



Maschinengewehre verziehen kaum. Dauerfeuer funktioniert immer.



Den M3-Panzer dürfen Sie nur auf zwei von acht Karten steuern.

Medal of Honor Multiplayer

Man sollte meinen, der Battlefield-Entwickler Dice müsste einen sicheren Mehrspieler-Hit abliefern. Tut er aber nicht. Von Daniel Matschijewsky

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Dice (Battlefield: Bad Company 2, GameStar 04/10: 90 Punkte)**
Termin: **14.10.2010** Spieler: **2-24** Sprache: **Deutsch** Preis: **50 Euro**

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



So rasant wie **Modern Warfare**, so taktisch wie **Bad Company 2**, das möchte **Medal of Honor** im Multiplayer sein. Es ist ein ambitioniertes Ziel, die Besonderheiten beider Genre-Platzhirsche zu kopieren und im eigenen Spiel zu vereinen. Aber wenn es einer schafft, dann sicher der **Battlefield**-Entwickler Dice. Könn-

te man meinen. Doch die Schweden scheitern an der Aufgabe. Die Online-Gefechte von **Medal of Honor** plagen jede Menge Macken, von unausgereifter Balance über unrealistisches Waffenverhalten bis zu mangelhaftem Teamgefühl. Nach zahlreichen Testrunden kommen wir nicht umhin zu glauben, dass hier mit wenig Liebe und Herzblut gearbeitet wurde. Denn herausge-



Schwache Waffenbalance: **Scharfschützen** sind selbst auf kurze Entfernungen brandgefährlich.

⊕ Stärken

- + temporeiche Gefechte
- + hübsche Karten
- + schneller Server-Browser

⊖ Schwächen

- unausgereifte Balance
- schwaches Waffenverhalten

Die Technik

Anders als in der Solo-Kampagne kommt im Mehrspieler-Teil von Medal of Honor Digital Illusions' hauseigene Frostbite-Engine zum Einsatz. Das Grafikgerüst arbeitete bereits in **Battlefield: Bad Company 2**, verzichtet in **Medal of Honor** aber auf Physikeffekte, die Gebäude realistisch in sich zusammenfallen lassen. Die magere Technik hat jedoch einen Vorteil: Die Online-Gefechte von **Medal of Honor** laufen selbst auf Zweikern-Prozessoren mit vier Jahre alten Grafikkarten in hohen Auflösungen flüssig.

kommen ist eine seelenlose Ballerei vom Fließband, die zwar kurzweilig Laune macht, sich aber weder mit **Modern Warfare** noch mit **Bad Company 2** messen kann.

Die guten Nachrichten zuerst: Das technische Grundgerüst von **Medal of Honor** funktioniert sehr gut. Der Server-Browser ist schnell, übersichtlich, bietet eine Reihe nützlicher Filterfunktionen und erlaubt den Einsatz von Dedicated-Servern. Zudem laden die Turniere zügig, und im Test kam es nur selten zu Verbindungsverzögerungen, so genannten Lags, die gegnerische Spieler über die Karte »zuckeln« lassen. Auch die aus der Beta-Phase gefürchteten Verbin-

Die Maschinenpistole schießt genauso präzise wie ein Scharfschützengewehr.

dungsabbrüche hat Dice weitgehend ausgemerzt. Online-Scharmützel zu finden, ihnen beizutreten und auch drin zu bleiben gehört also nicht zu den Problemen.

Die fangen bei der Wahl der Klassen an, denn es gibt nur magere drei: Schütze, Special-Ops-Soldat und Scharfschütze. Die für Multiplayer-Shooter wichtigen Herausstellungsmerkmale der Klassen halten sich in Grenzen. Zwar zerlegt der Soldat dank seines Raketenwerfers selbst dicke Panzer, und der Schütze sorgt mit Rauchgranaten für Deckung. Die taktischen Feinheiten halten sich dennoch arg in Grenzen, zumal es weder Sanitäter noch Ingenieure gibt, die Kollegen heilen, Munition verteilen oder mit technischen Spielereien aushelfen. Das mangelhafte Teamgefühl wird durch die fehlende Unterstützung von Squads verstärkt. Zudem gibt es weder einen Befehlschat noch ausreichend Punkte für erfolgreiche Zusammenarbeit. Immerhin belohnt das Programm Abschlussserien mit offensiven wie defensiven Gruppenaktionen, etwa einem Raketenangriff oder der kurzzeitigen Positionsangabe aller Gegner. Manche dieser Boni sind jedoch weitgehend nutzlos, etwa das Aufstocken der Munition, da Ihnen die eh nur selten ausgeht. Auch die Idee, das Teamgefühl durch die Möglichkeit zu stärken, nach dem eigenen Tod nicht in der Basis, sondern direkt an der Front wieder

einzusteigen, scheitert am mangelnden Feinschliff. Denn wer im Gefecht »spawnt«, der landet oft an einer unlogischen Stelle.

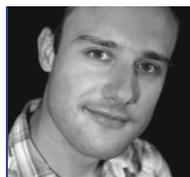
Schon in der Beta-Phase war uns das unrealistische Waffenverhalten aufgefallen. Daran hat sich nichts geändert, denn die Knarren unterscheiden sich auch in der finalen Version nicht merklich. So trifft die Maschinenpistole MP7 mit Laservisier genauso präzise wie das Scharfschützengewehr SVD, selbst wenn Sie damit über die halbe Karte feuern. Das Rückstoß-Verhalten der Waffen wurde ebenfalls nicht überarbeitet. Die Streuung der Sturmgewehre ist nach wie vor viel zu gering, weshalb stupides Dauerfeuer besser funktioniert als gezielte Feuerstöße. Freischaltbare Upgrades wie etwa größere Magazine oder präzisere Zielvisiere versprechen zwar Variation, verbessern aber lediglich die Feuerkraft, was es Vielspielern einfacher macht, Erfolge zu feiern.

Einsteiger haben es in **Medal of Honor** ohnehin schwer, denn in den Online-Gefechten beißt ihr Soldat schnell ins virtuelle Gras. Das wäre nicht weiter schlimm, würde die Rückmeldung bei Treffern besser funktionieren. Doch woher der tödliche Schuss gekommen ist, wird nur selten deutlich, egal ob's das schwere Maschinengewehr PKM oder ein Granatwerfer war. Vor allem

Scharfschützen profitieren von diesem Manko, denn die können ihre Opfer mit nur ein-

em Treffer ausknipsen und sich mangels »Kill Cam« (zeigt an, wo der Täter sitzt) minutenlang an einer Stelle verschanzen.

Die acht Karten sind detaillierter als die Areale in der Solo-Kampagne, fallen aber allesamt recht klein aus. Vor allem im Modus »Sektorenkontrolle«, der an das Flaggenerobern aus **Battlefield 2** erinnert, stehen sich die bis zu 24 Teilnehmer mangels Freilauf oft auf den Füßen. Ebenfalls schade: Anders als in **Bad Company 2** ist das Terrain nicht komplett, sondern nur an dafür vorgesehenen Stellen zerstörbar. Das bremst **Medal of Honor** in taktischer Hinsicht aus und



Braucht keiner!

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Eigentlich gibt es momentan genug Multiplayer-Shooter. Denn während Actionfans in **Modern Warfare 2** bestens aufgehoben sind, ballern sich Taktiker und Teamspieler durch **Bad Company 2**. Kurzum: **Medal of Honor** braucht kein Mensch. Zumal Dice erstaunlich wenig Liebe ins Spiel gesteckt hat, denn Waffenverhalten, Klassenbalance und Gemeinschaftsgefühl kommen nicht übers Mittelmaß hinaus.

nimmt den Gefechten Dynamik. Das Tempo ist dennoch auf hohem Niveau. Und auch wenn die vier Spielmodi keine Kreativpreise gewinnen, wogen die temporeichen Schlachten ständig hin und her. Für kurzweiligen Spaß zwischendurch taugt **Medal of Honor** also wenigstens. **DM**

TERMIN 14.10.2010 PREIS 50 Euro USK ab 18 Jahren

Medal of Honor Multiplayer

Ego-Shooter

Publisher Electronic Arts
Entwickler Dice
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch
Kopierschutz DVD-Abfrage

MULTIPLAYER
SPIELMODI (SPIELER) Kampfeinsatz (24), Sektoren-Kontrolle (24), Ziel-Raid (24), Team-Sturmangriff (24) SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Ja
SERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 25 Stunden
»Innovationsarm und von Balance-Macken gequält taugt der Mehrspieler-Teil nur als kurzweilige Ballerei für zwischendurch.«

GRAFIK
 + organisch wirkende Landschaften + detaillierte Karten
 - schwache Effekte - teils schwammige Texturen
 - teils hakelige Animationen **7/10**

SOUND
 + knallige Waffen und Explosionen + sehr gute deutsche Sprecher + gelungene Surround-Abmischung
 - schwache Umgebungsgeräusche **9/10**

BALANCE
 + faires Punktesystem
 - Klassen unterscheiden sich kaum - Scharfschützen übermächtig - Treffer-Feedback unzureichend **5/10**

ATMOSPHÄRE
 + hin und her wogende Schlachten
 + hohes Spieltempo
 - fehlender Feinschliff stört enorm - nervige Bugs **7/10**

BEDIENUNG
 + präzises Zielen + Tastenbelegung frei konfigurierbar
 + schneller, übersichtlicher Server-Browser
 + nützliche Filterfunktionen + Dedicated Server **10/10**

UMFANG
 + acht Karten
 + freischaltbare Upgrades
 - nur drei Klassen und vier Spielmodi - nur ein Fahrzeug **7/10**

LEVELDESIGN
 + abwechslungsreiche Karten + teilweise zerstörbar
 - Areale recht klein - unfaire Nadelöhre
 - zahlreiche Stellen zum Campen **7/10**

TEAMWORK
 + offensive und defensive Gruppenaktionen
 - kein Commander, keine Squads, kein Befehls-Chat
 - Teamarbeit wird kaum belohnt **3/10**

WAFFEN & EXTRAS
 + Upgrades mit Vor- und Nachteilen
 - recht dünnes Waffenarsenal - Knarren unterscheiden sich kaum - manche Gruppenaktionen sinnlos **7/10**

MULTIPLAYER-MODI
 + motivierende Ranglisten-Kämpfe
 + altbekannte Modi ...
 - ... ohne jedwede Innovation - keinerlei Varianten **7/10**

