

Making of Counter-Strike

DER EWIGE SHOOTER

Die einzelnen Runden sind kurz, doch der Kampf währt seit fast 20 Jahren: Counter-Strike ist der unverwütlliche Dauerbrenner unter den Online-Shootern. GameStar sprach mit Erfinder Minh Le über die Entstehung der Mod, den Deal mit Valve und seine Ideen für ein nie vollendetes Counter-Strike 2. Von Heinrich Lenhardt



Irgendwann ist der letzte Level erkundet, der finale Boss entsorgt und der Reiz eines Computerspiels verfliegen. Doch manche Titel weigern sich, unsere Gedanken und unsere Festplatten zu verlassen. Sie werden durch Updates und Community genährt, ihre Lebensdauer lässt sich nicht in Monaten oder Jahren, sondern Jahrzehnten messen. Das Spiel als Lebensaufgabe, als Dauerservice, der seinem Anbieter langfristig schöne Umsätze beschert – diese Aussicht hat enorme Investitionen in Titel wie The Division, Destiny 2 oder Fortnite ausgelöst. Ob diese aufgebohrte Enkel-Generation jemals die Langlebigkeit von Counter-Strike erreichen wird?

Am 19. Juni 1999 erscheint die erste Beta einer Modifikation für Half-Life, die das damals noch junge Internet im Sturm erobert. Counter-Strike ist bald beliebter als das Mutterspiel, wird von Valve gekauft, von Sierra in Schachteln gesteckt und von mehreren Spielergenerationen geliebt. 2011 schon spricht Valve von über 25 Millionen verkauften Einheiten, eine Zahl, die sich nach Schätzungen von SteamSpy durch Counter-Strike: Global Offensive inzwischen verdoppelt haben dürfte. Diese Version wird derzeit etwa von über 600.000 Steam-Usern pro Tag gespielt – auch dank der jüngsten Free2Play-Umstellung samt Battle-Royale-Wagnis. Beides ist reichlich umstritten, dennoch: Counter-Strike scheint unverwütllich.

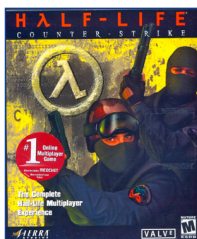
Wie kommt's? Welcher Funke steckt in diesem einen Spiel, den andere nicht haben? Und woher kommt das alles? Nun, ausgelöst wird die andauernde Terroristenjagd von einem Informatikstudenten, der mit C64-Spielen aufwächst, durch Doom die Lust am Modden für sich entdeckt und nach Erscheinen von Half-Life die PC-Spielewelt (kurzfristig) erobert.

»Nimm, was immer sie dir bieten«

Nein, meint Minh Le lachend, für einen roten Ferrari à la John Carmack habe es leider nicht gereicht. Über genaue Zahlen des Counter-Strike-Deals redet man nicht, aber Le räumt ein, dass er damals – jung und naiv – das erstbeste Angebot von Valve abgenickt hat: »Wenn ich länger verhandelt hätte, wäre sicher ein besserer Deal dabei rausgekommen. Aber zu der Zeit war ich Anfang zwanzig und wusste nichts vom Business. Ich war total ehrfürchtig und wollte nichts riskieren, also sagte ich mir: Nimm, was immer sie dir bieten.« Im Nachhinein vielleicht nicht die beste Geschäftsentscheidung, denn seit 2000 gehört Counter-Strike mit Haut und Haaren Valve und Minh Le erhält keine Tantiemen. Er will sich nicht beklagen, durch den Deal konnte er die Studiengebühren bezahlen und seinen Eltern mit ihrer Hypothek helfen. Aber er kann es sich nicht leisten, in Manier von Minecraft-Notch einen finanziell abgesicherten Vorruhestand zu genießen. In den letzten Jahren arbeitete Le als freiberuflicher Programmierer und 3D-Modeler am Survival-Actionspiel Rust mit. Seit Anfang 2018 tüftelt er an einem neuen Geheimprojekt von Pearl Abyss, dem südkoreanischen Anbieter des MMOs Black Desert Online. Doch das ist Zukunftsmusik, wir tauchen bei unserem Treffen im zuverlässig regnerischen Vancouver in die Vergangenheit ein. Minh Le erzählt uns die Geschichte von Counter-Strike, an deren Anfang ein Diskettenkasten steht.

Vom Commodore zum Doom-Editor

»Mein Vater hat sich schon immer für Computer interessiert. Ich erinnere mich an unsere erste Kiste, einen VC-20. Mein Bruder und ich zockten so ziemlich alle Spiele dafür«, erinnert sich



Counter-Strike

Veröffentlicht: 11/2000 (Beta 1: 7/1999)

Darum geht's: Kurze Online-Spielrunden ohne Respawn sorgen 1999 für ein neuartiges Shooter-Gefühl. In drei Spielvarianten stehen sich Terroristen- und Anti-Terror-Teams gegenüber. Während der Partien verdientes Spielgeld wird in neue Waffen und Ausrüstung gesteckt; wer draufgeht, muss beim Rest der Partie zusehen. Die kostenlose Half-Life-Mod wird von Valve erworben und vom Publisher Sierra auch als eigenständiges Spiel vermarktet.

Testzitat: »Zeitlos genialer Online- und LAN-Spaß im Team. ... Das Grundprinzip ›Polizei gegen Terroristen‹ bleibt durch die vielen Variationen (Spielmodus, Karte, Taktik) immer wieder spannend. Nur eines nervt und kostet die deutsche Version den 90er: Weil besiegte Gegner in die Hocke gehen, sehe ich oft nicht, ob sie nun tot sind oder nicht.« (89 von 100 Punkten in GameStar 2/2001)



1997 bastelt Minh Le mit der Quake-Engine an 3D-Waffenmodellen, schließlich programmiert er KI-Gegner dazu und veröffentlicht die Mod unter dem Namen Navy Seals.



Lieblingsitaliener: Unter Beschuss auf der klassischen Map cs_italy. Schon die Beta-Versionen erobern das Internet, im November 2000 erscheint schließlich Counter-Strike 1.0.

Minh Le an seine Commodore-Kindheit, in der C64 und Amiga folgen: »Ich muss Hunderte der alten C64-Spiele ausprobiert haben.« Schließlich wird der erste 286er-PC angeschafft, in den frühen Neunzigern erscheinen immer anspruchsvollere Spiele. Auf den 8-Bit-Computern hat Le noch eine besondere Schwäche für Action und Kampfsport, am PC versinkt er in Rollenspielen und Flugsimulationen. Einen ersten Vorgeschmack auf die 3D-Zukunft bekommt er 1992 bei Ultima Underworld und einem frühen, hierzulande indizierten Ego-Shooter von id Software: »Wolfenstein 3D war so schnell und so leicht zugänglich, einfach mehr Mainstream. Meine Freunde und ich haben es wie blöde gespielt und auch Mods dafür heruntergeladen.«

Als id Software bei seinem nächsten Shooter Doom die Anfertigung von User-Kreationen erleichtert, beschäftigt Le sich erstmals damit, Spiele nicht nur zu konsumieren, sondern auch zu kreieren: »Das war das erste Mal, dass ich ein Tool ausprobierte und begriff: Das brauchst du also, um ein Spiel zu machen. Denn zuvor hatte ich keine Ahnung, was dazu alles nötig ist; ich dachte immer, das sei zu schwierig. Aber als ich mich mit dem Doom-Editor beschäftigte, öffnete sich ein Fenster für mich: Das war etwas, das ich möglicherweise selber rauskriegen konnte. Es war ein wichtiger Einschnitt für mich; mein Interesse war geweckt, mehr darüber zu lernen.«

Gooseman greift zu den Waffen

Als Teenager träumt Minh Le noch davon, eines Tages als »ernsthafter« Programmierer für Microsoft zu arbeiten. Doch



Nach Navy Seals arbeitet Le im Team der beliebten Mod Action Quake 2. Mit realistischen Waffen, Teamwork und Respawn-Verzicht ist sie eine Vorstufe zu Counter-Strike.



Counter-Strike ist die Erfindung eines Studenten aus Surrey, einem Vorort der kanadischen Metropole Vancouver. In der Spielerszene ist Minh Le besser unter seinem Pseudonym »Gooseman« bekannt.

jetzt sieht er eine neue Gelegenheit, seine kreative Ader mit der Freude am Programmieren zu verbinden: »Ich interessierte mich schon immer für Kunst. Als die Tools für Doom und Quake herauskamen, konnte ich das Künstlerische mit dem Programmieren kombinieren – das war perfekt für mich.« Seinen Modder-Künstlernamen leiht sich Le von der Zeichentrickserie »Galaxy Rangers«, die er als Kind geliebt hat: »Shane Gooseman fand ich richtig cool, er ist so eine Art Weltraum-Cowboy.« Die erste Veröffentlichung von Le alias Gooseman sind ein paar Levels für Doom, »die vielleicht zehn Leute heruntergeladen haben«. Weitaus mehr Aufmerksamkeit erntet er mit seiner ersten größeren Quake-Mod, deren Entwicklung im Juli 1997 beginnt.

Eigentlich will Minh Le nur die acht Quake-Waffen gegen sechs oder sieben realistische Militärkärner austauschen. Doch dann denkt er sich, dass es ja etwas langweilig ist, damit auf die alten Monster zu schießen. Also modelliert er auch noch passende Gegner – »so, wie man sie in einem James-Bond-Film sehen würde« – und verpasst ihnen etwas künstliche Intelligenz. Zwei Monate lang bastelt er an dieser Einzelspieler-Mod, die unter dem Namen Navy Seals erscheint. Sie kommt in der Community so gut an, dass sich eines Tages sogar id Software meldet: »Sie wollten meine Mod in einer Sammlung veröffentlichen und dafür Honorar zahlen. Es war eine enorme Ehre, von id Software kontaktiert zu werden. Ich war so aufgeregt, als ich sah, dass mein Spiel in einer Schachtel bei EB Games verkauft wurde.« Als Quake 2 herauskommt, will Le Navy Seals an die neue Engine anpassen. Doch dann wird ihm die Mod quasi geklaut – was zu einer wichtigen Vorstufe von Counter-Strike führt.

Mit Team, ohne Respawn

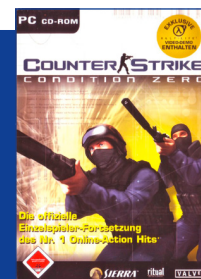
»Ich machte etwa ein Jahr Pause von der Mod-Szene, um mich ganz auf die Schule zu konzentrieren«, erzählt Min Le. »Als ich wieder zurückkam, hatte irgendein Typ eine Webseite zu Navy Seals gemacht und tat so, als wäre er der Entwickler. Ich hatte keine Lust, mich auf so einen Mist einzulassen und sagte mir:

Counter-Strike: Condition Zero

Veröffentlicht: 3/2004

Darum geht's: Der Einzelspieler-Ableger hat eine lange Entwicklungsgeschichte, bei der gleich vier externe Studios involviert sind: Rogue Entertainment, Gearbox, Ritual und schließlich Turtle Rock. Nach miesen Bewertungen (59 Punkte in GameStar 5/2003) zieht Valve eine »fertige« Version zurück, sie erscheint später auf Steam als Condition Zero: The Deleted Scenes. Auch nach der Überarbeitung kann Condition Zero nicht überzeugen. Es gibt Solo-Spielmodi mit Bots, deren KI so mies ist wie die Grafik

Testzitat: »Als Valve im Sommer 2000 Counter-Strike in die Hand nahm, wäre der richtige Zeitpunkt für Condition Zero gewesen. Heute, nach fast fünf Jahren, macht dieses Solo-Gezappel einfach keinen Spaß mehr. Jeder Kenner vergleicht es mit seinen zahllosen Erfahrungen von LANs oder Online-Spielen – und weint.« (64 von 100 Punkten in GameStar 5/2004)





Anfang 1999 beginnt Le mit einem neuen Projekt für Half-Life. Die ersten Bilder der noch namenlosen Mod erscheinen am 15.2.99 auf einer Action-Quake-Fanseite.

Zur Hölle mit diesem Typen! Also nahm ich all meine Waffenmodelle und bot sie einer anderen Mod an, die ich cool fand: Action Quake. Deren Entwickler meinten: Prima, das können wir gut gebrauchen – so landete ich im Team von Action Quake 2.«

Während Navy Seals noch eine Mod für Einzelspieler war, geht es bei Action Quake 2 um Multiplayer-Kämpfe im Team. Hier gibt es eine Besonderheit, die Le später bei Counter-Strike aufgreift: »Der beliebteste Multiplayer-Modus zu der Zeit war Deathmatch, wo du gleich wieder respawnst, wenn du stirbst. Aber Action Quake 2 ist ein ganz anderes Erlebnis, denn wenn es dich erwischt hat, musst du die Runde abwarten. Du sorgst dich deshalb mehr um dein Bildschirmleben, das ergibt eine besondere Spannung. Wenn ich Quake Deathmatch spiele, ist mir der Typ neben mir völlig egal – päng, päng, päng, ohne Strategie und Kommunikation. Aber bei Action Quake 2 ist man vor-

sichtiger und rennt nicht einfach wie ein Idiot rum. Du bist motiviert, in der Nähe deiner Teammitglieder zu bleiben, weil dadurch die Überlebenschancen steigen. Das war eine völlig neue spielerische Erfahrung für mich und hatte großen Einfluss darauf, Counter-Strike zu machen.«

Nicht so lahm wie Rainbow Six

Realistische Waffen sind ein Kennzeichen von Counter-Strike, die Liebe zum Knarrendetail hat zuvor bereits Minh Le erste Mods inspiriert: »Ich fand das Militärische total interessant und hatte die Waffen gründlich recherchiert, das war einfach mein Ding. Ich war wohl auch von vielen Filmen inspiriert, Rambo oder Air Force One zum Beispiel. Die hatten großen Einfluss auf meine Entscheidung, Counter-Strike auf realistischen militärischen Waffen zu basieren.« Aber bitte nicht zu realistisch, der Spielablauf soll schon ein gewisses Tempo haben. Zu dieser Überzeugung kommt Le, nachdem er den ersten Taktik-Shooter der Rainbow-Six-Serie ausprobiert hat: »Es war mir zu langsam und zu strikt. Ich wollte etwas, das sich schneller und aufregender spielt, also machte ich Counter-Strike.«

Am 15. Februar 1999 veröffentlicht die Mod-Webseite Telefragged ein Interview mit Minh Le, in dem es um seine Mitwirkung bei Action Quake 2 geht – und sein noch namenloses neues Projekt mit der Half-Life-Engine. Dazu sagt er: »Ich arbeite derzeit an Waffenmodellen. Für acht, neun Stück habe ich die Meshes angefertigt und zwei Modelle sind bisher animiert. Nach den Waffen plane ich einige Spielermodelle zu machen. Ich hoffe, dass ich eine Mod hinkriege, aber erst einmal muss ich die Modelle schaffen, erst danach kann ich mit dem Programmieren beginnen.« Noch hat das neue Werk keinen Namen, aber das wird sich bald ändern.

Terror-irgendwas

Le wird von Jess Cliffe unterstützt, einer ICQ-Bekannschaft aus der Mod-Szene. Cliffe betreibt eine Webseite mit Community-Maps für die Mod Action Quake 2. Als er von Les neuem Solo-projekt hört, nimmt er Kontakt auf: »Jess meinte, dass er etwas Ähnliches für mich machen könnte, also eine Webseite aufsetzen und sich um die Community kümmern. Das waren genau die Bereiche, in denen ich Hilfe brauchte, das passte also perfekt«, erinnert sich Minh Le. Im März 1999 tauscht er mit Cliffe Namensideen für die neue Mod mit den realistischen Waffen aus: Counterterrorism, Strike Force, Counter-Terror, Terrorist Wars, Terror-Force – oder vielleicht doch die geniale Wortschöpfung FRAG HEADS? »Mir gefällt Counter-Terrorist Forces«, textet Minh Le, doch Cliffe weist darauf hin, dass das Silbenmonster nicht gerade leicht von der Zunge geht: »Das kommt mir etwas lang vor ... ich finde Counter-Strike ziemlich cool.«

Erstes Mansion-Massaker

»Du bist irgendwie über die Webseite für die Half-Life-Mod Counter-Strike gestolpert«, heißt es am 24. März 1999 im ersten Post der Webseite, die zunächst bei PlanetHalfLife.com gehostet

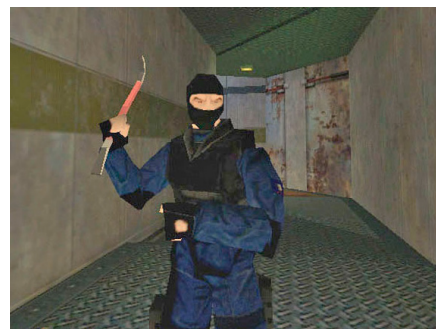


Counter-Strike Source

Veröffentlicht: 11/2004

Darum geht's: Das Counter-Strike-Remake mit der Source-Engine ist die Multiplayer-Beigabe von Half-Life 2. Keine spielerischen Experimente, dafür bewährtes Gameplay mit leicht überarbeiteten Maps. Grafik-Upgrade, Physik-Effekten und Surround-Sound lassen die Anti-Terror-Gefechte in neuem Glanz erstrahlen. 1.6-Puristen stören sich anfangs an Performance-Problemen, einem etwas anderen Bewegungsgefühl und der kleineren Kartenauswahl. CS: Source wird so nie ein relevantes E-Sport-Spiel.

Testzitat: »Die großartige Grafik macht das Spiel erneut reizvoll. Die leichten Veränderungen auf den Karten zwingen mich dazu, gelernte Mechanismen über Bord zu werfen. Und die kleinen Spielereien mit der Physik-Engine sorgen für Extra-Spaß. Klar, es ist nichts anderes als das olle CS. Aber im neuen Gewand. Prächtig!« (85 von 100 Punkten in GameStar 12/2004)



Wer hat sich da an Gordon Freemans Werkzeugkasten bedient? Ein erstes Bild von Counter-Strikes SEAL-Charaktermodell aus dem Februar 1999.

wird. Zunächst kann man die Besucher per virtuellem Hand-schlag begrüßen, nach einigen Wochen sind immerhin die ersten 10.000 Neugierigen vorbeigestolpert. Durch die Arbeit an Action Quake 2 hat sich Minh Le einen gewissen Namen in der Szene gemacht. Half-Life ist indes ein Riesenerfolg geworden, und eine wachsende Fanszene ist neugierig auf Mod-Nachschub. Als Valve am 7. April 1999 das SDK für die Engine veröffentlicht, kann Le richtig mit der Programmierung loslegen. Jess Cliffe ist indes in der Community rühmig und leierte die Zusammenarbeit mit Map-Bastlern an, da weder er noch Le Level-design-Erfahrung haben. Die erste Pre-Beta-Testpartie findet im kleinen Kreis auf der Ur-Version der Karte »Mansion« statt. Am 19. Juni wird schließlich die erste Beta-Version in die Internet-Öffentlichkeit entlassen. Sie enthält lediglich den Spielmodus »Hostage Rescue« und die vier Karten »cs_mansion«, »cs_prison«, »cs_siege« und »cs_wpndepot«. »Bei Beta 1 war es noch eine wirklich kleine Community«, meine Le zu den bescheidenen Anfängen. »So bei Beta 5 oder 6 explodierte es dann.«

Kürzere Runden, kein Kasino

Es ist ein jahrelanger Weg von den ersten Betas bis zu 1.6, der letzten offiziellen Version des originalen Counter-Strike, die heute noch aktiv gespielt wird. Auf die Frage nach einschneidenden Änderungen nennt Minh Le die Dauer der Partien: »Schon in der ersten Beta musstest du das Ende der Runde abwarten, wenn es dich erwischte hat. Aber anfangs waren die einzelnen Runden viel länger, bis ich nach der Beta 3 sagte: Wisst ihr was, es wäre so viel besser, wenn wir die Karten kleiner machen und uns mehr auf die Action fokussieren, damit es schneller geht. Wenn du stirbst, ist es nicht mehr so ärgerlich, du musst nicht fünf Minuten warten. Im Laufe verschiedener Playtests lernten wir, dass zwei, drei Minuten die ideale Dauer sind, in der die Leute noch nicht zu ungeduldig werden.« Schnell verworfen wird indes die Idee, abgeschossenen Spielern die Wartezeit mit einem Besuch in einem Ingame-Kasino zu versüßen: »Wenn du stirbst, solltest du nicht mehr Spaß haben können, also wenn du noch am Leben wärst.«

Immer wieder betont Minh Le den Wert der Community, die ab der ersten Beta das Spiel mitsteuert: »Die meisten meiner Entscheidungen während der Entwicklung von Counter-Strike waren Reaktionen darauf, wie die Leute spielten. Es gab so viel Feintuning, schon allein bei den Waffenpreisen. Ich erinnere mich auch noch an die erste Version der Schrotflinte, ich konnte damit Spieler über die ganze Karte hinweg killen, das war echt albern.« Aber wie hat Counter-Strike es geschafft, eine Spielerbasis zu mobilisieren, welche die weitere Entwicklung antreibt? Hatte Le von Anfang das Gefühl, dass da etwas ganz Besonderes entsteht? »Ich denke schon, denn als die erste Beta rauskam, war da sofort eine Art Elektrizität. Die Reaktion der Leute war: Wow, das ist so anders, als die anderen Spiele! Zu der Zeit war Team Fortress die populäre Mod und diese Art von Spiel hatte nicht diese Spannung, die entsteht, wenn du nach deinem Tod erst auf die nächste Runde warten musst. Ich glaube, dass



Die allererste Entwickler-Testpartie von Counter-Strike mündet in ein ziemlich brutales Massaker auf »cs_mansion«.

diese Neuheit viel Aufmerksamkeit erregt hat und die Leute deshalb sagten: Das müssen wir ausprobieren. Wir hatten schnell eine Menge Spieler. Und wir designten keine der Maps von Counter-Strike selbst, die kamen alle aus der Community.«

Valve will alles

Vor Veröffentlichung der ersten Beta muss sich Jess Cliffe noch in der Community abmühen, er bittet Half-Life-Levelautoren um Maps für Counter-Strike. Doch als sich die Mod wie ein Lauffeuer verbreitet, können sich seine Macher vor Einsendungen kaum mehr retten: »Wir erhielten um die hundert Maps pro Woche – davon waren 90 Prozent Mist. Doch die müssen auch erst mal gesichtet werden«, meint Minh Le. Jess Cliffe kümmert sich um die eingehenden Levelkandidaten und trifft die Vorauswahl. Zusammen mit Le entscheidet er dann, welche Maps bei der jeweils nächsten Beta aufgenommen werden. Alle drei, vier Monate wird eine neue Version veröffentlicht. Und als das 21. Jahrhundert anbricht, zieht Counter-Strike erstmals an Team Fortress vorbei und wird zum beliebtesten Online-Spiel. Diese Erfolgsgeschichte ging nicht an Valve vorbei.

Schon vor der Gründung von Valve hat Gabe Newell aufmerksam verfolgt, wie die Offenheit für Community-Kreationen Doom zu einem der erfolgreichsten und langlebigsten Spiele gemacht hat. Deswegen gibt es kostenlose Mod-Tools für die Half-Life-Engine und Veranstaltungen wie die Half-Life Mod Expo. In San Francisco werden am 29. Juli 1999 sieben neue Mods vorgeführt, darunter auch eine Beta von Counter-Strike. Schon Ende des Jahres bemüht sich Valve darum, die Mod zu erwerben und ihre beiden Macher einzustellen. Aber nicht so schnell, denn Minh Le hat inzwischen einen Job: »Valve kontaktierte uns während der Beta 4. Sie waren wirklich an dem Projekt interessiert und wollten, dass wir die Beta 5 zusammen mit ihnen machen. Aber ich hatte bei Barking Dog angefangen, einem Entwick-



Mit wachsender Popularität wächst auch die Anzahl der Map-Einsendungen. In den Betas zwischen Juni 1999 und September 2000 werden die Karten immer wieder ausgetauscht.

Counter-Strike: Global Offensive

Veröffentlicht: 8/2012

Darum geht's: Acht Jahre nach dem Source-Debüt ist ein modernisiertes Counter-Strike fällig, dessen überarbeitete Menüsteuerung Controller- und Konsolen-freundlich ist. Neben Grafik-Renovierung, Matchmaking und Map-Updates bietet Global Offensive auch neue Spielmodi und Waffen. Das bewährte Grundspielprinzip bleibt erhalten, überarbeitetes Schadensmodell und kleinere Hitboxen erfordern mehr Präzision beim Zielen.

Testzitat: »In Zeiten von Battlefield 3 wirkt Global Offensive fast schon wie ein Titel aus einer vergangenen Epoche. Allerdings nur optisch. Spielerisch ist das Ding einfach zeitlos gut. Auch wenn sich Veteranen an den kleinen Änderungen zu Beginn vielleicht noch stoßen werden. Aber das legt sich relativ schnell. Wir sprechen aus Erfahrung.« (84 von 100 Punkten in GameStar 11/2012)





Jess Cliffe kümmerte sich bei der Entwicklung von Counter-Strike um Webseite, Map-Organisation und Sound. Er arbeitet bis Februar 2018 bei Valve, bevor er nach einer strafrechtlichen Anklage beurlaubt wird.



In der Beta 1 sehen sich die Modelle von Terroristen und Anti-Terror-Einheiten noch recht ähnlich. Das bekommt zunächst kaum einer mit, erst nach einigen Monaten explodiert die Beliebtheit von Counter-Strike.



Bereits während der Beta 4 nimmt Valve die neue Mod ins Visier. Die Macher von Half-Life hatten zuvor schon Team Fortress gekauft, im April 2000 nehmen sie schließlich Counter-Strike unter ihre Fittiche.

lungsteam in Vancouver. Die spielten Counter-Strike schon seit Beta 1. Also heuerten sie mich an und meinten: Wir wollen, dass du einen neuen Shooter machst. Aber das Studio war klein und hatte nicht viel Geld.« Am liebsten hätte Valve das Counter-Strike-Duo sofort zu sich geholt, aber Le hat Freunde bei Barking Dog und will das Team nicht hängen lassen. So arbeitet Barking Dog an Beta 5 und macht auch schon Vorschläge für zukünftige Versionen. »Aber Valve war nicht daran interessiert, sondern wollte Counter-Strike komplett intern machen«, erklärt Le.

Als Valve am 12. April 2000 die »Partnerschaft« mit dem Counter-Strike-Team bekanntgibt, würdigt Newell den großen Anteil der Mod-Community am anhaltenden Erfolg von Half-Life. Le und Cliffe arbeiten nun als Angestellte bei Valve an ihrer Mod weiter, die am 8. November 2000 der Beta-Phase entschlüpft. Ihre Beliebtheit wächst und wächst und wächst, der Spielablauf wird weiter verfeinert, und seit Beta 4 ist auch David Johnstons »Dust« dabei, zusammen mit Nachfolger »Dust2« die beliebteste Karte der Serie. Nach dem Erfolg als kostenlose Mod macht Counter-Strike sogar Verkaufskarriere im Einzelhandel. Es ist eine aus der Not geborene Idee von Publisher Sierra: Die Terroristenjagd muss in den Händlerregalen eine Lücke füllen, die durch eine ausgefallene Half-Life-Erweiterung entsteht.

Ersatz-Erweiterung gesucht

Der Firmenname 2015, Inc. ist heute fast vergessen, dabei ist das Studio aus Tulsa im US-Bundesstaat Oklahoma so etwas wie die Geburtswiege einiger der bekanntesten PC-Shooter. 2015, Inc. entwickelt für Electronic Arts das 2002 erschienene Medal of Honor: Allied Assault. Kaum ist der PC-Shooter erschienen, wandert fast sein gesamtes Team zur Gründung eines neuen Studios namens Infinity Ward ab. Hier will man ohne Bindung an die etablierte EA-Serie ein neues Weltkriegs-Actionspiel produzieren, das Resultat kommt 2004 unter dem Namen Call of

Duty auf den Markt. Aber zurück ins Jahr 1999: Da ist 2015, Inc. noch eine kleine weitgehend unbekannte Klitsche, die aus Moddern der Quake-Community besteht. Sie haben gerade ihren ersten Achtungserfolg gelandet, die Veröffentlichung einer Erweiterung für Ritual Entertainments Shooter Sin. Auf der Suche nach weiteren Aufträgen kommt der 2015-Gründer Tom Kudirka mit Valve-Boss Gabe Newell ins Gespräch. Für Half-Life ist bereits das erste Addon Opposing Force bei Gearbox Software in Arbeit. 2015, Inc. soll dann die zweite Erweiterung entwickeln, deren Name im März 2000 erstmals in Online-Medien auftaucht: Hostile Takeover. Doch die feindliche Übernahme wird bald ein Opfer kreativer Differenzen.

Hostile Takeover ist störrisch

»Das Entwicklungsteam hatte eine andere Designphilosophie als Valve«, begründet Jeff Pobst die Einstellung von Hostile Takeover. Pobst betreut seinerzeit als External Producer die zahlreichen Entwicklungsstudios, mit denen Sierra arbeitet, zum Beispiel Relic, Troika und natürlich Valve. Doch was 2015, Inc. vorschwebt, hätte sich nach seiner Beschreibung stärker vom typischen Half-Life-Spielgefühl entfernt als die erste Erweiterung Opposing Force. Deren Entwickler Gearbox orientierte sich nämlich sehr daran, worauf es Valve beim Design ankommt, und machte diesen Ansatz gekonnt nach: »Ich erinnere mich, wie jemand von Valve Opposing Force spielte und meinte: Das ist ja wie eine Half-Life-Coverband«, erzählt Pobst im GameStar-Interview. Doch bei Hostile Takeover sind die Macher eigensinniger – und beratungsresistenter: »Es gab viele Versuche, von mir, von Sierra und von Valve, die Entwickler in eine andere Richtung zu lenken. Wir sagten ihnen: Nein, wir wollen nicht, dass das Spiel so gemacht wird. Es gibt bestimmte Grundsätze, die uns wichtig sind, und eure Levels sollten mehr auf diese Art design sein. Ich weiß nicht, ob sie es nicht machen wollten



Der große Run: Nicht mal ein Jahr nach Erscheinen der ersten Beta gilt Counter-Strike Anfang 2000 als das beliebteste Online-Spiel.



Schon im Jahr 2000 etabliert sich CS als führender E-Sport-Titel. Auf der CPL in Dallas kämpfen einige der besten Teams der Welt um 15.000 Dollar Preisgeld – aus heutiger Profisicht eher ein Taschengeld.

oder nicht verstanden, was gefordert war, aber die Änderungen wurden nie umgesetzt.« Valve ist unzufrieden und Sierra bleibt nichts anderes übrig, als Hostile Takeover im Frühjahr 2000 abzu- blasen. Doch damit ergibt sich eine unangenehme PC-Lücke im nächsten Weihnachtsgeschäft – und so kommt es zu einer Krisensitzung, in der Counter-Strike als Retter vorgeschlagen wird.

»Jeder hat herzlich gelacht«

Die Enttäuschung bei den Händlern ist groß, als Sierras Verkaufsabteilung die schlechte Nachricht überbringt. Nach dem Erfolg von Opposing Force haben viele Ketten schon fest den Umsatz mit der nächsten Erweiterung eingeplant. Entsprechend verzweifelt wird bei Sierra gebrainstormt, welches Half-Life-Er- satzprodukt sich kurzfristig improvisieren ließe. Vielleicht noch einmal so etwas wie das Adrenaline Pack? Diese Sammlung kombinierte 1999 das Grundspiel mit Opposing Force und der beliebten Mod Team Fortress Classic (in Deutschland kommt das Paket unter dem Namen Half-Life Generation heraus). »Schließlich sagte jemand im Raum: Tja, vielleicht sollten wir Counter-Strike in eine Schachtel stecken. Und jeder hat herzlich gelacht, denn das konnte man ja bereits kostenlos downloa- den«, erinnert sich Jeff Pobst an das Meeting mit Abteilungslei- tern und Marketingpersonal.

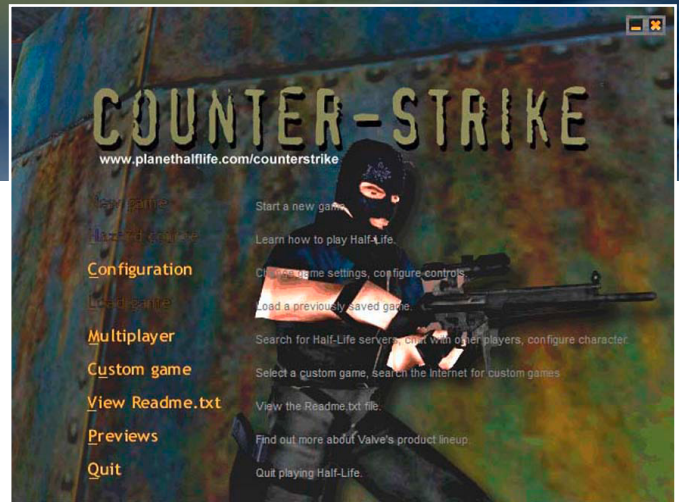
Nachdem sich die Heiterkeit im Raum gelegt hat, wird der Vor- schlag erklärt: »Es hieß: Ich meine das ernst, denn denkt mal drüber nach: Viele Leute haben Modems, aber nicht die Zeit, um ihre Telefonleitung stundenlang zu blockieren. Vielleicht wollen die fünf oder zehn Dollar dafür ausgeben, es auf einer CD zu be- kommen. Da meinten alle: Oh, keine schlechte Idee. Team Fort- ress wurde bereits auf einem Datenträger veröffentlicht, aber Counter-Strike noch nicht. Vielleicht könnten wir es wirklich ver- kaufen – natürlich für weniger Geld als eine neue Erweiterung.« Die amerikanischen Händler haben aber andere Vorstellungen.

Der Handel will mehr Geld

Bei Sierra greift man zum Telefon, um die fixe »Counter-Strike in einer Schachtel«-Idee bei einigen Einkäufern im Handel vorzu- tragen. Die Resonanz ist positiv, nur von der Niedrigpreisidee will man nichts wissen: »Wir wandten ein, dass es das Spiel doch schon kostenlos im Internet gibt, doch darauf hieß es nur: Ja, mag schon sein, aber wir können es für 30 Dollar verkaufen«, erklärt Pobst die mutige Preisgestaltung, an der er zunächst selbst erheblich zweifelt. Bei Sierra sorgt man sich darum, wie diese Aktion bei der Community ankommen wird. Für das Disc- Counter-Strike werden einige Grafiken leicht überarbeitet, um etwas gefühlten Mehrwert zu bieten. Bei Valve runzelt man an- gesichts dieser Idee die Stirn, hat aber keine Einwände – vor- ausgesetzt, dass alle Extras auch kostenlos für die Mod-Down- loader zur Verfügung gestellt werden. Und auch Counter-Strike-



Counter-Strike wird kostenlos als Mod für Half-Life angeboten. Sierra veröffentlicht dennoch eine Version für den Einzelhandel, quasi als Notersatz für eine entfallene Half-Life-Erweiterung.



Das Hauptmenü während der Beta. Bei jedem neuen Update mussten alle Spieler die neue Version manuell herunterladen und installieren.



Nachdem Valve die Mod übernahm, liefen die Updates über die Server von WON.net, dem Online-Service von Publisher Sierra. Die Automatisierung von Mod-Updates war eines der Wunschfeatures, die Valve zur Entwicklung von Steam anregten.

Schöpfer Minh Le ist von der Idee einer Verkaufsversion zunächst nicht so recht überzeugt: »Geld für ein Spiel verlan- gen, das es kostenlos gibt? Ich hielt das für verrückt. Aber ich war arg naiv und hatte keine Ahnung vom Geschäft.« Die haben dafür die Sierra-Produktmanager, die sich für die Verkaufsversion von Counter-Strike einen Kniff ausdenken: Sie ist allein lauf- fähig, funktioniert also ohne das Mutterspiel Half-Life. Oben- drauf packt Sierra zudem Standalone-Versionen des beliebten Team Fortress Classic, des Opposing-Force-Multiplayers sowie der Mods The Wanted, Redemption und Firearms, um Käufer mit einem richtig dicken Multiplayer-Paket zu ködern.

Und das funktioniert: Nach seiner Eroberung des Internets stürmt Counter-Strike im Herbst 2000 auch den Einzelhandel. Die schön auffällige, gelb-schwarze Packung wird wie ge- wünscht für 30 Dollar angeboten, der Erfolg übertrifft die kühns- ten Erwartungen. Jeff Pobst erinnert sich: »Alleine in den ersten drei Monaten wurden 1,5 Millionen Einheiten verkauft. Es war einer der größten Erfolge in Sierras Geschichte. Wir hatten ei- gentlich gedacht, dass wir die Spielebranche kennen – aber da hatten wir das Gefühl, dass wir sie überhaupt nicht verstehen.«

Triumph der alten Schachtel

Warum ist es trotz aller Bedenken gelungen, den Leuten etwas Kostenloses zu verhökern? Bei Counter-Strike kommen im Jahr 2000 mehrere Faktoren zusammen. Zum einen hat nicht jeder Half-Life, das als Basisprogramm nötig ist, um die Mod zu spie- len – und die ist inzwischen so beliebt, dass sie sich einen eige- nen Namen gemacht hat. Zum anderen ist eine physische



Counter-Strike für Einzelspieler – eigentlich keine schlechte Idee. Doch bei Condition Zero verderben zu viele Köche das Blei, Valve wechselt wiederholt die Partnerstudios. Als der Titel 2004 endlich erscheint, können KI und Grafik nicht voll überzeugen.



Die nächste Counter-Strike-Generation wird für Valves Source-Engine entwickelt und erscheint im November 2004 als Multiplayer-Beigabe von Half-Life 2 und tatsächlich etwas früher als das »Hauptspiel«.



Ab 2000 entwickelte Minh Le einen Counter-Strike-Nachfolger, der aber nie fertiggestellt wurde. Unrealisierte Ideen wie Schilde, Kampfhunde und Fahrzeuge greift er dann bei seinem nächsten Online-Shooter Tactical Intervention auf, der 2013 aber floppt.



Die allseits beliebte AK-47 damals und heute (rechts): Der spielerische Kern ist bemerkenswert beständig, aber grafisch hat sich Counter-Strike über drei Generationen hinweg fortentwickelt.

Schachtel etwas, das man schön in Geschenkpapier wickeln und unter den Weihnachtsbaum legen kann. Und Breitband-Internet ist zu dem Zeitpunkt zwar bereits auf dem Vormarsch, noch müssen aber viele PC-Besitzer per Telefoneinwahl online gehen. Zudem hat es 2000 für viele Anwender noch etwas leicht Anrühiges, im Internet Software herunterzuladen, da wirkt ein Datenträger irgendwie sicherer. »Ich weiß noch, wie ich meine erste CD bei Amazon bestellte. Meine Mutter sah mir dabei zu und meinte: Oh, das ist irgendwie unheimlich, das online zu machen. Das war zu der Zeit die Mentalität vieler Leute«, erinnert sich Jeff Pobst. »Heute ist die Welt ganz anders. Hätte man uns damals gesagt: Die Leute werden damit aufhören, Spiele im Laden zu kaufen, hätten wir uns kaputtgelacht.«

Das eigenständige Counter-Strike in einer Schachtel wäre ohne die kreativen Differenzen um Hostile Takeover wohl kaum erschienen. Und es gibt noch eine andere Erweiterung, die Sieras Improvisationsvermögen testet. Als die Half-Life-Umsetzung für die Dreamcast-Konsole fast fertig ist, gibt Sega plötzlich den Rückzug aus dem Hardwaregeschäft bekannt. Der Einzelhandel reagiert mit schrumpfenden Regalflächen für das sterbende System, weshalb Sierra das Risiko der Disc-Produktionskosten scheut. Die Dreamcast-Version wird nie offiziell veröffentlicht, aber es wäre ja schade, die kostspielig dafür entwickelten Zusatzinhalte wegzuerwerfen. So wird die Episode Blue-Shift nicht zu einem konsolenexklusiven Bonus, sondern erscheint 2001 als zweite Half-Life-Erweiterung für den PC.

E-Sport-Erfolg als Innovationsbremse

Die leidenschaftliche Community von Counter-Strike entpuppt sich als Fluch und Segen zugleich. Minh Le hat nicht damit gerechnet, dass sich seine Mod als Breiten-E-Sport etablieren wird. Wer Zeit ins Training steckt und in Wettkämpfen antritt, ist naturgemäß wenig auf Änderungen an »seinem« Spiel erpicht: »Da bist du als Entwickler eingeschränkt«, meint Le. »Du kommst an einen Punkt, an dem du dein Spiel kaum mehr anfassen kannst. Ich erinnere mich, wie schwierig es war, Counter-Strike Source zu entwickeln, weil die Bewegungen absolut identisch sein mussten. Viele Spieler wollten zunächst nicht von Counter-Strike 1.6 auf Source wechseln, weil sie bemerkten, dass es da zunächst ein kleines Bewegungsproblem gab.«

Lee äußert Verständnis für die Änderungsresistenz der E-Sportler. Doch im Nachhinein wünscht er sich, man hätte öfters den Mut gehabt und Community-Bedenken ignoriert: »Valve war zu ängstlich, um das durchzudrücken. Im Nachhinein ist man immer schlauer, aber man hätte die Kritiker ignorieren und mehr Änderungen an den Spielen machen können.« Als Beispiel nennt er die versuchte Einführung von Schutzschilden: »Als wir versuchten, sie ins Spiel einzubauen, gab es einige Probleme mit der Balance. Aber wir haben es dann ganz aufgegeben, denn die Leute waren zu lautstark. Das verschreckte uns etwas.« Minh Le schweben neben Schilden auch Features wie steuerbare Fahrzeuge, Abseilmanöver und Kampfhunde vor, denen der Spieler Kommandos geben kann. Doch in Counter-Strike sind solche gravierenden Änderungen kaum durchsetzbar, also beginnt er bei Valve mit der Entwicklung eines Nachfolgers.

Counter-Strike 2, ein Versuch

Die Arbeit an Counter-Strike 2 steht unter keinem guten Stern: »Es war wohl eine schlechte Idee, an einem Spiel mit einer Engine zu arbeiten, die noch nicht fertig war.« Le schlägt sich mit frühen Source-Versionen herum, doch Änderungen an der Technologie sorgen immer wieder für Rückschläge. Zudem fehlt es bei Valve am Glauben, dass eine Fortsetzung mit spielerischen Änderungen der Community zumutbar ist. Eines Tages heißt es: »Wir wollen, dass du an etwas arbeitest, das auch veröffentlicht wird«, und Le wird zum Team von Counter-Strike Source versetzt. Ein Jahr hält er noch durch, dann verlässt er 2006 die Firma: »Ich kam zu dem Entschluss, dass ich nicht wirklich glücklich damit war, an diesen Projekten zu arbeiten, denn sie waren



Valve arbeitet ab 2006 mit der Agentur IGA zusammen, um Werbung in die Spielumgebungen von Counter-Strike einzubauen.



Auch beim 2012 veröffentlichten Counter-Strike: Global Offensive begnügt man sich mit behutsamen Änderungen. Diese aktuelle Version zählt zu den beliebtesten Online-Shootern.

nicht so kreativ wie erhofft. Ich wollte zu meinen Wurzeln zurück und einfach wieder meine eigenen Mods machen.« Der Kündigungszeitraum ist unglücklich gewählt, denn kurz darauf beschert der Umsatzboom durch Steam langjährigen Valve-Angestellten fette Boni. Le zuckt mit den Schultern: »Wäre ich länger geblieben, könnte ich heute Millionär sein.« Und auch bei seinem nächstem Solo-Projekt ist etwas Pech im Spiel.

Erfolgreiche Intervention

In seinem nächsten Spiel will Minh Le unverwirklichte Counter-Strike-Ideen umsetzen. Als das Geld nach ein paar Jahren knapp wird, tut er sich mit der Firma FIX Korea zusammen. Tactical Intervention erscheint schließlich im März 2013 und wird ein ziemlicher Flop. Woran liegt's? Zum einen hat Valve das Original langsam und behutsam, aber mit Fingerspitzengefühl modernisiert; 2012 erscheint das in Zusammenarbeit mit Hidden Path entwickelte Counter-Strike: Global Offensive. Zum anderen muss Minh Le feststellen, dass der Chef seines koreanischen Publishers ungeschickt verhandelt: »Er war zu gierig und wollte nicht mit großen Firmen wie Tencent zusammenarbeiten. Er meinte, wir schaffen das auf eigene Faust, aber das war schwieriger als gedacht.« Das Budget ist schmal, das Team klein, es fehlt der Community-Beistand: »Als ich Counter-Strike entwickelte, testete ich es mit Hunderttausenden von Spielern während der Beta. Feedback von der Community zu bekommen, war enorm hilfreich für mich. Aber Tactical Intervention testeten wir nur innerhalb unserer eigenen Firma, das waren insgesamt zwölf Leute. So bekommst du kein gutes Gefühl dafür, was an diesem Spiel Spaß macht und wo es hakt.«

Analyse eines Klassikers

Counter-Strike ist heute eine Art lebendes Software-Fossil, dessen Enkel-Generation immer noch die spielerische DNA des Originals von 1999 in sich trägt. Online-Shooter kommen und gehen, doch die aktuelle Version Global Offensive behauptet sich beharrlich in internationalen Ranglisten der beliebtesten PC-Spiele. Wir bitten Jeff Pobst um eine Analyse, schließlich hat er immer wieder mit dem Spiel zu tun gehabt: zunächst als Produzent bei Sierra, dann arbeitete er bei Microsoft, als die Xbox-Umsetzung erschien. 2006 ist er einer der Gründer des Studios Hidden Path Entertainment, das mit Valve an Global Offensive entwickelt. Pobst meint: »Das Spiel hatte viele neue Konzepte, die heute viel geläufiger sind als damals. Zum einen schnelle, kurze Runden, bei denen du zusehen musstest, nachdem du gestorben warst – das war seinerzeit eine verrückte Idee. Und es war kein Deathmatch, es war ein Teamspiel. Ich erinnere mich, wie ich es im Netzwerk spielte und dabei das Telefon auf Lautsprecher stellte, denn es gab ja noch kein Teamspeak. Mit anderen Leuten zu reden und sich abzustimmen, wurde im Lau-

fe der Zeit ein wichtiger Teil von Counter-Strike. Das Map-Layout und Design ist sehr, sehr spezifisch. Wenn du alle Counter-Strike-Karten analysierst, fallen viele Ähnlichkeiten auf, wie das Pathing funktioniert, wie schwierig es ist, ein Ziel zu erreichen, oder wie viele Bereiche man bewachen muss. Es gab von Anfang an eine Formel, die sehr gut funktionierte. Und natürlich das Konzept der Progression: mit dem Waffenkauf, wie sich der Erfolg einer Runde auswirkt. Auch das ist heute nichts Besonderes, aber damals war es etwas ganz Neues.«

Der Fels im Internet

Counter-Strike hat sich über mehrere Hardware- und Menschengenerationen gehalten, entrüstete Politiker und skrupellose Skin-Spekulanten und -Glücksspieler überstanden. In einer stets nach dem nächsten großen Ding lechenden Branche ist es der Action-Fels, der mit seinem ganz eigenen Spielgefühl Modeerscheinungen und Geschmackswandel übersteht. Zumindest bis zum 7. Dezember 2018, als Valve einen bemerkenswerten Kurswechsel einleitet. Weil die Entwickler offensichtlich befürchten, dass neue Rivalen wie PUBG, Fortnite und Call of Duty: Black Ops 4 ihrem Multiplayer-Opa langsam das Wasser abgraben, ziehen sie das Ass aus dem Ärmel und machen Counter-Strike kostenlos, ergänzt um einen halbgenauen Battle-Royale-Modus. So schlagen die Entwickler zwei Fliegen mit einer Klappe: Die Umstellung spült neue, vor allem jüngere Spieler auf die Server. Und der »Danger Zone«-Modus soll die Counter-Strike-Veteranen binden, die sich für Battle Royale interessieren.

Minh Le begrüßt die Free2Play-Umstellung, nennt sie sogar »unvermeidlich«. Danger Zone findet der Counter-Strike-Erfinder indes noch »langweilig und durchschaubar«, weil es nur 18 Spieler erlaubt. Zudem wirkt es hastig zusammengestöpselt. Danger Zone wirkt derzeit wie eine unfertige Mod, man könnte sagen, dass Counter-Strike wieder bei seinen Wurzeln angekommen ist. Als wir Minh Le darauf ansprechen, muss er schmunzeln, stärkt Valve aber zugleich den Rücken: »Es ist sehr schön, zu sehen, dass Valve etwas Neues und Innovatives probiert, und auch wenn es vielleicht nicht auf Anhieb einschlägt: Sie sind Meister darin, etwas langsam zu köcheln und das Gameplay immer weiter zu verfeinern, bis es perfekt ist.« Ob das gelingt, bleibt abzuwarten. Die über die letzten Jahre leicht rückläufigen Spielerzahlen (2016 duellierten sich zeitweise über 800.000 Counter-Striker gleichzeitig) sind seit der Free2Play-Umstellung wieder um 13 Prozent gestiegen. Auf der Streaming-Plattform Twitch wurzelt der Multiplayer-Opa ohnehin in der Top 20 der beliebtesten Spiele. Counter-Strike lebt. Ewig? Vielleicht.

»Es war ein prima Spiel mit prima Design zu einem prima Zeitpunkt«, resümiert Jeff Pobst. »Eine ganze Generation hat gelernt, es zu spielen. Counter-Strike ist etwas geworden, das größer ist als die Summe seiner Teile.« ★