

[Transcript] GameStar Podcast / Wer braucht denn noch Counter-Strike 2?

Counter Strike. Man muss sich das immer wieder vor Augen führen. Als die erste Beta von Counter Strike erschienen ist, hatten wir noch Angst davor, dass der Jahr 2000 Fehler unsere Rechner schrottet. 1999 war das nämlich. Und seitdem, seit 24 Jahren ist Counter Strike eine feste Größe unter den Multiplayer-Shootern. Natürlich mit Hühentiefen und Glücksspielskandalen, aber es ist immer noch beliebt und erfolgreich. Man könnte fast sagen, Counter Strike ist unverwüstlich. Und damit das auch so bleibt, hat Valve jetzt Counter Strike 2 angekündigt. Eine, naja, Fortsetzung ist vielleicht das falsche Wort, aber ein kostenloses Upgrade für Counter Strike Global Offensive, das im Sommer erscheinen soll. Was wir davon halten und welche Chancen Counter Strike 2 auf diesem immer umkämpfteren Multiplayer-Shooter-Markt gegen Valorant und Co. hat? Darüber wollen wir heute sprechen. Und weil ich Counter Strike seit der Beta 6 nicht mehr so richtig viel gespielt habe, habe ich dafür ein Game-Star-Dreier-Team versammelt. Live zugeschaltet von Bombspot Harvey Hessen ist unsere Counter Strike-Legende. Herzlich willkommen,

Petra Schmitz. Hallo und danke, dass du gefragt hast, ob ich mitmachen möchte, nachdem ich jetzt sehr lange Counter Strike nicht mehr gespielt habe. Aber ich habe eine Meinung und bin froh, hier zu sein. Ein herzliches Go, Go, Go! Richtig auch an unseren Multiplayer-Shooter-Experten, der sagt, Valve hat mit dieser Ankündigung die Shooter-Welt auf den Kopf gestellt. Herzlich willkommen, Philipp Elsner. Hi, grüß euch. Ja, da hat wohl jemand meine Kolumne gelesen. Ich habe mich nämlich schon kurz nach der Ankündigung geäußert zu CS2 und ja, finde es sehr, sehr interessant, was Valve da macht und wie Sie es machen. Ich bin mal gespannt, was eure Meinungen dazu sind. Und last but not least, drücke ich B4-2, um unseren letzten Gast einzukaufen. Er hat schon Messerhunden gewonnen, bevor andere überhaupt wussten, was das ist. Denn er spielt Counter Strike schon seit der Beta-7 quasi durchgehend, hat fast 750 Spielstunden in Global Offensive verbracht und damals sogar im Clan gespielt in der ESL und in der guten alten Game-Star-Liga. Ich sage herzlich willkommen, Andre Baumgartner. Schön, dass ich hier sein darf. Das hat mich sehr gefreut. Ich freue mich auf viele Streitgespräche bei den Talking Points heute. Das wird bestimmt lustig. Was Streit, das machen wir nie hier, das sind alles harmonische Talks. Ich würde gleich mit dem ersten Streitpunkt anfangen, denn, Petra, wenn ich es recht in Erinnerung habe, hast du ja mit Counter Strike aufgehört oder bist auch zu Valorant tatsächlich auch freudig hinüber geschwappt und hast gesagt, oh, das ist ja tatsächlich cooler als CS für mich. Woran lagst denn? Warum hat Counter Strike dich verloren? Counter Strike hat mich verloren, weil ich... Der Hauptgrund ist ein relativ simpler. Nach so und so vielen Jahren immer das gleiche Spiel hätte ich gerne mal was anderes gehabt und Valorant hat mich da tatsächlich dann abgeholt mit einem sehr nahen Prinzip, aber mit einem ganz frischen und, möchte sagen, moderneren Ansatz an sehr ähnliche Spielmechanismen, wie sie in Counter Strike existieren. Ich war bei Valorant, war ich super skeptisch auch am Anfang, hab gedacht, oh, Helden quatsch, das braucht doch kein Mensch und als ich es dann gespielt habe, hat es mich wirklich sehr gepackt. Und es lag nicht nur daran, dass man bunte Waffen in der Hand halten konnte, weil das kommt man in den Counter Strike, also in CS Go ja auch schon, sondern es lag daran, dass sich das Movement einfach viel, viel runter anfühlte und

dass man mit diesen Fähigkeiten halt so viele coole Möglichkeiten hat, wenn man sie miteinander gut kombiniert. Daran kommt halt ein CS Go auch im Jahr 2023 nicht ran. Ja, da sehe ich André schon

innerlich den Kopfschütteln vor Wut. Du spielst es ja bis heute, Counter Strike Global Offensive, ist es bei dir genau umgekehrt? Also du sagst, was CS Go mir gibt, gibt mir sonst kein anderes Spiel?

Oder warum bist du immer noch dabei? Ja, für mich ist das einfach ein reiner Skillshooter, Valorant natürlich auch, aber das ist mir dann schon zu viel drum herum. Diese Heldenfähigkeiten eben, die mit denen werde ich nicht wahr, mich möchte um die Ecke strafen und wissen, dass nur der Kopfschuss und vielleicht eine Granate irgendwie wichtig ist. Und wenn es zu viel wird, dann ja, aber ich freue mich auf die neuen Rauchgranaten und dass die jetzt halt ein neues, neuer Art von Schachspiel reinbringen, dass man die Counter, dass man an der Seite durchschießt und so weiter. Ja, Löcher in Rauch schießen war auf das erste, was ich hier in den Team Chat geschrieben habe, als wir uns diese Videos angeschaut haben von Counter Strike 2. Ich finde aber spannend, welche beiden Perspektiven ja bei euch aufeinanderprallen. Das eine ist so, okay, nach all den Jahren CS war es Zeit für etwas Frisches bei Petra und bei André halt genau das umgekehrte,

so zu sagen, naja, aber es ist halt, das ist das Original auch ohne modernen Schnickschnack. Ich glaube, das sind so zwei Motive, die uns in diesem Talk noch ein paar Mal häufiger regieren. Bei mir ist es halt auch die Bindung zur Szene, dass man eben mal weiterhin die Majors verfolgt. Es ist wie Fußball Bundesliga für mich. Ich gucke die Majors und das ist einfach eine Leidenschaft, da geht man nicht plötzlich zu Football. Das kann ich total gut nachvollziehen. Ich hatte auch Mitte der, wie sagt man so zwischen 2010 und 2020, wie nennt man diese Jahre, egal. 2010er Jahre. Die 2010er Jahre. In den 2010er Jahren hatte ich auch so Phasen, wo ich wirklich auch bei den großen Turnieren dann im Bett mit dem Laptop auf dem Schoß da gelegen habe und hab mir den ganzen

Tag nichts anderes gegeben außer Counter Strike Matches und fand das auch echt toll, bis auf die endlos langen Dämlichen und sich ständig wiederholenden Labereien dazwischen. Aber so ist es beim

Fußball ja auch. Mir ist ganz so lang. Aber beim Fußball dann umso dämlicher. Egal. Jedenfalls und ich hab das dann bei Valorant allerdings auch gemacht und da hab ich mir dann eben die großen

Turniere dann auch angeschaut im Stream dann eben auf dem Fernseher und hab damit auch ganz den Nachmittag schon verbracht. Aber ich kann verstehen, warum man lieber, der Michael wird ja jetzt auch nicht von heute auf morgen plötzlich Schalke 04-Fan. Man bleibt halt bei dem, was man mag, kennt und über die Jahre halt wachsen sehen. Ja, der Kollege Tobi von der GamePro hat schon oft versucht, mich zu überzeugen, Schalke 04-Fan zu wählen, weil er der größte ist, den ich kenne. Aber ja, es funktioniert nicht. Das ist ein super wichtiger Faktor, den er anspricht mit dem E-Sport. Aber dazu kommen wir später auch noch mal, glaube ich, mehr im Detail. Seine, du willst jetzt was? Es brennt dir auf der Seele, Andre, ich mein. Ich wollte nur erwähnen, dass wir halt auch, dass es ein weiterer Motivator ist, dabei zu bleiben, weil wir halt damals zu kämpfen mussten mit einer Killerspieldebatte und so weiter. Und dann die Initiative Gaming is not a crime. Und dann ist man umso froher, dass es jetzt professionellisiert ist, dass es bei ProSiebenMax sogar im Fernsehen läuft, im Regulären, dass es schon eine Zeitenwende ist,

sag ich mal. Ja, und es ist ja auch ein Beleg dafür, wie lange uns Counter-Strike schon begleitet, einfach. Ich mein, wir haben mit CS schon so viel durchgemacht, auch bei der GameStar. Damals, ich sag nur, Gunnar Lott fährt mit Forderungen zur USK, oder wie genau das damals war, oder ob es Gunnar war. Also auf jeden Fall, diese ganze, ja zur BPJM, richtig, genau, diese ganze Killerspieldebatte und die ganzen Kämpfe und diese Anerkennung, die man sich so rauschälen musste aus dem Weltgeschehen als Spielerinnen und Spieler. Das war immer vernetzt mit Counter-Strike

über die Jahre, definitiv. Wenn wir uns jetzt aber so dem heutigen Weltgeschehen zuwenden, wir haben ja schon über Valorant geredet, wir haben einen Multiplayer-Shooter-Markt, auf dem, na, ich möchte fast sagen, quasi wöchentlich was Neues kommt, ja, gerade in letzter Zeit irgendwie Hyenas, The Finals, Ex-Defiant von Ubisoft und so. Phil, wie kommst du drauf, in deiner Kolumne zu sagen, dass Valve jetzt mit dieser Ankündigung von Counter-Strike 2 diesen Markt auf den Kopf stellt? Eigentlich sagen sie doch nur, wir machen eine neue Version von dem Spiel, das ihr seit 24 Jahren kennt. Ja, genau das, das tun sie und ich glaube, es liegt halt auch so ein bisschen an dieser sehr einzigartigen Positionen, der Valve ist, ja, weil es gibt eben nur einen Betreiber der Plattform Steam, es gibt nur einen Counter-Strike, das wir jetzt seit 25 Jahren kennen oder so. Und der Move, den sie jetzt machen, ist ja eigentlich sehr clever, weil sie im Prinzip sagen, wir machen jetzt einen Nachfolger zu einem oder dem vielleicht erfolgreichsten Multiplayer-Shooter der Welt. Und zwar ein Nachfolger, es ist Counter-Strike 2, es ist nicht CSGO Source 2 Upgrade oder Patch 15 Punkt sonstwas, sondern es ist Counter-Strike 2 und allein dieser Name hat so einen Impact auf die ganze, das sieht man ja, was das allein mit den Zahlen, den Spielerzahlen von CSGO macht, diese 2. Das ist was ganz Entscheidendes, was sie da eigentlich machen, das ist ein strategisches Signal von, das ist die nächste Generation des einzigen Multiplayer-Shooters,

dessen Name meine Mutter sogar kennt. Ja, also wenn ich sage Counter-Strike, dass jeder weiß, was Counter-Strike ist, ich kann hier in die Fußgängerzone gehen und fragen, wisst ihr, was Counter-Strike ist und die meisten würden sagen, ja schon mal gehört. Und davon der nächste Teil, das ist einfach was ganz Grundlegendes, auch wenn es das natürlich dann gar nicht ist, weil sie sagen, ja es ist ein Engine-Upgrade, irgendwie bleibt alles gleich, du kannst deine Skins mitnehmen, es ist ja gar nicht Counter-Strike 2, wenn man jetzt mal ganz ehrlich ist. Aber der Impact dieser Ankündigung allein ist schon was, wo die komplette Branche drauf schaut, wo jeder, also würde ich die Hand dafür ins Feuer legen, wo jeder der Shooter entwickelt, guckt da drauf und zwar ganz genau, was machen die da? Und das reicht schon aus, um wirklich Wellen zu schicken durch dieses Genre. Und gerade was du jetzt am Anfang gesagt hast mit, es kommen immer neue Trends, es ist ja immer was los im Shooter-Bereich, meiner Meinung nach jetzt gerade gar nicht, meiner Meinung nach sind wir in einer riesigen Shooter-Durststrecke gerade und das Timing von Valve könnte gar nicht besser sein. Echt? Findest du, also das finde ich sehr spannend, weil natürlich, wenn man sich also mal grundsätzlich anguckt, was alles erscheint, die Quantität ist ja da. Wir hatten ja auch gerade den Playtest von The Finals mit irgendwie immerhin 4000 gleichzeitig aktiven Spielerinnen und Spielern auf Steam, ist jetzt natürlich nicht epochal viel, aber es ist jetzt auch nicht komplett unter dem Radar gelaufen. Aber trotzdem ist so ein Hunger da, zu sagen, okay, uns fehlt gerade was richtig Geiles im Moment? Ja, also ich habe schon das Gefühl, weil wir so in dieser Post-Battle-Royalehrer jetzt sind, wo alle wissen, okay, was gibt es da?

Na ja, Fortnite, Warzone, alles was noch hinterherkommt, scheitert ja daran, weil der Battle-Royale-Markt gesättigt ist. Und was man auch immer wieder liest, ist ja, dass die Leute sagen, was gibt's denn nicht mal was anderes als das nächste Battle-Royale? Und dann, ja, okay, da gibt es vielleicht den einen oder anderen Versuch, so diese Extraction Shooter groß zu machen. Aber es gibt eigentlich nicht so richtig den nächsten Trend, das nächste große Ding. Und ich habe es auch mal durchgerechnet, so wenn du auf Steam guckst, die größten Shooter in den Top-20, also die die ganze Zeit von den meisten Leuten gespielt werden auf Steam, die sind im Durchschnitt von 2016. Also die sind wirklich viele, viele Jahre alt und daran siehst du schon, dass eigentlich gerade eher die Klassiker gespielt werden und das, was man kennt und Innovation oder was Großes Neues, wo die Leute richtig hype drauf sind, eigentlich fehlt. Und genau da ist ja jetzt Counter-Strike mit, naja, wir sind halt schon immer da oben und jetzt cementieren wir das auch noch komplett fest, weil wir schon die nächste Version an den Markt bringen. Frau Schmitz, widersprechen Sie, der Hero-Shooter, du bist den Hero-Shooter verfallen. Das, also, nee, also ich habe, ich komme tatsächlich von einer komplett anderen Ecke als Phil und ich sage jetzt vielleicht viele Dinge, die ganz viele Leute nicht schmecken werden. Ja, die schneiden wir einfach raus dann. Okay, alles klar. Ich halte die zwei für billige Augenwischerei. Es ist halt so. Also ohne Witz, die schreiben dann die zwei hinter und was haben sie? Neue Texturen, die Tick Rate Geschichte, die finde ich cool. Und der Rauch, der Rauch, der Rauch rechtfertigt die zwei. Entschuldige, bitte, der Rauch. Nein, tut er nicht. Wie die Welt steil gegangen ist, auf diesen Rauch ist für mich nicht nachvollziehbar. Ich halte das für, André hat vorhin gesagt, cool Schachspiel mehr, so mit dem Rauch und so weiter und so fort, aber das ist so ein Feature, wo ich sage, ich kann auch nicht, um dieses eine kleine Feature in Anführungsstrichen, das sich natürlich groß im Spiel auswirken kann, logisch, aber das erschließt sich auch nur den Leuten, die Counter-Strike kennen, kann ich doch nicht so eine Ankündigung drum stricken. Das ist doch absurd. Also ich habe mich ein bisschen fremdgeschämt für Valve in dem Moment, in dem ich mir die drei Videos angeschaut habe und ich dachte so, wow, Counter-Strike 2, das war ja das, wovon sie geredet haben und es wirklich ein Counter-Strike 2. Dass es jetzt aber nur ein Map-Update gibt, also Sachen, die sie immer schon gemacht haben, dass sie ein paar Features, also dass sie dieses eine Feature da einbauen und dass sie eben die Server besser positionieren wollen, was Kommunikation zwischen Gehen, Schießen und Treffen angeht, das rechtfertigt für mich keine zwei. Das ist das, was einen Valorant mit dem nächsten Update macht und die schreiben dann nicht Valorant 2 rein. Und das ist das, was ich grotesk finde an dieser ganzen Geschichte. Ich glaube ja, dass Valve gerade so ein bisschen, ich möchte nicht sagen, die Düse am Gehen hat oder sowas, soweit ist es ja noch nicht, weil die haben ja ihre Playerbase und die Playerbase ist ja auch über die Jahre tatsächlich gewachsen. Das ist ja absurd, die haben ja riesengroße Zahlen, aber sie merken dann schon, dass sie im Gespräch da draußen nicht mehr so stattfinden. Und das Gespräch da draußen ist das, was neue Spieler ranbringt. Entschuldigung, ich bin gerade ans Mikrofon gestoßen. Das Gespräch da draußen ist das, was neue Spieler ranbringt. Und die Playerbase von Counter-Strike, keine Ahnung, die werden schon ihre Tools haben, die werden gesehen haben, okay, wir haben zwar eine große Base, aber wir kriegen relativ wenig neue Spieler hinzu. Und das ist

[Transcript] GameStar Podcast / Wer braucht denn noch Counter-Strike 2?

wichtig fürs Überleben. Während andere Spiele halt keine Ahnung mit ihren Seasons und so weiter und so fort, alleine deswegen schon immer wieder die alten Spieler, aber auch neue Spieler anziehen.

Und das hat Valve leider Gottes sei 2012, sei CSGO auf den Markt gekommen ist, am Anfang noch ein

bisschen verfolgt, aber das dann hinterher komplett hat schleifen lassen. Und dann kam die Skandältchen

und so weiter und so fort. Und die Antwort darauf ist jetzt Counter-Strike 2 mit Wobbelrauch, Leute.

Und es ist ja auch so interessant, dass diese, weil ich bin da komplett bei dir, diese zwei, diese

zwei hat bei Overwatch ja total für Aufregung gesorgt, wo die Leute gesagt haben, wieso ist

das jetzt Overwatch 2? Ihr ändert ja gar nichts. Da ist, ich meine, die Matches laufen jetzt ein

bisschen anders ab, weil es halt andere Team-Compositions sind, aber sonst ist ja alles gleich.

Die Helden sind gleich, die Maps sind gleich, die Modi sind gleich, alles ist gleich und irgendwann

soll da noch eine Kampagne kommen, die es bis heute nicht gibt. Aber man hat das einfach

umbenannt,

das ist jetzt Overwatch 2. Und du siehst ja dasselbe jetzt auch wieder, nur dass bei Valve alle

sagen, oh Counter-Strike 2, total cool. Und bei Overwatch haben alle gesagt, wieso weiß denn 2,

das verstehe ich nicht. Das kann ich dir erklären, das kann ich dir erklären. Und zwar als Overwatch

2

in Anführungsstrichen angekündigt wurde, hatte Blizzard schon nicht so den geilsten, das geilste

Standing da draußen. Und dann haben die Leute wirklich super hart darauf geachtet, was passiert

ja da bei Blizzard. Wie weit wollen sie sich denn noch in die Scheiße reiten in Anführungsstrichen?

Und Valve war schon immer eine Bank, was wir erschaffen Dinge, wir machen Dinge neu. Wenn wir

was anfangen, dann wird Gold daraus. Und wir verarschen unsere Kunden nicht. Und das ist ein

ganz anderes Standing. Also in dem Moment, in dem Overwatch 2 in Anführungsstrichen hätte groß

werden können oder sollen, war Blizzard in einer ganz, ganz schlimmen Lage. Und das war bei

Valve,

bei Counter-Strike 2 nicht der Fall. Es, bevor André gleich unbedingt dringend zur Ehrenrettung

dieser zwei schreiten darf, falls er möchte, nur um das einfließen zu lassen, weil dieses Overwatch

dieser und diesen Overwatch 2 Vergleich hatte ich gar nicht so auf dem Schirm, aber natürlich ist

richtig. Bei dem Einspiel sagen wir, Herr Moment, das ist halt Overwatch 1 mit minimaler Änderung.

Ja, was irgendwie Teamgrößen, die Art und Weise, wie man in ein Klassenwelt und so angeht, okay,

es kommen auch neue Maps und Klassen rein. Aber hä? Dafür habt ihr so lange gebraucht. Aber ich

glaube, ein Teil dieses Ärgers war auch tatsächlich der Ärger darüber, dass Overwatch 1, also

das Original, so lange stagniert ist. Die haben ja da jahrelang einfach nichts mehr neu eingebaut,

weil sie gesagt haben, wir arbeiten jetzt an Overwatch 2. Und es ist ja ein Grab, das zu dir

selber gräbst oder ein Hindernis, das du dir selbst aufstellst, wenn du so ein Hero-Shooter machst,

weil dann gerade dann sitzen da Leute da und sagen, jetzt haben wir so lange schon keine neue

Klasse gesehen, jetzt haben wir so lange schon keine neue Fähigkeit mehr gesehen. Rebalancing

so gab es ja natürlich, während Counter-Strike da ein viel leichteres Spiel hat, Dinge innerhalb

dessen, was es bietet, anzupassen, weil es ja einfach nicht so viele Layers hat an. Es gibt ja

keine Operator. Es gibt keine Fähigkeiten in dem Sinne über das, was man halt, was jede Figur

kann. Also du erwartest, ich glaube, die Erwartungen an ein Counter-Strike, was Weiterentwicklung

angeht,

sind per se andere als an ein komplexeres Spiel, wie es halt ein Overwatch ist oder wie es vielleicht auch ein Valorant ist. Weil da würde ich schon hoffen, dass regelmäßig irgendwie mal neuer Content kommt. Bei Counter-Strike ist es irgendwie so ein, nee klar, so lange sie rebalancen, so lange sie halt immer natürlich im Auge behalten, wie stark die Waffen sind, was sie kosten, dass irgendwie Skins nicht irgendwie fürs Cheating oder Gambling oder sonst was verwendet werden. So lange

ist halt einfach Counter-Strike. Und läuft doch, da muss ich jetzt gar nicht sauer sein auf Valve, obwohl nicht alles Gold wird, was sie anfassen. Ich sage nur Steam Machine oder das Steam Controller.

Also das verdrängt man irgendwie so. Und Sie haben natürlich den großartigen Vorteil, dass die Zeit zwischen Ankündigungen und Exekutive in Anführung strichen, so viel kürzer ist als bei Overwatch 2. Also Overwatch 2, ganz lange im Gespräch und dann kommt es raus und dann so was habt ihr da gemacht? Und jetzt ist es halt nur ein halbes Jahr. Ja, André, bitte. Jetzt sagt, rentiert sich oder beziehungsweise rechtfertigt sich die zwei hinter diesen Namen für dich? Ja, auf jeden Fall. Also man kennt halt dieses Muster von Valve schon lange. Sie haben als sie die Source

Engine aufgemotzt haben oder reingebracht haben, haben sie das Counter-Strike-Source genannt. Das

ist ja ein Muster, das kennen wir schon. Dann CSGO, da ist alles noch viel mehr in die Esports-Sharte

reingegangen. Sie hatten immer die Esports und sie hatten halt einfach irgendwelche Casual-Server mit Fun-Maps. Und CSGO ist immer weiter auf die Szene eingegangen und CS2 ist natürlich jetzt auch

mit der Szene zusammen entwickelt worden. Und ja, sie wechseln jetzt auf Source 2, Counter-Strike 2,

das ist die eine Begründung. Andererseits haben wir natürlich Counter-Strike 1 bis 1.6 entwickelt gesehen. Dann Source, da war dann Versionsnummer nicht mehr so relevant, CSGO auch nicht. Aber die zwei war irgendwann unausweichlich und das ist halt jetzt ein schöner Schritt. Man geht in die neue Engine, man hat mit der neuen Engine noch viele andere Sachen vor, die jetzt noch nicht angekündigt wurden. Also die haben mir gesagt, das ist jetzt nur ein Subset der Änderungen, die sie jetzt in diesen Previews gezeigt haben und die jetzt in den Tests drin sind. Und ja, also ist einfach die nächste Ära, die wir haben jetzt 20 Jahre abgerissen, gehen wir in die nächsten 20 rein mit Counter-Strike 2. Okay, alles klar. Dann hätte ich mir aber gewünscht, Sie hätten diesen Gedanken, den du gerade für sie formuliert hast, ein bisschen prominenter auch untersvoll gebracht. Weil die Trailer sind total auf die Szene zugeschnitten, das Absatzrecht ist nicht so für die Allgemeinheit gemacht. Und genau das, glaube ich, ist nicht so die

cleverste Idee, wenn du größer werden willst, wenn du wachsen willst, dass du die Menschen, die schon immer da waren, abholst, sondern du solltest vielleicht auch anfangen, mal die Leute abzuholen, die noch nicht da sind, die aber potenziell da sein könnten. Da bin ich aber ein bisschen, was die Tonalität der Ankündigung angeht, bei Phil, der auch in seiner Kolumne geschrieben hat. Ich bin so, um das noch persönlich zu sagen, ich finde auch nicht, dass es eine Fortsetzung ist. Ich finde, das ist mehr Marketing als was anderes. Aber diese Lässigkeit mit der Valve, das macht. Es ist eben nicht das große Primborium, dass sie aufziehen.

Ich mein, abgesehen davon, dass es ja eh schon Wochen vorher geliegt ist, irgendwie, und man wusste, dass es irgendwann kommt. Aber Sie machen halt nicht irgendwie die neue Ära von Counter-Strike jetzt mit Operatoren. Nee, keine Ahnung. Das habe ich auch nicht verlangt. Nee, nee, nee, ich mein, aber sie haben ja extra, es gibt halt diese drei kurzen Videoschnipsel. Sie haben den Playtest natürlich angekündigt, den restriktierten. Das ist das Wort, dass ich, ich mache nicht so viel mit Worten, ihr müsst mir verzeihen bitte. Den haben sie angekündigt. Das hat direkt wieder über 1,5 Millionen Leute auf die Server gezogen, weil sie gehofft haben, einfach, dass sie eine Playtest-Einladung kriegen. Also sie haben mit dieser, doch vergleichsweise, wenn man das in dieser Industrie mal ein bisschen vergleicht, mit dieser, mit dieser doch recht lässigen, drühen, zurückhaltenden Ankündigung, ja genau das erreicht, was sie erreichen wollten, nämlich alle reden über sie. Und noch dazu, es gibt es halt auch diesen Beigeschmack von, wenn wer will, können sie einfach mit dem Fingerschnippen und können ihr Ding wieder auffrischen, weil es, was müssen sie denn sonst groß machen? Es läuft. Ja. Es war faszinierend zu sehen, dass auch die deutsche Call of Duty-Szene, die man so auf Twitch verfolgen kann, total auf dieses Counter-Strike-2-Ding angesprochen sind. Also diese, wow, cool, Astreien haben auch diesen Rauch über den grünen Klee gelobt und ich so, das war rin. Dann gab es ja dann sofort am nächsten Tag, beziehungsweise sofort an dem Abend der Ankündigung, konnte man ja schon Twitch anschmeißen und bekannte Counter-Strike-Größen dabei zusehen, wie sie auf das 2 eben das neue Ding gespielt haben. Das war erstaunlich, das 2, nur halt mit Rauch und schönerer Optik und so weiter und so vor. Aber da haben extrem viele Leute auch zugeguckt dann und alleine über diese Community-Geschichte hat sich dann eben verbreitet, wow, Counter-Strike 2. Das hat Valve wirklich, wirklich, wirklich nicht nur der Counter-Strike-Community überlassen, sondern grundsätzlich der Shooter-Community und da bin ich wirklich bei Phil, die Geifer nämlich nach neuem oder altem, coolem Zeug. Also irgendwas, was nicht, das ist, was man gerade schon hat. Was ja komisch ist, weil du kriegst ja nicht was völlig Neues mit Counter-Strike 2 und trotzdem diese ganze, ich habe es auch verfolgt, diese ganze Call of Duty-Bubble, insbesondere auch andere Shooter-Communities, aber Call of Duty-Influencer, die massenhaft irgendwie getwittert haben mit, oh, schaut euch an, was hier Counter-Strike 2 macht, jetzt muss sich aber Warzone warm anziehen, das ist euer Take-Away, weil es jetzt dynamischen Rauch gibt, das ist ja hochinteressant, weil das Verselbstständigt sich so, Valve braucht ja nicht mal Marketing, die machen keine PR, die brauchen keine Messe, keine Präsentation, sondern es ist einfach nur, ja, wir hauen übrigens CS2 raus, viel Spaß damit, tschau, und alle rasten aus. Ja, das kann ich übrigens an der Stelle noch mal anegotisch einfließen lassen. Die PR von Valve zu kontaktieren ist wie Signale ins All senden. Gut, manchmal kommt was zurück. Manchmal kriegst du eine Mail zurück, in der wir haben ja natürlich auch angefragt, hey, könnt ihr uns irgendwie Press-Accounts geben für diesen limitierten Test, und dann kam es so zurück, ja, nee, Presse zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht, wir wollen den Test halt klein halten, kontrollierbar halten, bestimmte Subsets von Features, nur Testen, und dadurch, dass es klein ist, wollen wir halt schneller da auch Feedback reagieren können, auch bei uns im Entwicklungsteam und so, alles cool, aber die meiste Zeit, wenn man irgendwie

[Transcript] GameStar Podcast / Wer braucht denn noch Counter-Strike 2?

Mails an die PR von Valve schickt, kommt gar nichts, das denkt man sich auch so, okay, da haben sie es nicht nötig, wenn sie dann natürlich irgendwas wollen, dann kommt eine Mail, wie damals, als Sie Maurice eingeladen haben, zu Artifact, das kennt keiner mehr, es war dieses Sammelkarten-Spiel,

was Sie mal gemacht haben, so viel nochmal zum Thema, alles, was Valve macht, wird Gold, aber die meiste Zeit über ist das doch eine sehr, sagen wir mal, kommunikationsarme Firma, so, wieder

zurück zu dem, was Ihr gerade angesprochen habt, das Spielprinzip, haben wir vorhin schon gesagt, ist 24 Jahre alt von Counter-Strike, vielleicht können wir nochmal tiefer reingehen, André, mit Dir, was denn der Grund sein könnte, warum trotzdem dieses Counter-Strike über diese 24 Jahre hinweg allen Trends getrotzt hat, die denn da kamen, von der zuletzt riesigen Battle Royale über den Extraction-Shooter, der sich gerade so ein bisschen überhand showdown und vielleicht auch

DMZ noch in Warzone 2 so etabliert, über den Hero-Shooter, Valorant und so was, beziehungsweise Overwatch natürlich, also das war ein cleverer Schachzug damals von Valve. Nichtsdestotrotz, André, was glaubst du denn, woran es tatsächlich liegt, dass dieses Spielprinzip so lange Zeit überdauert hat? Also bei mir ist es ganz klar der Sport, die Leute betrachten es als ihren Sport, Freizeitsport oder eben Profi-Sport und Werbe bedient es halt perfekt, CSGO hatte zwar auch zu Beginn seine Schwierigkeiten, Source ist bei der Szene überhaupt nicht gut angekommen, als es neu war und CSGO ist die Plattform, die diesen Sport wirklich für alle Greifer gemacht hat, die die Leute schauen, wie Fußball die Majors an und können sich im Casual oder im Competitive jeder Zeit selbst an diesem Sport versuchen, können ihre Glücksmomente feiern, können es bei Frust in die Ecke pfeffern. Es ist gerade die Einfachheit, Fußball ist ja auch nicht überkomplex, aber du hast klare Regeln, jetzt keine Abseitsregel oder so, die sich keinen Schmeiß merken kann.

Also der Rückstoßregeln gibt es dafür im Countdown, das zeigt, die kann ich mir nicht merken, aber okay. Und ja, das überlebt halt all diese Trends, weil du da immer sicher sein kannst, du hast ein faires Spielfeld, du bist, da ist einfach alles safe, du hast klare Linien, du kannst deinen Sport ausüben, cheater jetzt mal aus und vor, aber deswegen ist die Profi-Szene ja auch nicht auf den offiziellen Servern unterwegs, meistens. Da kommt übrigens noch was hinzu, also warum sich das so gehalten hat, zum einen natürlich wegen der klaren Regeln, zum zweiten auch, weil es sehr, sehr früh eine Legende um sich selber herum gestrickt hat durch Leute, wie wir es

sind, auch durch die Community. Wenn du Counter-Strike kannst, dann kannst du shooter, das ist die

Botschaft, die immer im Raum stand. Und die steht immer noch im Raum. Counter-Strike ist der König,

der Shooter da draußen. Wenn du, und André hat ja vorhin schon das Wort Skill-Game genannt, es gibt

keinen Shooter da draußen, der so hart mit Skill in Verbindung gebracht wird wie ein Counter-Strike.

Es gibt natürlich noch andere Spiele, die genauso viel Skill verlangen, aber Counter-Strike ist in seiner Mechanik total leicht zu durchschauen. Und wenn du darin gut bist, wenn du mit der AK irgendwie der Einflieger auf der anderen Seite, also B4-2, wir hatten es vorhin,

Siakar oder B4-1, ich weiß es gar nicht mehr. B4-2 ist die Colt, egal. Ich hab das schon so

lange nicht mehr gespielt. Also mich darfst du, mein Counter-Strike hier, André muss es sagen, mein Counter-Strike ist ein bisschen so einziger. Ich muss gestehen, ich hab seit, seit... Du kaufst immer das Rad? Oh, schädig. Nein, seit Uhrzeiten hab ich ein Biscrypt, ich über's Nummernpepp Biscrypt, die gab's ja auch, bzw. die gibt's auch. Jedenfalls, worauf ich hinaus wollte. Und zwar diese Legende, also diese Legende, um Counter-Strike zu kommen, wenn du gut darin bist, dann kannst

du Shooter. Und das probiert natürlich jeder mal aus, der eine Affinität für Shooter hat oder gerade Multiplayer Shooter, der wird sich an Counter-Strike versuchen, sich entweder die Zähne daran ausbeißen oder eben das Sitzfleisch haben und immer und immer besser werden zu wollen. Das

Ding ist halt, die haben das geschafft mit ihrer Engine, dass du wirklich das Gefühl hast, jeder Mikrometer mit der Maus wird direkt ins Spiel übertragen. Das ist absolut komplett direkt, du hast 100 Prozent Kontrolle und das ermöglicht eben die 180 Grad No-Scope Flicks und was man alles kennt. Und dazu kommt natürlich das Granatengeame, dass du den genauen Winkel kennst, mit dem du das irgendwie über das Dach an die perfekte Stelle auf dem Wampenspot wirfst und so, dass das Skill und sonst nichts. Deswegen wurde auch die physikalischen Objekte, die in Source dazu kommen, CS Source, die haben sie dann wieder weggemacht in CSGower, also die rumfliegenden

Fässer und so, die die physikalisch durch die Gegend geflippt sind, die wurden entfernt, weil das zu viel Randomness ins Spiel gebracht hat. Ja, das ist ja auch so ein Ding und da ist die, gerade die Counter-Strike-Community ja viel vokaler als jede andere Community auf dieser Welt, nicht mal die Velerant-Community, die ja auch vokal sein kann, kommt ansatzweise daran, wenn irgendwas in dem Spiel passiert, also was gestern noch so funktioniert hat und am nächsten Tag aber anders funktioniert, dann ist aber erst mal Schicht im Schacht, dann passt, dann ist aber erst mal verbaler Krieg in Anfangstrichen. Wir erinnern uns, als Counter-Strike-Source groß werden sollte, also als der Wechsel von 1.6 auf Source stattfinden sollte, aber die Profispieler, die natürlich dann einen Multiplikator dann eben auch zu den in Anfangstrichen Casuals, aber wenn du Counter-Strike-Spiel ist, bist du ja kein Casual, dass sich das dann runtergetragen hat, die Meinung, dass man das so nicht spielen kann, weil das nicht mehr so ist, wie es vorher war, weil Dinge nicht mehr so funktionieren, wie sie vorher funktioniert haben. Und 1.6 hat ganz, ganz lange noch nachdem Source auf dem Markt war, die Turnierlandschaft bestimmt und Source hat nie

die Turnierlandschaft bestimmt, überraschenderweise, weil es war anders. Ja, weil wir es vorhin ja auch schon angesprochen haben, dieser Baustein-E-Sport, den schied man auch gerne, wenn man so aus, na ich sag mal, nicht eSportler Perspektive oder wenn man nicht so in dieser Fan-Community verwurzelt ist, schied man den auch gerne beiseite mal und übersieht, wie wichtig der eigentlich ist, weil ja, Valve pumpt ja nicht aus Spaß an der Freude, aber Millionen in diese Turniere, wie bei Dota 2 ja auch zum Beispiel, sondern dadurch, dass ich mir diese Turniere anschau und sehe,

wie bei, André hat es schon gesagt, wie bei richtigem Sport sehe ich halt so diese Mischung aus Strategie, wie geht das Team vor, Taktik, wie reagieren einzelne Leute oder kleinere Teile des Teams in bestimmten Situationen auf der Map, die da auftreten können und dann auch individuelles können. Also wie sind halt Reflexe und Fähigkeiten der einzelnen Team, die also diese drei Ebenen, die allein schon diese Übertragungen so spannend machen und dann sitze ich

davor und denke, das will ich auch können, irgendwie. Und wenn es nicht so ist, also ich werde nie irgendwie um die großen Turniere mitspielen oder sowas, aber es macht halt Bock, es sich einfach selber da zu versuchen und es weckt auch dann, diese Motivation da besser zu werden und vielleicht irgendwann zumindest ansatzweise dahin zu kommen, die Karten besser zu lernen und vielleicht auch mal irgendwie genauer zu wissen, okay, auf welchen Pixel muss ich jetzt das Fadenkreuz

legen, damit ich jemanden, der in das zwei um die Ecke biegt, genau da wechseln halten kann. Also die

Faszination verstehe ich voll, ich habe keinen Skill, um das zu machen, deswegen halte ich mich davon so weit fern wie möglich, aber ich habe letztes Jahr, das war total bezahlt, da haben glaube ich die Beans ins CS-Turnier übertragen und das habe ich zufällig irgendwie eingeschaltet, ich weiß überhaupt nicht warum, aber irgendwie so ein typischer Tag, wo man so denkt, ja, heute, also entweder mache ich gar nichts oder ich schaume irgendwas an, weil es geht nicht mehr gerade und bin tatsächlich an diesem Counter-Strike-Turnier hängen geblieben, bei einem Spieler sich nicht aktiv spiele, dass ich seit irgendwie den frühen 2000er nicht mehr wirklich angefasst habe und hatte Spaß dran, das anzugucken, einfach zu sehen, was geht, wie werfen die ihre Granaten,

wie machen die auch ihre vielleicht, also das sind ja keine Exploits, aber ihre Tricks, wo muss man die Granaten hinwerfen, um sie genau den Gegner in den Laufweg zu werfen, der gerade auf der anderen Kartenhälfte anläuft und versucht irgendwie Position zu besetzen. Ich fand das mega faszinierend, also insofern verstehe ich, warum auch ein CS immer noch diese, diese Anschau und Zuguck-Faszination hat. Es ist halt vielleicht dann doch die Frage, vielleicht auch an Filtern, warum auch die nicht abgelöst wurde, weil ich könnte ja zum Beispiel auch ein Rainbow Six Siege Turnier angucken, was ja auch mega taktisch einfach abläuft mit den ganzen Fähigkeiten, mit den ganzen Sachen, die drin stecken. Oder ihr könnt natürlich auch einen Valorant Turnier angucken, aber nee, ich bleib irgendwie ein CS hängen. Ja, ich glaube, also da darf man nicht das unterschätzen, was Petra gesagt hat. Counter Strike hat die mit Abstand größte Legacy von wahrscheinlich irgendeinen Multiplayer Shooter, der heute noch gespielt wird. Es gibt diesen Namen

schon so viele Jahre und Jahrzehnte, dass es eben jedem was sagt, auch nicht Spielern was sagt, jeder versteht das, jeder kann das angucken und versteht sofort sehr schnell, was da los ist, wie beim Fußball, wo wir wieder bei Andreas Metafa sind. Diese Einfachheit und gleichzeitig auch diese unglaubliche Macht, die dahinter steht, darf man glaube ich nicht unterschätzen und das ist Valve. Wo ist Counter Strike großen auf Steam? Wem gehört Steam? Valve. Merkst du was? Ja, also dass das, dass das Valve natürlich riesiges Interesse daran hat, dass das auf Steam Counter Strike als Spiel, als Plattform, als Marktplatz, als Community, als E-Sport stattfindet, überschreitet wahrscheinlich jedes andere Interesse, das Valve hat. Deswegen wird auf Steam immer und Steam ist

einfach die eine der größten, wenn nicht die größte PC-Spieler-Plattform weltweit. Sie werden das immer dort zeigen und immer dort promoten können und immer dann, wenn sie es für nötig halten, sie können da alles machen, weil es gehört ihnen, sie können Steam TV bespielen mit Counter Strike turnieren, sie können Half-Life TV aufmachen, sie können was sie gemacht haben, sie können jederzeit alles promoten dort und jeden der Steam benutzt auf Counter Strike mit der Nase drauf drücken, das können sie und das tun sie auch. Das heißt, wenn jeder der Steam

installiert hat und egal was er spielt, auch wenn er nur Orient The Blind Forest eigentlich spielen will, der wird um Counter Strike nicht herumkommen. Damit wirst du konfrontiert und das wirst du sehen und das ist natürlich eine sehr komfortable Position gegenüber allen anderen Entwicklern, die ihre Spiele auf Steam als Zweitplattform anbieten und nicht als First-Party wie Valve es macht. Also ich glaube, das darf man nicht unterschätzen, was für ein unglaubliches Vehikel, was für ein Motor Steam ist, mit all dem was da dazugehört, eben Marketplace und Achievements und den Foren und alles was da passiert. Und Marketplace, da sprichst du in anderen weiteren Gründen an, warum die zwei jetzt trotz weniger Features jetzt also gut angenommen wird, weil die Leute halt teilweise gerade die ProSzene natürlich tausende Euro teilweise in Skins investiert hatten, die wollen sie natürlich mitnehmen. Diese Plattform darf nicht die Community spalten, es muss dasselbe Spiel bleiben und das wissen sie nicht nur von den Maps, sondern halt auch wirklich von dem Button, den man in Steam anklickt, das kann nicht sein, dass es ein anderer Klein ist, sondern alle müssen im selben Topf bleiben und das ist ganz wichtig. Ja, das ist super wichtig. Ich bleibe trotzdem dabei und klar, Phil hat natürlich insofern recht, wenn sie auf der Steam-Plattform, auf der Startseite Counter Strike 2 hinschreiben, dann auch mit den Signalfarben, die man bei André im Hintergrund sehen kann, dann macht das natürlich, haha, dann macht das natürlich einen ganz anderen Impact, als wenn du hinschreiben würdest CSGO Update 22,4350 mit jetzt Sahne, Sahne Rauch, ja. Kann es bitte jemand bauen aus der Community in uns schicken, einfach so mit Sahne, CSGO Update 22,5350 mit Sahne Rauch, einfach als Werbebanner? Ich möchte es haben. Ich möchte gerade unbedingt ganz dringend Petra verknüpfen mit Nils aus unserer Tech-Abteilung, weil Nils diesen Rauch unglaublich hasst aus einer Perspektive eines wirklich langjährigen Counter Strike-Fans, er hat das angeschaut und hat sich zu mir gedreht und gesagt, das ist ja fürchterlich. Ja, also ich weiß gar nicht mehr, was ich sagen wollte, aber ich glaube, ich habe gesagt, was ich sagen wollte. Ja, sehr gut. Ich glaube, Nils hasst den Rauch, weil er unberechenbar ist und Unberechenbarkeiten sind immer schlecht, gerade wenn sie neu sind und insbesondere in Multiplayer spielen. Ich bin ja einer der größten Verächter von Zufallselementen und wenn sich dieser Rauch mehr an Geländekonturen anpasst und dann fällt die Granate einen Meter weiter links, als du sie eigentlich gezielt hättest, dann ist der Rauch anders und dann sagt, Duh, what have I done? Das finde ich einen spannenden Punkt, was ich nur bei Phil noch anfügen wollte, der beste unfreiwillige Verbündete von Valve bei der Bewerbung von Call of Duty, ja, jetzt habe ich schon gesagt, da wird es versaut, bei der Bewerbung von Counter-Strike auf Steam ist Call of Duty so rum, nämlich, weil seitdem Call of Duty wieder auf Steam zurück ist jetzt mit Warzone 2 und Modern Warfare 2, bewerben sie auf deren Produktzeiten natürlich Counter-Strike im, hey, kennen sie schon einen ähnlichen Shooter wie Call of Duty? Hier ist Counter-Strike von Valve, ja, und sie haben damit, also Activision, ich meine, die werden natürlich auch Geld verdienen, man hat gesehen, wie gut sich auch in Modern Warfare 2 über Steam verkauft hat, also ich glaube, da ist jetzt niemand sauer, dass es so ist, aber man benutzt sozusagen diese Fläche auch gleich wieder, um Counter-Strike wieder sichtbarer auch zu machen, also es ist eine symbiotische Beziehung, die da herrscht. Möchte das aber vielleicht mal ein bisschen relativieren, die Steam Teilnehmer, Phil ist der eine, der Call of Duty und Warzone auf Steam spielt, alle anderen auf diesem Planeten sind entweder im Battle-Net oder auf den Konsolen, also die Steam-Gruppe der Warzone und Call of Duty

Spieler ist super klein, ist die kleinste überhaupt am ganzen Markt, alles andere ist Battle-Net und dann ganz viel noch die Konsolen. Wobei man ja eben sagen muss, Counter-Strike ist klassischerweise und

ich glaube, es ist auch heute noch so ein 99,9% PC-Thema, es ist eben etwas, was wirklich in diesem Kosmos-PC-Spielen-E-Sport und Steam stattfindet und weniger, was mir ständig auf der PlayStation präsentiert wird oder so, ne? Ich glaube, da wollen die auch gar nicht hin, es gab nie eine Counter-Strike-Konsolen-Version, weil du eben dieses Pixel-Perfect-Aiming, das kannst du halt da vergessen und das wollen die auch gar nicht irgendwie anpassen, dass das da funktioniert. Ich würde wetten, dass irgendwann eine kommt, also es ist nicht natürlich ihr Primärziel, jetzt mit Counter-Strike 2, aber ich würde wetten, dass sie den Schritt in irgendeiner Form gehen, mindestens wenn die Leute hat, noch mitzunehmen. Ohne Crossplay, das geht ja nicht. Das kannst du ja dieser E-Sport-Affinen-Community nicht an tun, plötzlich Gamepad versus Mouse und Tastatur spielen zu müssen. Aber wie gesagt, zum jetzigen Zeitpunkt bist du nicht angekündigt, aber das wäre zumindest eine Wette, die ich eingehen würde, um auf anderen Plattformen auf Präsent zu sein, könnte ich mir vorstellen, dass sie wieder eine Konsolen-Version machen. Einfach damit der Name auch dort neben einem Call of Duty und Valorant und wie auch immer sie alle heißen steht, wo die halt präsent sind, kann man das vielleicht irgendwie immer da, es ist ja eh immer da, aber auch dann noch mal weiter in die Zukunft gedacht, wenn irgendwie das Cloud-Gaming kommt und eh alle Plattformen ineinander verschmelzen. Also wenn ich Valve wäre, was aber immer ein blöder Gedanke ist, weil Valve immer was anderes macht, als man von ihnen erwartet. Wenn ich Valve wäre, würde ich das machen. Was ich mir als machen würde, wer Counter-Strike 3, weil Valve macht nichts mit 3. Nein, es gibt keine 3. Nein, nein. Das nicht. Aber Cloud-Gaming ist auch schwierig, weil du halt, Entschuldigung, weil die arbeiten ja an der Darstellungslatenz so niedrig wie möglich, was Nvidia Reflex extra als Technologie, damit es noch weiter sinkt, dass du zwei MS oder so Darstellungslatenz hast und da kannst du nicht irgendwie noch Internet-Lag extra reinbringen mit Cloud-Gaming, das ist sehr schwer. Das nie doch nicht. Die KI wird dir helfen, die dann voraus ahnt, was du machst und das schon voraus berechnet auf dem Server in zwei unterschiedlichen Szenarien und dann an dich schickt. Aber das ist ein anderes Thema. Das ist ja quasi

Nvidia-Technik-Null-Übertragen auf Counter-Strike. Ja, im Prinzip ja. Es ist ja auch das, was sie bei der Tick-Rate machen, dass der Server in diesen Subticks, also Tick-Rate, die wieder auf Frischungsrate, in der sich der Server aktualisiert und das Programm soll ja berechnen können, was in einem Subtick passiert, noch bevor du es machst sozusagen. Also jetzt mal ohne, dass

ich da irgendeine technische Expertise hätte, also ein bisschen in die Richtung geht es ja. Und wenn ich an lagfreies Cloud-Gaming denke, würde ich auch denken, da steckt halt irgendwann, also jetzt KI ist ja immer ein blödes Wort, das man so benutzt, um irgendwie ein Algorithmus zu beschreiben, der halt irgendwas berechnen kann. Da steckt halt irgendwas dahinter, was schon so Szenarien zumindest erstellen kann auf Millisekundenbasis oder noch kleiner, was als nächstes passiert und die dann halt auch sehr schnell ausspielen kann, ohne dass du den Input-Lag hast. Da sind wir jetzt schon super futuristisch, wir driften gerade weg, so von Counter-Strike 2, aber das kann ich mir sehr gut vorstellen, wenn wir halt dann in die Zukunft schauen. Ich möchte gerne, dass der Subtick immer

[Transcript] GameStar Podcast / Wer braucht denn noch Counter-Strike 2?

ausrechnet, dass ich den Headshot lande. Nicht, dass ich Counter-Strike nochmal anfassen würde, aber okay. Für Counter-Strike 4 wünsche ich mir übrigens neue Animationen.

Vier sind wir jetzt schon, drei gibt es ja nicht.

Ja, ist egal. Für Counter-Strike 3 fällt aus, müssen wir halt mit 4 weiter machen. Also ich hätte mir wirklich gewünscht, dass sie ein bisschen mehr uns gezeigt hätten als Texturen, Models ein bisschen

mehr und die Sahne. Die Animationen sind halt echt immer noch 2012. Ich bin nicht schwierig.

Ja, auch die Rectal-Effekte sehen manchmal ein bisschen komisch aus, wenn man sieht, wie eine Granate explodiert und jemand fliegt dann quasi stehend so.

Aber angeregt wird uns erklären können, warum das so ist.

Ja, die Hitbox ist ein ganz wichtiges Thema bei CS und da darf sich eigentlich nichts verändern, außer man hat das mit der Community, also mit der ProCine entwickelt, dann geht vielleicht was, aber das Model muss sich, wenn es durch die Tür guckt, muss es sich immer gleich verhalten. Und da kann man nicht zu viel Fluff drauf geben.

Aber ich glaube, das ist ja eine Sache, die sie in dieser limitierten Testphase auch leichter testen könnten, als wenn jetzt schon die Server voll wären von Leuten, die einfach Bock haben auf ein schöneres Counter-Strike. Wenn du jetzt nämlich sagst, okay, wir testen jetzt vielleicht auch nur mit einer limitierten Gruppe, innerhalb dieser limitierten Gruppe, mal eine andere Art von Hitbox. Einfach mal zu gucken, wie die Leute verrückt werden ganz langsam, weil sie glauben, dass sie ihre Maus nicht mehr bedienen können und ihr ganzes Equipment schrotten oder sowas, weil halt irgendwas anders funktioniert. Aber das war auch der Grund, den uns Valve gegeben hat, zum Beispiel, für diese limitierten Tests. Naja, wir können halt Sachen in kleinen Aquarien quasi testen, mit sehr erfahrenen Leuten, also nicht falsch verstehen, es sind natürlich nicht random Leute, die man da rein nimmt, sondern Leute, die einerseits diesen hohen Trust-Factor da haben in Counter-Strike, also dass sie einfach nicht arschig sind, so anderen, was ich sehr begrüße grundsätzlich und dass sie natürlich auch viel gespielt haben, dass sie gute Steam-Account-Ranking

oder Rating dann auch haben. Also man nimmt da nicht irgendwie sonst weh'n alles rein. Aber hey, gerade wenn, also wann, wenn nicht jetzt, wo man solche Sachen mal testen kann, die halt auch einer größeren Community, die da plötzlich mit der Nase draufgehauen würden, dass die Hitboxen jetzt anders sind, die denen halt nicht vermittelbar wären. Aber jetzt kannst du sagen, Läufe, du hast nur einen Testnuck. Wo geht's denn aus? Die haben ja, bevor das Spiel jetzt angekündigt

wurde, mit acht oder zehn Pros das vorher schon getestet. Also sie hatten eine Testgruppe da, die waren glaube ich drei, vier, fünf Tage im Valve HQ und haben da zum Beispiel auch direkt erlebt, dass die neue Sound Engine nicht gut funktioniert hat. Und dann haben sich die Entwickler, das haben sie am ersten Tag direkt bemängelt und dann haben sich die Entwickler hingewetzt, haben die Nacht durchgeackert und am nächsten Tag gesagt, komm, wir haben die Sound Engine nochmal komplett neu gemacht, hört das doch jetzt nochmal an und dann war's geil. Also die, die sind da echt dabei, da waren teilweise 20 Entwickler im Rauben mit den Pros, die sind da gut hinterher und die Leute haben vielleicht ein falsches Bild von den Entwicklern. Also die, die Pros waren auch angenehm überrascht, wie geil dieses CS-Team eigentlich ist, die dieses Spiel machen. Ja, dann halten wir an der Stelle kurz fest, Counterstrike zwei ist Schall und Rauch, wegen der Effekten. Petry, pass auf. Du musst dich doch ärgern. Anni, musst du dich doch

ärgern, dass Counterstrike immer noch so beliebt ist. Naja, gerade weil es ja, es hat ja diesen ganzen, diese ganzen zusätzlichen Ebenen nicht, also keine Skills, keine Operator oder Agenten oder wie auch immer es im Valorant heißt. Das hat kein Freischalt-Schnickschnack oder sowas. Was versuchst

du denn für ein Bild von mir zu zeigen? Du bist immer wütend, so kenne ich dich, wütend und ungehalten über die Welt da draußen. Nein, nein, nein, nein. Ja, im Grunde schon, aber ich habe schon, da warst du, da war, wann war denn das? Keine Ahnung, als die, als die ersten Freischalt, als die erste Freischalt-Warn sind bei Battlefield losging damals, habe ich ja schon Kolumnen auf Gamesidee geschrieben, wo ich geschrieben habe. Bitte auch mit dem Freischalt-Warn sind, das braucht kein Mensch, hat ja auch noch nie jemanden in Counterstrike gebraucht, habe auch explizit dieses

Beispiel damals genannt. Ich kann mich doch noch daran erinnern. Ich hoffe, ich erinnere mich richtig,

weil immer Leute da sind, die nachgucken. Aber du schaltest ja auch in Valorant nix frei. Du kaufst dir da ja was. Du kannst dir was in Call of Duty freischalten und dann dich in Warzone hinter darüber ärgern, dass du den Krämpel nicht benutzen kannst, ist egal. Inzwischen ist es ja auch anders.

Wir machen hier noch ein neues Fass auf. Ich bin ein großer Freund davon von simplen Spielprinzipien.

Mein liebster Spielmodus ever im Multiplayer ist nicht zuletzt, deswegen Quake 3 Instagram gibt. Eine Waffe, Hit-Scan, fertig aus. Das ist minimalistisch. So klein wie möglich. Und trotzdem habe ich damals gesagt, Counterstrike ist jetzt durch für mich. Es hatte viele Gründe. Es hatte Smurf-Gründe, es hatte Cheetah-Gründe, es hatte Altersgründe hauptsächlich bei mir. Also wo ich gesagt habe, okay, ist klar. Ich kann nicht mehr im Rankt mitmischen auf einer Ebene, die mich zufrieden stellt. Also lasse ich es jetzt einfach. Ganz oben. Ja, genau. Dann wäre ich ja nie hingegommen. Aber ich habe mich tatsächlich dann über Valorant wirklich gefreut, weil es im Grunde das CS-Gefühl war, aber gepimpt. Wie gesagt, ich habe es am Anfang schon gesagt, am Anfang war ich super skeptisch, was Valorant anging. Inzwischen würde ich jede Partie Valorant in einer Partie Counter-Strike vorziehen. Weiß nicht, ob sich das mit CS2 vielleicht ändert.

Wir haben als, ich kann nur sagen, dass wir bei der aufstrebenden Szene damals als CS nach Neu war, relativ neu, haben wir auch immer die Quake 3 Turniere natürlich verfolgt. Das gab einen riesen Respekt zwischen den Szenen. Auch Call of Duty 2 war es, glaube ich, das war auch sehr

Esport-Affin mit Axel Perfect Aiming. Da war Call of Duty noch nicht so actionreich wie heute. Zweit Weltkrieg war das, glaube ich, damals. Wir haben Quake 3 auch dann zum Entspannung dann gespielt zwischen den Trainingsphasen. Das nimmt sich nichts. Aber Freischaltungen stehen natürlich diesem Esport-Gedanken ein bisschen entgegen, weil natürlich dann das Playfield nicht mehr gleich ist. Die Leute haben verschiedene Fortschrittsstufen. Das geht nicht. Es kann nicht sagen, dass der Fußballspieler, der hat sich die besseren Schuhe freigeschaltet, der hat mehr winchnittige Tricks, was auch immer. Da müssen alle mit den gleichen Voraussetzungen antreten, sonst ist es nicht mehr sportlich. Ich bin da ganz anders. Ich bin da komplett simpel gepolt. Ich bin kein Esportler. Ich schaue auch sehr wenig Esport und ich bin sehr einfach gestrickt. Ich glaube, ich bin da auch nicht allein, wenn ich mir die Call of Duty Playerbase anschau. Ich habe das wahnsinnig gerne diese Karotte vor der Nase. Ich grinde

einfach wahnsinnig gerne Feierabend auf irgendeine neue Waffe hin, auf irgendein neues Ding, was ich unbedingt haben will, was ich freischalte und habe dann auch gerne diesen Endorphin-Boost,

wenn ich dann irgendwie meine 40 Hatshots hintereinander geschafft habe und dann dieses neue Objekt habe. Es ist einfach, glaube ich, etwas, was heutzutage gerade bei Mainstream-Shootern,

also gerade bei sowas wie Call of Duty und so, sehr, sehr viel von dem Reiz ausmacht und auch viel das ausmacht, weswegen Leute immer wiederkommen und immer wiederkommen. Und diese Langzeitmotivationen, die halt im Zeitalter der Service Games wahnsinnig wichtig ist, die wird halt sehr stark auch erzeugt von der Battle Pass, Season Pass. Da kommt immer was Neues. Ich kriege immer wieder was Neues vorgesetzt, irgendwas, was ich mir erspielen kann und so.

Und ich habe das schon gemerkt. Ich bin ja viel in dieser Hardcore-Shooter-Szene auch unterwegs, also bei Insurgency, Hand, Tarkov und so. Teilweise leiden auch gerade die Hardcore-Spiele sehr stark drunter, wenn sie keine Freischaltmechaniken drin haben. Also gerade sowas wie Insurgency Sandstorm oder jetzt kam ja auch Ready or Not von nicht allzu langer Zeit raus. Diese Spiele verlieren auffällig schnell nach ihrem Launch eine sehr große Zahl von Spielern und es bleibt nur so ein harter Kern übrig, weil die Leute eben, das ist die Theorie, weil die Leute eben nichts haben, wo sie langfristig drauf hinspielen, sondern sie haben nur noch den normalen Spaß, wo halt Leute sagen, der war ja früher auch einfach, ich habe das Spiel halt gespielt, weil es mir Spaß macht, nicht weil ich was freischalten wollte, finde ich legit, aber die Zeiten sind halt eben auch ein bisschen anders jetzt. Das ist ja genau die spannende Frage, was jetzt auch die Marktchancen angeht von einem Counter-Strike 2 über seine bisher schon Counter-Strike Affine Bubbles hinauszuwachsen, also über Andre so zu sagen, hinauszuwachsen. Weil genau das finde ich, ist ja der Kern des Ganzen, wir sind darauf konditioniert in Multiplayer-Shootern mit Belohnungen überhäuft zu werden und das macht CS ja schon auch natürlich, damit man das nicht falsch versteht. Natürlich, du hast ja die Skins und hast den Skinmarkt, der daraus entsteht und da ist natürlich so Motivation, die ja auch viele andere moderne Spiele haben, damit Cosmetics zu spielen, was ich persönlich, ich würde nie auf die Idee kommen, mir irgendwie, also ich komme aus einer anderen Zeit, ich bau doch nicht meinen Anti-Terror-Typen um in dem Spiel, ich bin doch, ich gehöre doch zu einer Einheit, da sehen alle, ja egal, also auch wenn ich persönlich jetzt sagen würde, das ist nicht unbedingt meine Art von Game, etwas zum freischalten, hast du ja, die Frage ist, reicht es? Also ist das für mich jetzt, wenn ich irgendwie in dieser modernen Shooter-Welt aufgewachsen bin, ausreichend, um zu sagen, hey ein Counter-Strike macht mich irgendwie an? Ich glaube

dir, dass, also ich meine Sie, nicht umsonst, überarbeiten Sie jetzt ja auch in CS2 die Art und Weise, wie irgendwie Freischaltung und Belohnungen irgendwie angezeigt werden und Rangaufstiege und

hey dann glitzert das Icon irgendwie schön, das ist halt schon ein bisschen so ein Fingerzeug in die moderne Shooter-Welt, aber gerade vielleicht Phil, glaubst du, das ist eine Hürde für Sie, dass moderne Shooter-Leute anders ticken, was so Belohnungen angeht? Ja, möglicherweise, andererseits hat halt Counter-Strike und auch Counter-Strike 2 jetzt logischerweise einen großen Vorteil und das ist eben der Marketplace, weil die Skins und der Skinhandel sind ein super wichtiger Teil von Counter-Strike und der Counter-Strike-Community. Wir haben es jetzt erst vor

[Transcript] GameStar Podcast / Wer braucht denn noch Counter-Strike 2?

kurzem, haben wir es wieder gehabt, es wurde gerade wieder ein CS Go Skin verkauft für eine sechsstellige Summe, das ist auch immer wieder was, was Schlagzeilen macht, das ist natürlich nicht

der Standard, aber Welf, sowohl Welf als auch die Counter-Strike-Community setzen, glaube ich, darauf, das war jetzt auch natürlich Hintergrund dieser Entscheidung, dass alles übernommen wird, alle Skins gehen einfach über in CS 2, da gibt es keinen harten Cut, das wäre eine Katastrophe gewesen,

weil Welf weiß, das ist ganz, ganz wichtig, das darf nicht weggehen, dieser Marketplace, diese Transaktionen, die da stattfinden, die sind einerseits für die Community wichtig, aber die sind natürlich auch für Welf wichtig, weil da der Rubel rollt, von jeder, von jeder einzelnen Steam-Marketplace-Transaktion nimmt Welf 15 Prozent, das sind Millionen jeden Monat, die da gemacht werden, ja und natürlich ist es dann wieder klar, dass auch in dieses System mehr Hirn rein gesteckt wird, dass auch Counter-Strike 2 die Leute weiterhin Bock haben, aus Paketen ihre Skins rauszuziehen und die Skins zu verkaufen oder sich Skins einzukaufen, das ist eben das Ecosystem von Counter-Strike, es ist eben ein anderes als Overwatch oder Call of Duty

Hard, aber es ist eins, es gibt heutzutage keine erfolgreichen Shooter mehr ohne diese Form von, ich möchte da irgendwie diese coole Verzierung haben. Ich möchte da vielleicht kurz präzisieren, dass man die sich nicht freispielen kann größtenteils, man kriegt ein paar Gammelskins, so graue von der Seltenheit her beim normalen Spielen vielleicht auf den offiziellen Servern, aber grundsätzlich sind solche Kisten der Zugang zu diesen Skins und für die Kisten muss 2,40 Euro, 2,50 Euro, sowas kostet ein Schlüssel das zu öffnen, das heißt der Zugang zu den Skins ist komplett über Welf, also du kriegst ab und zu Kisten, die meisten kaufen sich Kisten, da gibt es ja ganze YouTube-Kanäle, die nur davon leben, 1.000 Kisten aufzumachen, zu schauen was drin ist und dann wird so ein Skin ausgewürfelt aus dem Pool, der in der Kiste sein kann, das wird aber kommuniziert, was da drin sein kann, dass du nicht irgendwie komplett random bist und die Chancen müssen sie auch bekannt geben wegen

Glücksspielgesetze oder so, aber du spielst es dir nicht wirklich frei, sondern du kaufst den Prinzip, wenn du einen guten Skin habt, wie sie kaufen und da ist eben, da hast du so richtig so ein Modefaktor, weil die die Pros, die haben natürlich ihre Skinset und ihre Sticker und bei den Stickern ist ganz wichtig, die gibt es halt, also von den Pro-Teams, die gibt Welf aus zu gewissen Turnieren und wenn du natürlich auf deiner AK jetzt ein Turnier Sticker hast, den irgendein Pro verkauft hat, weil er ihn nicht braucht, dann hast du was zum angeben, dann bist du Fashion-Victim.

Möchte wirklich ganz kurz da reingeretschen und ich, also nicht reingeretschen, sondern was addieren

zu den Gedanken, die Phil gesagt hat. Komplette andere Spielerbase, die Counter-Strike, Casual, Multiplayer spielen, natürlich spielen die auch manchmal ranked, aber auch da sind die Regeln eher weich im Vergleich zu dem, was bei Counter-Strike stattfindet oder was bei Valorant stattfindet. Das heißt, wenn du da was freispielst, eine Waffe hast, die der andere nicht hat und so weiter, tut das nicht ganz so wie. Einfach deswegen, weil die Regeln für alle irgendwie so ein bisschen sparmig sind, weil der Faktor Zufall noch so ein bisschen dazu kommt, während es bei Spielen wie Valorant und Counter-Strike nicht so wahnsinnig der Fall ist. Nun ist aber Valorant,

was das angeht, genauso wie auch Counter-Strike wie Call of Duty, die sind halt den einen Schritt, den einen Schritt im Kopf weiter und zwar sind es die Season Passes. Das ist das ganz einfache Mittel, womit die Geld machen, und zwar dauerhaft. Im Sinne von, ich geb dir jetzt 10 Euro, ohne Season Pass kriege ich keine Ahnung, diesen lustigen kleinen Anhänger für meine Waffe und diese hässliche Verzierung. Und wenn ich dir 10 Euro gebe, dann spiele ich mir halt genau das frei, was du so geil findest, eben diese Waffen, Krams und so weiter und so fort. Bei Valorant sind es übrigens nur Skins, weil du dir ja keine neuen Waffen freispielst. Die sind ja genauso wie in Counter-Strike reglementiert, das sind die Waffen und dazu gibt es nichts, außer eben diese Skins, diese kleinen Anhänger und das und keine Ahnung, was es inzwischen noch gibt. Aber so funktioniert,

so könnte es funktionieren für Counter-Strike 2. Das ist ja der Rahmen, in dem man abstecken könnte auch für Counter-Strike 2. Ob man sich damit allerdings ein Gefallen tut und das muss ausgerechnet werden, wie viele Leute wären denn bereit, im Monat ein Season Pass zu kaufen, um eben diese Sachen frei zu schalten oder verdiene ich mehr damit, dass Leute 2,50 Euro ausgeben, um eine Kiste auszumachen. Also ich kriege die 2,50 Euro für die Kiste und dann kriege ich noch so und so viel Prozent vom Verkauf auf den Marketplace von diesem Dingspump. Da muss man halt mal echt rechnen, wo ist jetzt mehr Outkampf für mich als Firma? Ich denke, moderner wäre tatsächlich ein Season-Modell. Also wenn Counter-Strike 2 wirklich jetzt sagt, wir wollen da den modernen Gamer ansprechen und auch gerade, was ihr vorhin gesagt habt, auch neue Leute ranholen, na ja, neue Leute werden eher mit einem Season-Modell und einem Battle Pass-Modell vertraut sein und das könnte den Ausschlag geben. Bei Abomodell wäre ich jetzt nicht so dabei, aber sie haben so eine Art Season-Element, sie haben ja die Operations, da kommt einmal im Jahr vielleicht, wenn es gut läuft, kommt eine Operation, die läuft dann aber auch nicht drei, vier Monate. Da muss man sich Zugang kaufen, das ist wie so ein Season-Ding, was man sich kauft und dann kann man da mitspielen. Das ist aber natürlich nichts für die Competitive

Player, sondern das ist eher so eine PvE-Geschichte, weil du mit die ganzen Sachen abhackst, wie du gesagt hast, 40 Hatshots auf der und der Map und so, das haben sie. Das kann man sich dazu kaufen,

wenn man dieses Gameplay halt mag, wenn einem das wichtig ist. Ja, aber das war schon am Anfang,

aber am Anfang habe ich es als nettes Gimmick empfunden. Und da kam es ja auch relativ regelmäßig,

also zumindest regelmäßiger als heute. Und inzwischen ist es ja, für mich stellt sich in den letzten Jahren so ein bisschen dar, als sei das so eine Pflichtaufgabe, die Valve abarbeiten muss. Also ja, okay, wir müssen ja noch die Operations machen. Und es war auch nichts in irgendeiner Form, was mich spielerisch mitgenommen hat. Das liegt schon alleine daran, dass du restriktiert bist, was die optische Darstellung. Und ich weiß nicht, ich will im Jahr 2023 oder 2022 kein Singleplayer-Erlebnis mehr haben, das sich anfühlt wie Counter-Strike, was Movement angeht, was Animationen angeht. Das ist Quatsch gewesen. Gut, dass du es sagst, dass es das gibt, aber unterm Strich braucht kein Mensch. Diese Operations haben halt auch tatsächlich, glaube ich, da, wenn du es mit heutigen Spielen vergleichst, komplett den Anschluss verpasst. Weil wenn Valve einmal im Jahr oder alle zwei Jahre eine neue Operation rausgehauen hat, in der Zeit hat Fortnite 40-mal die komplette Map umgebaut und zwölf

Ariana Grande Konzerte. Also Entschuldigung, da musst du schon ein bisschen auch mit der Zeit gehen und sagen, die Leute heute, zu Tage, die Casual Spieler, ich meine jetzt nicht die Leute, die schon seit CS1 6 spielen, sondern die Casual Leute, die erwarten regelmäßig neuen Content und das, was passiert, das ist so. Das ist die heutige Shooter-Umgebung, da kommt auch ein Counter-Strike-Zweirichtung rum. Ja, das sind so kurze Events, so kleine Up-Grab-Versuche, ich weiß auch nicht, wie erfolgreich die sind, keine Ahnung, ich denke, viele kaufen diese Pässe, aber ich weiß nicht, ob sie damit neue Leute gewinnen. Und sie haben ja auch versucht, den Battle Royale-Trend mitzunehmen, in dem sie dieses Danger Zone entwickelt haben, wo du halt auf einer relativ kleinen Map für Battle Royale Verhältnisse mit 19, 18, 16 bis 18 Spieler in bis zu zwei Teams halt antrittst und Battle Royale Modus in Counter-Strike spielst. Du hast natürlich das Pixel Perfect Aiming, das ist ganz nett, aber dieser Spielmodus hat nicht durch die Community durchdringen können, das hat auch nicht viele neue Leute gebracht. Das war ein klassischer Fall von We Never Asked For This. Ich glaube, die meisten Leute haben Battle Royale überhaupt nur ausprobiert, weil es ein Operation-Quest-Ziel war. Aber das ist vollkommen richtig die Erwartungen daran, was eine Season ist, heutzutage in einem Multiplayer-Shooter, haben sie auch einfach verändert. Durch so was, ich mein klar, Fortnite, von dem Spiel selber kann man natürlich halten, was man möchte, aber Fortnite ist als Paradebeispiel immer da, weil es zeigt, wir überlegen uns für jedes Season auch wirklich neue Gameplay-Elemente. Dann sind halt in einer Season Golf-Autos drin, die man fahren kann auf der Map. Und in der nächsten Season ist eine neue Waffenart da, die nur gegen einen bestimmten Ausrüstungstyp oder whatever. Also sie denken sich halt immer so kleine neue Sachen aus, binden das in ihre völlig confuse und wirre Story auch noch ein, die aber Leute auch cool finden und halten ihr Spiel und so ein Service Game damit einfach frisch. Ich glaube, und da wäre ich jetzt wieder im Gegensatz zur Konsolenversion, wo ich sehr progressiv bin, würde ich hier jetzt, und beim Cloud Gaming als Recht, würde ich hier jetzt eher sagen, ich denke nicht, dass Valve das machen wird, weil dann müssten sie eine komplett andere Art von Entwicklungspipeline aufstellen, als sie sie momentan haben. Weil dann müssten sie ja nämlich sowas wie ein Danger Zone halt nicht einfach irgendwie so hin entwickeln und sagen, das ist jetzt unsere Art Battle Royale, aber halt mit 18 Leuten und auf kleinen Maps, weil die Engine nicht mehr kann, sondern dann müssten sie wirklich ein Service-Team aufstellen, was auch wirklich nur für neue Season-Contents da ist. Und zwar über Skins hinaus noch neue Season-Contents. Was kann denn neues Gameplay sein? Was kann denn irgendwie, ich meine, dass man in einem Counter-Strike nicht anfängt mit einem Golfwagen rumzufahren, sollte hoffentlich klar sein. Aber was kann man machen? Und plötzlich bist du aber weg von dem, was Counter-Strike eigentlich ist. Wenn du dir anfängst, diese Gedanken zu machen, welche neuen Gameplay-Elemente, welche neuen Belohnungsmechaniken, geht vielleicht doch noch ein Battle Pass oder sowas. Ich glaube, dass da, also, Valve ist ja zum Glück in der Position, also zum Glück aus Valve Sicht gesprochen, dass sie nicht gezwungen sind, die Profite zu maximieren, die sie aus Counter-Strike ziehen, weil erstens ziehen sie schon sehr hohe Profite daraus. Und sie haben natürlich Steam, mit dem sie einfach ein Bet an Einnahmen haben, auf dem sie sich wahrscheinlich noch ja ziehntelang ausruhen könnten, ohne irgendwas Neues zu machen. Also, Valve ist keine Firma, die jetzt dringend gezwungen ist, in alles einen In-Game-Shop einzubauen, nur mal als Beispiel, um ihre Spiele zu monetarisieren. Das heißt nicht, dass es

nicht trotzdem In-Game-Shops gibt und in Steam-Bucket-Plays, aber die haben den Druck halt nicht. Und

ich glaube, da auch wieder, wenn ich Valve wäre, würde ich mich nicht dazu gedrängt fühlen, jetzt in diese Richtung zu gehen, in die Richtung moderne Service-Game, nur um halt Leute noch mehr abholen zu können, die halt von einem Call of Duty kommen oder von einem Fortnite. Aber wo du es gerade sagst, Valve könnte für den Rest seines Lebens, keine Ahnung, auf einem Sahne-Schaum-Bett liegen und nichts tun. Rauch-Schaum. Rauch-Schaum-Bett

liegen und nichts tun. Und sie haben ja auch ganz lange abgesehen von, also ich habe mir vorhin mal die Patch-Liste von Counter-Strike angeschaut, ganz viel an der Karte mit dem ägyptischen Namen. Anubis vielen Dank. Ja, das war das andere. Ganz viele Anpassungen an der Karte und etc. Es wird ja daran gearbeitet an dem Programm und zwar auch sehr regelmäßig.

Aber warum kommt denn im Jahr 2023 Valve auf einmal auf die Idee, ein Counter-Strike 2 rauszubringen? Was war denn nach all den Jahren des in Anführungsstrichen nichts tun, der Auslöser? Das finde ich super spannend. Da würde ich gerne die Antwort wissen. Für mich ist es natürlich die Engine. Die haben wir dann zwar schon ewig gebastelt und jetzt war sie wohl bereit für diesen Schritt. Und du hast die neuen Map-Tools, mit denen ich die neuen Maps machen kann. Der Großteil der neuen Maps, die dazukommen, sind ja aus der Community. Es steht doch immer beim Ladebildschirm dabei, von wem die sind. Und Valve tut sie

dann zusammen mit den Creators auf den e-Sport Trimmen am Ende. Anubis ist eine relativ neue Map. Und da kommen dann eben diese ganzen kleinen Fixes dazu. Alles super. Ich meine ja, aber nur weil sie eine neue Engine haben, heißt es ja nicht, dass sie das dann sofort auf das Spiel übertragen müssen. Von sofort können nicht die Reden. Ja, ich meine, aber sie könnten ja auch mit der neuen Engine, weiß ich nicht, endlich mal dieses Half-Life, was war es, die Kai machen oder sowas. Sie müssen ja nicht sofort dann Counter-Strike anfassen. Warum denn ausgerechnet das Ding, wo die meisten Leute sagen, fass mein Counter-Strike

nicht an? Ich denke, dass die Counter-Strike Entwickler halt darum gebeten haben, wenn es so weit ist, an die Source 2 Engine heranzukommen. Das sind, glaube ich, nicht die derselben Leute, die das machen. Und was Half-Life 3 und so weiter angeht, da hat mal jemand gesagt, dass Gabe Newell halt nur Interesse an Projekten hat, die irgendwas revolutionieren. Wie Half-Life Alex das erste wirkliche AAA-Game für VR war, das wegen Gips das überhaupt. Da hat das Gefühl gehabt, er kann irgendwas voranbringen. Und er wird kein Half-Life 3 machen, wenn er da nicht dasselbe mit irgendeiner Gameplay-Mechanik, mit irgendwas machen. Ich finde es schön, dass alle annehmen, dass Gabe Newell über, ich meine, wahrscheinlich kann er es sogar, aber ich weiß nicht. Also ich kann mir nicht vorstellen, dass Gabe Newell der alleinige Entscheider darüber ist, ob ein Half-Life 3 entsteht oder nicht. Kannst du mir nicht vorstellen, aber korrigiert mich. Naja, Valve, wir haben darüber schon mal einen kompletten Podcast gemacht, den man bei GameStar Plus und in unserem Apple bei Apple Podcast, unserem Apple, unserem Abo bei Apple Podcasts nachhören kann. Valve tickt anders als andere Firmen, weil Valve ist quasi ein großer Pool aus Leuten, die, wenn sie möchten, selbst Projekte initiieren können und die dann quasi intern pitchten. Also wenn es, wenn sich in Valve

eine Gruppe zusammenfindet und sagt, so Freunde, wir haben hier das perfekte Konzept für eine tragbare Steam-Konsole, dann machen die das, arbeiten das aus und dann gehen sie quasi zu den Entscheidern. Das wird wahrscheinlich nicht Gabe Newell alleine sein, sondern sitzen wahrscheinlich noch ein paar mehr Leute an dem Tisch, aber auf jeden Fall halt irgendwie so ein bisschen die Leute, die Geldkoffer öffnen müssen am Ende für solche Sachen. Und dann sagen sie, hey, guck mal, hier ist das Konzept. Wir wollen Steam Deck machen, das und das ist die Idee dahinter, deswegen und deswegen braucht man das so und so, vergrößern wir damit unsere Playerbase auf Steam und es ist halt auch einfach cool. So, und dann hat diese Entscheiderebene die Möglichkeit zu sagen, gutes Projektteam, möge es mit der Arbeit beginnen oder die Entscheiderebene sagt halt, verzieht euch. Und das war auch so ein bisschen dieses bisschen das, was wir diskutiert hatten zum Thema Half-Life 3, solange sich innerhalb von Valve kein Nucleus bildet, der sagt, hey, wir haben total Bock, Half-Life 3 zu entwickeln, und eine total geile Idee, lass uns das mal irgendwie ausarbeiten und dann intern pitchen, solange wird es das nicht geben. Und natürlich ist diese interne Pitchhürde dann auch noch, wir müssen ja tatsächlich am Ende Gabe und Designen, auch wenn sie sagen,

wir haben flache Hierarchie, irgendjemand muss ja am Ende sagen Greenlight, ihr könnt das machen, wir müssen halt irgendwas haben an so einem Pitch, was überzeugend ist und was cool ist. Und scheinbar gibt es das nicht. Also scheinbar sind sie halt sehr happy mit dem, was sie gerade sonst so machen und haben überhaupt keine Notwendigkeit, sich da irgendwie zusammen zu gotteln und eine Demo intern zu starten, für ihr Recht Half-Life 3 zu entwickeln. Ja, aber meine Frage wurde immer noch nicht beantwortet im Grunde.

Da ist eine Theorie.

Weil alleine die Tatsache, dass eine Source Engine 2 plötzlich existiert, heißt für mich ja, nachdem was du gerade erzählt hast, nicht automatisch, dass das Ding auf Counter-Strike, den Gold-Esel übertragen wird. Ich habe eine Theorie, nämlich dass die eigentlich, ihr habt sie sogar schon angesprochen, die eigentlich unscheinbarste Neuerung, die sie angekündigt haben, die eigentlich wichtigste ist. Die offensichtlichen Neuerungen haben wir auch schon besprochen, dass halt Bewegung und Schießen das ganze Movement unabhängiger werden soll von der Tick Rate, von dieser Wiederaufrischungsrate des Servers. Ich glaube, Counter-Strike hatte 64 Ticks pro Sekunde.

128 in Pro-Matches, 64 Public.

Genau, Valorant hatte durchgehend 128. Also das ist das eine, was sie gesagt haben, so erste Rückmeldungen von Leuten, die jetzt diese limitierte Testphase schon spielen können, sagen,

schon ganz cool. Manche Sachen sind auch irgendwie anders, als man sie erwartet bei Movement, bei Mausbewegung, guckst du irgendwie nicht so weit rum und so was. Aber so, das ist halt sehr prominent. Es gibt natürlich den, jetzt Petra hat sich schon gesagt, den Sahne-Rauch, ja, mit Löcher reinschießen als prominentes Ding. Die Flüssigkeit im Molotov Cocktail, also dieses, was ist da drin? Alkohol? Wie macht man? Ich weiß leider noch keine Revolution gestartet, ich weiß nicht, wie man Molotov Cocktail macht. Aber das, was drin ist in Counter-Strike, ist animiert. Also diese Flüssigkeit, die sich da ausbreitet als physikalisches Objekt tatsächlich, plus was noch drin steckt, sind halt so ein paar Optionen zur Einsteigerfreundlichkeit tatsächlich, wie das dein Fadenkreuz dem Rückstoß folgen kann. Was für Leute wie mich unglaublich wertvoll

[Transcript] GameStar Podcast / Wer braucht denn noch Counter-Strike 2?

ist, weil ich natürlich in meinem Gehirn nicht so verdrahtet bin, dass ich den Rückstoß einer Waffe durch meine Bewegungen alleine ausgleichen könnte, weil ich spüre, wie stark er ist. Nee, da hilft eine optische Anzeige, die mir das sagt, oder auch solche Sachen, wie das im Fadenkreuz angezeigt wird, ob ich beschossen werde. So eine Eigenbeschusswarnung, eine kleine, dass ich dann zumindest sehe, okay, ich mein ja, ich merke es hoffentlich auch anderweitig, aber jemand schießt gerade auf mich. Also das sind all die Sachen, die man so vorzieht. Was man aber eher, wenn man jetzt, weil es sich auch nicht an Counter-Strike-Spielerinnen und Spieler direkt richtet, was man vielleicht übersieht, sind die Editoren. Ihr habt es gerade schon gesagt, Valve will all die Werkzeuge, die sie zum Bau von Dingen in dieser Source 2 Engine verwenden, veröffentlichen, damit man damit halt weiterbauen kann. Und das ist momentan einer der größten Trends, die es mal wieder gibt in dieser Industrie, nämlich User-Generated Content. Also Community-Beteiligung, Community-Kreativität, nicht nur um da Entwicklungsressourcen auszulagern und zu sagen, warum soll ich Maps bauen hier bei Valve, wenn wir die Community Maps bauen kann, die wir dann Reviewen mit ihnen zusammen weiterentwickeln und in E-Sport-Matches integrieren. Das ist ja auch schon passiert. Also nicht nur aus so einem Out-Sourcing-Gedanken heraus, sondern weil diese Einbindung, wie es ja auch auf dem Skin-Markt schon ist, diese Einbindung von externen, nicht extern, aber von Community und von Leuten, die sich dann daran beteiligen und etwas auch was Eigenes aus dem Spiel bauen können, weil die wahnsinnig wertvoll sein kann für die Zukunft eines Spiels. Das ist jetzt der Counter-Strike-Gedanke. Und dann für die Zukunft einer Engine. Also zu zeigen, hey die Source 2 Engine hat coole Editoren, die leicht zu bedienen sind, die man easy benutzen kann, um Levels zu bauen. Auch Levels, die halt nicht aussehen, als hätte man sie in der Mittagspause zusammengezimmert, irgendwie das zu platzieren am Markt, kann ihnen halt einerseits die Verkäufe der Engine ein bisschen ankurbeln oder Leute, die zumindest bei Valve mal fragen, hey, können wir die benutzen? So im Vergleich zu der Unreal Engine 5, die sich gerade super stark positioniert, in dem Bereich mit dem Fortnite-Editor, mit einem Projekt wie Everywhere, über das wir erst vor kurzem gesprochen haben hier, also zu zeigen, hey, diese, das was wir hier bauen bei Valve, ist zukunftssicher. Es geht mit diesem Trend, den es in dieser Industrie gerade gibt, mit, auch wenn das Spielerinnen und Spielern dies halt jeden Tag so irgendwie Bock haben auf ihre Counter-Strike-Matches, jetzt erstmal gar nichts bringt. Ich glaube, das war noch so ein Rädchen im Hinterkopf bei dieser ganzen Engine-Geschichte. Und ich glaube, damit gehen sie ja zurück zu wo Counter-Strike herkommt, also im Endeffekt irgendwann den Stand zu wiederholen, dass du ein Half-Life hast, was jetzt Counter-Strike 2 ist und du stellst die Mottoes zur Verfügung, die Editoren und alles und irgendwann macht jemand zufällig ein Counter-Strike und das wird der erfolgreichste Multiplayer-Shooter der Welt und dann kaufst du den und dann hast

zu gewonnen. Also so kannst du es natürlich dir zu Recht spinnen, aber im Prinzip ist es ja nur das, was man schon gelernt hat, die Lektion, nochmal wiederholt in einem heutigen Umfeld, wo du was weißt, ich ein Roblox hast oder so, wo auch die Leute zu Millionen User-Generated Content spielen. Also das gibt es ja schon, das ist ja alles schon da, nur jetzt geht die Industrie halt sehr stark in diese Richtung UGCs in so einem mit diesem Hintergedanken verbundenen Metaverse Gedöns ist die Zukunft. Ja, okay und jetzt kommt der Fehler in der Überlegung, wenn ihr hier den goldenen User-Generated Content-Kälch hochhaltet und ah, es wird wieder wie 1998, nee, wird es nie wieder werden und zwar aus dem einen Grund mit Roblox User-Generated Content kannst du potentiell Geld verdienen, das ist der entscheidende Punkt dabei, das ist das der einzige Grund warum es so viel User-Generated Content von Roblox gibt. Wenn aber ein Spiel wie Everywhere ankommt und sagt ja, macht euch doch eure Spiel selber oder wenn Fortnite sagt hier baut euch doch eure Maps, eure Lustigen oder wenn Valve sagt, oh hier guck, hier unsere Source Engine, go, Kinder, geht in den Sandkasten spielen. Wir haben nicht mehr 1998, wir haben nicht mehr diese Aufbruchsstimmung, wir haben nicht mehr dieses Gefühl, auch die Generationen die nachgekommen sind haben nicht mehr dieses Gefühl, hey wir können, das ist neu, das ist Neuland, wir müssen uns das alles erarbeiten. Oh mein Gott, mir platzt der Schädel mit dem was ich alles machen kann. Nein, so ist es nicht mehr, nennt mich, das ist illusionierte alte Frau, könnt ihr gerne tun, aber so wird es nicht mehr laufen. Du kannst den Leuten User-Generated Content aus der Freizeit raus leiern, wenn du ihnen was dafür gibst und das wäre potentiell Geld. Aber genau das macht ja Epic. Das macht Epic, ja. Bei Fortnite, beim Fortnite Epic kannst du Geld verdienen. Ja, ja, okay, alles cool. Also Epic macht es, aber everywhere wird es nicht tun, gehe ich von aus. Weißt du noch nicht? Weiß ich noch nicht, weil wir am Ende das Business-Model, wie wir im Management sagen, gar nicht. Ich nehme alles zurück und behaupte, das Gegenteil nennt Quatsch. Solange du damit Geld verdienen kannst, wird es User-Generated Content geben, also potentiell Geld damit verdienen kannst. Wenn es das nicht geht, wenn das nicht passiert, wird es so wenig User-Generated Content geben, wie ich direkt aktuell unter den Fingernägeln habe, nämlich keinen. Ja, aber du bist auch damit, bist du doch keine, wie hast du gerade gesagt, verbitterte alte Frau? Ich bin Realistin. Nee, genau, du hast ja recht, das ist ja vollkommen richtig. Du musst eine Economy daraus machen und Welfel zeigen, dass sie es können. Ich glaube, das ist, ich meine noch nicht, dass man da jetzt anfangen wird, Maps zu verkaufen oder sowas. Aber sie haben eventuell durch diese Editoren einen Grundbaustein, um dann später in irgendeiner Form, wie auch immer das vielleicht keine Ahnung aussehen könnte, sagen zu können, wir bauen auf Basis auch dieser Source 2 Engine. Irgendwie alle anderen verwenden die Unreal Engine 5, okay, aber auch auf Basis der Source 2 Engine kann vielleicht ein Markt entstehen für User-Generated Content in irgendeiner Form. Das ist schon wieder sehr visionär gedacht jetzt. Aber irgendwann musst du das Ding ja raushauen. Also irgendwann musst du doch mal diese Engine raushauen, irgendwann musst du doch mal anfangen, diese Editoren unter das Volk zu bringen,

irgendwann musst du doch mal dieses Zeichen setzen. Ja, auch für uns ist das in Zukunft ein spannendes Ding. Und wenn, also ich meine, also welche andere Liegenheit gäbe es denn dafür, als zu sagen, wir machen ein neues Counter, also das ist ja kein neues, sondern wir machen ein Update für Counter-Strike. Das einzige andere Ding, was wir machen können wäre, sie machen Half-Life 3 und hängen da direkt diese Editoren mit dran. Also jetzt ganz persönlich gesagt, wer mir das lieber gewesen. Ja, mir auch. Aber nein, ich wollte nur. Ich wollte nur diese Beschwören der alten Zeiten, was gerade so im Dialog zwischen dir und Filme ja aufgekommen

ist. Ah, damals als Counter-Strike erfunden wurde und so weiter. Die Zeiten sind vorbei. Das macht keiner mehr für umsonst. Und das macht auch keiner mehr aus Spaß an der Freude. Ich möchte Petra zustimmen, dass die Mentalität von damals, die kommt natürlich nicht zurück. Das war eine ganz andere, die ist auch bei mir weg. Aber du darfst nicht unterschätzen. Also wenn das nächste Bethesda-Spiel rauskommt, dann wird auch wieder Nexus explodieren und die Leute werden Mods raushauen

und holen ohne Ende und die werden dafür auch nicht bezahlt. Die hoffen vielleicht, dass sie einen Enderal erschaffen und irgendwie irgendwo angeworben werden. Aber der Drang, einfach an dem Spiel die Tools auszupacken und eine Kleinigkeit zu verändern, die man gerne anders haben würde

und vielleicht auch damit anzugeben, warum gehen die Leute auf Instagram ohne bezahlt zu werden,

auch mit diesem Anfangsgedanken. Ich mach was, was andere cool finden. Die Leute gehen auf Instagram,

um irgendwann mal bezahlt zu werden. Ja, ich vielleicht irgendwann, die hoffen,

ich mach meine Katzen an auf Instagram. Du hast Katzen auf Instagram? Nee, das hab ich nicht. Ich hab dem nicht so einen Hut. Der verlinke ich in den Show-Notes. Aber sogar jemand wie Shroud sagt

eben, er hofft, das bringt jetzt die Fun-Maps von damals zurück, so ein Rats oder so. Also wenn Shroud in der Editor sieht, dann denkt er, hoffentlich macht die Community geile Fun-Maps. So, exakt. Und das ist doch die Idee, weil wie ist denn Battle Royale entstanden? Wie ist denn Daisy entstanden aus den Edituren für Arma? Ja, auch aus einem Multiplayer-Shooter, bei dem sie halt einfach

wahrscheinlich weniger einfach zu bedient ist. Aber sie haben Tools mitgeliefert, mit denen man daraus halt was anderes bauen kann. Das ist ja genau die Idee hinter dem Fortnite-Editor. Das sollte sich dran setzen und vielleicht ja dann innerhalb von Fortnite die Idee haben für das next big thing. Es ist nicht gesetzt, dass es passiert. Also, dass das nächste Battle Royale im Fortnite-Editor erfunden wird, zumal es Battle Royale schon gibt. Aber ihr wisst, was ich meine, der nächste, dass sich halt ein neuer Multiplayer oder wie auch immer Trend dann in diesem Editor entsteht und das halt dann dazu beiträgt, dass dieses Spiel auch weiter beliebt bleibt oder dass man das aufgreifen kann und die unterstützen kann. Und da bin ich jetzt wieder bei Phil, denn so ist Valve ja groß geworden. Valve ist groß geworden damit, indem sie User-generated Content genommen haben und in professionelle Produkte umgewandelt. Das war bei Counter-Strike so,

das war bei Dota so, es war bei Portal, also nee, da war es jetzt, ja, oh wohl, das hat er auch gefangen. Portal 1, klar. Genau, eben als Studentenprojekt das genommen haben und ein geiles

Spiel

draus gemacht haben. Also, jetzt zu sagen, also ich bin vollkommen bei dir, wir sind nicht mehr in 1998 und es gibt ja auch weniger zu erfinden, weil vieles ist schon erfunden. Das ist ja die Frage, was soll ja noch erfunden werden, gerade im Shooter-Genre? Das weiß du ja nicht, bevor es jemand erfindet. Manchmal lieg ich nachts wach, schweißgebadet und denke so, das war es. Jetzt ist

vorbei, wir haben alles gesehen, wir haben Deathmatch, Team Deathmatch, Captain Reflect, wir haben

große Karten, kleine Karten, wir haben Krieg, wir haben kein Krieg, wir haben Battle Royale, wir haben King of the Hill, wir haben, ich weiß nicht, was geht denn noch? Was, wo? Pass auf. Rauch-Based Shooter.

Und jetzt steigt Petra komplett aus. Jetzt steh ich mental raus. Es tut mir leid, dass ich so negative Vibes hier verbreite, aber irgendwie, also 2023. Nee, du hast, du bist mein perfekter Gegenpol, weil irgendjemand muss mich ja auch mal runterbringen hier, wenn ich so in hüeren visionären Sphären schwebe. Ich glaube, das ist aber ein eigener Podcast, also darüber müssen wir auch mal reden, was jetzt denn an neuen Ideen noch aus diesem Genre überhaupt rauszuholen ist. Wir

machen mal so ein, wir haben das schon ein paar Mal auf Messen gemacht, so ein Pitch Your Game, wo jeder von uns eine Multiplayer Shooter-ED mitbringt und quasi der Runde vorstellt und wir sind dann

Gabe Newell, die sagen Daumen hoch oder Daumen runter. Kann das entwickelt werden? Das, jetzt darf ich jetzt Bock drauf. Das habe ich jetzt als Idee hier mitgenommen. Demnächst bei Game Start Talk. Ich möchte mich gerne anmelden. Ja, ich mich auch aber nur als Jurohrin, weil mir fällt nichts ein. Rauch-Based Shooter, wie du jetzt schon gesagt. Vielleicht zum Abschluss. Wir haben jetzt sehr viel über Counter-Strike 2 geredet. Nur eure Einschätzung. Wir haben jetzt ja auch schon Meinungen gelesen von Leuten, die es schon spielen können. Wir haben generell ja auch wahrgenommen,

dass diese Ankündigung bei uns recht positiv angenommen wurde, bei Game Start, der Game Start Community. Und auch sehr viel gelesen wurde. Also sehr viel Aufmerksamkeit erregt hat nicht, umsonst gehen dann 1,5 Millionen Leute auf die Server. Einzig in Beechern Zugang erhoffen oder ein Testzugang. Vielleicht noch ganz kurz. Phil, glaubst du, das wird erfolgreich? Und es wird nicht nur erfolgreich, es wird der neue Milenstein für Counter-Strike. Also wird es erfolgreich? Ja, wird es relativ sicher, weil alles, was wir jetzt schon erläutert haben, die ganze Legacy, die dahinter hängt, es ist Counter-Strike. Es ist Counter-Strike 2 als ein Signal. Da kommt jetzt wirklich was Neues, was die Leute erstmal sehr neugierig macht. Ich meine, wir haben es bei mir im Newsroom ja gesehen. Die alle Nachrichten, die wir zu Counter-Strike 2

gebracht haben, haben wahnsinnig hohe Abrufzahlen gemacht. Also das interessiert die Leute einfach.

Deswegen, der Erfolg, würde ich fast behaupten, ist da Valve erstmal sicher? Wird es eine Revolution

wahrscheinlich erst mal nicht, sondern vielleicht irgendwann mal im zweiten, dritten Schritt, wenn sie genau wissen, was sie mit dieser Source 2 eigentlich machen wollen? Weil ich habe das Gefühl, dass da gerade diese Entwicklung mit dem Rauch, mit dem, was technisch sonst

möglich ist, das sind gerade mal die ersten Baby-Steps, die da gegangen werden. Ich glaube, dass da noch viel, viel, viel experimentiert und gemacht wird hinter den Kulissen, während Counter-Strike 2 schon längst draußen ist und die Leute es schon spielen. Das heißt, Counter-Strike 2 wird wahrscheinlich keine Revolution, aber es könnte vielleicht eine Anstoßen in Zukunft. Ja, André, du musst noch euphorischer sein an der Stelle. Ja, es ist eine absolute Revolution, ein Meilenstein-Sondersgleit. Ein Meilenstein wird es auf jeden Fall, weil es eben einen Turning-Point markiert in der CS-Geschichte, es wird ja CSGO ersetzt. Es muss allein deswegen schon Meilenstein, da kann man ja gar nicht so dran rütteln. Und ja, also mit den Source 2-Engine hoffe ich, dass sie eben auch all die Tools bei der Hand haben, um Counter-Strike in die nächste Ära zu hiefen. Und sie machen es genau richtig, sie gehen mit der Szene in dieses Projekt rein, weil wenn sie die vergraulen, dann bricht halt alles weg. Wenn du die Matches nicht mehr hast, die Zuschauer verlierst, dann kannst du dein Spiel knicken. Also sie müssen an der Szene anfangen und dann können sie schauen, dass sie es auf die Breite ausweiten und im Momentan scheinen sie alles richtig zu machen. So, und jetzt, Petra, um den Kreis zu schließen, die allerletzte Frage, wirst du es spielen, wenn es kommt? Ja, aber mit Sicherheit nicht mehr so, wie ich früher die Beta 6.0 gespielt habe und die Counter-Strike 1.6. gespielt habe und auch Source habe ich eine Zeit lang gespielt und auch CSGO habe ich eine Zeit lang gespielt. Aber so viel Zeit werde ich daran nicht mehr versenken. Ich werde es mir aus Neugierde anschauen. Ich werde viel lesen, was denkt gerade die wirklich die Kern-Community darüber und ich sehe es als Meilenstein für die Counter-Strike-Community. Ja, was André gesagt hat, unterstreiche ich sofort. Für den Rest der Welt abseits von dem, was vielleicht hinterher noch mit der Source-Engine passiert, kein Meilenstein, es wird ein kurzer Funke sein und dann gehen alle Leute wieder zurück zu dem nächsten geilen Scheiß, der dann online kommt, zum Beispiel die Finals oder der nächste Call of Duty-Seasons. Wow, okay, das werden wir überprüfen, wenn es soweit ist. Kontroverse These zum Abschluss, das liebe ich, das soll es gewesen sein über unseren von unserem Talk über Counter-Strike 2 und die Multiplayer-Shooter-Szene da draußen und die Chancen von Valve gerade dort. Vielen Dank an alle, die uns auch diesmal wieder zugehört haben oder die uns vielleicht sogar schon zugeschaut haben, denn das Ganze gibt es jetzt auch als Video. Schaut mal vorbei unter gamestar.de/slash-talk. Würde mich freuen in diesem Sinne, wir sehen oder hören uns und vielen Dank nochmal in die Runde. Tschüss. Macht's gut, tschüss.