

Online-Soldaten folgen seit Anfang Juni dem Ruf der Pflicht auf vier neue Karten. Wir haben uns die frischen Spielplätze und alle bisherigen Patches angeschaut.

Call of Duty 4 Modern Warfare

Seit Erscheinen des zwar Snackkurzen, dafür umso besseren Ego-Shooters **Call of Duty 4: Modern Warfare** ist be-

reits über ein halbes Jahr vergangen. In dieser Zeit legte der Entwickler Infinity Ward sechs Patches nach. Die richteten sich vor allem auf den Multiplayer-Modus, wo es jedoch nur vergleichsweise kleine Fehlerchen zu beheben gab. So sorgte etwa die Verbesserung auf Version 1.1 recht zügig dafür, dass Online-Soldaten beim Wechsel zwischen so genannten »ranked«- (verzeichnen Erfolge) und »unranked«-Servern (verzeichnen keine Erfolge) ihre bereits erspielten Dienstgrade nicht mehr verloren. Patch 1.2 korrigierte eine fehlerhafte Positionsberechnung der Figuren beim Lehnen und bereitete den Programm-Code auf kommende Modifikations-Tools vor. Patch 1.3 sorgte dafür, dass Chat-Nachrichten nach Beenden einer Runde nicht mehr abgeschnitten wurden

und verbesserte die Zielgenauigkeit der Scharfschützengewehre. Mit Version 1.4 gab's die erste neue Karte. Passend zur Weihnachtszeit hatte Infinity Ward das beliebte Schlachtfeld »Crash« angepasst. Auf »Winter Crash« kämpfen Sie bei Nacht zwischen Schneemännern, Zuckerstangen, Lichterketten und Christbäumen. Und über Patch 1.5 freuten sich vor allem die Modder, denen mehr Spielraum mit dem Programm zugewilligt wurde. Vor kurzem ist Version 1.6 erschienen. Der mit über 280 MByte bisher größte Patch spendierte nicht nur einen Suchfilter für Server, die im traditionellen Modus oder unter Hardcore-Bedingungen laufen, sondern auch vier



Auf der Karte **Winter Crash** ist immer Weihnachten.

neue Karten. Wir haben uns die Spielplätze angeschaut und beraten Ihnen, in welchen Modi sie am meisten Spaß machen. **PET**

Schönes Paket

Petra Schmitz: Die vier neuen Karten gehen mit Ausnahme von Chinatown nicht unbedingt in den Multiplayer-Olymp ein, sorgen aber nach sieben Monaten endlich für Abwechslung im bisherigen Serverbetrieb. Irrerweise ist mein persönlicher Liebling Killhouse, weil Call of Duty 4 eine gescheite und simpel gestrickte Deathmatch-Karte bisher noch fehlte. Das Granatenmassaker namens Shipyard fand ich schon von Beginn an unerträglich dumm konzipiert. Kurz: Mir gefallen die vier Karten wirklich gut – auch wenn ich in der Videothek von Chinatown für meinen Geschmack noch deutlich zu häufig sterbe.



petra@gamestar.de

CALL OF DUTY 4 V1.6

GENRE Ego-Shooter
HERSTELLER Infinity Ward / Activision
PATCHGRÖSSE 283 MByte
TEST IN GS 12/07



Keine Wertungsänderung

Killhouse

Die Karte **Killhouse** ist klein, aber fein – zumindest für schnelle, unkomplizierte Deathmatches oder Team-Deathmatches mit weniger als zehn Mann pro Seite. Für andere Modi taugt **Killhouse** dank der geringen Größe hingegen gar nicht. In der Optik orientiert sich der Spielplatz an der Trainingsmission des Hauptspiels: Zwischen Sperrholzaufbauten und dünnen Steinwänden geht es hier in einer Halle zur Sache. Während die Mitte des Raums recht gut einsehbar ist, bieten die Seiten durch Hütten, Mauern und Container den besten Schutz, um sich dem Gegner zu nähern. Wer den Kopf zu lange über die Aufbauten reckt oder sich gar auf den Turm in der Mitte des Areals traut, ist in der Regel auch schon tot, es sei denn, er zielt und schießt schneller als die Gegner.

Note: 3



Die Mitte der Karte **Killhouse** ist gut zu überblicken. Die Seiten bieten mehr Schutz.

Broadcast



Im Singleplayer-Modus blieb Ihnen dieser Blick aus der **zweiten Etage** verwehrt.



Aus der Ruine kann man den **Eingangsbereich** der Sendestation anvisieren.

Die Karte **Broadcast** kennen Sie im Ansatz schon aus dem Hauptspiel, genauer aus der frühen Mission »Charlie surft nicht«. Doch Infinity Ward hat die Sendestation für Online-Zwecke ausgebaut, alternative Eingänge (einen übers Dach) und viele zusätzliche Räume und Flure addiert. Das ist zu Beginn reichlich verwirrend. Die Startpunkte der Teams liegen innerhalb der Station und außen in der Nähe eines zerstörten Gebäudes, dessen zweite Etage sich perfekt eignet, um den großen und gläsernen Eingangsbereich der Sendestation unter Beschuss zu nehmen. Weil das Areal so groß ist, eignet es sich am besten für Deathmatches mit vielen Teilnehmern oder für Spielmodi mit vorgegebenen Zielen wie »Hauptquartier«, »Suchen & Zerstören« oder »Herrschaft«.

Note: 2+

Creek

Die Startpunkte der gegnerischen Teams liegen in zwei kleinen Siedlungen, die durch einen Bach (engl: creek) und eine anschließende Klamm voneinander getrennt sind. Eine Höhle in der Klamm ermöglicht einen schnellen Zugang zur anderen Seite, jedoch ist die finstere Passage eher schmal und reichlich verwinkelt. Dort finden kopflos vordringende Spieler durch Claymore-Minen oder Granaten oft einen schnellen Tod.

Der Aufbau von **Creek** ist sehr schlicht und schnell durchschaut. Überraschungen dürfen Sie auf der Karte nach einigen Partien nicht mehr erwarten, da nur drei Laufwegen zur Verfügung stehen: durch den breiten und gut einsehbaren Mittelraum, durch die bereits erwähnte Höhle und über eine schmale Felskante, die nur wenig Deckung bietet. Das Terrain ist dank üppigem Bewuchs und vieler Felsen gut für Scharfschützen

geeignet. Zu gut, denn wird die Karte etwa im Deathmatch-Modus betrieben, liegen viele Online-Soldaten nur im hohen Gras – von Claymore-Minen eingerahmt, sollte sich doch aus Versehen mal ein Gegner in die Nähe verirren. Spielmodi wie »Hauptquartier« oder »Suchen & Zerstören« hingegen zwingen die Teams zur Bewegung und machen auf **Creek** auch länger als ein paar Runden Spaß.

Note: 3+



Die **Felskante** rechts und die Klamm sind gut mit zwei Spielern zu sichern.



Durch die **Höhle** geht's schnell – meist in den sicheren Tod.

Chinatown

Wer den Multiplayer-Modus von **Call of Duty 2** kennt, kennt auch die Karte **Chinatown**. Dahinter verbirgt sich nämlich die beliebte Map Carentan aus der Zweiter-Weltkrieg-Schießerei. Der Entwickler Infinity Ward hat das Kampfterrain lediglich an die Gegenwart angepasst. Wo Sie sich im Original durch ein kleines französisches Städtchen kämpfen, geht es nun durch eine asiatisch angehauchte, nächtliche Großstadtkulisse, in der Dampf aus

Gullis zischt und bunte Leuchtreklamen für diffuses Licht sorgen.

Chinatown ist eine schöne Mischung aus breiten Straßen, kleinen Gässchen mit schlecht einsehbaren Winkeln und vielen begehbaren, mehrstöckigen Gebäuden. Wie schon bei Broadcast gilt jedoch: Das Areal ist zu Beginn für Einsteiger recht verwirrend. Wer sich allerdings an den Leuchtreklamen orientiert und sich merkt, dass der Videoladen die schnell-

sten Verbindung zwischen den beiden Kartenhälften darstellt, ist schon einen entscheidenden Schritt weiter.

Vorsicht: Die Häuser mögen zwar recht hoch wirken, aber Granaten lassen sich dennoch aus dem Sprung heraus hinüberwerfen. Passen Sie also den richtigen Zeitpunkt ab, um sich vom Startpunkt wegzubewegen, sonst ist es für Sie nach ein paar Metern schon wieder vorbei.

Note: 1-



Chinatown ist eine schöne Mischung aus Straßen und begehbaren Gebäuden.



Die **Videothek** ist die schnellste Verbindung zwischen den beiden Kartenhälften.