

Die Zeichen stehen auf GO!

Zu Beginn war es nur eine mittelerfolgreiche Counter-Strike-Neuaufgabe, inzwischen kratzt Global Offensive am Popularitätsgrad von Dota 2 und League of Legends. Was ist passiert? Von Petra Schmitz

Wir Deutschen lieben ja bekanntlich Zahlen, deswegen gleich vorweg ein paar davon: über 25 Millionen Mal verkauft, zu Spitzenzeiten fast 600.000 Spieler online. Eine Million Zuschauer gleichzeitig beim bisher größten Turnier, Gewinne von bis zu 250.000 Dollar. Na gut, bis Valves Counter-Strike: Global Offensive den beiden Online-Platzhirschen League of Legends und Dota 2 in Sachen Anhängerschaft und Gewinnsummen bei Wettkampf-Events wirklich die Stirn bieten kann, wird noch etwas Zeit ins Land gehen, doch die Zeichen auf den Servern dieser Welt und im E-Sport stehen eindeutig auf GO! Aber wo kommt er her, der fast schon raketenhafte Popularitätsanstieg von Counter-Strike: Global Offensive?

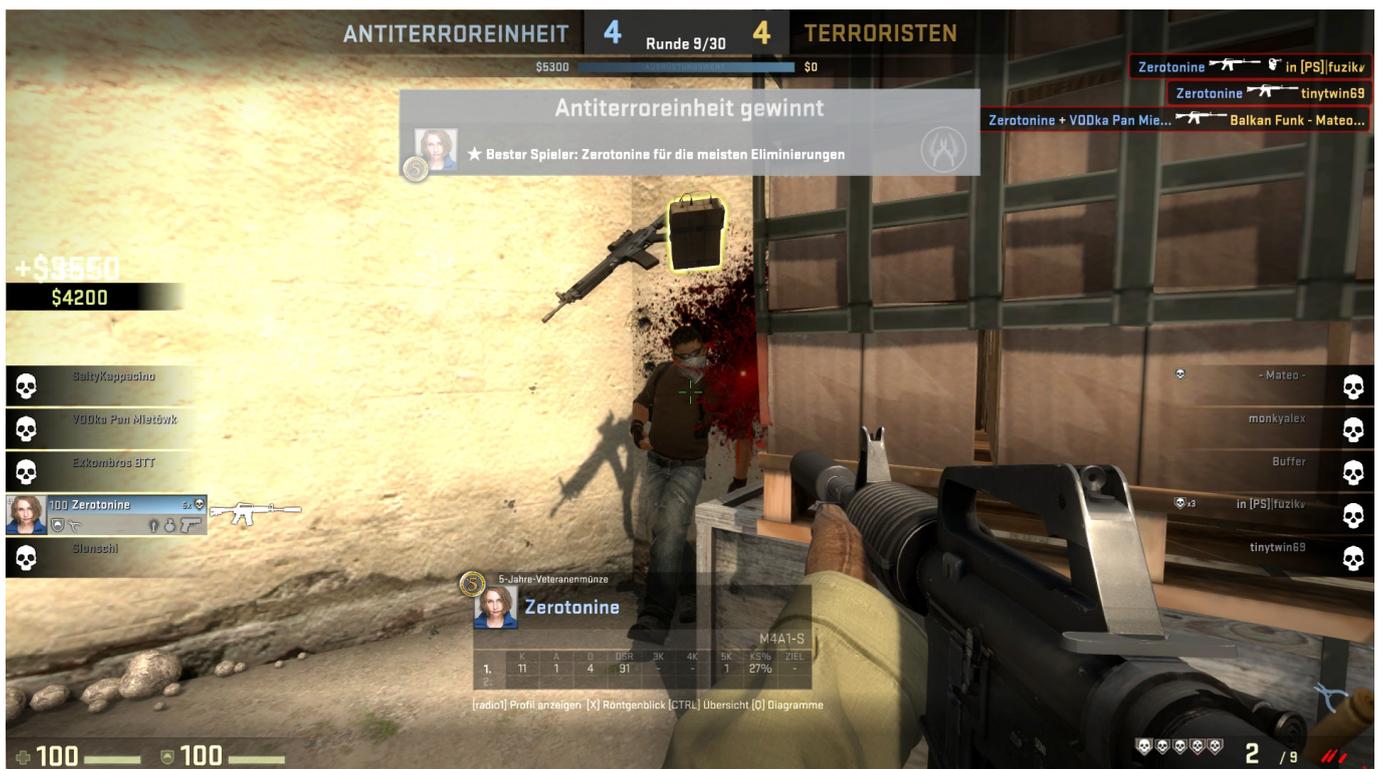
Nur ein weiteres Counter-Strike?

Als das Spiel im August 2012 erscheint, hat das klassische CS seinen Zenit längst überschritten. Das legendäre Counter-Strike 1.6 und sogar Counter-Strike: Source werden zwar nach wie vor gespielt, aber die kompetitive Masse hat sich anderen Titeln zugewandt. CS:GO wird anfangs gerne als ein müder Versuch Valves interpretiert, aus der Marke noch etwas Geld zu pressen. Und obwohl CS:GO längst nicht rund auf den Markt kommt, macht es uns Spaß, das Grundprinzip zündet noch immer, wir werfen mit 84 Punkten, der internationale Durchschnitt liegt bei 83. Doch mit solch einem Wertungsschnitt wird eigentlich kein Star geboren. Und Counter-Strike: Global Offensive ist auch zunächst einmal keiner.

Die Gründe, warum sich das Blatt einige Zeit später entscheidend wendet, sind zahl-

reich – einen einzigen als den entscheidenden Faktor herauszustellen, ist schlichtweg unmöglich, vieles greift ineinander. Am Anfang allerdings steht Valve selbst. Man nimmt schon früh Kontakt zu den großen Ligen auf, um sie für das Spiel zu begeistern. Was unter anderem dadurch gelingt, dass sich Valve finanziell an den Turnierveranstaltungen beteiligt.

Mindestens ebenso wichtig: Statt wie im Falle des Originals (einer Mod fürs erste Half-Life) die Community machen zu lassen oder wie beim von einem Großteil der Spielerschaft verschmähten CS: Source nur halbherzig aktiv zu werden, legt Valve für GO regelmäßig wichtige wie (zumeist) richtige Updates nach. Allein das jüngste größere von Ende März 2015 hat kräftig an der Waffenbalance geschraubt und etwa die AWP (das berühmt-berüchtigte Scharfschützen-

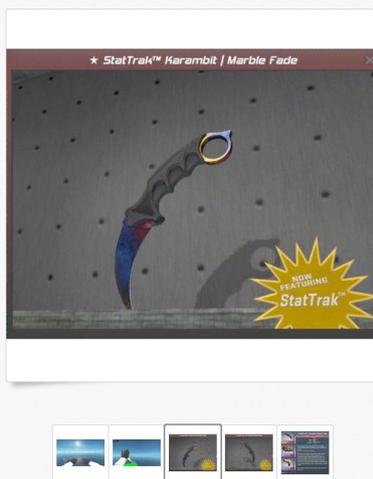


Im Wettkampf treten fünf gegen fünf Spieler an. Hier haben wir nicht nur den Bombenträger erwischt, sondern das gesamte gegnerische Team.



Der Waffenhandel

	M4A1-S (Souvenir) Master Piece (Kampfspuren)	1	Ab: 360,-€
	AWP (StatTrak™) BOOM (Fabrikneu)	1	Ab: 360,-€
	Aufrechtmesser (★) Ultraviolet (Fabrikneu)	1	Ab: 360,-€
	Karambit (★) Boreal Forest (Fabrikneu)	1	Ab: 360,-€
	Karambit (★ StatTrak™) Case Hardened (Minimal...)	1	Ab: 359,37€
	M4A1-S (Souvenir) Boreal Forest (Fabrikneu)	1	Ab: 359,37€
	Dual Berettas (Souvenir) Cobalt Quartz (Fabrikneu)	1	Ab: 359,37€
	Karambit (★ StatTrak™) Crimson Web (Einsatzer...)	1	Ab: 359,37€



CS:Go Skin Knife Stattrak Karambit Marble Fade Fabrikneu (Factory New)
 🔥 5 Mal pro Stunde aufgerufen

Artikelzustand: Neu
 Restzeit: 13T 07Std (25. Mai 2015 15:04:57 MESZ)

EUR 2.100,00

[Sofort-Kaufen](#)

[Preisvorschlag senden](#)

- [Auf die Beobachtungsliste](#)
- [Zur Kollektion hinzufügen](#)

100% positive Bewertungen Verkäufer akzeptiert Preisvorschlag Neu

Versand: **Kostenlose Abholung** | [Weitere Details](#)
 Artikelstandort: Boppard, Deutschland
 Versand nach: Nur Abholung

Lieferung: [Weitere Infos zur Lieferzeit in der Artikelbeschreibung](#)

Zahlungen: [Überweisung](#) | [Weitere Zahlungsmethoden](#)
norisbank Jetzt oder nie: Mit dem TOP-KREDIT der norisbank erfüllen Sie Ihre Wünsche zum Niedrigsten

Rücknahmen: Keine Rücknahme

Der Handel mit optisch aufgepeppten Waffen floriert. Man kann seine Schießprügel und Messer entweder über den spielinternen Marktplatz (links) anbieten, dann bleibt das verdiente Geld allerdings auf Steam und muss auch dort wieder ausgegeben werden, oder man kann versuchen, seine Schätze beispielsweise auf Ebay (rechts) zu verkaufen. 2.100 Euro für ein Messer halten wir aber für mild übertrieben.

gewehr) schwieriger zu handhaben gemacht, weil man sich im Zoom-Modus nun noch langsamer bewegt als vorher. Außerdem wurde die Map »Train« überarbeitet, um sie wieder für Turnierspiele interessant zu gestalten. In der alten Version waren die Terroristen selbst nach Legen der Bombe zu sehr im Nachteil.

Die Profis sind dabei

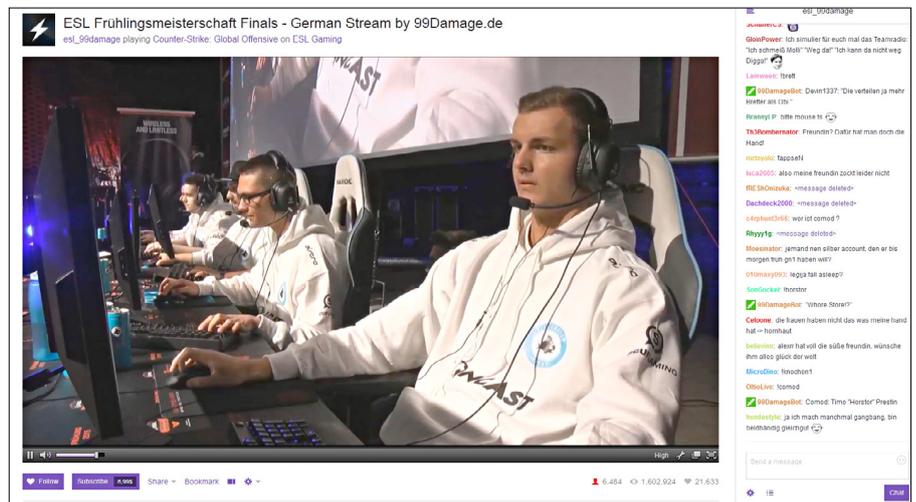
Bei den Updates greift Valve konsequent auf das Feedback der Profispieler zurück, die man sich recht früh im Lebenszyklus von CS:GO ins Boot holt. Ein entscheidender Schachzug, sind es doch im Vorfeld vor allem die vielen als Vorbild dienende Profis, die sich nie so recht für Counter-Strike: Source begeistern konnten und so – ob absichtlich oder unabsichtlich – für die Spaltung der Spielerschaft in Source- und 1.6-Anhänger sorgten. Mit CS:GO hingegen, so Valves Ziel, will man alle unter einem Titel vereinen. Das deutsche Vorzeigeteam Mousesports sieht darin sogar den Hauptgrund für den Erfolg von CS:GO. »Allen voran muss man natürlich Valve erwähnen, die das Spiel sukzessive verbessert haben, insbesondere basierend auf dem Feedback der Top-Teams. So wurde eine sehr gute Basis geschaffen«, sagt Mannschaftsmanager René Lannte uns gegenüber. Über 100 kleinere und größere Patches und Erweiterungen sind inzwischen in den Online-Shooter geflossen. Unter den Patches sind aber nicht nur solche, die Waffen, Movement und Kar-

ten anpassen, sondern auch solche, die das Spielerlebnis auf andere Weise bereichern beziehungsweise verändern.

Ränge! Wir brauchen Ränge!

Früh schon bietet CS:GO ein Matchmaking-System, das Spieler ungefähr gleichen Niveaus ohne große Serversuche unter Wettkampfbedingungen (fünf gegen fünf, aktivierter Teambeschuss) zusammenbringt, aber der Algorithmus hinter dem Matchmaking bleibt undurchsichtig. Im Oktober 2012 führt Valve deswegen die sogenannten Skill Groups ein. 18 Ränge definie-

ren seitdem das Können des Einzelnen und somit seine Kontrahenten in den Partien. Pfffig, Ränge ziehen immer. Diesem simplen Umstand gegenüber kann sich auch ein Counter-Strike nicht mehr verschließen, der Wunsch, stets besser zu werden und aufzusteigen, motiviert eben wie kaum etwas anderes im Gegeneinander bei Onlinespielen. Deswegen ist eine der häufigsten Fragen in einer Matchmaking-Partie die nach den Rängen der Mit- und Gegenspieler, für alle einsehbar sind die nämlich erst am Ende eines Spiels. Vor allem, um Nörgeleien während einer Partie zu verhindern: »Was,



Kleinere Events wie die nationale ESL-Frühlingsmeisterschaft haben nur wenige Zuschauer, internationale Turniere schauen mehrere Hunderttausend. Im Bild: Killerfish, die Zweitplatzierten.



Bildquelle: Flickr / esiphotos, Foto: Adela Sznadler

Auf dem ESL One Turnier im März 2015 in der Spodek-Mehrzweckarena in Kattowitz (Polen) gab's einen Preispool von 250.000 Dollar.

der ist nur Master Guardian II? Kein Wunder, dass wir verlieren!«

Wolle Waffe kaufe?

Das zweite große Ding haut Valve im Oktober 2013 raus, getreu dem Motto: »Was in Team Fortress 2 geht, muss doch auch bei CS:GO funktionieren!« Optisch angepasste (zum Teil von Spielern erstellte) Waffen und der Handel damit finden ihren Weg ins Spiel. Spieler erschießen andere heute nun nicht mehr nur mit einer grün-grauen AWP, sondern mit einer gelb-weißen oder einer in kreischendem Lila. Messer sind nicht mehr nur Dinge, die man hauptsächlich benötigt, um schneller zu laufen, sondern ebenso schicke wie sündteure Prestige-Objekte, die auf dem spieleigenen Marktplatz teilweise für mehrere Hundert Dollar den Besitzer wechseln. Derartige besondere Messer (und Knarren) werden am Ende einer Partie an zufällig ausgewählte Spieler verschenkt, oder sie stecken in ebenso zufällig verteilten Waffenkisten, aus denen man sich wiederum eine Zufallswaffe rausfischen kann. Um die Kiste zu öffnen, benötigt man allerdings einen Schlüssel. Der schlägt pro Kiste mit etwa 2,50 Euro zu Buche. Ein stolzer

Preis. Dass Valve außerdem prozentual an den Geschäften zwischen den Spielern beteiligt ist, versteht sich von selbst. Obendrein bleibt das über den im Marktplatz verdiente Geld auf Steam und kann lediglich dort wieder ausgegeben werden. Nur wer seine Waffen beispielsweise über Ebay handelt, bekommt etwas in die Hand. Den aktuell höchsten Preis verlangt ein Anbieter für ein sogenanntes Karambit-Messer, nämlich stolze 2.100 Euro.

Auf allen Kanälen

Auf Youtube und Twitch hat sich inzwischen eine regelrechte Waffenvideo-Manie entwickelt. Spieler halten fest, wie sie Waffenkiste um Waffenkiste öffnen, besondere Knarren und Messer werden auf Twitch verlost – mit Tausenden von Zuschauern. Youtube läuft außerdem inzwischen mit mehr oder weniger hilfreichen Tutorial-Videos über, auf Twitch werden nicht nur Events wie das im März 2015 in Kattowitz abgehaltene große ESL-Turnier gestreamt (verfolgt von über einer Million Zuschauer), sondern auch Ranglistenspiele von mehr oder minder talentierten Normalos. Größtes Kuriosum bei unserer Reise durch die Twitch-Kanäle: eine junge Asiatin, die keinen Plan vom dem hatte, was sie da tat, und mehr mit Singen und Rumräkeln beschäftigt war als mit CS:GO. Zugegeben, ihre Zuschauer waren nicht sonderlich zahlreich. Aber klar wird: CS:GO findet inzwischen auf allen Kanälen statt. Selbst im Fernsehen. Der finnische Sender YLE überträgt die Turnierspiele der Dreamhack 2014 (weltweit größte Lan-Party) sogar im Staatsfernsehen.

Das Spiel wird zum Zuschauer magneten

Das ist der aktuelle Stand, bis Ende November 2013 allerdings dümpeln die Spielerzahlen auf den Servern nur so vor sich hin und schaffen es gerade einmal knapp über die 50.000. Bis Valve ein vermeintlich kleiner, aber bedeutender Coup gelingt. Wer bei den Turnierspielen der Dreamhack 13 den CS:GO-Teams über die Schulter schauen möchte, der kann das gleich aus dem Spiel

heraus tun, das obendrein zwischen dem 28. November und 1. Dezember um die Hälfte reduziert angeboten wird (und CS:GO ist ohnehin schon nicht teuer, es kostet standardmäßig gerade mal 14 Euro). Sprunghaft schnellen die Zahlen nach oben, aus 50.000 werden knapp 100.000 Spieler. Beim EMS-One-Turnier im März 2014 knackt Counter-Strike: Global Offensive sogar die Marke von 150.000 Spielern, die gleichzeitig online sind.

Seitdem geht's nur noch bergauf, der aktuelle Topwert liegt – wie eingangs schon erwähnt – bei fast 600.000 Spielern. Die Zahlen sprechen eine deutliche Sprache. Dennis Schaffrath, CS-Enthusiast, YouTuber in unserem Alliance-Network (schaffi-Games) und Kenner der Szene fasst zusammen: »Ich bin mir sicher, dass vor allem die steigende Popularität des E-Sports dafür verantwortlich ist, warum CS:GO im letzten Jahr komplett durch die Decke schießen konnte. Spiele wie League of Legends oder Dota 2 haben es mit enormen Preisgeldern und ausverkauften Hallen vorgemacht, da war es bloß eine Frage der Zeit, bis CS:GO nachzieht.«

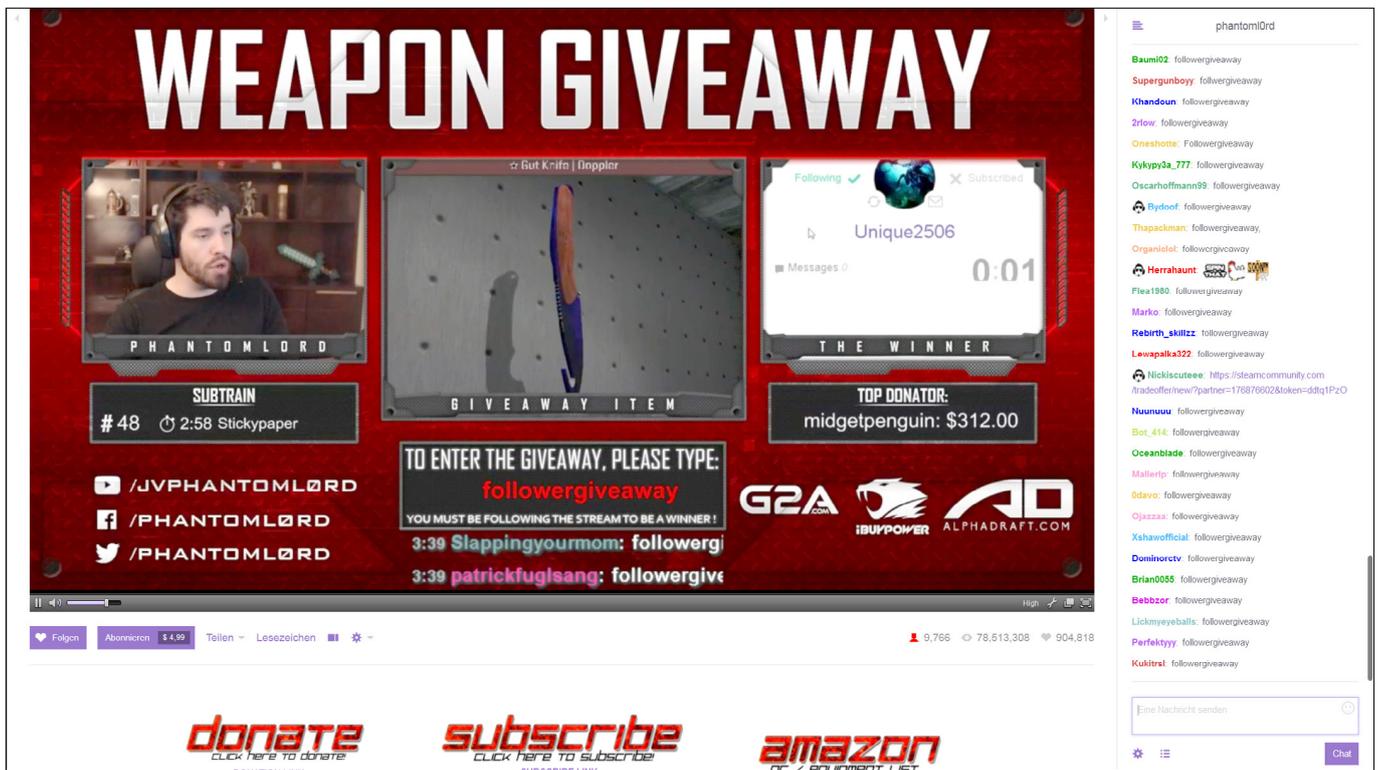
Wie massiv CS:GO nachzieht, ist vor allem in diesem Jahr gut zu beobachten. Erst jüngst hat die ESL zusammen mit der amerikanischen ESEA (E-Sports Entertainment Association) das bis dato höchstdotierte Turnier ausgerufen, eine Million Dollar Preisgeld wird im Laufe der Saison ausgeschüttet. Ende August will die ESL außerdem die Lanxess-Arena in Köln mit einem CS:GO-Turnier füllen und rechnet mit 14.000 Besuchern – die zwischen 41 und 217 Euro für den Eintritt bezahlen. Wer 217 Euro ausgibt, sitzt die zwei Turniertage auf besonders guten Plätzen, wird mit Getränken und Essen versorgt und darf seine Stars bei Autogrammstunden treffen.

Die Stars sind die Stars

Die CS:GO-Szene lebt mehr denn je von ihren Mannschaften und Gesichtern. Auf den Servern trifft man immer wieder Spieler, die sich nach ihren Lieblingsteams oder einzelnen Mitgliedern benannt haben und stolz



Wer will, kann sich aktuelle Ranglistenspiele in GOTV (im Spiel implementiert) oder vergangene Highlights wie das Finalspiel aus Kattowitz anschauen.



CS:GO treibt teilweise schon bizarre Blüten. Besondere Waffen werden auf Twitch verlost, Tausende schauen zu und wollen gewinnen.

die jeweiligen Sticker auf ihren Waffen tragen. Denn auch die kann man über den Marktplatz beziehen: virtuelle Aufkleber von Mousesports, Fnatic und Co. Am Erlös werden die Mannschaften übrigens prozentual beteiligt. Der Kult um Mannschaften und Spieler kommt nicht von ungefähr, dank der neuen Möglichkeiten des Internets sind die Profis nicht mehr nur Namen, sondern Stars zum Anfassen. »Die Spieler nutzen Social Media wie Facebook und Twitter zur direkten Kommunikation mit Fans. Wer heutzutage Lust hat, mehr über CS:GO zu erfahren, der schaltet bei unseren Livestreams auf Twitch ein. Hier werden Zusammenhänge im Spiel, Taktiken und Verhaltensweisen erklärt und dank Livechat auch auf Nachfragen von Zuschauern eingegangen«, erläutert René Lannte.

Mit diesem Vorgehen ist Mousesports nicht allein, auch etwa die Ninjas in Pyjamas oder Virtus.pro, beides extrem erfolgreiche Teams, betreiben ihre eigenen Twitchkanäle. Unter anderem, weil man Zuschauer an sich binden möchte. Der Zuspruch von Fans ist nicht nur im Fußball, sondern auch

im E-Sport ein nicht zu unterschätzender Faktor. René Lannte betont: »Für uns wird ein Spiel attraktiv durch begeisterte Fans, eine große Community an aktiven Spielern, eine prestigeträchtige Turnierlandschaft sowie markante Profi-Spieler, mit denen man gerne mitfiebert.« Dass beim Twitchen auch noch Geld (Werbeeinnahmen) in die Teamkasse oder auf die Konten der einzelnen Mitglieder gespült wird, ist natürlich ein nicht zu unterschätzender Nebeneffekt.

E-Sport goes Sportwette

Dennis Schaffrath beispielsweise produziert nicht nur selbst CS:GO-Videos, er schaut sie sich auch an und verfolgt zudem genau, was sich bei den Profi-Teams im Kader tut: »Da professionelle Matches in den verschiedenen Ligen beinahe täglich stattfinden und gestreamt werden, bin ich selbst sehr oft als Zuschauer dabei. Gerade vor großen Turnieren oder nach Spielertransfers ist es interessant zu sehen, wie die Teams sich entwickeln und welche Form die Spieler haben. Einmal im Monat nehme ich mir dann auch die Freiheit heraus, auf externen Websites mit einigen meiner Waffenskins auf ein Team zu wetten. Da hilft es natürlich dramatisch, wenn man weiß, wo die Stärken und Schwächen der einzelnen Spieler liegen.« Ja, auch das

geht inzwischen im E-Sport: das Wetten auf Siege oder selbst auf Details in Partien – etwa darauf, wer den ersten Drachen in einem League-of-Legends-Match legt.

Wir brauchen eine Weltmeisterschaft!

Counter-Strike: Global Offensive ist kein Selbstläufer, der große Name allein hat Valve zunächst keinen bahnbrechenden Erfolg gebracht. Aber die clevere Reaktion auf die Bedürfnisse der Spieler, die Reaktion der Spieler auf die neuen Möglichkeiten des Internets (Twitch, Youtube, Facebook) und das konsequente Mitziehen der Ligen mit ihren riesigen Events tragen alle zusammen zur Legendenbildung bei. Man gehört schlicht zu etwas ganz Großem, wenn man Teil der CS:GO-Community ist.

Wie gesagt, bis CS:GO die Dimensionen von League of Legends mit 40.000 Zuschauern vor Ort und einer Gewinnsumme von einer Million Dollar allein für das Sieger-Team (Weltmeisterschaften 2014 in Seoul) erreicht, wird noch einige Zeit verstreichen. Valve könnte die Zeit allerdings immens verkürzen. Einfach, indem man selbst offizielle Weltmeisterschaften ausruft und sich nicht nur auf die zahlreichen Ligen und die dazugehörigen Turniere verlässt. Immerhin hat das bei Dota 2 auch schon funktioniert. Im Sommer 2014 gewann das fünfköpfige Team Newbee aus China fünf Millionen Dollar, jeder der Spieler ist nun Millionär. **PET**



Bei Top-Teams herrscht rege Fluktuation, ähnlich wie im Fußball wechseln Spieler häufiger den Verein. Hier von links nach rechts drei aktuelle Mitglieder von Mousesports: Fatih »gob b« Dayik, Chris »chrisl« de Jong und Nikola »LEGIJA« Ninic.