

Nähe zu den Figuren. Die **Warfighter-Soldaten** sollen nicht nur schießen, sondern auch fühlen können. So zumindest der Plan der Entwickler.

### ⊕ Stärken

- + globales Setting
- + sehr gute Grafik durch Frostbite Engine 2
- + Fokus auf die Handlung

### ⊖ Schwächen

- Motivieren die Missionen?
- Funktioniert die »persönliche Geschichte«?

# Medal of Honor Warfighter

Nach der nicht ganz so gelungenen Neuauflage von 2010 versucht Electronic Arts nun ein zweites Mal, die über zwölf Jahre alte Shooter-Serie aus dem Schützengraben zu holen. Mit ambitionierten Mitteln. Von Maxi Gräff und Petra Schmitz

## Angeschaut

Genre: Ego-Shooter Publisher: Electronic Arts Entwickler: Danger Close (Medal of Honor, GS 12/10: 68 Punkte)  
Termin: 25.10.2012 Status: zu 80 % fertig

[GameStar.de/Quicklink/7829](http://GameStar.de/Quicklink/7829)

Unser erster Moment in dem Ego-Shooter **Medal of Honor: Warfighter** ist kein Kampf, keine Schießerei, sondern ein tief emotionaler. Der Soldat Preacher hört die Stimme seiner Frau durchs Telefon: »Ich schaffe es nicht mehr, unsere Tochter allein großzuziehen. Ich gehe zurück nach Spanien.« Mit betroffenem Gesichtsausdruck legt Preacher auf. Obwohl ohrenbetäubende Explosionen alles um ihn herum in Trümmer verwandeln, steckt er für ein paar Sekunden in seiner persönlichen kleinen Sorgenwelt: »Ist das das Opfer, das ich bringen muss? Welch Ironie! Hier stehe und kämpfe ich für meine Familie. Und die

will mich aus genau diesem Grund verlassen.« Doch lang kann sich Preacher nicht mit seinen privaten Problemen beschäftigen, ein Kamerad holt ihn schnell wieder zurück in die akute Gefahr. Es geht in diesem Moment aber nicht nur ums blanke Überleben, es geht auch um den Kampf gegen den Terrorismus, der sich in **Medal of Honor: Warfighter** um die ganze Welt zieht.

Unseren Einblick in das mittlerweile 16. Spiel der Shooter-Serie erhalten wir direkt bei Electronic Arts in Los Angeles. Zusammen mit Vertretern der europäischen Presse sind wir die ersten, denen eine ausführliche Demoversion auf dem PC gezeigt wird. Dan-

ger-Close-Producer Greg Goodrich und Creative Director Richard Farrley begrüßen uns in einem kleinen Vorführungsraum. Nach einer kurzen Vorstellungsrunde erzählen die beiden ehemaligen Treyarch-Männer, was uns in **Medal of Honor: Warfighter** erwartet. Während sich der Serienneustart von 2010 nur auf Afghanistan konzentrierte, haben wir es in **Warfighter** mit Terroranschlägen rund um den Globus zu tun. In der Solokampagne erleben wir die Geschichte der Tier 1, der schon aus dem Vorgänger bekannten (realen) US-Elite-Einheit. Mit von der Partie sind zwei bekannte Gesichter: Mother und Preacher. Laut Producer Greg Goodrich soll es noch weitere Wieder-

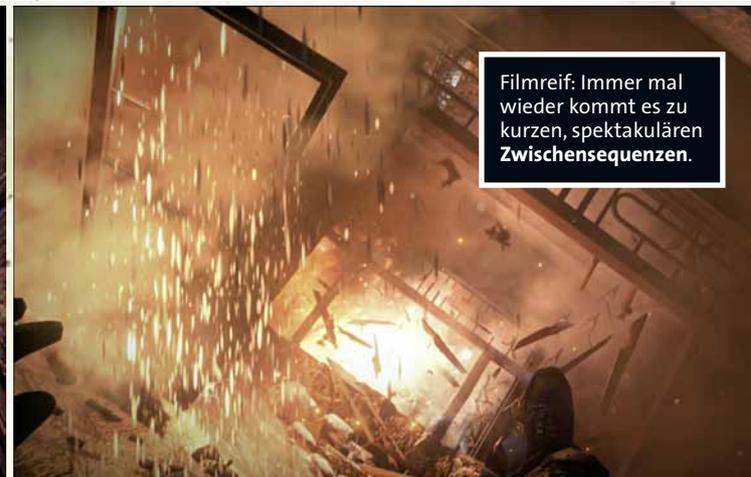
Die **Frostbite Engine 2** leistet ganze Arbeit und wirft Chaos und Zerstörung auf den Bildschirm.



Wer hier hustet, fliegt raus. In der **Elite-Einheit Tier 1** sind die Besten der Besten. Und die wissen sich in jeder Situation zu helfen.



Filmreif: Immer mal wieder kommt es zu kurzen, spektakulären **Zwischensequenzen**.



sehen aus **Medal of Honor** geben, die er aber noch nicht verraten will. Bei unserem Stichwort »Dusty« konnte er sich ein Grinsen allerdings nicht verkneifen. Wir vermuten also stark, dass der so bärtige wie bärbeißige Soldat ein Teil der Serie bleiben wird.

Dann geht die Präsentation los. Vom telefonierenden Preacher, der mit seiner Frau über die Trennung redet, wechseln wir zum ersten Schauplatz von **Medal of Honor: Warfighter**, auf die Philippinen. Wir befinden uns in der Stadt Isabela. Hier hat die Terrorgruppe Abu Sayyaf mehrere Entwicklungshelfer als Geiseln in ein mehrstöckiges Regierungsgebäude verschleppt. Doch es ist nicht nur die Terroristengruppe, die den Jungs zu schaffen macht. Auch Mutter Natur trägt ihren Teil bei, denn ein gewaltiger Taifun ist gerade über die Insel gezogen und hat sowohl die Stadt als auch das Regierungshaus in ein gigantisches Schmutzbecken voller Schlamm und Trümmer verwandelt. Wäre der Boden nicht mit Wasser sowie herumschwimmendem Schutt überflutet, könnten wir uns fast vorstellen, in ei-

ner großen Hotellobby zu stehen. Doch lange dürfen wir die Innenarchitektur nicht bewundern, denn Tier 1 bleibt nicht unbemerkt. Der erste Schuss knallt durch den großen Raum, Preacher und sein Team hechten hinter eine Holzfassade. Mit ihren Sturmgewehren wehrt Tier 1 die ersten

Gegner ab, die Holzwände zersplittern. Das wirkt alles sehr eindrucksvoll und dynamisch, was an der aus **Battlefield 3** bekannten Frostbite Engine 2 liegt.

Der mächtige Grafikmotor lässt in **Warfighter** seine Muskeln spielen: Preacher wirft



Nah dran. **Warfighter** soll uns eine ganz persönliche **Soldaten-Geschichte** erzählen.

dem Terroristen-Nachschub eine mit Leuchtfunktion bestückte Granate entgegen. Die Explosion erzeugt eine meterhohe Fontäne und wirbelt im Wasser liegende Blätter und Holzsplitter realistisch durch die Luft. Zusätzlich erwischt es ein paar in der Nähe stehende Gegner, die von der Druckwelle von den Füßen gehoben werden. Vorsorglich schleudert Preacher auch eine Granate in den ersten Stock. In der trockenen Umgebung oberhalb der Treppe erfasst die Detonation auch Gegner in größerer Entfernung. Solche Details sprechen für sich, denn im echten Kampfeinsatz dämpft Wasser ebenfalls den Wirkungsradius von Granaten. Auch die Geräuschkulisse wirkt äußerst realistisch. Je nach Position können wir die Gegner und deren Distanz zu uns prima ausmachen, was gerade in höheren Schwierigkeitsgraden hilfreich sein dürfte.

Die Spielmechanik bietet bis auf das Granaten-Intermezzo zunächst mal keine Überraschungen – Shooter-Standard könnte man sagen. Erst als Preacher und sein Team in den zweiten Stock gelangen und sich zwei Soldaten in bekannter Manier links und rechts neben einer verschlossenen Tür positionieren, bemerken wir ein interessantes Detail. Wie in den Solo-Kampagnen von **Battlefield 3** oder **Modern Warfare 3** können wir nun zwar versuchen, die Tür aufzubrechen und im Zeitlupenmodus Gegner gezielt zu erledigen. In **Medal of Honor:**



Ende der Demo: Die Geiseln sind gerettet, und die Helikopter fliegen zu heroischer Musik in den Sonnenuntergang.

zur Blendgranate. Die blinden Terroristen werden erledigt, die Geiseln sind sicher.

Nachdem die Tier 1-Einheit die Geiseln befreit hat, geht es auf Schlauchbooten raus aus der überfluteten Stadt. Das Standgeschütz fest umklammert schießt sich Preacher während einer rasanten Fahrt über die »Wasserstraßen« den Weg frei. Doch neben den Gegnern macht den Soldaten auch die Verwüstung zu schaffen: Der Taifun hat überall Trümmer hinterlassen, die dem Schlauchgefährt den Weg versperren. In einer hektisch inszenierten Zwischensequenz weicht das Team aus einer engen Gasse zurück, in der ein quer stehendes Holzboot alles blockiert, und rast in die nächste, noch engere Passage. Die Hochhäuser um die Männer drohen einzustürzen. Gerade so schaffen es die Soldaten in freies Gelände. Zu heroischer Musik lassen mehrere Frachthubschrauber Befestigungsseile herab, mit denen die Schlauchboote in die Luft gehievt werden. Und dann fliegt die Tier 1-Einheit samt den Geiseln in den obligatorischen Sonnenuntergang.

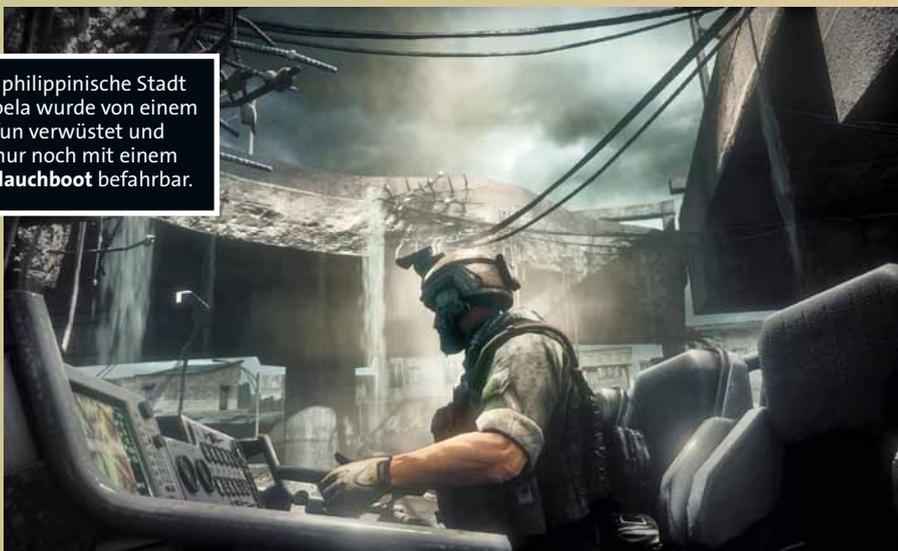
Kurz nach der eigentlichen Spielpräsentation wiederholen vier Entwickler aus dem über 200 Mann starken **Medal of Honor:**

**Warfighter**-Team alle die gleichen zwei Worte: »personal story« (persönliche Geschichte). **Warfighter** will uns vermitteln, wie es sich anfühlt, mit seinen »Brüdern« in den Krieg zu ziehen, seine Familie zurückzulassen und dabei einer Sisyphusarbeit gleich mit kleinen Löffeln ein unendlich tiefes Terrornest auszuheben. Das Spiel will uns einen Einblick in den Alltag der harten Jungs liefern und schon fast so etwas wie Dankbarkeit gegenüber den Soldaten zum Ausdruck bringen. Das klingt nach jeder Menge US-Patriotismus, nach dieser besonders aufdringlichen Art der amerikanischen Kultur, die vielen Europäern überzogen oder gar lächerlich erscheint. Doch Patriotismus hin oder her: Eine gelungene Story würde der zweiten **Medal of Honor**-Neuaufgabe gut tun, denn die maue Geschichte zählte zu den Hauptkritikpunkten im Vorgänger. Da stellt sich allerdings die Frage, ob es Danger Close Games überhaupt gelingt, eine »personal story« zu erzählen, wenn der Spieler genau wie in **Modern Warfare 3** unterschiedliche Soldaten steuert. Eine emotionale Bindung zu einem Charakter kann nur entstehen, wenn man Zeit mit ihm verbringt und seine Reaktionen in den unterschiedlichsten Situationen erlebt. Eine eigentlich simple Weisheit, die sich nicht nur auf Beziehungen, sondern auch auf Computerspiele anwenden lässt. **MG / PET**

## Ab in den obligatorischen Sonnenuntergang

**Warfighter** stehen dem Elitetrupp aber weitere Optionen zur Verfügung: Wir können die Tür entweder mit C4 aufsprengen oder eine Blend- bzw. Splittergranate hinein werfen. Das erinnert an die **Ghost Recon**- und **Rainbow Six**-Serien. Die unterschiedlichen Möglichkeiten, den Raum zu stürmen, sind an entsprechende Voraussetzungen gekoppelt. Befänden sich auf der anderen Seite der Tür Geiseln, wäre die Splittergranate eine dumme Wahl. Preacher greift folglich

Die philippinische Stadt Isabela wurde von einem Taifun verwüstet und ist nur noch mit einem Schlauchboot befahrbar.



### Diesmal mit Geschichte?

Maxi Gräff  
Redakteurin  
redaktion@gamestar.de

Auch wenn wir in der Demo von **Medal of Honor: Warfighter** nur eine Mission gesehen haben, macht zumindest die Action einen mehr als spektakulären Eindruck, der Frostbite Engine 2 sei Dank. Allerdings bleibt fraglich, ob die Entwickler diesmal auch eine vernünftige Geschichte erzählen. Selbst die eindrucksvollsten Explosionen nützen nämlich nichts, wenn sie im Dauerstakkato belangloser Missionen gezündet werden, so wie das im Vorgänger noch der Fall war.