

Counter-Strike Global Offensive

Valve verpasst dem Online-Shooter, mit dem der Online-Shooter-Boom erst so richtig ins Rollen kam, bald die zweite Neuauflage. Wir fragen uns, warum. Von Petra Schmitz

➕ Stärken

- + bewährtes und spannendes CS-Spielprinzip
- + aufgehübschte und dezent verbesserte Karten

⊖ Schwächen

- staksige Animationen
- ungewohntes Waffenverhalten
- technisch altbacken

Angespielt

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Valve** Entwickler: **Valve (Portal 2, GS 06/11: 91 Punkte)**
Termin: **1. Quartal 2012** Status: **zu 80 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7556

Nach der Ankündigung von **Counter-Strike: Global Offensive** haben wir uns in der Redaktion zwar nicht vor Freude weinend in den Armen gelegen, aber eine gewisse Euphorie war deutlich spürbar: Juhu, **Counter-Strike** in schick und ... überhaupt: **Counter-Strike**! Die Welt wäre ein schlechterer Ort, wenn es dieses Spiel nicht gäbe, auch wenn als Jugendschützer getarn-

te Ewiggestrige gerne immer noch das genaue Gegenteil behaupten. Jetzt spielen wir allerdings schon eine ganze Weile die winzige kleine geschlossene Beta von **Counter-Strike: Global Offensive** – und fragen uns, wieso wir uns eigentlich so gefreut haben.

Das liegt nicht daran, dass wir **Counter-Strike** im Laufe der Jahre überdrüssig geworden sind, es kommt selbst in Zeiten von **Battlefield 3** und den letzten **Call of Duty**-

Spiele noch immer vor, dass uns der Hafer sticht und wir ein paar Wochen lang in unserer Freizeit nichts anderes anfassen als das gute alte **Counter-Strike 1.6** oder das gute, nicht ganz so alte **Counter-Strike: Source**. Das Spielprinzip von **CS** gehört einfach in die Kategorie »unkaputtbar« und dürfte auch noch in fernen Tagen als Synonym für fordernden Online-Spaß stehen. Trotzdem hat uns **CS: GO**, wie Valve es in Kurzform nennt, nicht vom Hocker gehauen, sondern uns eher die Frage in den Kopf gepflanzt, wer das Ding eigentlich spielen soll.

Die aktuelle Beta von **Counter-Strike: Global Offensive** ist winzig, sie besteht aus gerade mal zwei Karten, nämlich aus den Neuauflagen der Klassiker »de_dust« und »de_dust2«. Online spielen kann man allerdings nur »de_dust« und das auch nur im Casual-Modus. Darin starten wir mit 2.000 Dollar und müssen uns keinerlei Gedanken um Schutzklamotten machen, die stülpt uns

Die Counter-Strike-Spiele



Counter-Strike (2000)

Seit 1999 eine (höllisch erfolgreiche) Modifikation fürs erste Half-Life erlangte **Counter-Strike** im Jahr 2000 den Status eines eigenständigen Spiels. Valve hatte im Vorfeld das Mod-Team einfach fest angestellt. Inzwischen trägt das Ur-Counter-Strike die Versionsnummer 1.6 und wird noch immer im Internet und bei E-Sport-Veranstaltungen gespielt.



Counter-Strike: Condition Zero (2004)

2004 folgte eine Einzelspieler-Variante von **Counter-Strike**. **Condition Zero** ist eigentlich wie das ursprüngliche **CS**, nur mit Bots. Im Spiel enthalten sind auch die »Deleted Scenes«, eine klassische Solo-Kampagne, die von Ritual Entertainment (**Heavy Metal: F.A.K.K.2**) entwickelt wurde und so schlecht war, dass Valve sie zunächst gar nicht veröffentlichen wollte.



Counter-Strike: Source (2004)

Nur wenige Monate nach **Condition Zero** schickte Valve **Counter-Strike: Source** ins Rennen. Der Name verrät, dass es sich dabei um die Neuauflage des alten Spiels auf Basis der Source-Engine handelt. **CS: Source** wurde und wird nach wie vor auf den öffentlichen Servern gespielt, konnte im E-Sport aber niemals den Stellenwert eines **Counter-Strike 1.6** erreichen.

Die Beta ist winzig

das Spiel automatisch zu Beginn jeder Runde über. Außerdem dürfen wir nach Ableben jedem Spieler über die Schulter schauen und jeden übers Voice-Chat-System zutexten. Im anderen, online derzeit noch nicht verfügbaren, aber gegen Bots spielbaren Gegeneinander-Modus geht's zu wie aus den alten Versionen gewohnt: 800 Dollar, keine automatische Versorgung mit Kevlarweste sowie Helm und kein freies Zuschauen. Derzeit fehlen allerdings noch einige der neuen und alten Waffen.

Wer sich das erste Mal über »de_dust« bewegt, wird zumindest eine Neuerung entdecken, denn der Entwickler Hidden Path, der



Den beliebten Kartenklassiker »de_dust2« kann man derzeit blöderweise nur gegen Bots spielen.



Im **Casual-Modus** dürfen wir auch den Gegnern zuschauen.



Mit dem neuen Molotov-Cocktail lassen sich **Brandteppiche** legen.

das Projekt **Global Offensive** im Auftrag von Valve umsetzt, hat an einer Stelle maßgebliche Änderungen vorgenommen, die uns tatsächlich gut gefallen. Aus der Unterführung gelangt man nun auch über eine Treppe hinauf auf den Balkon der Terroristen. Zudem gibt's einen Holzsteg, der die Balkone der beiden Teams miteinander verbindet. So wird das Nadelöhr, das die Anti-Terroristen in den älteren Versionen mit zwei guten Scharfschützen ohne Probleme dominieren können, etwas weniger eng und somit fairer. Auf »de_dust2« hat sich am grundsätzlichen Aufbau indes rein gar nichts getan.

Soweit, so **Counter-Strike**. Das übrigens in keiner der bisherigen Versionen ein Grafikbrett war, was uns auch nie so richtig gestört hat. Bis jetzt. **Counter-Strike: Global Offensive** sieht zwar im direkten Vergleich mit **CS: Source** um Längen besser aus, stinkt aber gegen das bereits erwähnte **Battlefield 3** und sogar gegen **Modern Warfare 3** mächtig ab. Primär wegen der noch immer stakrigen Animationen der Spielerfiguren. Obendrein schweben die Charaktermodelle nach wie vor wenige Millimeter über dem Boden der Maps. Traurig, gerade in dieser Beziehung hätte **Global Offensive** aufdrehen und

punkten können. Dafür übertreibt es das Spiel in unseren Augen an anderer Stelle, nämlich bei den Partikeleffekten. Wenn dichte Staubwolken über »de_dust« wehen, dann mag das vielleicht atmosphärisch super sein, beim Zielen nervt es allerdings wie blöd. Apropos »Zielen«: **CS: GO** hat ein neues Fadenkreuz in petto, das uns beim ersten Anschauen gar nicht gefallen hat. Zu eckig, zu groß, zu nervig. Nachdem wir allerdings ein paar Runden mit der klassisch-minimalistischen Zielhilfe gespielt hatten, sind wir schnell wieder zurückgekehrt zum neuen Design. Weil man die alten Varianten, egal in

Counter-Strike: Grafikvergleich



Von links nach rechts: Counter-Strike 1.6, Counter-Strike: Source und Counter-Strike: Global Offensive, jeweils auf »de_dust«.

Die neue Treppe auf »de_dust«



Dank der neuen **Treppe** auf »de_dust« können wir schnell auf den Terroristen-Balkon gelangen und Counter-Terroristen aufs Korn nehmen.

welcher Farbe, in dem ganzen Partikelgefälle nämlich kaum erkennen kann. Zielen ist die eine Sache, Waffenverhalten die andere. Gerade die Sturmgewehre fühlen sich in **CS: GO** seltsam an, in Bewegung gibt's ungewohnt große Streuung. Während die AK-47

Natürlich alles Gewöhnungssache

in den alten Versionen noch immer ein Präzisionsmonster ist, wenn man mit ihr umgehen kann, fühlt sie sich in **Global Offensive** zuweilen an, als würde sie ein störrisches Eigenleben führen. Natürlich ist das alles Gewöhnungssache, aber wir wissen auch, wie unverzeihlich die Community auf derartigen Detailfrevl reagiert. Wenn Valve po-

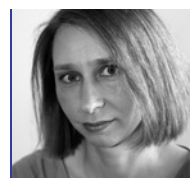
tenzielle Kunden nicht verprellen will, sollte man da noch nachbessern. Vor allem, weil die Sturmgewehr-Verzieheri enorm frustet, wenn das starke AWP-Scharfschützengewehr in **CS: GO** genauso wunderbar funktioniert wie sonst auch. Kein Wunder also, dass acht von zehn Spielern in der Beta genau damit rumlaufen.

Nun reden wir von »potenziellen Kunden«, wissen aber selbst nicht so recht, wer damit gemeint sein soll. Die Frage, wieso Fans von **CS 1.6** oder **Source** zu **Global Offensive** wechseln sollten, kann die derzeitige Beta nicht beantworten. Die bisher sichtbaren Änderungen sind so minimal, dass sie kaum ins Gewicht fallen – oder so ärgerlich, dass sie Serienveteranen abschrecken werden. Gut, **Global Offensive** soll auch für die Konsolen erscheinen, es soll sogar möglich sein,

mit und gegen Playstation-3-Spieler anzutreten. Aber auf den Konsolen ist **CS** keine Marke, bei deren Namen man in Ehrfurcht erstarrt. Und damit auch kein Verkaufsgarant. Auf dem PC hat sich **Counter-Strike** schließlich über Jahre hinweg einen Nimbus gegen **Battlefield** und **Modern Warfare** angeeignet, der auf dem Konsolenmarkt fehlt. Valves Versuch, dort Fuß zu fassen, wird also ein schwieriges Unterfangen – erst recht, wenn man's derart lieblos versucht. Valve hätte hier die Chance gehabt, **Counter-Strike: Global Offensive** als neue und starke Unter Marke zu etablieren, die vieles anders und neu macht, aber gleichwertig neben **CS 1.6** und **CS: Source** stehen kann. Im Moment sieht's nur wie eine mäßige Kopie der alten Teile aus – die niemand braucht. Nicht mal als der preiswerte Download-Titel, der **CS: GO** nach aktuellem Stand werden wird. **PET**



Das neue **Kaufmenü** soll in der finalen Version zumindest auf dem PC anders aussehen.



Ich brauch's nicht!

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Ich spiele Counter-Strike schon seit den ganz frühen Betas. Ganz sicher nicht auf Profi-Niveau, aber doch mit einer gewissen Hingabe. Und deswegen wurmt es mich umso mehr, dass Valve hier mit so einer halbgarigen Nummer punkten will. Okay, bis zur finalen Version kann sich noch einiges tun, aber ob ich dafür die alten Versionen links liegen lasse? Ich bezweifle das und halte zumindest derzeit für mich fest, dass ich CS:GO ungefähr so dringend brauche wie einen Motorschaden auf der Autobahn.

Potenzial: Gut