

Im Team und solo

# Counterstrike Condition Zero

Wird die Counterstrike-Neuaufgabe Condition Zero die alten Fans halten und neue einbinden? Und wie funktioniert der Solo-Modus? Wir konnten den potenziellen Action-Hit anspielen und haben mit Gearbox-Chef Randy Pitchford über die Zukunft von Counterstrike gesprochen.

## Inhalt

Mega-Preview .....	63
Die Zukunft von Counterstrike .....	65
4 Fragen an Randy Pitchford .....	66
Counterstrike 1.4 .....	66
Das Arsenal .....	68
Einsatz im Dschungel .....	70

Ssssst – Tschack! Ssssst – Tschack! Die Kugeln einer AK-47 schlagen rings um mich ein. Doch Brickwall, der kräftige Polizist rechts von mir, erwidert das Feuer mit seinem M60 und zwingt die Terroristen in Deckung. Unser Team geht geordnet weiter vor, ganz vorne Russell mit dem Panzer-Schild. Plötzlich verlieren zwei Feinde die Nerven, springen über eine Mauer und ballern wild los – wir bleiben cool, ausgenommen Mark, der aus unserer Formation ausschert. Ein Kommando von mir bringt ihn glücklicherweise zurück in die Linie. Wir feuern aus allen Rohren auf die Terroristen, einer geht zu Boden. Dann sind wir nah genug dran, alles löst sich in Einzelgefechte auf. Ich renne zum Standort der Geiseln, begleitet von Mark, während das übrige Team die Gegner beschäftigt.

Diese kurze Szene könnte einem aufreibenden Online-Match entnommen sein – ist sie aber nicht: Alle beteiligten

Kämpfer außer dem Erzähler sind Bots, wir spielen auf einem PC ohne Internet-Anbindung. Der Taktik-Shooter **Condition Zero** von Gearbox ist nicht nur die nächste Auflage von **Counterstrike** mit neuer Grafik und leicht veränderten Waffen, sondern bringt das Multiplayer-Erlebnis auf den Offline-PC: mit raffinierten Bots und einer spannenden Solo-Kampagne.

### Offline-Training

**Condition Zero** besteht aus mehreren Elementen. Eins ist der Mehrspieler-Part, der einem aufgebohrten **Counterstrike** entspricht – und es online ablösen wird (siehe Kasten »Die Zukunft von Counterstrike«). Das zweite ist der gewohnte Multiplayer-Part, nur offline und mit schlaun Bots statt Mitspielern. Teil drei bildet die Solo-Kampagne inklusive umfangreichem Tutorial. Letzteres soll vor allem dazu dienen, Einsteiger, die sich bislang für das Thema schwer erwärmen konnten, vor-



Dieser getarnte Counter-Terrorist trägt die potenzielle neue Lieblingswaffe seiner Fraktion: das französische Sturmgewehr **Famas**.

sichtig heranzuführen. Und sie nicht nur im Waffengebrauch und Steuerung auszubilden, sondern auch Gruppen-Taktiken zu vermitteln. Schönes Detail am Rande: Je nachdem, wie man sich in den Übungslevels anstellt, legt das Programm den Schwierigkeitsgrad der Kampagne fest. Leute, die schon an der Aufgabe scheitern, unter einem Stacheldraht hindurchzu-

kriechen, werden niedriger eingestuft als Experten, bei denen jeder Schuss sitzt.

### Mit MP5 gegen AWP

Im Solo-Spiel lässt sich jede der voraussichtlich 20 bis 25 Missionen auf drei Arten angehen: im Narrative-, Challenge- und im Endurance-Modus. Der erste ist die klassische Solo-Kampagne mit Story, bei der Sie als Anführer



Auf CD/DVD:  
exklusives  
Video-Special

WWW

www.gamestar.de:  
zusätzliche Bilder  
in Screenshot-Galerie



Im Team gegen den Terror: Unsere Spezialeinheit trifft in einem russischen Dorf auf Extremisten. Schön zu sehen sind die neuen Modelle und Flammeneffekte.



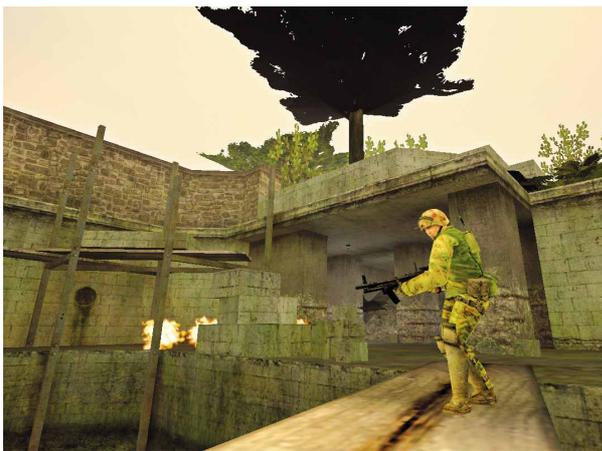
Zwei Bots im Einsatz in einem New Yorker Hinterhof. Je mehr Geld Sie in das Training der KI-Krieger investieren, desto effektiver kämpfen sie.

rer einer Spezialeinheit auf der ganzen Welt gegen den Terrorismus kämpfen. Drei Ziele hat jede Mission, die aber nicht alle erfüllt werden müssen. Typisch wären etwa diese: 1. Geiseln befreien, 2. mehr als 40 Prozent Trefferquote erreichen, 3. in weniger als 240 Sekunden fer-

tig sein. Der Challenge-Modus spielt auf den gleichen Karten, ist aber schwieriger, etwa durch eine begrenzte Waffenauswahl (Beispiel: mit der MP5 auf einer für Scharfschützen ausgelegten Map) oder weniger Zeit. Im Endurance-Modus geht es um Stehvermögen, meist müssen

Sie an bestimmten Punkten einige Minuten durchhalten, sich durch eine Übermacht zum Levelausgang durchschießen oder Objekte einsammeln, beispielsweise Koffer mit Geheimdaten. Die Missionen können so oft gespielt werden, bis sie auf alle drei Arten geschafft wurden. Jede erfüllte Aufgabe bringt Ihrer Einheit frisches Geld, das Sie in Waffen und Personal stecken.

Die Einsätze spielen in den USA, Europa, dem Nahen Osten, Russland und Südamerika, wobei jede Region einen ganz eigenen Look hat. Das Spektrum reicht von arktischen Regionen über New Yorker Hinterhöfe bis zu einem Forschungsschiff im Atlantik. Die Reihenfolge ist teils vorgegeben, teils frei: Meist stehen zwei bis drei Missionen zur Auswahl, sodass Sie Alternativen haben, falls Ihnen eine mal gar nicht gelingen will.



Ein mit Beinschienen geschützter Anti-Terrorist gibt seinen Kameraden aus erhöhter Position mit dem neuen M60-Maschinengewehr Deckung.

### Sprengmeister gesucht

Zunächst wählen Sie Ihre Mission anhand einer Weltkarte, auf der die augenblickliche Krisenregion markiert ist. Dann suchen Sie sich die richtigen Männer für den Einsatz; vier Kämpfer gehören neben Ihnen zur Mannschaft. Dabei sollten Sie – wie in einem Rollenspiel – auf deren Eigenschaften achten: Kann einer mit dem Scharfschützengewehr umgehen? Haben Sie einen Sprengstoff-Experten dabei? Wer hat genügend Übung, um das M60-MG zu benutzen? Wenn's nicht passt, müssen Sie zusätzliches Personal rekrutieren oder Ihre Leute ins Training schicken.

Alle Werte sind in mehreren Stufen ausbaubar. Zuletzt suchen Sie in einem übersichtlichen Menü die Ausrüstung für Ihr Team aus. Jeder Mann darf zwei Schusswaffen, die bekannte Kevlar-Rüstung, einen Helm und bis zu drei Granaten tragen. Equipment, Rekrutierung und Training kosten Geld, das Sie sich mit dem Erfüllen von Missionszielen verdienen. Wobei eine typische Aufgabe nur so um die 600 Dollar bringt, ein neues Sturmgewehr aber über 2.000 kostet – Sie sind also gezwungen, sorgfältig auszuwählen und keine Ausrüstung zu verlieren. Das Gleiche gilt für die Teammitglieder: Wer im Einsatz stirbt, ist für die Kampagne verloren. Ärgerlich, wenn es einen Veteranen erwischt, der dann durch einen grünen Jungen ersetzt werden muss.

### Trottoir-Tropfen, Splitter-Späne

Im jungen Körper von **Condition Zero** schlägt ein altes Herz: Grundlage der 3D-Grafik ist immer noch die altgediente **Half-Life**-Engine, deren Technik sich – theoretisch – zwischen **Quake 1** und **2** bewegt. Gearbox-Chef

### Waffen-Sammlung





Im **Nahen Osten** kämpfen die Spezialtruppen während der Solo-Kampagne gegen arabische Separatisten wie den hier.

Pitchford lässt allerdings nichts auf seine Technologie kommen: »Auch Quake 3 enthält noch Code-Elemente aus Quake 1. Condition Zero ist von Half-Life technisch weit entfernt.« Was wir beim Probespielen sahen, hatte tatsächlich mit dem guten alten **Counterstrike** kaum noch

etwas zu tun. Die Mannen von Gearbox stellen schier Unglaubliches mit der Engine an und bauen neben deutlich polygonstärkeren Modellen eine ganze Reihe von Spezialeffekten ein. In einigen Levels pladdern Regentropfen auf den Boden, farbige Lichter erleuchten die Ge-



So schön waren CS-Maps noch nie. Diesem Kämpfer lässt das Feuergefecht allerdings keine Zeit, **Wasserfall** und Vegetation zu bewundern.

gend, und Partikel sorgen für korrektes Materialverhalten – wenn Sie auf eine Holzwand feuern, splintern Späne; schießen Sie auf eine Mauer, wirbelt Steinstaub auf. Zigarettenkippen und anderen Müll, der auf dem Boden herumliegt, verleihen den Stadtlevels einen fieseren, realistischeren Touch; in Dschungelmissionen wuchert üppige Vegetation. Angeblich sollen Regen und Schnee sogar die Oberflächen rutschig machen. In der von uns angespielten Version war davon allerdings noch nichts zu bemerken.

All die Verbesserungen, die Gearbox mit einem selbst geschriebenen Toolset namens Triangle API realisiert, sollen keine Performance kosten. **Condition Zero** wird laut Randy Pitchford mit den gleichen Systemressourcen zurechtkommen wie **Counterstrike**. Grund dafür ist – neben einigen Engi-

## Die Zukunft von Counterstrike

Condition Zero ist das **neue Counterstrike** und wird das alte vollkommen ersetzen. Nach Version 1.4 (siehe Extra-Kasten) soll es kein Update mehr geben – Condition Zero selbst wird das nächste Update. Das heißt nicht, dass sich jeder das Spiel kaufen muss; alle Änderungen, die den Multiplayer-Modus betreffen, werden frei downloadbar sein. Außerdem bringt Gearbox ein kostenloses High-Definition-Pack damit alle Counterstrike-Spieler ihr Programm auf den grafisch neuesten Stand bringen können.

### Was tun Leute, denen die neuen Waffen und Änderungen nicht gefallen?

Die sind in der gleichen Lage wie die Spieler, denen Counterstrike 1.3 nicht liegt – sie müssen halt einen der wenigen Server finden, auf denen noch die alte Variante gespielt wird. Gearbox will es übrigens auch solchen Leuten leicht machen: Mit einem per Condition Zero gepatchten Counterstrike können sie weiterhin so spielen wie immer, wenn der Admin des Servers die entsprechenden Konsolenbefehle nutzt, um die Änderungen am Spiel einzudämmen.

### Warum Condition Zero überhaupt kaufen, wenn ich alles herunterladen kann?

Wegen des sehr guten Solo-Modus – und um das gesamte Upgrade auf einen Schlag und ohne lange Downloads zu bekommen. Insbesondere die neuen Karten bedeuten jeweils etwa 10 MByte Download.

### Kann ich mit dem alten Editor Worldcraft auch weiterhin Maps machen?

Ja. Allerdings kommt mit Condition Zero eine Reihe neuer Tools für Mapper und Modeller heraus, um die Arbeit wesentlich zu vereinfachen. Möglicherweise sogar Gearcraft, Gearbox' eigene Version von Worldcraft – das ist allerdings noch offen.

### Wird die Community »CZ« akzeptieren?

Das kann nur die Zeit erweisen. Gearbox arbeitet jedoch seit längerem eng mit der CPL (Cyberathletes Professional League) zusammen, einer der größten Ligen der Welt, um von vornherein die Liga-Spieler und Hardcore-Fans mit einzubinden.

ne-Optimierungen – ein neu eingebautes Level-of-Detail-System (LOD), das auf schwächeren PCs automatisch die Polygonzahl reduziert. Trotzdem kann die Engine mit **Quake 3**-getriebenen Spielen wie etwa **Return to Castle Wolfenstein** oder **Medal of Honor** nicht mithalten, trotz der schönen Modelle (1.250 Polygone statt 750 bei **Counterstrike**).



M4A1 Carbine



Mac 10



MP5



Sig p228



FN P90



FN M249 Para



Steyr Scout



SSG 552



Steyr TMP



.45 USP Tac.



xm1014



Diese Spezialeinheit ist – in schicken Dschungeltarnfarben – in Südamerika unterwegs. Der Feind: Drogenkartelle.

### Im Look der Speznaz

Wenn Gearbox schon die Spieler-Modelle neu gestaltet, ist es natürlich auch Zeit für neue Skins und Uniformen. Jede der beiden Seiten – Counters und Terrors – bekommt fünf Teams. Zwei davon sind neu: die russische Speznaz und die Militia-Extremisten (militante US-Patrioten). Jedes Team hat vier eigenständige Charaktere, komplett mit Namen und Fähigkeiten. Letztere gelten für das Solospiel – online kommt es ausschließ-

lich auf Ihr Können an. Zu guter Letzt gibt es für jeden Charakter noch vier Uniformen, etwa einen Schneeanzug für arktische Einsätze, Dschungel- oder Wüstentarnanzüge. Das zusammen ergibt theoretisch 160 mögliche Kombinationen. Die werden Ihnen sicher nicht alle auf den Servern begegnen, dennoch dürfte sich **Condition Zero** optisch vielfältiger präsentieren als **Counterstrike** heute. Gelungen sind vor allem die detaillierten Gesichter der Figuren; auch die Uniformen sehen einfach gut aus.

### Wer hat die schlauesten Bots im Land?

Einer der zentralen Punkte von **Condition Zero** ist die Qualität der Bots. Schließlich soll das Spiel offline und solo ein Erlebnis bieten, das man sonst nur im Internet mit Menschen haben kann. Laut Randy Pitchford hat Gearbox zur Optimierung der KI sogar Blindtests mit Spielern veranstaltet, die raten sollten, ob sie gegen Bots oder Menschen kämpfen. Das ist das Aufgabenfeld von Markus Klinge,

## Counterstrike 1.4

Bevor **Condition Zero** erscheint, soll Version 1.4 von Counterstrike diverse Änderungen einführen. Die wichtigsten lesen Sie hier. Ob alle im finalen Patch berücksichtigt werden, ist noch nicht sicher. Auch der Erscheinungstermin war bei Redaktions-Schluss unklar – möglicherweise ist 1.4 schon downloadbar, wenn Sie diese Zeilen lesen.

### 1. Kein Bunny-Hopping mehr

Springen während des Laufens führt nun zu einer Verlangsamung des Spielers. Beim Aufsetzen nach dem Sprung bremsst der Spieler kurz ab und wird damit zu einem leichten Opfer, vor allem für Sniper.

### 2. Korrigierte Trefferzonen

Wurden bei fast jeder neuen Version angekündigt, aber nie konsequent durchgeführt. Die Betatester sprechen von deutlich weniger Headshots als in Version 1.3.

### 3. Eingeschränkte Bewegung

Beim Bombenlegen ist zukünftig keine Bewegung mehr möglich. Ein »Verschleppen« der Bombe an einen besser kontrollierbaren Platz ist damit ausgeschlossen.

### 4. Geisel-Intelligenz

Den teilweise unglaublich dumm agierenden Geiseln wurde mehr künstliche Intelligenz eingehaucht – sie folgen ihren Rettern nun deutlich besser über Leitern und durch Fenster.

### 5. Zielgenauigkeit

Die meisten Betatester berichten von einer stark verminderten Zielgenauigkeit der Waffen, solange der Spieler läuft oder springt. Im Stehen und Knien ist die Trefferquote dafür deutlich höher – Sorgfalt zählt.

### 6. Neue Kameras

Eine neue Spieleransicht, die schon aus Half-Life-TV bekannt ist, wird ebenfalls integriert. Wenn Sie getötet werden, schaltet die Kamera sofort auf den Spieler, der den Schuss abgefeuert hat. Unklare Situationen (»Wo kam der Schuss jetzt her?«) sind somit beseitigt.

### 7. Körper bleiben liegen

Die Figuren getöteter Mitspieler bleiben in Zukunft in der Map liegen und verschwinden nicht nach ein paar Sekunden.

## 4 Fragen an Randy Pitchford



Randy Pitchford (30) ist Chef von Gearbox und verantwortlich für Counterstrike Condition Zero.

**GameStar** Was ist das kleinstmögliche System, auf dem **Condition Zero** noch spielbar sein wird?

**Randy Pitchford** Jeder Computer, bei dem Counterstrike läuft, sollte auch mit **Condition Zero** keine Probleme bekommen. Wir haben zwar die Grafik ordentlich aufgebohrt, was Performance kostet, den Verlust aber auf der anderen Seite durch ein Level-of-Detail-System und einige raffinierte Engine-Tricks wieder hereingeholt.

**GameStar** Was werdet ihr programmtechnisch gegen Cheater unternehmen?

**Randy Pitchford** **Condition Zero** führt die neue Anti-Cheat-Technologie von Valve ein. Ich kann noch nicht sehr viel darüber sagen, um den potenziellen Cheatern keine Tipps zu geben. Unser Ansatz ist es aber keinesfalls, das System völlig sicher zu machen – das geht schlicht nicht. Stattdessen werden wir unsere Maßnahmen so oft verändern, dass jeder Hack, sobald er fertig ist, schon wieder veraltet ist.

**GameStar** Bringt der neue Raketenwerfer nicht die Balance durcheinander?

**Randy Pitchford** Unser Raketenwerfer ist

anders als der bei Quake, wo man im Sekundentakt schießt. Der LAW ist einschüssig, schwierig zu benutzen und entspricht sehr genau seinem Vorbild in der richtigen Welt. Der Explosionsradius ist kleiner als bei einer HE-Granate. Für Kinofans: Im Film *Black Hawk Down* sieht man sehr gut, wie so ein Ding eingesetzt wird.

**GameStar** Okay, erzähl uns zum Abschluss noch was Cooles über dein Spiel.

**Randy Pitchford** Wir sind sehr zufrieden mit dem Sound. Wenn du über Schnee läufst, knirscht es, bei Laub gibt es ein Knirschen. Gute Spieler werden viel genauer hören können, wo sich ihre Feinde befinden.

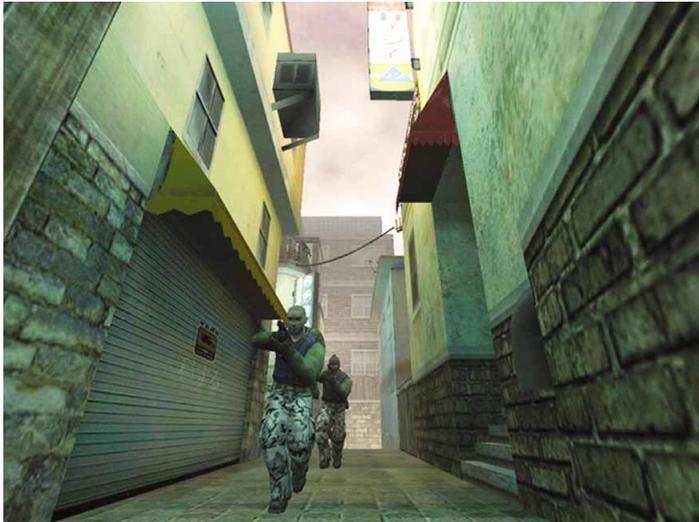
seines Zeichens Erfinder des **Podbot**-Tools, das es vor gut einem Jahr erstmals ermöglichte, **Counterstrike** solo zu spielen. Klinge soll für die schlauesten KI-Krieger sorgen, die es bislang gab. Ob sie es wirklich werden, lässt sich erst in einem Dauer-

nen, um sicherzustellen, dass beispielsweise der Mann mit dem Schutzschild auch dort ist, wo er hingehört: ganz vorne.

### Raketen-Terror!

**Condition Zero** führt eine Reihe neuer Waffen in das Coun-

erwischen. Und die Geschosse der AK-47 schlagen glatt durch. Dennoch ergeben sich daraus interessante taktische Möglichkeiten – es sollte einem von ein bis zwei Schilden gedeckten Team wesentlich leichter fallen, verschanzte Terroristen zu erreichen. Allerdings dürfen die Schildträger nur Pistolen benutzen, ein klarer Nachteil im Kampf. Der mächtige Raketenwerfer (nur für die Terror-Seite erhältlich) unterscheidet sich deutlich von seinen Kollegen in **Quake** und **UT**: Er verlangsamt seinen Besitzer sehr stark und kann bloß ein einziges Mal abgefeuert werden. Dafür ist ein direkter Treffer tödlich. Geübte Spieler erkennen die heranrasende Rakete allerdings am charakteristischen Geräusch, was ihnen möglicherweise genug Zeit gibt, in Deckung zu gehen. Alle neuen Waffen stellen wir auf Seite 68 noch mal en detail und mit Bildern vor.



Zwei Terroristen stürmen durch die engen Gassen einer New-York-Map.

test herausfinden – bei unserem Probespiel machten zumindest die eigenen Kameraden einen guten Eindruck, während die Terroristen noch etwas häufig zu Kamikaze-Aktionen neigten. Immerhin sollen sie klassische Camper-Punkte kennen, um Spieler dort aufzustöbern.

Ihre Truppe steuern Sie mit den aus **Counterstrike** bekannten Funk-Kommandos (»Fall back«, »Follow me«), die noch um einige weitere aufgestockt worden sind. Zusätzlich sollen Sie Formationen festlegen kön-

nen, um sicherzustellen, dass beispielsweise der Mann mit dem Schutzschild auch dort ist, wo er hingehört: ganz vorne.

**terstrike**-Universum ein: zwei weitere Sturmgewehre (Galil für Terrors, Famas für Counters), zwei Granaten (Molotows bzw. CS-Gas) und die Machete als stärkeres Messer. Wichtiger sind jedoch zwei ungewöhnlichere Neuerungen im Arsenal: der Panzer-Schild und der LAW-Raketenwerfer. Ersterer dient angreifenden Polizisten als mannshohe mobile Deckung gegen kleinkalibrige Kugeln. Gute Schützen können den Träger allerdings immer noch am Helm oder Ellbogen



Noch nie sahen die Terrors so cool aus: Der Mann mit der **Eishockeymaske** und sein Kollege kämpfen auf dem Gelände eines Atomkraftwerks.

### Schild gegen den Terror



Der neue Schild im Einsatz. In der Mitte und rechts aus der Perspektive des Trägers zu sehen.

### Die Menschen hinter dem Spiel

Die Credits-Liste von **Condition Zero** ist ganz aufschlussreich: Alte Industrie-Hasen mischen sich mit jungen Leuten aus der Community. Projektleiter ist Randy Pitchford, der Chef von Gearbox. Er macht seit 1996 Spiele, sein erster großer Job: Level-Design für den Ego-Shooter **Shadow Warrior** der Firma 3DRealms. Verantwortlich für die Maps ist Mike Wardwell, er arbeitete an Rituals **Sin** mit und ist Mitglied der CPL. Dazu kommen Stephan Palmer (**Opposing Force**) als Project Manager, Chris McArthur (**Gunman**) als Programmierer und viele andere. Von der »Freak-Seite« sind dabei: die Deutschen Markus

Klinge und Marc Schröder (**Poke646**), Chris Auty (gestaltete die Map **de\_aztec**), Dave J (**de\_dust**) und weitere Mitglieder wichtiger Mod-Teams. Pitchfords begeisterter Kommentar: »Die Menge an Talent, die wir bei diesem Projekt versammelt haben, ist schlichtweg unglaublich.« **GUN**

### Counterstrike: Condition Zero

**Genre:** Taktik-Shooter **Entwickler:** Gearbox  
**Termin:** Mitte Mai 2002 **Ersteindruck:** Sehr gut

**Gunnar Lott:** »Sehr vernünftig, was die Gearbox-Jungs da auf die Beine stellen. Ich glaube fest, dass ihnen der Schritt zum Solo-Counterstrike gelingt, ohne dabei die alten Fans zu vergraulen. Letztendlich steht und fällt aber alles mit der Qualität der Bots – und die kann erst ein Langzeittest unter Beweis stellen.«

## Alle neuen Waffen

# Das Arsenal

Condition Zero führt eine Reihe neuer Waffen in die Counterstrike-Welt ein. Wir haben alle für Sie aufgelistet und beschrieben.



## Famas

**Herkunftsland:** Frankreich  
**Munition:** 5.56 x 45 mm, 25 Kugeln pro Magazin  
**Feuerarten:** Einzelschuss, 3-Kugel-Feuerstoß  
**Feuerrate:** 900 bis 1.000 Schuss pro Minute  
**Preis:** 2.500 Dollar

Die Standardwaffe der französischen Armee. Hat die höchste Feuerrate im ganzen Spiel, wobei sie allerdings sehr schnell ihr eher kleines Magazin durchjagt.



## IMI Galil

**Herkunftsland:** Israel  
**Munition:** 5.56 x 45 mm, 35 Kugeln pro Magazin  
**Feuerarten:** Einzelschuss, Dauerfeuer  
**Feuerrate:** 650 Schuss pro Minute  
**Preis:** 2.700 Dollar

Das Standard-Werkzeug der israelischen Armee. Ist etwas schwerer als normale Sturmgewehre und liegt dadurch besser in der Hand. Großes Magazin für Dauerfeuer-Attacken.



## M60E4 (leichtes MG)

**Herkunftsland:** USA  
**Munition:** 7.62 x 51 mm, 100 Kugeln pro Magazin  
**Feuerarten:** Dauerfeuer  
**Feuerrate:** 500 Schuss pro Minute  
**Preis:** 5.000 Dollar

Wird seit den 50er Jahren vom US-Heer verwendet. Sollte im Spiel für Unterstützungfeuer eingesetzt werden, da es sehr akkurat schießt und lange Feuerstöße abgeben kann.



## M72 LAW

**Herkunftsland:** USA  
**Munition:** M72A6 Rakete  
**Feuerarten:** nur ein Schuss möglich  
**Feuerrate:** –  
**Preis:** 1.200 Dollar

Die LAW verschießt eine einzelne, selbstgetriebene Rakete. Eigentlich gedacht für den Einsatz gegen gepanzerte Vehikel, ist aber leicht genug, um im Häuserkampf eingesetzt zu werden. Gibt es im Spiel nur für die Terrors.



## Panzer-Schild



Der mannshohe Schild hält auch MP-Feuer auf, kann aber von gezielten Schüssen durchschlagen werden. In Kombination damit darf nur die FN-Pistole benutzt werden. Nur für die Polizei.

## Machete



Entspricht dem normalen Messer, richtet aber mehr Schaden an.

## CS-Gas



Die CS-Granate verbreitet eine Wolke aus ätzendem Gas, die etwa 30 Sekunden bestehen bleibt. Jeder, der darin ist, nimmt Schaden. Gut zum temporären »Absperren« von Angriffsrouten.

## Molotowcocktail



Simple Flasche, gefüllt mit einer hochentflammaren Mischung aus Benzin und Seife. Stellt das Äquivalent der Terroristen zum CS-Gas der Polizei dar.



Eine Map von Condition Zero

# Einsatz im Dschungel

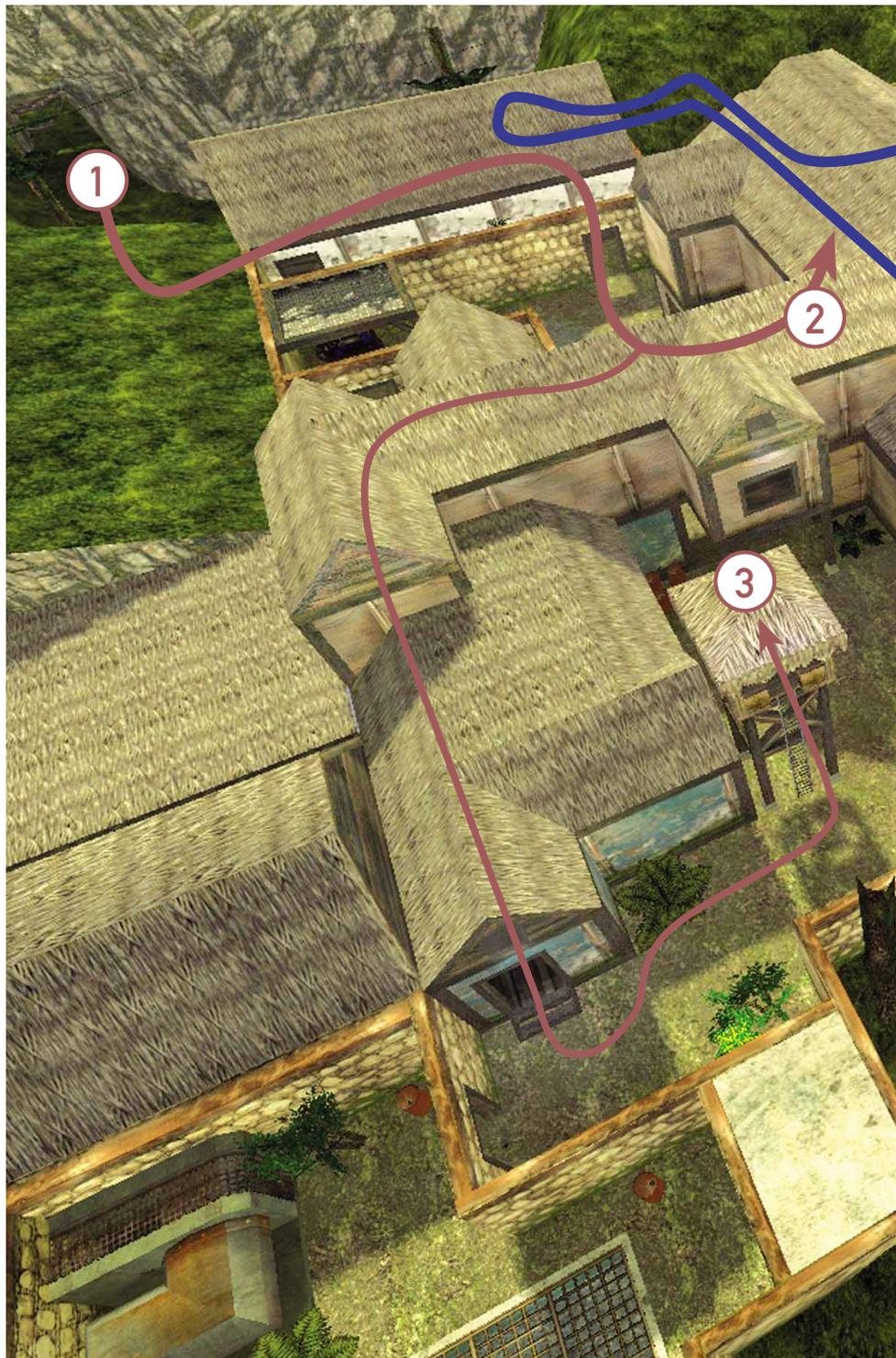
## Terroristen

① Hier **startet** das Terror-Team: Jetzt gilt es, rasch an strategischen Punkten in der Nähe der Geiseln (sind im nord-westlichen Gebäude) eine Verteidigungsstellung aufzubauen. Gut zu sehen ist die relativ detailreiche Vegetation – im eher spartanischen Counterstrike eine Neuheit.

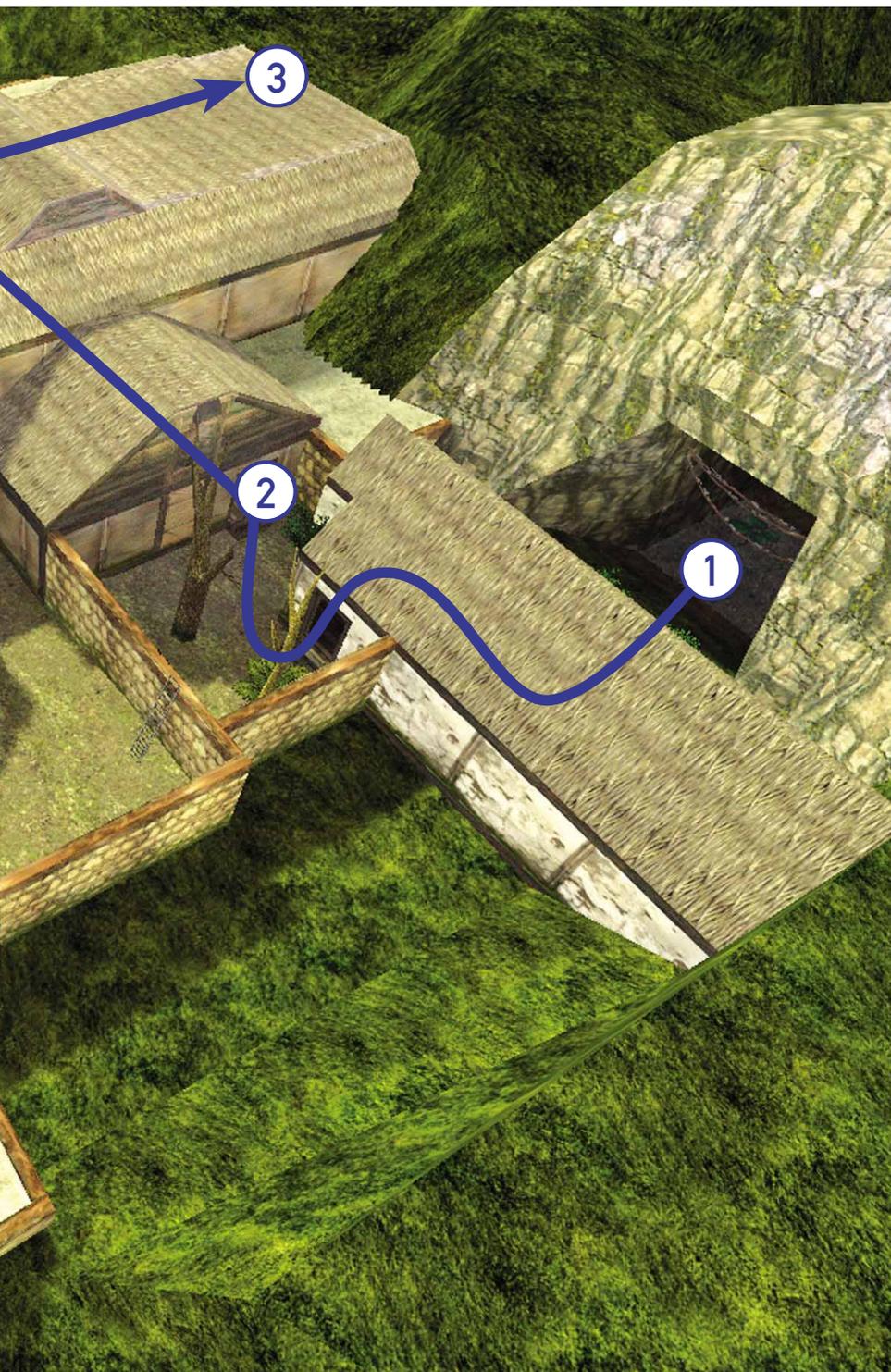


② Das Team hastet den Counter-Terroristen entgegen– und verwickelt sie in ein **Feuergefecht**. Zwei rasch geworfene Molotow-Cocktails erschweren der Polizei das Vorrücken, zudem haben die Terroristen die bessere Position und ballern, was das Zeug hält. Dennoch: Es misslingt, die Spezialeinheit vollends aufzuhalten.

③ Idealer **Scharfschützen-Punkt**: Um die Anti-Terroristen beim Rückzug mit den Geiseln unter Feuer zu nehmen, hat einer der Schurken (mit cooler Eishockey-Maske) den Holzturm bemannt. Obwohl vermutlich eine AWP an dieser Stelle nützlicher wäre als das neue M60-Maschinengewehr.



Condition Zero bringt 20 bis 25 neue Maps. Wir haben uns eine der neuen Karten, die sowohl für die Solo-Kampagne als auch im Multiplayer zum Einsatz kommen, für Sie genauer angesehen: CS\_junglecamp. Die Screenshots am Rand zeigen wichtige Szenen in Spielgrafik. Die farbigen Pfeile entsprechen den Laufrichtungen der Teams.



## Counter-Terroristen

① Der **Startpunkt** der Polizisten: Vom Dschungel im Osten geht's durch einen Stollen zum Anwesen. Sehr schön zu sehen beim vorderen Mann sind die neuen Beinschienen. Der hat übrigens gerade seine Standardpistole (liegt direkt vor ihm) durch die Desert Eagle ersetzt.



② Die Mannschaft dringt in den **Gebäudekomplex** ein. Ein Counter wirft – »Fire in the Hole!« – eine Granate voraus. Pures Sicherheitsdenken – eigentlich können die Terrors noch nicht so schnell auf dieser Seite der Map sein. Dann geht's vorwärts, und im großen Holzsaal fliegen Brandsätze. Der Tanz beginnt.

③ **Geisel-Rettung**: Einer der Counters hat sich eine Geisel geschnappt und bringt sie durch den großen Saal nach draußen, während die Kameraden die Terroristen beschäftigen. Detail am Rande: Endlich tragen die Geiseln normale Klamotten statt die hässlichen Forscher-Kittel.

