



Völlig umgekrempelt

COUNTERSTRIKE CONDITION ZERO

Nach unserem Verriss des Spiels in Ausgabe 09/03 überarbeitete Valve den Ego-Shooter monatelang – und machte daraus einen Taktik-Shooter.

Machen Sie mit uns eine Zeitreise: Am 23. Juli 2003 erhalten wir die Testversion von **Counterstrike: Condition Zero**. Im heißerwarteten Taktik-Shooter sollten clevere Bots für echtes **Counterstrike**-Feeling auch ohne Internetanbindung sorgen. Das Ergebnis entpuppte sich als lieblos zusammengekloppter Ego-Shooter. Unsere Strafe: eine Wertung von 59 Prozent (GS 09/03). Kurz darauf zog Valve die Notbremse und gab bekannt, das Spiel werde erneut überarbeitet.

Sieben Monate später ist der Ego-Shooter verschwunden (er taucht als »Gelöschte Szenen« auf). Stattdessen gibt es einen

Taktik-Shooter für Solisten. Der versucht durchaus trickreich, die typische **CS**-Faszination für Solisten zu konvertieren – leistet sich jedoch wiederum etliche Designschnitzer.

Nur Counter-Terrorist

Condition Zero ist die Singleplayer-Variante von **Counterstrike**. Es gibt eine Art Rahmenhandlung (die »Dienstzeiten«), doch das Spielprinzip bleibt fast identisch: Sie erwerben zuerst Waffen und ziehen dann auf 18 Karten los, um als Polizist die Terroristen auszuschalten. Bots fungieren dabei als Ihre Teamkollegen und Schurken. Wer gerne Bösewicht sein möchte,

muss online das integrierte **Counterstrike 1.6** spielen.

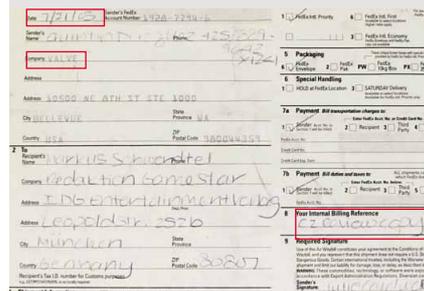
Während Sie sich in im Original zu Spielbeginn mit 800 Dollar begnügen müssen, starten Sie in **Condition Zero** mit satten

UNSER ERSTER CS-ZERO-TEST



Valve hat CS Zero seit unserem Test in GameStar 09/03 komplett umgekrempelt. Pressesprecher Doug Lombardi: »Die ersten Tests sagten uns, dass wir noch nicht fertig waren mit der Arbeit. Deswegen haben die Dienstzeit-Kampagne entworfen, die exzellenten Bots von Turtle Rock mehr zu Geltung zu bringen.« Die erwähnten ersten Tests fanden sich in GameStar (Wertung: 59 % in der 09/03), im britischen PC Gamer (65 %) und in der ebenfalls britischen Computer and Video Games (freundliche 70 %). Wohlgermerkt: Die Tests waren regulär und mit Billigung von Valve erfolgt – wie der unten abgebildete FedEx-Lieferschein zeigt.

Der von uns beanstandete Ego-Shooter ist nicht mehr Teil von Condition Zero. Er taucht teilweise in den so genannten »Gelöschten Szenen« auf, die man über eine extra angelegte Verknüpfung starten kann. Von 18 Missionen sind nur noch zehn übrig.



Schon im letzten Juli hatte uns Valve die Testversion CS Zero geschickt. Hier der FedEx-Schein.



Auf »cs_Italy« treffen wir mit den KI-Kollegen auf eine Horde Terroristen. Granaten werden gezückt, es kracht an allen Ecken.

DIE NEUE »DE_AZTEC«



① In Counterstrike ist zwischen Steinquadern und Decke noch ein kleiner Spalt – ideal, um Granaten durchzuwerfen. In Condition Zero schließen die Kisten mit der Decke ab – mies für anrückende Terroristen.



⑥ In Counterstrike mussten Sie in der ersten Flügeltür stehen, um Gegner zu sehen. Jetzt ist die Sicht frei. Das erleichtert das Leben der Counter-Terroristen zu sehr.



② Kein Durchblick: Die Bretter der Brücke haben weniger Löcher. So kann die Antiterror-Einheit durchs Wasser kommende Gegner schlechter sehen.



⑤ Das Nadelöhr auf Aztec, die große Flügeltür, ist in Condition Zero so weit geöffnet, dass Hannibal samt Elefanten durchpassen würde. Beide Parteien können sich so besser sehen – und viel leichter treffen.



③ Unter der Brücke ist es wieder dunkel: Die Lampen wurden entfernt, die Ecken sind schlechter einzusehen. Gut für Camper...



④ Neue Ecke plus neue Säule: Prächtiger Ort für Terroristen-Scharfschützen, die anrückende Polizisten aufs Korn nehmen wollen.



10.000 Credits. Sie können sich so schon zu Beginn die dicksten Knarren, Kevlar-Weste und Granaten leisten. Gut für Einstei-

ger, die das Waffen-Menü noch nicht auswendig beherrschen: Das Spiel pausiert, sobald Sie die Kaufen-Taste drücken.

Dienst ist Dienst

In sechs so genannten Dienstzeiten müssen Sie jeweils drei Maps gewinnen. Erst dann haben Sie Zugriff auf die nächsten drei. In den Missionen befreien Sie ausnahmslos Geiseln oder entschärfen Bomben. Eine Karte gilt als gewonnen, wenn Sie zwei Siege mehr als die Terroristen haben und alle zusätzlichen Spezial-Aufträge (gibt es nicht im Originalspiel) erfüllt sind. Die Bonusziele unterscheiden sich in den vier Schwierigkeitsgraden deutlich. So sollen Sie im einfachsten Modus zwei Gegner mit einer Pistole ausschalten und eine Runde in unter 90 Sekunden gewinnen. Im schwersten müssen Sie erstens 16 Feinde töten, zweitens davon fünf mit der Arctic Warfare Magnum (Scharfschützengewehr)

und drittens eine Runde in unter 45 Sekunden für sich entscheiden – und dabei außerdem überleben.

Problematisch werden die Spezial-Aufträge auf den Geiseln-Karten. Einzig und allein der Spieler darf die Geiseln befreien, um die Aufgabe erfolgreich abzuschließen. Macht das ein Bot nach Ihrem Ableben, gilt die Runde zwar als gewonnen, der Auftrag aber als nicht erfüllt. Im Test passierte es uns häufig, dass alle Terroristen bereits ausgeschaltet waren, bevor wir auch nur in die Nähe der Gefangenen gekommen sind. Sprich: Die Bot-Kameraden lassen Ihnen keine Chance, Ihre Pflicht zu tun. Mitunter führt das dazu, dass Sie eine Karte Dutzende Male spielen müssen, um die nächste Dienstzeit frei zu schalten. Das frustriert.



Schön: Auf »de_Piranesi« deckt uns ein Bot, während wir unsere Waffe nachladen.



Auf »de_Torn« treffen wir an den Flügeltüren auf vorrückende Terroristen, die zum Bombenplatz A unterwegs sind.

Bots zum Liebhaben

Ihre KI-Kollegen sind käuflich, und zwar durch so genannte »Rufpunkte«. Pro gewonnener Karte gibt es einen. Feige Luschenbots mit geringer Trefferquote und quasi nicht vorhandener Loyalität (reagieren nicht auf Ihre Befehle) kosten nur einen Rufpunkt. Für Superbots mit Mut, Loyalität und Geschick auf »Hoch« müssen Sie fünf Punkte investieren. Wollen Sie ein Spitzen-Team haben, ist Sparen angesagt.

Bereits die simplen KI-Mitstreiter verblüffen gelegentlich durch beachtliche Denkleistungen. So bemerken die Burschen, dass die Bombe gerade an Punkt A gelegt wurde. Auch wenn Ihr KI-Kamerad sich bei Punkt B aufhält, sprintet er sofort zur entsprechenden Stelle. Die Bots melden sich außerdem per Sprachausgabe: »Die Bombe liegt bei A!«, »Küchel!« oder »Ich

hab' was gehört!« sind nur ein paar der Meldungen, die permanent aus Ihren Boxen schallen. Die Terroristen gehen ähnlich schlau vor: Sie sichern die Geiseln, teilen sich auf und campen an schwer einsehbaren Stellen. So weit, so gut.

Bots zum Hassen

Doch häufig ist die Bot-KI auch Grund für herzhaftes Flüchen: So beobachteten wir nach unserem Bildschirmtod drei Antiterror-Soldaten, die sich nicht darauf einigen konnten, wer die Bombe entschärfen soll – bis sie explodierte. Und noch ein Beispiel: Drei Mitstreiter versammeln sich um uns, während wir die tickende Bombe bearbeiten. Doch keiner reagiert auf den Terroristen, der uns mit einer Ladung Schrot aus aller nächster Nähe umpustet.

Außerdem rühren die Bots die Geiseln und die Bombe nicht an, solange Sie noch im

Spiel sind. So kann es vorkommen, dass alle Gegner ausgeschaltet sind, vier Polizisten um den aktivierten Sprengstoff stehen und nichts unternehmen. Ein schwacher Trost: Die Kollegen informieren Sie über Funk, dass es knapp wird. Das ist zwar nett, aber die Zeit reicht trotzdem nicht, wenn Sie gerade am anderen Kartenende sind.

Karten-Murks

Die 18 Levels in **Condition Zero** sind alte **Counterstrike**-Bekanntes, deren Texturen aufpoliert wurden. Die beliebte Karte »cs_Italy« erstrahlt in völlig neuer Optik. An manchen Stellen haben die Designer gar orientalische Baldachine aufgestellt. Ein solcher überspannt jetzt den Balkon über dem Tunnel auf »de_Dust«. Doch der Stoff lässt Granaten durch, als sei er gar nicht vorhanden.

Neben der Optik hat Valve teilweise am Karten-Aufbau ge-

4 SCHWIERIGKEITSSTUFEN

[02_GEWÄHLTER CRT]

COBBLESTONE



In diesem Match treten Sie gegen 7 Feinde an: Nails, Crank, Cutter, Fanatic, Hyena, Wolfhound, Panther

Herausforderungen:
 Sie müssen 16 Feinde ausschalten
 Sie müssen 3 Feinde mit einem taktischen Schild ausschalten, ohne zu sterben
 Sie müssen eine Runde in weniger als 45 Sekunden gewinnen und die Runde überleben
 Vorsicht! Bei diesem Match können Ihre Waffen FREUNDE VERLETZEN!

Die Anforderungen an Sie steigen in den vier Schwierigkeitsgraden. Gibt es auf Einfach und Normal noch kein »Friendly Fire«, können Sie auf Schwer und Experte auch Team-Mitglieder verletzen. Zudem müssen Sie mehr Gegner töten und die Runden in immer kürzerer Zeit gewinnen. Im Bild sehen Sie die Experten-Aufgaben auf »de_Cobblestone«.

schraubt. Und das nicht immer sinnvoll: Zwar gefällt uns, dass man nun dank riesiger Felsbarrieren auf »cs_Militia« als Polizist nicht sofort dem Scharfschützen auf dem Dach zum Opfer fällt. Doch die neue Rampe, die am Tunnelleingang über den Maschendrahtzaun führt, ist unnötiger Schnickschnack. Besonders hart hat es auch die in Clan-Turnieren beliebte Karte »de_Aztec« getroffen. Die Anpassungen dort zerstören das Spielgefühl. Die meisten Änderungen sind eher misslungen.

Counterstrike 1.6

Condition Zero können Sie auch ohne Bots als echten Multiplayer-Shooter spielen. Dann unterscheidet sich das Programm bis auf die angepassten Karten nicht von **Counterstrike 1.6**. Das liegt auch in der Schachtel, wurde von uns aber schon im August 2003 ausführlich getestet (Wertung: 88%). Um es spielen



Gemeingefährlich: Dieser Terrorist hat sich schlau neben der letzten Geisel in einer Ecke versteckt.

TECHNIK-CHECK

DIE PERFORMANCE-TABELLE (MAX. DETAILS, ANTIALIASING, ANISOTROPIC FILTERING, 256 MB RAM)

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
600 MHz	800x600 (ohne FSAA)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768 (ohne FSAA)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
800 MHz	1024x768 (ohne FSAA)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1.000 MHz	1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

□ nicht möglich, nicht spielbar ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich



Keine gute Idee von den Terroristen-Bots: Die Jungs laufen blind in unser Sperrfeuer auf »de_Dust2«. Das ist einer der nervenden KI-Aussetzer.



»de_Torn« ist die letzte Karte der sechsten Dienstzeit. Haben Sie die geknackt, ist das Spiel zuende – viel zu schnell für ein Vollpreis-Spiel.

zu können, brauchen Sie immer noch eine leistungsstarke Internetanbindung, denn es lässt sich nur über die Valve-Vertriebsplattform Steam starten. Angeblich arbeitet man jedoch gerade an der Option, **Counterstrike** auch wieder offline spielbar zu machen. Für LANs wäre das ein Segen. Inhaltlich ist

Counterstrike 1.6 mit der von uns getesteten Version identisch, die Wertung bleibt ebenfalls gleich. Laut Valve-Presseprecher Doug Lombardi sind **Condition Zero** und **Counterstrike** über Steam sogar kompatibel. Das bedeutet, das Besitzer von **CZ** zusammen mit **Counterstrike** spielen können. **PET**



Der neue Baldachin auf »de_Dust« lässt Granaten einfach durch.

WALTER REINDL

Seit drei Jahren leite ich die GameStar-Liga, Counterstrike ist mir längst ans Herz gewachsen. Condition Zero dagegen ist nur ein billiges Anhängsel, mit dem ich mich in langweiligen Stunden ein Bisschen mit den ganz ordentlichen, aber längst nicht perfekten Bots vergnügen kann.

Wer zu spät kommt...

Als Valve im Sommer 2000 Counterstrike 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.



»Verfallsdatum überschritten«

PETRA SCHMITZ

Der Ego-Shooter Condition Zero war schon eine Enttäuschung. Daran ändert sich auch nach der Total-Umkrempelung zum Taktik-Shooter wenig – man vergleiche unsere 88% für CS 1.6! Warum kann ich zum Beispiel nicht auf Seiten der Terroristen spielen? Denn die Ak-47 ist und bleibt meine Lieblingswaffe in Counterstrike! Und wieso darf nur ich die Geiseln befreien, wenn die netten Bot-Kollegen alles tun, um mich daran zu hindern?

Es gibt Besseres

Für Einsteiger mag Condition Zero durchaus einen Blick wert sein. Aber der Blick ist ebenso kurz wie unbefriedigend. Wer mit Bots Spaß haben will, greift zu UT 2004. Wer mit Bots in Taktik-Shootern Spaß haben will, greift zu Raven Shield oder Battlefield Vietnam. Und ob sich die veränderten Karten durchsetzen, werden die Clans dieser Welt entscheiden. Ich finde die Anpassungen jedenfalls misslungen. So langsam muss Valve aufpassen, dass ihr Ruf nicht in den Keller sinkt – ich sag' nur »Alpha-Versionen-Fiasko« bei Half-Life 2.



»Kurz und unbefriedigend«

CS: CONDITION ZERO SOLO-MODUS

PUBLISHER: Vivendi Universal, (06103) 994 040
 SPRACHE: Deutsch RELEASE (D): 26.3.2004
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 CDs, 32 Seiten CA. PREIS: ca. 35 Euro
 MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original USK: nicht unter 18
 Internet Netzwerk Modem an 1 PC
 MULTIPLAYER-MODI: – (enthält aber Counterstrike 1.6)

3D-GRAFIKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	600 MHz CPU	800 MHz CPU	1,0 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	128 MB RAM	256 MB RAM	256 MB RAM
Radeon 9000	2,0 GB Festpl.	2,0 GB Festpl.	2,0 GB Festpl.
Geforce 3/3 Ti	Geforce 1/2 MX	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti
Geforce 4 Ti	Radeon 9800 Pro		
	GF FX 5800/5900		

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

EINGEWÖHNUNG: 30 Minuten SOLO-SPASS: 5 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 0 Stunden*

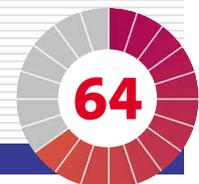
EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER				PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

ALTERNATIVEN: Battlefield Vietnam (91%, GS 04/04) Multiplayer-Shooter. Riesige Karten, Fahrzeuge.
 Raven Shield (83%, GS 04/03) Umfangreiche Planungsphase, nur für Experten.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- + vier Schwierigkeitsgrade
- + brauchbare Bot-KI
- + einsteigerfreundlich
- + gute Lernkurve
- unzeitgemäße Grafik
- Design-Schnitzer
- nervende KI-Aussetzer
- verschlimmbesserte Levels

GRAFIK: Ausreichend
 SOUND: Befriedigend
 BEDIENUNG: Sehr gut
 MULTIPLAYER: *
 PREISLEISTUNG: Ungenügend



FAZIT: ÜBERFLÜSSIGE OFFLINE-VARIANTE DES HIT-SPIELS.

* Enthält Counterstrike 1.6 (Test in GS 09/03, 88%)