

Valorant

# ANGRIFF AUF COUNTER-STRIKE

Genre: Taktik-Shooter Publisher: Riot Entwickler: Riot Termin: 2020



Mit Valorant versucht der Entwickler von League of Legends im Taktik-Shooter-Genre eine eigene Duftmarke zu hinterlassen. Dabei sieht das Ding auf den ersten Blick wie Overwatch aus.

## Mit dem Taktik-Shooter Valorant startet LoL-Entwickler Riot Games einen Free2Play-Großangriff auf Counter-Strike: Global Offensive. Und Overwatch.

Von Christian Just

Neulich meldete sich ein ehemaliger CS-Profi auf Twitter. Er habe den neuen Shooter von Riot spielen können. Und addierte, Valorant (damals noch Projekt A) sei »das beste Spiel seit CS:GO«. Das las sich fast wie eine Adaption. Aber: Solche Aussagen sollte man immer mit Vorsicht genießen. Und weil wir's eigentlich nicht so mit der Vorsicht haben, haben wir Valorant einfach selbst gespielt, um unsere Erfahrungen mit denen des CS-Profis abzugleichen.

### Was ist Valorant?

Valorant ist ein taktischer Team-Shooter mit Free2Play-Modell, den wir ganz klassisch im Fünf-gegen-Fünf gespielt haben – auf einer der zum Release vorgesehenen vier Karten. Unsere Aufgabe: eine Bombe legen und zur Explosion bringen. Die Gegner versuchen, das zu verhindern. Wer als Erstes zwölf Runden für sich entscheidet, gewinnt das

Match. So weit, so CS:GO. Aber: Vor Matchbeginn wählt jeder Spieler einen Helden, die hier Agents heißen. Und jeder der Agents bringt seine eigenen Spezialitäten mit. So werfen wir als Phoenix eine Art aufgemotzte Blendgranate, die wir einen Drall mitgeben, sodass sie schwungvoll um Ecken fliegt. Oder wir erzeugen als Sage eine Barriere, um das Vorrücken des Gegners zu stoppen.



Skills wie dieses Flächenbombardement können den Gegner zwingen, ein Gebiet zu verlassen, und so unserem Team ein wichtiges Zeitfenster eröffnen.

Jeder Agent hat überdies einen Ultimate, etwa ein Flächenbombardement oder fliegende Messer. Und alle so: Ah, Overwatch!

Wer jetzt an die Dominanz der Overwatch-Skills denkt, liegt falsch. Die Schusswaffen sind in Valorant der Schlüssel zum Erfolg, mit ihnen nehmen wir die meisten Gegner von der Karte. Die Waffen erinnern in ihrer Auswahl stark an bekannte Modelle aus CS:GO. Valorant hat futuristische AWP, AKs und Deagle-likes. Anders als bei CS haben die meisten Waffenklassen aber eine simple Visiervorrichtung, die leicht hereinzoomt und präzises Schießen vereinfacht. Die genaue Steuerung und das klare Trefferfeedback sorgen in Kombination mit geringer Lebensenergie für schnelle, tödliche und dadurch oft sehr aufregende Runden. Noch mehr CS: In Valorant gibt es eine Spielgeld-Ökonomie. Wir verdienen also durch erfolgreiches Spielen Geld, mit dem wir in den Folgerunden stärkere Waffen und Skills kaufen können. Denn die laden sich nicht auf wie in

## Hintergrund-Info

Wir haben Valorant im Rahmen eines Presse-Events in Los Angeles gespielt und konnten zusätzlich Interviews mit Vertretern des Entwicklerstudios Riot Games führen. Reise- und Hotelkosten wurden von Riot Games übernommen.

Overwatch, sondern werden ähnlich wie Granaten in CS:GO von verdientem Geld finanziert. Vier Maps sind indes recht wenig. Riot erklärte, dass der sehr überschaubare Inhalt von Valorant zum Release so beabsichtigt ist, man wolle, dass Spieler die vier Maps und den einen Bombenmodus genau kennenlernen, um den kompetitiven Anspruch zu erhöhen. Wie bei League of Legends plant Riot, Valorant nach Release stetig mit neuen Inhalten wie Maps, Modi und Helden zu versorgen, um das Spiel für Nutzer langfristig spannend zu halten.

### Wie spielt sich Valorant?

Spieleisch gibt es von der ersten Minute deutlich spürbare Parallelen zu Counter-Strike. Die Bewegungsgeschwindigkeit ist in etwa dieselbe, Shift führt den lautlosen Schleichschritt aus, Rennen gibt's nicht. Beim Map-Aufbau erinnert Valorant ebenfalls an die ur-kompetitiven Karten von CS. Klare Linien, gute Lesbarkeit, keine Schnörkel. Wir erleben die typischen Manöver beim Bewachen von Bombenshots in der Defensive, wenn ein Teammitglied plötzlich einen Durchbruch beobachtet und die andere Hälfte des Teams quer über die Map rotieren muss. Es fühlt sich klasse an, wenn die Kommunikation funktioniert und im Runden-sieg endet. Auch die Waffenkontrolle lehnt sich an CS an. Es gibt verschiedene Schieß-



Valorant legt großen Wert auf kompetitives Gameplay. Dazu gehört Präzision ebenso wie Map-Kennntnis und taktische Finesse. Nur wer fürs Team spielt, gewinnt.

muster für unterschiedliche Situationen. Auf lange Distanz setzen wir möglichst einzelne Kopftreffer, auf mittlere Distanz können kurze Feuerstöße erfolgreich sein, und im Nahkampf klappt auch das sogenannte Sprayen gut, wenn wir das Rückstoßmuster kontrollieren können. Das Gleiche gilt für die Wirkung der Schusswaffen. Kopftreffer schicken Gegner direkt ins Jenseits, Körpertreffer braucht es dagegen schon ein paar mehr. Kaum etwas ist befriedigender als ein saftiger Headshot, nachdem wir einen Winkel perfekt abgedeckt haben.

### Das Meta-Spiel

Größter Unterschied von Valorant ist der Fokus auf Helden, ihre Meta und die Fähigkeiten. Wer kann Bereiche gut verhüllen, wer schnell vorstoßen, wer stürmende Spieler bremsen? In Valorant ist Kommunikation entsprechend schon vor dem Spiel wichtig, weil wir unseren Agenten das gesamte Match lang behalten. Apropos »vor dem

Spiel«: Vor Beginn einer Runde bringen sich beide Teams vor einer Energiebarriere in Position, ähnlich wie in Overwatch. So kann man sich bereits taktisch positionieren, etwa um einen Bombenort abzuriegeln. Die Action startet dann mitunter Sekunden nach dem Startschuss. Dieses Element unterstützt zwar strategisches Gameplay, birgt aber grundsätzlich auch die Gefahr, dass Runden vorhersehbar und gleichartig verlaufen könnten. Und obwohl Riot erklärt, dass man E-Sport für Valorant nicht erzwingen wolle, ist das Spiel vollständig auf kompetitives Gameplay zurechtgeschneidert. Die Balance fühlte sich bei unseren ersten Runden schon sehr ausgeglichen an.

### Technische Merkmale

Neben Entscheidungen im Gamedesign ist auch die technische Basis von Valorant auf kompetitives Spiel und E-Sport-Tauglichkeit ausgelegt. Riot stellt über Riot Direct bevorzugte Serververbindungen zur Verfügung



Riot will durch 124-Tick-Server und niedrige Client-Anforderungen sicherstellen, dass alle Spieler die gleichen guten Ausgangsbedingungen haben.

und verspricht, dass 70 Prozent aller Spieler einen Ping von unter 35 Millisekunden haben werden. Per Hochskalierung auf 128 Hertz sollen auch Spieler mit hohem Ping automatisch mit dem Spielverlauf aller anderen Spieler synchronisiert werden. Volle Geschwindigkeit: Mit 128-Tick-Servern will Valorant mal eben die Abfragegeschwindigkeit von CS:GO verdoppeln. Wie das im Live-Betrieb funktionieren wird, können wir noch nicht abschätzen, da wir Valorant auf speziell dafür präparierten Systemen und im LAN gespielt haben. Bei uns war jedenfalls alles flüssig. Die Mindestanforderungen an die Hardware sind obendrein niedrig, was die Grafik ein bisschen altbacken wirken lässt. Der dezente Comic-Look ist aber mindestens nett. An der Grafikqualität gemessen sollten die meisten halbwegs modernen Systeme mit den optimalen 128 fps keine großen Probleme haben. Eine eigene Anti-Cheat-Software, die übrigens schon bei LoL zum Einsatz kommt, sowie ein Wallhack-Schutz, der dafür sorgt, dass Spielfiguren erst kurz vor dem Erscheinen im Sichtfeld gerendert werden, sollen für Fairness in Valorant sorgen.

**Wie will es CS:GO den Rang ablaufen?**

Da hat sich Riot aber mal ordentlich was vorgenommen – sich mit CS:GO anzulegen, ist keine Aufgabe, die man zwischen dem ersten und zweiten Frühstück erledigt. Counter-Strike: Global Offensive erfreut sich nach wie vor großer Beliebtheit, bei Freizeitspielern genauso wie im E-Sport. Die neue Operation Shattered Web tut ihr Übriges; die Spielerzahlen sind so hoch wie seit Jahren nicht. Dennoch ist das Kern-Gameplay seit Ewigkeiten dasselbe. Und auch, wenn die Faszination von CS sich erst einstellt, wenn man die Mechaniken blind beherrscht – Abwechslung von Dust 2 und Co. dürfte jeder irgendwann mal benötigen.

Hier kann Valorant möglicherweise einen Nerv treffen: Das Gunplay ist anspruchsvoll, direkt, die Maps kommen ohne Schnörkelkram und sind so vermutlich schnell zu verinnerlichen – und trotzdem ist das alles neu und anders. Schon allein wegen des Comic-



Der gute alte Messer-Kill darf in einem taktischen Shooter natürlich nicht fehlen.

Looks. Und der könnte nebenbei auch Overwatch-Spielern gut gefallen, wenn sie sich mit der etwas härteren Gangart von Valorant anfreunden können. Da dürfte es Riot Games gerade recht kommen, dass sich Teile der Overwatch-Community im Vakuum zwischen Overwatch und Nachfolger gerade etwas verloren fühlen und die Stimmung eher so mittelgut ist.

**Könnte das klappen?**

Riot Games weiß, wie man ein hochkompetitives Spiel über Jahre nicht nur am Leben hält, sondern stetig wachsen lässt. Während Dota 2 gerade mal wieder der x-te Tod nachgesagt wird, drückt Riot die richtigen Knöpfe, um seine Spieler bei Laune zu halten und neue zu generieren. Die Ausrichtung auf Competitive-Tauglichkeit lässt außerdem vermuten, dass Riot bald eine Liga mit ordentlichen Preisgeldern aus dem Hut zaubern könnte. Der Werbeeffekt von E-Sport-Veranstaltungen ist potenziell enorm bei einer bestimmten Zielgruppe, nämlich bei den CS-Spielern. Der Free2Play-Ansatz und die niedrige Hardware-Schwelle sorgen obendrein für ein größtmögliches Zielpublikum. Überspitzt formuliert: So ziemlich jeder Spiele-PC, der aus eigener Kraft hochfahren kann, bringt auch Valorant zum Laufen. Und es kostet nichts. Optisch hat Valorant indes nicht viel zu bieten. Auch

wenn die farbenfrohen Skills und coolen Agenten durchaus gefallen können, wirkt der minimalistische Comic-Look der Spielwelten eher beliebig. Wer also fette Grafik braucht, könnte abgeschreckt werden. Und weil Valorant halt fast schon schamlos als Mischung von CS:GO und Overwatch auftritt und nur wenige eigene Impulse setzt, wäre auch eine Ablehnung durch die Ziel-Community denkbar. Es ist nicht gesagt, dass sich jeder so positiv äußert, wie der erwähnte CS:GO-Profi es tat, vor allem, wenn man nur von außen draufschaut. Meinungsstarke Spieler und Influencer sind schnell mal Multiplikatoren, die die Stimmung in eine spezielle Richtung schwingen lassen können. Allerdings deckt sich unser Eindruck mit eben jenem CS-Profi, dass Riot mit Valorant ein echt gutes Spiel in Entwicklung hat. ★



Die Waffen in Valorant sehen zwar mild futuristisch aus, erinnern aber vom Spielgefühl her eher an die aus Counter-Strike altbekannten Modelle.

**Christian Just**  
@Akkat84

Ich habe vor dem Valorant-Event ein paar Ründchen Overwatch gespielt, um mich auf die Parallelen zu konzentrieren. Trotz Helden und Fähigkeiten hat das Gameplay aber wenig mit Overwatch zu tun. Der Sieg kommt von der Präzision und der taktischen Überlegenheit. Wer Counter-Strike kennt und mag, dürfte auch mit Valorant seine Freude haben. Zumal Detailverbesserungen wie die Visiere, die taktische Positionierung vor Beginn der Runde und die Vielzahl nützlicher Skills mehr Spieltiefe schaffen und forderndes Shooter-Gameplay erzeugen. Ich hatte auf dem Event meinen Spaß mit Valorant. Sogar so viel, dass ich nach Jahren der Abstinenz mal wieder CS:GO installiert habe. Valorant hat mir nämlich ins Gedächtnis gerufen, dass diese Art von Gameplay heutzutage sehr selten geworden ist. Ob sich Riot mit Valorant einen Platz in einer Nische erkämpfen kann, die bislang nur von einem einzigen mächtigen Platzhirsch dominiert wurde, müssen die Spieler entscheiden. Rein qualitativ hat das, was ich von Valorant erlebt habe, zumindest das Zeug dazu.