

Dank des Schnees unverkennbar: Hier sehen wir den **Startpunkt** der Anti-Terroristen auf der Geiselbefreiungskarte »cs_office«.

+ Stärken

- + Plattform übergreifende Matches
- + Matchmaking-System
- + bewährtes Spielprinzip

- Schwächen

- leicht angestaubte Grafik
- Bleibt's bei der gewohnten Balance?

Counter-Strike Global Offensive

Nach Counter-Strike: Source will Valve abermals eine Neuauflage des Multiplayer-Klassikers veröffentlichen. Mit einigen Besonderheiten, darunter ein Matchmaking-System und plattformübergreifende Partien. Von Heinrich Lenhardt

Angeschaut

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Valve** Entwickler: **Hidden Path Entertainment (Defense Grid: The Awakening, GS 12/09: 72 Punkte)**
Termin: **1. Quartal 2011** Status: **zu 85 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7556

Auf DVD: Preview-Video

Hastig wählen wir unsere Waffen, um dann den Teamkameraden hinterher zu huschen, die in der wüstenstaubigen Stadtruine ausschwärmen. Schusswechsel am Tunnelleingang, Granaten-Austausch, irgendwo lauert doch schon wieder ein Scharfschütze. Der Spielablauf ist zögerlich taktisch bis zackig-flott, unser Heldentod erfolgt schnell. Einer kommt durch und legt erfolgreich die Bombe: Bumm! Nächste Runde.

Klingt wie eine Beschreibung aus alten Tagen, denn bereits anno 1999 begann die **Half-Life-Modifikation Counter-Strike** ihren Siegeszug (mehr dazu in unserer Hall of Fame auf Seite 134). Und allen moderneren Shootern zum Trotz ist **CS** immer noch eines der beliebtesten Online-Spiele der Welt, sei es nun in der klassischen oder in der neuen Source-Variante. Somit sind die geschilderten Kampfszenen von der »de_dust«-Karte in gewisser Weise ein angestaubter alter Hut – aber auch etwas ganz Neues. Denn wir spielen erstmals **Counter-Strike: Global Offensive**, die jüngste Generation des unverwüsthlichen Multiplayer-Klassikers.

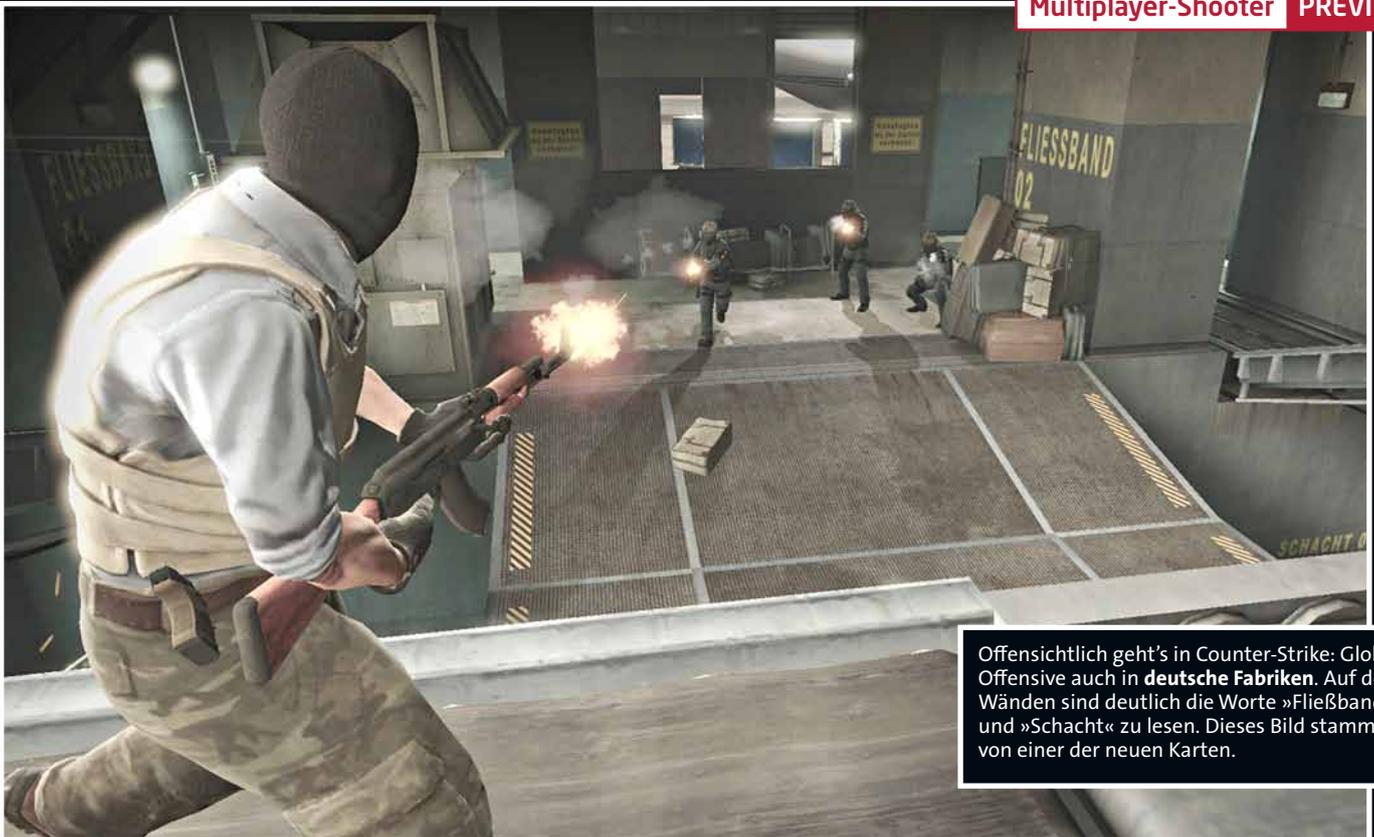
Auf der Spiele-Messe PAX (Penny Arcade Expo) in Seattle hat Valve ein paar Dutzend

Xboxen aufgebaut, auf denen **Counter-Strike: Global Offensive** läuft. Ganztägige Anstehschlangen-Bildung garantiert. Der Projektleiter Ido Magal nennt uns einen einfachen Grund, warum die PC-Fassung noch nicht angetestet werden kann: »Die Konsolen-Versionen müssen wir als Erstes fertig machen und einreichen, für den PC haben wir dann noch mehr Zeit.« Deshalb können sich Bedienungselemente und Bildschirmanzeigen gegenüber unseren Xbox-Spielerlebnissen noch im Detail ändern.

Die Waffen (alte Bekannte plus acht **Counter-Strike-Debütanten**) sind wie gewohnt in unterschiedliche Gruppen unterteilt: Pistolen, Gewehre, SMGs (Automatik-Knarren) und Schrotflinten. Die interessanten Neuerungen stecken in der Ausrüstungskategorie. Da stoßen wir neben alten Granaten-Bekanntes auf Unbekanntes wie den Molotov-Cocktail, der beim Aufprall eine Flammenwand errichtet, die einige Sekunden vor sich hin knistert. Für das **Counter-Strike-Erlebnis** eine Erweiterung



Das kommt Ihnen dezent bekannt vor? Im Hintergrund, gleich unter dem **Helikopter** liegt Bombenplatz A auf der Karte »de_dust2«.



Offensichtlich geht's in Counter-Strike: Global Offensive auch in **deutsche Fabriken**. Auf den Wänden sind deutlich die Worte »Fließband« und »Schacht« zu lesen. Dieses Bild stammt von einer der neuen Karten.

mit erheblicher taktischer Bedeutung: Die Flammen verlangsamen das gegnerische Team und zwingen es zu Umwegen.

Die »Electric Fusion Gun« ist bemerkenswert, da sie mit einem einzigen Elektroschock einen Spieler sofort ausschaltet – aber sie ist in der Anschaffung teuer und verfügt nur über einen einzigen Schuss. Drollig ist die »Decoy«-Granate (kennen wir beispielsweise aus **Black Ops**), die nicht in die Luft geht, sondern Schusswechsel-Knattergeräusche verursacht, um Gegner zu irritieren. Wem die individuelle Wahl von Pistole plus Hauptwaffe plus Ausrüstung zu kompliziert ist, greift sich faul eines der fer-

tig geschnürten Komplettpakete. Diesen Service haben wir oft genutzt, denn die Angebote sind abwechslungsreich und gut abgemischt. Per Tastendruck kann man auch einfach die zuletzt gewählte Konfiguration wiederholen oder die Waffenwahl ganz der Spielautomatik überlassen.

Die bekannten **Counter-Strike**-Dollar spielen bei der Messe-Demo keine Rolle, denn die PAX-Version läuft im neuen »Casual«-Spielmodus. Der ist nicht ganz so kuschelig, wie der Name glauben lässt. Der Spielablauf ist immer noch gnadenlos tödlich, aber durchaus komfortabler und einsteigerfreundlicher. So ist zu Beginn jeder Runde

genug Geld in der Kasse, um zwischen allen Waffenpaketen beliebig wählen zu können. Andere Eigenheiten dieser weniger strengen Spielart: Die Matchmaking-Funktion der Valve-Server versucht im Casual-Modus, uns mit Freunden in dieselbe Partie zu stecken. Und beide Fraktionen können sich im Voice-Chat hören, wodurch Valve eine soziale Spielweise unter Freunden gewähren möchte, die sich nebenbei unterhalten (und/oder beschimpfen) wollen.

All diese neumodischen Warmduscher-Annehmlichkeiten sind aber optional. Valve legt großen Wert darauf, dass das neue **Counter-Strike** auch die Hardcore-Elite der E-Sport-

Dust im Wandel der Zeit



1



2



3

Die Traditionskarte »de_dust« darf in **Counter-Strike: Global Offensive** nicht fehlen. Hier sehen wir einen Ausschnitt der Map aus dem ersten CS **1**, aus Counter-Strike: Source **2** und aus Global Offensive **3**. Das letzte Bild zeigt deutlich, dass die Entwickler nun mehr Wert auf Details am Wegesrand legen. Leider nicht darauf zu sehen: Links neben dem Wagen führt erstmalig eine Treppe hinauf auf den kleinen Balkon.



Die Grafik wird auch in Global Offensive eher zweckmäßig bleiben, aber die Waffeneffekte wie **Mündungsfeuer** scheinen aufgehübscht zu sein.



Für die hübschen Ornamente und den Bewuchs auf der neuen Variante von »de_aztec« dürften passionierte Counter-Striker keine Augen haben.

Aktiven überzeugt. Um das zu gewährleisten, ließ Valve eine ganze Fanggruppe ins Firmenhauptquartier einfliegen, um Kritik und Anregungen direkt von den Spielern zu hören. Auf den normalen Servern soll der neue Matchmaking-Service dafür sorgen, dass Spieler zusammengeführt werden, die über das gleiche Können verfügen. Dabei bleiben PC-Besitzer nicht unter sich, sondern dürfen zusammen mit Mac- und PS3-Counter-Strikern spielen. Bei der Playstation 3 werden neben dem Standard-Controller auch Maus plus Tastatur sowie der Bewegungscontroller Move unterstützt. Nur die Xbox-360-Spieler müssen wahrscheinlich unter sich bleiben, was keine boshafte Diskriminierung ist, sondern an technischen Gründen liegen soll (Valve ist diesbezüglich noch im hoffnungsvollen Dialog mit Microsoft).

Kleine Neuerungen erinnern uns an **Team Fortress 2**. So bekommt man eine schöne

Nahaufnahme des Charakters zu sehen, der einen erwischt hat. Auf wiederholte Opfer-Täter-Rollenverteilungen wird auch hingewiesen: »Spieler X ist jetzt dein neuer Erzfeind.« Und am Ende einer Partie wird nicht nur der MVP (wertvollster Spieler) gekürt, auch kuriose Leistungen à la »Wurde von drei verschiedenen Gegnern beschossen und hat es überlebt« würdigt **Global Offensive**.

Prima finden wir die stetige Anzeige der aktuellen Rangliste einer Partie; dadurch müssen wir nicht per Tastendruck den Zwischenstand aufrufen. Und wer ist nicht schon mal gestorben, weil er einen Sekundenbruchteil zu lange versonnen seinen Kill-Score bewunderte? Bei der Demo-Version tummeln sich jeweils 10 Spieler in einer Partie, deren Xbox-Live-Icons am oberen Bildrand nach Erfolgsbilanz sortiert sind. Hier sieht man auch auf einen Blick, wer noch steht und wer schon in den Staub gebissen hat.

Die halbe Stunde, die man uns an einer der Demo-Stationen eingeräumt hat, verging wie im Flug. So richtig will die Begeisterung

aber nicht ausbrechen, denn hey – es ist die Dust-Karte von **Counter-Strike**, und alles spielt sich trotz kleinerer Levelveränderungen doch sehr wie gehabt. Die grafischen Verbesserungen sind nett, vor allem die Charaktermodelle wirken detaillierter und individueller. Aber brauchen wir wirklich ein auf den ersten Blick eher geringfügig verändertes »neues« **Counter-Strike**?

Dass der eigentliche Spielablauf sich nur unerheblich von früheren Versionen unterscheidet, ist beabsichtigt. Valve will die **Counter-Strike**-Stärken bewahren und das bekannte Spielgefühl nicht verwässern. Aber keine Bange, denn **Global Offensive** soll um einiges abwechslungsreicher ausfallen, als es die PAX-Demo vermuten lässt. Neben sieben überarbeiteten klassischen Maps soll es auch acht brandneue Karten geben. Und zu den Spielmodi »Bombe legen« und »Geiseln befreien« werden sich ganz frische Varianten gesellen, zu denen aber leider noch keine Details vorliegen.

Der weitere Fahrplan: Im Oktober soll die Beta-Phase auf dem PC starten. Und dann wird so lange getestet und verbessert, bis das Spiel gut genug zur Veröffentlichung ist. Der Preis ist noch nicht entschieden. Ein sozial-verträglicher Tarif wäre sinnvoll, damit die aktive Szene rasch und geschlossen zu **Global Offensive** wechselt. Heinrich Lenhardt

Auf der **Penny Arcade Expo (PAX)** konnten wir Counter-Strike: Global Offensive anspielen. Blöderweise nur auf der Xbox 360 und nur eine halbe Stunde lang. Zu wenig für eine Potenzialeinschätzung. Allerdings müssten sich Valve und Mitentwickler Hidden Path Entertainment schon ziemlich dusselig anstellen, wenn sie das genial simple Spielprinzip schrotten würden.



Gut für Einsteiger

Heinrich Lenhardt
Freier Autor
redaktion@gamestar.de

Die vielleicht wichtigste Neuerung konnte ich bei der Messe-Demo noch nicht ausprobieren: den neuen Matchmaking-Service, der gleich fähige Spieler auf den Valve-Servern zusammenführt. Das stelle ich mir als Einsteiger erheblich angenehmer vor, als nach dem Zufallsprinzip einen von unzähligen Privat-Servern auszusuchen (und dann stetig in der ersten halben Minute einer Partie durchsiebt zu werden). Aber ob die gute Idee in der Praxis auch funktioniert? Abwarten!