

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Counter-Strike: Global Offensive – Das Spiel meiner Jugend

Philipp am Samstag, dem 6. Juli 2019

Counter-Strike: Global Offensive ist einer der bekanntesten und meistgespielten Taktik-Shooter. Es wird wohl keinen PC-User, welcher sich im Bereich Gaming bewegt, geben, der noch nie über dieses Spiel gestolpert ist.

Ich möchte in diesem Beitrag näher auf meine CS:GO-Geschichte eingehen. Klar ist, dass es sich hier um meine subjektive Meinung zu diesem Spiel handelt und ich mich hier nur mit meinen persönlichen Erfahrungen auseinandersetzen werde.

Meine Counter-Strike-Karriere begann 2010 mit dem Vorgänger von CS:GO: **Counter-Strike: Source**. Mein Cousin gab mir eine kurze Einführung und los ging es. Das Spiel zog mich direkt in seinen Bann. Das Spielprinzip hatte es mir angetan und so begann ich täglich mit meinen Freunden zu zocken.

Aber nun zum eigentlichen Highlight: Wir schreiben das Jahr 2012, das Jahr indem das neue, lang angekündigte Counter-Strike: Global Offensive erscheinen sollte. Auf dem Schulhof gab es kein anderes Thema mehr und alle fieberten dem Release entgegen. Am 21. August war es dann soweit. Über die Online-Gaming-Plattform Steam konnte man

sich das Spiel kaufen und herunterladen. Meine Freunde und ich hatten uns in der Schule krankgemeldet und waren alle zusammen auf dem gemeinsamen TeamSpeak-Server. Als wir das Spiel zum ersten Mal starteten, glich es einer Erleuchtung.

Ich möchte nun etwas über den Spielmodus Competitive (zu deutsch: Wettkampf) berichten, da dieser mich und wohl auch die meisten anderen Zocker besonders beschäftigt hat. In diesem Modus spielen zwei 5-Spieler-Teams gegeneinander. Das eine Team sind die Terroristen, welche versuchen, eine Bombe auf einem dazu vorgesehenen "Spot" zu platzieren. Das andere Team besteht aus den Anti-Terroreinheiten, welche versuchen, dies zu verhindern.



Bildausschnitt aus meiner Lieblingsmap Dust 2 als Terrorist. (Bild: Philipp)

Es wird im Best-of-30-System gespielt, wobei in der Halbzeit (also nach Runde 15) die Teams wechseln. Der Modus hat etwas Geniales an sich, was schon damals jeden sofort abhängig machte: Das Ranking-System. Nach 10 Spielen wird man "gerankt", d. h. dem Spieler wird einer der insgesamt 18 Ränge zugeteilt. Die Ränge reichen von "Silver 1" (schlechtester Rang) bis zu "The Global Elite" (höchster Rang). Jeder Zocker hat also das Ziel, in den Rängen aufzusteigen.

Schon nach kurzer Zeit hatte ich einen Online-Clan von Spielern gefunden, mit dem ich zusammen versuchte, im Rang aufzusteigen. Täglich trafen wir uns nach der Schule auf dem TeamSpeak-Server, jeder mit einer Tüte Chips und einer Flasche Eistee ausgestattet. So wurde jeder Einzelne, aber auch das ganze Team immer besser. Unsere Ränge waren mittlerweile alle im Master-Guardian-Bereich, welchen ich im oberen Mittelfeld verorten würde.

Auf dem Weg zur globalen Elite

Doch nun kommt es wohl zu der Zeit, in welcher ich Counter-Strike: Global Offensive am aktivsten spielte: die Sommerferien 2014. Wir hatten uns das Ziel gesetzt, den höchsten Rang: The Global Elite zu erreichen. Jeder hatte sein Zimmer mit Rollläden und Ventilator

ausgestattet, um die vom PC und vom Körper abgegebene Hitze in den Griff zubekommen. Nach dem Aufstehen kamen wir zusammen und gingen erst nachts wieder auseinander, um zu schlafen. Unser Fokus war klar gesetzt und deshalb schaffte das erste Clanmitglied bereits in der dritten Woche den Uprank auf Global Elite. Ich zog bereits am nächsten Tag nach und Ende der vierten Woche hatten es dann alle geschafft. Ein bombastisches (toller Begriff bezogen auf das Spiel xD) Gefühl.

Nun möchte ich noch etwas über die Waffen-Skins und die Operations erzählen. Skins sind sozusagen Kleidung für deine Waffen. Sie verleihen einer Waffe oder einem Messer ein um ein Vielfaches besseres Aussehen. Diese Skins konnte man aus Kisten ziehen. Wenn eine neue Kiste veröffentlicht wurde, wollte jeder diese öffnen und bestenfalls einen roten Skin oder ein Messer erhalten. Diese ließen sich nämlich teuer auf dem Steam-Community-Markt verkaufen.

Im Gegensatz zu den Competitives waren Operations Missionen, welche man in den Online-Modi und im Singleplayer bzw. im Duo machen konnte. Sie gaben dem Zocken noch einen weiteren Sinn. Meine Lieblings-Operation war die Operation Bloodhound (26. Mai 2015 – 30. September 2015).

Zu guter Letzt möchte ich noch etwas über den E-Sport um CS:GO erzählen. Diesen hatte es bereits in den Vorgängern gegeben, weshalb die Umstellung relativ leicht war. 2012 war das Interesse am E-Sport bezogen auf Counter Strike: Global Offensive noch recht gering. Das sollte sich schnell ändern. Immer mehr Zuschauer verfolgten die Turniere im Livestream oder vor Ort. Dies lockte immer mehr Sponsoren an und so erhöhten sich natürlich auch die Preisgelder, welche man abräumen konnte.

Mein E-Sport-Highlight war natürlich die [ESL One Cologne 2015](#), bei welcher ich live dabei war. Außerdem traf ich bei diesem Event auch erstmals meine Clanmitglieder, mit welchen ich ja einen Großteil der letzten Jahre verbracht hatte. Schon nach kurzer Zeit war alles beim Alten, nur dass man sich jetzt natürlich sehen konnte. So wurden aus Clanmitgliedern für mich richtige Freunde, mit welchen ich bis heute Kontakt habe. Eine Geschichte, wie sie nur das Gaming schreiben kann. Auch wenn ich heute nicht mehr soviel Zeit zum Zocken habe, ist und bleibt CS:GO ein großer Bestandteil meiner Jugend und mit ihr verbundene, schöne Erinnerungen.

Heutzutage stecke ich einen Großteil meiner Zeit in meinen [Gamingblog](#). Denn ich entwickelte ein großes Interesse am Konfigurieren und Zusammenbauen von PCs. In Kombination mit meinem neuen Hobby der Fotografie war mir bald nicht mehr nur noch die Leistung von PCs wichtig, sondern die komplette optische Gestaltung meines Gaming-Setups.

Weiterführende Links

- <https://blog.counter-strike.net>
- <https://totalcsgo.com/blog>
- [Counter-Strike: Global Offensive](#) bei Steam

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 6. Juli 2019 um 10:00 Uhr in der Kategorie: [Videospiegelgeschichten](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\) Feed](#)

verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospielgeschichten.de>