

Counter-Strike 2

WAS BEDEUTET DIE ZWEI?

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Valve** Entwickler: **Valve**
 Termin: **27.9.2023** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden**
 Preis: **Free2Play (Prime-Status 14 Euro)** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

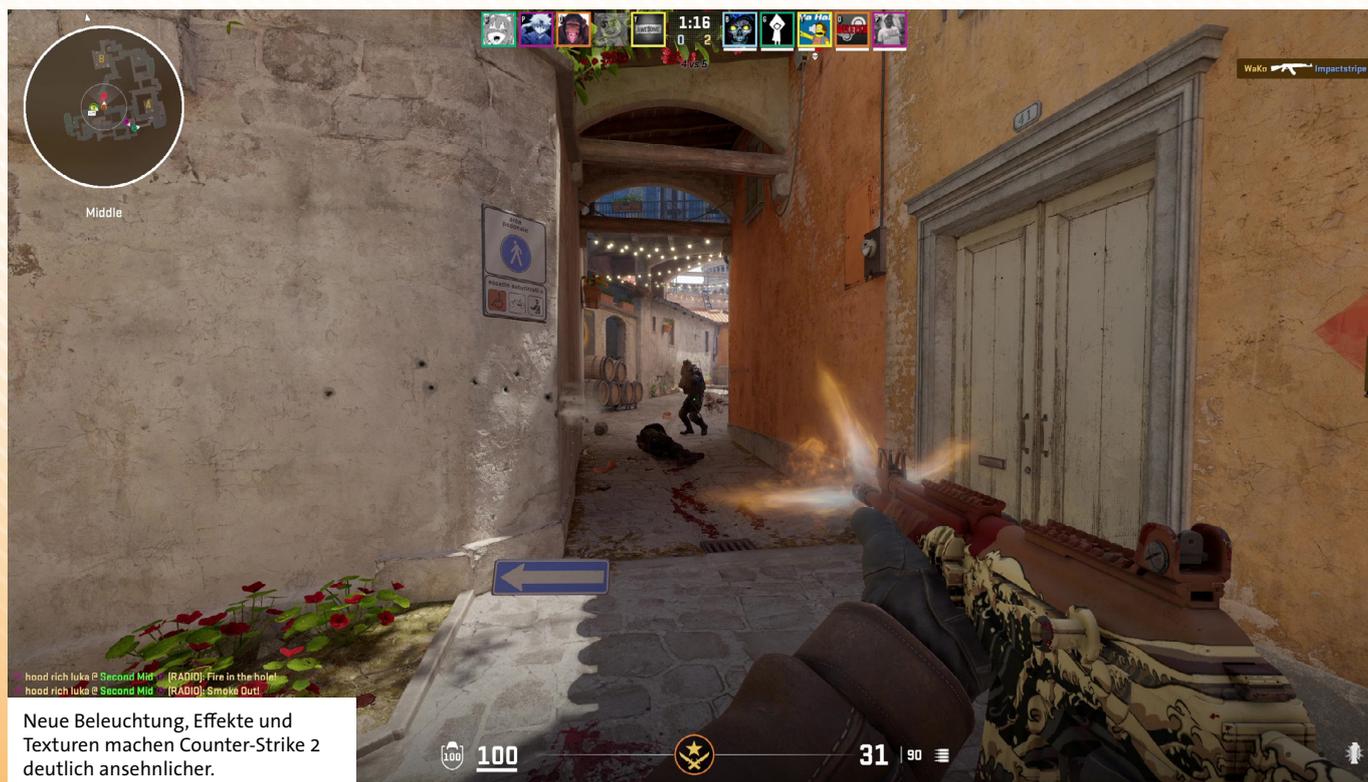
In seiner insgesamt fünften Neuauflage präsentiert sich der Taktik-Shooter aufgehübscht, aber stark eingedampft. Kann das neue Counter-Strike die Erwartungen an die große Zwei im Namen erfüllen? Von André Baumgartner

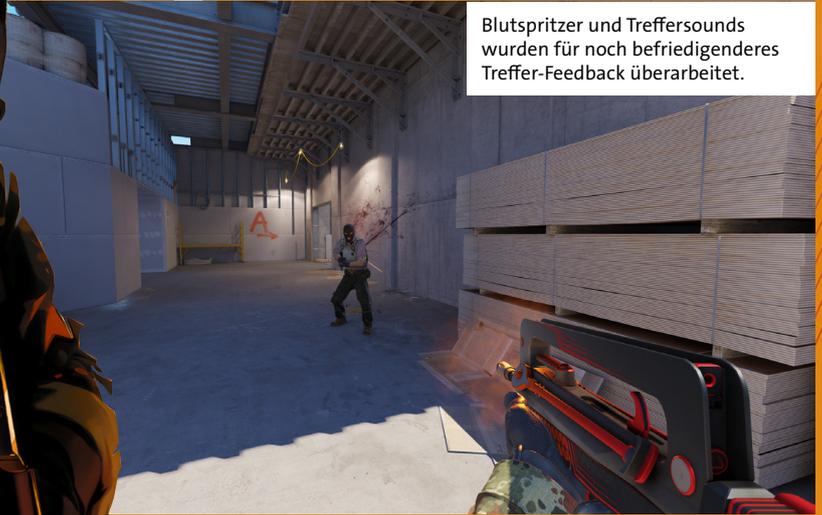
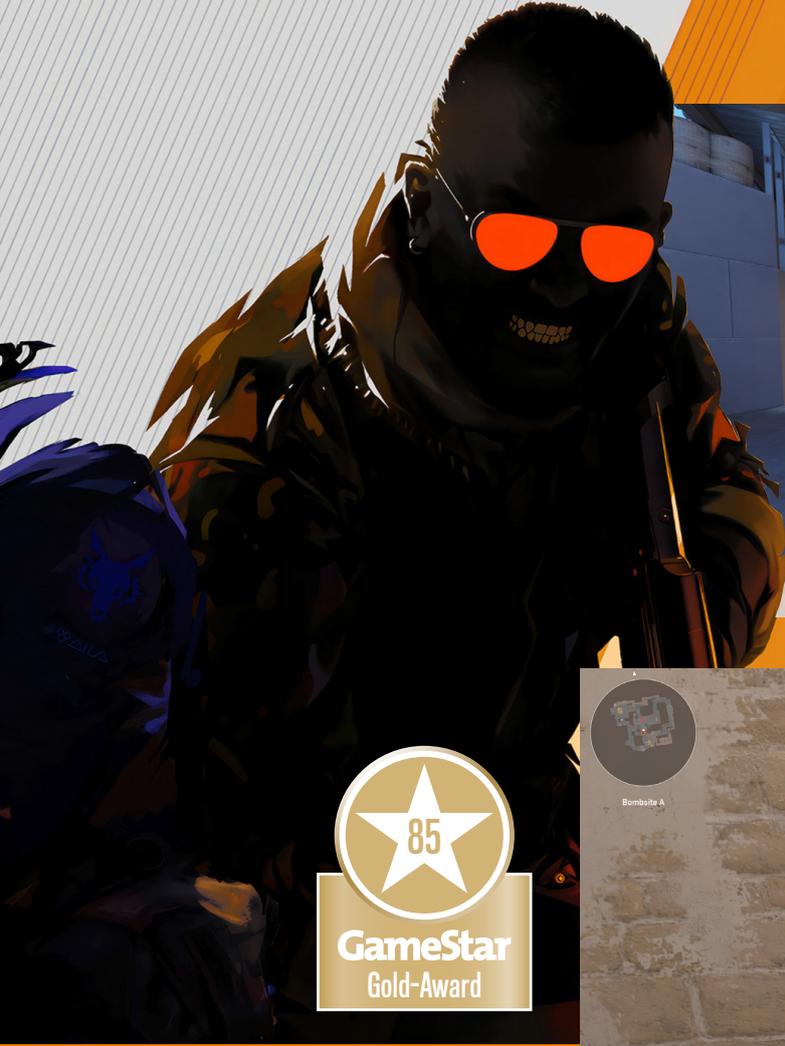


Hach, Counter-Strike, eines der Urgesteine des E-Sports. Älter als 99,9 Prozent der anderen Spiele auf Steam und doch noch der mit Abstand meistgespielte Titel dort. Dass es ursprünglich im selben Jahr wie Donkey Kong 64 das Licht der Welt erblickte, muss

man sich auch erst einmal auf der Zunge zergehen lassen. Von den Anfängen als Mod für Half-Life über die erste Retail-Version, CS: Source und CS:GO sind wir nun also im fünften Lebensabschnitt des Shooter-Hits angelangt. Counter-Strike 2 ersetzt dabei seinen

Vorgänger komplett und übernimmt sogar dessen bisherige Steam-Rezensionen. Ein Schritt, der nicht nur im ersten Moment etwas zweifelhaft wirkt, zumal Spieler mit schwächeren Systemen melden, dass sie CS jetzt nicht mehr spielen können. Ist es also





Blutspritzer und Treffersounds wurden für noch befriedigenderes Treffer-Feedback überarbeitet.



Als letzter Überlebender die Runde zu retten, ist stets ein erhebendes Gefühl.

am Ende bloß die 2.0-Version von Global Offensive oder doch die nächste Evolutionsstufe des Free2Play-Dauerbrenners? Wir haben uns unzählige Male »Go, go, go!« ins Ohr brüllen lassen, um diese und weitere Fragen zu beantworten.

Das Phänomen

Trotz aller Unwegsamkeiten wie der »Killer-spieldebatte« und einer ursprünglich zensierten deutschen Version, in der sich Gegner einfach bedröppelt hingesezt haben, ist Counter-Strike auch hierzulande zu einer gefeierten Sportart avanciert. Im August 2023 verfolgten 37.000 Fans in der ausverkauften Lanxess-Arena in Köln das Finalspiel des Intel Extreme Masters, Europas größtem Counter-Strike-Turnier. Das Preisgeld betrug eine Million Euro. Von zuhause aus sahen in der Spitze 730.000 weitere Menschen zu und häuften insgesamt rund 30 Millionen Zuschauerstunden an. Die großen Majors (Meisterschaften) erreichen das Dreifache. Aus Sicht von Entwickler Valve ergibt es da-

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Bock auf einen Team-Shooter habt.
- ... es rein aufs Können ankommen soll.
- ... ihr euch über jeden Trainingserfolg freut.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr das Spektakel eines Battlefields sucht.
- ... euch die ernste Community abschreckt.
- ... ihr die Wartezeit nach dem Tod doof findet.

Der neue volumetrische Rauch sieht nicht nur besser aus. Kugeln und Explosionen verdrängen ihn und erlauben so einen Blick hindurch.



her Sinn, die Community nicht wie bei den früheren Neuauflagen zu spalten und stattdessen die gesamte Aufmerksamkeit weiter auf einen einzigen Titel zu konzentrieren. Sponsoren müssen nicht wählen, Profiteams keine zwei Kader aufstellen, und für die im Schnitt eine Million gleichzeitig spielenden Fans bleiben die Matchmaking-Wartezeiten kurz. Auch bleibt ihnen ihr Steam-Inventar mit allen Skins und Abzeichen erhalten, das schließlich einen beträchtlichen Echtgeldwert haben kann (siehe Kas-

ten). Bei einem solchen Spiel, dessen Szene seit nunmehr 24 Jahren wächst und gedeiht, endlich den Schritt zu wagen, eine Zwei hinter den Namen zu schreiben, weckt berechtigterweise gewisse Erwartungen. Sowohl an gleichbleibendes als auch sich weiterentwickelndes Gameplay. An UI, Cheater-Bekämpfung und natürlich an die Grafik.

Aus Alt mach Neu

Um das beliebte Räuber-und-Gendarme-Spielprinzip, bei dem ein Team das andere

DAS MILLIONENGESCHÄFT MIT DEN SKINS

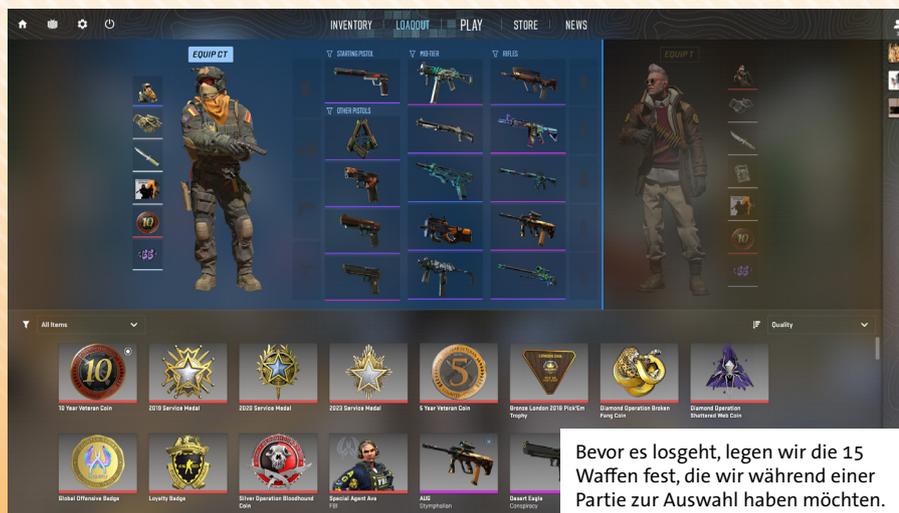
Eigentlich ist das Prinzip ganz einfach: Wer einmal die Woche im Level aufsteigt, bekommt eine Auswahl aus vier Geschenken, von denen man sich zwei aussuchen darf. Das sind entweder schlichte Skins und Spraylogos oder aber Lootboxen mit der Chance auf seltene Ausrüstungs-Looks. Ein Schlüssel zum Öffnen kostet 2,35 Euro. Sowohl die Kisten als auch die darin enthaltenen bunten Waffentexturen dürfen gegen eine Provision von Spielern ge- und verkauft werden. Kann man machen, muss man nicht. Spielerische Vorteile bietet das System nicht. Außerdem hält es sich vornehm im Hintergrund, drängt sich also während des Spielens nicht ständig auf. Der Trick besteht vielmehr aus all den verschachtelten Zufallselementen. Abnutzungsgrade und große Texturpapeten, die sich in unzähligen Varianten auf die Waffen legen, können seltene Sammlerstücke erzeugen, wenn mehrere perfekte Würfelergebnisse zusammenkommen. Besonders die begehrten Messer erzielen auf dem Steam-Marktplatz oder externen Seiten schon mal fünf- bis sechsstellige Beträge. Für ein makellooses Case Harned Karambit mit dem blauen Edelsteinmuster 387 sollen sogar 1,2 Millionen Euro geboten worden sein, die der Verkäufer allerdings als zu niedrig ausschlug. Die Chance, exakt dieses Messer aus einer Kiste zu ziehen, beträgt eins zu 371 Millionen und ist damit dreimal so unwahrscheinlich wie ein Lotto-Jackpot.

Auch wenn es rechtlich gesehen bei uns nicht als Glücksspiel gilt, können solche Mechanismen süchtig machen. Infos und Hilfe unter www.bzga.de.



am Detonieren einer Bombe hindern muss, ins nächste Jahrzehnt zu führen, portieren die Entwickler das gesamte Spiel in die Source Engine 2. Aus ihrer Sicht bestimmt ein dringend notwendiger Befreiungsschlag, um die tausenden kleinen Pflaster, die CS:GO zusammenhielten, endlich sauber in ein neues Fundament zu gießen. Optisch springt dabei ein neues Beleuchtungssystem heraus, für das die zum Start verfügbaren zehn Karten zumindest überarbeitet oder gleich komplett neu gebaut wurden. Klassiker wie »Inferno« wirken nun schärfer

und detailreicher als je zuvor, während andere Maps wie »Cache« durch Abwesenheit glänzen. Insgesamt ist das Spiel etwas heller geworden, bleibt seinem realitätsnahen Stil aber treu und unterstreicht ihn mit satteren Treffersounds sowie erweiterten Blutspritzern. Von deren Richtung kann man sogar die Schussrichtung ablesen, doch im Gegensatz zu den jetzt auch in Innenräumen häufiger geworfenen Spielerschatten spielt das Blut in der Praxis kaum eine taktische Rolle. Die neuen Waffen-, Explosions- und Feuereffekte sind allesamt schön anzu-



schauen, die Animationen bleiben dagegen eher zweckmäßig und hüftsteif.

Dank der Soundsimulation können wir trampelnde Gegner genau verorten, und wie weit unsere eigenen Schritte zu hören sind, zeigt jetzt ein Kreis auf dem Radar. Der Ton weggeworfener Gegenstände unterscheidet nun zwischen Pistolen, MPs, Gewehren und sogar der Bombe, was das genaue Hinhören noch wichtiger macht. Zudem reflektieren Umgebungen abgegebene Schüsse neuerdings unterschiedlich, wodurch sie etwa in einer Kirche stärker hallen. Wer allerdings den Vorgänger eine Weile nicht angefasst hat und sich nur vage an all diese Elemente erinnert, könnte glatt meinen, er spiele noch immer CS:GO – so gleich geblieben ist doch letztlich alles. Jedenfalls bis auf zwei entscheidende Ausnahmen.

Nicht zu rauchen kann tödlich sein

Neben den eigenen Schießkünsten war der taktische Einsatz von Granaten schon immer das Zünglein an der Waage in Counter-Strike. Markierte die Einführung des Molotows damals den Release von CS:GO, ist es diesmal die runderneuerte Rauchgranate, mit der CS2 neue Akzente setzen will. Was im ersten Moment wie eine Nichtigkeit klingt, kann im fein justierten Gefüge eines CS-Matches den Effekt einer komplett neuen Schachfigur haben. Der physikalisch simulierte volumetrische Rauch schmiegt sich nun nicht nur ansehnlich um Ecken und Hindernisse, sondern lässt sich in bester Stein-Schere-Papier-Manier mit einer Explosivgranate (HE) kurzzeitig hinfortfegen. Der Konter des Molotows (Rauch löscht die Flammen) muss jetzt also selbst einen Konter fürchten. Darüber hinaus blasen Schüsse kleine Löcher durch den dichten Dunst. Beides führt dazu, dass es trotz seiner Routen blockierenden Wirkung häufiger zu Gefechten beim und durch den Rauch kommt.

Ich packe meine Koffer und nehme mit

Für Veteranen ebenfalls erst einmal ungewohnt ist das neue Loadout-System. In Ermangelung jedweder Hintergrundgeschichte konnte man bisher davon ausgehen, dass die zwei (Anti-)Terror-Teams ihre Ausrüstung beim örtlichen Waffenhändler einkaufen. In Counter-Strike 2 schickt dagegen wohl jeder einzelne Kämpfer vorab eine Wunschliste ab, was denn bitte vorrätig sein soll.

Zuvor hatten wir in jedem Match Zugriff auf den gesamten Waffen-Pool, mit Ausnahme der vorgeschriebenen Entscheidung zwischen Desert Eagle und Revolver oder M4 und M4-S. Jetzt treffen wir eine Vorauswahl aus jeweils fünf Waffen in drei Kategorien. Entsprechend haben wir während einer laufenden Partie nur Zugriff auf die fünf Pistolen, fünf Gewehre und fünf SMGs oder Schrotflinten, die wir im Hauptmenü zusammengestellt haben. Neue Waffen führt Counter-Strike 2 nicht ein. Die Vorauswahl ist für zwanglose Gelegenheitspartien etwas scha-



Das neue Kaufmenü präsentiert uns sämtliche Optionen auf einen Blick.

MEINUNG

Petra Schmitz
@Gamestar_de



Ich habe CS vor der neuesten Iteration jahrelang nicht mehr angefasst und war in meinen zugegeben wenigen Runden ein klein wenig amüsiert, weil mir ständig der Satz »Ich bin zu jung für diesen Scheiß!« durch den Kopf rotierte. Ja klar, der technische Schritt ist spürbar. Aber trotzdem: Es fühlt sich alles so unendlich alt an für mich! Diese Wirkung ist natürlich noch stärker, wenn man vorher eine Runde Resurgence auf Vondel (ihr wisst schon, Warzone und so) gespielt hat, aber selbst im direkten Vergleich mit Valorant ist vieles an CS2 noch immer frühe 2000er. Ich weiß, das gehört so, ich mache Valve auch gar keine Vorwürfe, dass das Studio die gleiche Suppe nun das x-te Mal aufwärmt. Die Community will es nicht anders. Und die CS-Community ist groß und wichtig. Aber ich werde nicht erneut ein Teil davon, auch wenn mich der Wettkampfaspekt an Counter-Strike 2 nach wie vor reizt. Aber der Rest halt so gar nicht mehr.

de, im ernstesten Wettkampf dagegen kaum relevant, da nichts Wichtiges vom Tellerrand fällt. Im Gegenteil: Das M4 und seine schallgedämpfte Variante gleichzeitig ausrüsten zu können, empfinden hier viele als Verbesserung. Als hübscher Nebeneffekt ist das Kaufmenü nun deutlich intuitiver, da man nicht mehr durch zahlreiche Untermenüs navigieren muss. Die gesamte Speisekarte passt auf eine Seite und ermöglicht sogar die Rückgabe versehentlich gekaufter Gegenstände – Valorant lässt grüßen. Auch sehen wir im Kaufmenü, was sich unsere Teamkollegen bereits gegönnt haben, und dürfen ihnen Fehlendes spendieren. Weitere willkommene UI-Verbesserungen umfassen den Abschusszähler am unteren Rand sowie Anzeigen für den ausgeteilten Schaden und zu erwartende Rangaufstiege.

Ein Modus dazu, fünf in die Tonne

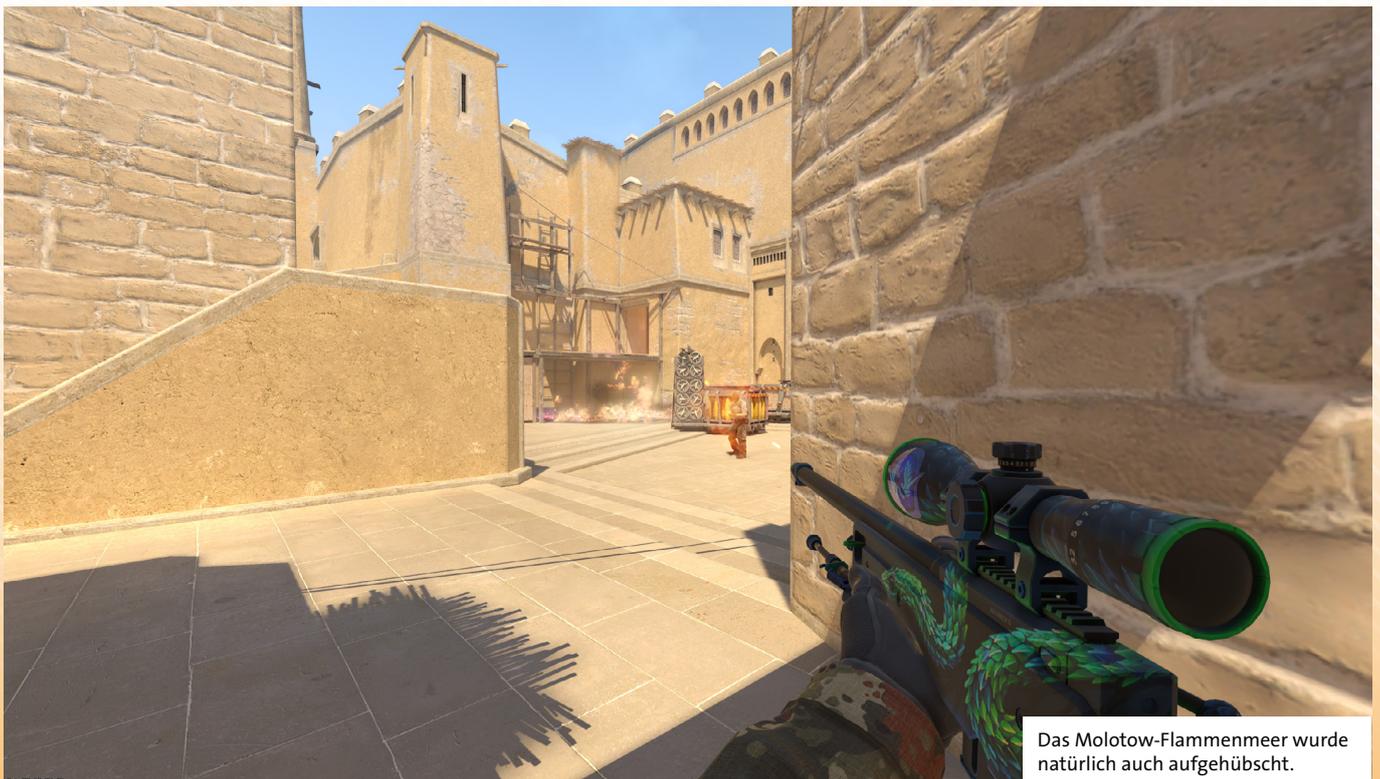
Apropos Ränge: Der neue Premium-Spielmodus soll endlich externe Ranglistensysteme

wie FACEIT ersetzen, indem es deren Kernstärken übernimmt. Etwa ein saisonales, numerisches Ranking anstatt der festen Ränge, deren Anzahl schlicht nicht ausreichte, um das Matchmaking im hochklassigen Bereich noch fair zu halten. Wie bei den Majors dürfen Teams hier abwechselnd abstimmen, auf welchen der sieben Wettkampfkarten sie definitiv nicht antreten möchten, und so im Tandem den Austragungsort ihres Wettkampfes festlegen.

In der Realität kann FACEIT angehende Profis mit seinen Ligen und Preisgeldern aber nach wie vor besser fördern als Valves Leaderboard. Der Premium-Modus dürfte dennoch eine Lücke für diejenigen füllen, die zwar fleißig Turniere gucken und gerne zu deren Spielregeln antreten würden, dabei aber keine E-Sport-Karriere anstreben.

Wer auf Turnierbedingungen inklusive Verlängerung bei Unentschieden keinen Wert legt, spielt stattdessen im altbekannten Wettkampfmodus. Hier treten Spieler eben-

falls im Fünf-gegen-Fünf an, und wer zuerst 13 Runden für sich entscheidet, gewinnt. Anstatt globaler und regionaler Ranglisten erkämpft man sich hier einen separaten Rang je Karte. Das hat den Vorteil, dass man auf den Maps, die einem weniger liegen, mit Spielern gematcht wird, denen es ähnlich geht. Hier dürfen auch der Dauerbrenner »Dust2« sowie die Geiselnbefreiungskarte »Office« bespielt werden. Wingman stellt ei-



Das Molotow-Flammenmeer wurde natürlich auch aufgehübscht.

MEINUNG

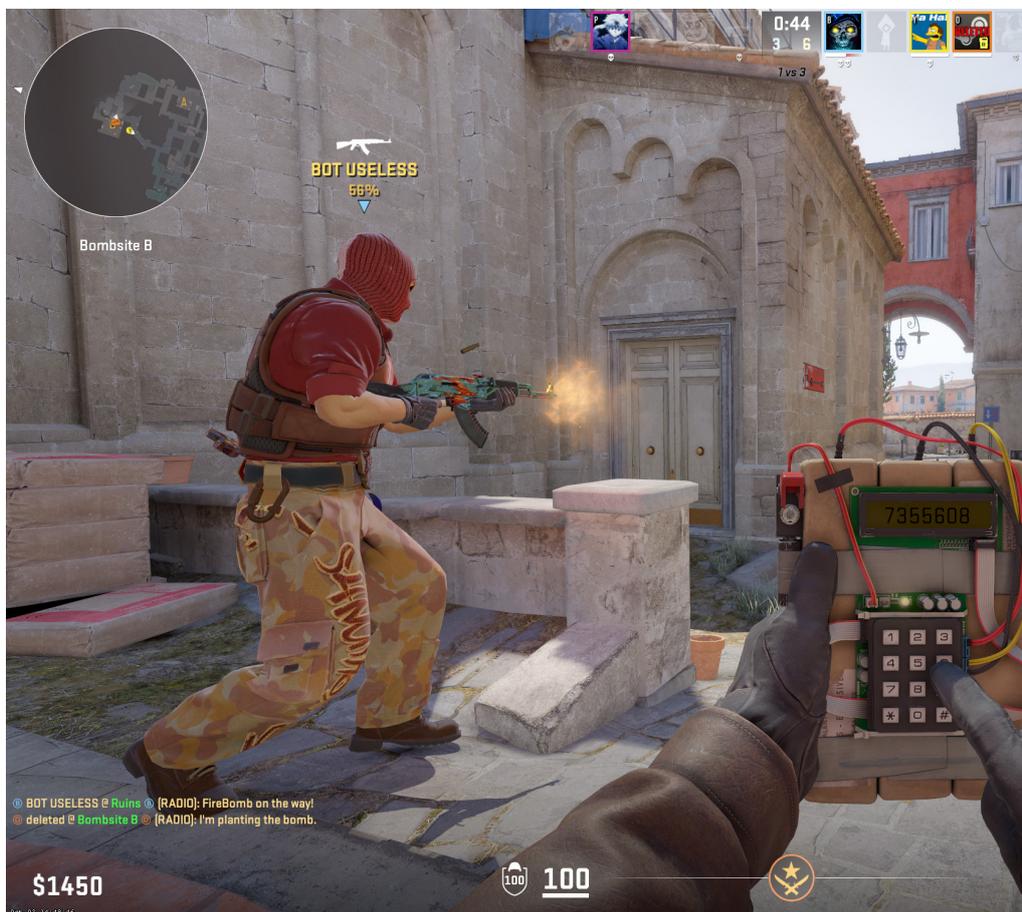
André Baumgartner
@GameStar_de



Counter-Strike ist eines dieser Spiele, die einfach Klick machen müssen. Entweder verliebt man sich in den komplett auf Wettkampf getrimmten Ansatz oder nicht. Falls ja, entwickelt man unweigerlich ein inneres Bedürfnis, stetig am eigenen Aim, seiner Kartenkenntnis, der Teamkommunikation oder seinen Granatenwürfen zu feilen. Denn es versucht einem mit allen Mitteln zu garantieren, dass jeder Erfolg oder Misserfolg nur am eigenen Können hängt. In dieser Hinsicht ist es so etwas wie das Dark Souls der Multiplayer-Shooter, nur eben ohne Monster oder konfuse Geschichte. Bei mir hat es vor über 23 Jahren Klick gemacht und mich seither mehr als mein halbes Leben lang begleitet. Ich schätze das schnörkellose, schachartige Taktieren, die klaren Regeln, die saubere Steuerung. Den Engine-Wechsel halte ich für richtig und sinnvoll, denn nur so kann der alte Dame neues Leben eingehaucht werden und ihr zeitloses Spielprinzip den Anforderungen des nächsten Jahrzehnts entgegentreten. Angesichts der damit verbundenen Kinderkrankheiten ist für mich aber glasklar, dass viele erst einmal bei CS:GO geblieben wären, wenn es das noch gäbe. So ärgerlich die aktuellen Defizite sind, so förderlich ist es am Ende womöglich, dass nun die ungeteilte Aufmerksamkeit der Community auf ihnen ruht. Mehr Daten, mehr Rückmeldungen und der erhöhte Druck helfen den Entwicklern hoffentlich dabei, Counter-Strike 2 zu dem Diamanten zu pressen, den wir uns wünschen. GH & GL, Valve.

nen ausgekoppelten Spielmodus mit ähnlichen Regeln dar, in dem zwei Zweierteams auf kompakteren Versionen der Karten »Overpass«, »Vertigo«, »Inferno« und »Nuke« antreten.

Die zweite Geisel-Map »Italy« steht nur im Gelegenheitsspielermodus (zehn gegen zehn, kein Rüstungskauf nötig) sowie Deathmatch (jeder gegen jeden, Instant-Respawn) zur Verfügung und komplettiert den derzeitigen Pool aus zehn Karten. Abgesehen von Offline-Matches gegen Bots sind dies auch die einzigen zwei verbliebenen Modi für Spieler, die Counter-Strike nicht so ernst nehmen wollen. Sowohl die sogenannten War Games (Armsrace, Demolition, Flying Scoutsman, Retakes) als auch der »Danger Zone« getaufte Battle-Royale-Modus sowie die von Valve gelegentlich kostenpflichtig angebotenen Operations (Questkampagnen) fehlen bisher, und es ist unklar, wann und in welcher Form sie zurückkehren. Selbst die beliebten Community-Server, auf denen Admins ihre eigenen Regeln und Mods betreiben und auf denen spaßige Workshop-Maps gespielt werden können,



befinden sich derzeit noch im Dornröschenschlaf und warten auf Hilfe von Valve. Daraus ergibt sich ein deutlich dünneres Paket für Feierabendzocker.

Ärger mit Sub-Ticks und Cheatern

Genau wie bei den früheren Neuauflagen knirscht es in Counter-Strike 2 zu Release noch etwas im Getriebe. Eigentlich sollten die sogenannten Sub-Ticks die Präzision der Steuerung in neue Höhen katapultieren, doch derzeit kämpft das System noch mit Problemen. Unter Ticks versteht man die Aktualisierungsrate eines Multiplayer-Servers. Auch hier hatten die externen Anbieter mit ihren 128 Refreshes pro Sekunde die Nase vor Valves 64-Tick-Servern vorn. Sub-Ticks sollen diese Rate nun fürs Schießen und Be-

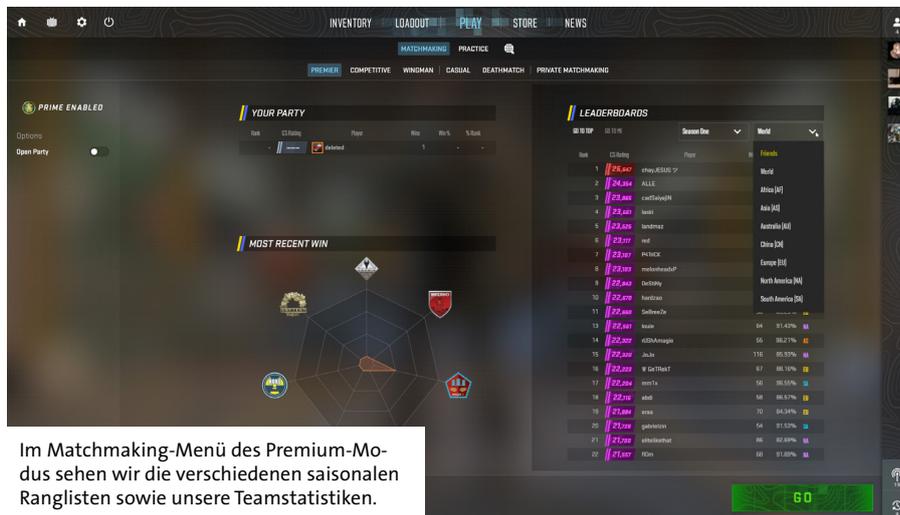
wegen irrelevant machen, da der neue Netcode diese zwei Aktionen kontinuierlich, also auch zwischen den Ticks, berechnet.

Grundsätzlich funktioniert das auch, und Klicks, die wir auf sich schnell bewegende Spieler abgeben, treffen diese nun zuverlässig, solange das Zielkreuz tatsächlich über ihnen ist. Zuvor konnte einem hier die Tickrate einen Strich durch die Rechnung machen, indem sie den Schuss später kalkulierte, als wir tatsächlich abdrückten. Das neue Problem besteht darin, dass sich unsere Schussanimation weiterhin den Ticks unterwirft und somit bis zu 15 Millisekunden später auslöst als der bereits erfolgte Schuss. Gerade bei einem Titel, in dem jeder Trainingserfolg auf dem Lernen von Mustern basiert, ist diese Desynchronisation



Die Granatenzielkamera zeigt uns im Training genau an, wo sie landen werden. So können wir gezielt trickreiche Würfe üben.

Das Spielprinzip der zwei Teams aus Bombenlegern und -entschärfern ist simpel, eignet sich aber auch gerade deswegen perfekt für sportliche Wettkämpfe.



Im Matchmaking-Menü des Premium-Modus sehen wir die verschiedenen saisonalen Ranglisten sowie unsere Teamstatistiken.

Schummler. Mit dem Vanguard-System vom Konkurrenten Valorant kann es wohl schon deshalb nicht mithalten, weil es sich nicht bis in den Kernel, also das Herz von Windows, eingräbt und sich Cheat-Software dort noch immer verstecken kann. Ein Ansatz, der allerdings angesichts seiner invasiven Natur auch seine Kritiker hat. Es ist zwar noch nicht so weit, dass man in jedem Match einen Cheater trifft, doch wer zumindest den knausrigen Betrügern aus dem Weg gehen will, kann sich für rund 14 Euro den sogenannten Prime Status erkaufen. Damit wird man künftig nur noch mit anderen Käufern gematcht.

Ein notwendiger, aber unvollkommener Wechsel

Unterm Strich war der Umzug in die Source Engine 2 eine Notwendigkeit, um Counter-Strike in die Zukunft führen zu können. Noch ist diese Zukunft für uns Spieler aber nicht angebrochen, und unser Ersatz für CS:GO kann mit dessen gereifter mechanischer Präzision bislang nicht mithalten. Durch die Reduktion der Spielmodi und Karten sowie fehlende Features wie linkshändig geführte Waffen oder die Killcam im Casual-Modus geht Counter-Strike 2 ein Stück weit die Vielfalt und Lässigkeit des Vorgängers verloren. Außerdem lauern auf Rückkehrer wie Neu-

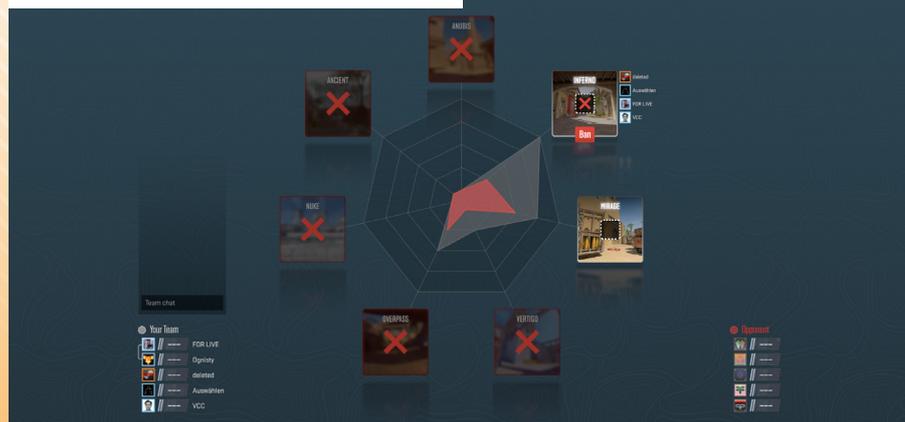
einsteiger Frustfallen. Die recht ernste Community hat wenig Geduld für Anfängerfehler, und ohne Community-Server oder Zieltrainingskarten aus dem Steam Workshop fällt auch das Üben schwerer als zuvor.

Counter-Strike 2 kann und muss jetzt auf seinem neuen Fundament aufbauen. Es hat das Potenzial, das unverwüsthliche Spielprinzip zu neuer Größe zu führen. Wer allerdings die weggefallenen Modi nicht vermisst, dem liefert CS auch jetzt schon die nervenzerreißenden Matches, mit denen es seit über zwei Dekaden zu begeistern weiß. ★

von Klick und visuellem Feedback Gift für das Aufbauen von Muscle Memory. Auch Nicht-Profis empfinden dieses Verhalten oft als schwammig, ungenau und unintuitiv. Außerdem bestraft es mit seiner eingebauten Lag-Kompensation bereits mittlere Latenzen mit einer sogenannten Peeker's Advantage. Dabei wird man scheinbar um eine Ecke erschossen, weil derjenige, der den ersten Schritt aus der Deckung macht, den Gegner schon einen Sekundenbruchteil früher sieht.

Auch bei ihrem überarbeiteten Anti-Cheat-System »VAC Live« müssen die Entwickler noch nachbessern. Das bricht Wettkampf-Matches, in denen jemand gebannt wurde, jetzt zwar endlich ab, anstatt uns bis zu 90 Minuten in Unterzahl weiterkämpfen zu lassen, erwischt aber nach wie vor zu wenige

Im neuen Premium-Modus gelten Turnierregeln, und beide Teams stimmen vor Beginn im Ausschlussverfahren über die gespielte Karte ab.



COUNTER-STRIKE 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 7500 / Ryzen 5 1600
GTX 1060 / RX 580
12 GB RAM, 36 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 9700 / Ryzen 7 3700X
RTX 2080 Super / RX 5700XT
16 GB RAM, 36 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- ⊕ aufpolierte Grafik ⊕ präzise Soundsimulation
- ⊕ Frischzellenkur der Karten ⊖ hüftsteife Animationen
- ⊖ trotz Engine-Wechsel nichts fürs Auge

SPIELDESIGN



- ⊕ Mix aus Können und Taktik ⊕ perfektes Spiel für E-Sport
- ⊕ verbesserte Einkaufsphase ⊕ Ranglistensysteme
- ⊖ kaum etwas für Gelegenheitsspieler

BALANCE



- ⊕ faires Matchmaking ⊕ großes, ausgewogenes Arsenal
- ⊕ Geldbonus bei Verlustserien
- ⊖ Sub-Ticks ⊖ Frustfallen für Einsteiger

ATMOSPHERE / STORY



- ⊕ taktischer Krimi in Wettkampf-Matches ⊕ oft Spannung gegen Ende einer Runde
- ⊖ nicht mehr Handlungskontext als eine Sportarena

UMFANG



- ⊕ hohe Langzeitmotivation ⊕ Ranglisten ⊕ ordentliche Kartenauswahl
- ⊕ wöchentliche Erfahrungs- und Skin-Belohnungen
- ⊖ diverse Spielmodi fehlen

FAZIT

Das zeitlose Spielprinzip erhält ein Technik-Update, hinkt CS:GO in Präzision und Umfang aber noch hinterher.

