Modern Warfare 2
Stimulus Pack

Dass der Ego-Shooter von Infinity Ward so schon ein wahrer Goldesel ist, scheint dem Publisher Activision nicht zu reichen. Jetzt bietet man fünf (neue) und teure Karten für Modern Warfare 2 an. Lohnt sich die Investition von 14 Euro?

DVD
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
▶ Quicklink: 6192

Die bereits seit Ende März für die Xbox 360 verfügbaren fünf neuen Multiplayer-Karten sind nun auch für die PC-Variante von **Call of Duty: Modern Warfare 2** erschienen. Im sogenannten **Stimulus Pack** stecken allerdings nur drei wirklich neue Karten, bei »Crash« und »Overgrown« handelt es sich um dezent überarbeitete Versionen der zwei gleichnamigen Maps aus dem ersten **Modern Warfare** von 2007.

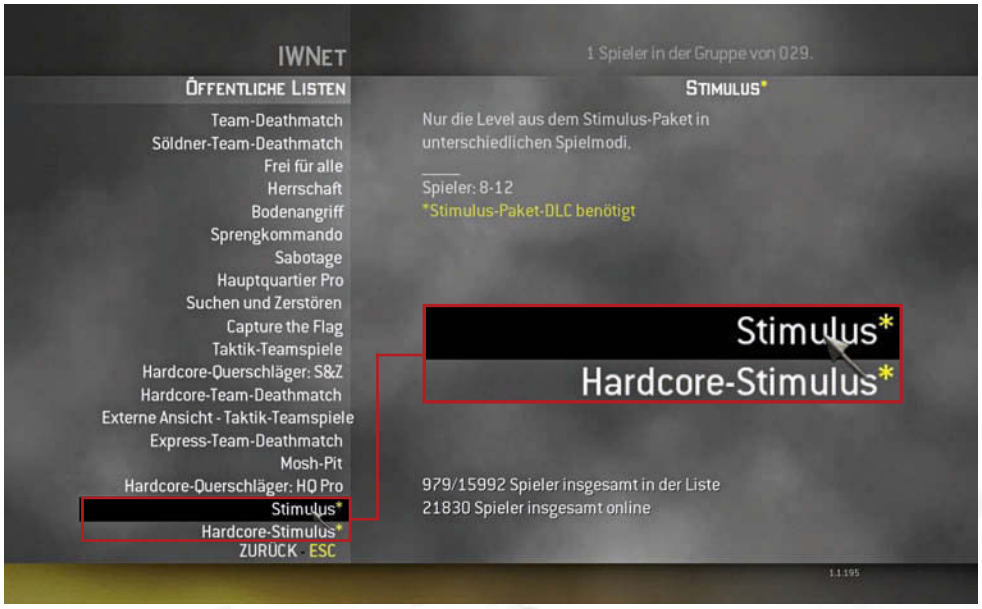
Die fünf Karten sind für den PC ausschließlich über Valves Vertriebsplattform Steam zu beziehen und kosten den stolzen Preis von 13,99 Euro. Wenn Sie sich das **Stimulus Pack** geleistet haben, tauchen im Anschluss in der Spielauswahl-Liste des IWNets (Infinity Wards Matchmaking-System) zwei neue Auswahlpunkte auf. Sie können die neuen Karten wahlweise im normalen oder im Hardcore-Modus (kein Fadenkreuz, keine Munitionsangabe, Kugeln noch tödlicher) angehen. In beiden Fällen fehlt aber die Möglichkeit, bestimmte Spielvarianten auszuwählen. Wenn Sie auf den Stimulus-Karten beispielsweise »Suchen und Zerstören« wollen, müssen Sie warten, bis **Modern Warfare 2** diesen Modus anbietet. Oder Sie erstellen ein privates Match, sofern Sie genug gleichzeitig verfügbare Spieler auf der Freundesliste haben.

Im Folgenden gehen wir im Einzelnen auf die fünf Karten ein und verraten Ihnen, in welchen Spielmodi sie Spaß machen und in welchen weniger. PET

Das kostet?!

petra@gamestar.de

Petra Schmitz: Man kann ja von Modern Warfare 2 halten, was man will, aber dass das Stimulus Pack überhaupt etwas kostet, ist ein Witz. Bis auf Bailout sind die drei wirklich neuen Karten alles andere als toll. Vor allem unter dem Aspekt, dass man dank des dusseligen Matchmaking-Systems in öffentlichen Partien nicht zu jeder Zeit im Wunschmodus beziehungsweise in der sinnvollsten Variante spielen kann. Hallo Infinity Ward, könntet ihr wenigstens diesbezüglich mal nachbessern? Aber selbst wenn sich in dieser Hinsicht was tun sollte, raten wir Ihnen mit Nachdruck: Ignorieren Sie das Stimulus Pack und leisten Sie sich von den 14 Euro einen Kinoabend. Der ist sicherlich zufriedenstellender, selbst wenn der Film am Ende große Grütze sein sollte.



In der Auswahl des **IWNets** finden Sie unten zwei gesonderte Punkte für das Stimulus Pack, jeweils mit gelben Sternchen markiert.

Bailout

Bailout ist ohne Zweifel die beste der drei wirklich neuen Karten des Stimulus-Pakets. Das Layout des Apartmenthaus-Komplexes ist klar strukturiert und lässt sich schnell verinnerlichen, wirkt dabei aber nicht langweilig. Alles ist in einem angenehmen Maß verwinkelt, ohne jedoch Campern die Gebietshoheit zu überlassen. Für Scharfschützen gibt's zudem nur wenige zufriedenstellende Positionen. Auf Bailout lassen sich objektbasierte Modi wie »Capture the Flag«, »Suchen und Zerstören« oder »Sabotage« besonders gut spielen, weil die Distanzen und Engpässe zu den jeweiligen Zielen das Teamspiel fordern und fördern. **Note: Sehr gut**

Der **Balkon** des gegenüberliegenden Gebäudes ist einer der wenigen interessanten Punkte für Scharfschützen auf Bailout.

Bailout eignet sich prima für objektbasierte Modi wie **Herrschaft**, in dem Sie drei Punkte einnehmen und halten müssen.

Storm

Wer auf Storm erfolgreich spielen will, muss sich auf einige Orientierungspartien einstellen. Die Karte steht voller Lagerhäuser und Kisten und hat nur wenige markante Punkte in petto. Immerhin können Scharfschützen niemals das ganze Areal im Visier behalten, Sie sollten aber ein Auge auf die Aufbauten haben. Kisten lassen sich durchaus erklimmen und Schüsse können somit aus zunächst unerwarteten Richtungen auf Sie einprasseln.

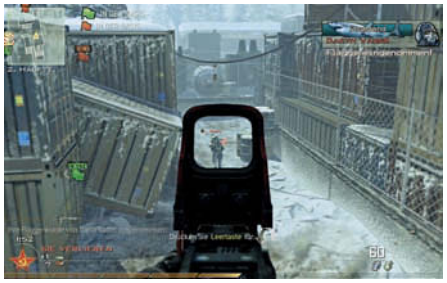
Storm haben wir am liebsten in den Modi »Team-Deathmatch« und »Hauptquartier« gespielt, weil das die beiden Varianten sind, in denen die Karte in ihrer Gänze genutzt wird. **Note:** Befriedigend

Vorsicht: Schüsse können auf Storm auch von zunächst unerklimmbar wirkenden **Containerstapeln** kommen.

Die riesige **Turbinenhalle** von Storm wird in den wenigsten Spielmodi genutzt. Die meisten Kämpfe finden außerhalb statt.

Salvage

Salvage hat Vor- wie Nachteile, wobei die Nachteile überwiegen. Einerseits ist die verhältnismäßig kleine Karte prima für wildes Geballere im Team-Deathmatch geeignet, andererseits können objektbasierte Modi wie »Capture the Flag« oder »Herrschaft« schnell in Frust ausarten, weil die entsprechenden Areale sehr nah beieinanderliegen und locker zu schützen sind. So hat ein konsequent campender Spieler flott eine hohe Abschusszahl gesammelt und kann relativ schnell einen Helikopter oder vergleichbar Gefährliches für das gegnerische Team ordern. Zudem gibt's nicht viele alternative Routen mit ausreichend Deckungen zu den Zielen. Die Teams liegen also öfter am Boden, als es für ein flüssiges Spielerlebnis wünschenswert wäre. **Note:** Ausreichend



Die **Routen** auf Salvage sind verhältnismäßig kurz und bieten nur wenig Deckungen, lassen sich also leicht sichern.

Das schmale **Tor** an der Seite auf Salvage ist ein wichtiges Nadelöhr, das geradezu zum Becampen einlädt.

Crash

Dezent andere Texturen, minimal unterschiedliche, aber nicht spielentscheidende Details – die **Modern Warfare 2**-Variante von Crash ist im Grunde die Karte, die wir schon aus dem ersten **Modern Warfare** kennen und zu Recht mögen. Crash bietet für rushende Spieler genügend deckungsreiche Routen, um an die Ziele in den objektbasierten Modi heranzukommen. Aber auch Scharfschützen mit guten Augen kommen auf ihre Kosten: Von mindestens vier Positionen der Karte aus lassen sich wichtige Laufwege gut unter Beschuss nehmen. Alles in allem ist Crash eine sehr ausgeglichene Karte, auf der die Gefechte überall toben, nicht nur auf dem zentralen sowie markanten Hauptplatz rund um den abgestürzten Helikopter. **Note:** Sehr gut

Auf Crash liegt ein **Helikopter** in der Mitte der Karte. Hier wartet die Bombe in einer Sabotage-Partie auf die beiden Teams.

Die **Videothek** ist auch in der Stimulus-Variante von Crash ein beliebter Punkt, um Gegnern aufzulauern.

Overgrown

Overgrown kennen wir auch schon aus dem ersten **Modern Warfare**. Ebenso wie bei Crash wurden lediglich einige Texturen und Gegenstände für die Stimulus-Variante geändert, beides ohne Einfluss aufs Spielgeschehen. Scharfschützen fühlen sich auf der recht offenen Map besonders wohl, ob nun in der großen Scheune, in den Fenstern oder auf den Dächern. Für Team-Deathmatch ist die Map also nicht empfehlenswert, zu wenige Online-Soldaten bewegen sich. Und die, die es wagen, sind ratzfatz tot. Hübsch wird Overgrown in Modi wie »Hauptquartier« oder »Suchen und Zerstören«, also in Spielarten, in denen Bewegung für den Sieg notwendig ist. **Note:** Befriedigend

Minimale Anpassungen, ansonsten ist **Overgrown** die Karte, die wir schon aus dem ersten Modern Warfare kennen.

Wer auf Overgrown nicht die **Fenster** und Dächer im Auge behält, ist schneller tot, als er »Örks!« sagen kann.

Stimulus ist ein Synonym für das Wort Reiz.