

Counter-Strike: Global Offensive

Go, go, go!

Über drei Jahre ist Counter-Strike: Global Offensive nun schon alt, es fühlt sich aber in unserem Nachtest dank ausgeklügeltem Ranglistensystem und ständiger Verbesserungen jünger an denn je. Von Petra Schmitz



Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Valve** Entwickler: **Valve / Hidden Path** Termin: **21.8.2012** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **100+ Stunden** Preis: **14 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video



So sieht ein Match im Zuschauermodus aus. Der Grad der Verletzung einer Spielfigur wird unter anderem durch die rote Färbung dargestellt.



A

Is Counter-Strike: Global Offensive im August 2012 auf den Markt kam, waren die offensichtlichsten Veränderungen zu Counter-Strike 1.6 und Counter-Strike: Source die angepassten Karten und die neuen Spielmodi. Auf Dust etwa gab es eine neue Treppe, und statt nur Bomben zu legen und Geiseln zu befreien, konnte man in CS:GO

auch Gungame (Team-Deathmatch, in dem man nach einem Abschuss eine neue Waffe in die Hand gedrückt bekommt) oder Wett-rüsten (kleine Bombenkarten, ebenfalls mit automatisiertem Waffenwechsel) spielen.

Wer das Spiel bei Erscheinen gekauft und gespielt hat, um es dann nach ein paar Wochen mit dem Gedanken »Ach ja, CS eben« in seiner Steam-Bibliothek vergammeln zu lassen, es aber jetzt wieder startet, wird sich die Augen reiben. Da ist einiges passiert: neue Karten, alte Karten im neuen Design, neues Waffengefühl, neues Matchmaking und – bunte Knarren.

Schießen will gelernt sein

Beim Erscheinen von CS:GO waren wir (und nicht nur wir) nicht sonderlich glücklich über die Anpassungen, die Valves Auftrags-



Neu im Pool der Spielmodi: Team-Deathmatch. Wer mit Bonuswaffen in einem vorgegebenen Zeitraum zuschlägt, bekommt mehr Punkte pro Kill gutgeschrieben.

entwickler Hidden Path an den Waffen vorgenommen hatte. So war das Streuverhalten der AK 47 bei Dauerfeuer zu Beginn kaum nachvollziehbar, erst mit diversen Patches wurde daraus das heute bekannte feste Muster. Und dem lässt sich durch erlernte Mausbewegungen deutlich besser entgegenwirken, sodass auch wirklich der Gegner umfällt und nicht nur die Wand hinter ihm zerlöchert wird. Wer die einzelnen Waffenmodelle beherrscht, verfügt über einen spürbaren Vorteil gegenüber den Spielern, die einfach nur draufhalten. CS:GO ist mehr denn je ein Shooter für Menschen, die Spaß daran haben, sich in kleinsten Details zu verbessern. Kleiner Tipp: Auf der über den Steam-Workshop zu beziehende Map »Recoil Master« kann man sich das Streuverhalten der wichtigsten Waffen anschauen und die Gegenbewegungen trainieren.

Seit Release haut Valve nun schon beständig Anpassungen für die Knarren raus, mit dem letzten großen Update im März beispielsweise wurde unter anderem die Genauigkeit der MAC-10, der MP7 und der MP9

verbessert und die Bewegungsgeschwindigkeit mit der AWP im Zoommodus spürbar reduziert. Die Folge ist, dass Scharfschützen nun ein leichteres Ziel bieten. Insbesondere wenn sie mit aktiviertem Zoom um Ecken linsen, sehen wir den Oberkörper der Sniper entscheidende Nanosekunden lang, bevor sie uns selbst im Schussfeld haben. Trotzdem rennen nach wie vor zumindest in den Gelegenheitsspielen (zehn gegen zehn, kein Teambeschuss, Teamkollision deaktiviert, Kevlarweste und -helm umsonst) noch immer viel zu viele Spieler mit der dicken Wumme durch die Gegend. Aber das wird sich wohl bis zum Jüngsten Tag nicht mehr ändern. Die AWP ist mit ihren immensen Schadenswerten einfach sexy.

Globale Elite

Anders geht es da schon in den Wettkampfspielen zur Sache. Die finden nämlich unter Turnierbedingungen statt (fünf gegen fünf, Teambeschuss und -kollision aktiviert, es gibt nichts geschenkt), und bis man sich da eine AWP leisten kann, muss man schon eine

Der Waffenhandel



Seit August 2013 gibt es bunte Knarren und Messer in CS:GO. Die werden am Ende eines Matches zufällig vergeben oder sie stecken in ebenso zufällig ausgeteilten Kisten. Um die Kisten zu öffnen, benötigen wir einen Schlüssel, der kostet jeweils circa 2,30 Euro. Und Gervatter Zufall entscheidet, welchen von mehreren Waffen-Skins man dann aus der Kiste zieht. Je seltener (und aufwendiger verziert), desto wertvoller sind die Skins. Auf dem Steam-internen Marktplatz werden vor allem seltene Messer für bis zu 360 Euro gehandelt. Das dort eingenommene Geld bleibt auf Steam und kann auch nur dort wieder ausgegeben werden, etwa für Spiele oder wieder neue Waffen-Skins. Valve ist prozentual am Handel beteiligt. Man darf die Skins allerdings auch über andere Wege veräußern, etwa über Ebay. Der Waffenhandel darf ruhig als raffzahniger Free2Play-Mechanismus von Valve betrachtet werden, aber am Ende bleibt er nur ein optionales Angebot.

ganze Weile sparen beziehungsweise ein paar Runden gewinnen. Wettkampfspiele gab es schon bei Release von Global Offensive, inzwischen haben sich aber die Ränge dazuaddiert, die dem Ganzen den richtigen Pfiff verleihen. Nach einem Algorithmus, der nur Valve im Detail bekannt ist, errechnet das Spiel das Können des Einzelnen, packt ihn in eine Ranggruppe und weist ihm per Matchmaking Partien zu, in denen er auf ähnlich gute Mit- und Gegenspieler trifft.

Die Operations

In unregelmäßigen Abständen bietet Valve kostenpflichtige Erweiterungen (knapp sechs Euro) an, die für ein paar Monate verfügbar sind. In der aktuellen Operation Bloodhound stecken zwei mit wenig spektakulären Storys umrahmte Kampagnen, in denen man dann in unterschiedlichen Spielmodi diverse Aufgaben erfüllen muss. Etwa auf der neuen Kar-

te »Rails« zehn Gegner mit der abgesägten Schrotflinte umpusten. Wer das schafft, wird unter anderem mit Medaillen belohnt. Obendrein können Käufer der Kampagne auf besondere Waffen-Skins hoffen, die anderen verwehrt bleiben.

Kostenlos sind hingegen die neuen Karten, die mit Bloodhound ins Spiel gekommen sind,

und ein neues, zweites Ranking. Das hat aber zunächst nichts mit Können zu tun, sondern mit der Zeit, die man ins Spiel steckt. Wer viel spielt, steigt im Rang auf. Na gut, wer auch noch gut spielt, steigt schneller auf. Der Anreiz: Einmal pro Woche erhält man einen neuen Waffen-Skin oder eine neue Waffenkiste, sofern man denn aufgestiegen ist.





Werden zwar im Wettkampf-Modus nicht gespielt, sind aber trotzdem durchaus beliebt: Geislerrettungskarten wie hier die neue Variante von Militia.

Ziel ist es natürlich, beständig in den Rängen nach oben zu klettern, indem man sich nach und nach verbessert. Die meisten Spieler streben nach dem 18. Rang, der schlicht »Globale Elite« heißt. Doch den erreichen nur die wirklich herausragenden Spieler.

Das Matchmaking klappt im Großen und Ganzen ausgezeichnet. Die meisten bisher von uns gespielten Partien waren recht ausgeglichen. Bemerkenswert deutliche Siege oder Niederlagen stellen sich bei Wettkampfspielen vor allem dann ein, wenn in einem der Teams nicht gut kommuniziert wird, wenn also keine klaren Ansagen getroffen werden (Voice-Chat ist automatisch aktiviert) oder wenn ein Störenfried Unruhe in die Partie bringt. Wenn es aber gut läuft, alle an einem Strang ziehen und schließlich auch noch der Sieg herauspringt, dann sind Freude und Zufriedenheitsgefühl derart intensiv, dass sich am Ende zumeist alle verbal auf die Schulter klopfen.

Ernst gemeinter Tipp: Global Offensive nicht auf Deutsch, sondern auf Englisch

spielen und die Namen der markanten Positionen auf den Maps verinnerlichen, um seinen Mitspielern schnelle und klare Ansagen machen zu können. Beim Matchmaking wird man mit allen Nationalitäten zusammengewürfelt, und selbst die sonst so fremdsprachenresistenten Franzosen haben zumeist keinerlei Probleme damit, sich während einer Partie CS:GO auf Englisch zu verständigen.

Natürlich wird man auch immer wieder auf Menschen treffen, die nicht das geringste Interesse an einer gescheiterten Kommunikation haben und lieber in einer Tour beleidigen. Dann gibt es mehrere Möglichkeiten: den Sermon tapfer ignorieren oder versuchen, den Spieler über eine Abstimmung aus dem Match schmeißen zu lassen. Das hat allerdings zur Folge, dass man im Anschluss mit einem Bot leben muss, ein neuer Spieler wird einer laufenden Partie nicht zugewiesen. Immerhin kann man den Bot nach dem eigenen Ableben übernehmen. Wir haben schon Matches gewonnen,



Das bisher beste CS

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamstar.de

Natürlich ist Counter-Strike: Global Offensive im Grunde nichts anderes als das olle CS, das ich schon seit über 15 Jahren immer mal wieder spiele. Aber Valves Anpassungen haben den Klassiker für mich frisch und motivierend gemacht. Ich setzte mich abends mit einer gehörigen Portion Vorfreude an den Rechner im Arbeitszimmer, der Freund hat Zutrittsverbot, schieße mich ein bisschen im Gelegenheitsspiel oder sonst einem Modus ein und stürze mich dann ins spannende Matchmaking – stets mit der Hoffnung, gute und faire Mit- und Gegenspieler zu bekommen. Das klappt erstaunlich oft erstaunlich gut. Und selbst, wenn mein Team am Ende verliert, hat es trotzdem irgendwie Spaß gemacht. Weil es immer den einen oder anderen tollen Moment zu verzeichnen gibt. Und ja, ich gebe zu: Nach einem besonders gelungenen Spiel lade ich mir die Demo davon runter und ergötze mich an meinen Highlights.

in denen wir mit zwei Bots unterwegs waren. Wer eine Partie selbstständig verlässt, wird übrigens mit einer Matchmaking-Sperre versehen. Die kann bis zu sieben Tage dauern, wenn man zu oft aussteigt.

Von Smurfen und Cheatern

Die grundsätzlich coolen, weil motivierenden Ränge bringen allerdings auch Schattenseiten mit sich. Weniger schlimm sind die so genannten »Smurfer«. Dahinter verbergen sich Spieler, die mit ihrem eigentlichen GO-Account in höheren Rängen mitmischen, zudem jedoch einen Zweit-Account betreiben, um Spielern mit niedrigeren Rängen mal zu zeigen, was eine Harke ist. Valve ist des Smurfer-Problems ein Stück weit Herr geworden, indem es für die ersten zehn Matchmaking-Siege, die man für die anfängliche Rangeinstufung braucht, eine Art Teilnahmeschränkung eingebaut hat: Wer zwei Spiele innerhalb von 24 Stunden gewinnt, ist für die nächsten knapp 24 Stunden fürs Matchmaking gesperrt. Mit so einer Zeit-hürde macht das »Smurfen« natürlich nur noch halb so viel Spaß. So sinnvoll diese Einschränkung auch erscheint – für Spieler, die frisch ins Ranking einsteigen wollen, ist es schlicht frustig, wenn sie pro Tag nur zwei Spiele gewinnen dürfen und dann wieder stundenlang warten müssen. Immerhin: Wer die Zehn-Siege-Hürde einmal geknackt hat, der darf so viele Wettkampfspiele bestreiten, wie er will.

Viel leidiger sind die zahlreichen Cheater, die sich ihren Weg in die oberen Ränge eremogeln wollen. In Counter-Strike gab es zwar schon immer Typen, die anderen den Spaß mit Wallhacks und Aimbots versaut haben, aber durch die Ranglisten hat das noch einmal an Brisanz gewonnen. Es gibt kaum etwas Ärgerlicheres, als zu verlieren,

Verbesserte Maps

Selbst an den über Jahre erprobten Karten schraubt Valve beständig, um sie zu verbessern. Jüngst erst wurde die bekannte Map »Train« generalüberholt, um sie für Matchmaking-Spiele fairer zu gestalten. Immens wichtig in allen Matchmaking-Spielen: die Granaten. Hier sind gleich vier Rauchgranaten aktiv.





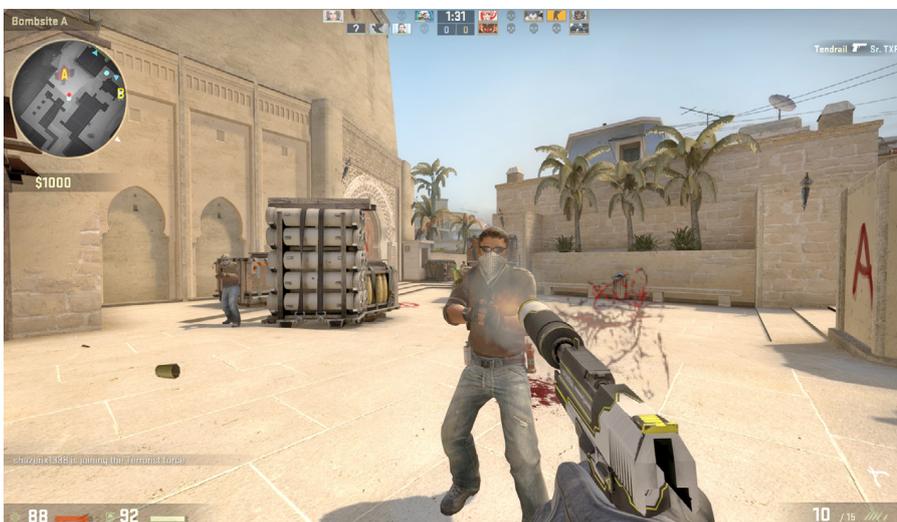
Die mit Abstand beliebteste aller Maps: Dust 2. Einfach zu lernen, gut zu spielen.

weil einer aus dem gegnerischen Team über vermeintliche Superkräfte verfügt. In so einem Fall hätten wir früher schlicht den Server gewechselt und den Cheater mit sich selbst spielen lassen. Doch das ist aufgrund der drohenden Matchmaking-Sperre keine praktikable Option mehr. Da Valves hausinternes Anti-Cheat-Tool (VAC) die Mogeleyen kaum noch in den Griff bekommt, haben sich die Entwickler »Overwatch« ausgedacht. Wenn ein Spieler zu oft auffällt und gemeldet wird (über einen Rechtsklick auf den Spielernamen öffnet sich das dafür notwendige Untermenü), dann schauen sich ausgesuchte andere Spieler ein Replay von ihm an und entscheiden, ob ein Betrug vorliegt oder nicht. Sollte das Ergebnis ungünstig für den Verdächtigen ausfallen, wird sein Account gesperrt. Das ist zwar nur ein Tropfen auf den heißen Cheater-Stein, aber es wirkt dem Gefühl der Hilflosigkeit auf-

seiten der ehrlichen Teilnehmer immerhin ein bisschen entgegen.

Counter-Strike lebt

CS:GO, das anfangs nur wie ein mild aufgepeppter Aufwuchs der alten Teile wirkte, profitiert von Valves vorbildlichem Bestreben, das Spiel stets zu verbessern und jung zu halten. Natürlich kann Counter-Strike: Global Offensive in Sachen Schauwerte nicht mit einem Battlefield 4 oder anderen aktuellen Titeln mithalten, aber die Stärken der ehemalige Half-Life-Mod lagen auch noch nie bei der Optik, sondern immer bei Taktik und Skill. Dieses Gefühl, das sich einstellt, wenn man als einziger Überlebender seines Teams auf der Karte unterwegs ist und das Ruder durch Geschick und bedachtes Vorgehen gegen gleich mehrere Gegner herumreißt, ist immer noch einzigartig im großen Angebot der Internet-Schießmichthots. **PET**



Gleich hinter Dust 2 liegt Mirage auf Platz 2 in der Gunst der Spieler. Mirage gab's bereits als Community-Map fürs alte CS und wurde von Valve für CS:GO überarbeitet.

COUNTER-STRIKE GLOBAL OFFENSIVE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

C2 Duo E6600 / Phenom X3 8750
Geforce 5200 / Radeon 4350
1 GB RAM, 8 GB Festplatte

EMPFOHLEN

C2 Duo E7600 / Athlon 64 X2 6000+
Geforce GTX 260 / ATI Radeon 4870 HD
2 GB RAM, 8 GB Festplatte

PRÄSENTATION



schlichte, aber grundsätzlich hübsche Optik glasklare Akustik
schicke Spielermodelle hüftsteife Animationen insgesamt veraltete Technik

SPIELDESIGN



sehr präzise Steuerung tolle Mischung aus Skill und Taktik
übersichtliches Kaufmenü motivierendes Rangsystem
kurzweilige Zwischendurch-Spielmodi

BALANCE



gut funktionierendes Matchmaking-System verbesserte Waffenhandhabung
gute Waffenbalance sinnvolle Map-Anpassungen
kann für Einsteiger frustrierend sein

ATMOSPHÄRE/STORY



in Wettkampfspielen oft nervenzertrennend spannend belanglose Storys in kostenpflichtigen Operations
vergleichsweise abstrakt sterile Settings auf den Karten

UMFANG



diverse Spielmodi viele Maps hohe Langzeitmotivation
zwei Ranglistensysteme viele bunte Waffenskins, von denen man nicht wenige auch ohne Geldeinsatz abstauben kann

AUFWERTUNG

Das verbesserte und extrem motivierende Matchmaking-Rangsystem sowie die Karten- und Waffenanpassungen machen CS:GO runder, wir werten auf.

84

+3

FAZIT

Trotz der sterilen Verpackung von CS:GO gibt es für Fans anspruchsvoller Multiplayer-Shooter derzeit kaum etwas Besseres da draußen.

87