



Multiplayer-Hit wird zum Single

Counterstrike Condition Zero

Im Frühjahr 2002 geht der Kampf Polizei gegen Terroristen in die nächste Phase. Diesmal dürfen Sie allerdings nicht nur im LAN oder Internet ballern, sondern auch ganz offiziell solo.

Manche Dinge wollen einfach nicht kaputt gehen. Etwa das schreckliche Kaffee-Service, mit dem Oma alljährlich zu ihrem Geburtstag empfängt. Dann gibt es wieder Dinge, die dürfen nicht kaputt gehen, tun es aber dennoch (»Liebes Töff-töff, die paar Meter schaffst Du noch, oder?«). Der Ego-Shooter **Half-Life** erhebt sich über beide Kategorien: Er ist unkaputtbar wie Omas Kaffee-Service und

für einen Action-Fan mindestens so wichtig wie ein funktionierendes Auto. Seine Addons und Modifikationen, allen voran **Counterstrike**, halten das Programm seit 1998 frisch und haben es zu einer Legende unter den PC-Spielen gemacht. Im Frühjahr 2002 soll mit dem Stand-Alone-Zusatz **Counterstrike: Condition Zero** die Halbwertszeit von Valves Megahit abermals verlängert werden.

Mit oder ohne Netz

Condition Zero möchte die nächste **Counterstrike**-Generation einläuten. Denn erstmals werden Sie den eigentlich auf Internet und LAN ausgelegten Taktik-Shooter solo spielen können, ohne vorher mühselig künstliche Gegner (wie etwa **Pod Bot**) installieren zu müssen. Der Schwerpunkt des Spiels liegt klar auf den 30 bis

40 Einzelspieler-Aufträgen, die Sie als Polizist oder Terrorist bestreiten. Dabei legen Sie mit Ihrem Team auf den 16 neuen und einigen altbekannten Karten Bomben oder entschärfen sie, bewachen oder befreien Geiseln. Auf den ersten Blick also nicht wirklich etwas Neues. Allerdings sollen Feinde und Freunde von einer KI gesteuert werden, mit der Entwickler Gearbox (**Opposing**



Selbst vor einem malerischen Kirchen-Szenario tobt der Kampf zwischen Gut und Böse. Die Flammen zeigen, was ein Molotov-Cocktail anrichten kann.



Die Commando ist die alte. Ansonsten ist alles neu an diesem **Anti-Terroristen**, von Helm bis zu den Beinschützern. Auch das **Defuse-Kit** wurde überarbeitet.



Als Terrorist von Welt trägt man jetzt rote Skimütze und blauen Pullunder. Auf dem Rücken des Fieslings klar zu erkennen: die zu platzierende **Bombe**.

Force, Blue Shift) sich ziemlich brüht. Allerdings hat der dafür verantwortliche Markus Klinge bis jetzt nur den (guten) **Pod Bot** entwickelt, ein Freeware-Tool, mit dem sich **Counterstrike** mit KI-Kämpfern spielen lässt.

Selbstverständlich dürfen Sie auch alle Missionen im Internet oder LAN mit echten Kollegen und Gegnern absolvieren. Um an Multiplayer-Partien von **Condition Zero** teilzunehmen, brauchen Sie sich das Spiel nicht einmal zu kaufen. Gearbox verspricht, dass Sie Ihr altes **Counterstrike** durch einen kostenlosen Patch angleichen können.

Hübsche Helden, schicke Schufte

Condition Zero basiert auf einer stark verbesserten **Half-Life**-Engine. Wo in **Counterstrike** derzeit Models mit nur 750 Polygonen um den Sieg streiten, werden die Spielerfiguren im Nachfolger mit jeweils 1.250 Polygonen aufwarten. Lippenbewegungen bei den

berühmten Radio-Nachrichten wie »Go, go, go!« steigern den Realismus. Auch über Wettereffekte wie Regen und Schnee wird im Moment nachgedacht.

Sowohl die Antiterror-Seite als auch die bösen Gegenspieler erweitert Gearbox um eine Sondereinheit. Und jede der nun insgesamt zehn Gruppen

kann in **Condition Zero** unter vier Tarnanzug-Modellen wählen. Die rundum erneuerte Garderobe sorgt für deutlich mehr Farbe im Spiel.



Auf den ersten Blick sehen die beiden Herren vorne im Bild wie **Anti-Terroristen** aus. Doch merke: In **Condition Zero** dürfen sich auch die bösen Buben in schickes Schwarz kleiden.

Interview mit Randy Pitchford

GameStar Was ist deiner Meinung nach der Grund für den Erfolg von **Counterstrike**?

Andy Pitchford Das Thema »Gut gegen Böse« und die permanente wahnsinnige Anspannung, weil man viel härter für einen Fehler bestraft wird als in anderen Online-Titeln. Fast glaube ich, dass die Spieler süchtig nach dieser Anspannung sind.

GameStar Auf was bist du bei **Counterstrike Condition Zero** besonders stolz?

Andy Pitchford Die neue Optik: Unsere Models haben 75 Prozent mehr Polygone als die alten. Die Uniformen der Teams ba-

sieren auf den echten Vorbildern. Das alles sieht im Einsatz fantastisch aus.

GameStar Gab es eine Idee, die du nicht für **Condition Zero** umsetzen konntest?

Andy Pitchford Eigentlich hatten wir geplant, neue Waffenmodelle einzubauen. Aber weil wir großen Respekt vor Minh Lees Arbeit haben und die Spieler die Modelle lieben, haben wir es gelassen. Die dadurch gesparte Zeit konnten wir beim Erstellen des Skillsystems gut gebrauchen.

GameStar Welches ist deine liebste **Counterstrike**-Karte und bevorzugte Waffe?

Andy Pitchford Ich liebe **de_dust**. Der Spielfluss ist fast perfekt. Und die taktischen Vorgehensweisen erfahrener Teams auf dieser Map grenzen schon fast an eine Wissenschaft. Meine liebste Waffe ist das neue dicke Maschinengewehr aus **Counterstrike Condition Zero**, das **M-60 E3**. Mit dessen Feuerrate kann ich prima ein aggressiv vorgehendes Team unterstützen.



Randy Pitchford (30) ist Producer bei Gearbox und leitet die Arbeit an **Counterstrike: Condition Zero**.

Die Terroristen und Ihre Gegenspieler tragen jetzt deutlich sichtbar ein Walkie-Talkie am Gürtel.



Käufliches Können

Weil Ihr virtuelles Leben im Singleplayer-Modus von **Condition Zero** nicht selten vom Können der künstlichen Kameraden abhängt, ist es nur fair, wenn Sie Einfluss auf deren Intelligenz ausüben. Das geht durch das altbekannte Kaufsystem. Statt sich einen neuen Helm oder richtig viel Munition zu leisten, erstehen Sie eine Runde Hirn für die Truppe. Das heißt, dass Sie die Skills Ihres Teams langsam, aber kontinuierlich immer weiter verbessern. Die Jungs schießen dann wesentlich treffsicherer, benehmen sich bei der Wegfindung cleverer oder werfen im richtigen Moment die richtige Granate.



Fast nicht zu erkennen: Kollege **Scharfschütze** getarnt im Blätterdickicht.



Die Designer der beliebtesten Counterstrike-Karten arbeiten auch an Condition Zero. Diese Map erinnert auf den ersten Blick an **de_cobble**.

Für die Online-Variante soll der virtuelle Waffenladen komplett überarbeitet werden. Gearbox plant außerdem ein übersicht-

liches Menü sowie einen »Noch mal dasselbe wie in der letzten Runde!«-Button.

Waffen entsichern, Schilde hoch!

Die Designer wollen mit frischen Elementen **Condition Zero** von **Counterstrike** abhe-

ben, ohne die über Jahre gezüchtete, nahezu perfekte Balance zwischen den beiden Parteien zu zerstören. Neue Waffen müssen entweder gleichwertig sein oder die noch vorhandenen, minimalen Schwachstellen kitten.

Bisher haben Terroristen kein adäquates Gegenstück zur genauen und relativ preiswerten M1A4. Das soll sich mit dem Galil ändern, einem israelischen Militärgewehr. Das ist der AK-47 ähnlich, aber etwas schwerer und somit weniger rückstoßanfällig. Bei der Antiterror-Einheit werden Sie das Sturmgewehr der französischen Armee benutzen können, die Farnas. Für beide Seiten gibt es neben dem altbekannten Maschinengewehr FN M249 Para noch das M-60 E3. Das Besondere daran ist, dass Sie damit besser treffen, je länger Sie die Feuertaste festhalten. Wie allerdings die neuen hochexplosiven LAW-Raketen in das ausgefeilte Waffenarsenal passen sollen, bleibt unklar.

Das Schmankerl unter den Equipment-Neuzugängen ist den Anti-Terroristen vorbehalten: ein körpergroßer Schutzschild mit Sichtfenster, der Pistolenkugeln, Schrot und sogar Salven aus halbautomatischen Waffen wie der MP5 abhält. Jedoch können Sie gleichzeitig nur einhändige Wummen tragen, also Pistolen. Beim Schießen sollen Sie dann eine Animation sehen, in der Sie Ihren Schild zur Seite nehmen. Spieler mit wurfkraftigen Armen schleudern in Zukunft bei den Terroristen gemeingefährliche Molotov-Cocktails und als Polizisten hochgiftige Gasgranaten. **PET**

Counterstrike: Condition Zero

Genre: Taktik-Shooter **Entwickler:** Gearbox
Termin: 1. Quartal 2002 **Ersteindruck:** Sehr gut

Petra Schmitz: »Es ist zwar langsam Zeit, dass die Half-Life-Engine in Rente geht, aber dieses eine Mal will ich noch mal fünf gerade sein lassen. Wenn sich Condition Zero so gut spielt, wie die Models aussehen, dann gehe ich ohne Frage im nächsten Frühjahr gerne ein bisschen offline. Letztendlich hängt alles an der KI der Bots.«