



Counter-Strike Global Offensive

Dass das Spielprinzip unzerstörbar gut ist, wissen wir, aber was macht der Taktik-Shooter eigentlich anders als die Vorgänger? Wir verraten es im Test. Von Petra Schmitz

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Valve** Entwickler: **Valve (Portal 2, GS 0/11: 91 Punkte)**
Termin: **21.8.2012** Spieler: **1 bis 4** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **14 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7556 Auf DVD: Test-Video

Die Frage, warum man den Taktik-Shooter **Counter-Strike: Global Offensive** (kurz: **CS:GO**) eigentlich spielen soll, wenn man schon das originale **Counter-Strike** oder **Counter-Strike: Source** besitzt, steht jetzt beim Test mehr denn je im Raum. Wir stellen eine Gegenfrage: Warum brauchen Frauen mehr als vier Paar Schuhe? Und hier auch schon die simple Antwort: Weil's Spaß macht!

CS:GO entfaltet genau den gleichen Sog wie die alten Teile, auch wenn man sich als jemand, der gerade frisch vom ersten **Counter-Strike** oder von **Source** wechselt, zunächst einmal in nicht unwichtigen Belangen umstellen muss. Aber hat man sich einmal auf Dust, Italy oder Train gewagt und ein paar Runden absolviert, will

man einfach nicht mehr aufhören. Außer, man gerät auf einen Server, in dem das gegnerische Team so dominant ist, dass man auch gleich ohne Waffen in den Kampf

ziehen kann. Aber hey, dann wechselt man eben einfach den Server, so simpel ist das.

Die Entwickler Valve und Hidden Path erfinden das **CS-Rad** mit **Global Offensive** nicht neu. Die Geisel- und Bombenkarten sind alles alte Bekannte, wenn auch teilweise mit kleinen Anpassungen. So verbindet nun ein Holzsteg die beiden Balkone

Feuer gegen Rush

auf dem Klassiker Dust miteinander, und die Terroristen haben einen neuen Ausgang aus der Unterführung spendiert bekommen. Auf Aztec fehlt der direkte Wasserzugang am Startpunkt der Terroristen, und der Weg aus dem Wasser hinauf zu den beiden Holztoren verläuft nun in anderer Richtung, auf Train kann man Bombenplatz B nun von zwei erhöhten Punkten überschauen und so weiter.

Die kleinen Änderungen haben aber tatsächlich spielerische Auswirkungen. Auf Dust ist das Geschehen an der Unterführung nicht mehr ganz so statisch, auf Aztec fehlen die ... nennen wir sie mal Scharfschützengewehr-Enthusiasten auf Terroristenseite unten am Wasserzugang, weil kein

Wasserzugang mehr da ist, die Anti-Terroristen können dem gegnerischen Team durch die angepasste Rampe zu den Holztoren nun nicht mehr so leicht in den Rücken fallen und auf Train hat man vom neuen Balkon jetzt wirklich freie Sicht auf den Bombenpunkt. Die Kartenanpassungen sind gut und sinnvoll, auch wenn sicherlich viele Fans der alten Spiele zunächst einmal maulen dürften, weil ihre gewohnten Vorgehensweisen dadurch unmöglich oder zumindest erschwert werden.

Wer **CS:GO** beginnt und denkt, dass er wie in den Vorgängern mit Ak 47 der König (beziehungsweise die Königin) der Karte ist, wird nach ein paar Runden erst mal doof aus der Wäsche schauen und am berühmten Skill zweifeln. Wo ist er hin? Ich hatte ihn doch neulich noch! Weg ist er nicht, er muss nur aufgepeppt werden. Oder anders: **CS:GO** funktioniert in den ausschlaggebenden Details Streuung, Rüstung und Hitbox anders als die Vorgänger.

Die Hitboxen, also Trefferzonen, fallen in **CS:GO** kleiner aus als in **Counter-Strike** oder **Counter-Strike: Source**. Die logische Folgerung: Man muss besser zielen. Die Rüstung hält mehr aus. Die logische Folgerung: Man braucht mehr Kugeln. Und die Streuung der Kugeln beim Rückschlag ist eine andere. Die

⊕ Stärken

+ unzerstörbares Spielprinzip
+ mehr Spielmodi
+ verbesserte Grafik

⊖ Schwächen

- für Einsteiger frustrierend

Steam-Pflicht

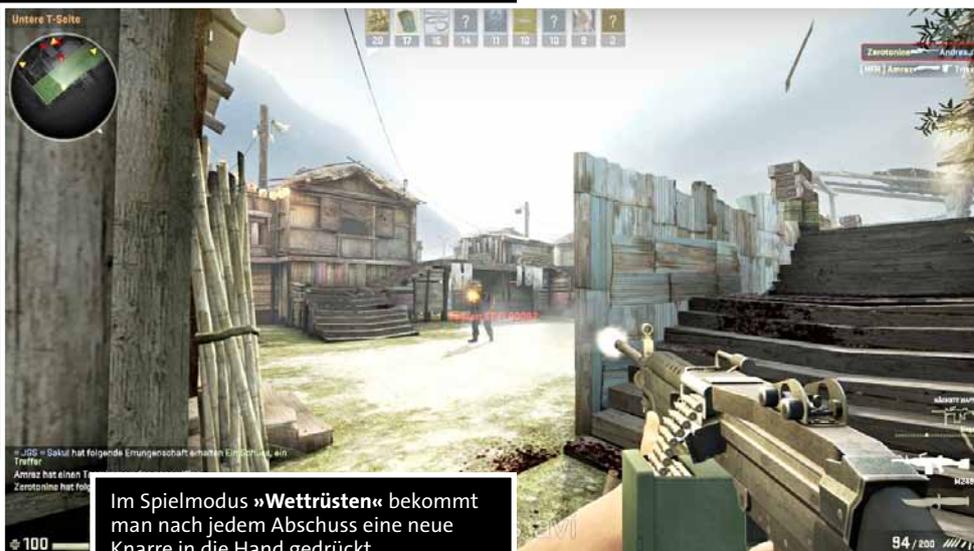
Weil **Global Offensive** ein Valve-Spiel ist, wird es logischerweise über Steam vertrieben und ist – einmal gekauft – untrennbar mit dem Steam-Account verbunden. Sie dürfen das Spiel auf beliebig vielen Rechnern installieren. Ein Weiterverkauf ist nicht möglich.

ten Mitspieler stets sichtbar am oberen Bildschirmrand eingeblendet werden (ein Druck auf Tab ist nicht mehr nötig, um sich über den Zustand des Teams zu informieren), dürfte die Ködergranate in neun von zehn Fällen wirkungslos Lärm verursachen. Wenn man nämlich sofort sieht, dass die eigene Mannschaft nur noch aus zwei Leuten besteht, der Partner gleich neben einem steht und plötzlich von irgendwo Kampflärm zu hören ist, dann kann man sich sicher sein, dass an Stelle »Irgendwo« eben gerade nicht geschossen wird, sondern nur eine Ködergranate ihr Leben aushaucht.

Die meisten von uns werden **CS:GO** im klassischen Wettkampf spielen, also so, wie wir es von jeher kennen. Als Alternativen werden noch drei weitere Modi angeboten. Oder besser gesagt: 2,5. Denn hinter dem klassischen Gelegenheitsspiel verbergen sich die bekannten Karten mit den bekannten Aufgaben (Bomben legen, Geiseln retten), nur eben in der Weichspülvariante.

In der gibt es unter anderem eine freie Death-Cam; man kann also nach Ableben jedem Spieler und nicht ausschließlich denen aus dem eigenen Team folgen. Die Teamkollision ist ausgestellt, man behindert sich folglich nicht an Engstellen. Und Rüstungen und sowie Entschärfungskits müssen nicht gekauft werden. Dafür gibt's eine Schnickschnack-Waffe zusätzlich. Das Ding heißt Zeus, ist ein Elektrozapper, der nur einmal im Nahkampf zappen kann, dann aber auf jeden Fall tödlich ist. Nur: Wie häufig kommt's in **Counter-Strike** zum Nah-

In »Zerstörung« gibt's pro Runde eine neue Waffe. Aber nur, wenn man in der Runde zuvor einen Gegner erledigt hat.



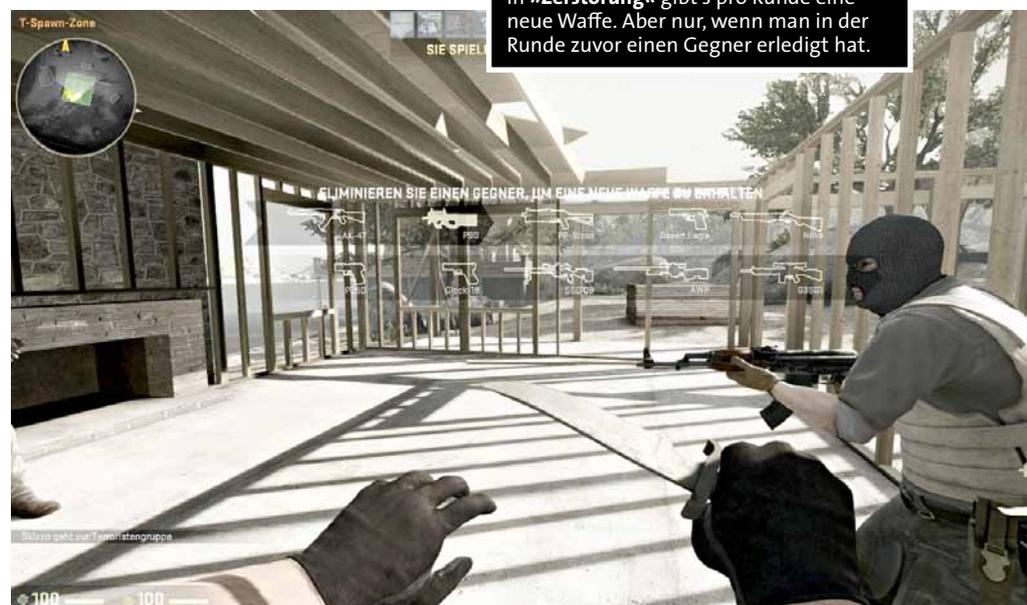
logische Folgerung: Man muss sich erst daran gewöhnen. Zusammen ergibt das: Was in den Vorgängern einen sicheren Headshot und einen Gegner weniger bedeutet, bedeutet das in **Global Offensive** noch lange nicht. Wer sich dessen bewusst ist, spart sich eine Menge Nerven (und Flüche) in den ersten Partien des Spiels.

Die hehre Absicht der Entwickler, die Scharfschützengewehre und dabei insbesondere die dicke AWP zu schwächen, indem die Sicht durchs Zielfernrohr verschwimmt, wenn man sich bewegt, kann man lediglich als hehre Absicht bezeichnen. Wirkung hat der Unschärfeneffekt nämlich keine. Wer schon immer gut mit den Sniper-Knarren war, ist es auch in **CS:GO**. Sehr zum Leidwesen derer, die es nicht sind.

Etwas, was wir bei den ersten Ankündigungen eher belächelt oder zumindest kritisch beäugt haben: Die Molotov-Cocktails (Terroristen) beziehungsweise die Brandgranaten (Anti-Terroristen). In der Praxis entpuppen sich diese Flammenteppiche schaffenden Wurfdingergchen allerdings als ungemein klasse. Man kann damit wirklich einen Rush unterbrechen oder zumindest soweit zum Stocken bringen, dass von einem Rush nicht mehr die Rede sein kann. Wenn sich alle Terroristen in der Unterführung auf Dust versammelt haben, reichen manchmal zwei

Brandgranaten vom Balkon herunter, um die Bombenleger so sehr zu schwächen, dass sie auch gleich aufgeben könnten.

Die neue Ködergranate, die Kampfgeräusche erzeugt, wo niemand kämpft, kann Gegner wunderschön in einen Hinterhalt locken. Kann. Allerdings kennt man die Hotspots einer Karte entweder schon aus den Vorgängern oder man lernt sie recht schnell. Und weil nun die lebenden und to-



kampf? Genau! Damit ist Spielmodus 0,5 eigentlich auch schon abgehakt.

Auch nicht wirklich neu ist der Spielmodus »Wettrüsten«, denn der existiert schon als Modifikation namens Gungame für **CS: Source**. In Wettrüsten stehen sich zwei Teams auf überschaubaren (neuen) Karten gegenüber. Sobald man einen Gegner erwischt, bekommt man sogleich eine neue Waffe in die Hand gedrückt. Gewonnen hat (trotz Team) der Einzelspieler, der als erster alle Waffen erfolgreich einsetzen konnte.

»Zerstörung« hingegen dürfen wir unter »neu« verbuchen, wobei es sich dabei eigentlich dann doch wieder nur um eine Mischung aus Bombenspiel und Wettrüsten handelt. Die Terroristen müssen wie gehabt einen Sprengsatz legen, die gegnerische Mannschaft muss das verhindern. Der Ausrüstungskauf entfällt allerdings, die Knarren werden automatisch zugewiesen. Und immer schön der Reihe nach. Wenn man in einer Runde einen oder mehrere Gegner erledigt, drückt einem das Spiel in der nächsten eine neue Waffe in die Hand. Das geht von den Gewehren über die Schrotflinten und die Pistolen bis hin zu den Scharfschützengewehren. Nicht nur der Waffenwechsel macht Zerstörung fordernd und abwechslungsreich, sondern auch die neuen Karten, die man dafür er-

dacht hat und die erst erlernt werden müssen. Wobei zumindest Short-Train einfach nur die kleine Version von Train ist.

Für die Grafik gewinnt **Global Offensive** keinen Blumenkübel, auch wenn die Maps und die Modelle sichtbar aufgehübscht wurden. Die Animationen sind allerdings noch die gleichen wie in **Source**, alles sieht insgesamt eher stipplig aus, wie man im Rheinland sagt. Schade eigentlich, in Zeiten von **Battlefield 3** wirkt **Global Offensive** fast schon wie ein Titel aus einer vergangenen Epoche. Allerdings nur optisch. Spielerisch ist das Ding einfach zeitlos gut.



Das ist Counter-Strike!

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Wenn mir bei Counter-Strike schon immer eines egal war, dann die Optik. Hübsche Grafik kann einfach nicht mit dem Gefühl konkurrieren, einen selbstgefälligen AWP-Schützen über die halbe Karte mit der Ak 47 auszuknipsen. Doch bevor mir das in Global Offensive mit der gewohnten Lässigkeit gelingt, werde ich wohl noch die eine oder andere Runde mehr spielen müssen. Müssen! Das klingt ja wie eine Strafe! Ist es aber nicht. Das ist Counter-Strike!

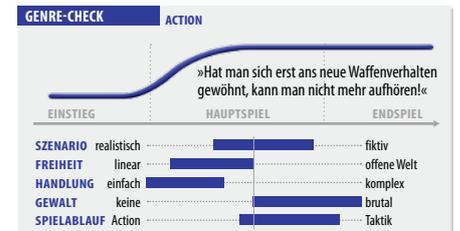
Auch wenn sich Veteranen an den kleinen Änderungen zu Beginn vielleicht noch stoßen werden. Aber das legt sich relativ schnell. Wir sprechen aus Erfahrung. **PET**

TERMIN 21.8.2012 PREIS 14 Euro USK ab 16 Jahren

Counter-Strike
Global Offensive

Publisher Valve
Entwickler Valve
Sprache Englisch, Deutsch
Ausstattung – (Download)

Kopierschutz Steam



- GRAFIK**
- ⊕ aufgehübschte Maps und Modelle ⊕ mehr Details
 - ⊕ ansehnliche Feuereffekte ⊕ mäßige Animationen
 - ⊖ Schattenfehler ⊖ insgesamt altbacken

- SOUND**
- ⊕ gute Ortung der Gegner über Schritt- und Schussgeräusche
 - ⊕ altbekannte und schnell wiedererkennbare Waffensounds
 - ⊖ nur altbekannte und schnell wiedererkennbare Waffensounds

- BALANCE**
- ⊕ über die Jahre erprobte und auch nach den Anpassungen gute Waffenbalance
 - ⊖ die AWP ist noch immer zu mächtig ⊖ für Einsteiger frustrierend, selbst mit Gelegenheitsspiel-Option

- ATMOSPHÄRE**
- ⊕ allein durchs Spieldesign stets adrenalinreibend
 - ⊖ im Vergleich mit anderen Taktik-Shootern aber eher steril

- BEDIENUNG**
- ⊕ perfekte Shooter-Steuerung ⊕ neues, übersichtliches Kaufmenü
 - ⊕ gute Minimap ⊕ immer sichtbare Teamstatus-Anzeige
 - ⊕ Autozuweisung für Partien und Serverbrowser

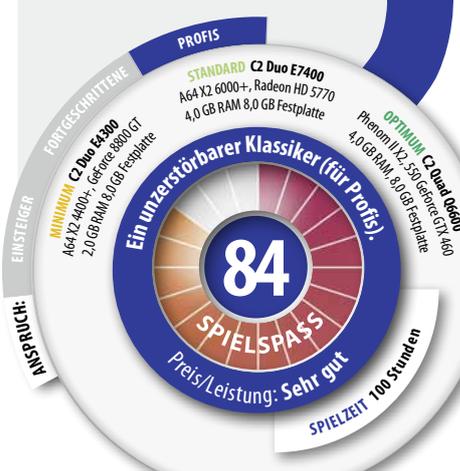
- UMFANG**
- ⊕ elend lange Langzeitmotivation
 - ⊕ Achievements
 - ⊖ bisher nur wenige Karten

- LEVELDESIGN**
- ⊕ in Jahren geschliffenes und nun noch verbessertes Design bei den Klassikern
 - ⊕ gelungene neue Karten

- TEAMWORK**
- ⊕ durch Radio-Messages und Teamspeak koordinierbares Vorgehen
 - ⊕ Punkte für »Kill-Assits«
 - ⊖ keine weiteren teamunterstützenden Spielmechanismen

- WAFFEN**
- ⊕ umfangreiches, nach Teams geordnetes Arsenal
 - ⊕ Waffen verlangen unterschiedliches Handling
 - ⊕ neue Brandgranate

- MULTIPLAYER-MODI**
- ⊕ zeitlose und unzerstörbar gute Hauptmodi
 - ⊕ kurzweiliges Wettrüsten
 - ⊕ hochspannende und fordernde Zerstörungs-Matches



Anders als in den Vorgängern werden Waffen in CS:GO nun über ein **Kreismenü** gekauft.



Das sieht weniger wie eine **Bombenschärfung** als vielmehr wie eine Bombenbeschwörung aus.