

Der Multiplayer-Modus

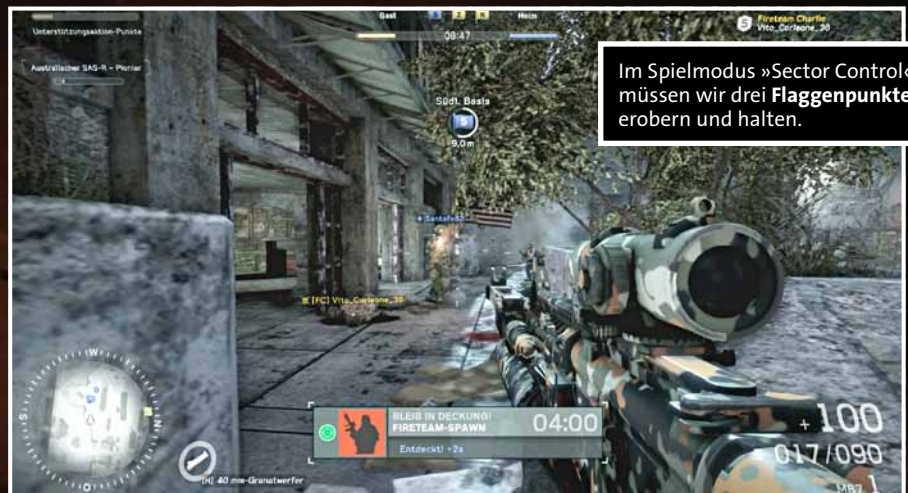
Nach dem wenig berauschenden Solo-Erlebnis stürzen wir uns voller Hoffnung in den Mehrspieler-Teil von Medal of Honor: Warfighter. Können wenigstens die Online-Schlachten überzeugen? Oder gibt's auch hier nur Mittelmaß? Von Petra Schmitz

Wir fühlten uns eingesperrt. In jeder Multiplayer-Partie von **Medal of Honor: Warfighter**, die nicht nach unserem Geschmack verlief und aus der wir raus wollten. Aber nicht konnten – weil Danger Close den »Partie beenden«-Button so gut versteckt hat, dass ihn vier Leute in der Redaktion nicht gefunden haben. Bis zum rettenden Hinweis durch einen unserer Leser (vielen Dank!) haben wir immer die Reißleine ALT+F4 gezogen. Was zur Folge hatte, dass wir für ein weiteres Match das komplette Programm neu starten mussten.

Der »Spiel beenden«-Button (taucht unten rechts auf, wenn man »lebend« die Escape-Taste drückt) ist ärgerlich, aber im großen **Warfighter**-Multiplayer-Kontext fast schon vernachlässigbar. Denn das Hauptproblem ist deckungsgleich mit dem der Solokampagne: Danger Close hat fleißig Zutaten aus anderen Spielen in einen Topf geworfen, dabei aber den Spaß verkocht. Der Aufbau des **Warfighter**-Multiplayers ist für Spieler aktueller Militär-Shooter nichts Neues: Wir balgen uns mit maximal 19 anderen in Modi wie Capture the Flag, teilweise immerhin mit Variationen. Der Modus »Krisengebiet« etwa sucht aus fünf möglichen Bombenlegepunkten das Ziel nach einem Zufallsprinzip aus. In »Homerun« muss ein Team zwei Flaggen verteidigen, darf aber selbst keine mopsen; und wer ins virtuelle Gras beißt, schaut bis zum Ende der Runde nur zu – was uns allerdings aufgesetzt erscheint.

Wir haben Soldatenklassen, alle mit entsprechenden Spezialitäten. Der Spec-Ops-Mann kann mit einem Scanner die Umgebung

nach Feinden absuchen, selbst durch Wände hindurch. Die Angreifer-Klasse führt einen Granatwerfer mit. Der Pionier hüllt sich auf Knopfdruck in eine besonders starke Rüstung und so



weiter. Ein Medic fehlt übrigens, auch wenn verletzte Soldaten nicht müde werden, automatisch nach einem zu brüllen.

Über Spielerfolge steigen wir im Rang auf und schalten neue Waffen und Aufsätze frei. Und obendrein neue Nationalitäten mit wiederum neuen Waffenoptionen. Eigentlich die perfekte Motivationskarotte, die uns die Entwickler vor die Nase hängen. Die Krux: Die Waffen fühlen sich selbst mit fortschreitendem Erfolg noch viel zu lange beliebig an. Spürbare Unterschiede sind gerade in der über Liebe oder Abscheu

entscheidenden Anfangsphase so rar, dass man fast glaubt, sie seien ein Versehen. Schlimmer noch: Das Soldatenmenü, in dem

wir Klassen, Nationalitäten und Waffen festlegen, bietet in etwa so viel Übersicht wie der Blick in einen Ameisenbau. Die Lust, sich intensiv mit den Möglichkeiten zu beschäftigen, verpufft in Sekunden. Dann doch lieber in einen Ameisenbau schauen.

Wer die Solokampagne von **Warfighter** gespielt hat und sich dann das erste Mal in den Multiplayer-Modus begibt, will unwillkürlich nach einer Brille greifen, auch wenn er eigentlich keine braucht. Danger Close hat die eigentlich schicke Grafik für die Online-Schlachten deutlich heruntergeregelt. Das heißt nicht, dass die Mehrspieler-Kämpfe hässlich wären. Trotzdem: Beleuchtung, Explosionen, Texturen, Details – alles fällt qualitativ gegenüber den Solo-Abschnitten ab.

Das stört jedoch nur solange, bis man bemerkt hat, wie fade, uninspiriert und zuweilen auch unfair das Kartendesign ausgefallen ist. Der Entwickler hat mit Kisten vollgerümpelte Schlauchwege, Gebäude, kleinere und (selten) größere Plätze ohne Finesse aneinander gereiht, ohne Bemerkenswertes zu bieten. Wir vermissen Punkte, an denen sich unsere Augen und Vorgehensweisen orientieren können, etwa Wohlfühlpositionen für Scharfschützen. Gerade auf den etwas offeneren Karten fehlen obendrein optisch klare Grenzen, die signalisieren, dass man bestimmte Steigungen oder

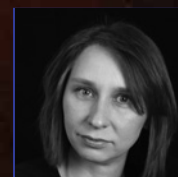
Wir wollten raus und konnten nicht

⊕ Stärken

+ Fireteams

⊖ Schwächen

- durchwachses Kartendesign
- schlechte Menüs
- kaum Atmosphäre
- maue Effekte



Lieblös

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Fabian schaute mir neulich beim Spielen des Multiplayers von **Warfighter** ein paar Minuten über die Schulter und verabschiedete sich dann trocken mit: »Ich hab's auch ausprobiert. Ist doof.« Soweit würde ich nicht gehen. Doof ist **Warfighter** nun wirklich nicht, es ist schlicht lieblos. Lieblos in fast jeder Hinsicht, vor allem aber im Klassen- und Kartendesign. Und diese Lieblosigkeit schreit mir das Spiel die ganze Zeit entgegen. So, als wolle es gar nicht, dass ich es spiele. So, als sei es ihm völlig egal, ob ich Spaß habe oder nicht. Dass das nicht die Strategie von Danger Close und Electronic Arts sein kann, liegt auf der Hand. Aber nach zwei gescheiterten Versuchen sollten Entwickler und Publisher nun die Konsequenzen ziehen.

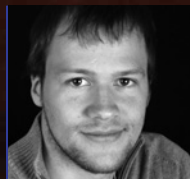
Sieht auf den ersten Blick harmlos aus, ist aber hinter der Fassade sehr unübersichtlich: das Soldatenmenü.



Felsen nicht erklimmen kann. So rennt man umher und erspäht eine vermeintlich tolle Position, die dann aber doch unerreichbar bleibt. Der uns aus vielen anderen Spielen bekannte Wunsch, sich den ganzen Tag auf ein und derselben Map aufzuhalten, will in **Warfighter** nicht mal ansatzweise aufkommen. Aber es ist ja nicht alles schlecht oder mittelmäßig, die Idee mit den »Fireteams« gefällt uns sogar gut. Wer einer **Warfighter**-Partie beitrifft, wird automatisch einem Mitspieler zugewiesen. Die Mitglieder eines solchen Duos können sich gegenseitig heilen (aber nicht wiederbeleben) und mit Munition versorgen. Sollte ein Teamkamerad ausgeknipst werden, darf er an der Position seines Mitspielers wieder ins Geschehen einsteigen, sofern der sich nicht gerade unter Beschuss befindet. Gute Fireteams können so schon mal eine Partie entscheiden. Der Teamwork-Anreiz liegt nicht nur in den individuell zu verdienenden Punkten, sondern auch darin, dass **Warfighter** das beste Team am Ende eines Matches für alle sichtbar in einem Einspiel-Filmchen bejubelt. Das ist tatsächlich besser und befriedigender als Rangaufstiege und Medaillen.

Gute Fireteams entstehen aber selten nach dem Zufallsprinzip, sondern wollen vor einer Partie geformt werden. Wer glaubt, das gehe ähnlich komfortabel wie in **Battlefield 3** übers Battlelog, der wird sich zumindest jetzt noch die Augen wund suchen, auch wenn **Medal of Honor: Warfighter** schon über eine Einbindung in Electronic Arts' Browsertool verfügt und man dort bereits

die (ausschließlich) dedizierten Server betreten und seine persönlichen Statistiken einsehen kann. Fireteams muss man aktuell noch umständlich über das eigentliche Spielmenü und Origin bilden. Bitte nachbessern, Danger Close! Und bitte auch beim Map-Design, beim Soldatenmenü und bei den Waffen nachbessern. Und die Grafik nicht vergessen! Und wenn dann noch Zeit und Energie übrig ist, könnte man über ein paar zerstörbare Gebäude nachdenken. Man kann aber auch alles lassen und sich stattdessen Gedanken darüber machen, ob man die Serie nicht besser ad acta legt. **PET**



Einfach langweilig

Malte Witt
Trainee
redaktion@gamestar.de

Bei einem Multiplayer-Shooter kann man nicht mehr viel verkehrt machen, wenn Bewegungsgefühl und Waffenhandling einigermaßen stimmen, finde ich. Beides geht im Multiplayer-Modus von **Warfighter** für mich in Ordnung. Dafür ist der ganze Rest ein Schuss in den Ofen. Die Spielmodi sind nichts anderes als schlechte Variationen bekannter und beliebter Modi wie Rush oder Capture the Flag, die Unlocks lassen mich vollkommen kalt, die Fireteams gehören für mich in die Kategorie »Nett«. Den einzigen Spaß hatte ich in ein paar Runden mit Petra, aber auch nur, weil wir uns simultan über die vielen Patzer des Spiels aufregen konnten. Ich geh wieder **Battlefield** spielen.

»Kampfentsatz« spielt sich ähnlich wie Rush in **Battlefield 3**. Ein Team muss **Bomben** legen, hat dafür aber nur begrenzte Tickets.



TERMIN 25.10.2012 PREIS EUR 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 ACTION

»Gute Ansätze, mäßige Umsetzung. Einzig die Fireteams finden wir gut.«

SPASS

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SCENARIO realistisch fiktiv
FREIHEIT linear offene Welt
HANDLUNG einfach komplex
GEWALT keine brutal
SPIELABLAUF Action Taktik

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Kampfeinsatz (20), Sektoren-Kontrolle (20), Krisengebiet (20), Team-Deathmatch (20), Homerun (20)
SPIELTYPEN Internet
DEDICATED SERVER Ja
SERVERVERSUCHE Intern / Battlelog
MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

GRAFIK

- gute Animationen
- gute Waffenmodelle
- schwache Effekte
- sieht schlechter aus als Solokampagne

8/10

SOUND

- brauchbare Soundabmischung
- Ortung von Gegnern übers Gehör
- Soundkulisse insgesamt dünn

8/10

BALANCE

- faire Spawnpunkte
- Angriffe-Tickets im Spielmodus Kampfeinsatz
- Klassen unterscheiden sich zu wenig

7/10

ATMOSPHÄRE

- hohes Spieltempo
- lieblose Schauplätze
- keine optischen Highlights

4/10

BEDIENUNG

- gute Steuerung
- Tasten frei konfigurierbar
- dedizierte Server
- unübersichtliche Menüs
- Bildung von Fireteams umständlich
- kein Fireteam- und Mannschaftswechsel im Spiel

5/10

UMFANG

- acht Karten mit Variationen
- freischaltbare Upgrades
- sechs Klassen
- zwölf Nationen ...
- ... die man getrost unter »nervige Kosmetik« abhaken kann

9/10

LEVELDESIGN

- Leveldesign wird den Spielmodi angepasst
- beliebige Positionierung von Gebäuden und Kisten
- keine gescheiterten Sniper-Punkte
- unsinnige und unklare Spielerbegrenzungen

4/10

TEAMWORK

- gelungene Fireteams
- Punkte für Zusammenarbit
- defensive und offensive Score-Streaks
- keine Interaktionen übers Fireteam hinaus

9/10

WAFFEN & EXTRAS

- Spezialfähigkeiten
- viele Waffen und Aufsätze
- Score-Streaks
- zu Beginn kaum nennenswerte Unterschiede im Waffenverhalten

7/10

MULTIPLAYER-MODI

- Hardcore-Option
- altbekannte Modi ...
- ... mit kleinen Variationen
- Variationen nicht ganz durchdacht

9/10

