

Counter-Strike ist ein taktischer Ego-Shooter, der ursprünglich 1999 als kostenlose Modifikation (Mod) für das Computerspiel Half-Life veröffentlicht wurde. Entwickelt wurde die erste Version von Minh „Gooseman“ Le und Jess Cliffe. Counter-Strike entwickelte sich innerhalb kurzer Zeit zu einem der bekanntesten Mehrspieler-Spiele und gehörte insbesondere in den 2000er-Jahren zu den beliebtesten Titeln auf LAN-Partys.

Im Gegensatz zu klassischen Ego-Shootern wie Doom, Quake oder Unreal Tournament, bei denen schnelle Einzelgefechte im Vordergrund stehen, setzt Counter-Strike stärker auf Teamarbeit, taktisches Vorgehen und präzises Zielen. Die Spieler werden in zwei gegnerische Mannschaften aufgeteilt: Terroristen und Antiterrorereinheiten, die im Spiel als Counter-Terrorists bezeichnet werden.

Je nach Spielkarte müssen die Mannschaften unterschiedliche Aufgaben erfüllen. Auf sogenannten Bomben-Karten versuchen die Terroristen, einen Sprengsatz an einem vorgegebenen Ort zu platzieren und zur Explosion zu bringen. Die Antiterrorereinheit muss dies verhindern oder eine bereits platzierte Bombe entschärfen. Auf Geisel-Karten besteht die Aufgabe der Antiterrorereinheit darin, Geiseln zu retten, während die gegnerische Mannschaft dies verhindern soll.

Eine Besonderheit von Counter-Strike ist das rundenbasierte Spielprinzip. Wird ein Spieler während einer Runde ausgeschaltet, kann er normalerweise erst zu Beginn der nächsten Runde wieder am Spiel teilnehmen. Dadurch haben vorsichtiges Vorgehen, die Abstimmung innerhalb der Mannschaft und taktische Entscheidungen einen besonders hohen Stellenwert.

Zu Beginn einer Runde können die Spieler mit ihrem verfügbaren Spielgeld Waffen und Ausrüstungsgegenstände kaufen. Dazu gehören beispielsweise Pistolen, Sturmgewehre, Scharfschützengewehre, Schutzwesten und Granaten. Das Geld wird unter anderem durch erfolgreiche Spielaktionen und den Ausgang vorheriger Runden verdient. Die richtige Verwaltung dieser finanziellen Mittel ist ein wichtiger Bestandteil der Spielstrategie.

Auf LAN-Partys entwickelte sich Counter-Strike zu einem der meistgespielten Computerspiele seiner Zeit. Besonders die Version Counter-Strike 1.6 war auf zahlreichen privaten und öffentlichen Veranstaltungen vertreten. Die Teilnehmer verbanden ihre Computer über ein lokales Netzwerk miteinander und spielten entweder auf einem eigens eingerichteten Spielserver oder auf einem Computer, der gleichzeitig als Server diente.

Durch die Nutzung eines lokalen Netzwerks waren sehr geringe Übertragungsverzögerungen möglich. Diese sogenannte Latenz, häufig auch als Ping bezeichnet, ist bei einem schnellen Reaktionsspiel wie Counter-Strike besonders wichtig. Bereits kleine Verzögerungen können

darüber entscheiden, welcher Spieler bei einem direkten Aufeinandertreffen zuerst trifft.

In den frühen 2000er-Jahren wurden die Computer auf LAN-Partys üblicherweise über Ethernet-Kabel mit Netzwerk-Switches verbunden. Kleinere Veranstaltungen nutzten teilweise noch Netzwerk-Hubs. Neben der eigentlichen Netzwerkverbindung mussten häufig auch die Spielversionen, Netzwerkeinstellungen und Serverkonfigurationen aufeinander abgestimmt werden.

Counter-Strike wurde auf Basis der GoldSrc-Engine entwickelt, einer von Valve weiterentwickelten Variante der Quake-Engine. Obwohl die Grafik im Vergleich zu späteren Spielen relativ einfach war, überzeugte Counter-Strike durch sein taktisches Spielprinzip, die präzise Steuerung und den hohen Wettbewerbscharakter.

Im Jahr 2000 übernahm Valve die Weiterentwicklung und veröffentlichte Counter-Strike als eigenständiges kommerzielles Spiel. In den folgenden Jahren erschienen verschiedene Versionen und Nachfolger, darunter Counter-Strike: Condition Zero (2004), Counter-Strike: Source (2004) und Counter-Strike: Global Offensive (2012). Im September 2023 wurde Counter-Strike 2 veröffentlicht, das Counter-Strike: Global Offensive auf Steam ablöste.

Besonders bekannt wurden Spielkarten wie `de_dust`, `de_dust2`, `de_inferno`, `de_nuke` und `cs_office`. Einige dieser Karten wurden über viele Jahre hinweg gespielt und in späteren Versionen grafisch und technisch überarbeitet.

Counter-Strike spielte außerdem eine wichtige Rolle bei der Entwicklung des professionellen E-Sports. Bereits in den frühen 2000er-Jahren fanden internationale Turniere statt, bei denen professionelle Mannschaften gegeneinander antraten. Organisationen wie die Electronic Sports League (ESL) trugen dazu bei, Counter-Strike als Wettkampfspiel bekannt zu machen.

Auch heute gehört Counter-Strike zu den bedeutendsten taktischen Ego-Shootern. Die Spielereihe hat die Entwicklung moderner Mehrspieler-Spiele nachhaltig beeinflusst und gilt als fester Bestandteil der LAN-Party-Geschichte und der internationalen E-Sport-Szene.

Weiterführende Informationen

Half-Life, LAN-Party, Ego-Shooter, Multiplayer, E-Sport, Gameserver