

Hall of Fame

Counter-Strike

Nicht irgendein Spiel von id Software oder Epic markierte den Startschuss für den Multiplayer-Boom, sondern eine Modifikation des ersten Half-Life. Von Petra Schmitz

Auf XL-DVD: Video-Special



Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Mein erster Kontakt mit **Counter-Strike** war relativ kurz und ließ mich wenig beeindruckt zurück.

Es war 1999, die meisten Shooter-Fans fierten **Duke Nukem Forever** und **Daikatana** entgegen, und ich spielte mit viel Hingabe **Team Fortress Classic** in einem Clan, als die erste Beta von **CS** veröffentlicht wurde. Mitglieder meines Clans hatten mich überredet, es doch auch mal auszuprobieren. Aber der Funke wollte noch nicht überspringen. Allein, dass die Waffen in der linken Hand lagen, empfand ich als enorm störend. Außerdem fehlte mir der Nerv, mich mit den Karten auseinanderzusetzen. Ich wollte schnell wieder zurück auf die bekannten Kampfplätze von **TFC**, wollte meinen Rocket Launcher wieder haben, wollte das vertraute Surren der Sentry-Gun wieder hören. Ich hab **Counter-Strike** damals ungefähr eine Stunde lang gespielt und mich anschließend schwarz geärgert, dass ich mir den Download (zwar nur knapp über 7 MByte, aber ich nur mit ISDN und ohne Flatrate) und die Installation angetan hatte.

Irgendwann bin ich allerdings dann doch bei **CS** gelandet, es muss Ende 1999 gewe-

In der ersten deutschen Verkaufsversion von Counter-Strike setzen sich tödlich getroffene Gegner einfach hin. Zu blöd!



sen sein. Ich fühlte mich ganz wohl in der Community, obwohl der Umgangston von Beginn an schon ein recht rauer war. Sei's drum, **Counter-Strike** als solches war schlicht unangreifbar. Hinter dem simplen Prinzip »Terroristen gegen Anti-Terroristen« steckte ein ungemeiner Motivationsmotor, der sich auf »besser sein als der andere« herunterbrechen lässt. In **Counter-Strike** war zwar auch Glück kein zu vernachlässigender Faktor, aber das Können des Einzelnen und das der Gruppe fiel in den Partien deutlich mehr ins Gewicht. Dieses Lauern, dieses Warten auf eine Blöße, einen Fehler des gegnerischen Teams – purer Nervenkitzel. So etwas gab es in der Form in **TFC** oder in den großen Multiplayer-Shootern von id Software und Epic schlicht nicht. Und erst die Befriedigung, die mich durchströmte, wenn ich den entscheidenden Kill erzielt, die Bombe entschärft oder gelegt hatte!

Counter-Strike wurde für damalige Verhältnisse rasend schnell zu einem Massenphänomen und entwickelte sich flott zu einer der Königsdisziplinen im E-Sport. Nicht nur wegen des einfachen, aber großartigen Spielkonzepts, sondern auch, weil's für je-

den, der **Half-Life** besaß, verfügbar war. Immerhin startete **CS** als kostenlose Modifikation für Valves Shooter-Hit. Jeder, der sich zu den passionierten PC-Spielern zählte, hatte mindestens schon davon gehört, **Counter-Strike** im Zweifelsfall aber sogar bereits gespielt. Und vielleicht dabei kein

Dieses Lauern – purer Nervenkitzel

Maß und kein Ende gefunden. Ich kenne Leute, die sich Fadenkreuze auf den Monitor gemalt hatten, um Scharfschützengewehre sicher aus der Hüfte abzufeuern. Ich kenne Leute, die ihren Job verloren, weil sie nicht aufhören konnten, **Counter-Strike** zu spielen und deswegen ihre Arbeit vernachlässigt haben. Damals noch ein Kuriosum, heute dank der Suchtdebatten rund um **World of Warcraft** ein bekanntes, wenn auch nicht überall anerkanntes Krankheitsbild.

Nicht ganz unschuldig an der flotten Verbreitung zumindest im deutschsprachigen Raum war GameStar. Als wir 2000 die Beta-Version 6.1 auf den Heftdatenträger (damals noch eine CD) brannten, stieg die Spielerzahl auf den hiesigen Servern sprunghaft an. Alteingesessene **CS**-Fans warfen uns im Forum vor, die Community zerstört zu haben. Ich kann das gut nachvollziehen, gerade in jungen Jahren neigt man zum Empfinden, dass geliebte Dinge nicht in die Hände von Kreti und Pleti gehören, sondern exklusiv für einen selbst und im höchsten Fall noch für eine eingeschwo-rene Gemeinschaft da zu sein haben. Ich wollte beispielsweise meiner Freundin nie-

Geiselrettungskarten wie »cs_assault« werden in E-Sport-Turnieren nicht gespielt. Das Verhalten der Bots ist oft zu erratisch.



Ein Nadelöhr auf »de_inferno«: Als Mitglied der Anti-Terroristen versuchen wir, den Gegner daran zu hindern, zu einem der beiden Bombenplätze zu gelangen.



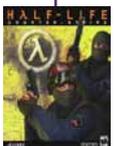
auf den Markt. Richtig, die Modifikation hatte sich zu einem vollständigen Spiel gemausert, das man im Laden kaufen konnte. Und das kleine Hobby-Entwicklerteam, das CS erdacht und umgesetzt hatte, war von Valve kurzerhand eingestellt worden. Während die eine Hälfte der hiesigen Counter-Strike-Fans von einer ähnlichen Karriere wie die der CS-Modder träumte, ärgerte sich die andere Hälfte über die blödsinnigen Änderungen, die in der deutschen Version von Counter-Strike steckten. Tödlich getroffene Gegner fielen nicht um, sondern setzten sich hin. Was für ein dusseliger, nerviger und spielzerstörender Quatsch! Den's heute Gott sei Dank nicht mehr gibt.

Die Änderungen in der deutschen Version fanden schon lange vor der unsäglichen »Killerspiel«-Debatte statt, die mit dem Amoklauf 2002 in Erfurt ihren Anfang nahm. Der 19-jährige Robert Steinhäuser hatte an seinem ehemaligen Gymnasium 16 Menschen und anschließend sich selbst erschossen. Bereits kurz nach dem Drama hatte es geheißt, Steinhäuser habe Counter-Strike gespielt. Die Untersuchungskommission bewies zwar später das Gegenteil, trotzdem kam's zu einer hitzigen Diskussion um den Taktik-Shooter, angeheizt von Teilen der Presse und populistischen Politikern. Und auch in späteren Jahren musste CS bei vergleichbaren Fällen immer wieder als Sündenbock erhalten. Ironischerweise war der Fall Steinhäuser das treibende Moment für unser jetziges Jugendschutzgesetz sowie die Alterskennzeichnungen durch die USK und somit mitverantwortlich dafür, dass die deutsche Version von Counter-Strike heute »ab 16« eingestuft ist. Und das, obwohl sogar die Gegner wieder artig umfallen, wenn man sie erwischt hat.

Obwohl Counter-Strike nun schon über zwölf Jahre alt ist, wird's immer noch gespielt. Zwar sind die öffentlichen Online-Server weniger geworden, das Ende 2004 erschienene Counter-Strike: Source ist inzwischen beliebter. Doch im E-Sport steht die alte Version noch immer sicher als eine feste Größe. In der Electronic Sports League geht's genauso wie bei den World Cyber Games noch immer darum, welches Team auf »de_nuke« oder »de_dust2« das beste ist. Schön, dass sich Qualität selbst im schnelllebigen Bereich der Computerspiele so lange halten kann. Noch dazu bei einer ehemaligen Mod. [PET](#)

Counter-Strike Multiplayer-Shooter

PUBLISHER	Valve
ENTWICKLER	CS-Team / Valve
QUELLE	Steam (Download-Version)
SPRACHE	Englisch, Deutsch, Französisch
HARDWARE	Pentium 3 mit 500 MHz,
MINIMUM	96 MByte RAM
SO LÄUFT'S	Counter-Strike lässt sich problemlos über Steam beziehen.



Fazit Unzerstörbares und hochmotivierendes Spielprinzip mit einer perfekten Balance.

Achtelfinale	Viertelfinale	Halbfinale	Finale
[TAMM]-TAMM 21:1 [GA] Gods Army	[TAMM]-TAMM 15:0 [X] exHale	[TAMM]-TAMM 14:3 [F5] Fallen Souls	1. Platz: TAMM Clan-Name: [TAMM] Turnier-Mitspieler: Sebastian Orth (Allanon), Marc Oberhäuser (Gotteshand), Eric Conrad (Immortal), Markus Schmied (Lyric), Sebastian Bug (Sebo)
[GHF] German Hunting Force 1:29 [X] exHale	[F5] Fallen Souls 16:2 oc* Ocrana	[F5] Fallen Souls 10:10.5 [SBR]-ShotgunBrothersRev	2. Platz: SBR Clan-Name: ShotgunBrothersRevenge Turnier-Mitspieler: Malte Hempte (Tron), Stefan Weiland (Weiland), Marcus Kostka (Marciz), Daniel Reichelt (Becks), Jan Stolle (Moon)
[F5] Fallen Souls 20:9.5 [BMF] BMForces	[F5] Fallen Souls 16:2 oc* Ocrana	[F5] Fallen Souls 10:10.5 [SBR]-ShotgunBrothersRev	3. Platz: FS Clan-Name: Fallen Souls Turnier-Mitspieler: Phillip Ehmer (PHIL), Dirk Weyers (Maniac), Christian Lang (CHAOS), Michael Schmidt (Geno), Andreas Schmid (Annihilator)
oc* Ocrana 27:7 [KOA] Knights of Apocalypse	[F5] Fallen Souls 16:2 oc* Ocrana	[F5] Fallen Souls 10:10.5 [SBR]-ShotgunBrothersRev	
[=IF=] Immortal Fighters 12:11 *RS* Rising Stars	[=IF=] Immortal Fighters 25:0 [DO] Dark Omens	[=IF=] Immortal Fighters 10:10.5 [SBR]-ShotgunBrothersRev	
[DO] Dark Omens 17:7 [KDK] Kinder des Konsums	[=IF=] Immortal Fighters 25:0 [DO] Dark Omens	[=IF=] Immortal Fighters 10:10.5 [SBR]-ShotgunBrothersRev	
[SBR]-ShotgunBrothersRev 10:1.1 [JEEF]-European Elite Forces	[=IF=] Immortal Fighters 25:0 [DO] Dark Omens	[=IF=] Immortal Fighters 10:10.5 [SBR]-ShotgunBrothersRev	
[CF] Community for Freestylers 6:19.5	[=IF=] Immortal Fighters 25:0 [DO] Dark Omens	[=IF=] Immortal Fighters 10:10.5 [SBR]-ShotgunBrothersRev	

Auch beim legendären, großen GameStar-Clanturnier wurde Counter-Strike mit Hingabe gespielt.

mals meine a-ha-Platten ausleihen, weil ich sie für unwürdig hielt. Haha, absurd, wenn ich heute darüber nachdenke. Ich hab's dann aber doch immer gemacht, immerhin war sie meine Freundin. Und auch die eingefleischten Counter-Striker hatten sich irgendwann damit arrangiert, dass plötzlich so viel auf den Servern los war.

Womit niemand so recht leben konnte (am wenigsten ich), war allerdings dieser Cheat, der sich in eine GameStar-Ausgabe geschlichen hatte. Ich war damals für die Tipps- und Tricks-Rubrik verantwortlich, redigierte von freien Autoren eingeschickten Texte und entschied, welche abgedruckt werden sollten. Und da flutschte mir eine Mogelei

Deswegen legendär

- ⊕ simples, aber hochspannendes Spielprinzip
- ⊕ hohe Anforderungen ans Können
- ⊕ ausgereifte Balance von Karten und Waffen
- ⊕ taktische Tiefe
- ⊕ E-Sport-Dauerbrenner

für Counter-Strike durch, die Spieler aufhellte und somit besser sichtbar machte. Mächtiger Fehler! So einen Proteststurm hatte unser Forum bis zu diesem Zeitpunkt noch nicht erlebt. Entschuldigungen meinerseits hin oder her, es wurde eine ganze Weile nicht besser. Ich ging mit Bauchschmerzen ins Bett und stand damit auf, hatte Angst, auf den entsprechenden Thread zu klicken oder zu lesen, was auf den Fan- und Clan-Seiten diesbezüglich so abging.

Lustigerweise war die allgemeine Aufregung für mich völlig verständlich. Counter-Strike war ohnehin schon massiv von Cheats geplagt, und dann kommt auch noch GameStar daher und druckt eine Betrügerei im Heft ab. Das war wirklich eine Art Skandal. Aber auch diese Entrüstung legte sich irgendwann, nach einer Weile konnte ich Counter-Strike wieder ohne schlechtes Gewissen spielen. Und konnte wieder davon träumen, als Terrorist auf der Map »de_dust2« mit einer Desert Eagle aus dem Gang bei Bombenplatz B zu springen und im Flug einen Gegner per Headshot niederzustrecken. Was mir tatsächlich das ein oder andere Mal gelungen ist.

Ende 2000, 18 Monate nachdem die erste Beta erschienen war, gab's dann eine kleine Sensation: Valve brachte Counter-Strike 1.0