Medal of Honor Warfighter

Neuer Versuch: Mit Medal of Honor: Warfighter will der Entwickler Danger Close den mauen Vorgänger vergessen machen. Mit mehr Abwechslung, mehr Action – und mehr Handlung. Von Daniel Matschijewsky

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Danger Close (Medal of Honor, GS 12/10: 68 Punkte)**
Termin: **25.10.2012** Spieler: **1 - 20** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7829 Auf DVD: Test-Videos

Schade: Welche **Tür-Aufbrech-Variante** wir wählen, macht keinen Unterschied.

Die **Schleicheinsätze** bringen Abwechslung, sind aber nicht sonderlich fordernd.

In den aufwändig animierten **Zwischensequenzen** erfahren wir mehr über »Preacher« und seine Motivation.

Eine gehörige Portion Skepsis ist es, die uns begleitet, als wir **Medal of Honor: Warfighter** installieren. Kein Wunder, schließlich erinnern wir uns nur zu gut an den Vorgänger von 2010, der von Electronic Arts zum rundum aufgefrischten Serien-Neustart hochgepuscht wurde, letztlich aber enttäuschte. GameStar vergab magere 68 Spielspaß-Punkte. Nun gelobt der Entwickler Danger Close Besserung: **Warfighter** soll mehr Abwechslung bieten, uns in noch spektakulärere Anti-Terror-Einsätze schicken und dabei auch noch eine emotional packende Geschichte erzählen. Das macht **Warfighter** tatsächlich zu einem ansatzweise besseren Spiel. Aber noch längst nicht zu einem großartigen.

Der Auftakt der Story-Kampagne schickt uns an den Hafen der pakistanischen Küstenstadt Karatschi. Hier sollen wir als Elitesoldat »Preacher« gemeinsam mit unserem KI-gesteuerten Kollegen »Mother« (beide kennen wir bereits aus dem Vorgänger) die illegale Waffenlieferung einer im Nahen Osten operierenden Terrorzelle sabotieren. Doch der Einsatz geht gründlich schief. Denn als wir den Lieferwagen in die Luft jagen, explodiert das daneben geparkte Containerschiff gleich mit. Prompt entwickelt sich das Tutorial zum Inferno allererster Roland-Emmerich-Güte – so spektakulär darf ein Ego-Shooter gerne anfangen. Im Verlauf der rund sechs Spielstunden umfassenden Kampagne finden wir heraus, was bei dem Karatschi-Einsatz schief gelaufen ist, spüren die Hintermänner des Terror-Netzwerks auf und jagen sie quer über den Globus. **Medal of Honor: Warfighter** gibt sich dabei allerdings kaum Mühe, dem ausgelutschten Anti-Terror-Szenario frisches Leben einzuhauchen. Böse Araber, noch bösere Serben, geklauter Super-Sprengstoff – kennen wir alles schon.

⊕ Stärken

+ hübsche Grafik
+ kurzweilige Action
+ abwechslungsreiche Schauplätze

⊖ Schwächen

- ideenarme Missionen
- kurze Solo-Kampagne
- belanglose Geschichte

Das einzige Herausstellungsmerkmal der **Warfighter**-Story ist Preachers persönliche Geschichte, die vor jedem Einsatz in aufwändig animierten Rendersequenzen erzählt wird. Darin versucht der zwischen Ehrgefühl und Pflichtbewusstsein gegenüber seiner Familie hin- und hergerissene Soldat, seine Ehe zu retten. Diese Sequenzen gehören zu den emotionalen Höhepunkten des Spiels, allerdings reizen die Autoren das Potenzial nicht aus. Denn in den Einsätzen selbst gibt Preacher kaum ein Wort von sich, was ihn

Pakistan grenzt an den Iran, Afghanistan, Indien und sogar China.

Einmal mehr schickt uns ein Ego-Shooter in den **Nahen Osten**. Einen äußerst hübschen Nahen Osten, der Frostbite Engine 2 sei Dank.

Darf in keinem Militär-Shooter fehlen: das **Nachtsicht-Gerät**.

Im Story-Verlauf setzen wir uns zweimal ans Steuer eines **Fluchtfahrzeugs**.

zur stupiden Ballermaschine macht und die eigentlich gelungenen Filmclips mit der Familie aufgesetzt wirken lässt. Hier vergibt Danger Close eine große Chance, der Handlung mehr Tiefe und einen glaubhaften Rahmen zu verleihen. Denn ein klarer roter Faden fehlt, zwischen Preachers Einsätzen gibt es Zeitsprünge, die nicht mal ansatzweise erklärt werden. Da spannt selbst der Russen-Terroristen-Weltkrieg von **Modern Warfare 3** einen deutlich verständlicheren Handlungsschirm über die Schießereien.

Spielerisch könnte das neue **Medal of Honor** genretypischer nicht sein. In atemberaubendem Tempo hetzt uns das Programm durch Schlauchlevels und vor die Gewehrläufe unzähliger KI-Gegner, die wir in unkomplizierten Schießereien aufs Korn nehmen. Dabei bemüht sich Danger Close allerdings, Abwechslung ins Kriegsgeschehen zu bringen. Da schleichen wir bei Nacht durch ein verregnetes Terrorcamp, geben patrouillierenden KI-Kameraden mit einem Präzisionsgewehr Deckung oder brettern mit bewaffneten Schlauchbooten durch die von einem Hurrikan zerstörte philippinische Stadt Isabela. Aber: Wir erleben dabei nichts, was wir nicht schon in zig anderen Militär-Shootern genauso, so ähnlich oder mitunter auch besser erlebt hätten. Immerhin gibt's in Karatschi und Dubai für das

Call/Medal of Duty/Honor

Genre eher ungewöhnliche Sequenzen. In beiden Städten lenken wir ein Auto in der Cockpit-Perspektive durch den Stadtverkehr. Natürlich nicht in gemütlichem Sightseeing-Tempo, sondern rasend schnell. Allerdings überspannen die Designer den Bogen. Denn die Raser-Einlagen mögen für zwei, drei Minuten viel (Schaden-)Freude machen. Wenn wir aber jeweils eine geschlagene Viertelstunde damit zubringen, dem (natürlich vorgegebenen) Straßenverlauf zu folgen, wäre das selbst für ein Rennspiel der Marke **Need for Speed** zu viel des Guten.

Über nicht ganz zu Ende gedachtes Spieldesign sind wir auch an diversen anderen Stellen gestolpert. Beim Thema »Türe aufbrechen und Raum stürmen« etwa. Das kennen wir zwar bereits aus **Call of Duty** & Co., die Eintreterei wurde in **Warfighter** aber um eine theoretisch interessante Komponente erweitert. So schalten wir durch erfolgreiche Abschüsse bei einem Zugriff nach und nach weitere Möglichkeiten frei, künftige Türen aufzubrechen, vom Tomahawk, mit dem wir den Knauf zertrümmern, bis zur Mini-Sprengladung, die gleich die komplette Tür aus den Angeln hebt. Allerdings macht es schlicht keinen Unterschied, welche Variante wir wählen und ob wir nun laut oder leise »eintreten«. Schade, denn das kostet den Shooter nicht nur Anspruch, sondern vor allem Authentizität. Ebenfalls dämlich: Unsere Pistole hat unendlich viel Munition. Und

EA Origin

Medal of Honor: Warfighter muss einmalig über Electronic Arts' Online-Plattform Origin aktiviert werden. Danach können Sie das Programm auch im Offline-Modus starten und spielen. Aber: Einmal mit Ihrem Konto verknüpft können Sie das Spiel nicht mehr weiterverkaufen.

Vom Fließband

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

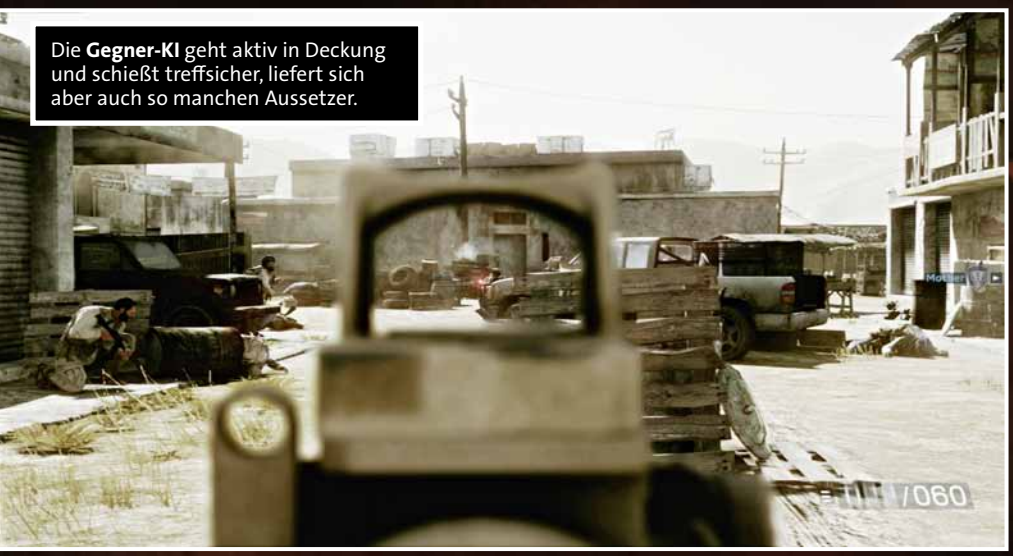
Warfighter ist handwerklich gut gemacht, wurde aufwändig in Szene gesetzt und sieht stellenweise zum Anbeißen gut aus. Allerdings habe ich laufend das Gefühl, das ganze Spektakel schon in gefühlt drei Dutzend anderen Shootern erlebt zu haben – und zwar streckenweise sogar besser. Wenn wir schon Call of Duty als Beispiel für eine besser erzählte Geschichte hinstellen müssen, dann ist wirklich etwas schief gelaufen. Noch dazu muss sich Danger Close für Medal of Honor endlich konsequent um Alleinstellungsmerkmale abseits dämlicher Realismus-Versprechen bemühen, über die ich angesichts der unendlichen Munitionsvorräte eh nur müde grinsen kann. Preachers Ehekrise ist da ja ein Anfang, aber dann sollen die Entwickler das Thema bitte auch konsequent durchziehen. Auch Militär-Shooter-Entwickler brauchen den Mut, Dinge neu oder anders zu machen – siehe Spec Ops: The Line. So ist Warfighter zwar ein unterhaltsamer Militär-Shooter. Aber eben nur einer von vielen.

wenn uns die Kugeln für unsere Hauptwaffe ausgehen, dürfen wir jederzeit (!) und beliebig oft (!!) bei unseren Kameraden neue abholen. Soll das etwa die viel gerühmte Authentizität sein, für die sich Danger Close extra ehemalige Soldaten als Berater geholt hat? Dass die GIs im echten Leben mit lastwagengroßen Munitionsrucksäcken in den Krieg ziehen, ist uns jedenfalls nicht bekannt. Glücklicherweise halten sich derartige Logikpatzer in Grenzen, dennoch sollte man in **Medal of Honor: Warfighter** nicht zu sehr über Sinn und Unsinn nachdenken und sich stattdessen auf das Herzstück des Spiels konzentrieren: die Schießereien.

Die machen nämlich tatsächlich viel Spaß, selbst auf dem mittleren der drei Schwierigkeitsgrade müssen wir stets darauf achten, nicht zu ambitioniert vorzupreschen. Denn: Anders als in **Call of Duty** verkommen die Gegner nicht zum simplen Kanonenfutter. Gut, durch ihre schiere Masse bekommen wir zwar doch immer mal wieder das Gefühl, es mit einer Schießbude zu tun zu haben. Die Burschen suchen aber aktiv Deckung und warten dann oft taktisch kluge Momente ab, etwa wenn wir das Magazin wechseln müssen. Intelligenzbestien sind die Terroristen trotzdem keine. Zum einen arbeiten sie nicht im Team, zum anderen neigen sie immer wieder zum sinnlosen Vorstürmen in unser Sperrfeuer. Etwas mehr Grips hätten wir auch unseren KI-Kameraden gewünscht. Die schoben uns im Test nämlich häufig aus der Deckung, nur um selbst an der geschützten Stelle Platz zu nehmen.

In **Medal of Honor: Warfighter** arbeitet die Frostbite Engine 2, die bereits in **Battlefield 3** für große Augen sorgte. Und auch hier lässt das mächtige Technikgerüst seine Muskeln spielen. Angesichts der aufwändigen Beleuchtung, detaillierten Figuren und der grandiosen Partikeleffekte wollten wir beim Test regelmäßig zum Telefonhörer greifen, Activision anrufen und vorschlagen, dass künftige **Call of Dutys** doch bitte so auszusehen haben. Allerdings wurde unsere Testversion immer wieder von spät nachladenden Texturen geplagt. Auch das zerstörbare Terrain, für das die Engine so berühmt ist, äußert sich höchstens mal in bröckelndem Putz; Gebäude bleiben in **Warfighter** auch bei heftigstem Granatenbeschuss unbeeindruckt stehen. Beim Sound gibt es hingegen kein Anlass zur Kritik. Vor allem die herausragende Surround-Abmischung katapultiert uns förmlich in die knalligen Actionszenen, und auch die deutsche Sprachausgabe ist dank prominenter Stimmen wie die von Samuel L. Jackson und Wesley Snipes auf sehr hohem Niveau, zumal die Burschen ihre Sätze passend rüberbringen. Insofern ist unsere Skepsis, die uns noch bei der Installation begleitete, zumindest in Sachen Technik schnell verflogen. Bei Story und Spieldesign hätten wir uns indes mehr Mut zu Innovation und Erzählung gewünscht. DM

Die Kunst des (logischen) Krieges



Die **Gegner-KI** geht aktiv in Deckung und schießt treffsicher, liefert sich aber auch so manchen Aussetzer.

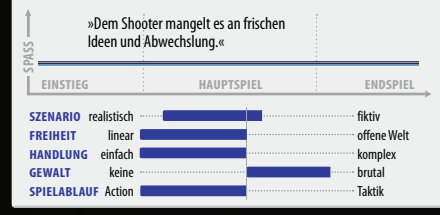
TERMIN 25.10.2012 PREIS 45 Euro USK ab 18 Jahren

Medal of Honor: Warfighter

Ego-Shooter

Publisher	Electronic Arts
Entwickler	Danger Close
Sprache	Deutsch, Englisch
Ausstattung	DVD-Box, 2 DVDs
Kopierschutz	EA Origin

GENRE-CHECK EGO-SHOOTER



GRAFIK 8/10
+ aufwändige Beleuchtung + klasse Animationen
+ hübsche Blend- und Partikeleffekte
– spätes Nachladen der Texturen – unerklärliche Ruckler

SOUND 9/10
+ grandiose Surround-Abmischung + knackige Waffensounds
+ treibende Musik + Sprecher leisten gute Arbeit
– Kommandos wiederholen sich

BALANCE 8/10
+ drei Schwierigkeitsgrade + Niveau der Kampagne nimmt stetig zu + fair gesetzte Kontrollpunkte – für Einsteiger generell zu schwer – unrealistischer Munitionsüberfluss

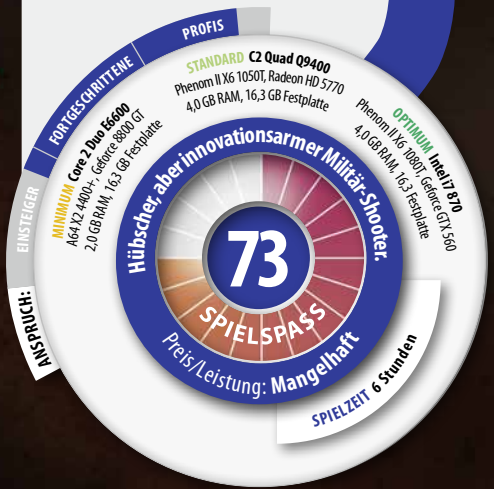
ATMOSPHÄRE 7/10
+ Mix aus Action und ruhigen Passagen + stimmige Umgebungen – erhebliche Logikmacken – Missionen gelegentlich in die Länge gezogen – Preacher wirkt inkonsistent

BEDIENUNG 9/10
+ eingängige Shooter-Steuerung + präzises Zielen
+ Tastenbelegung frei konfigurierbar
– Munition auffrischen hakt gelegentlich

UMFANG 5/10
+ viele Schauplätze – nur rund sechs Stunden Spielzeit
– streng linearer Story-Verlauf – keinerlei Wiederspielwert
– keine versteckten Extras

LEVELDESIGN 8/10
+ hübsche, aufwändig gebaute Areale + abwechslungsreich
+ Auto-, Boot- und Helikoptersequenzen
– Gelände nur bedingt zerstörbar

KI 7/10
+ geht aktiv in Deckung + nutzt das Nachladen von Waffen aus
+ verbesserte Kameraden-KI
– neigt zum Heranstürmen – arbeitet nicht im Team

WAFFEN & EXTRAS 8/10
+ umfassendes Waffenarsenal
+ Fahrdrohnen und Autos
– Talente beim Raumstürmen sinnlos

HANDLUNG 4/10
+ emotionale Momente mit Preachers Familie ... – ... die aber aufgesetzt wirken – kein roter Faden – ideenarme Anti-Terror-Geschichte – unspektakuläres Finale