

Bartosz Gąsiorzewski-Szmyd
MIM UW

Counter-Strike: Target

Komunikat prasowy Valve Software
1 stycznia 2026

Z dumą ogłaszamy, że prace nad najnowszą grą z serii Counter-Strike dobiegają końca. Counter-Strike: Target (CS:T) zachowuje grywalność poprzednich części, ale przynosi także liczne nowe rozwiązania.

Komunikacja z komputerem będzie się odbywała za pośrednictwem dołączonego do gry dwukierunkowego interfejsu mózg-komputer (wymagany 1 wolny port USB). Największą różnicą w porównaniu z poprzednią grą z serii Counter-Strike będzie sterowanie postacią. W CS:T odbywa się ono za pomocą fal mózgowych, dzięki czemu nawet największy nowicjusz nie będzie miał problemów z trafianiem headshotów.

Wprowadzenie interfejsu ułatwi także komunikację między członkami drużyny. Osoby zaniepokojone możliwością czytania myśli informujemy, iż CS:T jest wyposażony w filtr nie przepuszczający myśli niezwiązanych z odbywającą się grą.

W związku ze znacznym uproszczeniem sterowania i obniżeniem limitu umiejętności, wprowadziliśmy specjalny tryb turniejowy. W tym trybie, przed każdym dokonaniem strzału, wymagane jest obliczenie wartości losowo wygenerowanej całki oznaczonej. To rozwiązanie będzie promowało umiejętność szybkiego i jak najdokładniejszego oszacowania wartości wyrażenia. Jesteśmy pewni, że ten zabieg pozwoli na wyrównanie wymaganego poziomu umiejętności do znanego z poprzednich części serii Counter-Strike.

Kolejną różnicą jest działanie granatów. Flashbang oraz HE będą skuteczniej ogłuszać przeciwników, wysyłając silny impuls elektryczny do ośrodków mózgu odpowiedzialnych za zmysły wzroku i słuchu. Z uwagi na niską atrakcyjność efektów wywoływanych przez granat dymny, zostanie on usunięty z gry.

Gra wykorzysta także możliwości przystawek zapachowych SwądBlaster drugiej generacji. W miejsce granatu dymnego pojawi się gaz łzawiący, który będzie uwolniać gaz pieprzowy z przystawki trafionego gracza. Ponadto, śmierć gracza będzie wyzwalała swąd rozkładającego się ciała, a od dłużej przetrzymywanych zakładników będzie można wyczuć równie nieprzyjemną woń potu.

Wprowadzony zostanie nowy system wykrywania nieuczciwych graczy. Wszelkie bodźce odbierane przez gracza będą wysyłane w zaszyfrowanej postaci do serwera, co pozwoli na ostateczne rozprawienie się z oszustami korzystającymi z „wall hacków” i „aim botów” oraz umożliwi wykrycie graczy celowo dezaktywujących przystawki zapachowe.

Informujemy jednocześnie, że CS:T wkracza w fazę beta testów. Fani, którzy chcieliby wziąć w nich udział, proszeni są o podanie IQ oraz wymiarów czaszki za pośrednictwem platformy Steam, co pozwoli nam na przetestowanie działania gry oraz nowego interfejsu na reprezentatywnej próbie społeczności.

Wydanie gry planowane jest na drugą połowę bieżącego roku.