

Neuer Anlauf

Counterstrike Condition Zero

Geiselfreieung der anderen Art: Das erfolgreichste Online-Spiel der Welt hat einen neuen Entwickler – und ein frisches, kräftig überarbeitetes Konzept.

Frage: Was haben Fußballtrainer mit **Counterstrike**-Entwicklern gemeinsam? Antwort: Jeder glaubt, er kann es besser als sein Vorgänger. Wer einen derartigen Job übernimmt, muss mit Kritik rechnen – und damit, dass er plötzlich den Job verliert. Genau das ist Gearbox (**James Bond: Nightfire**) passiert: Vor gut einem

Jahr beauftragte Valve das kleine Team, aus dem Online-Taktik-Shooter **Counterstrike** ein Vollpreis-Spiel zu machen. Das beliebte Szenario »Terroristen gegen Polizisten« sollte wahlweise mit Bots oder gegen Menschen gespielt werden können. Doch im August 2002 war Gearbox **Condition Zero** dann auch schon wieder los. Über die

Gründe schweigen sich beide Parteien aus. Hinter den Kulissen allerdings ist zu hören, dass Valve über den zögerlichen Projektfortgang verärgert war. Gearbox hingegen deutet an, die **Half-Life**-Macher hätten ständig das Konzept umgeschrieben. Wie auch immer: Über den neuen Großauftrag gefreut hat sich Ritual Entertainment. Dort ist man derzeit außerdem mit **Star Trek: Elite Force 2** beschäftigt und hatte bislang mit Titeln wie **Fakk 2** stets Qualität abgeliefert.

Shooter-Weltreise

Ursprünglich sollte **Condition Zero** eine Art Multiplayer-Simulator im Stil eines **UT 2003** werden. Doch statt Sie einfach mit einer Handvoll Bots in klassisch aufgebauten Maps kämpfen zu lassen, möchte Ihnen Ritual ausgeklügelte Missionen vorsetzen. Die spielen in den USA, Europa, Russland, Südamerika und dem Nahen Osten. Mal agieren Sie in den geplanten 20 Einsätzen als An-

führer Ihres Teams, mal weist Ihnen das Programm die Rolle eines Scharfschützen zu – dann müssen Sie die Befehle eines Vorgesetzten ausführen. Die Einsätze haben jeweils eine



Die **Texturen** auf den Polygonkämpfern hat Ritual komplett neu und schöner gemalt.

kurze Story: So erzählt etwa zu Auftragsbeginn der Kommandant nach der Cutscene-Hubschrauberlandung, dass das Team die Villa eines kolumbianischen Drogenbosses stürmen soll. Der hat allerdings vier Geiseln genommen. Unser Job: erst die Zivilisten befreien, dann den Gangster erledigen,



Einige der Levels (auf Basis der Half-Life-Engine) sind in **Asien** angesiedelt.



Hochaufgelöst und hochgespannt: Ein Terrorist schiebt in einer hübsch aufgebauten Kleinstadt Wache. Die Level-Texturen wirken allerdings etwas matschig. (1024x768 Pixel)

und anschließend noch die Kokain-Produktionsanlagen in die Luft jagen. Die einzelnen anwählbaren Missionen bestehen aus zwei bis sechs Abschnitten, der Übergang dazwischen funktioniert wie in **Half-Life**: Mitten in Gängen wird nachgeladen.

Detailliertere Duellanten

In Zeiten von **Unreal 2** oder **Splinter Cell** mögen die Levels von **Condition Zero** so frisch wirken wie eine gebrauchte 3Dfx-Karte. Dafür läuft das Programm auch auf etwas älteren Rechnern noch gut, schließlich basiert es auf der **Half-Life**-En-

gine. Bei der Umgebungs-Grafik tut sich deshalb wenig gegenüber dem **Ur-Counterstrike**. Hier und da gibt's mal ein paar Polygone zusätzlich, um etwa Torbögen runder aussehen zu lassen. Zudem will Ritual schönere Texturen einbauen – aber das war's dann auch. Deutlich größer fällt der Unterschied bei den Figuren von Freund und Feind aus. Beiden spendiert Ritual wesentlich mehr Details und geschmeidigere Bewegungen als Gearbox. Statt aus rund 700 besteht etwa der durchschnittliche GSG9-Beamte nun aus etwas 1.200 Polygonen.



Im dick gepanzerten Tresor der örtlichen Sparkasse wartet ein schwer bewaffneter Bösewicht mit seiner Knarre auf demnächst heranstürmende Elitesoldaten.

Levelord im Interview: »Counterstrike ist wie Ballett!«



Richard »Levelord« Gray (45) von Ritual ist einer der erfahrensten Level-Designer. Der Branchenveteran (Duke Nukem 3D) ist mit einer Deutschen verheiratet.

GameStar Wie beliebt war Counterstrike bei Ritual, bevor ihr den Auftrag für Condition Zero bekommen habt?

Richard Gray Wie überall anders auch: sehr beliebt. Wir spielen jetzt sogar noch mehr als vorher, aber so gut wie jeder hier ist schon seit Jahren Fan. Übrigens macht es mir fast mehr Spaß zuzuschauen, statt selbst zu kämpfen. Es ist beinahe wie Ballett, wenn zwei wirklich gute Teams gegeneinander antreten.

GameStar Welcher Teil von Condition Zero stammt vom alten Counterstrike, was hat Gearbox entwickelt, und was macht Ritual Entertainment?

Richard Gray Die Grundlagen, vor allem natürlich der Mehrspielermodus, bleiben unverändert. Wir konzentrieren uns hauptsächlich auf die Solospieler-Be-

standteile. Außerdem entwickeln wir ein paar zusätzliche Inhalte für den Solo- und Multiplayer-Modus.

GameStar Um welche Bestandteile müsst ihr euch noch kümmern?

Richard Gray In erste Linie darum, bereits vorhandene Elemente weiter zu verbessern. Etwa, den Figuren mehr Polygone zu spendieren – immerhin rund 65 Prozent. Die Waffen kriegen ebenfalls mehr Details verpasst. Außerdem produzieren wir völlig neue Figuren- und Waffentexturen. Auch die Animationen motzen wir kräftig auf, die werden viel lebensechter wirken als in Counterstrike.

GameStar Wie viele Leute arbeiten derzeit an Condition Zero?

Richard Gray Die genaue Zahl kenne ich gar nicht, die ändert sich ständig. Wir

sind meist sechs oder sieben Level-Designer, so um die zehn bis zwölf Grafiker und vier oder fünf Programmierer. Beim Erstellen der Programmcodes hilft uns aber teilweise auch Valve aus.

GameStar Welcher Teil von Counterstrike Condition Zero gefällt dir persönlich derzeit am besten?

Richard Gray Schwierige Frage. Vor allem weil die Programm-Elemente, die mir momentan am besten gefallen, nicht von mir stammen. Aber mal ernsthaft, unsere Grafikabteilung verdient jetzt schon ein echtes Lob, die Jungs leisten tolle Arbeit. Auch die Programmierer, vor allem bei der neuen KI und der Benutzeroberfläche. Und wir Level-Designer? Na ja, wenn ich ehrlich sein soll: Eigentlich spielen wir den ganzen Tag nur.

Kein Kirchenasyl für Terroristen: In dieser schicken **Kathedrale** sind Geiseln gefangen.



Polygonsoldaten: Gearbox vs. Ritual



Deutlich detaillierter: Bei Ritual steckt man besonders viel Arbeit in die Figuren. Links sehen Sie einen GSG-9-Beamten, wie er von **Gearbox** erstellt wurde, rechts den gleichen Elitekämpfer in der neuen Version von **Ritual**.

Besonders viel Aufwand stecken die Entwickler in die Sterbeanimationen. Anders als in **UT 2003** erstellen die Grafiker die nicht in Echtzeit, sondern im externen Figuren-Editor. Dort simuliert ein Physikmodul unzählige Treffer und berechnet die benötigten Daten, die dann nur noch ins Spiel importiert werden. Effekt: Die neueste Version des Taktik-Shooters soll besonders viele realistische Szenen enthalten, die keine Rechenzeit schlucken.

Um die Ecke gucken

Jeder Elitekämpfer geht im richtigen Leben mit ordentlich Ausrüstung in den Einsatz. In **Condition Zero** ist das nicht anders: Zusätzlich zu den bekannten Gürtelbeschwerern wie Granaten helfen ein paar neue Extras wie die Glasfaser-Kamera im Einsatz. Mit diesem Spionagegerät gucken die Männer in der Kampagne um Ecken, bei manchen Türen sogar durchs Schlüs-

selloch. Außerdem gibt's einen Schnorchel, mit dem sie beliebig lange unter Wasseroberflächen bleiben dürfen, sowie eine fernzündbare Bombe. Für jede Mission sucht der Computer automatisch die Ausrüstung aus. Außerdem können Sie meist zwischen vergleichbaren Waffen wie der AK-47 oder dem M4A1 die ganz persönliche Lieblings-Bleischleuder auswählen.

Kluge Krieger

Entscheidend für den langfristigen Offline-Erfolg von **Condition Zero** wird die KI der Begleiter und der Gegnerschar sein. Schließlich kennen die meisten **Counterstrike**-Fans die typischen Verhaltensmuster von menschlichen Mitspielern schon seit Jahren; unnatürliches Verhalten oder schwache Taktiken der Bots würden da sofort auffallen. Während Gearbox das System völlig neu programmieren wollte, verwendet Ritual eine angepasste und kräftig verbesserte Variante der KI aus **Half-Life**. Die war schon in dem Klassiker ziemlich gut – vor allem in Sachen koordinierte Teamangriffe gilt sie immer noch als führend. Nach aktuellem Stand soll das Programm im Mai fertig sein. Zeitgleich wird ein Patch erscheinen, der das kostenlose **Counterstrike** und den Multiplayer-Teil von **Condition Zero** kompatibel macht. **PS**



Auch in **Sibirien** absolvieren Sie diverse Einsätze.



Teilweise kämpfen Sie sogar mit Luftunterstützung durch computergesteuerte **Helikopter**.

Counterstrike: Condition Zero

Genre: Taktik-Shooter **Entwickler:** Ritual Entertainment
Termin: Mai 2003 **Ersteindruck:** Sehr gut

Peter Steinlechner: »Go, go, go: jederzeit Counterstrike, ohne dass ständig der Gebührendzähler mitläuft oder der Clan online sein muss. Mir gefallen auch die detaillierter aufgebauten 3D-Recken und Waffen. Und Rituals Rückbesinnung auf die Half-Life-KI finde ich eine gute Idee.«