



In neuem Glanz

COUNTERSTRIKE SOURCE

Stark verbesserte Optik und glasklarer Sound schleudern den Taktik-Shooter-Veteranen nicht nur in die Neuzeit, sondern auch auf einen höheren Platz in unserer Action-Hitliste.



Auf »cs_havana« treffen wir einen Terroristen, der sich zwischen den Geiseln verschanzte.

Während Gordon mit **Half-Life 2** auf sich warten lässt, sind die bösen Buben und die Männer der Anti-Terrorfraktion schon längst bei der Arbeit: Seit dem 7. Oktober können Sie via Steam (www.gamestar.de/quick-link/k99) **Counterstrike Source** runterladen und spielen (Kreditkarte oder Ati-Gutschein für **Half-Life 2** erforderlich).

Eigentlich ist im Taktik-Shooter alles beim Alten: Terroristen legen Bomben, Polizisten befreien Geiseln. Mit dem in den Runden gewonnen Geld kaufen

beide Seiten bessere Waffen und Schutzkleidung für die nächste Partie. Und doch hat sich viel getan: Kleine Veränderungen im Karten-Design erfordern unge-

wohnte Vorgehensweisen, die Physik-Engine bietet neue Möglichkeiten. Das Beste aber: **Counterstrike** ist grafisch endlich im 21. Jahrhundert angekommen.

Eingeschränkte Sicht

Nur neun Maps (sechs Bomben-, drei Geiselkarten) liefert Valve in der Neuauflage. Darunter die Klassiker »de_dust« und »cs_office«, die auf den ersten Blick im Aufbau unverändert erscheinen. Doch als Terrorist wird man beispielsweise auf »Dust« schnell eines Besseren belehrt: Konnte man im ursprünglichen **Counterstrike** ohne Probleme den gesamten Balkon einsehen, wenn man hinter der zweiten Kiste im Tunnel hockte, versperrt nun ein Steinbogen die Sicht. Fies: Die Sondereinheit darf jetzt sogar vom Balkon über einen kleinen Vorsprung auf die gegenüberliegende Balustrade gelangen. Auf »CS_office« sind die

Räume größer geworden und bieten freiere Schussbahnen. Allein der Startpunkt der Counter-Terroristen ist doppelt so groß wie ursprünglich.

Glanzeffekte

Wenn Sie eine Grafikkarte besitzen, die DirectX 9 unterstützt, erstrahlen die Karten buchstäblich in einem neuen Glanz: Shader-Effekte überziehen die Fliesen auf »de_piranesi«, Glasflaschen reflektieren das Licht auf »de_dust2«, und auf »de_chateau« spiegelt sich die Umgebung im Wasser. Wenn Sie in den Optionen »Reflect all« aktivieren, sehen Sie sogar die Spielfiguren auf der Oberfläche.

Neue Texturen schmücken nicht nur die Tempelanlagen auf »de_aztec«: Jede Karte wurde mit einem frischen Anstrich versehen. Optisch besonders gelungen: Die Geiselfreieungskarte »Havana«. Durch die in

TECHNIK-CHECK

NETZWERK-PERFORMANCE

In der Performance-Tabelle gibt's diesmal kein »Grün«. Der Grund ist simpel: Selbst auf Spitzenrechnern mit Standleitung leidet Counterstrike Source unter gelegentlichen Paketverlusten und Sekunden-Lags. Wenn das Spiel ansonsten flüssig läuft, gibt's ein »Gelb«, bei größeren Performance-Problemen ein »Rot«.

RAM/FESTPLATTE

Das Paket für Counterstrike Source wiegt laut Steam circa 450 MByte. Da sich der Titel aber viele Dateien mit Half-Life 2 teilt, liegt die tatsächliche Installationsgröße bei 3,5 GByte. Dank der genügsamen Source-Engine kommt das Spiel schon mit 256 MByte RAM glänzend aus.

TUNING-TIPPS

- 1 Antialiasing sieht zwar hübsch aus, frisst aber immens Leistung. Schalten Sie die Kantenglättung nur bei starken Systemen an.
- 2 Auf DirectX-8-Hardware stellen Sie die »Shader Details« lieber auf »Niedrig«, und die »Wasserdetails« auf »Einfache Reflexionen«.
- 3 Reduzieren Sie die »Textur-Details« für bis zu 40 Prozent mehr Leistung. Auf »Niedrig« sieht Counterstrike Source jedoch arg verwaschen aus.
- 4 Schalten Sie die »Schattendetails« nur im Ru-ckel-Notfall herab. Das Spiel verliert ohne Schattenspiele sehr in Optik und Atmosphäre.

FG

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT 512 MBYTE RAM UND MAX. DETAILS)

CPU mit	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
800 MHz 800x600 (256 MByte RAM, min. Details)										
1024x768										
1,4 GHz										
1024x768										
1280x960 (FA)										
2,0 GHz										
1280x960 (FA)										
1600x1200 (FA, 4xFSAA)										

□ nicht möglich, nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



Ein Terror hat den Weg bis zum Brückenraum der Counters auf »de_aztec« geschafft – ohne Erfolg.

NEUES DESIGN



Konnte man früher (oben) aus dem Tunnel heraus noch den ganzen Balkon sehen, versperrt nun ein Steinbogen die freie Sicht auf die Lauerposition.

Abendlicht gehüllten Räume wirkt die Szenerie gespenstisch real. Die Animationen der Spielerfiguren wurden nur geringfügig überarbeitet. Beide Fraktionen bewegen sich nun mit

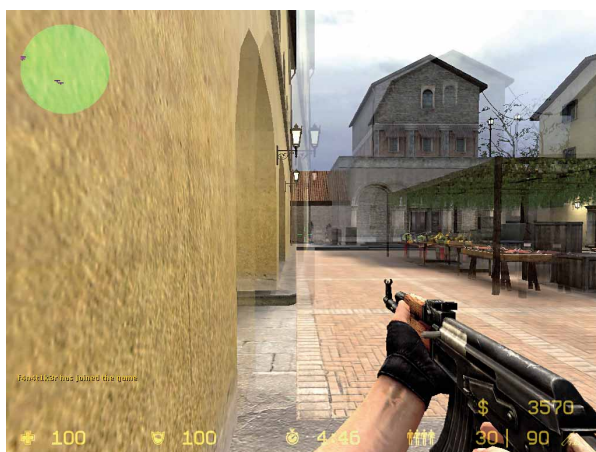
dezent weichen Bewegungen über die Karten. Doof: Sie dürfen keine Uniform mehr wählen, alle Mitglieder eines Teams tragen die gleiche Kleidung.

Nette Spielerei

Die Physik-Engine hat so gut wie keinen Einfluss auf Sieg oder Niederlage, lädt aber zu einigen netten Spielereien ein. Wenn Sie es geschickt anstellen, können Sie beispielsweise die Bombe unter herumliegenden Unrat verbergen oder mit einem Stein tarnen. Anstürmende Gegner lassen sich verlangsamen, indem Sie ihnen Fässer vor die Füße rollen. Die Tonnen verursachen jedoch keinen Schaden, also müssen Sie trotzdem zum Gewehr greifen.

Klasse: Seit jeher gewinnen erfahrene Spieler, weil sie genau auf die Schrittgeräusche der Gegner achten. **Counterstrike Source** macht das jetzt deutlich einfacher: Das Spiel unterstützt 7.1-Systeme und liefert fantastisch klaren Surround-Sound, der es ermöglicht, Gegner per Gehör zu orten.

► WWW.STEAMPOWERED.COM



Der Effekt einer Blendgranate: Sie sehen für einige Sekunden unscharf.



Such die Bombe: Die neue Physik-Engine macht solche Spielereien möglich.



So sieht der Gang auf »de_dust« aus, nachdem mehrere Terroristen blind in das Feuer eines Scharfschützengewehrs gelaufen sind.

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Und ich dachte, ich wäre endlich geheilt! Counterstrike war für mich seit dem grenzwertigen Condition Zero tabu. Und jetzt? Jetzt ist sie wieder da, die alte Sucht. 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!

»Und wieder lege ich Bomben...«



COUNTERSTRIKE SOURCE TAKTIK-SHOOTER

PUBLISHER Valve RELEASE 7.10.04 (Steam-DL.)
SPRACHE Englisch USK nicht geprüft
CA. PREIS kostenlos für Vorbesteller und Gutscheininhaber von Half-Life 2

STEAM

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 PROFI
VERGLEICHBAR MIT Joint Operations (92, GS 10/04) Riesiger Multiplayer-Shooter, exzellentes Teamplay.
UT 2004 (91, GS 05/04) Mehrspieler-Shooter, in Modi-Vielfalt unerreicht.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
 Geforce 1/2 MX	 GF FX 5600/Ultra	800 MHz Intel	1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel
 Geforce 2/4 MX	 Radeon 9500 Pro	800 MHz AMD	1,4 GHz AMD	2000+ AMD
 Radeon 9000	 Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
 Geforce 3/3 Ti	 Radeon 9800 Pro	3,5 GByte Festpl.	3,5 GByte Festpl.	3,5 GByte Festpl.
 Geforce 4 Ti	 GF FX 5800/5900			
LAUTSPRECHER		 Stereo	 2 vorne, 2 hinten	 5.1
				 6.1

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Das alte, simple Spielprinzip fesselt nach wie vor.
MODI Geiselfreier, Bombenentschärfung

BEWERTUNG

GRAFIK	+ tolle Shader-Effekte + klasse Animationen	8 / 10
SOUND	+ glasklarer Surround-Sound	10 / 10
BALANCE	+ exzellente Waffenbalance	10 / 10
ATMOSPHERE	+ gewohnt griffiges CS-Feeling + nutzt sich schnell ab	5 / 10
BEDIENUNG	+ eingängige, kinderleichte Steuerung	10 / 10
UMFANG	+ unerreichte Langzeitmotivation + magere neun Karten	7 / 10
LEVELDESIGN	+ brillantes, in Jahren geschliffenes Design	10 / 10
TEAMWORK	+ durch Radio-Messages und Teamspeak einfach koordinierbar	8 / 10
WAFFEN	+ Kaufsystem + Nah- und Fernkampfaffen	10 / 10
MULTIPLAYER-MODI	+ Gut gegen Böse in zwei erstklassigen Varianten	7 / 10

PREISLEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 20 Minuten SOLO-SPASS — Stunden MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden

FAZIT: GELUNGENE NEUAUFLAGE DES TAKTIK-VETERANS.

85

SPIELSPASS