie feindliche Lager infiltrieren oder aus mehreren Kilometern Entfernung mit einem Präzisionsgewehr auf Gegner ballern. Doch ganz gleich ob Sie mit einem Quad durch die Wüste heizen, an Bord eines Kampfhelikopters Taliban-Nester einäschern oder mit einem Nachtsichtgerät durch stockfinstere Höhlen kriechen, die Missionen ziehen sich immer gähnend in die Länge. Es fehlt an Spektakel, an treibender Musik, an packenden Skriptereignissen, Physikeffekten und Dramatik. **Medal of Honor** wirkt dadurch wie eine uninspirierte Sparversion von **Modern Warfare 2**. Zu den fehlenden Aha-Momenten gesellen sich jede Menge Logikmacken. So möchte das

Programm zum Beispiel sicherstellen, dass Sie in den zwar organisch wirkenden, aber arg schlauchartigen Landschaften nur dann dem geplanten Weg folgen, wenn der richtige Zeitpunkt dazu gekommen ist. Also müssen Sie immer wieder vor nur kniehohen Hindernissen haltmachen. Die dürfen Sie erst dann überhüpfen, wenn es die KI-Kollegen vorgemacht haben. Auch die seltenen moralischen Entscheidungen wirken aufgesetzt. Ob Sie zum Beispiel eine Taliban-Patrouille ausschalten oder (wie es »Mother« vorschlägt) lieber umgehen, macht nicht den geringsten Unterschied. Der Gipfel des Unsinns ist eine zehnminütige Sequenz, in der Sie in einer Bruchbude verschanzt auf anstürmende Terroristen feuern: Die Musik schwillt an, die Gegnerflut nimmt zu, und Ihre Kameraden brüllen verzweifelt, dass ihnen bald die Munition ausgeht. Nicht jedoch dem Helden selbst, denn wer zu einem Teammitglied latscht und die F-Taste drückt, der hat prompt wieder 1.000 Schuss in der Tasche. Dass **Medal of Honor** trotzdem arg knifflig ist, liegt an den miserabel verteilten Speicherpunkten, die Sie nach einem unfreiwilligen Tod oft zwingen, minutenlange Abschnitte erneut zu spielen.

Technisch präsentiert sich **Medal of Honor** solide. Vor allem die felsigen Landschaften Afghanistans sowie die generelle Beleuchtung können sich sehen lassen, und bei den malerischen Sonnenaufgängen möchte man sofort den Picknick-Korb auspacken. In Sachen Detailgrad, Animationen und Spezialeffekte hat aber selbst das erste **Modern Warfare** von 2007 die Nase noch weit vorn. Beim Sound gibt es indes kaum etwas auszusetzen: Die deutsche Synchronisation ist gelungen, die Waffen und Explosionen knallen in ordnungsgemäßem Surround-Sound aus den Lautsprechern. In der Liga eines **Call of Duty** spielt **Medal of Honor** aber auch beim Kawumm-Faktor nicht. Vor allem das Ende enttäuscht, nicht nur klangtechnisch: Es gibt nämlich keins. Kein Finale, kein Showdown, keine Belohnung. Das ist genauso frech, wie wenn dieser Artikel nun einfach **DM**



Öde: In der Kampagne sitzen Sie oft minutenlang an einem stationären Geschütz.



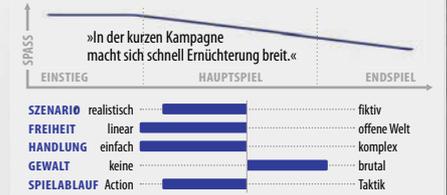
TERMIN 14.10.2010 PREIS 50 Euro USK ab 18 Jahren

**Medal of Honor** Ego-Shooter

**Publisher** Electronic Arts  
**Entwickler** EA Los Angeles  
**Sprache** Deutsch  
**Ausstattung** DVD-Box, 1 DVD

**Kopierschutz** DVD-Abfrage

**GENRE-CHECK** ACTION



**GRAFIK**  
 + organisch wirkende Landschaften + stimmige Beleuchtung  
 - schwache Effekte - teils schwammige Texturen  
 - hakelige Animationen - generell recht detailarm

**SOUND**  
 + knallige Waffen und Explosionen + sehr gute deutsche Sprecher + gelungene Surround-Abmischung  
 - lahme, teils unpassende Musik

**BALANCE**  
 + drei Schwierigkeitsgrade + Niveau der Kampagne schwankt  
 - nerviges Kontrollpunkte-System  
 - unrealistischer Munitionsüberfluss

**ATMOSPHERE**  
 + Afghanistan stimmungsvoll umgesetzt  
 + guter Mix aus Action und Schleichen  
 - leblose Karten - keine Physik - Logikmacken und Bugs

**BEDIENUNG**  
 + präzises Zielen + frei konfigurierbar  
 + einblendbare Hilfen  
 - nur ein Speicherplatz

**UMFANG**  
 - maximal fünf Stunden Spielzeit - moralische Entscheidungen wirken sich nicht aus - keinerlei Wiederspielwert  
 - keine Geheimnisse

**LEVELDESIGN**  
 + teils aufwändig gebaute Areale  
 - auf Dauer arg abwechslungsarm - unlogische Levelbegrenzungen  
 - öde Fahr- und Flugsequenzen

**KI**  
 + sucht aktiv Deckung + schießt treffsicher  
 - rennt oft stumpf drauflos - beherrscht keinerlei Taktik  
 - teils derbe Wegfindungsprobleme

**WAFFEN & EXTRAS**  
 + umfassendes, vielseitiges Waffenarsenal  
 + Quads, Hubschrauber, Jeeps  
 - Waffen der Terroristen sind unnötig

**HANDLUNG**  
 - keine Identifikation mit den Helden - Spannungsbogen fehlt - kein Bösewicht, kein Finale, kein Showdown  
 - Konflikte bleiben ungelöst

**Stumpfsinniger Modern-Warfare-Abklatsch.**

**68**

Preis/Leistung: Mangelhaft

SPIELZEIT 5 Stunden

MINIMUM: C2 Duo E4300, A64 X2 4400+AMD, 1,5 GB RAM, 7,4 GB Festplatte

STANDARD: C2 Duo E6600, A64 X2 6000+AMD, Geforce 9800, 2,0 GB RAM, 7,4 GB Festplatte

OPTIMUM: C2 Duo T7400, Phenom X3 9500, AMD Geforce G215, 4,0 GB RAM, 7,4 GB Festplatte

ANSPRUCH: EINSTEIGER, FORTGESCHRITTENE, PROFIS