



Taktiken Tricks Techniken

# COUNTER-STRIKE

Das offizielle Buch

**FUTURE  
PRESS**

TEAM

VALVE

SIERRA



## ÜBERLEBEN IM NETZ

Seit der Counter-Strike-Mod den PC-Mit Hall-Lite in ein Clan-Spektakel veränderte, diskutieren Spieler über Tricks und Taktiken, um auf zahlreichen Maps souverän zu rufen. Egal ob Terroristen oder Counter-Kommando: Nur wer seine Umgebung kennt, entgeht dem Sperrfeuer und lockt den Gegner selbst in die Falle. In keinem anderen Ego-Shooter sind taktische Planung und Team-Kooperation so wichtig.

TAWA ist einer der erfolgreichsten Clans der europäischen Counter-Strike-Szene und weist Dir auf den nächsten Seiten den Weg zum Sieg. Du rennst auf Militia in feindliche Granaten? Wurdest im Clanwar von Terroristen überrannt oder kannst Dich nicht zwischen AWK und AK47 entscheiden? Lies weiter und erlaube, wie Profis spielen.

Dieses Buch verrät alles, was Du zu Counter-Strike wissen musst. Mit Deinem eigenen Geschick und ein wenig Übung wird die Theorie zur Praxis: wir sehen uns im Netz!

COUNTER-SURVEILLANCE

I N H A L L

<b>Einleitung</b>	<b>6</b> Die Entwicklung: von Beta 1.0 bis Master 1.1
	<b>8</b> Über Macher, Mapper und Clans
	<b>10</b> Clans
<b>Installation</b>	<b>11</b> Hardware und Software
<b>Verbindung</b>	<b>14</b> Ping-Optimierung
<b>Alternativen zum I-Net</b>	<b>15</b> Bots
	<b>16</b> LAN-Partys
<b>Spielregeln</b>	<b>17</b> Willkommen
	Spielszenarien
	Die Teams
	Geld, HUD
<b>Konfiguration</b>	<b>21</b> Konfiguration über das Menu im Spiel
	<b>24</b> Einführung in die manuelle Spielkonfiguration
	Über Bindings, Variablen, Aliase, Scriptings
	Fehleranalyse
	Bind Commands
	Console Commands
	Variablen
	Über Sound
	Sound Variablen
	Kaufscript Beispiel
<b>Waffen &amp; Ausrüstung</b>	<b>33</b> Beschreibung und Tipps zum Umgang inklusive Schadenswerte
<b>Allgemeine Clanwar Taktiken</b>	<b>44</b> Erstellen eigener Taktiken
	Taktikelemente im Clanwar
<b>Allgemeine Spieltechniken</b>	<b>48</b> Movement
	Aiming
	Sound
	Tipps & Tricks
<b>Map-Analyse</b>	<b>58</b> Assault FFA
	<b>60</b> Italy 1.1 Clanwar, FFA
	<b>68</b> Militia Clanwar, FFA
	<b>78</b> Aztec 1.1 Clanwar, FFA
	<b>86</b> Cobble 1.1 Clanwar, FFA
	<b>94</b> Dust 1.1 Clanwar, FFA
	<b>104</b> Nuke Clanwar, FFA
	<b>114</b> Prodigy Clanwar, FFA
	<b>126</b> Train Clanwar, FFA
	<b>136</b> Dust 2 Clanwar, FFA
	<b>146</b> Inferno Clanwar, FFA
	<b>156</b> Vertigo FFA
<b>Anhang</b>	<b>160</b> Glossar
	Counter-Strike-Linkliste
	<b>162</b> Credits

## COUNTER-STRIKE

## MILESTONES

## MILESTONES

**Die Geburt**

Am 19. Juni 1999 um 20:06 Pazifischer Zeit war es so weit: Counter-Strike, die lang erwartete Modifikation zum Megaseiler Half-Life, konnte auf der Internetseite Planet Half-Life heruntergeladen werden. Es war zugleich die Geburtsstunde des weltweit meistgespielten Internet-Multiplayer-Games aller Zeiten. Unter Kennern war Counter-Strike schnell beliebt, denn, für einen Ego-Shooter recht ungewöhnlich, vereinte es Teamplay, Realitätsnähe, Taktik und Spannung wie kein anderes Spiel.

Doch diese erste Beta-Version entsprach noch lange nicht dem, was wir heute unter Counter-Strike verstehen. Sie machte ihrem Namen "Beta" alle Ehre, denn die Waffen waren untereinander unausgewogen und das Sortiment der Levelkarten (Maps) war viel zu klein. Das sollte sich bald ändern.

In Beta 1.1 kamen neue Player-Models hinzu, um sie besser auseinander halten zu können. Eine weitere wichtige Neuerung war, dass man erstmals die Waffen

der erledigten Gegner aufsammeln konnte. Außerdem bekam das Verlierer-Team nun auch Geld, damit es in der nächsten Runde eine bessere Chance gegen den Gewinner hatte.

In Beta 2 wurden hauptsächlich die Waffen verändert: Die USP und die M4A1 bekamen als Zweitfunktion einen Schalldämpfer aufgesetzt. Vorteil: Bei Einsatz des Schalldämpfers ist kein Mündungsfeuer zu sehen, und ein verborgener Spieler bleibt länger unentdeckt. Im Kaufmenü konnte neben diversen neuen Pistolen nun auch die berühmte Ak47 errungen werden. Grund zum Feiern für das Terroristen-Team.

**Meuterei in der Community**

Um das Teamplay noch stärker in den Vordergrund zu rücken, wurde in Beta 3 die Frag-Statistik entfernt. So konnte man nicht mehr sehen, wie gut oder schlecht der Einzelne im Vergleich zu den Mitspielern abschnitt. Keine gute Idee, denn dadurch verloren die meisten Spieler den Anreiz, besser zu werden. Man wollte schließlich für sein Können und seine Mühe belohnt werden. Die Community protestierte und Spiel-Entwickler Gooseman reagierte: Eine Version später verschwand dieses "Feature" wieder.

Unter den dauerhaften Neuerungen fielen der Kevlar-Helm, das Messer und die P90 Submachine Gun auf. Der Helm schützt gegen Kopftreffer, das Messer zählt als letzte Verteidigungsmöglichkeit, die P90 kam allerdings erst in Beta 4 und 5 so richtig zum Zuge.

## Explosiver Neuzugang

Der Release von Beta 4 veränderte die bisher geschaffene Spielwelt von Counter-Strike nachhaltig: So galt es nicht mehr nur, Geiseln aus den Händen der Terroristen zu befreien, letztere bekamen ein eigenes Szenario, eine eigene Aufgabe: In sogenannten Defusion-Maps müssen die Terroristen festgelegte Plätze mit dem eigens dafür eingeführten C4-Sprengstoff in die Luft jagen.

Als Ausrüstung standen ab sofort die HE-Granate (High-Explosive), eine neue Pistole sowie das Steyr Scout-Scharfschützengewehr zur Verfügung. Die P90 wurde in Sachen Zielgenauigkeit gehörig verbessert und bot eine preisgünstige Alternative zur bisher meistgewählten Waffe: der MP5. Aufgrund ihrer Zielgenauigkeit im Laufen und Springen und ihres großen Magazins entwickelten die Spieler eine recht unelegante, aber effektive Technik: das "Bunny Jumping". Wie Hasen sprangen die Spieler durch die Gegend, da sie so schwerer zu treffen waren, aber dank der P90 kaum an Treffsicherheit verloren.

Beta 5 brachte einige nützliche Features mit sich: Es gab ein neues Kaufsystem, in dem die Munitionsarten nun nicht mehr mühselig herausgesucht werden mussten. Es standen nur noch zwei Munitionsarten zur Verfügung, je eine für die Pistole und die Hauptwaffe.

Weiterhin wurde eine Verfolger-Kamera ins Spiel integriert, die den ausgeschiedenen Spielern die Möglichkeit gab, am Rücken eines noch kämpfenden Strelchers zu kleben und so dessen Aktionen genau zu beobachten. Ein hervorragendes Mittel, um die Spielweisen anderer Akteure zu analysieren.

Im Waffenlager wurde Counter-Strike um die Shotgun XM1014 erweitert. Die P90 wurde zwar etwas entschärft, verlor jedoch kaum an Dominanz den anderen Waffen gegenüber.

Eine weitere bemerkenswerte Neuerung in Beta 5 waren die Ghosts: Leuchtende Kugeln, die den Aufenthalt gefallener Spieler darstellten. Sie konnten jedoch nur von anderen Ghosts gesehen werden. Diese Erweiterung verlangte den Servern eine immense Leistung ab, da zusätzliche Informationen über die Leitungen geschickt werden mussten. Da sich dies bemerkbar auf das noch laufende Spiel auswirkte, wurden die Ghosts ein Update später wieder aus dem Spiel entfernt.

## Weniger Speed, mehr Taktik

Mit Beta 6 wurden zwei neue Kartentypen eingeführt: Escape (Flucht) und Assassination (Attentat). Beim Escape-Szenario versuchen die Terroristen, in einen festgelegten Bereich zu flüchten, ohne von den Counter-Terroristen aufgehalten zu werden. Im Gegenzug dazu steht die Assassination-Variante: Hier gilt es, eine VIP (Very Important Person) zu beschützen und sie zu einem bestimmten Punkt der Karte zu eskortieren. Meist wartet dort der rettende Fluchthubschrauber.

Zum Leidwesen vieler wurde in Beta 6 auch die Maximalgeschwindigkeit der Spieler reduziert. Ein weiterer

Ansatz des CS-Teams, Abstand vom für Ego-Shooter typischen Deathmatch-Style zu bekommen. Weniger schnelle Reflexe als behutsames, taktisches Vorgehen waren nun gefragt.

Dies untermalte auch eine abgeschwächte P90, die in Sachen Streuweite nun an erster Stelle rangierte und somit viele Anhänger verlor.

Berühmtheit erlangte Beta 6 durch das Update 6.5: Der "neue" und offizielle Netcode von Valve wurde integriert. Dadurch konnte der Betreiber des Servers unter anderem bestimmen, ob die Schuss-Treffer-Berechnung auf dem Server oder dem eigenen Rechner stattfand. Weitere Neuheiten: die Steyr AUG, die MAC-10 und ein neues Player-Model auf Seiten der Counter-Terroristen: das GIGN-Model.

Am 26. August 2000 wurde Beta 7 veröffentlicht. Sie bereicherte Counter-Strike mit dem GUI-Display (Graphical User Interface) und zahlreichen neuen Karten, wie z.B. cs\_office und de\_jeppathon2000. Letztere unterstützte als erste offizielle Map ein fahrbares Vehikel. Die Erweiterung auf 71 brachte wenige spielerische Neuerungen mit sich, denn sie war eher dazu da, die Fehler von Beta 7 zu beseitigen.

Das einzig erwähnenswerte Feature des Updates ist das Headshot-Icon, das anzeigt, ob ein Spieler durch einen Kopftreffer erledigt wurde.

## Ein Meisterwerk

Ein Meilenstein für Counter-Strike war unbestritten die am 8.11.2000 erschienene Master-Version 1.0. War das Spiel bislang lediglich eine Modifikation des Megasellers Half-Life, so erreichte es jetzt den Status eines eigenständigen Produkts. Mit dem Kauf von Counter-Strike als Vollversion war man nicht länger gezwungen, Half-Life als Mutter-Engine vorab zu installieren. Von der Vision eines genialen Programmierers zum meistgespielten Multiplayer-Games aller Zeiten: Welch ein Erfolg!

Spielerisch brachte Version 1.0 wenig Neues. Sie bereicherte das Kaufmenü um drei weitere Waffen: die SIG SG-550, FN Five-Seven und die H&K UMP .45.

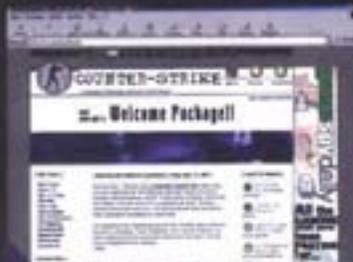
Die aktuelle Version 1.1, um die sich auch dieses Buch dreht, brachte hingegen interessante Neuerungen: Das Bomb- und Defusepack ist wieder am Playermodel selbst sichtbar, so dass man sofort erkennen kann, welche Spieler diese Gegenstände mit sich herumtragen. In der Waffenabteilung gibt es spielentscheidende Änderungen: Ein Treffer mit der AWM in das Bein ist nun nicht mehr tödlich. Außerdem wurde das Fadenkreuz in der normalen Sicht entfernt. Doch auch die anderen Waffen wurden entschärft: Durch das Herabsetzen der allgemeinen Zielgenauigkeit im Sprung versucht man, das "Bunny Jumping", vor allem mit der MP5, zu reduzieren.

Neben überarbeiteten Player-Models in Sachen Aussehen und Animation kamen noch fünf weitere Maps hinzu: de\_rotterdam, de\_inferno, cs\_thunder, de\_vertigo und de\_dust2.

## EIN WELTWEITER ERFOLG

Erfolgs-Stories sind zahlreich in der Computer- und Videospielebranche, doch meist geht es dabei um 100-Mann-Teams und fette Millionen-Budgets. Counter-Strike beweist, dass das Spiele-Business auch kreativen Solisten und begabten Amateur-Teams eine Chance bietet.

Denn die schlaunen Köpfe hinter Counter-Strike sind keine hoch bezahlten Programmierer, sondern Fans, die Half-Life (HL) mit eigenen Ideen und viel Idealismus weiterentwickelten.



Die offizielle Homepage der Schöpfer: [www.counter-strike.net](http://www.counter-strike.net)

## COUNTER-STR

An internationalen Erfolg oder Geld hat der amerikanische Student Minh Le (alias Gooseman) nie gedacht, als er zu HL eine aufwendige Modifikation erstellte: "Ich bin bei Spielen wählerisch und wollte einfach eines schaffen, das ich selbst gerne spielen würde."

Knapp zwei Jahre nach dem ersten Counter-Strike-Posting im Juni 1999 ist das Mod immer noch auf allen Festplatten und eines der bekanntesten Computer-Spiele aller Zeiten – eine stete Karriere für eine unbezahlte Hobby-Produktion. Das virtuelle Räuber und Gendarm übertrumpft millionenschwere Konkurrenten wie beispielsweise das viel actionlastigere "Unreal Tournament".

### Vom Mod...

Anfangs kannten das ehrgeizige Projekt des Ego-Shooter-Fans nur die engsten Kumpels, doch nachdem Gooseman Anfang 1999 die Entwicklung eines Terroristen-Mods auf der HL-Engine verkündete, erhielt seine Site innerhalb von 2 Wochen 10.000 Hits. Denn durch seine "Action Quake2"-Models



Zwei Bilder aus frühen Beta-Versionen: Die Grafik ist grob und arm an Details. Trotzdem: Die, die es spielen, kommen nicht mehr davon los.

ist Gooseman bereits bekannt in der Szene, sein Name garantiert Originalität und Stil. Als eine Vor-Beta-Version des Counter-Strike-Mods von Goosemans Server entwischt, reißen sich die Ego-Shooter-Fans um die Kopie.

Offiziell wird die Beta1 am 19. Juni 1999 zum Download freigegeben: In dieser Urfassung erhalten Loser-Teams überhaupt keine Kohle, weggeworfene oder verlorene Waffen verschwinden, das "Friendly Fire", bei dem eigene Teammates verletzt werden können, lässt sich nicht abstellen. Schnell schieben Gooseman und sein Partner Cliffe 13 hinterher, mit 1.6 wird die Kevlarweste auf die Arme erweitert und zu einem der wichtigsten Counter-Strike-Items. Die lang vermisste rechte Hand ist seit der legendären Beta 6 eine Option.

### ...zur Millionengemeinde

Schnell hat die Terroristen-Jagd die älteren HL-Mods Team Fortress Classic (TFC) und HL Deathmatch (HLDM) ausgestochen, überall bildeten sich plötzlich Counter-Strike-Clans. In gut einem Jahr ist die Community auf über 1 Million begeisterter Fans angewachsen, vom 14-jährigen Schüler bis zum 40-jährigen Familienvater. Trotz großer Altersunterschiede zwischen den CS-Spielern präsentiert sich die Szene vergleichsweise homogen: Die meisten Counter-Strike-Köner sind so genannte "Hardcore Gamer", geübte, überwiegend männliche PC-Spieler zwischen 16 und 26.

### Training...

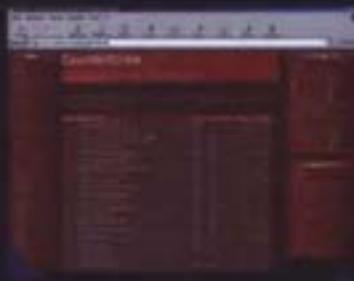
Jede Beta-Neuerung checken, analysieren und meistern: Nur die ehrgeizigsten Spieler haben alle Veränderungen und Feinheiten der Counter-Strike-Geschichte im Kopf und "rulen" (herrschen) unabhängig von der Beta-Nummer. Die meisten bleiben Eintagsfliegen, schneller verschwunden als "ihre" Beta. Die ständigen Erweiterungen und Verbesserungen haben auch Vorteile, denn durch den stetigen Wandel kann es jeder Spieler mit Skill (Geschick) zum zeitweiligen Ruler bringen – wenn er mit dem Training anfangt, sobald eine neue Beta-Version auftaucht. Der Skill entscheidet, wie lange man täglich spielen muss: Begabte Spieler trainieren nur zehn Minuten am Tag und halten ihren Level, andere brauchen ein Vier-Stunden-Pensum. Irgendwie schaffen kann es jeder: Wo der Counter-Strike-Skill fehlt, bringen ihn Wille und Ehrgeiz in die nächste Klasse.

### ...für die erste Liga

Wer ernsthaft spielt, schließt sich mit Gleichgesinnten unter gemeinsamem Namen und Logo zusammen: Allein zu Counter-Strike treffen sich mehrere tausend Clans im Internet, davon spielen einige schon semi-professionell. Clanwars mit Gruppen aus verschiedenen Ländern sind nicht selten, denn neben regionalen gibt es auch internationale Ligen.

In den Ligen sind Clans jeder Spielstärke willkommen: Man fordert einen beliebigen Gegner in der Ladder (Ranglisten) und rutscht dann je nach Ausgang nach oben oder unten. Clanbase ([www.clanbase.com](http://www.clanbase.com)) ist die größte und bedeutendste Online-Liga und führt neben länderspezifischen "National ladders" auch Turniere, wie den Open-Cup (an dem alle teilnehmen können) und den Eurocup (dem Ziel aller ambitionierten Clans und Spieler), durch.

Saftige Preisgelder gibt es dabei vor allem in den Staaten, wo z. B. die "Cyber Professional League" (CPL) im Dezember allein



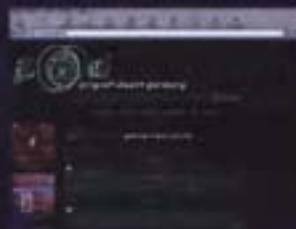
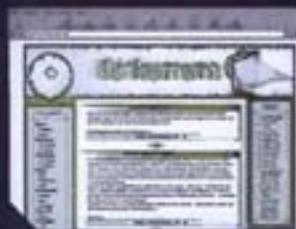
Europas bedeutendstes Internet-Turnier: Allein in der deutschen CS-Liga kämpfen über 850 Clans um Punkte und Positionen.

für Counter-Strike umgerechnet über 300.000 Mark ausschüttet. Auch LAN-Partys bieten neben offenen Wettbewerben Turniere, für die sich jeder Clan qualifizieren muss – nicht selten winken hier Sach- oder Geldgewinne. Wichtiger als der Hauptpreis ist jedoch das soziale Erlebnis, man trifft sich, lernt sich kennen und knüpft Freundschaften – im Netz und im echten Leben. Du willst mitspielen? Dann muss ein Clan her, mit dem Du erste War-Erfahrung sammeln und Dich in einer Ladder etablieren kannst.

## Wege zum Clan

Einen eigenen Clan kann jeder gründen, der genügend Mitspieler versammelt. In einem Counter-Strike-Clanwar spielen meist fünf gegen fünf, aber auch größere Matches sind auf LAN-Partys möglich. Neben den Skills spielen Sympathie und Zuverlässigkeit bei der Clan-Bildung eine Rolle: Die Kollegen müssen sich blind verstehen, um im Netz als Team zu funktionieren.

Das Aushängeschild eines Clans ist seine Homepage, die u. a. die Stärke der Gruppe verrät, sowie Namen und Aufgaben der einzelnen Spieler. Ein Forum ist wichtig für den Dialog räumlich verstreuter Clan-Mitglieder, aber auch, damit der Clan mit seinen Besuchern in Kontakt kommt. Links zu befreundeten Seiten runden die Clan-Page ab und verknüpfen sie mit der florierenden Szene.



## Spielen und chatten – in einem Clan sind folgende Positionen zu besetzen:

**Webmaster:** Der Netzprofi kümmert sich um Gestaltung und Pflege der Homepage und führt in Abstimmung mit dem Clan regelmäßige Verbesserungen und Updates durch. Ein hohes Maß an Selbstmotivation ist Pflicht für diesen Job.

**War-Arranger:** Der Team-Manager checkt Clanwar-Termine, sucht Gegner, vereinbart Datum, Uhrzeit und Server. Gleichzeitig ist er für den reibungslosen Ablauf der Spiele und Turniere verantwortlich und übernimmt die Information des Teams. Der Job erfordert Nerven, viel Zeit und diplomatisches Geschick.

**Leader:** Trotz demokratischer Entscheidungsfindung braucht jeder Clan einen Boss. Dieser führt

nicht nur im Spiel, sondern koordiniert auch alle Aktivitäten und Geschehnisse rund um den Clan.

**Taktiker:** Dieser Counter-Strike-Profi checkt alle Karten, analysiert Schlüsselpositionen und schlägt Einsatzmöglichkeiten und Waffen für alle Spieler vor. Dazu hat er jede Map bis in den letzten Winkel erforscht und mit allen Waffen Erfahrungen gemacht.

**Personalchef:** Mindestens ein Clan-Mitglied hält immer die Augen offen nach neuen Talenten und surft regelmäßig zu den Personal-Sites anderer Clans. Stimmen Skills und Chemie, wird der potenzielle Neuzugang zum Bewerbungsspiel eingeladen.

**Trainer:** Diese Position können alle Spezialisten des Teams ausfüllen, indem sie ihr Wissen gezielt an die Kollegen weitergeben.

## Maps im Eigenbau

Schon auf der ersten Half-Life-CD befand sich ein Leveleditor: Mit Worldcraft 2.1 war es den Spielern möglich, eigene Maps für das Spiel des Jahres zu kreieren. Durch das Internet und mit den USA in einer Vorreiterrolle, begann sich schnell eine Szene kreativer Weltenbaumeister zu etablieren, die sich z. B. auf Planet Half-Life ([www.planethalf-life.com](http://www.planethalf-life.com)) und Radium zum Austausch traf. Selbst erstellte Maps wurden dort beworben und weitergegeben, analysiert und besprochen. Die Szene wuchs, auch unter deutschen Egoshoooter-Spezialisten kam das Levelediting in Mode. Mit Team Fortress Classic wurde es möglich, nicht nur Deathmatch-, sondern auch TFC-Maps zu gestalten. Kurz darauf erschien das erste SDK (Self Development Kit) für eigene Modifikationen, kurz "Mods". Schnell ersetzten begabte Counter-Strike-Fans schwache Source-Code-Elemente durch eigene Compiler und Tools.

Der Editor, mit dem alles begann: Nach den Abstürzen und Texturproblemen der ersten Version ist von "Worldcraft" seit Herbst die stabilere Version 3.3 im Umlauf.

Da sich "Worldcraft" nicht mit allen Grafikkarten versteht, greifen einige Mapper zum weniger bekannten "Qradiant". Dieses Alternativprogramm ist kniffliger in der Bedienung als der offizielle Editor.

Als Radium Mitte 2000 verschwand, war die Saat mit Counter-Strike schon aufgegangen. Das anfangs noch stark Bug-befallene Mod wurde zum neuen Lieblingsprogramm der Map-Architekten und gab auch der deutschen Szene einen Schub.

Mit The Wall ([www.thewall.de](http://www.thewall.de)) ging endlich eine große deutschsprachige Levelediting-Site ins Netz – mittlerweile die erste Adresse für talentierte Mapper. Den letzten Mapping Contest von Planet Half-Life hat bereits ein deutscher Spieler gewonnen – jetzt wartet die Szene gespannt auf weitere Design- und Code-Talente "Made in Germany".



Der Editor mit dem alles begann: Nach Problemen mit der ersten Version ist von "Worldcraft" seit Herbst 2000 die stabilere Version 3.3 im Umlauf.

Counter-Strike-Clans gibt es mittlerweile tausende. Einige von ihnen verschwinden genauso schnell, wie sie gegründet wurden – andere bestehen seit Jahren. Neben spielerischen Erfolgen, die die Motivation jedes einzelnen Teammembers hochhalten, müssen die Spieler wichtige Eigenschaften mit sich bringen, damit das Team auch langfristig bestehen kann. Neben Disziplin, Verantwortungsbewusstsein und der Bereitschaft, viel Zeit in Planung, Organisation und Training zu stecken, sollten die Mitglieder ein gehöriges Maß an Teamgeist, Ehrgeiz und Geduld mitbringen.

Nachfolgend findest Du eine Auswahl von Clans, die sich aufgrund ihrer Langlebigkeit, spielerischen Erfolge oder ihres Einsatzes in der CS-Szene einen Namen gemacht haben. Ein Besuch auf der Homepage oder im IRC-Channel (zu finden im QuakeNet) dieser Clans lohnt sich immer.

\* Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Sollten bestimmte Clans nicht genannt worden sein, liegt dies an den begrenzten Möglichkeiten, die solch ein Buch mit sich bringt.

#### Deutsche Clans

Clanname	Nick	Homepage	IRC-Channel
57th Platoon	57th	halflife.57th.de	#57th
Best Friends on Net	BFoN	www.bfon.de	#bfon
BuBu	BuBu	die.weltherrschaft.de/bubu/	#bubu
Cataclysm	C	www.cataclysm.de	#cata
D@B	D@B	www.dab-clan.de	#dab
DarkOmens	DO	www.darkomens.de	#darkomens
Deutsche Bruderschaft	db@	www.online-spielen.de	—
Deutschlands kranke Horde	dkh	www.dkh-clan.de	#dkh
DoubleHeLIX	[·]·[·]	helix.gnw.de	#helix
Equestres Internecones	EQI	www.eqi-clan.de	#eqi
-even-	even	www.even.cstrike.de	#even
Factor - X	F·X	www.clan-fx.de	#f-x
§ FallenSouls §	§FS§	www.fallen-souls.de	#fallensouls
FEAR-FACTORY	FEAR	www.gforce-clan.de	#gf
Fritte	Fritte	www.pommesbude.org	#fritte
German Hunting Force	GHF	www.ghf-clan.de/	#ghf
Heinerfest	HF	www.heinerfest.de	#heinerfest
-[Immortal Fighters]-	IF	www.if.cstrike.de	#if-clan
Invisible Sniper Team	IST	www.sniperteam.de	#sniperteam
Jägermeister	JM	www.clan-jm.de	#jaegermeister
-Just For Fun-	JFF	jff.cstrike.de	#JFF
Kampfgruppe Hersfeld	KGH	www.kgh-clan.de	#kgh
Killing for Money	KfM	www.kfm-clan.de	#kfm
Knights of Apocalypse	KoA	www.koa-clan.de	#koa
Krieger des Lichts	KdL	www.kdl-clan.de	#kdl
Lüneburgs kranke Horde	LkH	www.lkh-clan.de/	#lkh
Ocrana	ocr	www.ocrana.de	#ocrana
p@in	p@in	www.pain.cstrike.de	#p@in
ping-of-death	pod	www.planetpod.de	#pod
Priests of Damnation	priest	www.priests.de	#priests
Retaliation	->R[->	www.retaliation.de	#Retaliation
Schroet Kommando	sk	www.schroet.com	#sk
Shriek of the Devil	shriek	www.shriek.de	#shriek
soldiers of 4tUnE	4tUnE	www.SoFClan.de	#4tune
Son-Y	Son-Y	www.Son-Y.de	#Son-Y
special air services	-[sas]-	www.special-air-services.de	#sas.cs
TAMM	TAMM	www.tammer.de	#tamv
team eternity	=] e [=	www.team-eternity.org	#eternity
team exhale	XL	www.exhale.de	#exhale
The Apocalyptic Destroyers	TAD	www.TAD-Clan.de	#TAD
The Next Generation	TNG	www.tng-clan.de	#tng-clan
The Untouchables	UTS	www.uts-clan.net	#uts
TUI - Schöne Frags!	TUI	www.tui-clan.net	#tui
Underground Hunters	UH	www.uh-clan.de	#UH
Wächter von Walhall	WvW	www.wvw-clan.de	#wvw

#### Europäische Clans

Clanname	Nick	Homepage	IRC-Channel
Counterstrike Armageddon	CSA	www.cs-armageddon.com (USA)	#csa-
Four Kings	4K	www.four-kings.com (England)	#4kings
Spirit of Amiga	SoA	www.agentalex.com (Dänemark)	#soa
team9	team9	Under Construction (Schweden)	#team9
Z	Z	www.clan-z.org (Finnland)	#z



# INSTALLATION

## Empfohlene Hardware: damit es Spaß macht

Über die empfohlene Hardware lässt sich streiten. Natürlich ist es möglich, Counter-Strike mit den Mindestanforderungen zu spielen. Ob das allerdings auch Spaß macht, steht auf einem anderen Blatt geschrieben. Vor allem, wenn Du Counter-Strike ernsthafter über das Internet spielen willst, ist bessere und schnellere Hardware ein absolutes Muss.

### Systemvoraussetzungen: damit es läuft

- Windows 95, Windows 98 oder Windows NT 4.0
- Pentium 133
- 24 MB RAM
- Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk
- Maus und Tastatur
- 640\*480 SVGA High-Color (16-bit)
- Windows-kompatible Soundkarte
- 400 MB freier Festplattenspeicher
- LAN- und/oder 32-bit-Internet-Verbindung (mind. 28.8 Modem)

steht auf einem anderen Blatt geschrieben. Vor allem, wenn Du Counter-Strike ernsthafter über das Internet spielen willst, ist bessere und schnellere Hardware ein absolutes Muss.

Möchtest Du zu den "guten" Spielern gehören, reicht ein lahmes Modem oder eine überforderte Grafikkarte bei weitem

nicht mehr aus: Zu stark sind die spielerischen Einbußen, die Du aufgrund ungeeigneter Hardware in Kauf nehmen musst. Hält nämlich Dein Rechner nicht Schritt, hinkt Du dem Spielgeschehen sprichwörtlich hinterher. Deine Schüsse gehen daneben, denn der Gegner befindet sich bereits ganz woanders.

Ab der folgenden Hardware-Ausstattung haben wir unsere besten Ergebnisse erzielt. Nach oben hin sind natürlich keine Grenzen gesetzt – doch solltest Du bedenken, dass sich noch schnellere (und teurere) Hardware nicht wirklich bezahlt macht, denn CS basiert auf einer 1998 entwickelten Engine, die von den Vorteilen heutiger Mega-Rechner kaum Gebrauch macht.

Empfohlen:	
Pentium 133 →	Pentium oder AMD 700
24 MB RAM →	128 MB RAM
Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk	
Maus und Tastatur	optische Maus (Abfrage über Laser)
640*480 SVGA High-Color (16-bit) →	SVGA Grafikkarte mit GeForce2-Chip
Windows-kompatible Soundkarte	
400 MB freier Festplattenspeicher	
LAN- und/oder 32-bit-Internet-Verbindung (min. 28.8 Modem) →	LAN- und/oder ISDN/DSL-Verbindung
außerdem empfohlen:	17- oder 19-Zoll-Monitor Everglide oder Ratpadz Mousepad Headset (Kopfhörer mit Micro)

## Benötigte und empfohlene Files/Programme

Die Entwicklung von Counter-Strike ist ein fortwährender Prozess und ist selbst mit der Verkaufsversion 1.0 nicht abgeschlossen. Dabei kümmern sich die Macher des Spiels im Wesentlichen um vier Kategorien:

- technische Fehlerbeseitigung (z. B. Abstürze, Kompatibilitätsprobleme)
- spielerische Fehlerbeseitigung (z. B. Cheats)

- spieltechnische Änderungen (z. B. Treffergenauigkeit verschiedener Waffen)
- grafische Änderungen (z. B. neue Skins der Akteure)

Um Counter-Strike im Internet spielen zu können, benötigst Du zunächst die jeweils aktuelle Version des Spiels. Diese kannst Du Dir auf diversen Seiten im Internet kostenlos herunterladen.

Grundvoraussetzung ist allerdings, dass Du die Verkaufsversion (Basisversion) von "Counter-Strike" oder "Half-Life" auf Deinem Rechner installiert hast. Beide Spiele sind im Handel erhältlich und bereits für unter 30,- DM zu haben.

Bitte beachte, dass die jeweils deutschen Versionen stark zensiert wurden. Jugendliche unter 18 Jahren sollten nicht zur Original-US-Version greifen, da das Spielgeschehen äußerst realistisch dargestellt wird und dadurch höhere Anspannungen beim Spieler verursachen.

Mit der Verkaufsversion von "Half-Life" oder "Counter-Strike" erhältst Du Deinen persönlichen CD-Key, der jedesmal abgefragt wird, wenn Du das Spiel über Internet startest. Daher empfehlen wir Dir den Kauf einer Originalversion, denn bei einem gebrauchten Spiel könnte der Key bereits einem anderen Benutzer zugeteilt sein.

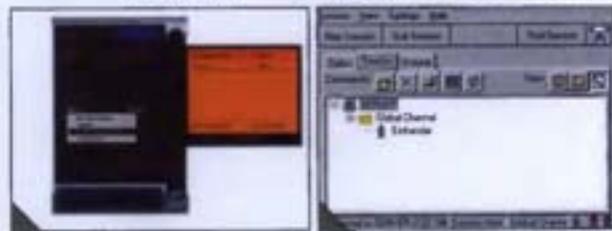
Da Valve Software, die Macher von "Half-Life", ihr Spiel ebenfalls immer wieder auf den neuesten Stand bringen (und CS auf der Half-Life-Engine basiert), benötigst Du außerdem das aktuelle Half-Life-Update, das Du Dir bei den bekannten Stellen im Internet kostenlos herunterladen kannst.

Hast Du diese Software installiert, kannst Du die Server unsicher machen.

## Spielen und sprechen

Möglicherweise spielst Du mit dem Gedanken, einem Clan beizutreten. Dann solltest Du Dir ein Headset (Kopfhörer + Mikrofon) und das passende Kommunikationsprogramm zulegen. So kannst Du mit Deinen Teamkollegen während des Spiels sprechen, um z. B. Teamtaktiken festzulegen. Kommunikationsprogramme lädst Du Dir kostenlos aus dem Internet herunter. Hier die die drei gängigsten:

- RogerWilco [www.rogerwilco.com](http://www.rogerwilco.com)
- GameVoice [www.gamevoice.com](http://www.gamevoice.com)
- BattleCom [www.shadowfactor.com](http://www.shadowfactor.com)



Neben dem Funktionsumfang spielen Sprachqualität, Sprachverzögerung und Beeinträchtigung der Verbindung eine wichtige Rolle. Clans mit Modemverbindung sollten Roger Wilco austesten, da dieses Programm den Ping am wenigsten belastet. Ein sehr gute Sprachqualität bietet Game Voice, wobei mindestens eine Verbindung mit ISDN-Geschwindigkeit vorhanden sein sollte. Den besten Kompromiss bietet Battlecom, da die Sprachqualität gut und die Verbindungsbelastung akzeptabel ist. Dafür hapert es ein wenig an Ausstattung und eine kurze Einarbeitungszeit muss man auch in Kauf nehmen. Bei den beiden letzteren Programmen sollte Deine Soundkarte auf jeden Fall den Full-Duplex-Modus unterstützen.

### Die Verbindung zum Server



Auf der Suche nach den schnellsten Servern solltest Du Dich auf die in Counter-Strike enthaltene Software nicht verlassen. Benutze hierfür lieber ein professionelles Programm, das sich auf diese Aufgabe spezialisiert hat.

Die beiden bekanntesten und zugleich besten Programme für die Serversuche sind:

- GameSpy3D** [www.gamespy3d.com](http://www.gamespy3d.com)
- Kali** [www.kali.net](http://www.kali.net)

Für welches Produkt Du Dich entscheidest, ist letztendlich Geschmackssache. GameSpy bietet einen größeren Funktionsumfang, während sich Kali auf das Nötigste konzentriert. Beides sind Shareware-Programme, die für eine Registrierung 20\$ verlangen. Eine Investition, die sich auf jeden Fall bezahlt macht.

### Demos anschauen

Immer mehr Clans nehmen während ihrer Clanwars Demos auf, die sie der Öffentlichkeit zur Verfügung stellen. Damit gewähren sie anderen Spielern Einblick in ihre Spielweise, Taktik und Geschicklichkeit. Die europäische Clanbase-Liga ([www.clanbase.com](http://www.clanbase.com)) hat es sich zum Ziel gesetzt, von jedem Clanwar mindestens eine Demo Online zu stellen. Einige davon sind so populär, dass sie über 4000-mal heruntergeladen werden. Um Dir eine Demo anzuschauen, legst Du die .dem-Datei in Deinen /Half-Life/cstrike-Ordner, startest ein Spiel (Play CS → LAN Games → Create Game → wähle jetzt eine Map und bestätige mit OK) und gibst in die Console playdemo "demoname" ein (demoname wird natürlich durch den Namen der Demo ersetzt). Beachte, dass nicht alle Demos aus

früheren Counter-Strike-Versionen auch auf Deiner aktuellen laufen.



### Geekplay

Schneller und wesentlich komfortabler ist das kleine Programm von Andreas Thorstensson namens "Geekplay". Bei der Installation gibst Du lediglich den Ort Deines Half-Life-Ordners an, und schon kannst Du eine Demo durch Doppelklick auf das Demo-Symbol starten. Genial! Das 21KB kleine Programm lädst Du unter folgender Adresse herunter:

[www.geekboys.org/geekplay/](http://www.geekboys.org/geekplay/)

### Schutz vor Cheats

Ein seit Version 1.0 sehr wichtiges Programm ist Punkbuster. Es ist auf vielen Servern installiert und verhindert weitestgehend das Benutzen von Cheats. Zwar finden skrupellose Hacker immer wieder Fehler im System, und nutzen diese, um spielerische Vorteile zu erlangen. Doch wird auch Punkbuster ständig weiterentwickelt, um neue Lücken zu schließen. Um auf Punkbuster-Servern spielen zu können, muss das Programm vorher aktiviert werden und im Hintergrund laufen. Auch wenn Punkbuster nicht der Weisheit letzter Schluss ist, sollte es von allen ehrlichen CS-Spielern unterstützt und respektiert werden.

Download unter [www.punkbuster.4players.de](http://www.punkbuster.4players.de)

### Installations-Wirrwarr

Bei der Installation von Counter-Strike musst Du unterscheiden, ob Du das Spiel als Half-Life-Mod oder Vollversion installieren möchtest. Nachfolgend eine Übersicht der benötigten Dateien für jede Kategorie und die empfohlene Reihenfolge der Installation.

### Counter-Strike Installation

als Half-Life-Mod	als Vollversion
<b>Half-Life-Vollversion</b>	<b>Counter-Strike Verkaufsversion 1.0</b>
<b>Half-Life-Patch Version 1.1.0.6</b> (ca. 54,6 MB)	
Mit diesem Patch wird jede Half-Life-Version auf 1.1.0.6 gepatcht	
<b>Counter-Strike 1.1 Vollversion</b> (ca. 85 MB)	<b>Counter-Strike-Update 1.1</b>
Mit diesem Patch wird jede Half-Life-Version auf 1.1.0.6 gepatcht	<b>Retail Version</b>
	(US-Version: ca. 20 MB, Deutsche Version: ca. 25 MB)

**Anmerkungen:** Die Vollversionen sind den ebenfalls erhältlichen Updates immer vorzuziehen, da sie erfahrungsgemäß am wenigsten Probleme bereiten. Daher raten wir auch davon ab, sich zuerst die Updates (Beispiel: Half-Life Patch von Verion 1.0.4 auf 1.1.0.6) und später dann doch die Vollversion herunterzuladen.

Verfügst Du über eine Internet-Verbindung mit geringer Bandbreite (Modem, ISDN), lohnt es sich oft, eine der gängigen PC-Spielemagazine mit CD zu kaufen, auf denen meist die verschiedenen Vollversionen enthalten sind.

Beim Installieren bzw. Updaten solltest Du immer auf Deine Sprachversion achten: Mit Ausnahme der Counter-Strike 1.1 Vollversion (ca. 85 MB) darfst Du nur Software mit gleicher Sprachversion installieren.



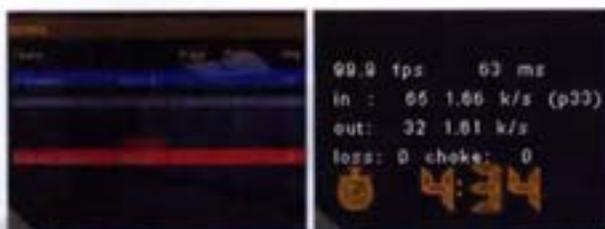
Die Suche nach einem schnellen Server ist für einen CS-Spieler der Grundstein für ein gutes Spiel. Was nützen der größte Skill und die beste Taktik, wenn die Technik nicht mitspielt. Was eine gute von einer schlechten Verbindung unterscheidet, und wie Du sie optimieren kannst, erfährst Du in diesem Abschnitt.

## Ping – einmal hin und zurück

Während des Spiels findet ein stetiger Datenaustausch zwischen Deinem Rechner und dem entfernten Server statt: Unzählige kleine Datenpakete werden in Hochgeschwindigkeit hin und her geschickt. Diese Pakete beinhalten Informationen über die Bewegungen und Aktionen sämtlicher Spieler.

Auch wenn der Datentransfer sehr schnell vonstatten geht, kommt es zu leichten Verzögerungen – diese nennt man Ping. Je niedriger der Ping, desto schneller gelangen die Pakete – das heißt die Informationen über die Aktionen der anderen Mitspieler – auf Deinen Rechner. Andersherum bedeutet ein hoher Ping, dass sich ein Spieler nicht unbedingt dort befinden muss, wo Du ihn im Spiel siehst. Steht er beispielsweise "in Realität" auch nur nur einen Millimeter weiter links, geht der eigentlich gut gezielte Schuss daneben. Du musst also Dein Fadenkreuz ein wenig vorhalten, um zu treffen.

Der Ping hängt im Grunde von zwei Faktoren ab: Zum einen von Deiner Verbindungsgeschwindigkeit (Modem, ISDN, DSL oder Standleitung) und zum anderen von der Entfernung des Servers zu Deinem PC. Die besten Pings über eine Internet-



Verbindung erreichst Du zwar mit einer Standleitung, für die meisten Spieler kommt jedoch "nur" ISDN in Frage: Gute Werte liegen hierbei zwischen 30 und 50, wobei auch Pings zwischen 60 und 80 noch halbwegs akzeptabel sind.

## Lag – verlorene Pakete

Bei einer schlechten Verbindung kommt es vor, dass einzelne Pakete auf dem Weg zwischen Server und PC verlorengehen. Passiert dies zu häufig hintereinander, spricht man von einem Lag: Das Bild scheint eine bestimmte Zeit lang einzufrieren. Bei Paketverlusten von Deinem Rechner zum Server spricht man von Loss, andersherum von Choke.

## net\_graph

Ein perfektes Tool zum Überprüfen von Ping, Choke und Loss kann über den Konsolenbefehl "net\_graph 3" aufgerufen werden (siehe auch Konfiguration per Scripting). Um ihn wieder auszuschalten, gibst Du "net\_graph 0" in die Console ein.

Der Ping wird in Millisekunden angezeigt, Choke und Loss geben Prozentwerte an. Ist der Choke-Wert zu hoch, kann es passieren, daß die Schüsse, die Du auf einen Feind abgeben hast, gar nicht vom Server registriert werden. Auf Deinem Bildschirm siehst Du zwar einen Treffer, der Feind hat jedoch keine Lebensenergie verloren. Bei einem hohen Loss-Wert kommen zu wenige Datenpakete bei Dir an: die Positionen Deiner Mitspieler stimmen nicht mit den tatsächlichen überein: Die Spielfiguren scheinen hin und her zu springen.

Der vierte Wert, Fps (Frames per Second = Bilder pro Sekunde), gibt an, wie häufig Dein Bild pro Sekunde neu aufgebaut wird. Dies ist vor allem von Deiner Hardware abhängig. Ist Dein PC nicht besonders schnell, hast Du jedoch diverse Möglichkeiten, per Scripting die Hardware-Anforderung herunterzuschrauben (siehe Konfiguration per Scripting). Ein hoher Wert (max. 99) sichert Dir einen flüssigen Spielablauf, der für das Aiming entscheidend ist.

## Empfohlene Einstellungen

Mit insgesamt vier Console-Befehlen lässt sich Ping, Choke, und Loss optimieren. Schreibe sie am besten in Deine Konfigurations-Datei, um sie nicht bei jedem Spielstart erneut aufrufen zu müssen. Abhängig von Deiner Verbindungsart änderst Du die Variablen wie folgt:

Befehl	56K-Modem	ISDN	DSL (je nach Geschw.)	LAN oder Standleitung
rate	3500-4500	5000-6000	6000-8000	9000 oder mehr
cl_latency	-80 bis -50	-50 bis -20	-50 bis -20	-10 bis 0
cl_updaterate	20	25 bis 30	30 bis 40	50
cl_cmdrate	20	25 bis 30	30 bis 40	50

Die hier angegebenen Werte sind als Richtwerte zu verstehen und können je nach Entfernung zwischen Server und PC leicht abweichen.

## Bots

Was tun, wenn alle Counter-Strike-Server belegt sind, der Telefonanschluss streikt, neue Maps gelernt werden müssen oder wenn Du einfach nur ein paar Tricks ausprobieren willst? Ganz einfach: Du spielst Counter-Strike nicht gegen Spieler im Internet sondern gegen computergesteuerte Roboter, so genannte "Bots". Diese ersetzen die für Multiplayer-Spiele erforderlichen humanen Gegner und imitieren deren Verhaltensweisen.

Auch für Counter-Strike gibt es zahlreiche kostenlose Bot-Programme; das beliebteste stellen wir in diesem Kapitel vor.

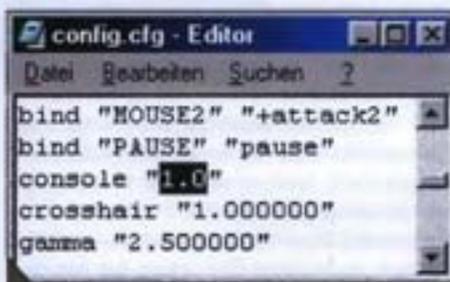
### PODBot

Aktuelle Version: v1.4x (bei Erscheinen des Buches vermutlich 2.0)

Autor: Count Floyd

Homepage: [www.nuclearbox.com/podbot](http://www.nuclearbox.com/podbot)

## Vorbereitung



Voraussetzung für die Konfiguration des Bots im Spiel ist der Zugriff auf die "Console". Dies erreichst Du, indem Du während des Spiels die "^"-Taste drückst. Falls die Console nicht herunterfährt, musst Du die config.cfg im /cstrike-Ordner bearbeiten. Setze hier den Wert hinter console auf "1".

**Wichtig:** Bevor Du den Bot installierst, solltest Du Dir noch eine Kopie der Datei liblist.gam aus dem /cstrike-Ordner machen, denn sie wird vom Bot überschrieben. Möchtest Du den Original-Zustand wiederherstellen, kopierst Du Deine Original liblist.gam einfach wieder zurück in den /cstrike-Ordner.

## Installation

Die Installation des Bots ist denkbar einfach, denn Du musst lediglich die Dateien des Bot-Programms in Deinen /Half-Life-Ordner entpacken.

### Offiziell unterstützt die aktuelle Version des PODBots die Maps

as_tundra	cs_militia	de_foption
cs_arabstreets	cs_office	de_nuke
cs_assault	cs_siege	de_prodigy
cs_estate	de_aztec	de_train
cs_italy	de_cbble	de_vegas
	de_dust	de_village

Weitere Maps (inkl. die aus CS 1.1) kommen mit Version 2.0 hinzu. "Hoste" ein Multiplayer-Game, indem Du Counter-Strike startest und folgende Menüoptionen auswählst:



Play CS → LAN Games → Create Game → (wähle jetzt eine der Maps in dem Auswahlmenü auf der rechten Seite) → (setze die Anzahl der Max. Players von 8 auf 20) → Ok.

## Einstellungen

Nachdem die Karte geladen wurde, drückst Du die ^-Taste, um die Console herunterzuholen. Von hier aus kannst Du diverse Einstellungen vornehmen, um Dein Spiel gegen die Bots zu konfigurieren.

Gib addbot x y name ein, wobei x für den Skill-Level, y für das Team und name für den Namen des Bots steht. Mögliche x-Werte reichen von 0 (ganz schwach) bis 100 (sehr stark). Gibst Du -1 ein, wird der Skill Level per Zufall bestimmt. Soll der Bot in das Terroristen-Team, setzt Du den y-Wert auf 1; soll er zu den Counter-Terroristen, setze ihn auf 2. Lässt Du den y-Wert aus oder gibst 3 ein, wandert der Bot immer in das jeweils schwächere Team. Mit dem Befehl addbot 50 1 lässt Du demnach einen Androiden mit Skill Level 50 in das Terroristen-Team wandern. Mit killbots überredest Du Deine computergesteuerten Mitspieler, das aktuelle Match aufzugeben. Mit removebots werden sie aus dem Spiel entfernt. Um in eine andere Map zu wechseln und dabei die aktuellen Bots zu übernehmen, gibst Du newmap mapname ein, wobei mapname durch den Namen Deiner gewünschten Map ersetzt wird. Möchtest Du beispielsweise zu Dust wechseln, wäre die Eingabe: newmap de\_dust. Durch Drücken der "-"-Taste erscheint ein einfaches Menü, das Dir diverse Einstellungsmöglichkeiten anbietet.

## Stärken & Schwächen

Der derzeit beste Bot versucht stets die Missionsziele des jeweiligen Szenarios zu erfüllen. Leider verteidigt er in Defusion-Maps eine gelegte Bombe nicht, was das Entschärfen in der Rolle des Counter-Terroristen zum Kinderspiel macht. Ansonsten handelt er taktisch gut und sein Aiming Skill ist, zumindest in den höheren Levels, durchaus herausfordernd. In der neuen Version 2.0 "lernt" der Bot Deine Laufroute und benutzt somit auch Sprungtechniken, um diverse Stellen auf der Map zu erreichen.

Leider wählt der PODBot meist die falschen Waffen und kann mit Granaten nicht agieren. Die Beseitigung dieses Mankos würde ihn in Sachen Herausforderung ein gutes Stück nach vorne bringen.

## Netzwerk-Partys – Mehr Spaß mit Counter-Strike

Sie tragen so markante Namen wie "Das große Beben", "LANdung" oder "Frag for Fun": Netzwerk-Partys, das sind die ganz großen Zocker-Treffs. Hier kommen die Leute zusammen,



die sich sonst buchstäblich nur im Internet treffen. Wochenende für Wochenende pilgern hunderte Zocker quer durch Deutschland. Ihr Ziel: Meist eine abgelegene Halle irgendwo in einer Kleinstadt. Jeder hat Rechner, Tastatur, Maus und Monitor unter die Arme geklemmt und steht möglichst früh am Tag auf der Matte, um auch garantiert ein Plätzchen an einer der Tisch-Reihen zu ergattern.

Die Partys dauern zwei, manchmal drei Tage. Gemeinsam wird gespielt, geguckt, getratscht und gefeiert. DJs legen flotte Mucke auf und die Tanzfläche füllt sich schnell, denn mittlerweile finden immer mehr weibliche Gespielinnen den Weg

zum Netzwerk-Treff. Viele daddeln aus Spaß an der Freude, andere betrachten sich als ernsthafte Turnier-Wettbewerber. Clans fechten auf solchen Veranstaltungen ihre Hackordnung aus, streiten um Ruhm und Ehre, Sach- und Siegerprämien. Gespielt wird häufig Counter-Strike und außerdem alles andere, was im Multiplayer-Modus richtig Laune macht. Gesellige Games laufen erst im Netzwerk, einer sogenannten LAN, richtig zur Hochform auf. Denn ein Local Area Network ist der kleine Bruder des Internets. Weil der Datenaustausch dank superschneller Verbindung auf lokaler Ebene stattfindet, laufen Multiplayer-Partien deutlich schneller und stabiler als beim Login über das World Wide Web.

Wenn Du Dich mit deinem eigenen Rechner einklinken willst, kein Problem: Um das Grobe, sprich Strom, Server und Kabel, kümmert sich der Veranstalter. Was Du mitbringen musst, ist ein PC mit Netzwerk-Karte, sowie eine Mehrfachsteckdose, falls die Anschlüsse nicht reichen. Das Modell der Karte sollte 10/100 Mbit/s vertragen; das ist ein Maß für das maximale Tempo, mit dem Daten von und zum Server übertragen werden. Da es zwei verschiedene Netzwerk-Typen gibt, sollte die Karte beide Fälle abdecken: Wenn nämlich ein kleineres (Heim-)Netzwerk mal auf die unübliche Koax-Verbindung setzt, so bist du mit einem kleinen runden Stecker am hinteren Ende deiner Netzwerk-Karte bestens gerüstet. In der Regel kommt jedoch die zuverlässigere Twisted Pair-Verkabelung zum Einsatz. Dafür brauchst Du die kleine Buchse, einem ISDN-Anschluss ähnlich. Profis bezeichnen den ersten Fall mit dem Code RG58 und den zweiten mit RJ45 – nur, falls du mal über diese kryptischen Begriffe stolpern solltest. Vergiss auf keinen Fall Deine Kopfhörer, besser noch, Dein Headset, da auf guten LAN-Partys absolutes Boxen-Verbot herrscht.

Ansonsten reicht es eigentlich, den Rechner mit Maus, Tastatur und Monitor und das ganze dann mit dem Netzwerk zu verbinden, fert... huch, Moment mal: Oft liegt der LAN-Zugangsstecker um die Ecke und nicht da, wo der PC parkt! Darum, um gleich einen beliebten Stolperstein aus dem Weg zu räumen: An den letzten Kabel-Metern sparen die Veranstalter gerne, darum solltest Du immer deine eigene Twisted Pair-Verdrahtung im Anschlag haben. Mindestens drei Meter davon!

Am besten informierst du dich online über kommende Veranstaltungen. Auf Internet-Seiten wie [www.lanparty.de](http://www.lanparty.de), [www.lansurfer.de](http://www.lansurfer.de) oder [www.planetlan.de](http://www.planetlan.de) kannst Du Foren auschecken, nach Terminen in deiner Nähe suchen und Dich anmelden. Außerdem warten hier Antworten auf so brennende Fragen wie "Ist noch ein Plätzchen frei?" oder "Kost' das mehr als einen Zehner Eintritt?". Und Du erfährst, ob Du überhaupt rein darfst. Denn der Gesetzgeber verlangt, dass Minderjährige draußen bleiben, wenn indizierte Games wie Quake 3: Arena am Start sind – was oft der Fall ist. Bist Du mit Deinem Clan vor Ort, um am Wettkampf teilzunehmen, solltest ihr die Turnier-Regel intus haben – sie unterscheiden sich nämlich meist drastisch von den Regeln im I-net.

# SPIELREGELN

## Willkommen

Sobald Du mit einem Server verbunden bist und die aktuelle Map geladen hast, siehst Du eine Art Begrüßungsbildschirm. Hier erhältst Du verschiedene Informationen über den Admin, den Clan, dem der Server gehört, die verschiedenen Karten, die auf dem Server gespielt werden oder auch allgemeine Benimmregeln.

## Teamauswahl

Nach Bestätigung der Meldung gelangst Du zur Teamauswahl. Um besser entscheiden zu können, auf welcher Seite Du spielen solltest, hältst Du die TAB-Taste gedrückt, um die Spielerstatistik aufzurufen. Hier siehst Du, wie viele Mitspieler jedes Team besitzt, sowie eine individuelle Frag-Statistik der einzelnen Akteure. Anhand dieser beiden Informationen lässt sich oft schnell erkennen, welche die derzeit schwächere Mannschaft ist: Grund genug für Dich, genau dieses Team zu unterstützen.

Möchtest Du während des Spiels aufgrund ungleicher Teamstärken die Mannschaft wechseln, drückst Du die M-Taste und wählst dann das andere Team aus. Befindest Du Dich noch im laufenden Spiel, bedeutet der Wechsel für Dich das Ende dieser Runde. Bitte achte darauf, gleich starke Teams zu gestalten: Nur so hat jeder seinen Spaß. Wirst Du von den anderen als "Winning-Team-joiner" beschimpft, solltest Du Deine Wahl schnell revidieren. Wer sich partout nicht entscheiden kann, überlässt die Teamauswahl der KI des Programms. Die hat in Counter-Strike ohnehin nicht viel zu tun.

## Modelauswahl

Das letzte Menü bezieht sich auf die Auswahl des Spieler-Models. Wenn Du mit dem Mauszeiger auf den entsprechenden Typ fährst, wird Dir in der rechten Hälfte des Bildschirms ein Bild des Models angezeigt. Je nach Karte und Lichtverhältnissen haben die verschiedenen Models Auswirkung auf Deine Erkennbarkeit während des Spiels. Zögert der Gegner beim Eröffnen des Feuers auch nur den Bruchteil einer Sekunde, hat sich Deine Wahl bereits gelohnt. Meist sind es diese Millisekunden, die über Sieg oder Niederlage im direkten Zweikampf entscheiden. Nach der Auswahl des Models wartest Du noch auf den Anfang der nächsten Runde, und schon bist Du im Spiel.

## Der Ablauf einer Runde

Eine Runde in Counter-Strike dauert entweder so lange, bis das Missionsziel erfüllt worden oder der Countdown abgelaufen ist.

Das Zeitlimit beträgt standardgemäß fünf Minuten. Sollte in dieser Zeit das Missionsziel der angreifenden Mannschaft nicht erfüllt oder ein Team nicht komplett vernichtet worden sein, gewinnt immer die Mannschaft mit dem defensiven Missionsziel. Bei Rundenbeginn sind einige Sekunden (Standard = 5 Sek.) für das Kaufen der Ausrüstung und Waffen vorgesehen. Während dieser Zeit kann sich keiner der Spieler bewegen.

Kennst Du die Karte noch nicht so gut, solltest Du darauf achten, wie sich die anderen Spieler verhalten. Lauf Deiner Gruppe hinterher, und versuch sie zu unterstützen. Counter-Strike ist kein Ego-Shooter, in dem Du Dich als Einzelkämpfer durch die Level schlägst. Teamplay ist hier extrem wichtig, um den Sieg der eigenen Mannschaft herbeizuführen.

## Ausrüstung

Wird ein Spieler erledigt, bleibt seine aktive Waffe samt Munition bis zum Ende der Runde am Boden liegen. Sie kann von den noch aktiven Spielern aufgesammelt und eingesetzt werden. Dies gilt auch für das Defuse Kit der Counter-Terroristen, sowie die Bombe der Terroristen. Überlebt ein Spieler die Runde, nimmt er seine komplette Ausrüstung (ausser der Bombe) mit in die nächste Runde.

## Nützliche Informationen

Wer von wem und mit welcher Waffe erledigt wurde, erscheint für jeden Spieler sichtbar in der rechten oberen Ecke des Bildschirm. Ziehst Du die Console herunter, kannst Du die Meldung noch einmal sehen. Ausserdem kann der getroffene Spieler per Frag-Statistik (TAB-Taste) sofort sehen, wer ihn



auf dem Gewissen hat: Der entsprechende Spieler ist für kurze Zeit rot markiert. Ein weiterer Blick auf die Statistik zeigt Dir, welche Spieler noch im Rennen und welche bereits ausgeschieden sind. Anhand des Pings erkennst Du, wie gut die Verbindung zum Server ist: Je niedriger die Zahl, desto schneller findet der Datenaustausch statt. Bitte beachte, dass die Textmitteilungen der **a u s g e s c h i e d e n e n** Spieler über die "say"-Funktion von den Überlebenden nicht gelesen werden können. Ein: "Er ist bei den Geiseln!" ruft also allenfalls Belustigung der Mitspieler hervor.

Um die Zeit bis zur nächsten Spielrunde zu verkürzen, hast Du die Möglichkeit, das weitere Spielgeschehen aus drei verschiedenen Perspektiven zu verfolgen. Im "Free Look Mode" schwebst Du frei durch die Luft, in der "Chase Cam" verfolgst





Du automatisch den angewählten Spieler, entweder mit frei rotierbarer oder starrer Kamera. Der Wechsel zwischen den drei Ansichten geschieht durch Drücken der JUMP-

Taste. Um Dich auf den nächsten Spieler aufzuschalten, benutzt Du die Feuertaste.

Beachte, dass einige Server lediglich die beiden Chase Cam-Modi anbieten: So verhindert man, dass bereits ausgeschiedene Spieler ihren lebenden Teamkollegen per Headset die Positionen der Gegner verraten. Weiterhin gibt es in Version 1.1 eine serverseitige Einstellung, die den Screen komplett schwarz färbt, und so ein Beobachten des Spielgeschehens verhindert.

### Spielszenarien

Bislang gibt es in Counter-Strike vier verschiedene Szenarien, in denen den Teams verschiedene Aufgaben zugewiesen werden. An den beiden Buchstaben vor dem Map-Namen erkennst Du, um welches Szenario es sich jeweils handelt:



as	Assassination
cs_	Hostage Rescue
de_	Bomb/Defuse
es_	Escape

Mit Ausnahme des Bomb/Defuse-Szenarios endet die Runde grundsätzlich, wenn alle Spieler eines Teams getötet wurden bzw. die vorgegebene Zeit abgelaufen ist. Die andere Möglichkeit, eine Runde für sich zu entscheiden, liegt in der Erfüllung des gestellten Missionziels. Wird die Bombe im Bomb/Defuse-Szenario gelegt, müssen die Counter-Terroristen sie noch entschärfen, auch wenn kein Terrorist mehr im Feld ist. Nachdem der Sprecher das Siegerteam genannt hat, vergehen noch einige Sekunden, bevor die nächste Runde startet. Gib auf überlebende Gegner acht: Wirst Du noch abgeschossen, bedeutet dies den Verlust Deiner Waffe und Ausrüstung.

### Assassination

In diesem Szenario hat das Team der Counter-Terroristen den Auftrag, eine VIP (Very Important Person) zu einem Rettungshubschrauber zu eskortieren und sie vor den Terroristen zu beschützen. Die Terroristen haben demzufolge die Aufgabe, die VIP zu eliminieren. Hat die VIP den Hubschrauber erreicht, ist das Missionziel erfüllt. Die Rolle der VIP wird nach dem Zufallsprinzip von einem der CTs übernommen. Der Ausgewählte darf sich neben der Standard-Pistole keine Waffen oder Ausrüstung dazukaufen, besitzt aber dafür eine stärkere Rüstung (200 Punkte).



Um nicht gleich von den Terroristen entdeckt zu werden, stehen meist diverse Fluchtrouten zur Verfügung. Assassination-Maps sind für ihre verwinkelte Bauweise bekannt. Ein weitere

Auffälligkeit ist, dass beiden Teams nur ein eingeschränktes Waffenarsenal zur Verfügung steht.

**Hinweis:** Bis auf as\_oilrig wird keine der Assassination-Maps regelmäßig auf deutschen Servern gespielt. In offiziellen deutschen Clanwars wurde sie bisher noch nie gewählt.

### Hostage Rescue

Eine Gruppe von vier Wissenschaftlern wurde von Terroristen als Geiseln genommen. Diese befinden sich in der Nähe des Terroristen-Startpunktes und rühren sich nicht von der Stelle. Beide Parteien können sie jedoch mit der USE-Taste ansprechen, damit die Geisel ihnen folgt. Wird eine Geisel eliminiert, verliert das entsprechende Team Geld. Dazu später mehr.



Der Auftrag der Counter-Terroristen besteht darin, zu den Geiseln zu gelangen und mit ihnen zur Rettungszone zu laufen, die sich meist in der Nähe des CT-Startpunktes befindet. Sollte ein Teil der Geiseln bereits nicht mehr am Leben sein, ist das Spiel gewonnen, sobald mind. die Hälfte der noch verbliebenen Geiseln die Rettungszone erreicht haben. Geiseln haben die Angewohnheit, dem zu folgen, der sie anspricht. Hierzu stellst Du Dich genau vor die Geisel und drückst die USE-Taste (Standard = E).

Wurde eine Geisel gerettet, verschwindet sie vom Bildschirm und die Meldung "A hostage has been rescued" kann von allen Spielern vernommen werden.

Die Rettung gestaltet sich selbst ohne Zutun der Terroristen mitunter als sehr schwierig, da die Geiseln trotz ihres akademischen Grades nicht gerade mit Weisheit gesegnet sind. Sie versuchen, dem Spieler in Luftlinie zu folgen, egal, ob eine Kiste oder ein Haus im Wege steht. Da hilft es nicht selten, sich auf dem Fluchtweg mit dem Messer auszurüsten – unserer Erfahrung nach laufen die Wissenschaftler dann besser hinterher.

Geiseln können außerdem als lebende Schutzschilde benutzt werden, denn der Terrorist überlegt es sich dreimal, ob er auf ein Geisel schießt und seine Ersparnisse sowie die seiner Teamgefährten, riskiert.

**Bomb/Defuse**

In diesem Szenario sind die Terroristen am Zuge. Ihre Aufgabe ist es, einen C4-Sprengstoff an einer der dafür vorgesehenen Stelle zu platzieren und scharf zu machen. Zu Beginn der Runde ist einer der Terroristen im Besitz der Bombe. Welcher Spieler das ist, kann am braunen Rucksack auf dessen Rücken oder in der Frag-Statistik erkannt werden. Wie mit einer normalen Waffe ist es auch mit der Bombe





möglich, sie an einer beliebigen Stellen abzulegen, damit sie ein Mitspieler aufnehmen kann. Stirbt der Spieler mit dem C4, bleibt die Bombe an dieser Stelle

liegen und kann ebenfalls von einem der Terroristen aufgenommen werden. Mit der Bombe im Gepäck muss nun der Terrorist versuchen, zu einem der meist gut bewachten Bombenpunkte (BP) zu gelangen, um den Sprengstoff dort zu setzen. Der BP besteht aus einer kleinen Zone, innerhalb der sich der Bombenleger befinden muss, um die Bombe scharf zu machen. Dabei gilt es, die Bombe auszuwählen (Standard = Taste 5) und die FEUER-Taste so lange gedrückt zu halten, bis die Zeitleiste vollständig gefüllt ist. Wird dieser Zündvorgang unterbrochen, indem der Terrorist die Zone verlässt oder die FEUER-Taste loslässt, muss er beim erneuten Versuch von vorne anfangen. Ist der Zündvorgang abgeschlossen, wird die Bombe automatisch abgelegt, und ein Countdown (Standard = 45 Sek.) beginnt. Nach Ablauf der Zeit explodiert die Bombe, die Terroristen gewinnen, und alle Spieler im näheren Umkreis sterben oder werden durch die Explosion stark verletzt. Damit die Counter-Terroristen eine bessere Möglichkeit haben, dies zu verhindern, sind ihre Laufwege zu den Bombenplätzen meist kürzer als die der Terroristen. Deren Hauptaufgabe besteht darin, diese Plätze bzw. die Zugangswege zu sichern und das Legen des C4 zu verhindern. Wurde die Bombe gelegt, können die Counter-Terroristen die Runde nur noch gewinnen, wenn sie sie wieder entschärfen. Dazu muss ein Counter-Terrorist mit dem Fadenkreuz direkt auf das C4 zeigen und die USE-Taste gedrückt halten. Wie beim Scharfmachen erscheint ein Statusbalken, der sich komplett füllen muss, um den Vorgang abzuschließen (Dauer: 10 Sek.). Um diese Zeit zu halbieren, solltest Du Dir zu Beginn der Runde ein Defusion Kit kaufen.

Sollte nach Ablauf der vorgegebenen Rundenzeit das Ziel nicht gesprengt worden sein, geht die Runde an die Counter-Terroristen.

### Escape

In diesem Szenario müssen die Terroristen versuchen, vom Startpunkt aus das vorgegebene Zielgebiet zu erreichen. Das Kaufen von Waffen und Ausrüstungsgegenständen ist für die Terroristen hier nicht möglich. Es gibt jedoch innerhalb der Karte einige Punkte, an denen Waffen und Munition versteckt sind. Der Auftrag der Counter-Terroristen ist es, zu verhindern, dass die Hälfte der gestarteten Terroristen das Zielgebiet erreicht. Um für ein wenig Abwechslung zu sorgen, werden die Rollen nach acht absolvierten Runden automatisch getauscht.

**Hinweis:** Wie auch das Assassination-Szenario wird das Escape-Szenario nur noch sehr selten auf deutschen Servern gespielt.

### Die Teams

Bei einem Clan-War besteht ein Team in der Regel aus jeweils fünf Spielern. Auf Public-Servern hingegen können es je nach Servereinstellung auch weit mehr sein. Wie oben erwähnt, sollte man bei der Auswahl des Teams auf deren Ausgeglichenheit achten. Egal, welches Team und welches Modell Du auswählst, die grundlegenden Eigenschaften sind bei beiden gleich. Es gibt jedoch vier Punkte, in denen sich die beide Teams voneinander unterscheiden:

1. .... Waffenrepertoire
2. .... Ausrüstungsrepertoire
3. .... Aussehen
4. .... Missionsziel

Generell sind die Counter-Terroristen aufgrund einiger überlegener Waffen leicht im Vorteil. Vor allem die Colt M4A1 und die USP tragen ihren Teil dazu bei, da sie für unerfahrene Spieler einfacher zu handhaben sind.

Die Auswahl der richtigen Waffe ist von der jeweiligen Karte, der Spielweise des Gegners sowie vom Geld abhängig. Die meisten Spieler haben jedoch 3-4 Waffen, die sie meist bevorzugen und auf die sie sich im Laufe der Zeit eingespielt haben.

## Terroristen

Die exklusiven Waffen der Terroristen:



Als Terrorist startest Du mit einer Glock 18 als Standardwaffe. Sie steht Dir demnach in jeder Runde kostenlos zur Verfügung. Sie besitzt mit 20 Schuss ein großes Magazin und bietet das Burst Fire als Zusatzmodus. Dabei werden drei Schüsse hintereinander pro Druck auf die FEUER-Taste abgefeuert.

Da die erste Runde wegen der anschließenden Geldvergabe sehr wichtig für das weitere Spiel ist, empfiehlt es sich beim Start eine Desert Eagle zu kaufen. Sie verfügt zwar nur über ein Magazin von sieben Schuss, dafür besitzen die Kugeln eine wesentlich höhere Durchschlagskraft als die Standardpistole. Die Sig ist eine gute Allround-Waffe und kann sowohl im Nahkampf als auch auf größerer Distanz durch den zusätzlichen Zoom-Modus überzeugen. Die AK 47 ist eher geübten Spielern zu empfehlen. Aufgrund ihrer besonders hohen Schadenswirkung ist sie eine sehr gute Nahkampfwaffe. Um mit ihr auf Distanz zu treffen, solltest Du nur einzelne Salven abfeuern, da Folgeschüsse zu stark verreißen. Ein Treffen mit Dauerfeuer ist mit diesem Gewehr fast schon Glückssache.

### Die Models :



**Phoenix Connection (Osteuropa)**  
Hatte ihren Einstand nach dem Zerfall der UdSSR.



**L337 Crew (Mittlerer Osten)**  
Eine Gruppe von Fundamentalisten, deren Organisation über die ganze Welt verteilt ist.



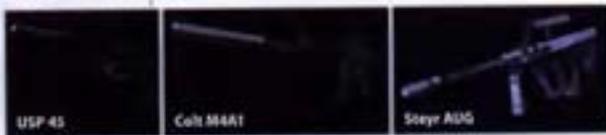
**Arctic Avengers (Schweden)**  
Wurde 1977 gegründet und ist besonders bekannt für den 1990 verübten Anschlag auf die kanadische Botschaft.



**Garilla Warfare (Mittlerer Osten)**  
Sprengten 1982 wegen ihrer Abneigung gegen die USA einen Bus mit Rock'n'Roll-Musikern.

## Counter-Terroristen

Die exklusiven Waffen der Counter-Terroristen:



Bei den Counter-Terroristen ist die USP die Standardwaffe. Sie verfügt mit 12 Schuss über ein kleineres Magazin als die Glock, ist jedoch von der Durchschlagskraft um einiges besser. Daher ist der Kauf einer Desert Eagle zu Beginn des Matches nicht nötig. Die M4 sowie die Aug sind beides Gewehre mit hoher Durchschlagskraft, wobei die Aug einen zusätzlichen Zoom-Modus besitzt. Bei der M4 kann als Zusatzmodus ein Schalldämpfer aufgeschraubt werden, welcher die Treffsicherheit vor allem auf größere Entfernungen verstärkt. Die farbliche Unterscheidung der CT-Models ist nicht so groß wie bei den Terroristen.

### Die Models :



**Seal Team 6 (USA)**  
Das Seal Team 6 wurde 1980 zum weitverbreiteten Schutz amerikanischer Einrichtungen gegründet. Später wurde es in DEVGRU umbenannt.



**GSG-9 (Deutschland)**  
Gegründet 1973 nach einem Anschlag während der Olympischen Spiele in München. Einer der bekanntesten Einsätze war 1977 die Rettung der Passagiere aus einer Boeing 747 auf dem Flughafen von Mogadischu, wobei drei Terroristen getötet wurden und keine der Geiseln zu Schaden kam. Seitdem die KSK (Bundeswehr) gegründet wurde, beschränken sich die Einsätze der GSG-9 weitgehend auf das Inland.



**SAS (UK-SpecialAirService)**  
Gegründet während des 2. Weltkriegs, eingesetzt für Sabotageaufträge hinter den feindlichen Linien. 1991 kam die SAS auch im IRAK während des Golfkriegs zum Einsatz und unterstützte unter anderem die Bomber bei der Zielerfassung.



**GIGN (Frankreich)**  
Wurde 1974 als schnelle Eingreiftruppe gegründet und bestand über die ganzen Jahre aus nie mehr als 100 Mann. Einsätze fanden im In- und Ausland statt.

**Geld**

Um Dir zu Beginn einer Runde Waffen, Munition und Ausrüstungsgegenstände kaufen zu können, benötigst Du Geld. Dieses verdienst Du durch diverse Aktionen im Spiel, kannst jedoch auch welches verlieren. Einige Aktionen können nur in bestimmten Spielszenarien ausgeführt werden, während andere allgemeingültig sind. Bestimmte Taten bringen nicht nur dem Spieler, der sie ausführt, eine Belohnung, sondern dem gesamten Team. Hier eine Liste der verschiedenen Verdienstmöglichkeiten und die entsprechende Geldverteilung:

Aktion	Verdienst/Abzug	Begünstigter
Rundengewinn durch Ausschalten aller Gegner auf einer Hostage-Map	\$ 2000	Team
Rundengewinn durch Geiselnbefreiung	\$ 2000	CT-Team
Geisel befreien	\$ 1000	CT-Spieler
	\$ 150	CT-Team
Geisel ansprechen	\$ 150	CT-Spieler
	\$ 100	CT-Team
Geisel ausschalten	- \$ 1500	Spieler
Geisel hat Runde überlebt	\$ 150	CT-Team
Geisel wurde vor Rundenende gerettet	\$ 250	CT-Team
Rundengewinn durch Ausschalten aller Gegner auf einer Bomb/Defuse-Map	\$ 2500	Team
Rundengewinn der Terroristen durch Bombensprengung	\$ 2750	T-Team
Rundengewinn durch das Entschärfen der Bombe	\$ 2750	CT-Team
Gegner ausschalten	\$ 300	Spieler
Teammate ausschalten	- \$ 3300	Spieler
Bonus für verlorene Runde	\$ 1400	Team
+zusätzlicher Bonus für jede weitere verlorene Runde in Folge	\$ 500	Team
Maximaler Bonus für verlorene Runden in Folge insgesamt	\$ 2900	Team

**Heads Up Display**

Während des Spiels werden Dir diverse Informationen in Form von Symbolen und Zahlen mithilfe des Head Up Displays (HUD) angezeigt.

- Radars:** Dient zur Ortung anderer Spieler:  
**Weißer Punkt =** Teammitglied  
**Roter Punkt =** VP oder Bombenträger  
**Gelbes Quadrat =** Spieler gibt Radio Message  
**T =** Spieler befindet sich auf höherer Ebene  
**Umgedr. T =** Spieler befindet sich auf tieferer Ebene
- Crosshair/Fadenkreuz**
- Waffenwahlmenü:** Ein rotes Feld bedeutet, dass keine Munition für diese Waffe vorhanden ist.
- Defuse Kit:** Zeigt an, ob Du ein Defuse Kit besitzt.
- Kaufzone/Buy Zone:** Leuchtet dieses Symbol, kann innerhalb einer bestimmten Zeit eingekauft werden.
- Lebensenergieanzeige/Health:** Volle Energie bedeutet 100 Punkte. Während einer Runde kann sie nicht aufgefrischt werden, wie in vielen anderen Spielen.
- Geiselnbefreiungszone/Hostage Rescue Point:** Leuchtet das Symbol, befindet Du Dich innerhalb der Hostage Rescue Zone. Hierhin müssen die Geiseln gebracht werden, um sie retten.



- Taschenlampe/Flashlight:**
- Bombe/Bomb Zone:** Zeigt an, ob Du die Bombe trägst. Blinkt es rot, kannst Du sie legen.
- Rüstungsenergie/Armor:** Volle Rüstung bedirnt 100 Punkte. Der Helm besitzt keine separate Anzeige.
- Verbleibende Rundenzeit:** Servereinstellung: Standard 5 Minuten. Nach Ablauf der Runde hat das verteidigende Team gewonnen.
- Munitionsanzeige:** Links steht die Anzahl der Munition im Magazin, rechts der Vorrat.
- Geldanzeige/Dollars:**

- V = VIP Fluchtpunkt/VIP Escape Point:** Meist sind sind an diesem Ort Helikopter. Das Missionsziel ist erfüllt, wenn die VIP diesen Bereich erreicht hat.
- T = Terroristen Fluchtpunkt/Terrorist Escape Point:** Mit diesem Symbol wird der Fluchtpunkt der Terroristen ausgezeichnet.

**SPIELEKONFIGURATION per Menü**

Bevor Du Counter-Strike zum ersten Mal startest, solltest Du einige Einstellungen vornehmen, um das Spiel Deinen Bedürfnissen anzupassen. Hierbei nimmt die Konfigurieren der Spielsteuerung den größten Platz ein. Doch auch Video- und Audio-Settings sollten Deiner Hardware angepasst werden, um maximalen Spielspaß zu erreichen. Fortgeschrittene Spieler konfigurieren nicht über das Menü im Spiel, sondern per

Konfigurationsdatei, da sie so zahlreiche Settings ändern können, die im Menü nicht einmal auftauchen. Dazu im nächsten Kapitel mehr.  
 Im Counter-Strike-Hauptmenü, klicke auf "Config", um zum Konfigurationsmenü zu gelangen. Hier entscheidest Du Dich zwischen Controls (Steuerung), Audio und Video.

Aktion	Erklärung
Buy Menu	Öffnet das Menü für den Waffenkauf
Buy Primary Ammo	Kauft ein Magazin für die Hauptwaffe
Buy Secondary Ammo	Kauft ein Magazin für die Pistole
Buy Equipment	Öffnet das Menü für die Ausrüstung
Menu (Optional) Select Team	Öffnet das Menü für die Teamauswahl
Drop Current Weapon	Wirft die aktive Waffe auf den Boden
Standard Radio Messages	Zeigt vordefinierte Standard-Mitteilungen
Group Radio Messages	Zeigt vordefinierte Befehls-Mitteilungen
Report Radio Messages	Zeigt vordefinierte Bericht-Mitteilungen
Move Forward	Vorwärts laufen
Move Back	Rückwärts laufen
Turn Left	Nach links drehen
Turn Right	Nach rechts drehen
Move Left (Strafe)	Seitwärts nach links gehen (strafen)
Move Right (Strafe)	Seitwärts nach rechts gehen (strafen)
Jump	Springen
Duck	Ducken
Swim Up	Aufwärts schwimmen
Swim Down	Abwärts schwimmen
Look Up	Aufwärts schauen
Look Down	Abwärts schauen
Look Straight Ahead	Blick wird nach vorne ausgerichtet
Strafe Modifier	Taste drücken, um mit Turn Left bzw. Right zu strafen
Mouse Look Modifier	Taste drücken, um sich mit Maus umzusehen
Keyboard Look Modifier	Taste drücken, um sich mit Tastatur umzusehen
Fire	Waffe abfeuern, Granate werfen, Bombe legen
Special Weapon Function	Spezialfunktion der Waffe aktivieren
Reload Weapon	Waffe nachladen
Use	Schalter bedienen, Geiseln ansprechen, Bombe entschärfen
Walk	Taste drücken, um zu schleichen
Night vision goggles	Nachtsichtgerät (bei Besitz) ein-/ausschalten
Flashlight	Taschenlampe ein-/ausschalten
Spray Logo	Logo sprühen
Menu Item 0	Wählt Gegenstand auf Platz 0 aus
Menu Item 1	Wählt Gegenstand auf Platz 1 aus
...	...
...	...
Menu Item 9	Wählt Gegenstand auf Platz 9 aus
Previous Weapon	Voherige Waffe im Waffenmenü auswählen
Next Weapon	Nächste Waffe im Waffenmenü auswählen
Last Used Weapon	Zuletzt benutzte Waffe auswählen
Display Multiplayer Scores	Aktuelle Spielstatistik anzeigen
Recap Mission Briefing	Missionsziel anzeigen
Chat Message	Ermöglicht, eine Nachricht an alle Spieler einzugeben
Team Chat Message	Ermöglicht, eine Nachricht an das eigene Team einzugeben
Take Screen Shot	Screenshot speichern (Ordner: /Sierra/Half-Life/cstrike)
Quit	Spiel beenden

## Controls

Unter Controls definierst Du sämtliche Tasten, mit der Du Spielfigur steuern willst. Doppelklicke in der Spalte "Key/button" auf die Funktion, die Du umbelegen willst. Danach gibst Du die gewünschte Taste ein.

Möchtest Du zur Voreinstellung zurückkehren, klickst Du auf "Use Defaults". Nachfolgend findest Du eine Beschreibung der möglichen Aktionen. Alle wichtigen haben wir markiert – lerne sie auswendig, bevor Du das Spiel beginnst:



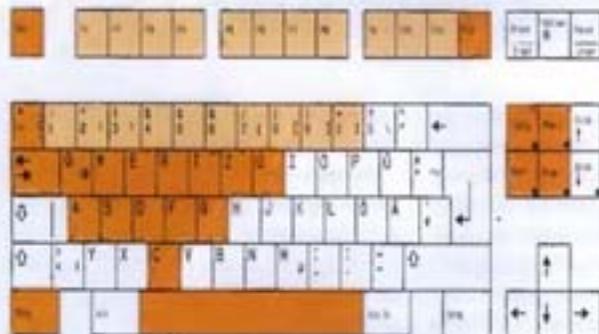
Gehe auf "Advanced", um weitere wichtige Einstellungen vorzunehmen.

Einstellung	Erklärung
<b>Crosshair</b>	Schaltet das Fadenkreuz ein
<b>Reverse Mouse</b>	Kehrt die Y-Achse der Mausbewegung um
<b>Mouse look</b>	Schaltet das Umsehen per Mausbewegung ein
<b>Look spring</b>	Sobald Du vorwärts gehst, schaut Du automatisch nach vorne
<b>Look strafe</b>	Lässt Dich strafen, sobald Du die Maus seitwärts bewegst
<b>Mouse filter</b>	Macht die Mausbewegung weicher
<b>Joystick</b>	Ermöglicht das Spielen per Joystick
<b>Joystick look</b>	Schaltet das Umsehen per Joystick an
<b>Autoaim</b>	Kein Server erlaubt diese Zielhilfe
<b>Sensitivity</b>	Je weiter nach rechts, desto schneller die Mausbewegung

## Audio

Der Sound spielt in Counter-Strike eine extrem wichtige Rolle – daher auch Deine Audio-Settings. Per Audio-Menü lassen sich allerdings nur die größten Einstellungen

**ESCAPE** = Abbrechen  
 = Console  
 U = Tranchat  
 T = Team auswählen  
 R = Granaten auswählen  
 E = springen  
**TAB** = Frag-Statistik  
 Q = Bombe herausholen  
 S = rückwärts laufen  
 D = rechts strafen  
 A = links strafen  
 F = drücken  
 G = Waffe ablegen  
 C = Kommunikations-  
 Script durchschalten  
**SPACE** = Nachladen



**F-Tasten** Kaufscripte aktivieren  
**F12** = Snapshot  
**W** = vorwärts laufen  
**Y** = Chat  
**STRG** = benutzen  
**SHIFT** = Walkmode  
**Einfg** = Waffenmenü aufrufen  
**Entf** = Primäre Munition kaufen  
**Pos 1** = Ausrüstungsmenü aufrufen  
**Ende** = Sekundäre Munition kaufen  
**1-0** = slot1 - slot 10  
**MWHEELDOWN** = Primäre Waffe ziehen  
**MWHEELUP** = Sekundäre Waffe ziehen  
**MOUSE1** = Feuern  
**MOUSE2** = Sekundärer Feuermodus

festlegen. Weitere wichtige Informationen zum Thema Sound findest Du in den Kapiteln "Manuelle Spielekonfiguration" und "Allgemeine Spieltechniken". Für angehende CS-Profis wertvoller Lesestoff.

Einstellung	Erklärung
Game sound volume	Hebt und senkt die allgemeine Lautstärke im Spiel
HEV suit volume	Hat keine Auswirkung in CS
Play CD music	Eingelegte CD läuft während des Spiels
High quality sound	Erhöht die Qualität des Sounds, kostet aber Performance
Enable A3D hardware support	Aktiviert den 3-D-Sound bei entsprechender Soundkarte
Enable EAX hardware support	Aktiviert den 3-D-Sound bei entsprechender Soundkarte

## Video

Bei den Video-Einstellungen entscheidest Du zwischen Video Modes und Video Options. In ersterem Menü wählst Du, abhängig von Deiner Grafikkarte, Software, OpenGL oder Direct3D. Den flüssigsten Spielablauf erzielst Du mit OpenGL – hierfür sollte Deine Grafikkarte mit mindestens einem GeForce 1-Chipsatz ausgestattet sein.

Die Auflösung ist von Deiner Monitorgröße und Gesamtrechnerleistung abhängig. Wir empfehlen bei einem 17-Zoll-Monitor 800x600 Pixel, bei größeren Bildschirmen 1024x768 oder gar 1280x1024 Pixel. Sollte die Grafik jedoch ruckeln, schraubst Du die Auflösung runter: Ein ruckelfreies Spiel ist bei Counter-Strike unabdingbar.

Das zweite Menü, Video-Options, ist für die Bildschirmgröße, die Gamma-Einstellung sowie die Glare Reduction zuständig. Stelle hier nach Belieben um und beachte dabei: Je heller Du Deine Umgebung siehst, desto schwerer fällt es dem Gegner, sich in dunklen Ecken zu verstecken.

## Empfohlene Spielsteuerung

Mit den folgenden Einstellungen spielen viele Profis. Das heißt natürlich nicht, dass Du sie 1:1 übernehmen musst. Sie sollen Dir vielmehr Tipps geben und helfen, Dein eigenes perfektes Tastatur-Layout zu finden.

Prinzipiell solltest Du Dich immer mit der Maus umsehen

können (Mouse look) und mit der linken Maustaste feuern. Vier Tasten auf dem Keyboard übernehmen dabei Deine zwei-dimensionale Bewegung: vorwärts, rückwärts, seitwärts nach rechts und links (strafen).

## Die Maus-Einstellung

Den perfekten Wert für Deine Mauseinstellung können wir Dir nicht sagen. Er ist von zu vielen Faktoren abhängig:

- Anschluss der Maus (über den COM-Port oder PS/2)
- Modell (Hersteller)
- Abfragetechnik (Ball oder Laser)
- Mauspad
- Mauseinstellung im Windows (Geschwindigkeit, Mausbeschleunigung)

## Maus-Sensivität

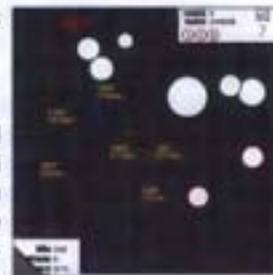
Wir haben erfahren, dass die meisten Spieler ihre Maussensivität in Counter-Strike zu hoch einstellen. Der Glaube, mit einer schnellen Einstellung erreiche man schneller das Ziel, ist falsch: Es kommt darauf an, das Ziel punktgenau zu treffen, und da sorgt eine etwas langsamere Mausbewegung für wesentlich bessere Ergebnisse. Counter-Strike ist ein verhältnismäßig langsames Spiel, verglichen mit anderen 3-D-Shootern dieser Art. Hier hat das Zielen oberste Priorität, nicht das Bewegen.

## Missionred

Zweifel? Dann schau einfach mal bei [www.missionred.com](http://www.missionred.com) vorbei und spiele eine Runde "Reflex". Du wirst sehen, eine langsamere Einstellung lässt Dich viel besser treffen. Nebenbei ist dieses Mini-Game perfekt, um Dein Zielen (Aiming) zu üben und zu verbessern, denn in Counter-Strike machst Du nichts anderes, wenn Du einem Gegner gegenüberstehst: Wer zuerst trifft, gewinnt.

## PS2rate

Besitzer einer Maus mit Kugel-Abfragetechnik dürfen sich nicht wundern, wenn ihnen die Mausabfrage ruckelig vorkommt. Dies liegt nicht immer am zu langsamen Rechner, sondern an der standardgemäßen Abtastrate von 40 Hz. Besitzt die Maus einen (runden) PS/2-Anschluss, schafft ein kleines aber effektives Tool Abhilfe: PS/2rate von Juha Kujala. Damit lässt sich die Abtastrate auf bis zu 200 Hz hochschrauben! Herunterladen kannst Du das 111 KB kleine Programm unter: [counter-strike.future-press.com/tools/ps2rate.zip](http://counter-strike.future-press.com/tools/ps2rate.zip)



Vor allem bei älteren PCs ist es vonnöten, die Hardwareanforderung bzw. Ressourcenauslastung in Counter-Strike so gering wie möglich zu halten. Dies kann durch eine individuelle und optimale Konfiguration des Spieles erreicht werden. Doch wissen bei weitem nicht alle Spieler, dass es in Counter-Strike weitaus mehr Befehle und Einstellungsmöglichkeiten gibt, als die, die im internen Konfigurationsmenü vorzufinden sind. Gute Konfigurationen bringen aber nicht nur Besitzern von leistungsschwächeren PCs einen Vorteil, auch High-End-User können in spielerischer Hinsicht voll auf ihre Kosten kommen. Denn eine verbesserte Sicht durch hellere Grafikeinstellungen oder ein vollautomatisches Script, welches beim Drücken von nur einer Taste alle benötigten Waffen, Munitionsbestände und Granaten in einer Zehntelsekunde kauft, verbessern die Spielbarkeit von Counter-Strike enorm. Im Folgenden erklären wir Schritt für Schritt, wie man diese Konfigurationen vornimmt, Scripte erstellt und was bei alledem zu beachten ist.

## Die Console



Console

Die Console ist die Schnittstelle zwischen dem Spiel und dem Spieler. Sie bietet die Möglichkeit, Befehle (Commands) und Einstellungen (Settings) direkt ins Spiel einzugeben, ohne dass Du das interne Konfigurationsmenü aufrufen musst. Gib einfach den gewünschten Befehl und die dazugehörige Variable in die Console ein und drücke Enter, um den Befehl auszuführen.

Die Console bietet wesentlich mehr Kontrolle über die einzelnen Spieleinstellungen als das unhandliche Konfigurationsmenü. Außerdem existieren viele Settings, die Du nur über die Console eingegeben kannst. Somit stellt sie das wichtigste Werkzeug bei der Optimierung von Counter-Strike dar.



Zuerst einmal solltest Du wissen, wie Du die Console aktivierst. Erstelle hierzu eine Verknüpfung mit der Datei `hl.exe`, die sich im `/Half-Life-Unterverzeichnis` befindet, auf Deinem Desktop. Klicke mit der rechten Maustaste auf die Verknüpfung und wähle Eigenschaften aus. Unter Ziel findet sich die Pfadangabe, auf die sich die Verknüpfung bezieht (zum Beispiel `C:\Games\Half-Life\hl.exe`). Hinter diesen Pfad schreibst Du nun `-console`. Startest Du das Spiel über diese Verknüpfung, kannst Du die

Console im Menü oder direkt im Spiel durch Drücken der `^`-Taste herunterziehen.

Verallgemeinert hast Du mit der Console die Möglichkeit, das komplette Spiel zu steuern. In den häufigsten Fällen wird sie jedoch dazu verwendet, Scripte auszuführen, Befehle auf verschiedene Tasten zu binden, bestimmte Variablen im Spiel zu verändern und mittels "Aliasen" komplexe Abläufe zu programmieren. All diese Dinge lassen sich auch in den bereits angesprochenen Konfigurationsdateien unterbringen. Nachfolgend eine ausführliche Erklärung der einzelnen Elemente.

## Konfigurationsdateien

Um nicht jeden einzelnen Befehl und jede Einstellung bei jedem Spielstart erneut eingeben zu müssen, gibt es Konfigurationsdateien. Einmal erstellt, musst Du Dich um nichts mehr kümmern, denn sie werden bei jedem Spielstart automatisch aufgerufen.

Solch eine Konfigurationsdatei besteht aus einer normalen Textdatei, die mit dem Anhang `.cfg` anstelle von `.txt` endet und im `/cstrike`-Ordner untergebracht sein muss. Der Name ist hierbei beliebig und nur wichtig, um ihn später im Spiel aufrufen zu können. Zudem spielt es keine Rolle, wie viele Konfigurationsdateien existieren. Um die Datei(en) aus dem Spiel heraus zu laden, öffnest Du die Console und gibst `exec name.cfg` ein, wobei natürlich `name` durch den Namen der Config-Datei ersetzt werden muss. Nun werden alle Befehle, Binds und Aliase, die sich in der Datei befinden, ausgeführt und auf das Spiel angewendet.

## autoexec.cfg und config.cfg

Es gibt zwei Konfigurationsdateien, die bereits zu Beginn vorhanden sind. Sie haben etwas andere Eigenschaften als die Dateien, die Du selbst erstellst.

Zum einen ist da die `autoexec.cfg`, die alles, was Du in sie hineinschreibst, automatisch beim Spielstart ausführt. Diese Eigenschaft kannst Du nutzen, um nicht bei jedem Spielbeginn `exec name.cfg` eingeben zu müssen.

In der `config.cfg` werden alle Einstellungen und Bindings gespeichert, die Du im Spiel getroffen hast. Ob Du diese nun über die Console eingegeben oder durch eine Konfigurationsdatei geladen hast, ist hierbei nebensächlich. Die Datei wird bei jedem Spielstart neu generiert, so dass Du davon absehen solltest, Befehle oder Bindings hier hineinzuschreiben. Sie könnten schlichtweg gelöscht werden.

## Bindings

Bindings werden größtenteils dazu benutzt, um die verschiedenen Befehle auf bestimmte Tasten zu legen. Wenn Du zum Beispiel im internen Konfigurationsmenü die Taste für `strafe left` bestimmst, wird dieser Befehl auf die gewünschte Taste gebunden. Diesen Vorgang kannst Du auch manuell im Konfigurationsmenü vollziehen. Die Befehlszeile für so ein Vorhaben ist wie folgt:



links sliden zu lassen, bis der korrespondierende Befehl, nämlich "+moveleft", eingegeben wird. Half-Life führt allerdings beim Loslassen der Taste automatisch den "-"-Befehl aus, so dass die Spielfigur wieder stehen bleibt. Somit bewegst Du Dich nur bei gedrückter Taste nach links.

Bitte beachte, dass das "+"-Zeichen in Scripts oder Aliassen eine andere Funktion besitzt.

Der Befehl "wait" lässt das Spiel die Ausführung der darauf folgenden Anweisungen um wenige Hundertstel unterbrechen. Die genaue Zeit für die Unterbrechung fällt je nach Ping unterschiedlich lange aus. Du solltest mit dem "wait"-Befehl ein wenig experimentieren, um die besten Ergebnisse zu erzielen.

Wenn Du alle für alle Tasten die Bind-Funktion aufheben möchtest, gibst Du den Befehl "unbindall" ein. Wenn Du dagegen nur eine Taste von einem Befehl trennen willst, gibst Du "unbind <taste>" ein.

### Variablen

Half-Life beinhaltet hunderte von Variablen, mit denen Du fast jeden Aspekt des Spieles verändern kannst: von Grafik und Netzwerkeinstellungen bis hin zu Spielerbewegungen und sogar die Erdanziehungskraft im Spiel. Das gute daran ist, dass sich Variablen denkbar einfach verändern lassen.

Eine Variable besteht in der Regel aus zwei Namen, die durch einen Unterstrich verbunden sind. Der erste Name definiert die Gruppe, der die Variable angehört, der zweite das, was die Variable verändert.

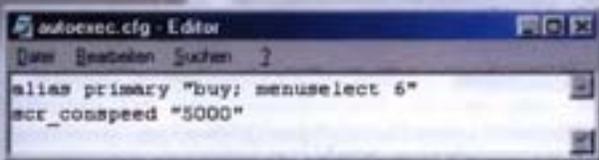
```
<gruppe name> <wert>
Beispiel: hud fastswitch 1
```

Dies wird in die Console eingegeben oder in einer Konfigurationsdatei verankert, und schon ist die Variable geändert. In diesem Fall wird die Gruppe der hud-Variablen (HUD = Head Up Display) angesprochen. Fastswitch ermöglicht einen schnellen Waffenwechsel. Manche Variablen verfügen nur über die Einstellungsmöglichkeiten "0" und "1". Dieser Typ nennt sich boolsche Variable. Sie ist bei der Einstellung "0" deaktiviert und bei "1" aktiviert.

Falls der Wert der Variablen eine Leerzeile aufweist, muss er mit Anführungszeichen umschlossen werden.

```
Beispiel: name "The One And Only"
```

Mit dem Befehl "name" änderst Du Deinen Namen im Spiel. Da zwischen den Wörtern "The One And Only" Leerzeichen stehen, funktioniert der Befehl nur mithilfe von Anführungszeichen. Ohne diese würde Dein Name in "The" umgeändert werden.



Konfigurationsdateien bearbeitest Du mit dem Editor.

```
bind <taste> <befehl>
Beispiel: bind a +moveleft
```

Im Beispiel würde der Taste a der Befehl "+moveleft" zugewiesen, der dafür verantwortlich ist, nach links zu strafen.

Um mehrere Befehle auf eine Taste zu binden, trennst Du diese mit einem Semikolon ";"

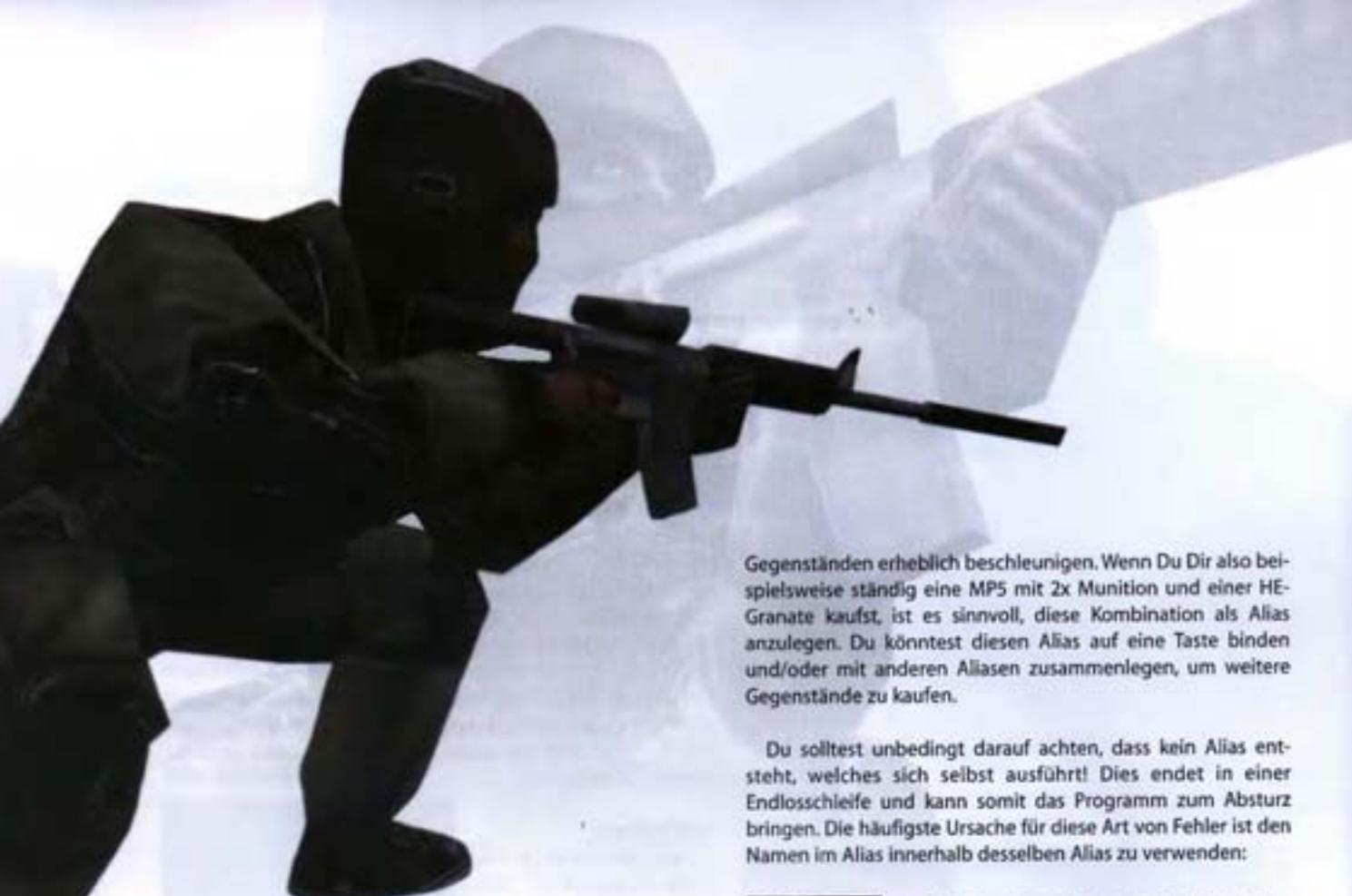
```
bind <taste> <befehl1>
    <befehl2> <befehl3>
```

Rein theoretisch könntest Du beliebig viele Befehle hintereinander binden, doch darfst Du das Limit für die Anzahl der Schriftzeichen nicht überschreiten. Bei mehr als 255 Zeichen in der Länge kommt es zum Absturz des Programms.

Des Weiteren ist zu beachten, dass jede Taste nur einmal belegt werden kann, selbst wenn sie zwei oder mehr Zeichen besitzt (Beispiel: "5" und "%").

### Spezielle Befehle

Das oben im Beispiel verwendete "+moveleft" ist ein spezieller Befehl, da das "+"-Zeichen vor der eigentlichen Anweisung eine besondere Bedeutung hat. Beim Drücken der Taste veranlasst das Programm die Spielfigur so lange nach



Da sich keine der Variablen im Konfigurationsmenü umstellen lässt, bist Du gezwungen, alle gewünschten Einstellungen manuell in Deine `autoexec.cfg` zu schreiben, damit sie bei jedem Neustart von Counter-Strike vorgenommen wird.

Alle wichtigen und vor allem nützlichen Variablen erläutern wir im letzten Teil dieses Kapitels.

## Aliase

Ein Alias ist ein selbst erstellter Befehl, der mehrere Befehle beinhalten kann und diese bei Aufruf hintereinander ausführt. Einen Alias kannst Du wie jeden anderen Befehl aufrufen, die Ausführung der weiteren Befehle im Alias werden automatisch vorgenommen. Er wird meistens dazu verwendet, um Anweisungsketten, die in einer Konfigurationsdatei häufiger vorkommen und von größerer Länge sind, nicht immer wieder kopieren bzw. aufreihen zu müssen. Außerdem sorgt er für eine übersichtliche und aufgeräumte Config-Datei.

```
Definition: alias <aliasname>  
            <befehl1;befehl2;...;  
            variabel1;variabel2;...>  
            bind <taste> <aliasname>
```

Die Taste ist nun so konfiguriert, dass sie per Druck alle Befehle und Variablen ausführt, die hinter dem Aliasnamen vergeben wurden. Bitte beachte, dass ein Maximum von 255 Zeichen in einer Reihe nicht überschritten werden darf.

Der beliebteste Grund für den Einsatz von Variablen sind die so genannten Kaufscripts, die das Einkaufen von Waffen und

Gegenständen erheblich beschleunigen. Wenn Du Dir also beispielsweise ständig eine MP5 mit 2x Munition und einer HE-Granate kaufst, ist es sinnvoll, diese Kombination als Alias anzulegen. Du könntest diesen Alias auf eine Taste binden und/oder mit anderen Aliasen zusammenlegen, um weitere Gegenstände zu kaufen.

Du solltest unbedingt darauf achten, dass kein Alias entsteht, welches sich selbst ausführt! Dies endet in einer Endlosschleife und kann somit das Programm zum Absturz bringen. Die häufigste Ursache für diese Art von Fehler ist den Namen im Alias innerhalb desselben Alias zu verwenden:

```
Beispiel: alias name "gamma 2.1;name"
```

Weiterhin solltest Du bei Aliasen (im Gegensatz zu normalen Befehlen) immer darauf achten, dass nach dem "+"-Befehl der dazugehörige "-"-Befehl steht:

```
Beispiel: alias name  
            "+moveleft,+jump;wait;-jump"
```

Zwar wird hier das Springen durch den "-jump"-Befehl deaktiviert, doch würde der "+moveleft"-Befehl dauerhaft ausgeführt werden. Um solch einen Fehler inmitten eines Spiels provisorisch auszubügeln, reicht die Eingabe von "-moveleft" in der Console. Danach solltest Du natürlich die Konfigurationsdatei korrigieren.

## Scripte

Scripte nennt man die Aneinanderreihung von Aliasen und Bindings. Selbst ein kleiner Block von zwei Aliasen und einem Bind wird Script genannt. Sie werden in der Regeln in drei verschiedene Gruppen unterteilt:

### 1. Toggle-Script

Ein Toggle-Script bewirkt, dass Du mit ein und derselben Taste eine Funktion an und aus stellen kannst. Hier ein einfaches Beispiel:

```
Beispiel: alias ducken "+duck; bind  
            x aufstehen"  
            alias aufstehen "-duck;  
            bind x ducken"  
            bind x ducken
```

Auf der "x"-Taste ist das Alias "ducken" gebunden, welches mit dem Befehl "+duck" ein konstantes Ducken der Spielfigur bewirkt. Danach wird der "x"-Taste ein neues Alias zugewiesen, nämlich "aufstehen". Drückst Du nun die "x"-Taste erneut, wird dieses neue Alias ausgeführt, und die Spielfigur steht wieder auf ("duck"). Nun bekommt die "x"-Taste wieder das erste Alias zugewiesen, und das Spiel beginnt von vorne.

Das Ergebnis: Drückst Du x duckt sich die Spielfigur. Drückst Du x erneut, steht sie wieder auf.

Mit ein wenig Übung und Geschick können auch drei oder mehr verschiedene Befehle auf einer Taste durchlaufen werden.

## 2. Momentary-Script

Bei einem Momentary-Script wird die gewünschte Funktion so lange ausgeführt, wie Du die Taste gedrückt hältst. Lässt Du los, wird der Originalzustand wiederhergestellt. Hier ein Beispiel:

```
Beispiel:  gamma 1.0
           alias +gammahoch "gamma 2.0"
           alias -gammahoch "gamma 1.0"
           bind g +gammahoch
```

In diesem Beispiel wurde ein Standard-Gammawert von 1.0 deklariert. Das Alias "+gammahoch" bewirkt, dass der Gammawert von 1.0 auf 2.0 erhöht wird. Da das Alias auf der Taste "g" gebunden ist, hältst Du die Taste einfach gedrückt, um die Veränderung eintreten zu lassen. Beim Loslassen der Taste aktivierst Du automatisch das zugehörige "-gammahoch", welches eine Zeile tiefer steht, und der Gammawert geht auf den Standard 1.0 zurück.

Anmerkung: Da man in den letzten Versionen von Counter-Strike den Gammawert während des Spiels nicht mehr ohne Neustart verändern kann, wird dieses Beispiel nicht funktionieren.

## 3. Movement-Scripts

Mit dieser Kategorie lassen sich komplizierte Spieler-Bewegungen definieren, die Du wiederum auf eine Taste binden kannst.

```
Beispiel:  alias +springenducken
           "+jump;wait;+duck"
           alias -springenducken "-
           duck;-jump"
           bind space +springenducken
```

Drückst Du die Leertaste, führt die Spielfigur einen "Duck-Jump" aus. Das Script führt den Sprung und das anschließende Ducken automatisch aus und nimmt dem Spieler somit etwas Arbeit ab. Bei mehreren "+"-Befehlen in einem Alias solltest darauf achten, dass die Befehle nicht in der Reihenfolge deaktiviert werden [dürfen], in der sie ausgeführt werden, sondern dass der letzte "+-Befehl auch der erste ist, welcher durch einen "--Befehl deaktiviert werden muss.

## Fehleranalyse bei Scripten

Da es vor allem im Anfangsstadium der Scripterstellung immer wieder vorkommen kann, dass ein Script nicht so funktioniert, wie Du es Dir vorstellst, haben wir ein paar Tipps zur Fehlerbekämpfung für Dich zusammengestellt:

### Fehlerquelle

1 | Werden die Scripts bzw. einige Befehle nicht ausgeführt, kann es daran liegen, dass zwischen den Befehlen, die eine gewisse Zeit benötigen, um ausgeführt zu werden, nicht genügend "wait"-Befehle stehen.

### Fehlerquelle

2 | Wenn die Spielfigur beim Start einer neuen Spielrunde (nach dem Respawn) unkontrollierte Aktionen ausführt, mag dies daran liegen, dass im Script bei einem "+-Befehl der dazugehörigen "--Befehl fehlt. Letzterer wird nämlich durch den Tod der Spielfigur unterdrückt.

### Fehlerquelle

3 | Sollte das Spiel abstürzen, sobald Du ein Script ausführst, kann dies an der Überschreitung der Anzahl maximaler Textzeichen von 255 liegen.

Es gibt jedoch einen Trick, um mehr Speicher für längere Befehlsketten freizuschalten: Schreibe hinter console in der hLexe-Verknüpfung die Einstellung zone 1024 hinzu. Dadurch sind 1.024 Textzeichen möglich. Du kannst den Wert zwar beliebig verändern, doch solltest Du beachten, dass es bei einer zu hohen Einstellung zu Leistungsabfall im Spiel kommen kann.

### Fehlerquelle

4 | Stürzt das Spiel beim Aufrufen eines Scripts immer noch ab, liegt die Ursache womöglich an einer Endlosschleife in einem Deiner Aliase. Beim Überprüfen solltest Du jedes Alias Schritt für Schritt durchgehen.

### Fehlerquelle

5 | Funktioniert Dein Script zwar anfänglich, doch beim erneuten Start von Counter-Strike dann nicht mehr, wird die entsprechende Konfigurationsdatei wahrscheinlich nicht automatisch aufgerufen. Daher sollte entweder das Script oder der exec-Befehl, um die Konfigurationsdatei auszuführen, in der autoexec.cfg stehen.

### Fehlerquelle

6 | Denk immer daran, Befehle, die Leerzeichen beinhalten, mit Anführungszeichen zu umschließen. Dies ist eine der häufigsten Fehlerquellen.

## 1. Bind-Befehle, die während des Spiels zur Steuerung benötigt werden

### Waffenbefehle

<b>+attack</b>	Feuern
<b>+attack</b>	Zweiten Waffenmodus aktivieren/deaktivieren
<b>+reload</b>	Waffe nachladen

### Waffenauswahl

<b>slot1</b>	Gegenstand im 1. Slot auswählen
<b>slot2</b>	Gegenstand im 2. Slot auswählen
...	...
...	...
<b>slot10</b>	Gegenstand im 10. Slot auswählen
<b>invprev</b>	Vorherigen Gegenstand der Ausrüstung auswählen
<b>invnext</b>	Nächsten Gegenstand der Ausrüstung auswählen
<b>lastinv</b>	Zum zuletzt getragenen Gegenstand wechseln

### Bewegungen

<b>+forward</b>	Vorwärts laufen
<b>+back</b>	Rückwärts laufen
<b>+moveleft</b>	Seitwärts nach links laufen (strafen)
<b>+moveright</b>	Seitwärts nach rechts laufen (strafen)
<b>+jump</b>	Springen
<b>+duck</b>	Ducken
<b>+speed</b>	Gehen, wenn "Laufen" die Standardeinstellung ist und andersherum.

### Aktionen

<b>+use</b>	Benutzen (Geiseln ansprechen, Bombe entschärfen, Schalter bedienen)
<b>drop</b>	Gegenstand fallen lassen

### Kaufbefehle

<b>buy</b>	Kaufen
<b>buyequip</b>	Ausrüstung kaufen
<b>buyammo1</b>	Magazin für die Primary Weapon kaufen
<b>buyammo2</b>	Magazin für die Secondary Weapon kaufen
<b>menuselect x</b>	Menüpunkt x auswählen

### Kommunikationsbefehle

<b>radio1</b>	Zeigt die erste Gruppe der Teamnachrichten
<b>radio2</b>	Zeigt die zweite Gruppe der Teamnachrichten
<b>radio3</b>	Zeigt die dritte Gruppe der Teamnachrichten
<b>messagemode</b>	Ermöglicht, eine Nachricht an alle Spieler einzugeben
<b>messagemode2</b>	Ermöglicht, eine Nachricht an das eigene Team einzugeben
<b>+showscores</b>	Frag-Statistik und Pings anzeigen

### Diverses

<b>toggleconsole</b>	Console herauf/herunterfahren
----------------------	-------------------------------

<b>chooseteam</b>	Menü für die Teamauswahl öffnen
<b>showbriefing</b>	Zeigt die Aufgabenstellung für die aktuelle Map an
<b>impulse 100</b>	Taschenlampe ein/ausschalten
<b>impulse 201</b>	Spielerlogo sprühen
<b>nightvision</b>	Nachtsichtbrille aufsetzen/abnehmen
<b>snapshot</b>	Screenshot machen

### Bei Maus-Tatstaur-Steuerung nicht benötigt:

<b>+left</b>	Nach links drehen
<b>+right</b>	Nach rechts drehen
<b>+strafe</b>	Ermöglicht, mit "+left" bzw. "+right" in die entsprechende Richtung zu strafen
<b>+lookdown</b>	Nach unten schauen
<b>+lookup</b>	Nach oben schauen
<b>centerview</b>	Sicht zentrieren
<b>+moveup</b>	Treppen hinaufklettern, auftauchen
<b>+movedown</b>	Treppen hinabklettern, abtauchen

## 2. Befehle zum Einbinden in die Konfigurationsdatei

<b>hideradar</b>	Schaltet das Radar aus
<b>+mlook</b>	Maus zum Umhersehen aktivieren
<b>wait</b>	Verzögert die Ausführung des nächsten Befehls um wenige Millisekunden
<b>stopsound</b>	Stoppt alle laufenden Sounddateien

## 3. Wichtige Befehle zur Eingabe in die Console während des Spiels

<b>listmaps</b>	Zeigt Dir alle Maps und deren Reihenfolge, die auf dem aktuellen Server gespielt werden.
<b>timeleft</b>	Zeigt an, wie lange die aktuelle Map noch gespielt wird, bis zur nächsten gewechselt wird.
<b>votemap x</b>	Lässt der Server-Admin über die nächste Map abstimmen, kannst Du mit diesem Befehl Deine Stimme abgeben. x wird hierbei durch die Map-Nummer ersetzt. Benutze den Befehl listmaps, um Dir die Nummern anzeigen zu lassen.
<b>status</b>	Zeigt Dir diverse Informationen wie zum Beispiel: IP-Adresse des Servers, Spielernamen inkl. der dazugehörigen Spieler-ID.
<b>vote x</b>	Macht ein Spieler Quatsch, kannst Du gegen ihn stimmen. x wird hierbei durch die Spieler-ID des störenden Spielers ersetzt. Benutze den Befehl "status", um Dir die Spieler-IDs anzeigen zu lassen. Stimmen genügend andere Spieler gegen den Störenfried, fliegt er vom Server.
<b>retry</b>	Brauchbar, falls Du vom Server geflogen bist oder dieser abgestürzt ist. Stellt eine neue Verbindung her.

## 4. Variablen

### 4.1 Game Settings

Name der Variablen

Standardwert	empfohlener Wert
--------------	------------------

hud\_fastswitch 0 1

**Erklärung:** Erlaubt Dir den schnellen Waffenwechsel zu aktivieren.

**Anmerkung:** Wenn Du eine Waffe beim Scrollen durch das Waffenmenü nicht erst mit der Maustaste bestätigen willst, bevor Du sie in Deinen Händen hältst, aktiviere diesen Befehl.

hud\_centerid 0 0

**Erklärung:** Erlaubt Dir, bei Fokussierung eines anderen Spielers mit der Maus, den Spielerramen und ggf. die Healthpoints in der Mitte anstatt am unteren linken Bildschirmrand sehen zu können.

hud\_saytext\_time 5 2

**Erklärung:** Erlaubt Dir, die Einblendungsdauer der Textnachrichten von anderen Spielern zu verlängern bzw. zu verkürzen.

**Anmerkung:** Da die meisten Messages auf Public Servern eher unwichtig sind, kannst Du diese Zeitpanne getrost etwas drücken, um nicht allzu sehr vom Spielern abgelenkt zu werden.

hud\_deathnotice\_time 6 3

**Erklärung:** Erlaubt Dir, die Einblendungsdauer der "Player killed Player with Weapon"-Nachrichten am oberen rechten Bildschirmrand zu verlängern bzw. zu verkürzen.

**Anmerkung:** Da drei Sekunden ausreichen sollten, um zu erkennen, wer nun wen erschossen hat, ist es sinnvoll, die Anzeigedauer der Nachricht herabzusetzen.

hud\_drawhistory\_time 5 5

**Erklärung:** Erlaubt Dir, die Einblendungsdauer der gekauften Waffen/Ausrüstungs-Icons zu verlängern bzw. zu verkürzen.

cl\_bob 0.01 0

**Erklärung:** Erlaubt Dir, natürliche Wackler in Deine Bewegungen beim Laufen einfließen zu lassen. Je höher der Wert, desto mehr Wackler zu den Seiten.

**Anmerkung:** Da es dem Arming nur schaden kann, wenn sich das Bild beim Bewegen andauernd hin und her bewegt, sollte man diese Option deaktivieren.

cl\_bobup 0.5 0

**Erklärung:** Erlaubt Dir, natürliche Wackler in Deine Bewegungen beim Laufen einfließen zu lassen. Je höher der Wert, desto mehr Wackler nach oben und unten.

**Anmerkung:** Da es dem Arming nur schaden kann, wenn sich das Bild beim Bewegen andauernd hin und her bewegt, sollte man diese Option deaktivieren.

cl\_allowdownload 1 0

**Erklärung:** Erlaubt Dir, Maps, die Du auf Deiner Festplatte nicht gespeichert hast, bei der Verbindung zum Server automatisch herunterzuladen.

**Anmerkung:** Da es eine lange Zeitspanne in Anspruch nimmt, bis du eine Map heruntergeladen hast, ist eine Deaktivierung dieses Befehls angebracht. Die fehlenden Maps kannst Du dir deutlich schneller auf verschiedenen CS-Seiten im Internet herunterladen.

cl\_allowupload 1 0

**Erklärung:** Erlaubt Dir, eigene Spray-Logos im Spiel an andere Spieler zu senden.

**Anmerkung:** Wenn Du eigene kreative Spray-Logos verwenden möchtest, muss diese Option aktiviert bleiben, damit andere Spieler Dein Logo sehen können.

cl\_download\_ingame 1 0

**Erklärung:** Erlaubt Dir, Counter-Strike das Downloaden von Dateien während des Spielens zu verbieten.

**Anmerkung:** Wenn Du den Lag, welcher entsteht, wenn andere Spieler ihre Custom-Spray-Logos verprühen, kompensieren willst, dann erlaube es dem Spiel nicht, Dateien herunterzuladen.

cl\_himodels 0 0

**Erklärung:** Erlaubt Dir, die grafische Qualität der Models höher zu schrauben. Dies erfordert jedoch einige Hardware-Leistung und ist nur mit einem schnellen Rechner zu empfehlen.

cl\_waterdist 1 4

**Erklärung:** Erlaubt Dir, die "Übergangspiegel" von Wasser zu "Nichtwasser" zu erhöhen bzw. abzusenken.

**Anmerkung:** Das Spiel berechnet anhand der Pixel, die zwischen Deiner Position und der Wassergrenze liegen, ob Du Dich noch unter oder über dem Wasser befindest. Um einen flüssigen Übergang von Wasser zu "Nichtwasser" zu erlauben, reicht die Einstellung 4 völlig aus. Doch, um auf den Punkt genau zu wissen, ob man sich mit dem Kopf schon unter oder noch über Wasser befindet, ist 1 die richtige Einstellung.

developer 0 0

**Erklärung:** Erlaubt Dir, Befehle, die mittels "echo" in die Console geschrieben werden, im Game selbst einblenden zu bekommen, ohne die Console öffnen zu müssen.

fake1ag 0 0

**Erklärung:** Erlaubt Dir, Deinen Ping mittels vorgeschalteter Verschlechterung Deiner Verbindungsqualität zu erhöhen.

fake1oss 0 0

**Erklärung:** Erlaubt Dir, Deinen Loss mittels vorgeschalteter Verschlechterung Deiner Verbindungsqualität zu erhöhen.

### 4.2 Video Settings

gl\_lightholes 0 0

**Erklärung:** Erlaubt Dir, "lightholes" an- und auszuschalten. Dies bringt jedoch keinen bedeutenden Unterschied in Counter-Strike.

gl\_ztrick 0 1

**Erklärung:** Erlaubt Dir, die Geschwindigkeit des Ziffernänderungs zu erhöhen.

**Anmerkung:** Die Aktivierung dieser Option kann Dir viel Performance einbringen. Es kann jedoch zu leichten Störungen der Grafik führen.

gl\_keeptjunctions 0 0

**Erklärung:** Erlaubt Dir, die Übergänge zwischen zwei Texturen flüssiger erscheinen zu lassen. Dies würde jedoch enorm viel Performance in Anspruch nehmen.

r\_dynamic 0 0

**Erklärung:** Erlaubt Dir, die dynamischen Lichteffekte zu aktivieren. Dies führt aber oft zu Darstellungsproblemen in der Grafik und frisst enorme Hardware-Ressourcen.

r\_decals 250 50

**Erklärung:** Erlaubt Dir, die Menge der simulierten Decals (Einschusslöcher, Explosionen, etc.) zu erhöhen bzw. abzusenken. Sobald die Grenze an Decals erreicht ist, werden alte Decals wieder aus der Map entfernt.

**Anmerkung:** Da 250 ein übertriebener Wert ist und bei einer großen Anzahl von Explosionen zu Performance-Verlusten führen kann, empfehlen wir einen Wert von 50. So siehst Du das richtige Maß an Einschusslöchern und Explosionen.

mp\_decals 300 300

**Erklärung:** Erlaubt es dem Server-Administrator, die Menge der simulierten dargestellten Decals (Einschusslöcher, Explosionen, etc.) zu erhöhen bzw. abzusenken. Die Einstellung ist als Obergrenze für die Einstellungsmöglichkeiten der Spieler mit dem Befehl r\_decals zu sehen.

### 4.3 Gamma Settings

gl\_polyoffset 4.0 4.0

**Erklärung:** Erlaubt Dir, das Polyoffset zu verändern. Falls Du Probleme mit "flackenden" Texturen (meist auf größere Distanz) hast, solltest Du andere Werte ausprobieren.

gl\_max\_size 256 256

**Erklärung:** Erlaubt Dir, die maximale Größe der Texturen festzulegen.

**Anmerkung:** Um die neuen Model-Texturen in ihrer vollen Pracht zu bewundern, solltest Du diesen Wert auf 512 erhöhen. Eine Absenkung kann sehr leicht zu Grafikfehlern führen und sollte vermieden werden.

texgamma 2.0 2.0

**Erklärung:** Erlaubt Dir, das Texgamma im Spiel zu verändern. Eine gravierende Änderung kann hiermit jedoch nicht erzielt werden.

lightgamma 2.5 0.1

**Erklärung:** Erlaubt Dir, die Gammawerte des Lichts im Spiel zu verändern.

**Anmerkung:** Für bessere Sichtverhältnisse ist hier ein niedrigerer Wert sinnvoll.

brightness 1.0 3.5

**Erklärung:** Erlaubt Dir, die allgemeine Helligkeit im Spiel zu verändern.

**Anmerkung:** Eine Erhöhung der Helligkeit kann nie schaden.

gamma 3.0 5.0

**Erklärung:** Erlaubt Dir, den allgemeinen Gammawert im Spiel zu verändern.

**Anmerkung:** Benutze den Höchstwert von 5, um eine bessere Sicht auf Umfeld und Spieler zu bekommen. Um das Gamma noch höher zu schrauben, musst Du in Windows Deine Grafikkarteneinstellung abändern.

#### 4.4 Mouse Settings

m\_filter 0 1

**Erklärung:** Erlaubt Dir, den Mouse Filter an und auszuschalten.

**Anmerkung:** Um flüssigere Bewegungen mit der Maus zu erzielen, solltest Du diese Option aktivieren.

joystick 0 0

**Erklärung:** Erlaubt Dir, Counter Strike mit Joystick zu spielen.

m\_side 0.8 0.8

**Erklärung:** Falls Du mit der Maus strafen willst, kannst Du mit diesem Befehl die Strafe-Geschwindigkeit verändern.

m\_forward 1 1

**Erklärung:** Falls Du Dich mit der Maus vorwärts bewegen willst, kannst Du mit diesem Befehl die Geschwindigkeit verändern.

m\_yaw 0.022 0.022

**Erklärung:** Erlaubt Dir, den Multiplikator für die Maus-Bewegung (hin und her) zu verändern. Von dieser Einstellung solltest Du lieber die Finger lassen.

m\_pitch 0.022 0.022

**Erklärung:** Erlaubt Dir, den Multiplikator für die Maus-Bewegung (oben und unten) zu verändern. Auch hier solltest Du keine Einstellungen vornehmen. Möchtest Du allerdings die vertikale Mausrichtung invertieren, schreibst Du ein Minus-Zeichen vor die Zahl (-0.022).

sensitivity 9.0 5.1

**Erklärung:** Erlaubt Dir, die Maus-Sensitivität zu erhöhen bzw. zu verringern.

**Anmerkung:** Jede Maus und jede Maus-Software reagiert auf die eingestellte Sensitivity anders. Somit solltest Du Deine bevorzugte Sensitivity selbst herausfinden.

lookstrafe 0 0

**Erklärung:** Falls Du mit der Maus strafen willst, musst Du diese Einstellung aktivieren. Andernfalls lässt Du diesen Wert auf 0.

#### 4.5 Weitere Einstellungen

rate 5000 5200

**Erklärung:** Erlaubt Dir, die Rate für Deine Verbindungsgeschwindigkeit zu verändern.

**Anmerkung:** Je schneller die Verbindung, desto größer sollte die Zahl sein. Mit einem Modem solltest Du Dich zwischen einer Rate von 3500-5000 bewegen. Ein ISDN-Benutzer ist mit einer Einstellung von 5000-6500 gut beraten, mit DSL sind 7500-8000 empfehlenswert, im LAN darfst Du die Rate gerne auf 20.000 heraufschrauben.

cl\_latency - -30

**Erklärung:** Die richtige Einstellung dieser Variablen verbessert Deinen Ping.

**Anmerkung:** x wird durch die negative Hälfte Deines durchschnittlichen Pings ersetzt. Beispiel: Spielst Du in der Regel mit einem Ping von 90, setzt Du die Variable auf -45.

crosshair 1 1

**Erklärung:** Erlaubt Dir, das Crosshair zu aktivieren bzw. zu deaktivieren.

zoom\_sensitivity\_ratio 1.2 0.8

**Erklärung:** Erlaubt Dir, den Multiplikator für die Sensitivität bei Waffen im Zoom-Modus zu verändern.

**Anmerkung:** Ein Multiplikation von 0.8 würde bei einer Mouse Sensitivity von 10 den Wert 8 bei Waffen im Zoom-Modus ergeben.

name - -[TAMM][Allanon]

**Erklärung:** Erlaubt Dir, Deinen Namen zu definieren.

net\_graph 0 0

**Erklärung:** Erlaubt Dir, den Net-Graph ein und auszuschalten. Der einzige sinnvolle Wert ist „1“. Dadurch werden Dir wichtige Verbindungsinformationen, wie Ping, Fps, Choke und Loss angezeigt (siehe Kapitel: Serververbindung).

net\_graphpos - 2

**Erklärung:** Erlaubt Dir, die Position des Net-Graphs am Bildschirm zu verändern.

net\_graphwidth - 115

**Erklärung:** Erlaubt Dir, die Breite des Net-Graphs zu verändern.

graphheight - 64

**Erklärung:** Erlaubt Dir, die Höhe des Net-Graphs zu verändern.

max\_smokepuffs 50 0

**Erklärung:** Erlaubt Dir, die Anzahl der Rauchwölkchen bei Einschüssen in eine Wand zu erhöhen bzw. zu erniedrigen.

**Anmerkung:** Da es sich hierbei nur um eine optische Spielerei handelt, kannst Du aus Performance-Gründen auf "Rauchwölkchen" getrost verzichten.

max\_shells 50 0

**Erklärung:** Erlaubt Dir, die Anzahl der sichtbaren Patronenhülsen zu erhöhen bzw. zu erniedrigen.

**Anmerkung:** Da es sich hierbei ebenfalls nur um eine optische Spielerei handelt, kannst Du auch auf die Patronenhülsen gut verzichten.

fastsprites 0 1

**Erklärung:** Erlaubt Dir, die Darstellungsart der Rauchgranaten zu verändern.

**Anmerkung:** Hierbei gibt es drei verschiedene Darstellungsarten. Die Einstellung 0 bewirkt hochauflösenden grauen Rauch, der sehr viel Performance in Anspruch nimmt. Die Variable 1 dagegen lässt einen weniger hoch auflösenden weißen Rauch entstehen. Die Variable 3 stellt eckige Rauch-Sprites dar, die zwar die Hardware kaum belasten, dafür aber extrem hässlich sind.

fps\_max - 100

**Erklärung:** Erlaubt Dir, den maximalen "Frame Per Second"-Wert zu erhöhen bzw. abzusenken.

**Anmerkung:** Je nachdem, ob Du einen Wert konstant (oder fast konstant) halten kannst, solltest Du Dir Deine persönliche Grenze an fps setzen. Probleme auf jeden Fall aus, ab Du die maximalen fps von 100 halten kannst, da dadurch nicht nur das Spiel flüssiger abläuft. Auch Dein Fadenkreuz zieht sich schneller zusammen, so dass Du schneller wieder zielgenau schießen kannst.

cl\_updaterate 25 25

**Erklärung:** Ein Befehl, ähnlich wie Rate, der je nach Verbindungsgeschwindigkeit verändert werden sollte.

**Anmerkung:** Leider gehen hier die Erfahrungen der Spieler weit auseinander, so dass Du die passende Einstellung am besten selbst herausfinden solltest.

cl\_cmdrate 25 25

**Anmerkung:** Leider gehen hier die Erfahrungen der Spieler weit auseinander, so dass Du die passende Einstellung am besten selbst herausfinden solltest.

r\_drawviewmodel 1 0

**Erklärung:** Erlaubt Dir, das Waffenmodell im Spiel ein- und auszublenden.

**Anmerkung:** Viele HLDM-Spieler sind es gewohnt, ohne Waffenmodell zu spielen. Man hat eine bessere Übersicht und kann sich voll und ganz auf das Spielgeschehen konzentrieren. Mit ein wenig Übung weißt Du, wann Du nachgeladen hast, da Du ja die Nachlade-Animation nicht mehr sehen kannst.

#### 4.6 Info Settings

setinfo dm 1 0

**Erklärung:** Erlaubt Dir, das Level-Briefing am Start einer Map an- und auszuschalten.

setinfo ah 1 0

**Erklärung:** Erlaubt Dir, die Hilfen im Spiel ein- und auszuschalten.

setinfo lefthand 1 0

**Erklärung:** Erlaubt Dir, die rechte oder die linke Hand als Waffenhand zu benutzen.

**Anmerkung:** Ist diese Option aktiviert, trägt der Spieler das Waffenmodell in der linken Hand. Diese Einstellung ist Geschmacks- bzw. Gewohnheitssache.

setinfo vgui\_menus 1 0

**Erklärung:** Erlaubt Dir, das grafische Kaufmenü zu aktivieren bzw. zu deaktivieren.

**Anmerkung:** Da das Einkaufen per Script oder per Hand viel schneller geht, ist dieses Menü nutzlos.

cl\_showfps 0 0

**Erklärung:** Zeigt Dir die aktuelle Bildwiederholrate (frames per second = Bilder pro Sekunde) an.

**Anmerkung:** Aktiviere diesen Befehl, um Deine Hardware-Performance zu testen. Je höher der Wert (max. 99), desto flüssiger läuft das Spiel auf Deinem Rechner.

#### 4.7 Console Settings

console 0 1

**Erklärung:** Erlaubt Dir, bei Bedarf die Console zu aktivieren bzw. zu deaktivieren.

**Anmerkung:** Die Console ist das Herzstück der CS-Engine. Die Möglichkeit, diese aufzurufen, sollte immer gegeben sein.

scr\_conspeed 600 5000

**Erklärung:** Erlaubt Dir, die Geschwindigkeit, mit der die Console herauf- bzw. heruntergefahren wird, zu bestimmen.

**Anmerkung:** Es gibt keinen plausiblen Grund, die Console nicht mit Lichtgeschwindigkeit zu bewegen. Daher empfehlen wir einen hohen Wert.

con\_color 255-155-50 105-255-105

**Erklärung:** Legt die Schriftfarbe im Spiel fest, x x x werden durch die Farbwerte für Rot, Grün und Blau ersetzt. Die Werte dürfen zwischen 0 und 255 liegen. Möchtest Du die Schriftfarbe beispielsweise auf Rot setzen, müsste der Wert "255 0 0" betragen.

**Anmerkung:** Diese Einstellung ist Geschmacksache, allerdings empfehlen wir eine gut lesbare Schrift. Das voreingestellte Orange hebt sich nicht besonders gut von der Hintergrundfarbe ab. Daher benutzen wir ein helles Grün.

## 5. Soundeinstellungen

<code>s_2dvolume "1"</code>	<code>s_max_distance "1000"</code>
<code>s_automax_distance "30"</code>	<code>s_min_distance "5"</code>
<code>s_automin_distance "2"</code>	<code>s_occfactor "0.250"</code>
<code>s_blipdir "0"</code>	<code>s_polykeep "1000000000"</code>
<code>s_buffersize "65536"</code>	<code>s_polysize "10000000"</code>
<code>s_distance "60"</code>	<code>s_rolloff "1.0"</code>
<code>s_doppler "0"</code>	<code>s_showtossed "0"</code>
<code>s_leafnum "0"</code>	<code>s_usepvs "0"</code>
<code>s_materials "0"</code>	<code>volume "1"</code>

### Einstellungsmöglichkeiten

Da die richtigen Soundeinstellungen von vielen Faktoren abhängig sind, musst Du ein wenig herumexperimentieren, um sie Deinem System optimal anzupassen. Ertönt der Spielsound beispielsweise über die Boxen Deiner Anlage, sind die Einstellungen für ein Headset falsch. Weitere entscheidende Faktoren: Entfernung zu den Boxen, Platzierung, mögliche Lautstärke, Soundkarte, Güte der Lautsprecher/des Headsets, Performance Deines Rechners, um nur einige zu nennen. Die wichtigsten Einstellungen haben wir hervorgehoben. Kleine Veränderungen sind hier meist sinnvoller, als einen Wert auf das dreifache des Standards zu ändern. Ändere vor allem die Variable für den Befehl "volume" sehr behutsam, da ansonsten Dein Gehör sowie Dein Wiedergabegerät beschädigt werden kann.

So mühselig die Soundkalibrierung auch sein mag: Es gibt kaum eine wichtigere Konfiguration als die des Sounds. Weitere Informationen findest Du im Kapitel "Allgemeine Techniken".

### EAX oder A3D

Unterstützt Deine Soundkarte eine der beiden 3D-Sounddarstellungen EAX oder A3D, solltest Du diese Funktion unbedingt aktivieren. Die Vorteile im Gegensatz zu der normalen Sounddarstellung aus Half-Life lassen sich nicht nur in der Schärfe, sondern auch in der Reichweite und Räumlichkeit des dargestellten Sounds erkennen.

Wichtig dabei ist, dass die zusätzlichen Soundinformationen von der Hardware, sprich Soundkarte, berechnet werden, da Du ansonsten Performance-Verluste in Kauf nehmen musst.

Befehl zum Aktivieren von A3D: `s_a3d "1"`

Befehl zum Aktivieren von EAX: `s_eax "1"`

Für A3D gibt es zusätzlich spezielle Befehle, mit denen Du die Klangqualität und Soundwahrnehmung noch besser konfigurieren kannst:

<code>s_bloat "2.0"</code>
<code>s_geometry "0"</code>
<code>s_occlude "0"</code>
<code>s_numpolys "200"</code>
<code>s_refdelay "4"</code>
<code>s_refgain "0.4"</code>
<code>s_verbwet "0.25"</code>

## 6. Kaufscript-Beispiel

Um Dir die zu Beginn des Kapitels erklärten Befehle und Regeln zu verdeutlichen, siehst Du hier das Beispiel eines recht einfachen, aber vollständigen Kaufscripts. Einsteiger sollten es ruhig einmal in ihre

Config-Datei schreiben und ausprobieren. Wie nahezu alle Einstellungen in Counter-Strike solltest Du auch das Kaufscript Deinen Bedürfnissen anpassen.

```
buy.cfg - 1.txt
Datei Bearbeiten Suchen

// Buy ALIASES

alias .kevlarhelm "buy; menuselect 8; menuselect 2"
alias .kevlarhelm2 "buy; menuselect 8; menuselect 1"
alias .bgrenade "buy; menuselect 8; menuselect 3"
alias .explgrenade "buy; menuselect 8; menuselect 4"
alias .defk "buy; menuselect 8; menuselect 6"
alias .mun1 "buyammo1; wait; buyammo1; wait; buyammo1; wait; buyammo1; wait; buyammo1; wait; buyammo1; time left; stopsound"
alias .mun2 "buyammo2; wait; buyammo2; wait; buyammo2; wait; buyammo2; wait; buyammo2; wait; buyammo2; wait; buyammo2; time left; stopsound"

.....

alias +kauf1 ".mun2; wait; .mun1; wait; .kevlarhelm; wait; .kevlarhelm2"
alias -kauf1 "wait; slot10"
alias +kauf2 ".defk; wait; .explgrenade"
alias -kauf2 "wait; slot10"

.....

alias +ap5 ".ap5"
alias -ap5 "wait; slot10"
alias +ak47 ".ak47"
alias -ak47 "wait; slot10"
alias +sig "buy; menuselect 4; menuselect 1"
alias -sig "wait; slot10"
alias +colt "buy; menuselect 4; menuselect 3"
alias -colt "wait; slot10"
alias +aug "buy; menuselect 4; menuselect 4"
alias -aug "wait; slot10"
alias +deagle "buy; menuselect 1; menuselect 3"
alias -deagle "wait; slot10"
alias +wug "buy; menuselect 4; menuselect 2"
alias -wug "wait; slot10"
alias +wsp "buy; menuselect 4; menuselect 6"
alias -wsp "wait; slot10"

.....

//Bind F-Tasten
bind "F1" "+ap5"
bind "F2" "+colt"
bind "F3" "+aug"
bind "F4" "+sigpistol"
bind "F5" "+ak47"
bind "F6" "+sig"
bind "F9" "+deagle"
bind "F10" "+wsp"
bind "F11" "+kauf1"
bind "F12" "+kauf2"

.....

echo "Buy Menu Available...."
```

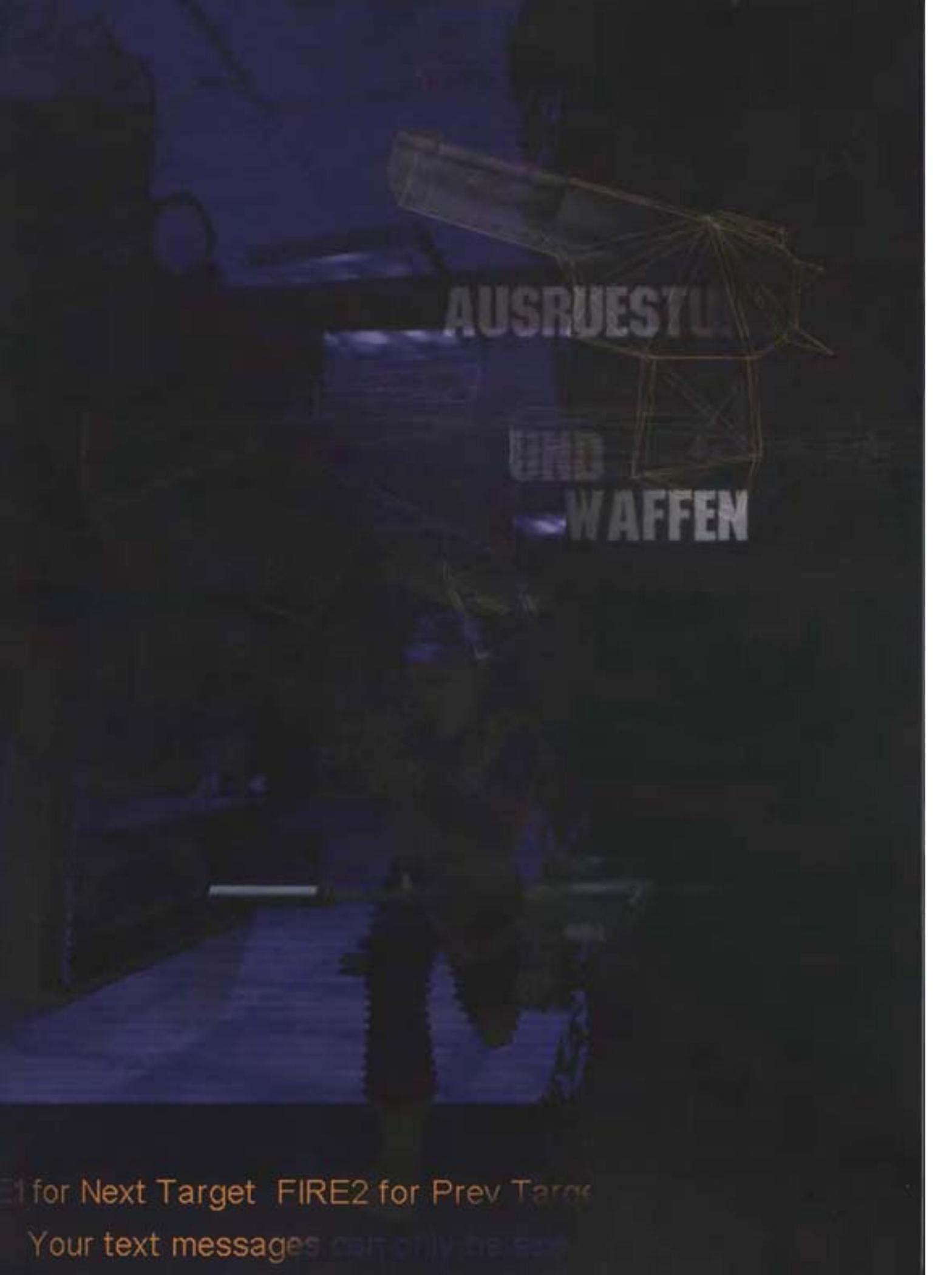
Das Alias erschafft einen Befehl namens **.kevlarhelm**, der im Ausrüstungsmenü Nummer 2 wählt und somit die Kevlar Vest & Helmet kauft. Die Befehle **timeleft** und **stopsound** wurden praktischerweise angehängt, so dass beim Einkaufen die verbleibende Spielzeit angezeigt wird und störende Hintergrundgeräusche abgeschaltet werden. Der **wait**-Befehl sorgt dafür, dass sich das Script durch eine schlechte Verbindung nicht "verschluckt".

Hier werden die oben definierten Befehle bereits in neuen Aliassen benutzt. Außerdem sorgt ein Trick dafür, dass das Kaufmenü automatisch geschlossen wird: Durch Druck auf die **+kauf1**-Taste werden die Gegenstände gekauft. Durch Loslassen der Taste, wird der **-kauf1**-Befehl ausgeführt und das Menü mit **slot10** geschlossen.

Hier werden die Befehle erschaffen, die alle wichtigen Waffen kaufen. **Slot10** schließt das Menü jeweils wieder.

Jetzt werden noch schnell die neuen Befehle auf die F-Tasten gebündelt und los geht's.

Siehst Du diese Ansage in der Console, wurde das Script erfolgreich ausgeführt.



AUSRÜSTUNG

UND

WAFFEN

2 for Next Target FIRE2 for Prev Targets

Your text messages can only be sent to mobile phones.

# AUSRÜSTUNG



## Name: Kevlar Vest

Preis: \$ 650

Team: beide

Eingabe: Buy Equipment 1

Die **Kevlar Vest** ist für den Spielverlauf von entscheidender Bedeutung, da man ohne sie einem Gegner mit Vest klar unterlegen ist. Sie dient dazu, den Körper zu schützen und absorbiert in etwa die Hälfte des Schadens. Die einfache Ausführung bietet allerdings keinen Schutz vor Kopftreffern. Außerdem vermindert sie keine Verletzungen, die durch das Herunterspringen von höheren Lagen verursacht werden. Die Weste besitzt 100 Punkte (Kevlarpoints), die allerdings weitaus langsamer verbraucht werden als die der benachbarten Lebensenergie. Daher ist es oft-

mals nicht erforderlich, nach jeder Runde eine neue Vest zu kaufen. Beachte, dass die Kugeln der Rifles die Weste leichter durchdringen als die der Sub-Machine-Guns: So kann es passieren, dass Du erledigt wirst, obwohl Du noch über 90 Kevlarpoints besitzt.

## Name: Kevlar Vest & Helmet

Preis: \$ 1000

Team: beide

Eingabe: Buy Equipment 2

Die Kevlar Vest besitzt dieselben Eigenschaften wie oben beschrieben. Obwohl der zusätzliche Helm mit stolzen 350 \$ zu Buche schlägt, ist er extrem wichtig. Er mildert die gefährlichen Headshots und gibt Dir eine wesentlich größere Überlebenschance. Da mit den meisten Rifles ein Schuss in den Kopf ausreicht, um den Gegner auszuschalten, sollte die **Kevlar Vest & Helmet** immer

Deine erste Wahl im Kaufmenü sein. Der Helm verringert die Schadenspunkte und gibt Dir somit die Chance, das Gefecht zu Deinen Gunsten zu beenden.

Lediglich Sniper Rifles (wie die AWM oder Steyr Scout) vermögen einen Gegner trotz Helm mit nur einem Treffer in den Kopf niederzustrecken.

## Allgemeines zu Granaten

Granaten werden vor allem von Counter-Strike-Neulingen oft unterschätzt. Richtig eingesetzt richten sie verheerende Wirkungen beim gegnerischen Team an. Nicht selten entscheiden sie über Sieg oder Niederlage zweier ausgeglichener Clans. Als Einsteiger solltest Du Dich schnell mit dem

Umgang dieser nützlichen Fernwaffen vertraut machen. Weitere Details zum Umgang mit Granaten findest Du im Kapitel "Techniken".

## Name: Flashbang

Preis: \$ 200

Team: beide

Eingabe: Buy Equipment 3



**Flashbangs** stellen eine äußerst wichtige taktische Komponente dar. Jeder, der sich in der Sichtlinie der explodierenden Granate befindet, wird für einen kurzen Zeitraum geblendet. Dies macht sich durch einen weißen Bildschirm bemerkbar. Ansonsten fügt die Granate keinerlei Schaden zu. Das Problem beim Einsatz dieser Blendwaffe ist, dass man nicht nur den Gegner, sondern auch Teammates und sogar sich selbst blenden kann. Dabei gilt, je kürzer die Entfernung zur Flashbang, desto stärker der Blendeffekt. Es ist also ratsam, einigen Sicherheitsabstand einzuhalten. Außerdem solltest Du nie in die



Explosion der Granate hineinschauen, um den Effekt zu vermindern. Neutralisieren lässt sich der Blendeffekt nur, wenn sich zwischen der Granate und Dir ein Objekt, wie zum Beispiel eine Kiste oder sogar ein Teammate, befindet.

Du kannst maximal zwei dieser taktischen Waffen bei Dir tragen.

## Name: HE-Grenade

Preis: \$ 300

Team: beide

Eingabe: Buy Equipment 4



Die **High-Explosive-Grenade** stellt eine beliebte Möglichkeit dar, den Gegner stark zu verwunden oder im angeschlagenen Zustand gar zu erledigen. Trägt dieser eine Kevlar Vest, wird ca. die Hälfte des Schadens absorbiert. Doch auch ohne Vest überlebt ein

Spieler mit voller Lebensenergie die Detonation selbst aus nächster Nähe.

Granaten prallen im Flug von Wänden ab und können so, mit etwas Geschick, um mehrere Ecken geworfen werden. Gegner, die sich hinter einem Objekt verschanzen oder hinter einer Ecke lauern, werden getroffen. Da die Explosionsstärke mit zunehmender Entfernung von der Explosion rasch abnimmt, solltest Du den Wurf nicht überhasten. Wirf die Granate punktgenau ins Ziel, ansonsten kann es passieren, dass sie an einer Ecke hängen bleibt und Dich oder gar Dein Team verletzt. Vor allem im Eifer des Gefechts solltest Du es



**Smoke-Grenades** sind ein wichtiges taktisches Mittel, um Camperstellungen nahezu gefahrlos einnehmen zu können. Dort, wo die Smoke-Grenade liegen bleibt, treten dichte Rauchschwaden aus, die sowohl die Sicht der Gegner als auch die der eigenen Team-



Der Kauf der **Night Vision Goggles** (Nachtsichtgerät) ist nicht zu empfehlen. Setze lieber den Gamma- oder Helligkeitswert in Deiner Config.cfg höher und spare Dein Geld für die nächsten Runden, oder kaufe Dir zusätzliche Granaten. Zwar kann

nicht riskieren, Deine Teammates durch eine Granate zu verletzen und sie lieber mit einer Feuerwaffe unterstützen.

Die Fluggeschwindigkeit und somit Flugweite der Granate hängt von Deiner eigenen ab. Das Strafen nach rechts oder links während des Wurfs wirkt sich auch auf die Flugbahn der Granate aus. Somit kannst Du der Granate einen Seitwärtsdrill mit auf den Weg geben. Nutze dies zu Deinem Vorteil.

Beachte, dass eine Mauer die Wirkung einer HE-Grenade nicht beeinflusst. Daher solltest Du aufpassen, ob sich Freund oder Feind im Explosionsradius befindet.

kollegen behindern. Da der Rauch langsam um die Granate rotiert, ist nicht zu jeder Zeit Deckung zu erwarten. Um gegen Scharfschützen zu bestehen, kann sich der Kaufpreis von 300 \$ rentieren, solange man es versteht, im richtigen Augenblick aus dem Rauch herauszutreten und den Gegner mit einer gezielten Salve auszuschalten.

Da die Rauchschwaden bei schwächeren Computern starke Leistungseinbrüche hervorrufen, solltest Du abwägen, ob die mögliche Deckung durch den Rauch einen Verlust an fps (frames per second) und somit an Zielgenauigkeit rechtfertigt.

Das **Defuse Kit** ist seine 200 \$ in den meisten Fällen wert, da man zum Entschärfen von Bomben statt der normalen zehn Sekunden nur noch die Hälfte der Zeit benötigt. Vor allem auf Servern mit geringen C4-Timereinstellungen, wie etwa bei 35 Sekunden oder in Clanwars, ist es unabdingbar, solch ein Kit mit sich zu führen. In Clanwars wird die Bombe meist gut bewacht: Je schneller man sie entschärft, desto größer die Wahrscheinlichkeit, nicht erwischt zu werden.

das Nachtsichtgerät in besonders dunklen Karten hilfreich sein, um gegnerische Sniperpositionen auszuloten, doch bist Du meist im Nachteil, da Du einen Moment benötigst, um Dich an die neuen Sichtverhältnisse zu gewöhnen.

Beachte außerdem, dass das Nachtsichtgerät im aktivierten Zustand die Performance eines schwächeren Rechners merklich drückt.



**Name: Smoke Grenade**

Preis: \$ 300

Team: beide

Eingabe: Buy Equipment 5



**Name: Defuse Kit**

Preis: \$ 200

Team: Counter-Terroristen

Eingabe: Buy Equipment 6

**Name: Night Vision Goggles**

Preis: \$ 1250

Team: beide

Eingabe: Buy Equipment 7

# WAFFEN

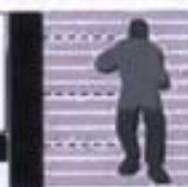
Waffen werden in zwei große Kategorien unterteilt: Primary und Secondary Weapons. Die dritte Waffenart ist das Messer und gehört zur Grundausrüstung. Zu den Primary Weapons gehören Shotguns, Sub-Machine Guns, Assault und Sniper Rifles sowie eine Machine Gun. Die Secondary Weapons beinhalten eine große Auswahl an verschiedenen Pistolen. Um es vorwegzunehmen, hier sind die beliebtesten Waffen erfahrener Spieler:

## Schadenswerte



	Counter-Terroristen	Terroristen
Pistols	USP, Desert Eagle	Desert Eagle, USP
Assault Rifles	Colt M4, Steyr AUG	AK47, Sig Commando
Sniper Rifles	AWM	AWM

## Secondary Weapons: Knife



Das **Messer** gehört zur Standardausrüstung beider Teams. Es besitzt zwei Angriffsmodi: Einen schnellen und einen etwas kräftigeren, aber dafür langsameren Streich. Prinzipiell solltest du nur die Standardattacke ausführen, da es in brenzligen Situationen zu riskant ist, auf die langsame Zweitattacke zu setzen. Da das Messer ohnehin nicht viel Schaden anrichtet, solltest Du jede andere Waffe vorziehen.

Benutze es nur im absoluten Notfall, sprich, wenn Du inmitten eines Kampfes die Magazine Deiner Haupt- und Zweitwaffe aufgebraucht hast und es keine Möglichkeit zur Flucht gibt.

Wenn Du größere Strecken zurücklegen möchtest und Dir sicher bist, keinem Gegner ins Visier zu laufen, lohnt es sich, auf das Messer zu wechseln. Nicht ganz logisch, aber dennoch gilt: Mit dem Messer in der Hand trägst Du die leichteste Waffe und bist somit am schnellsten.

## Secondary Weapons: Pistols



Die **H&K USP Tactical .45** gehört zur Standardausrüstung der Counter-Terroristen. Umso erstaunlicher, da sie eine der genauesten und schlagkräftigsten Pistolen im Spiel ist. Selbst bei größerer Entfernung ist sie dank ihres relativ hohen Schadenswertes immer noch sehr gefährlich. Ein Headshot bei einem Gegner, der keinen Helm trägt, ist nahezu immer tödlich. Um einen leisen Angriff zu starten, kannst Du der USP einen Schalldämpfer aufschrauben. Der Nachteil

dieser Waffe liegt bei der vergleichbar niedrigeren Schussfrequenz.

### Anmerkung:

Als Counter-Terrorist solltest Du in der ersten Runde einer Map bei dieser Waffe bleiben. Benutze das gesparte Geld zum Kauf der Kevlar Vest, da Du dann im direkten Vergleich den Terroristen überlegen bist. Das Aufschrauben des Schalldämpfers ist nur in seltenen Fällen zu empfehlen, wie zum Beispiel aus mittlerer Entfernung, um den Gegner aus dem Hinterhalt auszuschalten, ohne dass die Schüsse für ihn hörbar sind. Bei Maps, auf denen meist über große Distanzen hinweg geschossen wird, kann es sogar für Terroristen von Vorteil sein, die USP in der ersten Runde zu kaufen.

Die **Glock** ist die Standardpistole der Terroristen. Sie besitzt einen sekundären Feuermodus, der es dem Spieler erlaubt, zwischen Semi-Automatic und Burst-Fire umzuschalten. Der Semi-Automatic-Modus bietet gegenüber dem Burst-Fire zwei große Vorteile: 1. Einzelschüsse treffen wesentlich präziser als Dauerfeuer. 2. Das Magazin wird nicht so schnell geleert. Für den Burst-Fire-Modus, bei dem drei Schüsse schnell hintereinander abgefeuert werden, spricht die hohe und schnelle Schadenswirkung.

Die **Desert Eagle** ist die einzige Pistole im Spiel, deren Schüsse auch durch Türen, Kisten und dünne Wände gehen und den Gegner verletzen können. Daher ist sie in einigen Fällen sogar den Sub-Machine Guns überlegen. Ihre Schusskraft ist denen der anderen Pistolen weit überlegen, dafür büßt sie einiges an Treffgenauigkeit ein. In den meisten Fällen benötigst Du nur drei oder vier Treffer, um einen Gegner mit Kevlar Vest auszuschalten. Ein Headshot endet immer tödlich.

**Anmerkung:**

Da die Treffgenauigkeit beim Abfeuern mehrerer Schüsse hintereinander mit zuneh-

Die **SIG P228** besitzt ein recht kleines Magazin, dass sie jedoch durch einen relativ hohen Schadensfaktor wieder wettmacht. Sie ist eher für den Nahkampf gedacht, da sie auf weite Entfernung nicht besonders genau trifft. Insgesamt überzeugen die Eigenschaften nicht, bedenkt man den hohen Preis.

Die Schussstärke der **Dual Berettas** ist mit derjenigen der Glock zu vergleichen. Allerdings kannst Du mit dieser Waffe bis zu dreimal so schnell schießen, und sie besitzt ein weitaus größeres Magazin. Die Berettas sind allerdings sehr ungenau, da sie einen sehr hohen Rückschlag haben.

**Anmerkung:**

Die einzigen Vorteile der beiden Berettas sind das große Magazin und die hohe Schussfrequenz.

**Anmerkung:**

Auf kurze Distanzen ist oftmals der Burst-Fire-Modus dem Einzelschuss vorzuziehen, da Du so den Gegner relativ schnell außer Gefecht setzen kannst. Achte jedoch stets auf Deinen Munitionsverbrauch – ein leeres Magazin bedeutet meist das Ende der Runde.

mender Entfernung stark nachlässt, solltest Du ab mittleren Distanzen langsamer und gezielter schießen. Wegen des kleinen Magazins ist es wichtig, mit den sieben Kugeln gut zu haushalten, wobei Du einen Gegner auch mit ein bis drei Schüssen noch erledigen kannst.

Durch die große Schadenswirkung ist die Desert Eagle eine empfehlenswerte Waffe, wenn Du knapp bei Kasse bist oder eine gute, offensive Zweitwaffe zur AWM benötigst.

**Anmerkung:**

Eine klare Empfehlung können wir für diese Waffe nicht aussprechen. Möchtest Du sie dennoch einmal ausprobieren, solltest Du den Nahkampf suchen. Auf Entfernung darfst Du nur Einzelschüsse abgeben, da ansonsten die Zielgenauigkeit stark nachlässt.

Andererseits ist die Leistung dieser Waffe für ihren hohen Preis kaum gerechtfertigt, da Du Dir für diesen Betrag schon fast eine Sub-Machine-Gun kaufen kannst. Auch als Zweitwaffe ist diese Pistole nicht zu empfehlen, da Du Dir für dieses Geld die wesentlich bessere Desert Eagle kaufen könntest.




**Glock 18 Select Fire**

Preis: ..... \$ 400  
 Magazinkapazität: ..... 20  
 Magazinpreis: ..... \$ 20/30  
 Max. Munition: ..... 90  
 Team: ..... beide  
 Eingabe: ..... Buy 1-2




**Desert Eagle .50 AE**

Preis: ..... \$ 650  
 Magazinkapazität: ..... 7  
 Magazinpreis: ..... \$ 40/7  
 Max. Munition: ..... 35  
 Team: ..... beide  
 Eingabe: ..... Buy 1-3




**SIG P228**

Preis: ..... \$ 600  
 Magazinkapazität: ..... 13  
 Magazinpreis: ..... \$ 50/13  
 Max. Munition: ..... 52  
 Team: ..... beide  
 Eingabe: ..... Buy 1-4




**Dual Beretta 96 G**

Preis: ..... \$ 1000  
 Magazinkapazität: ..... 30  
 Magazinpreis: ..... \$ 20/30  
 Max. Munition: ..... 120  
 Team: ..... Terroristen  
 Eingabe: ..... Buy 1-5



### FN Five-Seven

Preis:	..... \$ 750
Magazinkapazität:	..... 20
Magazinpreis:	..... \$ 50/50
Max. Munition:	..... 100
Team:	..... Counter-Terroristen
Eingabe:	..... Buy 1-6



Eine weitere Pistole, die wir nicht empfehlen können: Das 20 Schuss fassende Magazin ist zwar recht üppig und die Treffergenauigkeit akzeptabel, doch lässt die Schusskraft sehr zu wünschen übrig. Egal ob im Nah- oder Fernkampf: Mit dieser Waffe ziehst Du meist den Kürzeren.

#### Anmerkung:

Anfänger wissen sicherlich die Zielgenauigkeit zu schätzen, die selbst inmitten einer Bewegung kaum nachlässt. Allerdings ist die Five-Seven aufgrund ihrer geringen Schadenswirkung für den Nah-kampf nicht zu empfehlen. Für den hohen Preis solltest Du Dir lieber eine Desert Eagle kaufen, auch wenn diese nicht ganz so zielsicher ist.

## Primary Weapons: Shotguns



### Bennell M3 Super 90

Preis:	..... \$ 1700
Magazinkapazität:	..... 8
Magazinpreis:	..... \$ 65/8
Max. Munition:	..... 32
Team:	..... beide
Eingabe:	..... Buy 2-1



Wie bei Shotguns üblich, werden auch mit der M3 mehrere Projektile pro Schuss abgefeuert, die eine extreme Streuung aufweisen. Schon nach wenigen Metern verteilen sich die Kugeln in alle Richtungen. Aus kurzer Distanz kann ein Volltreffer den Gegner bereits erledigen, auf mittlerer und großer Entfernung ist die M3 wenig bis gar nicht zu gebrauchen. Dank ihrer Streuwirkung ist die M3 auch im Sprung noch eine gefährliche Waffe, wieder vorausgesetzt, der Gegner befindet sich in direkter Nähe.

#### Anmerkung:

Die M3 sollte nur in Ausnahmefällen gekauft werden, da sie so gut wie allen anderen Waffen in Treffergenauigkeit auf mittlere und große Entfernungen unterlegen ist. Daher ist sie nur auf Karten mit engen, kurzen Gängen geeignet.

Headshots wirken sich nicht so fatal wie mit anderen Waffen aus, da der Gegner meistens nur von einem Projektil getroffen wird. Dafür ist er durch das Hochziehen der Waffe länger außer Gefecht gesetzt.

Um sie effektiv zu nutzen, ist es wichtig, jede Deckung zu nutzen, bis man nah genug an den Gegner herankommt, um ihn sicher treffen zu können. Da sie die einzige Waffe ist, die auch im Sprung eine hohe Treffergenauigkeit besitzt, bietet es sich an, im Zickzack auf Gegner zuzuhüpfen und ihnen somit während des Ausweichens auch schwere Treffer zuzufügen. Da die M3 auch während des Nachladens einsatzbereit ist, sollte man, sobald keine Gegner mehr in Sicht sind, sofort nachladen, um immer genügend Munition im Magazin zu haben. Auch ist es möglich, während der Gegner sich zum Nachladen zurückzieht, ihm selbst nachladend hinterherzulaufen, um ihn während seines Nachladevorgangs niederzustrecken.

Einen Vorteil, den nur Shotguns besitzen, ist die Möglichkeit, jeden Schuss einzeln nachzuladen, und somit nach zwei Schüssen innerhalb einer Sekunde wieder schussbereit zu sein. Befinden sich noch Patronen in der Waffe, kann sogar das Nachladen unterbrochen und sofort geschossen werden.



### Bennell XM1014

Preis:	..... \$ 3000
Magazinkapazität:	..... 7
Magazinpreis:	..... \$ 65/8
Max. Munition:	..... 32
Team:	..... beide
Eingabe:	..... Buy 2-2



Wie auch bei der M3 verschleißt die XM1014 mehrere Projektile mit einem Schuss, letztere allerdings mit einer wesentlich höheren Schussfrequenz. Die Streuung ist bei dieser Shotgun allerdings noch größer, so dass gezielte Treffer bei mehr als zehn Metern Abstand zum Gegner nahezu ausgeschlossen sind. Dies bedeutet jedoch nicht, dass Du den Gegner nicht triffst: Vielmehr landen nicht alle Projektile im Ziel. Da die Streuung sowie die Treffergenauigkeit im Sprung nicht weiter

abnimmt, ist die XM1014 eine der wenigen Waffen im Spiel, die auch im Sprung noch Wirkung zeigt.

Wie bei der M3 sind Headshots aufgrund der Streuung meist nicht tödlich – dafür ist der Gegner aufgrund eines Kopftreffers kurze Zeit ausgeschaltet, da sein Fadenkreuz nach oben schnellte. Außerdem kannst Du auch mit dieser Shotgun nach jedem Schuss nachladen bzw. den Ladevorgang abbrechen.

#### Anmerkung:

Aufgrund der extremen Streuung ist diese Waffe ausschließlich auf Maps mit vielen kurzen und engen Gängen geeignet. Nutz es

aus, dass ihre Eigenschaften im Sprung nicht schlechter werden und bleib vor allem nie auf der Stelle stehen. Mach es Dir zur Angewohnheit, bereits nach kurzen Schusswechseln Deckung zu suchen, um

nachzuladen. Sollte der Gegner heranstürmen, brichst Du den Ladevorgang durch einen Schuss ab und kämpfst weiter. Ansonsten wartest Du, bis der Gegner schließlich nachlädt, und stürmst dann vor.

Die **MPS** ist die am häufigsten verwendete Waffe im Spiel. Allein wegen ihres exzellenten Preis-Leistungsverhältnisses bietet es sich an, dieser Waffe den Vorzug zu geben. Sie ist im Dauerfeuer aus kurzen bis mittleren Distanzen sehr treffsicher und das sogar, während des Laufens. Leider ist es nur mit Headshots möglich, den Kontrahenten schnell auszuschalten. Treffer gegen einen mit Kevlar geschützten Gegner erzielen keine große Wirkung. Aus mittlerer Entfernung benötigst Du sogar drei Headshots für einen Frag. Im Hüpfen sinkt die Zielgenauigkeit auf 0, und auch aus großen Entfernungen erzielst Du nur mit kurzen Feuerstößen, möglichst in geduckter Stellung, Erfolge.

**Anmerkung:**

Da die MPS mit ihren 1500 \$ meist sogar nach verlorenen Runden gekauft werden

Die **Steyr Tactical** ist die billigste Sub-Machine Gun im Spiel. Da ist es nicht verwunderlich, dass ihre Schadenswirkung sehr gering ist. So brauchst Du zum Beispiel, um einen Gegner schnell auszuschalten, eine recht hohe Anzahl an Headshots. Andererseits treffen die Salven der Tactical sehr akkurat und auch im Dauerfeuer ist es ohne weiteres möglich, sein Ziel treffen. Erwähnenswert ist die extrem geringe Nachladezeit, die in einem Zweikampf oftmals ausschlaggebend sein kann.

Mit ihren 50 Schuss ist die **P90**, neben der Para, die Waffe mit dem größten Magazin. Für diesen Vorteil musst Du mehrere gravierende Nachteile hinnehmen. So ist die P90 schon aus mittlerer Entfernung sehr ungenau, und selbst durch kurze Feuerstöße lässt sich dieser Umstand nicht verbessern. Der Schadenswert bewegt sich dabei lediglich im Bereich einer MPS.

kann, macht sie sich als Übergangswaffe bis zum Kauf einer Rifle ausgezeichnet. Ein weiterer großer Vorteil ist ihre Zielgenauigkeit, die selbst beim Dauerfeuer nur gering abnimmt. Aus kurzer und mittlerer Entfernung kannst Du daher den Gegner ohne Unterbrechung mit Kugeln eindecken. Aus größerer Entfernung ist es, wie bei fast allen Waffen, ratsam, den Gegner mit kurzen Feuerstößen unter Druck zu setzen. Die MPS eignet sich für erfahrene und unerfahrene Spieler gleichermaßen, da der Umgang mit ihr relativ leicht zu erlernen ist. Ihre Gefährlichkeit steigt mit dem Können ihres Besitzers.

Die MPS ist die Allroundwaffe in Counter-Strike und sollte von jedem Spieler beherrscht werden.

**Anmerkung:**

Aus größeren Entfernungen ist es wichtig, nur gezielte Salven abzugeben und zu versuchen, dem Gegner näher zu kommen. Im Nahkampf kannst Du mit der Tactical ohne Bedenken zum Dauerfeuer übergehen, und versuchen, den Vorteil des enorm schnellen Nachladens auszunutzen: Erwische ihn, wenn er nachladen muss.

Trotz des geringen Preises ist die Tactical wegen ihrer sehr geringen Schadenswirkung nicht zu empfehlen.

**Anmerkung:**

Durch die enorme Streuung, trotz kurzer Feuerstöße, solltest Du den Vorteil des großen Magazins nutzen und Deinen Gegner ohne Unterbrechung unter Beschuss nehmen. In Anbetracht ihrer ungenügenden Zielgenauigkeit und des vergleichbar hohen Preises solltest Du die P90 der MPS nie vorziehen.



**Primary Weapons:  
Submachine Guns**



**H&K MPS-Navy**

Preis:	..... \$ 1500
Magazinkapazität:	..... 30
Magazinpreis:	..... \$ 20/30
Max. Munition:	..... 100
Team:	..... beide
Eingabe:	..... Buy 3-1



**Steyr Tactical**

Preis:	..... \$ 1000
Magazinkapazität:	..... 30
Magazinpreis:	..... \$ 20/30
Max. Munition:	..... 120
Team:	..... Terroristen
Eingabe:	..... Buy 1-5



**FN P90**

Preis:	..... \$ 2350
Magazinkapazität:	..... 50
Magazinpreis:	..... \$ 50/50
Max. Munition:	..... 100
Team:	..... beide
Eingabe:	..... Buy 3-3



Die **MAC-10** ist der MPS in Sachen Feuerkraft und vor allem Treffergenauigkeit stark unterlegen –

Max. Munition: ..... 96  
 Team: ..... Terroristen  
 Eingabe: ..... Buy 3-4

dafür besitzt sie eine höhere Schussfrequenz. Um einen Gegner mit Kevlar Vest zu erledigen, musst Du mit dieser Waffe sehr viele Treffer landen, daher sind Headshots unabdingbar.

**Anmerkung:**

Auch wenn die MAC-10 100\$ weniger als die MPS kostet, raten wir vom Kauf dieser Waffe ab.



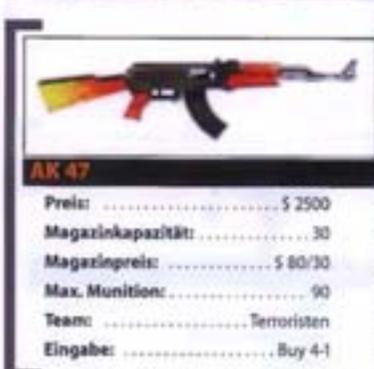
Die **UMP** verfügt eine recht niedrige Schussfrequenz, die jedoch dafür sorgt, dass die Kugeln selbst aus weiter Entfernung noch sehr genau treffen. Daher ist es nicht nötig, wie bei allen anderen Sub-Machine Guns, nach drei bis vier Schüssen eine kurze Pause einlegen, damit sich das Fadenkreuz wieder zusammenzieht. Sie macht hinter der MPS

den größten Schaden und ist somit aus weiter Distanz zu empfehlen.

**Anmerkung:**

Die UMP ist durch ihre Genauigkeit Anfängern zu empfehlen, die mit dem Zielen noch Probleme haben. Allerdings ist sie mit ihrer niedrigen Schussfrequenz für den Nahkampf eher ungeeignet, da sie dort den meisten anderen Waffen unterlegen ist. Außerdem besteht das Magazin einer UMP nur aus 25 Kugeln und ist somit kleiner als das der anderen Machine-Guns.

**Primary Weapons: Assault Rifles**



Die **AK-47** ist aufgrund ihrer sehr hohen Schadenswirkung, und der Möglichkeit, Gegner mit nur einem Headshot auszuschalten, eine der beliebtesten Waffen für fortgeschrittene Spieler. Genaue Treffer sind im Stand mit 1er- bis 3er-Salven aus jeder Entfernung möglich, wobei Du beachten solltest, dass schon der zweite Schuss leicht vom Fadenkreuz abweicht. Was die AK zu einer Waffe für fortgeschrittene Spieler macht, ist ihr katastrophales Zielverhalten bei Dauerfeuer. Ein Vorteil der AK ist die Möglichkeit, Gegner auch durch Wände oder Kisten hindurch treffen zu können.

**Anmerkung:**

Um eine höhere Trefferwahrscheinlichkeit zu erlangen, solltest Du daran denken, vor dem eigentlichen Schuss kurz auf der Stelle zu verharren oder in die Hocke zu gehen. Dank ihres geringen Preises von nur 2500 \$ steht sie dem Terroristen fast zu jeder Zeit zur Verfügung und sollte daher auch möglichst schnell beherrscht werden.

Die AK-47 gehört zweifelsohne zur wichtigsten Ausrüstung jedes Terroristen, ist aber aufgrund ihres schwierigen Handlings nicht jedermanns Geschmack. Mit genügend Übung ist die AK eine der gefährlichsten Waffen im Spiel.



Die **M4** ist wohl die beliebteste Rifle der Counter-Terroristen. Sie ist eine der schlagkräftigsten und genauesten Waffen im Spiel und stellt damit eine hervorragende Alternative zur Steyr AUG dar. Dank ihrer

Genauigkeit, die selbst beim Dauerfeuer nicht ganz verloren geht, ist sie für den Nahkampf besser geeignet als die AK – daher wohl auch der Preisunterschied. Ein weiteres Feature ist der sekundäre Feuermodus, bei dem Du einen Schalldämpfer auf die Waffe schraubst, um sie leiser zu machen. Wegen ihres hohen Schadenswertes kannst Du die M4 als Mittel- und Langstrecken-Rifle einsetzen. Anders als bei der AK reicht allerdings ein Headshot nicht aus, um den Gegner auszuschalten.

#### Anmerkung:

Die M4 ist eine sehr starke Allround-Waffe, die Du für alle Bereiche einsetzen kannst. Sie kann aus der Distanz als Sniperwaffe dienen, indem Du 2-4 gezielte Salven abfeuerst. Du kannst sie aber auch gut im Nahkampf einsetzen. Auch Einsteiger werden mit dieser Waffe schnell zurecht kommen, denn das

Die **Steyr AUG** ist die zweite exklusive Rifle der Counter-Terroristen und somit das Gegenstück zur SIG 552, die nur von den Terroristen gekauft werden kann. Als zweiten Feuermodus besitzt sie einen einfachen Zoom, der jedoch nicht für eine bessere Zielgenauigkeit, sondern eher für eine bessere Sicht auf entfernte Gegner genutzt wird. Im Vergleich zur 400 \$ günstigeren M4 mangelt es bei der AUG nach dem ersten Schuss an Treffergenauigkeit. Das Fadenkreuz weitet sich bei Dauerfeuer recht schnell, dafür sind die Schadenswerte leicht höher. Planst Du, einen weit entfernten Gegner zu treffen, soll-

Die ersten Schüsse der **SIG SG-552** sind auch ohne Zoom-Modus sehr genau. Selbst im Dauerfeuer ist die Zielgenauigkeit noch verhältnismäßig gut. Weiterhin treffen Einzelschüsse im Zoom-Modus, während Du stillstehst, punktgenau, wodurch Gegner aufgrund der sehr hohen Schadenswirkung leicht ausgeschaltet werden können. Der Zoom-Modus erlaubt auch Dauerfeuer, wobei dieses nach zwei bis drei Schüssen stark an Genauigkeit einbüßt. Dass die Sig auch durch dünne Wände, Kisten, Panzerglas,

Verreißen des Fadenkreuzes im Dauerfeuer hält sich in Grenzen. Der Schalldämpfer ist nur zu empfehlen, wenn Du einen entfernten Gegner nahezu lautlos ausschalten willst. Denn die Nachteile sind ein leicht verringerter Schadenswert sowie eine etwas geringere Schussfrequenz.

test Du Dich hinknien, um die Zielgenauigkeit zu verbessern.

#### Anmerkung:

Die Steyr AUG ist auf weiträumigen Maps, wie zum Beispiel Dust oder Aztec zu empfehlen. Denn nur dort kommt ihre Stärke, der Zoom-Modus, zum Tragen. Wegen der rasch ansteigenden Streuung im Dauerfeuer-Modus hinkt sie jedoch in den meisten Fällen der M4 etwas hinterher. Ein starker Nachteil ist die lange Nachladezeit, die nicht selten über Dein Schicksal entscheidet.

usw. schießt, macht sie noch wertvoller.

#### Anmerkung:

Auf kurze Distanzen ist durch kurze Salven genaues Treffen möglich, und auch aus größerer Entfernung kannst Du noch ohne Zoom relativ genau treffen. Trotzdem ist es auf weite Strecken zu empfehlen, in den Zoom-Modus zu wechseln und Gegner durch gezielte Schüsse auszuschalten.



Steyr AUG

Preis: ..... \$ 3100  
Magazinkapazität: ..... 30  
Magazinpreis: ..... \$ 60/30  
Max. Munition: ..... 90  
Team: ..... Counter-Terroristen  
Eingabe: ..... Buy 4-3



SIG SG-552 Commando

Preis: ..... \$ 3500  
Magazinkapazität: ..... 30  
Magazinpreis: ..... \$ 60/30  
Max. Munition: ..... 90  
Team: ..... Counter-Terroristen  
Eingabe: ..... Buy 4-4

### Primary Weapons: Sniper Rifles

Die **Steyr Scout** wird oft als der kleine Bruder der AWM dargestellt. Jedoch läuft man mit ihr, im Gegensatz zur AWM, fast genau so schnell wie mit einer Sub-Machine Gun. Des Weiteren trifft sie auch im Strafen und im Springen noch ziemlich genau und bietet eine etwas höhere Schussfrequenz als die AWM. Ihr Nachteil besteht allerdings darin, dass Du für einen Gegner 2-3 Schüsse brauchst, um ihn zu erledigen. Bei einem Headshot reicht allerdings ein Treffer. Die Steyr Scout eignet sich vor allem als Unterstützungswaffe und stellt dank ihrem geringen Preises eine brauchbare Alternative zur AWM dar.

#### Anmerkung:

Du solltest bei dieser Waffe besonders darauf achten, immer auf Kopfhöhe zu zielen, um Gegner mit einem Schuss zu beseitigen. Da Du mit ihr recht schnell unterwegs bist, kannst Du durchaus versuchen, etwas offensiver zu spielen: Kommt Dir ein Gegner zu nahe, entferne Dich von ihm, um Dich neu zu positionieren, und erledige ihn aus Distanz. Wie bei der AWM sollte auch hier der erste Schuss treffen.



Steyr Scout

Preis: ..... \$ 2750  
Magazinkapazität: ..... 10  
Magazinpreis: ..... \$ 80/30  
Max. Munition: ..... 60  
Team: ..... beide  
Eingabe: ..... Buy 4-5



### AI Arctic Warfare/Magnum

Preis:	\$ 4750
Magazinkapazität:	10
Magazinspreis:	\$ 125/70
Max. Munition:	30
Team:	beide
Eingabe:	Buy 4-6



Die **AWM** besitzt die größte Durchschlagskraft im Spiel. Mit ihr ist es möglich, die Gegner mit nur einem Schuss auszuschalten, sofern Du den Oberkörper oder den Kopf triffst. Das Gewehr besitzt zwei Zoom-Modi und trifft in Ruhelage 100 % genau. Im Strafen verzieht es des Öfteren, und im Sprung ist es total unbrauchbar. Die Schussfrequenz ist sehr gering, da der Spieler die Waffe nach jedem Schuss nachladen muss. Hinzu kommt, dass die AWM wegen ihres Gewichts die Bewegungsgeschwindigkeit des Spielers stark einschränkt.

#### Anmerkung:

Bei dieser Waffe ist es wichtig, dass der



### H&K G3/SG-1

Preis:	\$ 5000
Magazinkapazität:	20
Magazinspreis:	\$ 80/30
Max. Munition:	60
Team:	beide
Eingabe:	Buy 4-7



Im Unterschied zur AWM kannst Du mit der **G3** feuern, ohne nach jedem Schuss nachladen zu müssen. Dadurch verliert sie allerdings trotz ihrer zwei Zoom-Modi stark an Treffergenauigkeit. Doch selbst, wenn Du nur einzelne Schüsse abgibst, ist punktgenaues Treffen nicht möglich. Zwei weitere Nachteile dieser Waffe sind die extrem lange Nachladezeit und der Umstand, dass Du mit der G3 in der Hand nur



### SIG SG-550 Sniper

Preis:	\$ 4200
Magazinkapazität:	30
Magazinspreis:	\$ 60/30
Max. Munition:	90
Team:	Counter-Terroristen
Eingabe:	Buy 4-8



Wie bei der etwa gleichwertigen G3 ist die **SG-550** eine Sniperwaffe, mit der Du 20 Schuss hintereinander abfeuern kannst, ohne nachzuladen. Die Treffergenauigkeit der SG-550 ist zwar ein wenig besser als die der G3, doch insgesamt immer noch nicht akzeptabel. Hinzu kommt, dass sie weniger Schaden als ihr Terroristen-Gegenstück anrichtet. Mit ihr ist man sehr langsam, und das Nachladen

erste Schuss trifft. Falls Du den Gegner nur in die Beine triffst, gibst Du ihm mit der Pistole oder einer HE-Granate den Rest.

Die beiden anderen Schwächen der AWM lassen sich ebenfalls gut bekämpfen: So empfiehlt es sich, falls Du es eilig hast oder Du Dir sicher bist, dass Du keinem Gegner in die Arme läufst, einfach auf das Messer oder die Pistole zu wechseln.

Was die Treffergenauigkeit während des Laufens angeht, solltest Du vor dem Schuss ganz kurz stehen bleiben. Dies bietet dann wieder die 100 %-ige Treffsicherheit und mit etwas Timing ist ein fast flüssiger Bewegungsablauf möglich.

sehr langsam vorankommt. Die Schusstärke der G3 liegt in etwa zwischen der der AWM und Steyr Scout.

#### Anmerkung:

Zwar ist mit der G3 ein stetiges Schießen möglich, doch solltest Du kurze Feuerpausen einlegen, damit sich das Fadenkreuz wieder zusammenziehen kann. Da mehrere Treffer benötigt werden, um einen Gegner auszuschalten, solltest Du immer Deinen Magazinbestand kennen und Dein Nachladen gut vorbereiten. Insgesamt aber ist die G3 schon aufgrund des hohen Preises nicht zu empfehlen.

dauert relativ lange. Deshalb ist die Waffe für den Preis von 4200 \$ übersteuert und auf keinen Fall zu empfehlen.

#### Anmerkung:

Feuerst Du mit der SG-550 schnell hintereinander, ist ein gezieltes Treffen nicht möglich. Trotz allem benötigst Du auch mit dieser Waffe mehrere Schüsse, um den Gegner auszuschalten. Der übersteuerte Preis ist der größte Nachteil und macht die Waffe somit völlig ineffektiv.

## Primary Weapons: Machine Gun



### FN M249 Para

Preis:	\$ 5750
Magazinkapazität:	100
Magazinspreis:	\$ 60/30
Max. Munition:	200
Team:	beide
Eingabe:	Buy 5-1



Doch wie bei der G3 steht auch dieser hohe Anschaffungspreis in keiner Relation zum Nutzen dieser großkalibrigen Waffe. Ihr größter Vorteil besteht aus dem großen Magazin, das eine Kapazität von 100 Schuss aufweist. Außerdem kann sie dank ihres

großen Kalibers Gegner durch Mauern und verschlossene Türen stark verwunden.

#### Anmerkung:

Wenn Du Dir schon diese Waffe zulegst, solltest Du das 100 Schuss umfassende Magazin zu Deinem Vorteil ausnutzen. So kannst Du nach einem längeren Schusswechsel den Gegner weiter beharren, während dieser zwangsläufig nachladen muss. Weiterhin ist es sinnvoll, flüchtende Gegner auch noch durch Ecken zu beschießen.



SPIELT

UND

GEMEINE

## Erstellen von eigenen Taktiken

Das Kernstück des Buches bildet unsere ausführlichen Map-Analyse, in der wir sehr detailliert auf Tipps, Tricks und Taktiken für die 12 beliebtesten Maps eingehen. Diese Strategien sind zwar erprobt und wurden in zahlreichen Clanwars erfolgreich eingesetzt, doch kann es nie Schaden, in einem Clanwar eigene und vielleicht sogar bessere Taktiken aus dem Ärmel schütteln zu können. Zumal wird es in Counter-Strike immer wieder neue Maps geben, für die eine neue Taktik entwickelt werden muss.

Die Entwicklung einer guten Map-Taktik ist sehr zeitaufwendig, belohnt jedoch meist mit gewonnenen Clanwars. Hier einige Vorschläge, die Dir die Entwicklung erleichtern.

### 2-D-Karten

Die 2-D-Karte einer Map ist ein unentbehrliches Tool zum Erstellen eigener Taktiken. Vor allem unerfahrene Clans können sich ein besseres Bild über die Proportionen der einzelnen Bereiche machen. Von oben sieht nicht selten "alles anders" aus. Um auf einer Map "eine Sprache zu sprechen", sollten zuerst einmal alle Schlüsselpositionen und -bereiche benannt und eingezeichnet werden. "Die lange Wohnung, in die man von der Kiste aus durch das Fenster hereinspringen kann" dürfte inmitten eines Clanwars eher für Verwirrung als für Orientierung stiften. Auch wenns manchmal komisch klingt, aber "Tapetengang" schafft schneller Klarheit. Für geübte Taktiker lohnt es sich, komplexere Bewegungsabläufe und Positionsände-

rungen auf zwei oder drei Karten zu verteilen. So bekommt das Team einen besseren Überblick, wie auf Gegneraktionen reagiert wird. Auch die Schuss- bzw. Sicht- und Granatenwurflinien jeder Position stellen eine wichtige Hilfe für alle Mitspieler dar.



### Screenshots

Die auf den 2-D-Karten eingezeichneten Positionen sollten mit einem Screenshot und einer kleinen Bezeichnung versehen werden. So weiß jeder Spieler sofort, wohin er sich idealerweise postieren muss. Dies gilt vor allem für Spieler, die bestimmte Positionen noch nie übernommen haben. Screenshots sind immer dann wichtig, wenn es um Details beim postieren geht: Eine kleiner Spalt zwischen Kiste und Wand oder die beste defensive Stellung lässt auf einem Screenshot besser darstellen. Dazu kann der Taktiker wichtige Gebiete und Gefahrenzonen auf den Screenshots markieren oder Anmerkungen wie: "Nie aus den Augen lassen" hinzufügen. Screenshots verbinden die reinen 2D-Ansichten auf gelungene Weise und dürfen nicht fehlen.

### Aufteilung des Teams

Da in der Regel nicht alle Spieler eines Clans gleich gut mit jeder Waffe umgehen können und meist auch nicht dasselbe Niveau besitzen, sollten spielentscheidende bzw. gefährliche Positionen von den erfahrenen Spieler besetzt werden. Sniperstellungen übernimmt der Scharfschütze, durch enge Gänge rusht der Nahkämpfer. Allround-Talente sind auf mittlerer Distanz zum Gegner einzusetzen, da sie hier sowohl mit Langstreckenwaffen als auch im Nahkampf Schaden anrichten können.

Postiere Deine Spieler niemals auf eine offene Fläche: Deckung heisst das Zauberwort, mit dem Clanwars gewonnen

werden. Selbst der beste Schütze ist unterlegen, wenn er von drei Seiten gleichzeitig beschossen wird. Eine kleine Kiste oder ein Mauervorsprung entscheidet nicht selten über Sieg und Niederlage.

### Zeitmanagement

Das entscheidende Element für eine intelligente Positionsverteilung ist der Ort des ersten Feindkontakts. Dabei gilt: Sobald das verteidigende Team (CTs auf Bomb/Defuse-Maps, Ts auf Hostage-Maps) auf die ersten Gegner stößt, müssen alle Mitglieder ihre Position erreicht und eingenommen haben. Die Spanne zwischen der Positionseinnahme und dem möglichen Gegnerkontakt sollte nicht allzu kurz bemessen sein, um Ruhe ins Spiel zu bringen.

Da der Gegner häufig einen Rush auf ein wichtiges Ziel durchführt, ist es ausserdem hilfreich, diese Schlüsselstellen auf der 2-D-Karten mit einer Zeitangabe zu versehen. Diese Zeit sollte einen Rush vom idealen Startpunkt über den kürzesten Weg zum Ziel widerspiegeln. So wissen alle Spieler, wo der Gegner frühestens auftauchen kann. Diese Zeiten nutzen kluge Taktiker natürlich aus, um den gegnerischen Rush durch Granaten im Ansatz zu stoppen. Beispielsweise kann ein Rush durch das Holztor in Aztec mit einem schnellen Team und gut platzierten Granaten schon im Kern erstickt werden.

### Hausmap

In den meisten Ligen darf sich jeder der beiden Clans eine Map aussuchen, auf die der Clanwar ausgetragen wird. Daher sollte jedes Team eine sogenannte Hausmap benennen, auf die es sich spezialisiert. Es ist wichtig, dass JEDER Spieler des Clans gut auf der Map zurechtkommt, denn sie ist die meistgespielte. Hier muss jede Taktikvariante sitzen, jeder Trick bekannt sein, Grundstellung und Positionswechsel im Schlaf beherrscht werden.

Doch auch die anderen Maps dürfen nicht vernachlässigt werden, denn einen Top-Clan macht nicht nur die spielerische Stärke der einzelnen Members, sondern auch die umfangreiche Kenntnis über alle anderen Maps, aus. Es sollte egal sein, welche Karte vom Gegner gewählt wird: Eine solide Taktik ist auf jeder Pflicht.

Dabei liegt die Konzentration des Trainings immer nur auf einer Map. Diese wird dann solange gespielt, bis die Strategie sitzt. Das

beste Mittel zum Testen einer Taktik sind Friendly Wars gegen befreundete und möglichst stärkere Gegner. So kann man schnell sehen, ob die einstudierten Ideen aufgehen.

### Positionen voll ausnutzen

Beim Festlegen von Positionen gilt es, einiges zu beachten. Wie eingangs erwähnt, sollte immer die nötige Deckung vorhanden sein. Dazu bietet eine erhöhte Ebene nicht nur eine freie Schussbahn, sondern auch eine gute Übersicht über das Spielgeschehen. Dieser Posten sollte daher als eine Art Späher fungieren, der alle relevanten Informationen über das Gegnerverhalten umgehend an seine Teammates weitergibt. Diese Informationen sind nicht selten spielentscheidend.

Ausserdem kann eine Verteilung auf zwei Ebenen für doppelte Kampfkraft sorgen: Der Gegner wird durch den doppelten Beschuss schnell verwirrt, was seinen Angriff verzögert oder gar abbricht.

Weitere Kriterien bei der Verteilung: Zwei Positionen dürfen nie zu weit voneinander entfernt liegen, der Grad der Abdeckung eines Gebietes aber gleichzeitig so hoch sein, dass kein Gegner unbemerkt hindurchschlüpfen kann. Weiter: Die Posten müssen so verteilt werden, dass keiner der Spieler unbemerkt von hinten angegriffen werden kann. Ein Spieler deckt den Rücken des anderen - fällt einer aus, ist erhöhte Vorsicht geboten oder Umpositionierung angesagt, um die Lücke wieder zu schließen.

Wird eine Flanke des Verteidigungsbandes angegriffen, müssen alle Spieler von der gegenüberliegenden Seite zur Hilfe eilen. Dieser Weg muss immer frei von Gegnern sein, damit die Verstärkung auch heil ankommt. Verlässt ein Spieler aus irgendeinem Grund seine bestimmte Position, muss er dieses seinem Team detailliert mitteilen, da eine Lücke im System fatale Folgen haben könnte.

### Text als Unterstützung

Die wichtigsten Informationen zu einer bestimmten Position oder Situation sollte dem Spieler in Form einer Textdatei beigelegt werden. Neben der empfohlenen Ausrüstung sind die Primärziele festzulegen. Beispiele: "Ausharren und soviel wie möglich Schaden anrichten" oder "Bei Feindsichtung sofort Bescheid geben". Da ein kompletter Rush des angreifenden Teams



Auf dieser Position muss man sowohl auf den Ausgang rechts als auch auf das Loch links achten. Das erfordert viel Skill.



Eine typische Sniper Position



Eine typische Nahkampf Position



Zeitplan: „Bei X:49 Minuten können die Gegner hier frühestens durch das Tor laufen“



Gegner, die diese Schräge herunterkommen, haben nichts zu lachen.

mit all seinen Variationen nicht immer leicht zu skizzieren ist, sollte zusätzlich der Ablauf in Schriftform vorliegen.

### Allgemeine Taktikenelemente im Clanwar

Die besten Strategien nützen jedoch nichts, wenn auch nur ein einzelner Spieler die grundlegenden Regeln eines Clanwars missachtet. Nur wenn das Team als Einheit agiert und jeder die Positionen und Aufgaben seiner Mitspieler kennt, gelingt das Vorhaben. Das Einprägen der Taktik dient als Basis - für das letztendliche Gelingen muss das Team trainieren, trainieren und nochmals trainieren. Nichts kann die Erfahrungen in einem Match ersetzen. Der Trainingspartner sollte dabei besser oder zumindest gleichgut sein.

### Teamplay

Der wichtigste Baustein in einem Clanspiel: Teamplay. Ein einzelnes Wort, das eine Menge Aufgaben verteilt. Teamplay bedeutet:

- anderen Mitspielern Rückendeckung geben, falls diese einen Sturm auf den Gegner versuchen
- in kleinen Gruppen marschieren, wobei jeder Spieler "seinen" Bereich im Auge behält, um sofort schussbereit zu sein
- Sicherheit und der Rundengewinn des Teams der Frag-Statistik niemals vorzuziehen
- wichtige Positionen im Spiel (wie zum Beispiel meist der Scharfschütze inne hat) nach besten Kräften unterstützen
- dass jeder Spieler weiss, was seine Teamkollegen gerade machen
- koordiniertes Voranschreiten

### Ein Beispiel für unkoordiniertes Vorgehen:

Ein "Kneul" von vier Spielern läuft in einem Korridor um die Ecke und trifft auf zwei Gegner. Die zahlenmässige Überlegenheit wird zur Todesfalle: Die Spieler laufen sich gegenseitig in die Schussbahn, Granaten werden wegen des fehlenden Überblicks falsch geworfen und bedrohen das eigene Team mehr als den Gegner.

### Gleiches Beispiel, koordiniert:

Zwei 2er-Teams laufen in einigem Abstand an die Ecke, ohne sich zu zeigen. Das vordere Team schmeisst eine Blind- oder HE-Granate



Ein Ansturm mit einer MPS auf einen Sniper dort oben im Fenster macht keinen Sinn. Es sei denn, Du willst ihn nur ablenken.

um die Ecke, was den Rush einleiten soll und läuft dann um die Ecke. Ein Spieler bleibt innen, der andere läuft außen, damit beide eine freie Schusslinie auf die Gegner haben. Würde beide Spieler nun stehenbleiben, um besser zielen zu können, könnte das hintere 2er-Team nicht nachrücken. Mit diesem Wissen ruht das erste Team weiter und ist sich der Rückendeckung ihrer Partner sicher.

### Einzelgängeraktionen

Stehst Du einer Übermacht an Gegner gegenüber, ziehe Dich lieber zurück, informiere Dein Team und warte auf Verstärkung. Obwohl Du Chancen haben magst, den Kampf zu gewinnen, wird aus diesen Einzelgänger-Aktionen meist eine sinnlose Opferung.

Es sei denn, Du willst die Aufmerksamkeit des Gegnerteams bewusst auf Dich ziehen: Auch wenn sie Dich ausschalten, hast Du zumindest Deinen Teammates Luft verschafft, um unbeschadet an eine taktisch wichtige Position zu gelangen. Noch während sich der Feind über den leichten Frag freut, hat Dein Team bereits die Bombe gelegt oder einen wichtigen Zugangsweg abgesichert.

### Variantenreich angreifen

Als attackierende Partei sollte Dein Team über diverse Angriffsvarianten verfügen, die es per Zuruf nahezu blind umsetzen kann. Es ist extrem wichtig, den Gegner jedesmal mit einer anderen oder auch alten Variante zu überraschen. Ein wichtiger Nebeneffekt: Indem Du sämtliche einstudierten Manöver ausprobierst, wirst Du früher oder später auf die Schwachstelle des Gegnerteams stoßen. Nutze sie jedoch erst aus, wenn es der Gesamtpunktestand erfordert.

### Hier Beispiele einiger Angriffsvarianten:

**Variante 1:** Entdeckst Du eine Schwachstelle in der Verteidigung des Gegners, konzentriert Ihr Euren Angriff auf diesen Punkt und rennt den Feind einfach über.

**Variante 2:** Zangentchnik: Dein Team splittet sich in zwei Gruppen auf (2:3) und greift, eingeleitet mit Granaten, ZEITGLEICH an. Oftmals liegen die einzelnen Positionen der Gegner zu weit auseinander, so dass Verstärkung zu spät kommt.

**Variante 3:** Sind nach einigen Runden die Grundpositionen des Gegnerteams bekannt, ist die "Hit & Run"-Taktik ein probates Mittel, Löcher in die Verteidigung zu schlagen. Diese Aufgabe übernimmt am besten der Scharfschütze des Teams, mit Rückenbedeckung der anderen Spieler. Wurde der gegnerische Posten ausgeschaltet, zieht man sich zurück und wiederholt man den Vorgang an anderer Stelle. Sind nur noch zwei Spieler übrig, dürfte der Durchmarsch Formsache sein.

### **Kommunizieren**

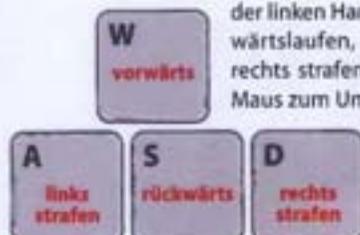
Nahezu jeder Clan benutzt Headsets (Kopfhörer mit Micros), um während des Spiels Taktiken und Angriffsvarianten abzusprechen. Hierbei müssen sich die Mitspieler auf die Übermittlung der wichtigsten Infos beschränken, da es sonst sehr schwer fällt noch etwas vom Sound im Spiel wahrnehmen zu können. Ein hektisches Durcheinandergerede oder sogar eine verbale Auseinandersetzung während das Clanwars müssen unbedingt vermieden werden, da dies von der eigentlichen Sache, nämlich des Counter-Strike Spielens, zu sehr ablenkt. Sollten während das Wars Unstimmigkeiten auftreten, dürfen diese unbedingt erst NACH dem Spiels geklärt werden. Solange auch nur ein Spieler eures Teams noch am leben ist, müsst ihr absolute Ruhe bewahren. Denn nichts ist schlimmer für den noch am Leben verbliebenden Spieler, als der Versuch gegen zwei Gegner zu bestehen, während seine Teamkameraden lauthals über die Taktik in der nächsten Runde diskutieren. Hierfür sollten sie als Geist den Teamchat nutzen. Viele wichtige Infos können sie auch per Text und einem Binding übermitteln. Wenn sie z.B.: die Bombe legen wollen, könnten sie sich ein script schreiben, das automatisch die Bombe auswählt, sie legt und gleichzeitig dem Team per Message mitteilt: -Planting Bomb-. Damit nicht jeder Spieler seinen Teamkollegen mitteilen muss das er gestorben ist, sollten alle auf die KILL-Anzeige rechts oben am Bildschirmrand achten. Dies verschafft dir auch einen Überblick darüber, wieviele Gegner und wieviele Freunde noch am Leben sind.



## MOVEMENT

### Strafen

Der Seitwärtsschritt, strafen genannt, ist die wichtigste Bewegungsmöglichkeiten im Feuergefecht. Sie erlaubt es dem Spieler, den Angriffen des Gegner auszuweichen, ohne ihn aus dem Fadenkreuz zu verlieren. Dafür strafest Du in eine Richtung, während Du die Maus leicht in die entgegengesetzte ziehst.



Konfiguriere Deine Tasten so, dass Du mit der linken Hand bequem vorwärts- und rückwärtslaufen, sowie nach links und nach rechts strafen kannst. Dabei benutzt Du die Maus zum Umsehen in alle Richtungen.

Neben dem Ausweichen gegnerischer Schüsse nutzt Du das Strafen auch, um schnellstmöglich in Deckung zu gehen. Dadurch wendest Du Dich nicht vom Gegner ab und bist immer über sein Vorgehen informiert.

Ein weiterer Einsatz ist das Auskundschaften von bestimmten Bereichen im Spiel. So ist es fast immer möglich, für den Bruchteil einer Sekunde um die Ecke und wieder zurück zu strafen, ohne getroffen oder gar gesehen zu werden. Hast Du Dir ein Bild vom Aufenthalt der Gegner und von der allgemeinen Lage gemacht, benützt Du die Strafe-Technik zum Angriff. Hierbei verlässt Du Deine Deckung ebenfalls nur kurz und gibst eine gezielte Salve auf den Gegner ab. Da Du genauso schnell wieder verschwindest, wie Du aufgetaucht bist, hat der Feind, sollte er überlebt habe, keine Chance, zu kontern. Den Strafeangriff wiederholst Du so lange, bis Du den Gegner ausgeschaltet hast oder die Situation eine andere Aktion erfordert.

### Springen

Das Springen kann Dir gut getimed und in der richtigen Situation einen wichtigen Vorteil verschaffen oder sogar das Bildschirm-Leben retten. Falsch eingesetzt verschafft es Dir einen Platz in den Reihen

der Spectators schneller als Dir lieb ist. Während des Sprungs kannst Du nämlich Deine Bewegungsrichtung nicht ändern und somit den Schüssen des Gegner nicht ausweichen.

Kommst Du unter Beschuss und bist wegen eines Treffers kurz gelähmt, besteht eine geringe Chance, mithilfe eines Sprunges lebendig davonzukommen. Kommst Du nämlich nicht vom Fleck, versucht der Gegner in der Regel auf Deinen Kopf zu zielen, um einen Headshot anzubringen. Der Sprung bewirkt, dass Dein Körper anstelle dessen getroffen wird und gibt Dir eine Chance für Deine nächste Aktion.

Ein weiterer Nachteil beim Sprung: Geübte Spieler wissen sofort, wo Du landest und lassen Dich im Sperrfeuer aufkommen.

Die einzigen Waffen, die Du auch während des Sprunges einsetzen solltest, sind die Pistolen. Sämtliche Sub-Machine Guns und Rifles verreißen im Sprung auf das Äußerste und lassen den Treffer zum Glücksspiel werden. Da jedoch der erste Schuss eines Angriffs am wichtigsten ist, da er am genauesten trifft und den Gegner für kurze lähmt.

### Ducken als Deckung

Das Ducken ist ebenfalls eine sehr wichtige Bewegungsart und leistet gute Dienste, als Angriffs- als auch Verteidigungstechnik. So kannst Du Dich zum Beispiel hinter einer



Die Kiste bietet Dir optimalen Schutz. Verlasse die Deckung, um ein bis zwei Schüsse abzugeben, dann bocke Dich wieder hin.

Kiste ducken, und immer nur dann Hochkommen, wenn Du einige Feuerstöße abgeben willst (z.B. in Prodigy im Kistengang). Wenn die Gegner dann das Feuer eröffnen, duckt Du Dich schnell wieder. Achte darauf, dass die Kiste hoch genug ist, da Dich ansonsten die Gegner zu früh sehen könnten. Auch eine großkalibrige Waffe kann Dir gefährlich werden, da ja durch Kisten treffen kann. Auch hier gilt es, die Techniken miteinander zu varrieren, um nicht berechenbar zu werden.



Bringe das Fadenkreuz in Position, bevor Du heraus strafest.

### Hit and Run

Die Hit and Run-Technik wird häufig von geübten AWM-Schützen eingesetzt. Dabei gehst Du in eine überlegene Position und erwartest die Gegner. Sobald sie sich zeigen, feuerst Du ein paar gezielte Schüsse ab und machst Dich dann in entgegengesetzter Richtung aus dem Staub – gewinnst also Distanz zum Gegner. Geh erneut in Position und erwarte Deine Beute. Je nach Erfahrung des Gegners kannst Du dieses Spiel so lange fortsetzen, bis alle Feinde ausgeschaltet sind. Obwohl diese Taktik mit nahezu jeder Fernkampf-Waffe funktioniert, erreichst Du am ehesten volle Wirkung mit einer AWM in der Hand eines Könners.

### Überlegt Nachladen

Ein weiterer Punkt, der Leben retten aber auch kosten kann. Der Zeitpunkt des Nachladens ist hier von entscheidender Bedeutung.

Zuerst einmal sei gesagt, dass ein Waffenwechsel auf die Pistole oft sinnvoller ist, als inmitten eines Gefechts die Primärwaffe nachzuladen. Der Wechsel der Waffe dauert eine Sekunde, das Nachladen gleich mehrere. In diesen Situationen reicht es meist, ein paar Pistolenkugeln hinterzusetzen, um den Zweikampf für sich zu entscheiden.

Grundregel: Du solltest beim Nachladen nie vorwärts stürmen. Die Chance, in einen lauernden Gegner zu rennen, ist einfach zu groß.

Viele Spieler laden nach jedem Frag nach und werden dabei nicht selten vom Mitläufer des Gegners erledigt. Dabei ist es gar nicht nötig, ständig mit einem vollen Magazin herumzulaufen. Eine MP5 mit 20 Schuss kann es noch locker zwei Widersachern aufnehmen. Vor allem wenn Du weißt, dass hinter der nächsten Ecke ein Gegner hocken könnte, verschiebst Du das Nachladen auf einen anderen Zeitpunkt. Alternativ suchst Du dir ein nettes Plätzchen in Deckung und lädst entspannt nach.

### Ständig in Bewegung bleiben

Da Du die meiste Zeit nicht weisst, aus welcher Richtung der Gegner angreift, solltest Du ständig in Bewegung bleiben. Ein starres Ziel ist für ein guten Schützen kein Problem, bei einem sich ständig bewegenden wird er leichter daneben treffen. Auch in

einem offenen Feuergefecht hast Du gute Karten, durch Strafe-Bewegungen den Kugeln zu entweichen.

### Granaten

Granaten eignen sich hervorragend dazu, einen gegnerischen Rush zu stoppen. Dabei verwundet eine gut platzierte HE-Granate gleich mehrere Widersacher, da diese meist nah bei einander stürmen. Damit Du Dich den Gegnern beim Wurf nicht zeigen musst, wirfst Du die Granate gegen Wände, Kisten oder Mauervorsprünge. Die prallt dort ab und landet, gutes Timing vorausgesetzt, genau im Ziel.

HE-Granaten eignen sich auch dazu, Feinde aus der Deckung zu scheuchen. Schmeiss den Sprengkörper einfach in die Nähe des Gegners, der dann versuchen wird, zu fliehen: Da Dein Fadenkreuz bereits ausgerichtet ist hast Du leichtes Spiel.

Hast Du Deinen Kontrahenten stark verwundet, rentiert es sich häufig, die HE-Granate einzusetzen, als den fliehenden Gegner zu verfolgen.

Flashbangs eignen sich auch sehr gut dazu, den Sturm des Gegners zu stoppen oder zumindest zu verzögern. Auch hier gilt: Versuche immer, die Granate gegen ein Objekt und somit um die Ecke zu werfen.

Blendgranaten sind des Campers ärgster Feind, da der Angreifer meist genügend Zeit hat, sie Zentimeter-genau zu platzieren. Der anschließende Sturm wird meist von Erfolg gekrönt. Du solltest natürlich immer einen respektablen Abstand zwischen Dir und der Flashbang halten, denn es gibt nichts schlimmeres, als sich selbst oder sein Team zu blenden. Der Abstand darf allerdings auch nicht zu groß sein, denn sonst lässt die Wirkung der Granate bereits nach, noch bevor Du den Feind erreicht hast.

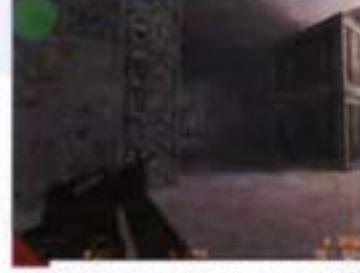
Es ist sinnvoll, zu Beginn einer Runde immer zwei Blendgranaten zu kaufen. Die Reserve benützt Du, um unerforschtes Gebiet zu sichern.

### AIMING

#### Die Hauptfaktoren

Das Zielen (Aiming) in Counter-Strike wird von drei Faktoren bestimmt:

1. Bewegung der Maus
2. Bewegung des Körpers
3. Platzierung des Crosshairs



Halte das Crosshair so, dass Du auftauchende Gegner sofort erfasst. Dann bewegst Du Dich in Position und justierst noch einmal, bevor Du feuert.

Zu Punkt 1 möchten wir nochmals daran erinnern, dass eine niedrige Einstellung der Mausgeschwindigkeit das Zielen wesentlich verbessern kann.

Die Bewegung des Körpers kann zum Zielen eingesetzt werden – feuerst Du die Waffe jedoch ab, solltest Du stillstehen.

Bei der Platzierung des Crosshairs spielt die Entfernung zum Gegner und die Verbindungsqualität eine Rolle. Ein hoher Ping bedeutet, dass Du beim Zielen etwas vorhalten solltest, damit Du den Gegner triffst.

#### Waffeneigenschaften

Da jede Waffe in Counter-Strike eigene Schusseigenschaften besitzt, kann das Aimen nicht pauschalisiert werden. Vielmehr muss jede einzelne Waffe auf verschiedene Faktoren hin getestet werden, unter anderem auf:

- die Geschwindigkeit, mit der sich das Crosshair ausbreitet und wieder zusammenzieht
- die Schadenswerte auf die verschiedenen Trefferbereiche
- das Verhalten beim Dauerfeuer
- das Verhalten während des Strafens
- das Verhalten beim Schießen in der Hocke
- die Zielgenauigkeit mit/ohne Zoom
- die Lautstärke mit/ohne Schalldämpfer
- das Verhalten des Crosshairs im Vergleich zu den wirklichen Einschüssen



Die Einschusslöcher zeigen zwar nicht die wirklichen Treffer an, geben Dir aber ein Gefühl für die Zielgenauigkeit der Waffe.

Diese Waffeneigenschaften solltest Du für Deine Lieblingswaffen herausfinden, da sie den Zielvorgang stark beeinflussen. Nachfolgend eine kleine Aiming-Analyse der beliebtesten Waffen in Counter-Strike:

#### MP 5

Das Fadenkreuz sollte auf Schulterhöhe ausgerichtet sein und danach nur noch in

horizontaler Richtung bewegt werden. So nutzt Du optimal das Verhaltensmuster eines getroffenen Modells in Counter-Strike aus: Es kippt nämlich bei einem Treffer leicht nach hinten, wobei sich der Kopf auf Schulterhöhe senkt. Dadurch erzielst Du mit dem zweiten Schuss automatisch einen oder mehrere Headshots. Die MP 5 ist dank ihrer hohen Schussfrequenz und Zielgenauigkeit auch im Laufen und bei Dauerfeuer zu gebrauchen.

#### AK 47

Das eigenwillige Schussverhalten der AK47 will gelernt sein: Im Laufen sowie beim Strafen ist sie nahezu unbrauchbar. Daher solltest Du entweder still stehen, in die Hocke gehen oder die Bewegungstasten einfach loslassen, bevor Du den ersten Schuss abgibst. Der zweite sollte dann den Gegner ausschalten. Ist dies nicht der Fall, wartest Du kurz, damit sich das Fadenkreuz wieder zusammenzieht und setzt den Angriff fort. Mehr als zwei Kugeln sind nur in nächster Gegnernähe abzufeuern, da die Treffergenauigkeit stark abnimmt. Im Dauerfeuer solltest Du auf die Füße des Gegners zielen, da die Waffe stark nach oben verreisst. Teste dies einmal aus, indem Du mit Dauerfeuer geradeaus gegen eine Wand schiest. Die Einschusslöcher stellen in etwa die tatsächlichen Treffer dar.

#### M4 Colt

Die Stärke der M4 liegt klar in der Zielgenauigkeit selbst während des Strafens und Laufens. Auch die vierte Kugel trifft ihr Ziel noch recht genau: Verlässt Dein Fadenkreuz bis dahin den Gegner nicht, darf er sich den Rest der Runde als Spectator anschauen.

#### SIG Commando und Steyer Aug

Diese beiden Waffen verfügen über den nützlichen Zoom-Modus: Benutze ihn nicht nur, um weit entfernte Ziele zu treffen, sondern auch, wenn sich zum Beispiel ein Gegner hinter einer Kiste verschanzt hat, und nur ein winziger Teil vom Körper herausguckt.

Beide Waffen verreißen im Dauerfeuer nicht ganz so stark wie die AK47, besitzen aber auch nicht die Zielgenauigkeit einer M4. Außer auf naher Distanz solltest Du maximal drei Schüsse abgeben – danach wird's zu ungenau. Die Treffergenauigkeit während der Bewegung spricht für diese Waffen.

## AWM

Beim Umgang mit der AWM ist es äußerst wichtig, zum Zeitpunkt des Schusses still zu stehen oder die Technik des Gegenlenkens (siehe unten) anzuwenden. Lasse mit der AWM den Gegner in Dein Fadenkreuz laufen und vergiss nicht, ein wenig vorzuhalten.

Meist hast Du keinen zweiten Versuch, um einen Fehlschuss wiedergutzumachen. Da hilft es nur, in Deckung zu gehen oder die Pistole zu zücken.

Beim Snipern ist es sehr wichtig, immer den Zoom-Modus zu benutzen, da nur jeder fünfte Schuss ohne Zoom in die Mitte geht. Die beste Zoom-Stufe ist die erste, da sie für fast alle Distanzen und Situationen geeignet ist und das Sichtfeld dabei nie zu klein wird.

Wechsle nach jedem Schuss mit der AWM auf das Messer oder die Pistole. Möchtest Du erneut schießen, wechselst Du wieder zurück („hud\_fastswitch“ muss dabei auf „1“ stehen – siehe Konfiguration). Dadurch verkürzt sich die Nachladeanimation. Solltest Du Dich zurückziehen wollen, bleibst Du beim Messer, um dem Gegner den Rest zu geben, bevorzugst Du die Pistole.

## Bewegung des Gegners

Zu guter Letzt musst Du beim Aiming darauf achten, ob und wie sich Dein Gegner bewegt. Steht er still, hockt er oder läuft er auf Dich zu, zielst Du genau auf ihn. Bewegt er sich seitwärts, schiesst Du genau dahin, wo er sich im nächsten Moment befinden wird. Diese Technik nenn man "vorhalten". Je schlechter Deine Verbindung (je höher Dein Ping), desto weiter musst Du vorhalten. Grund: Die Koordination des feindlichen Spielers gelangen mit einer kleinen Verzögerung auf Deinem Rechner. Du hinkst sozusagen der Realität hinterher und versuchst, dies durch vorhalten wieder wett zu machen. Besonders deutlich wird dies, wenn der Gegner versucht, durch springen auszuweichen. Es ist wesentlich effektiver, dort hinzuschließen, wo er aufkommt, als zu versuchen, ihn in der Luft zu erwischen oder ihn gar mit dem Fadenkreuz in der Luft zu verfolgen. Dies gilt vor allem für weit entfernte Gegner. Im direkten Nahkampf kann es schon sinnvoll sein, den hüpfenden Gegner ab der Mitte des Strafesprungs zu erwischen und das Fadenkreuz mit seiner Sprungbahn fallen zu lassen. Springt der Gegner auf der Stelle, reißt Du das Fadenkreuz auf keinen Fall weit

nach oben, sondern hältst es mittig und schiesst, sobald er es passiert.

## Besser treffen Gegenlenken

Es kommt häufig vor, dass Du in der Bewegung den Gegner genau im Visier hast, die Kugeln jedoch in alle Himmelsrichtungen fliegen. Dies liegt in den meisten Fällen daran, dass Du Dich noch bewegst, während Du abdrückst. Nur im Stehen oder in der Hocke schlagen die Kugeln dort ein, wo Du hinzielst.

Es gibt jedoch einen kleinen aber wichtigen Trick, damit Du Dein Ziel triffst, obwohl Du Dich noch in Bewegung befindest: Strafe ganz kurz in die entgegengesetzte Richtung, um eine Art Ministopp einzulegen. Läufst Du beispielsweise vorwärts und strafest dabei nach links, um den Gegner ins Fadenkreuz zu bekommen, musst Du beim Erfassen des Ziels und vor dem Abdrücken die Vorwärtstaste loslassen und kurz nach rechts drücken (gegensteuern). Obwohl Du Dich noch in der Linksbewegung befindest, registriert das Programm Deine Bewegung nicht und die Kugel trifft genau ins Fadenkreuz. Diese Art des Aiming ist nur bei Rifles zu empfehlen, da Pistolen und Sub-Machine Guns anders reagieren.

## SCHUSSTECHNIKEN

### Der Strafeschuss

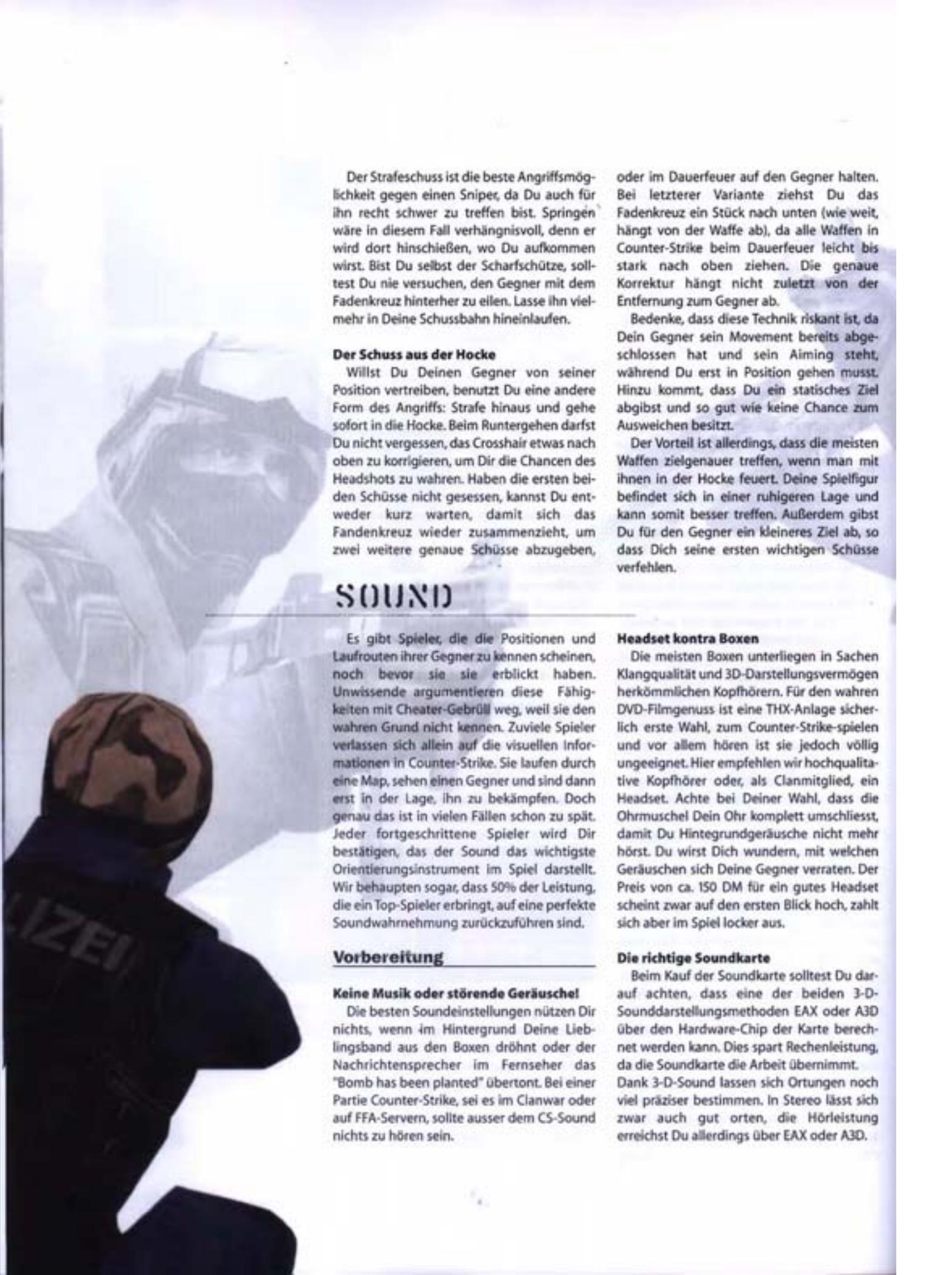
Der Gegner wird bei dieser Technik nur durch die Strafebewegung erfasst. Das Crosshair muss sich bereits vorher auf der richtigen Höhe befinden und wird während des Aiming-Vorgangs nicht mehr bewegt (Du könntest rein theoretisch die Maus loslassen).

Du solltest bei dieser wichtigen Technik darauf achten, das Treppen oder Bordsteine die Höhe des Fadenkreuzes beeinflussen. Berücksichtige dies bei der Ausrichtung des Fadenkreuzes.

Strafe zum Ziel, lenke kurz gegen (um still zu stehen), gib maximal drei Schüsse ab (je nach Waffe unterschiedlich) und strafe sofort wieder in Deckung oder zumindest zur Seite. Hast Du den Gegner nicht auf Anhieb ausgeschaltet, wiederholst Du den Vorgang. Rhythmisches Vorgehen ist dabei allerdings sehr gefährlich, da Dein Gegner Dein Auftauchen dadurch besser einschätzen kann.



Oben: Auch wenn der Gegner springt, solltest Du die Zielhöhe nicht verändern.  
Unten: Plane beim Strafeschuss mögliche Stufen ein.



Der Strafeschiuss ist die beste Angriffsmöglichkeit gegen einen Sniper, da Du auch für ihn recht schwer zu treffen bist. Springen wäre in diesem Fall verhängnisvoll, denn er wird dort hinschießen, wo Du aufkommen wirst. Bist Du selbst der Scharfschütze, solltest Du nie versuchen, den Gegner mit dem Fadenkreuz hinterher zu eilen. Lasse ihn vielmehr in Deine Schussbahn hineinlaufen.

#### **Der Schuss aus der Hocke**

Willst Du Deinen Gegner von seiner Position vertreiben, benutzt Du eine andere Form des Angriffs: Strafe hinaus und gehe sofort in die Hocke. Beim Runtergehen darfst Du nicht vergessen, das Crosshair etwas nach oben zu korrigieren, um Dir die Chancen des Headshots zu wahren. Haben die ersten beiden Schüsse nicht gesessen, kannst Du entweder kurz warten, damit sich das Fadenkreuz wieder zusammenzieht, um zwei weitere genaue Schüsse abzugeben,

oder im Dauerfeuer auf den Gegner halten. Bei letzterer Variante ziehst Du das Fadenkreuz ein Stück nach unten (wie weit, hängt von der Waffe ab), da alle Waffen in Counter-Strike beim Dauerfeuer leicht bis stark nach oben ziehen. Die genaue Korrektur hängt nicht zuletzt von der Entfernung zum Gegner ab.

Bedenke, dass diese Technik riskant ist, da Dein Gegner sein Movement bereits abgeschlossen hat und sein Aiming steht, während Du erst in Position gehen musst. Hinzu kommt, dass Du ein statisches Ziel abgibst und so gut wie keine Chance zum Ausweichen besitzt.

Der Vorteil ist allerdings, dass die meisten Waffen zielgenauer treffen, wenn man mit ihnen in der Hocke feuert. Deine Spielfigur befindet sich in einer ruhigeren Lage und kann somit besser treffen. Außerdem gibst Du für den Gegner ein kleineres Ziel ab, so dass Dich seine ersten wichtigen Schüsse verfehlen.

## SOUND

Es gibt Spieler, die die Positionen und Laufwegen ihrer Gegner zu kennen scheinen, noch bevor sie sie erblickt haben. Unwissende argumentieren diese Fähigkeiten mit Cheater-Gebrüll weg, weil sie den wahren Grund nicht kennen. Zu viele Spieler verlassen sich allein auf die visuellen Informationen in Counter-Strike. Sie laufen durch eine Map, sehen einen Gegner und sind dann erst in der Lage, ihn zu bekämpfen. Doch genau das ist in vielen Fällen schon zu spät. Jeder fortgeschrittene Spieler wird Dir bestätigen, dass der Sound das wichtigste Orientierungsinstrument im Spiel darstellt. Wir behaupten sogar, dass 50% der Leistung, die ein Top-Spieler erbringt, auf eine perfekte Soundwahrnehmung zurückzuführen sind.

### **Vorbereitung**

#### **Keine Musik oder störende Geräusche!**

Die besten Soundeinstellungen nützen Dir nichts, wenn im Hintergrund Deine Lieblingsband aus den Boxen dröhnt oder der Nachrichtensprecher im Fernseher das "Bomb has been planted" übertönt. Bei einer Partie Counter-Strike, sei es im Clanwar oder auf FFA-Servern, sollte ausser dem CS-Sound nichts zu hören sein.

#### **Headset kontra Boxen**

Die meisten Boxen unterliegen in Sachen Klangqualität und 3D-Darstellungsvermögen herkömmlichen Kopfhörern. Für den wahren DVD-Filmgenuss ist eine THX-Anlage sicherlich erste Wahl, zum Counter-Strike-Spielen und vor allem hören ist sie jedoch völlig ungeeignet. Hier empfehlen wir hochwertige Kopfhörer oder, als Clanmitglied, ein Headset. Achte bei Deiner Wahl, dass die Ohrmuschel Dein Ohr komplett umschließt, damit Du Hintergrundgeräusche nicht mehr hörst. Du wirst Dich wundern, mit welchen Geräuschen sich Deine Gegner verraten. Der Preis von ca. 150 DM für ein gutes Headset scheint zwar auf den ersten Blick hoch, zahlt sich aber im Spiel locker aus.

#### **Die richtige Soundkarte**

Beim Kauf der Soundkarte solltest Du darauf achten, dass eine der beiden 3-D-Sounddarstellungsmethoden EAX oder A3D über den Hardware-Chip der Karte berechnet werden kann. Dies spart Rechenleistung, da die Soundkarte die Arbeit übernimmt. Dank 3-D-Sound lassen sich Orten noch viel präziser bestimmen. In Stereo lässt sich zwar auch gut orten, die Hörleistung erreichst Du allerdings über EAX oder A3D.

## Die anderen Faktoren des 'richtigen Hörens'

Der Fernseher ist verkauft, das Headset auf dem Kopf, die Soundkarte installiert: Jetzt wird geruled. Nicht ganz, denn das Orten der Spieler bedarf einiger Übung.

### Level Kenntnis

Das A und O für die genaue Bestimmung des Gegners setzt eine ausgeprägte Map-Kennntnis voraus. Nur wer sie blind beherrscht und genau weiß, wo sich der Gegner rein theoretisch befinden könnte, kann den Sound zu seinem Vorteil nutzen.

Nur weil sich ein Gegner in der Nähe durch Geräusche verraten hat, wird er noch lange nicht auf offenem Feld herumtanzen. Da Du jedoch schon förmlich seinen Atem spürst/hörst, überprüfst Du jede Ecken: Als Levelkenner weißt Du um die hinterlistigen Camper-Positionen.

Oftmals sind es auch verräterische Geräusche, wie das Quitschen einer Tür, das Klettergeräusch durch eine Leiter oder ein ganz bestimmtes Laufgeräusch, das den Gegner verrät und Dir den entscheidenden Vorteil bringt. Es liegt an Dir zu wissen, wo sich diese relevanten Punkte befinden.

### Das Radar

Du hörst einen Spieler, noch bevor er um die Ecke kommt. Woher willst Du nun wissen, zu welchem Team er gehört? Ganz einfach: Schau kurz vorher auf Dein Radar. Befindet sich keine weißer Punkt in der gehörten Richtung, hältst Du die Waffe schussbereit. Das Radar – zusammen mit einem guten Sound-Setup unschlagbar.

### Übung macht den Tonmeister

Dieses Kapitel gibt Dir die Basisinformationen, um mit Sound im Spiel richtig umzugehen. Es ersetzt jedoch nicht die Erfahrung, die Du in vielen Trainingsstunden sammeln musst, um die Geräusche richtig auszuwerten. Je länger Du mit den richtigen Einstellungen und dem Equipment spielst, desto mehr Gespür wirst Du für Geräusche entwickeln. Viele Dinge werden Dir erst im Laufe der Zeit auffallen, die Du dann überlegt nutzen kannst. Nach einem gewissen Training verraten Dir schon die leisesten Geräusche wichtige Informationen. Ist diese

Eigenschaft erst einmal richtig ausgeprägt, behältst Du sogar noch im heftigsten Kampfgeschehen einen guten Überblick über die beteiligten Personen – dank Sound.

Kleiner Nebeneffekt: Deine eigenen Geräusche kommen Dir wie ein Unwetter vor. Zwangsläufig wirst Du schleichen, wie nie zuvor: und das ist gut so.

## Einzelne Techniken

Jetzt weißt Du, was dazu gehört, einen Gegner genau zu lokalisieren. Doch wie sollst Du vorgehen, wenn Du weißt, wo er sich befindet? Hast Du zum Beispiel einen Gegner per Sound "gesichtet", darfst Du selbst keine Geräusche mehr erzeugen – ein guter Gegner kann Dich ebenfalls hören. Die "Walk"-Taste bekommt eine ganz neue Bedeutung: Binde sie so, dass Du sie bequem und zu jederzeit in Verbindung mit den Bewegungstasten erreichen kannst.

### Der Überraschungseffekt

Bist Du Dir sicher, dass sich der Gegner hinter der nächsten Ecke befindet, solltest Du den Überraschungseffekt auf Deiner Seite haben. Anstatt zu warten, bis er um die Ecke kommt, schleichst Du Dich bis zur Kante und schiesst dann plötzlich hervor. Befindet sich Dein Fadenkreuz bereits auf der richtigen Höhe, musst Du nur noch abdrücken. Der Gegner sollte schon erledigt sein, noch bevor er das erste Mal geschossen hat.

Es ist auf jeden Fall besser, den Gegner nicht um die Ecke kommen zu lassen, der er aus Gewohnheit hinter jeder Ecke Gegenwehr erwartet. Ein Sprung vor die Füße sorgt jedoch immer für Überraschung.

### Verfolgen eines Gegners

Hörst Du, wie sich der Gegner von Dir entfernt, solltest Du ihm auf leisen Sohlen folgen. Der Abstand zwischen Euch sollte jedoch nicht allzu groß werden, da Du selbst mit den besten Soundeinstellungen nicht quer über die Map hören kannst. Mit guter Levelkenntnis wirst Du sein Ziel schnell erraten – komme ihm zuvor und schlage überraschend zu.

### Durch die Wand

Auch auf die Gefahr hin, als Cheater beschimpft zu werden, solltest Du einmal



versuchen, Deine Gegner durch die Wand zu attackieren (Gewehr oder Desert Eagle vorausgesetzt), wenn Du sie dort hörst. Mit den richtigen Einstellungen und einem guten Vorstellungsvermögen kannst Du sie überall orten, ob sie nun im Nebenraum, auf dem Dach über Dir oder in der Garage unter Dir sind. Auch hier spielt die Erfahrung eine große Rolle.

#### **Show, Shoot and Hide**

An vielen Stellen verschiedener Maps hörst Du Gegner schon von weitem kommen. Postiere Dich mit einer AWM an eine etwas weiter entfernte Ecke und halte Dein Fadenkreuz in Position. Auf den letzten Metern hörst Du die Schritte ganz deutlich, als ob der Gegner sagen würde: "Ich komm jetzt um die Ecke." Dann folgt Dein Schuss und Dein Gegner wundert sich über Deine unmenschliche "Reaktionszeit", während Du bereits wieder in Sicherheit gestraft bist.

## TIPPS UND TRICKS

### **Schneller Waffenwechsel**

Belege Deine Tasten so, dass Du ganz bequem und blitzschnell zwischen Messer, Primary Weapon und Secondary Weapons hin und her wechseln kannst. Viele Spieler benutzen hierfür den Consolenbefehl "lastinv", da Du mit nur noch einer Taste zwischen zwei Waffen hin und zurück schalten kannst.

Besitzer einer Maus mit Wheel lassen zusätzlich das Mause Rad den Waffenwechsel vornehmen. Der Eintrag in der Konfigurationsdatei müsste dann so aussehen:

```
bind "MWHEELUP" "slot1"  
bind "MWHEELDOWN" "slot2"
```

Bei beiden Einstellungen muss der Consolenbefehl "hud\_fastswitch" aktiviert sein (siehe Konfiguration).

### **Waffenwechsel zum Auskundschaften**

Bei dieser Methode geht es darum, sich nur einen Überblick zu verschaffen, wo sich wieviele Gegner aufhalten, ohne diese dabei zu bekämpfen. Diese Späher-Arbeit ist zwar mühselig, bewahrt Dich jedoch davor, unvor-

bereit in eine Horde schießwütiger Gegner zu laufen.

Dazu nimmst Du das Messer und strafest für wenige Zehntel Sekunden um die Ecke und sofort wieder zurück. Ein kurzer Blick reicht meist aus, um die Lage zu checken. Dann wechselst Du intuitiv zur Primary Weapon. Mit letzterer könntest Du zwar auch spionieren, doch bewegst Du Dich mit dieser schweren Waffe in der Hand etwas langsamer.

Weißt Du, wie die Gegner stehen, operierst Du mit Granaten und wendest den weiter vorne beschriebenen Strafeschuss an.



## Waffenwechsel während eines Kampfes

Oftmals ist es während eines Kampfes sinnvoller, die Waffe zu wechseln, als sich zurückzuziehen und nachzuladen. Dies gilt vor allem in Situationen, in denen Du und Dein Gegner die Primärwaffe leergeschossen haben. Hier gilt dann oft: Wer zuerst auf die Taste für die Pistole drückt, entscheidet den Kampf für sich.

Was seltener funktioniert, aber immer noch besser ist, als ohne Gegenwehr zu sterben: Hast Du als erster Deine Secondary Weapon geleert, wechselst Du zur Primary, während Dein Widersacher immer noch mit seiner Primary feuert. Springe dann kontrolliert und in unregelmäßigen Abständen und ducke Dich dabei. Da die Pistolen auch im Sprung noch recht gut treffen, hast du so die größtmögliche Chance zu überleben. Daher solltest Du auch darauf achten, dass das Magazin Deiner Pistole immer gefüllt ist: Wer weiß, wann Du sie das nächste Mal brauchst. Speziell zur AWM: Wenn du einen Gegner mit der AWM getroffen hast, aber dieser noch lebt, gib ihm mit der Pistole den Rest. Die ist in den meisten Fällen einfacher, als einen weiteren AWM-Treffer zu landen – vor allem aus mittlerer Distanz oder sogar im Nahkampf.

Oftmals lohnt sich auch eine Waffenwechsel, um das Fadenkreuz wieder in die Ursprungsgröße zu bekommen. Vor allem dann, wenn Du kurz zuvor mit Dauerfeuer agiert hast. Drücke hierzu die Taste, mit der Du die zuletzt getragene Waffe auswählst (Consolenbefehl: „lastinv“), zweimal schnell hintereinander.

## Bekämpfen von mehreren Gegnern

Selbst sehr geübte Spieler haben beim Kampf gegen mehrere verteilte Gegner schlechte Karten. Daher solltest auch Du einen unerforschten Bereich mit Vorsicht betreten: Läufst Du zum Beispiel aus einem Korridor auf ein freies Feld, lohnt sich zuerst der Blick um die Ecke, bevor Du weiterstürmst. Sollten sich hier nämlich mehr als ein Gegner aufhalten, kannst Du Deinen Angriff besser vorbereiten.

Beim Kampf gegen mehrere konzentriert Du Deine Feuerkraft immer nur auf einen Gegner. Es bringt schließlich nichts, alle ein

wenig zu verwunden, um sich dann den Rest der Runde als Spectator anzuschauen. Vor allem in Clanwars solltest Du darauf achten, Dein Feuer auf einen Gegner zu konzentrieren, um wenigstens diesen mitzunehmen. Sonst kommt es zu einem Unterzahlspiel für Dein Team, was den Rundenverlust bedeuten könnte.

## Lautloses Vorgehen

Versuche stets, lautlos vorzugehen und erlausche jeden Schritt des Gegners. Besonders in Situationen, wo nur noch wenige Spieler übrig sind (z.B. 1on1), ist es sehr wichtig, sich lautlos zu verhalten. Dies löst beim Gegner eine gewisse Unsicherheit aus und lässt ihn Zusammensucken, wenn Du plötzlich um die Ecke gestürmt kommst.

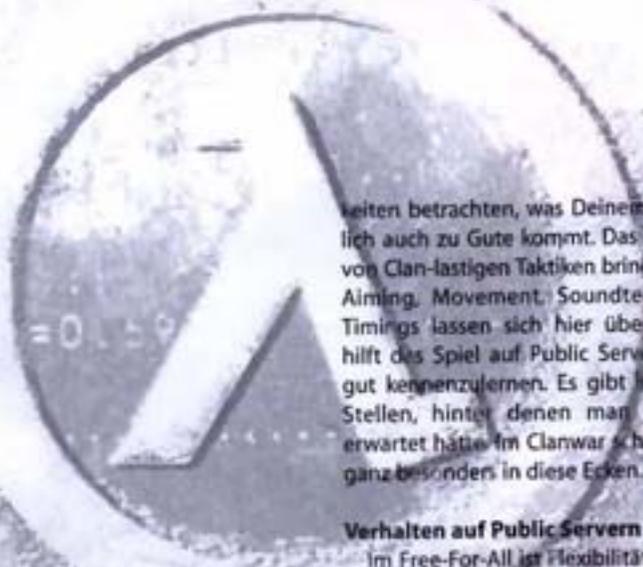
Es gibt mehrere Möglichkeiten, sich nahezu lautlos fortzubewegen: Zum einen hältst Du die Taste für das 100% lautlose "Gehen" (Consolebefehl: +speed) gedrückt, zum anderen die für das etwas schnelle "Fastwalk" (Consolenbefehl: +movedown). Bei letzterem hört man gelegentlich ein Schrittgeräusch.

Da die Schrittgeräusche beim Laufen erst nach einiger Verzögerung starten, gibt es eine weitere Art des lautlosen Gehens: Tippe die Bewegungstaste nur kurz an, so dass Du Dich vorwärts bewegst, ohne ein Schrittgeräusch abzugeben. Wiederholst Du dies mit den richtigen Abständen schnell hintereinander, kommst Du zügiger als beim "Gehen" vorwärts, ohne dabei einen Laut abzugeben. Die letzte Möglichkeit ist das Fortbewegen in der Hocke. Durch die extrem langsame Geschwindigkeit, können wir dies allerdings nicht empfehlen.

Ein weiterer Tipp zum leisen Vorgehen: Klettere Leitern immer geduckt herauf und herunter. Nur Spieler in nächster Nähe hören diese leise Variante des Kletterns.

## Tipps zu Free-For-All

Einen Großteil Deiner Zeit wirst Du vermutlich nicht mit Clanwars oder Trainings gegen andere Clans, sondern auf Free-For-All-Servern verbringen. Diese werden auch Public Server genannt, da es in der Regel jedem Spieler erlaubt ist, am Spiel teilzunehmen. Public Server sind für viele verschiedene Dinge geeignet: Du solltest sie als Trainingsort für Deine individuellen Fähig-



keiten betrachten, was Deinem Team natürlich auch zu Gute kommt. Das ausprobieren, von Clan-lastigen Taktiken bringt hier nichts: Aiming, Movement, Soundtechniken und Timings lassen sich hier üben. Außerdem hilft das Spiel auf Public Servern eine Map gut kennenzulernen. Es gibt immer wieder Stellen, hinter denen man kein Gegner erwartet hätte. Im Clanwar schaust Du dann ganz besonders in diese Ecken.

#### Verhalten auf Public Servern

Im Free-For-All ist Flexibilität gefragt: Hier zählen kaum Taktiken, die meisten spielen für sich allein. Ein gutes Mittel um länger zu überleben: Bleibe in der Nähe des Hauptteams. Zusammen habt ihr eine größere Chance.

#### Verhalten in speziellen Situationen

Auch wenn es keine festgelegten Taktiken gibt, wirst du mit Deinem Team oftmals in Situationen gelangen, in der sich automatisch eine Art Aufstellung bzw. einheitliche Vorgehensweise ergibt. In diesen Situationen ist es wichtig, die eigenen Mitspieler nicht zu behindern, sondern sie so gut es geht zu unterstützen.

#### Rushen mit dem Team

Häufig ist man sich zu Beginn einer Runde einig, zum Missionsziel zu rushen. Da so gut wie jeder versucht, den kürzesten Weg dorthin zu nehmen, entsteht schnell ein Pulk von Spielern, die alle dasselbe Ziel vor Augen haben. Als Rusher innerhalb dieses Team trägst Du die Mitverantwortung über das Gelingen Eures Plans. Achte auf folgende Punkte:

❑ Verliert ein Spieler im Pulk die Bombe, nimmst Du sie sofort auf. Es gibt nichts ärgerlicheres, als nach einem gelungenen Rush ohne Bombe am Bombspot anzukommen, während es sich die CTs beim verlorenen C4 gemütlich machen.

❑ Bist du der Spieler an der Spitze des Teams, darfst Du auf keinen Fall stehen bleiben, egal, wieviele Gegner vor Dir lauern oder wie angeschlagen Du schon bist. Ansonsten hältst Du den ganzen Zug auf und Eure Gegner haben die Runde nach zwei geschickt geworfenen Granaten gewonnen.

❑ Bist Du der letzte Spieler im Felde, solltest Du es Dir zur Aufgabe machen, Deinen Kameraden den Rücken freizuhalten.

#### Campen mit dem Team

Eins vorweg: Mit „Campen“ ist nicht gemeint, sich minutenlang hinter einer Kiste zu verstecken oder in eine dunkle Ecke zu hocken, um vorbeilaufenden Gegnern in den Rücken zu schießen.

Richtiges Campen, wie man es in einem Clanwar kennt, bedarf taktischer und spielerischer Raffinesse (siehe Map-Analyse). Dies ist zwar auf Public Servern aufgrund fehlender Kommunikation kaum möglich, doch kommt es nicht selten zu Situationen, in denen das gesamte Team übereinstimmt, eine bestimmte Stellung für einen gewissen Zeitraum zu halten. Diesen Vorgang bezeichnen wir hier als Campen.

Nicht nur das Team, das den Auftrag besitzt, einen bestimmten Punkt oder eine Ebene zu beschützen, sollte gelegentlich campen. Auch die Angreifer, deren Rush das 20. Mal bereits im Ansatz zerschmettert wurde oder bei denen sich ein weiterer Angriff mit Nahkampfwaffen gegen gefestigte Sniper-Stellungen nicht lohnt, entscheiden sich oftmals für das Campen.

Dabei sollte das campende Team ständig nach Zugängen, die nicht von eigenen Teammitgliedern abgeschirmt sind, suchen und diese sichern. Denn oftmals wechseln Mitspieler ihre Position, ohne zu merken, dass ein Loch in der Verteidigungslinie entstanden ist.

Mit Nahkampfwaffen deckst Du am besten offene Zugänge bzw. schmale Passagen ab, während Du mit Fernkampfwaffen lange Distanzen freihältst. Überlege Dir zu Beginn der Runde Deine Position, bevor Du die Waffe kaufst. Es ist wichtig, dass Du Dich überwiegend auf die Stellen postierst, die Du mit Deiner Waffe gut abdecken kannst.

#### Das Missionsziel immer vor Augen

Es ist wichtig, dass Du das Missionsziel der Map in Deine Vorgehensweisen miteinbeziehst. So wäre es zum Beispiel sinnlos, Dich als Bombenträger weitab vom Bombenplatz auf halsbrecherische Einzelkämpferaktionen einzulassen und damit den Erfolg des Teams zu gefährden. Genauso solltest Du als Terrorist auf Hostage-Maps immer in der Nähe der Geiseln sein, falls sich kein anderer darum kümmert. Der Gedanke: „Mein Team macht das schon – ich geh jetzt auf Frag-Suche“ verbessert zwar die eigene Statistik, hilft aber nicht unbedingt, die Runde zu gewinnen.



# MAP ANALYSIS

## 8(Health)

by Target JUMP to Change Modes

as seen by other Spectators

## Allgemeines

Auf dieser Map sind Waffen wie AK, Sig, Colt, Aug und Zoomwaffen wie AWP oder Scout empfehlenswert. Die MPS ist nicht besonders nützlich – Du solltest Waffen bevorzugen, die durch Wände schießen können und auch auf größere Entfernungen noch zielgenau sind. Generell solltest Du auf dieser Map zwar sehr schnell, aber nicht ohne die gebotene Vorsicht agieren. Schleiche beispielsweise langsam an eine Ecke heran, und strafe dann schnell aus der Deckung heraus und wieder zurück.

Außerdem solltest Du nicht vergessen, die Kameras zu benutzen: Bei den Terroristen befinden sie sich im Nebenraum der Geiseln, bei den Counter-Terroristen sind sie in dem Fahrzeug beim CT-Startpunkt. Diese werden leider oft vergessen. Wenn Du viele Frags erzielen willst, solltest Du sofort zu einer Kamera gehen und schauen, wo die meisten Gegner sind. Konzentriere Dich anschließend auf dieses Gebiet!

## Erster Feindkontakt

Der erste Kontakt hängt stark davon ab, wer ruht. In der Regel kannst Du davon ausgehen, dass es entweder in der Nähe des Haupttores so weit ist, wenn Du den Schacht betrittst, die Tür aufmachst oder Du sehen kannst, wenn die Tür geöffnet wird.

## Terroristen

### Strategien

#### Das Haupttor

Falls Du vorhast, das Haupttor zu bewachen, dann stell Dich niemals auf die Straße, die durch das Haupttor hinausführt. Nutze auf jeden Fall den Höhenvorteil an der Seite aus! Eine gute Position hierfür ist z. B. die rote Kiste, hinter der Du auch Deckung suchen kannst, wenn ein Gegner durch die Tür oder aus dem Schacht kommt. Oder Du stellst Dich auf eine der Lampen [screen 1]. Um diesen Posten beziehen zu können, musst Du Dich zuerst zu den drei Kameras begeben. Nimm Anlauf und mach einen Duckjump, so dass Du auf dem Fenster wieder aufkommst und sofort wieder abspringen kannst. Wenn Du nicht allzu weit hinten abspringst, solltest Du keine großen Probleme haben. In der Nähe der Hintertür befindet sich eine weitere gute Position. Vor der Leiter zum Catwalk steht eine kleine Kiste, hinter der Du schnell in Deckung gehen kannst [screen 2].

## Die Hintertür

Die Hintertür ist im Prinzip sehr einfach zu bewachen. Stell Dich so hin, dass Du den schmalen Gang komplett im Schussbereich hast. Am besten ist die gezeigte Position geeignet [screen 3], weil Dich Gegner, die aus dem Schacht kommen, hier nicht abschießen können. Da der Gang sehr schmal ist, lohnt es sich allemal, ein paar Granaten hineinzuworfen. Sollten sich die Gegner Zeit lassen oder draußen campen, kannst Du auch mal nach dem Gehör durch die Wand schießen. Falls sich die Tür öffnet, lohnt es sich auch, einfach mal durch die Tür zu schießen!

## Der Schacht

Im Bereich des Schachts setzt Du am besten auf Granaten sowie Waffen, die durch die Wand schießen können. Da die Counter-Terroristen meist ebenfalls Granaten werfen, solltest Du Dich nicht im Schacht aufhalten. Dennoch rentiert es sich häufig, an dieser gezeigten Position [screen 4] zu warten.

Wenn Du Dich vorne an die Leiter zum Schacht stellst und wartest, bis Du einen Gegner im Schacht siehst, hast Du dort die beste Möglichkeit, ihn aufzuhalten. Falls sich dort mehrere Gegner befinden, wirfst Du am besten einige Granaten, greifst dann zu einer Waffe, mit der Du durch die Wand schießen kannst undfeuerst damit von unten in den Schacht.

Diese beiden Varianten kann man auch sehr gut kombinieren. Schafft es dennoch ein Gegner, in den Nebenschacht zu gelangen, solltest Du schnell zu den Kameras laufen und dort auf ihn warten.

## Frag-Tipps

Die Positionen hängen natürlich davon ab, welche Wege die meisten Gegner nehmen – also immer schön in die Kamera schauen. Rushen ist eine weitere gute Möglichkeit, um viele Frags zu erzielen! Der Schacht ist dafür am besten geeignet, da Du das Dach früher als die CTs erreichst. Startest Du in der Nähe des Haupttores, stürmst Du heraus und stellst Dich hinter das Gittertor unter die Brücke. Wenn Du durch die Hintertür rushen willst, wirf zuerst eine Blendgranate, bevor Du weiter vorrückst.



## Counter-Terroristen

### Strategien

#### Das Haupttor

Auf dem Weg zum Haupttor solltest du vor allem auf zwei Ecken achten: die hinter dem roten Container mit der Leiter und die hinter dem geöffneten Gittertor unter der Brücke! Am sichersten kommst du dabei voran, wenn du über die Brücke gehst und am Ende auf den kleinen Vorsprung an der Häuserwand hinunterspringst.

Willst du einen Blick in die Lagerhalle werfen, so mache das schnell. Du schleichst dich neben das Haupttor, strafst ganz kurz um die Ecke und sofort wieder zurück. Allerdings ist diese Methode sehr gefährlich. Sicherer ist es, mit Granaten zu arbeiten:

Rauchgranaten sind gut geeignet, um unbemerkt in die Lagerhalle zu kommen! Wirf sie hinein und warte, bis der Nebel dicht genug ist, damit Du nicht mehr gesehen wirst. Beim Hineingehen solltest Du vor allem auf die rote Kiste achten!

Auch Blendgranaten können Wunder wirken! Du musst sie so werfen, dass alle Personen in der Nähe des Schachts geblendet werden. Generell solltest Du hier nicht ohne Granaten arbeiten, da Du ansonsten eine sehr leichte Zielscheibe abgibst.

#### Die Hintertür

Wenn Du versuchst, durch die Hintertür in die Lagerhalle zu gelangen, musst Du sehr vorsichtig sein. Geh am besten folgendermaßen vor:

Du gehst zur Tür und läufst vorwärts dagegen. Kurz darauf strafst Du hinein und versuchst alle Gegner zu erledigen, die sich links von der Tür aufhalten. (Sie stehen meistens oben in der Ecke auf den Kästen oder in

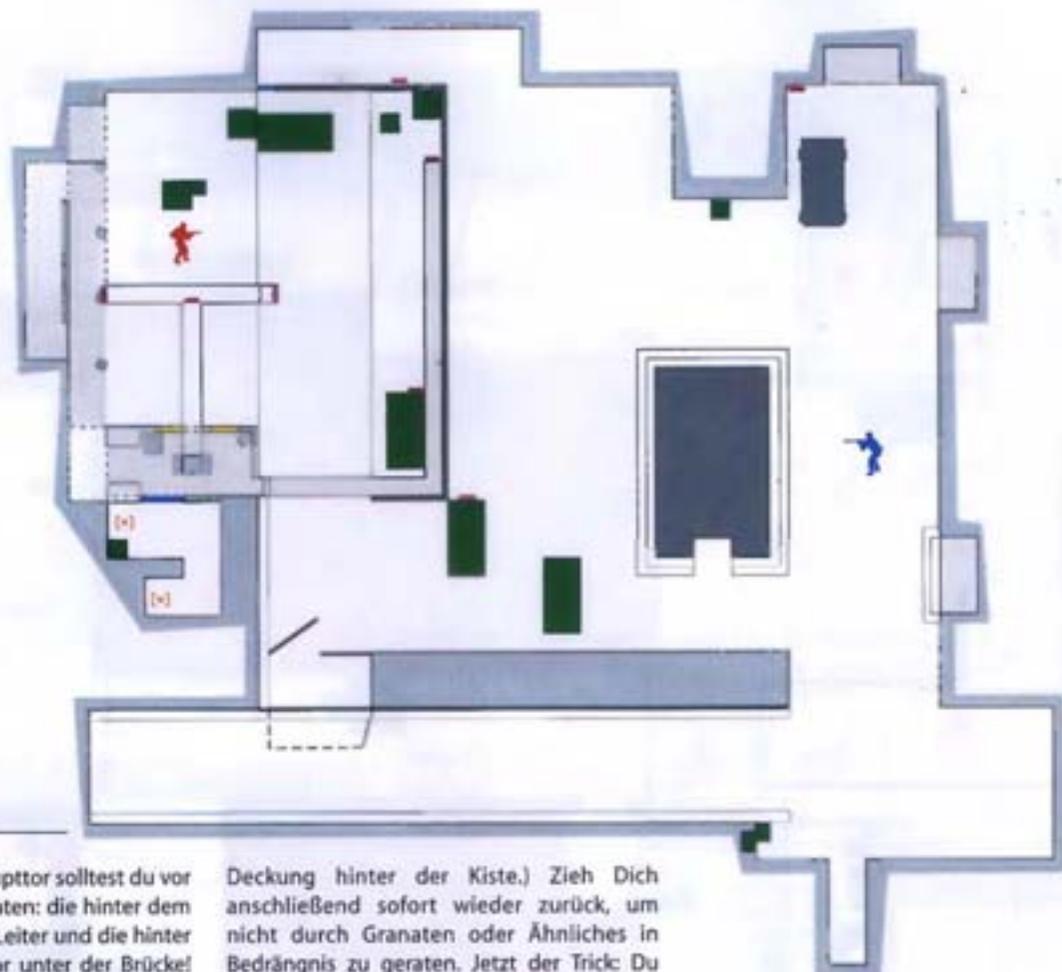
Deckung hinter der Kiste.) Zieh Dich anschließend sofort wieder zurück, um nicht durch Granaten oder Ähnliches in Bedrängnis zu geraten. Jetzt der Trick: Du läufst mit dem Rücken an die Tür! Diese geht nun nach außen auf und Du kannst in beide Richtungen laufen. Unmittelbar nachdem sie sich geöffnet hat, wirfst Du eine Blendgranate in den Gang nach rechts! Sobald sie explodiert, rennst Du in den Gang hinein und versuchst, dort möglichst viele Gegner auszuschalten. Anschließend solltest Du wieder langsam vorgehen und in jede Ecke hineinschauen.

#### Der Schacht

Willst Du durch den Schacht gehen, dann warte auf jeden Fall die Buytime ab. Wenn sie vorbei ist, solltest Du zuerst eine Rauchgranate und dann eine Blendgranate hineinwerfen, damit der Weg halbwegs sicher ist. Du springst am besten mit Anlauf direkt in das Loch (drucke Dich während des Sprungs) und läufst so schnell wie möglich hoch in den Seitenschacht. Warte dann erst einmal ab! Sind ein paar Sekunden vergangen, schleichst Du weiter. Zerschleße den Schacht am Ende erst, wenn Du genau drin stehst, da Du ansonsten viel zu früh die Aufmerksamkeit der Gegner auf Dich lenkst.

#### Frag-Tipps

Als Counter-Terrorist eignen sich das Haupttor und die Hintertür am besten. Wenn Du die oben beschriebenen Taktiken berücksichtigst, sollten Dir auch einige Frags sicher sein.



- Leiter
- Tür
- Fenster
- Schalter
- Gelände
- Treppe/Stufen
- Kiste/Objekt

- überdeckte Ebene
- überdeckte Wand

- [x] Geiseln
- Counter-Terrorist Startpunkt
- Terrorist Startpunkt



- |   |  |   |  |
|---|--|---|--|
|  Leiter        |  überdeckte Ebene |  Geiseln                           |  Position         |
|  Tür           |  Dach             |  Counter-Terroristen<br>Startpunkt |  Ausgangsposition |
|  Fenster       |  überdeckte Wand  |  Terroristen<br>Startpunkt         |  Zwischenposition |
|  Schalter      |  |   |  Schusslinie      |
|  Geländer      |  |   |  Blindgranate     |
|  Treppe/Stufen |  |   |  HE-Granate       |
|  Kiste/Objekt  |  |   |  Laufflinie       |

## cs italy

- 1 ... CT-Startpunkt
- 2 ... Marktplatz
- 3 ... Lange Wohnung
- 4 ... CT-Brücke
- 5 ... Langer Gang
- 6 ... Knotenpunkt
- 7 ... Weinkeller
- 8 ... T-Brücke
- 9 ... Treppe
- 10 ... Hausecke
- 11 ... Fenster 1
- 12 ... Fenster 2
- 13 ... Balkon
- 14 ... Hostages
- 15 ... T-Startpunkt

## Counter-Terroristen

Sturer Sturm auf die feindliche Basis bringt nichts, Italien bedarf kühler Planung: Die Counter-Terroristen haben seit CS Version 1.1 keine Möglichkeit mehr, über die Dächer ins Haus der Terroristen zu gelangen.

Die Teammitglieder sollten die Granatwürfe des Gegners bewusst provozieren. Beim Angriff durch den Langer Gang hüpfert ein Spieler am Eingang vorbei, um den Fensterschützen abzulenken; dieser wird dann von einem Kollegen ausgeschaltet.

Außerdem sollten die CTs die Buytime abwarten, wenn sie nicht unter Druck gesetzt werden. Dies ist sehr wichtig, da die Terroristen direkt in der Buyzone stehen und somit ständig Granaten nachkaufen können.

### Angriffsvariante Treppe (3) und Langer Gang (2) [Karte 1]

Diese Taktik erfordert gutes Timing und Koordination von zwei Gruppen: Haben sich drei Counter-Terroristen an der mar-

kierten Stelle vor der Brücke postiert, beginnen die anderen mit dem Ablenkungsmanöver am Langer Gang. Wie skizziert, sollte einer der beiden so schnell wie möglich am Eingang vorbeispringen, um die Terroristen abzulenken. Der zweite Counter-Terrorist beschießt gleichzeitig die Terroristen am Fenster oder vor dem Haus – eine AWM überbrückt die Distanz hervorragend.

Danach wirft ein Spieler der anderen Gruppe seine HE-Granate zur Treppe, provoziert den Wurf gegnerischer Granaten und stellt sich bei der Kiste auf die Fässer. Die anderen beiden sichern die Treppe und bewerfen das Fenster 2 mit HE-Granaten. Auch Blindgranaten in den T-Startpunkt sind gut, denn korrekt gezielt, nehmen sie den Terroristen großflächig die Sicht.

Während das Team die Treppe und die T-Brücke sichert, arbeiten sich die Counter-Terroristen im Langer Gang bis zum Ausgang voran: Einer bewacht das Fenster 1 und den Balkon, der andere säubert den T-Startpunkt.

- Position
- Ausgangsposition
- Zwischenposition
- Schusslinie
- Blindgranate
- HE-Granate
- Lauflinie

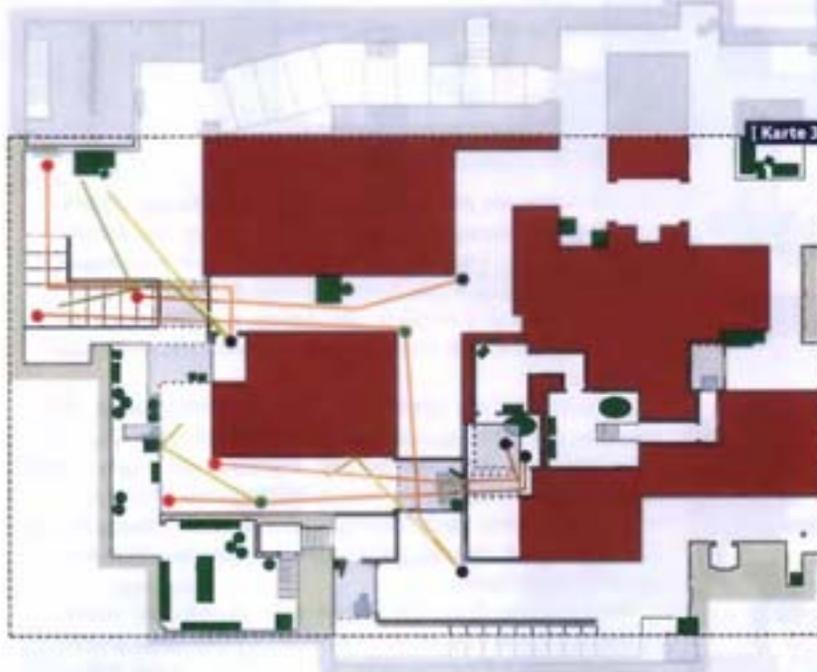
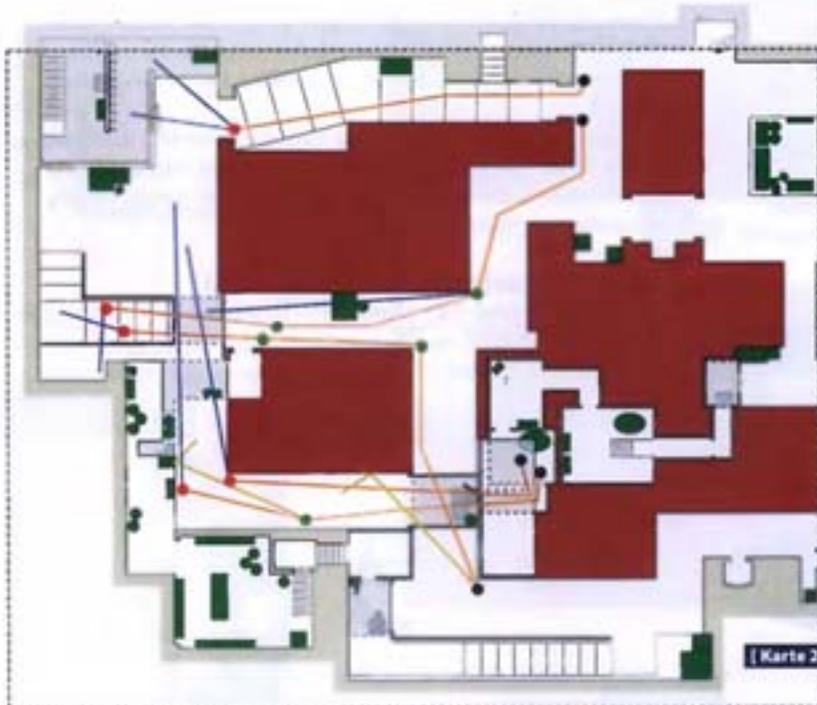
### Angriffsvariante Lange Wohnung (2), Treppe (2), Langer Gang (1) [Karte 2]

Timing ist wichtig, da das Team von drei Seiten aus gleichzeitig angreift. Zwei Counter-Terroristen laufen durch die Lange Wohnung und warten am Ende, ohne sich wartenden Terroristen auf der CT-Brücke oder beim Hauseck weiter hinten zu zeigen.

Gleichzeitig läuft ein Counter-Terrorist von der Basis links zum Eingang des Weinkellers. Haben sich die beiden Teamkollegen im Haus in Stellung gebracht, wirft er eine Blindgranate zur CT-Brücke hinauf und blendet damit etwaige Gegner, die hinten an der Hausecke warten. Ist die Granate explodiert, sichern die Counter-Terroristen Brücke und Hausecke, der Counter-Terrorist unter der CT-Brücke läuft Richtung Knotenpunkt.

Die beiden anderen Teamkameraden starten währenddessen ihr Ablenkungsmanöver beim Langen Gang: Einer hüpft am Eingang vorbei, der andere versucht Gegner am Fenster oder vor dem Haus auszuschalten. Ist das Team in Stellung, trifft sich einer der beiden mit dem Kameraden am Knotenpunkt und sichert die T-Brücke.

Beim Befehl zum Angriff werfen die Counter-Terroristen an der Hausecke Blindgranaten und sichern den Balkon und das Fenster 2. Die Kollegen am Knotenpunkt werfen HE-Granaten in Richtung Fenster 2 und säubern die Treppe, achten dabei auf Gegner, die sich eventuell im Weinkellerausgang verstecken. Fallen Schüsse, macht sich der CT im Langen Gang auf den Weg nach oben, um den Verteidigern in den Rücken zu fallen.



### Angriffsvariante Lange Wohnung (2), Treppe (3) [Karte 3]

Eine Variation der obigen Taktik: Zwei Counter-Terroristen in der Langen Wohnung werden durch einen CT unter der CT-Brücke mit einer Blindgranate unterstützt. Danach sichern sie die CT-Brücke und die Hausecke. Einer geht durch den Weinkeller und wartet dort am Ausgang, während sich die anderen am Knotenpunkt in Stellung bringen.

Beim Zeichen zum Angriff wirft der Counter-Terrorist eine Blindgranate und eine HE-Granate durchs Fenster 2, gleich danach werfen auch die Kollegen an der Hausecke eine Blindgranate und sichern die Brücke.

Nach den Granatenwürfen arbeiten sich die drei Counter-Terroristen in kurzem Abstand die Treppe hoch, werfen ihre

Granaten an die Mauer nahe Fenster 2 und slüßern zusammen mit ihren Teamkollegen den Startpunkt.

## Erstürmung des Terroristenhauses

Das Haus der Terroristen wird von mehreren Seiten gleichzeitig angegriffen.

Dabei kann das Fenster 2 zur Todesfalle werden und sollte deshalb erst nach einem Ablenkungsmanöver oder Angriff durch den Haupteingang bestiegen werden. Oft warten Terroristen bei den Geiseln im Erdgeschoss – das Team sieht hinter den Kisten nach, bevor es mit Blendgranaten in den ersten Stock steigt.

Dort verschanzen sich die Terroristen meist in der Ecke zwischen Fenster 1 und Fenster 2. Ein gleichzeitiger Angriff über die Treppe und durch das Fenster 2 bringt den Erfolg.

## Terroristen

Die Counter-Terroristen greifen in Italien meist von mehreren Seiten an. Alle unbehelligten Terroristen halten ihre Stellung und damit ihren Teamkollegen den Rücken frei.

Nur wenn alle Gegner von einer Seite stürmen, ist eine schnelle Umgruppierung nötig. In diesem Fall lassen sich die Counter-Terroristen mit Granaten ausschalten.

## Grundaufstellung

Diese Grundaufstellung wird unabhängig von der Strategie des Gegners eingenommen.

### Position 1: Fenster 1 [screen 1]

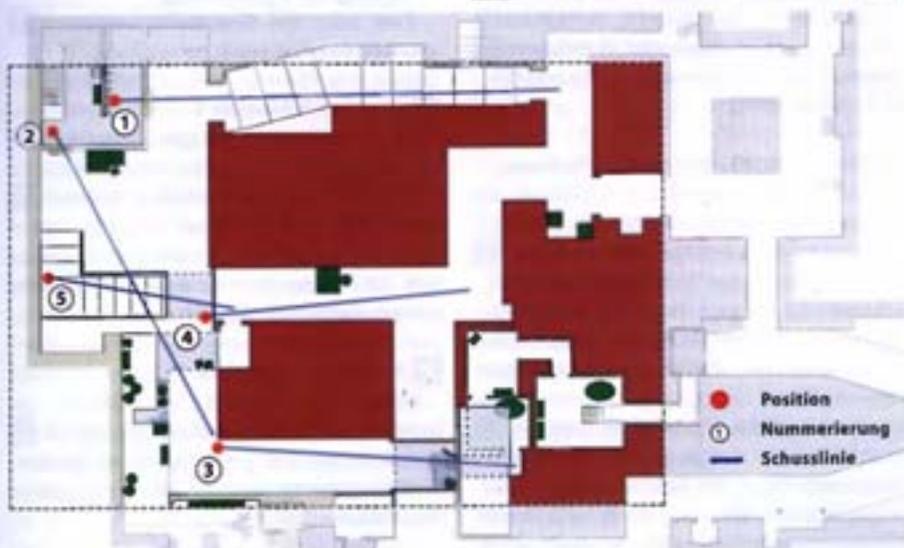
Kauf Dir eine Desert Eagle, da eine Glock die entfernten Gegner am Langen Gang kaum behelligt. Zeige Dich nicht nahe des Fensters, sondern strafe mit dem Rücken an der Wand nach links und rechts.

Später wirfst Du HE-Granaten ans Gangende, um dort auftauchende Gegner zu verwunden. Greifen Feinde über die Treppe oder von der Langen Wohnung aus an, wird der Balkon zur optimalen Sniper-Position. Auch durch den engen Spalt lassen sich Gegner aus Richtung der Langen Wohnung effektiv und relativ gefahrlos stoppen. [screen 2]

Sind die Teamkameraden des Außenbereichs ausgeschaltet, bewachst Du von der Ecke der Trennwand aus das Fenster, das die Counter-Terroristen über die Kisten erreichen können.

### [screen 3]

Diese Position ist vor allem in Distanzgefechte verwickelt und braucht deshalb eine präzise Waffe, wie die SIG, AK oder auch die AWM. Eine MP5 bringt nichts.



### Position 2: Fenster2 (screen 1)

Du brauchst eine HE-Granate, um sie auf die Gegner zu werfen, die von der Treppe aus oder aus der Langen Wohnung heraus angreifen. Durch gutes Timing erwischst Du an der Treppe gleich mehrere Feinde. Danach zeigst Du Dich nur noch kurz, damit die CTs keine Zeit haben, zurückzufeuern.

Ähnlich wird der Angriff aus der Langen Wohnung gestoppt. Um diesen Gegnern minimales Ziel zu bieten, bleibst Du ein gutes Stück vom Fenster entfernt und strafst hin und her.

Ist der Gegner zum Haus durchgebrochen, behältst Du Treppe und Fenster im Auge. Knie Dich dazu rechts vom Fenster mit dem Rücken zur Wand.

[screen 2]



Eine AWM als Waffe macht wenig Sinn, denn Du musst über die Treppe stürmende Gegner auf kurze Distanz bekämpfen. Besser sind AK oder SIG, denn beide Waffen taugen zum Nahkampf, aber auch gegen Feinde, die aus Richtung der Langen Wohnung stürmen.

### Position 3: Hausecke (screen 3)

Die Desert Eagle ist für die erste Runde optimal, denn sie stoppt Feinde auch auf große Distanz. Du kämpfst rechtshändig (Schüsse durch die Hausecke verringern den Schaden) und in der Hocke. Primärwaffen: AK, SIG oder AWM.

### Position 4: Terroristen-Brücke Richtung Knotenpunkt (screen 4)

Trage eine HE-Granate, die Du z. B. bei einem schnellen Positionswechsel in Richtung der Langen Wohnung schleuderst.

Bevor Du Gegner beschießt, die vom Marktplatz oder von der CT-Brücke kommen, wirfst Du eine HE-Granate an die gegenüberliegende Mauer: Der Sprengsatz sollte genau am Knotenpunkt explodieren. Gleichzeitig strafst Du nach rechts oder links und gibst eine kurze Salve ab. Stürmen die Gegner nicht, kannst Du sie auch mit einer Blindgranate stören, um sie dann unter Beschuss zu nehmen



Auch einen Counter-Terroristen, der sich hinter der Kiste festsetzt, lockst Du mit einer Granate leicht hervor. Deine Position dient als Verstärkung für den Teamkollegen an Position 3. Gerät dieser unter Beschuss, wechselst Du die Position und unterstützt ihn. Dazu trägst Du AK- oder SIG-Gewehr.

### Position 5: Treppe Richtung Weinkellerausgang (screen 5)

Entdeckst Du Gegner, die aus dem Weinkeller herauslaufen, wirfst Du eine Granate und ziehst Dich in die Nische zwischen Kiste und Haus zurück. Hier erwartest Du zusammen mit dem Teammate auf 2 die anstürmenden Gegner. [screen 6]

Ist die Buytime noch nicht abgelaufen, ersetzt Du die geworfene Granate durch eine

neue und wartest an der Ecke der Treppe, den Weinkeller im Blick. Um Position 4 zu unterstützen, kannst Du Dich auch weiter nach rechts wagen, riskierst dabei jedoch, von Kellergegnern überrascht zu werden. Wir empfehlen das AK- oder SIG-Gewehr, auch die MPS ist ausnahmsweise sehr nützlich.

## 2 Angriff aus Richtung der Langen Wohnung:

Zwei oder drei Counter-Terroristen stürmen aus der Wohnung.

### 2 Position 1: Fenster 1

Du bewachst den Langen Gang. Werden die Teamkollegen dezimiert oder ziehen sie sich zurück, verlegst Du Deine Position auf den Balkon, um Feuerschutz zu geben. Tritt in kurzen Abständen ans Fenster und vergewissere Dich, dass kein Counter-Terrorist den Langen Gang nach oben läuft.

### 2 Position 2: Fenster 2

Eine gute Position, um Gegner zu beschließen und gleichzeitig mit dem Teamkollegen auf 5 die Treppe zu decken. Da über diese meist ein Angriff erfolgt, sparst Du Dir Deine Granate auf.

### 2 Position 3: Hausecke

Teile dem Team mit, wie viele Feinde gegen Dich anstürmen, wirf Deine HE-Granate und zieh Dich hinter die Fässer zurück. Warte zusammen mit Position 4 auf die Gegner.

### 2 Position 4: Terror-Brücke Richtung Knotenpunkt

Wende Dich den Angreifern zu, um ihnen im richtigen Moment über die gegenüberliegende Wand eine Granate entgegenzuschleudern. Danach wartest Du zusammen mit dem Teamkollegen und behältst die Treppe im Auge.

### 2 Position 5: Treppe Richtung Weinkellerausgang

Du stehst auf einer Schlüsselposition für das gesamte Team: Bricht der Gegner von der Langen Wohnung aus durch, wirfst Du ihm Deine Granate entgegen und erwartest ihn an der Kiste.

### 3 Angriff von der Treppe aus

Der Angriff der CTs auf die Treppe erfolgt meist mit nur zwei, drei Gegnern aus dem Weinkeller und vom Knotenpunkt. Das Terroristen-Team deckt daher auch die anderen Zugangswege.

### 3 Position 1: Fenster 1

Ohne direkten Blickkontakt zum Gegner bewachst Du den Gang. Bricht der Feind durch, beschießt Du ihn mit kurzen Feuerstößen vom Balkon.

### 3 Position 2: Fenster 2

Zieht sich Position 5 nach Feindwarnung zurück, wirfst Du eine Granate und kaufst eine weitere nach. Zusammen mit dem Teamkollegen hältst Du die Position.

### 3 Position 3: Hausecke

Du deckst den Weg zur Langen Wohnung, da meist der Angriff aus dieser Richtung erfolgt. Zeigt sich kein Gegner, hilfst Du Deinen Kollegen bei der Verteidigung der Treppe und des Langen Gangs, ohne Deine Position zu verändern.

### 3 Position 4: Terror-Brücke Richtung Knotenpunkt

Greifen die Gegner vom Marktplatz oder der CT-Brücke aus an, wirfst Du Granaten und nimmst den Feind kurz unter Beschuss. Danach stellst Du Dich an die Wand, um

unter der T-Brücke laufende Gegner in den Rücken zu schießen.

### 3 Position 5: Treppe Richtung Weinkellerausgang

Greifen hier mehrere Gegner an, ziehst Du Dich nach einem Granatenwurf zurück und verharrst bei der Kiste. Feuere auf alle Feinde, die sich Dir zeigen.

### 4 Angriff durch den Langen Gang

Unter Granaten wird der Lange Gang zur Todesfalle – und wird deshalb nur selten für eine CT-Attacke genutzt.

### 4 Position 1: Fenster 1

Du hast die wichtigste Position, kannst Granaten in die Angreifer werfen und kurze Salven wagen. Erst wenn die Feinde den Gang verlassen, erhältst Du Unterstützung von Position 4.

### 4 Position 2: Fenster 2

Du bleibst auf Position und bewachst die Treppe.

### 4 Position 3: Hausecke

Zeigen sich Gegner bei der Langen Wohnung, musst Du diese bremsen oder stoppen. Kommt es hier zu keinem Feindkontakt, unterstützt Du Position 4 bei der Verteidigung des Gangs.

### 4 Position 4: Terror-Brücke Richtung Knotenpunkt

Durchbrechende Gegnern nimmst Du sofort unter Beschuss, stehst dabei aber relativ ungedeckt.

### 4 Position 5: Treppe Richtung Weinkellerausgang

Droht von der Treppe keine Gefahr, überlässt Du Deine Position dem Teamkollegen am Fenster und unterstützt den Spieler auf Position 1.



## Terroristen

### Strategien

#### Der Marktplatz und der lange Gang zum Haus:

Wer den Marktplatz einnehmen will, muss sich besonders beeilen. Du ruschst durch den langen Gang und läufst am Ende links herum, bis Du die Tonne erreicht hast. Sollten sich bereits Counter-Terroristen auf dem Marktplatz befinden, zieh Dich so schnell wie möglich zurück! Falls sie den Marktplatz gerade erst betreten, versuchst Du am besten, an diese Position zu gelangen: [screen 1]. Dort hast Du eine recht ordentliche Deckung. Wenn Du den Marktplatz nicht

halten kannst, trittst Du sofort den Rückzug zum Terror-Haus an und hältst dort die Stellung.

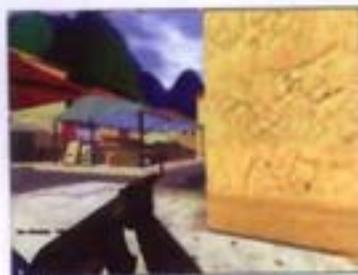
Der lange Gang ist relativ einfach zu bewachen. Vorzugsweise stellst Du Dich in das Haus [screen 2], denn davor könnten Dich Gegner abschießen, die durch den Tapetengang kommen. Deine erste Wahl ist eine AWM, doch auch AK und SIG eignen sich gut. Postiere Dich wie gezeigt, so dass Du knapp an einer Ecke des Fensters vorbeischaust: Dies ermöglicht Dir den schnellen Rückzug. Granaten sind hier effektiv; wirf sie erst im letzten Moment.

#### Der Tapetengang und der Balkon

Willst Du den Tapetengang stürmen, sollte mindestens ein Teammate mit Dir gehen. Denn in der Regel kommen Dir am Ende des Ganges mindestens zwei Counter-Terroristen entgegen.

Willst Du den Ausgang lieber bewachen, postierst Du Dich so, dass Du den schmalen Gang im Visier hast [screen 3]. Die CTs haben hier keine Ausweichmöglichkeit und sind leichte Beute. Die Position im Gang auf dem Tisch mit den Flaschen ist riskant: Streu sie nur gelegentlich ein.

Ist Dir die Haus-Camperei zu langweilig, beziehst Du einen Posten in der Nähe vom Ausgang des Tapetengangs. Eine sehr gute



### Allgemeines

Auf dieser Map sind vor allem Waffen angesagt, die auf Entfernung wirkungsvoll sind, wie zum Beispiel AK, Sig, Aug und Colt. Zoomwaffen wie AWM und Scout sind nur dann nützlich, wenn man als Terrorist das Haus bewachen will, oder für Counter-Terroristen, wenn die Gegner nicht rushen und am Haus bleiben. Wer sich nur in engen Räumen, zum Beispiel im Tapetengang aufhält, der kommt dort auch mit einer MPS gut zurecht. Allgemein solltest Du hier wirklich in jede Ecke schauen und dabei schnell vorgehen. Die Map ist zwar verwinkelt, aber relativ klein, und der Gegner kann daher schnell von hinten kommen. Also: Immer in Bewegung bleiben!

### Feindkontakt

Den ersten Kontakt solltest Du als Counter-Terrorist haben, wenn Du:

- ☑ am Marktplatz angelangt bist
  - ☑ an der Treppe zum Weinkeller angekommen bist
  - ☑ im Haus den großen Raum mit dem Tisch und dem Schrank erreicht hast
- Als Terrorist solltest Du den ersten Gegner sehen, sobald Du:
- ☑ den Marktplatz im Visier hast
  - ☑ am Balkon, bzw. an der Brücke beim Tapetengang angelangt bist
  - ☑ im Haus den großen Raum mit dem Tisch und dem Schrank erreicht hast

Position ist die Ecke hinter der Tür [screen 4]. Dort hast Du zwar nicht den vollen Überblick, wirst aber von den meisten CTs übersehen. Alternativ stellst Du Dich in die Ecke des Balkons über Dir (hüpf auf Fass und Tür, um dorthin zu gelangen). Gegner erkennen Dich erst, wenn sie schon weit vom Ausgang entfernt sind. Achtung: Stehst Du zu nah am Gelände, wirst Du von Gegnern auf der langen Treppe und vom Weinkellereingang aus attackiert.

#### Der Weinkeller und das T-Haus:

Es gibt viele Positionen, um den Weinkeller zu halten. Lauf zuerst ganz durch und wirf einen Blick zur Treppe Richtung CT-Base. Befinden sich die Gegner noch weit hinten, hältst Du diese Position. Sind die Gegner schon zu nah, hältst Du im Weinkeller Stellung oder ziehst Dich direkt zum T-Haus zurück.

Planst Du, das T-Haus zu schützen, dann begib Dich ins obere Stockwerk. Von dort aus kannst Du in jede Richtung schauen, aus der die Gegner kommen. Um jene zu erledigen, die aus dem Tapetengang kommen, stellst Du Dich am besten auf den Balkon über den Eingang zum Haus. Andere Möglichkeiten sind das Fenster, aus dem Du die Treppe zum Weinkeller überwachen kannst und der gezeigte schmale Schlitz [screen 5]. Alternativ stellst Dich an diese Position: [screen 6].

#### Frag-Tipps

Es gibt zwei Möglichkeiten, um hier viele Frags zu erzielen. Entweder, Du stellst Dich mit einer AWM ins Terroristen-Haus, oder Du ruschst durch einen der drei Wege und versuchst, den Counter-Terroristen in den Rücken zu fallen.

## Counter-Terroristen

### Strategien

#### Der Marktplatz und der lange Gang zum Haus

Du musst sehr schnell sein, um den Marktplatz einzunehmen. Sobald Du ihn erreicht hast, gehst Du weiter zur Tonne, die Dir Deckung gibt. Dann geht es weiter zum langen Gang, der zum T-Haus führt. Hier solltest Du Dich nicht zeigen, sofern du keine AWP oder Aug besitzt. Wichtig ist, hier nie-

mals durchzulaufen, bevor Du den Gang nicht von Snipern befreit hast. Beim Hochgehen achtest Du unbedingt auf jede Ecke (vor allem die letzte links).

#### Der Tapetengang und der Balkon:

Wer durch den Tapetengang geht, sollte möglichst mit Aug oder M4 bewaffnet sein, da er meist auf mindestens zwei Terroristen stößt. Wenn Du schnell vorgehst, hast Du meist die bessere Position: die schmalen Gänge machen Dir sonst zu schaffen. Um hier voranzukommen, sind vor allem Blendgranaten nützlich. Beim Ausgang solltest Du Dich nur kurz zeigen und sofort wieder zurückgehen. Ist das Gebiet gesichert, rennst Du aus dem Haus und achtest dabei vor allem auf den Balkon (im Sprung siehst Du mehr) beziehungsweise auf die Tür. Wenn sich dort niemand aufhält, geht es langsam weiter in Richtung T-Haus.

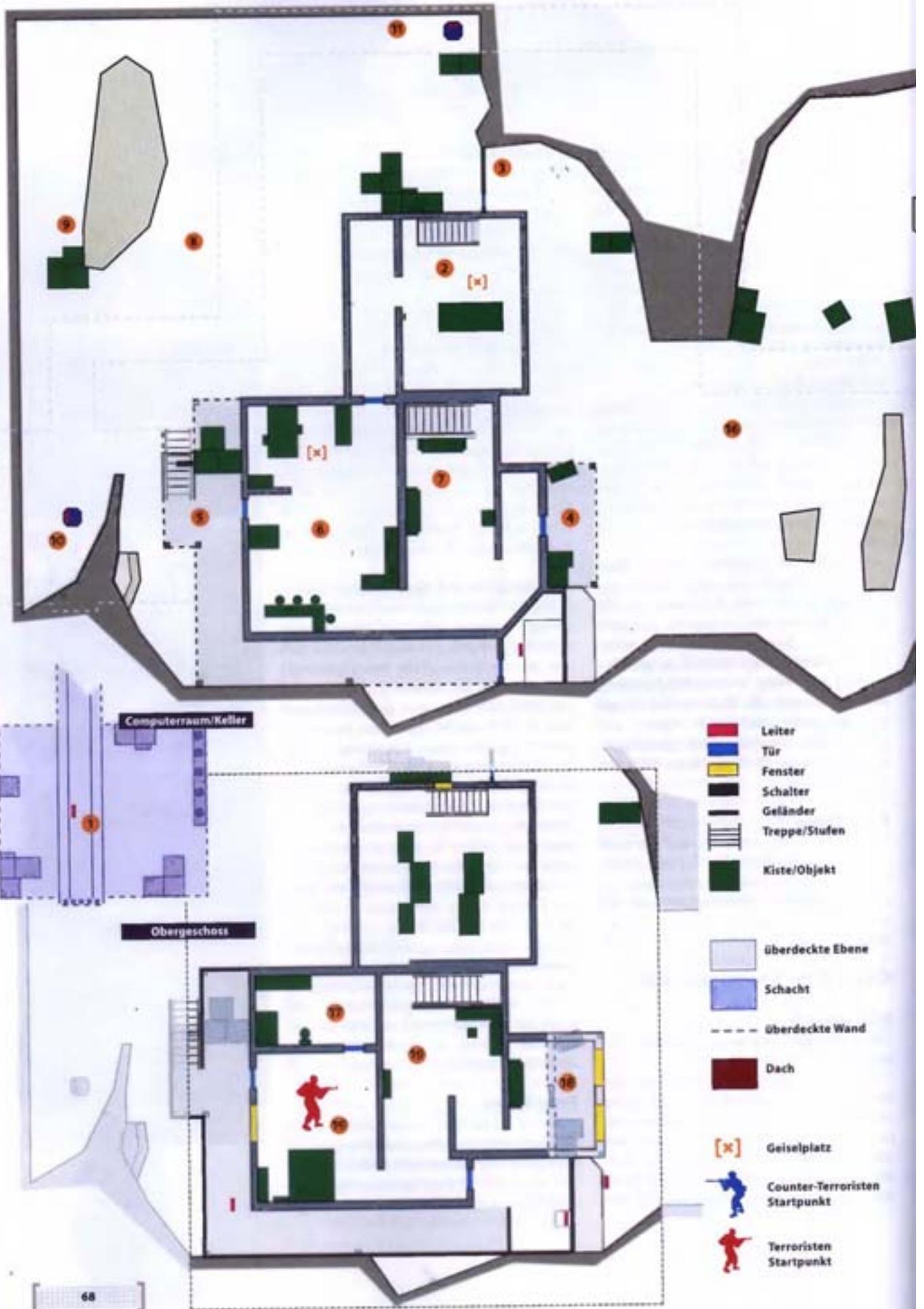
#### Der Weinkeller und das T-Haus:

Falls Du planst, durch den Weinkeller zu gehen, nimmst Du am besten eine Schnellfeuer-Waffe wie Aug, Colt oder MPS mit, da hier auf engstem Raum gekämpft wird. Mit einer MPS solltest Du auf jeden Fall schnell im Weinkeller sein: Einem Fernkampf hält die Waffe nicht stand. Auf der Treppe behältst Du den Balkon, den Eingang zum Weinkeller und die Brücke zum Tapetengang im Auge. Im Weinkeller solltest Du in jede Ecke schauen: Vergiss dabei nicht die Ecke hinter den Tonnen. Am Ende des Weinkellers angelangt, schaust Du kurz nach rechts und gehst zur Treppe. Dort angelangt, checkst Du am besten von dieser Position [screen 7] aus das Fenster. Schau dann noch schnell auf diese Position [screen 8] und schleiche langsam zum Haus. Willst Du über das Fenster ins Haus, beeile Dich. Alternativ springst Du nur daran vorbei, um die Lage oben im Haus zu checken. Wählst Du den Haupteingang, dann achte auf die Kiste bei den unteren Geiseln. Im Haus kommst Du am besten zurecht, wenn Du schleichst.

#### Frag-Tipps

Wer als CT nach Frags sucht, sollte durch den Tapetengang rushen, und die Gegner am Marktplatz und Weinkeller von hinten aufreiben. Ansonsten gibt es hier kaum Tricks, um viele Frags zu erzielen.





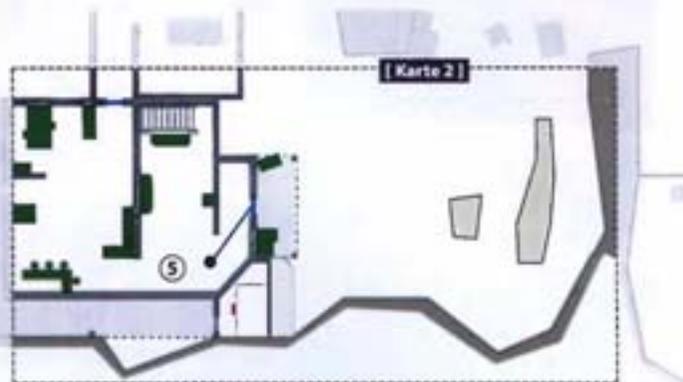
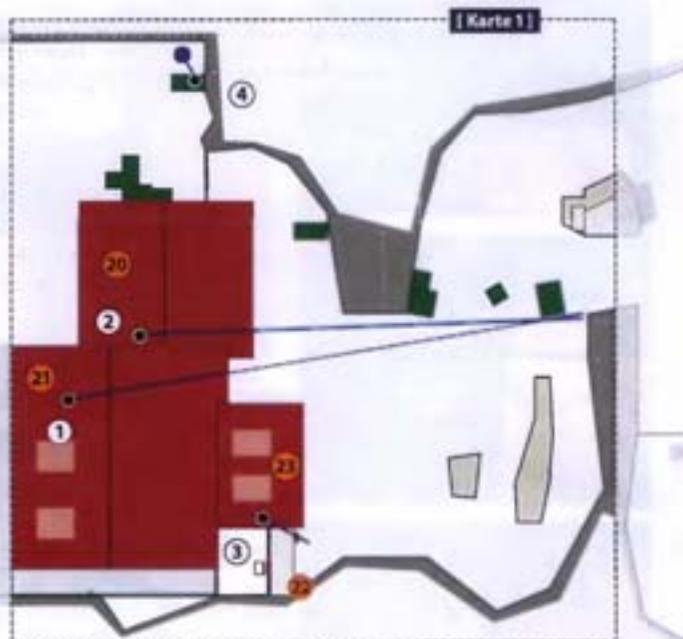
# Clanwar Taktiken MILITIA

Abhängig von den eigenen Waffen und dem Talent des Gegners wählt das Team aus zwei Verteidigungsmethoden. Es hat keinen Sinn, das Dach mit einer MP5 zu decken, wenn der Gegner AWMs und Colts besitzt. Andererseits ist es auch falsch, mit AWM-Gewehren defensiv zu spielen. Stellt sich heraus, dass der Gegner im Fern- oder Nahkampf überlegen ist, so wechselt man die Taktik.

## Terroristen

### 1 Grundaufstellung (offensiv) [Karte 1 und 2]

Mit dieser Aufstellung sind die Terroristen gut auf einen Frontalangriff vorbereitet. Bei einem Angriff durch die Kanalisation haben die Ts mehr Zeit für ihren Positionswechsel als beim Direktangriff. Granaten sind für eine offensive Spielweise ungeeignet und fatal, falls der Gegner die Zeitverzögerung nützt, um bis zum Haus vorzudringen.



#### cs\_militia

- 1 ..... Computerraum
- 2 ..... Jeep
- 3 ..... Seitentür
- 4 ..... Vordertür
- 5 ..... Hintertür
- 6 ..... Barraum
- 7 ..... Fernsehraum
- 8 ..... Hinterplatz
- 9 ..... Zielscheiben
- 10 ..... Zweiter Aufgang
- 11 ..... Erster Aufgang
- 12 ..... Eingang Sewers
- 13 ..... CT-Vorhof
- 14 ..... CT-Felsen
- 15 ..... CT-Startpunkt
- 16 ..... Großer Platz
- 17 ..... WC
- 18 ..... Fenster
- 19 ..... Terroristen-Startpunkt
- 20 ..... Kleines Dach
- 21 ..... Dach
- 22 ..... Felsen
- 23 ..... Vordach

- Position
- ① Nummerierung
- Schusslinie

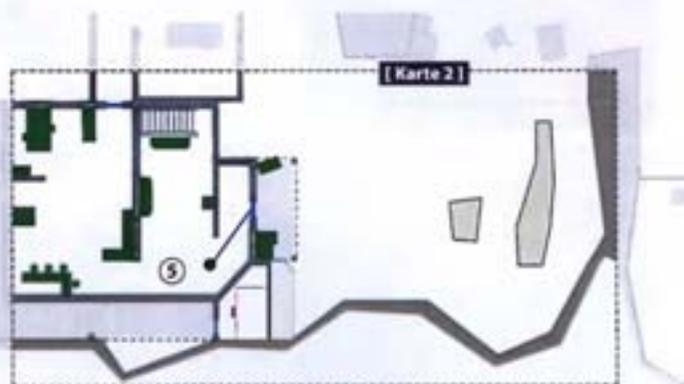
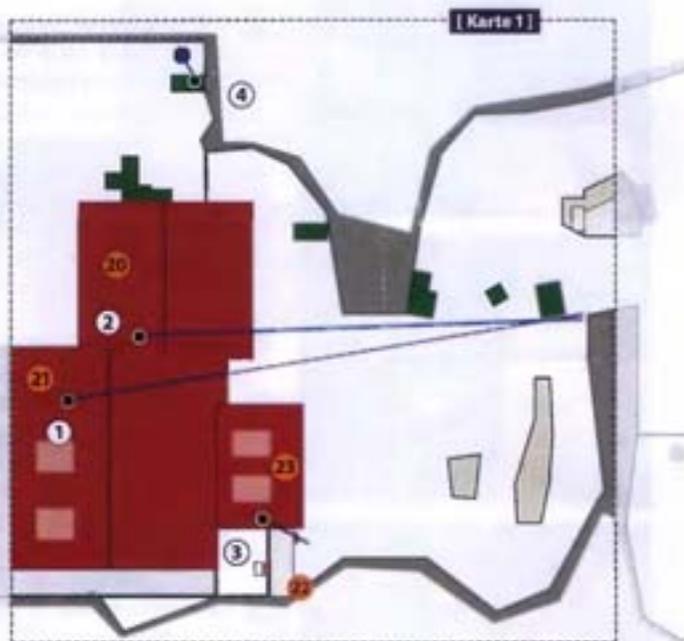
# Clanwar Taktiken MILITIA

Abhängig von den eigenen Waffen und dem Talent des Gegners wählt das Team aus zwei Verteidigungsmethoden. Es hat keinen Sinn, das Dach mit einer MPS zu decken, wenn der Gegner AWMs und Colts besitzt. Andererseits ist es auch falsch, mit AWM-Gewehren defensiv zu spielen. Stellt sich heraus, dass der Gegner im Fern- oder Nahkampf überlegen ist, so wechselt man die Taktik.

## Terroristen

### 1 Grundaufstellung (offensiv) [Karte 1 und 2]

Mit dieser Aufstellung sind die Terroristen gut auf einen Frontalangriff vorbereitet. Bei einem Angriff durch die Kanalisation haben die Ts mehr Zeit für ihren Positionswechsel als beim Direktangriff. Granaten sind für eine offensive Spielweise ungeeignet und fatal, falls der Gegner die Zeitverzögerung nützt, um bis zum Haus vorzudringen.



#### cs\_militia

- 1 ..... Computerraum
- 2 ..... Jeep
- 3 ..... Seitentür
- 4 ..... Vordertür
- 5 ..... Hintertür
- 6 ..... Barraum
- 7 ..... Fernsehraum
- 8 ..... Hinterplatz
- 9 ..... Zielscheiben
- 10 ..... Zweiter Ausgang
- 11 ..... Erster Ausgang
- 12 ..... Eingang Sewers
- 13 ..... CT-Vorhof
- 14 ..... CT-Felsen
- 15 ..... CT-Startpunkt
- 16 ..... Großer Platz
- 17 ..... WC
- 18 ..... Fenster
- 19 ..... Terroristen-Startpunkt
- 20 ..... Kleines Dach
- 21 ..... Dach
- 22 ..... Felsen
- 23 ..... Vordach

- Position
- ① Nummerierung
- Schusslinie

**2 Position 1: Dach [screen 7]**

Behalte Deine Position bei, bleib auf dem begrenzten Raum aber immer in Bewegung und verschwinde regelmäßig mit Rückwärtsschritten aus der Sichtlinie der Gegner. Gehe dabei nicht an exakt die gleiche Stelle zurück!

**2 Position 2: Kleines Dach [screen 8]**

Gelingt es einem Gegner, den Felsen zu passieren, wechselst Du weiter nach links, um diesen Teil des Platzes ins Auge zu fassen. Dein Teammate auf dem großen Dach konzentriert sich weiterhin auf seinen Bereich.



**2 Position 3: Vordach [screen 9]**

Deine Position hängt von denen Deiner Gegner ab. Dabei gibst Du Position 1 die nötige Unterstützung. [screen 10]

Sind die Gegner dem Haus bereits nahe, unterstützt Du Position 2.



**2 Position 4: Sewers [screen 11]**

Halte und überwache die Kanalisation. Erfordern die Umstände Dein Eingreifen, eilst Du durch die Seitentür zur Hilfe. Bleib immer im Schutz des Hauses, um Dich im Notfall zurückziehen und die Kanalleiter noch hören zu können. Beim Frontalangriff kommt es darauf an, welche Seite die ersten Kills erzielt. Dies bestimmt die Reaktion der Terroristen.

**2 Position 5: Vordertür [screen 12]**

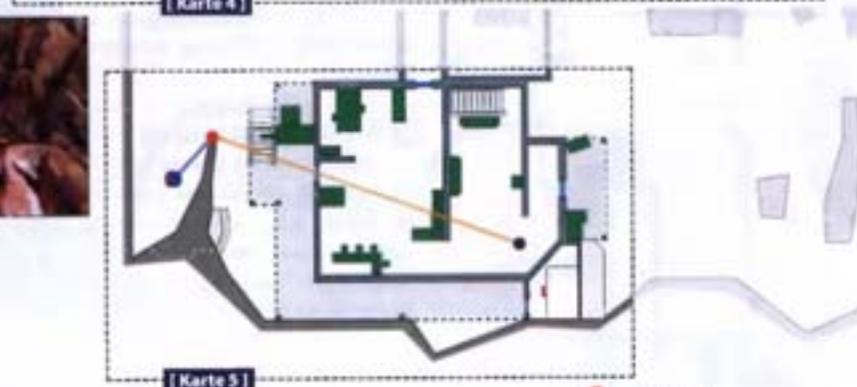
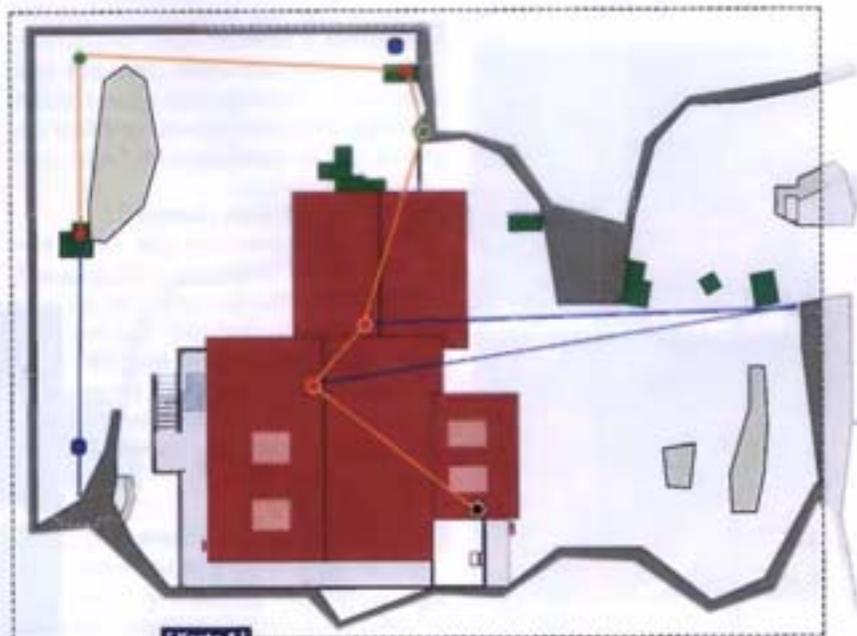
Halte Deine Position. Rücken die CTs langsam vor und setzen sie Deine Dachkollegen

stark unter Druck, bewegst Du Dich vorsichtig zu den Fenstern und entlastest Deine Mitspieler.

**3 Angriff durch die Sewers**

[Karte 4 und 5]

Haben sich die CTs zu einem Großangriff durch die Kanalisation entschlossen, wechselt das Team die Positionen geringfügig, um eine optimale, zeitsparende Stellung einzunehmen. Die Standorte bleiben, doch alle Spieler rücken genau eine Position vor.



- Position
- Ausgangsposition
- Zwischenposition
- Schusslinie
- Blindgranate
- HE-Granate
- Lauflinie

### 3 Position 1: Dach

Vom Kleinen Dach aus sicherst Du in Richtung des Großen Platzes. Gegner aus den Sewers bekommst Du durch eine kleine Drehung ins Visier.



### 3 Position 2: Kleines Dach

Nimm mit Sprüngen zum Felsen und zu den Kisten die Sewers-Position ein und überwache den ersten Aufgang.

### 3 Position 3: Vordach

Vom Vordach aufs Große Dach: Von dort hilfst Du dem Teammate auf Position 1 bei der Sicherung des Platzes. Eine kleine Drehung – und Du hast die Kanalisation im Auge.

### 3 Position 4: Sewers [screen 1]

Sobald Du Gegner hörst oder siehst, verlässt Du durch Blind- und HE-Granaten gedeckt Deine Position und eilst zu den Zielscheiben. Dort hast Du den zweiten Aufgang perfekt im Blick. Hier sind Blind- und HE-Granaten besonders effektiv, da Gegner kaum ausweichen können und ihr Aufmarsch gestört wird.

### 3 Position 5: Vordertür [screen 2]

Auf das Kommando zum Umstellen eilst Du durch die Hintertür aus dem Haus, um mit einem Kollegen den zweiten Kanalisationsaufgang zu decken. Setze HE- und Blindgranaten ein!

### 4 Grundaufstellung (defensiv) [Karte 6]

Diese Taktik wendet das Team nur im Notfall an, z. B. wenn Geld für starke Artillerie fehlt. Arbeitet der Gegner mit Granaten, ist das ein Himmelfahrtskommando, hat er keine dabei, bringt die Defensiv-Taktik jedoch häufig den Sieg. Das Team muss seine Standorte immer leicht variieren, denn durch viele Wände schießen die Gegner hindurch.

### 4 Position 1: Jeep [screen 3]

Hier bist Du vor Angriffen relativ gut geschützt und kannst kaum getroffen werden. Nimm Dich jedoch vor Granaten

in Acht, die der Gegner durchs Gitter schmeißt. Bleibe außerdem in Bewegung, denn das Garagentor bietet keinen Schutz vor Salven. Als Waffe genügt eine MP5.

### 4 Position 2: Hintertür [screen 4]

Stelle die beiden Geiseln vor die Tür, damit diese nicht von außen geöffnet wird. Da Deine Feinde vermutlich den Rückwärtstrick kennen, um die Tür nach außen zu öffnen, solltest Du die Tür trotzdem gut im Auge behalten. Eine AK schießt durch die geschlossene Tür.

### 4 Position 3: Bar [screen 5]

Auf der Zentralposition zwischen Hintertür, Treppe und Vordertür hilfst Du jenen Kollegen, die die Hauptlast des feindlichen Angriffs tragen! Eine MP5 als Waffe genügt.

### 4 Position 4: Treppe [screen 6]

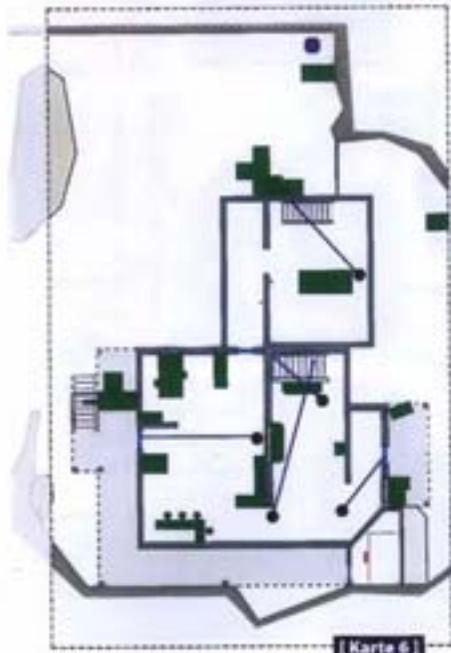
Dieser Winkel bietet nur gegen Granaten keinen Schutz. Damit Du auch durch die Decke feuern kannst, trägst Du eine AK.

### 4 Position 5: Vordertür [screen 7]

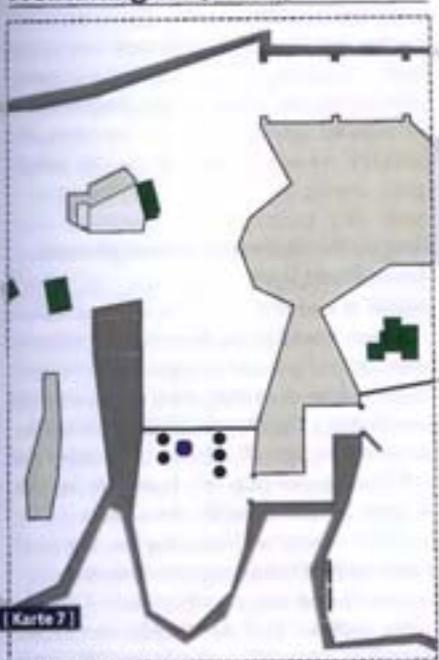
Von hier bewachst Du den Vordereingang und bist vor Granaten, die außen an die Tür geworfen werden, sicher

## Counter-Terroristen

Auf Militia bestimmen die gewählten Waffen die Taktik. Der Granateneinsatz ist schwer, da man nahe ans Haus herankommen muss, um diese effizient einzusetzen. Den Vormarsch durch die Kanalisation unterstützen Blindgranaten.



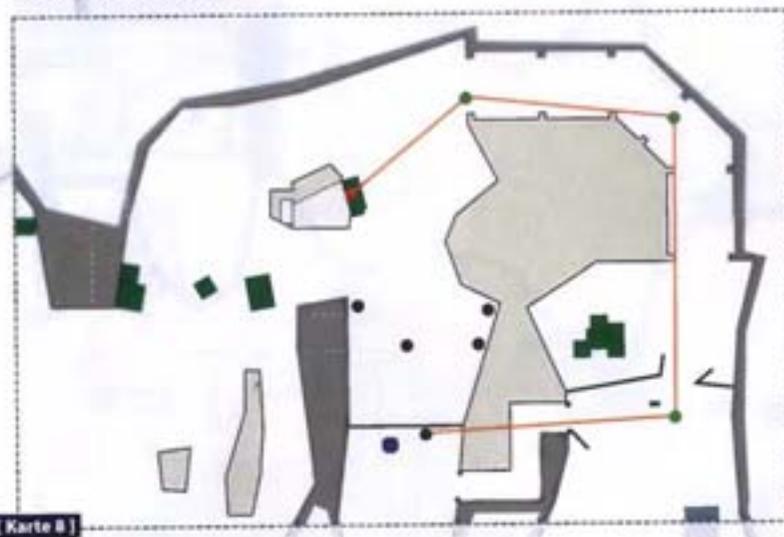
## Angriffsvariante Frontalangriff [Karte 7]



Sind vier CTs in Position, läuft der letzte Spieler über den Startpunkt zurück. Er dient als Späher und lenkt gleichzeitig die Terroristen ab. Ist er durch den Kanal gelaufen, checkt er die Dächer nach Feinden und untersucht die Fenster. Sind diese zerstört, könnten sich Gegner auf dem großen Platz befinden. Erreicht er seine Position, gibt er das Kommando zum Angriff.

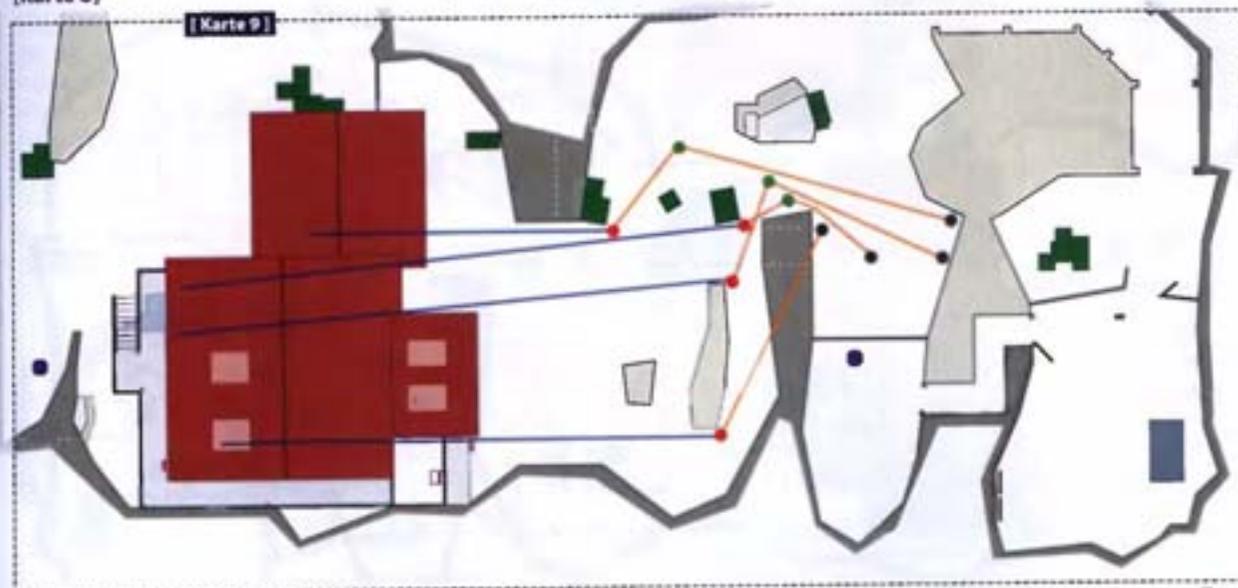
### [Karte 9]

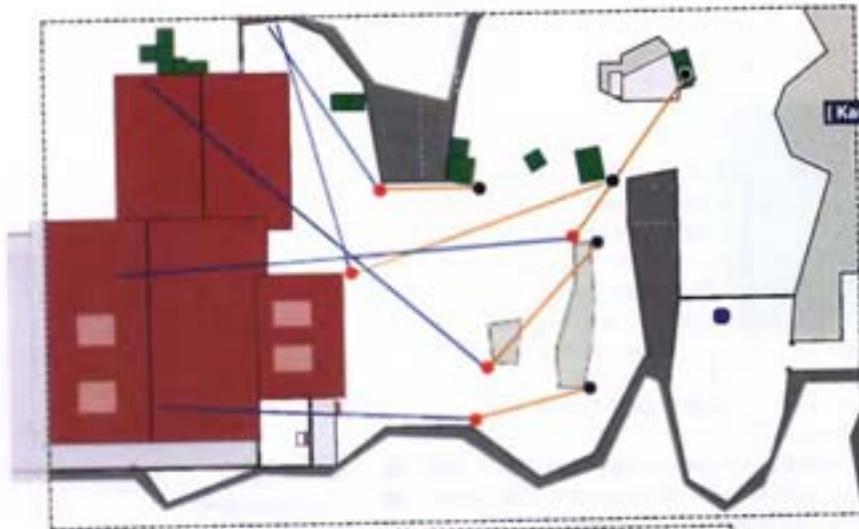
Alle CTs nehmen schnell ihre Positionen ein und das Dach unter Beschuss. Die ersten Kills sind entscheidend! Die Taktik ist besonders effektiv, wenn man Fernwaffen (Steyr Aug, Colt oder AWM) einsetzt. Auch in der Pistolenrunde macht die Variante Sinn, denn die USP ist der Glock der Terroristen im Fernkampf überlegen.



Beim Frontalangriff postiert man sich auf dem Platz (mit dem Kanaleingang) hinter den Gittern, um von dort aus mithilfe eines CTs auf die andere Seite zu gelangen. Dadurch weiß der Gegner lange nicht, aus welcher Richtung der Angriff kommt. Dagegen liegt der Tunnelausgang zum CT-Feisen direkt in der Schusslinie der Terroristen. Oft gibt diese Variante die nötigen Millisekunden, um die Terroristen zu überraschen.

### [Karte 8]





[Karte 10]

[Karte 10]

Zeigt sich kein Terrorist mehr, rücken alle weiter vor und beschießen den rechten Teil des Hauses. Zwei Spieler sichern das Große Dach. Lassen sich die CTs zu viel Zeit, kann sich der Gegner im Haus neu positionieren. Sie müssen schnell durch die Vordertür ins Gebäude eindringen und die Geiseln befreien.

**Angriffsvariante Frontal und Kanalisation**

[Karte 11 und 12]

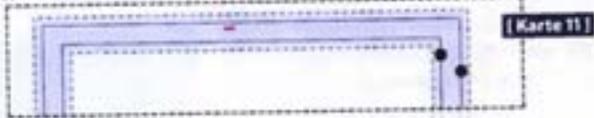
Dieser Spielzug beginnt ähnlich wie der erste, doch diesmal begeben sich nur zwei Spieler über die Gitter, zwei weitere in die Kanalisation. Der fünfte CT fungiert wieder als Leiter, später als Späher und dient der Ablenkung. Wichtig ist, dass die beiden Spieler in den Sewers leise bis zu ihrer Position vorrücken und immer mit dem Auftauchen eines Terroristen rechnen.

[Karte 13 und 14]

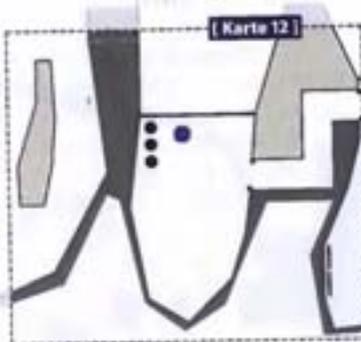
Die beiden CTs in der Kanalisation rücken bis zur Leiter vor und werfen dazu Blindgranate um die Ecke. Das schafft genügend Zeit, um in Stellung zu gehen. Danach schleichen beide zur Leiter und stellen sich dort so auf, dass sie von oben nicht gesehen werden. Oben überprüft der fünfte Spieler die Stellung der Terroristen und gibt das Signal zum Angriff.

[Karte 15]

Nach dem Angriffsbefehl nehmen die oberen CTs ihre Positionen bei den Kisten und



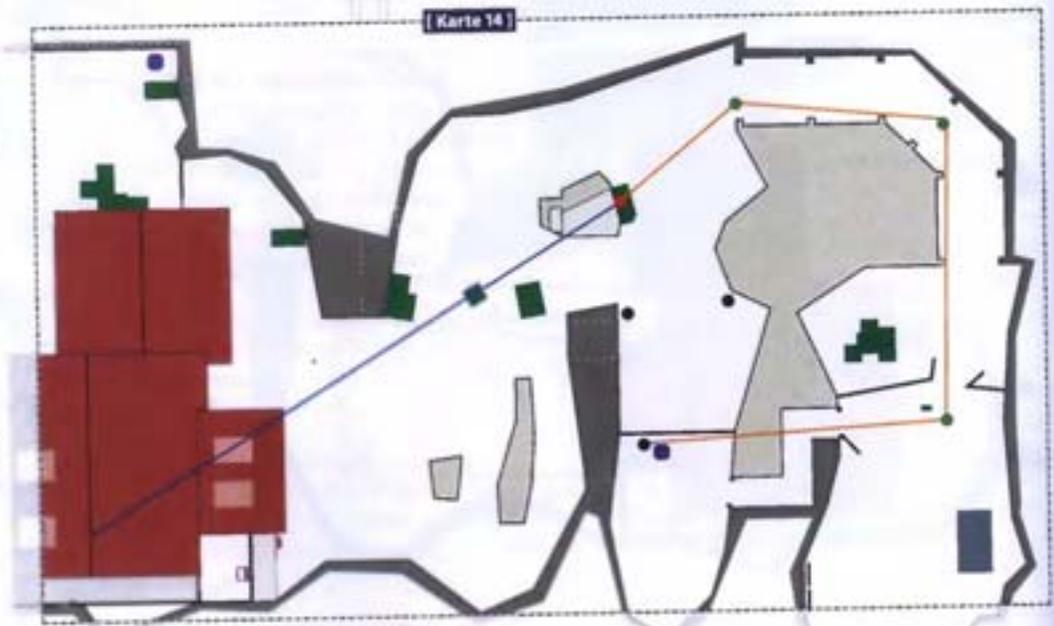
[Karte 11]



[Karte 12]



[Karte 13]



[Karte 14]

- Position
- Ausgangsposition
- Zwischenposition
- Schusslinie
- Blindgranate
- HE-Granate
- Lauflinie

Felsen ein und bekämpfen gemeinsam die Terroristen auf den Dächern. Gleichzeitig erklettern die beiden Kanalspieler die Leiter und schmeißen kurz vor dem Ausstieg zwei Blindgranaten. Die Terroristen auf dem Dach werden gleichzeitig aus zwei Richtungen attackiert.

[Karte 16]

Jetzt muss alles sehr schnell gehen, damit keine der beiden Gruppen durch eine Übermacht ausgeschaltet wird! Zwei der drei Spieler vor dem Haus gehen hinter den Felsen und - nachdem sie sich mit Blindgranaten nach oben abgesichert haben - über die Leiter aufs Dach. Der dritte Counter-Terrorist eilt den beiden anderen durch die Seitentür zu Hilfe bzw. geht dort in Position. Die beiden CTS aus der Kanalisation stehen auf fast freiem Feld und versuchen den Felsen rechts zu erreichen, um dort in Deckung zu gehen. Das Dach und der Hinterhof sind nun gesichert. Der Einbruch und die Befreiung der Geiseln fällt leicht.

**Angriffsvariante gegen defen-**

**sive Terroristen**

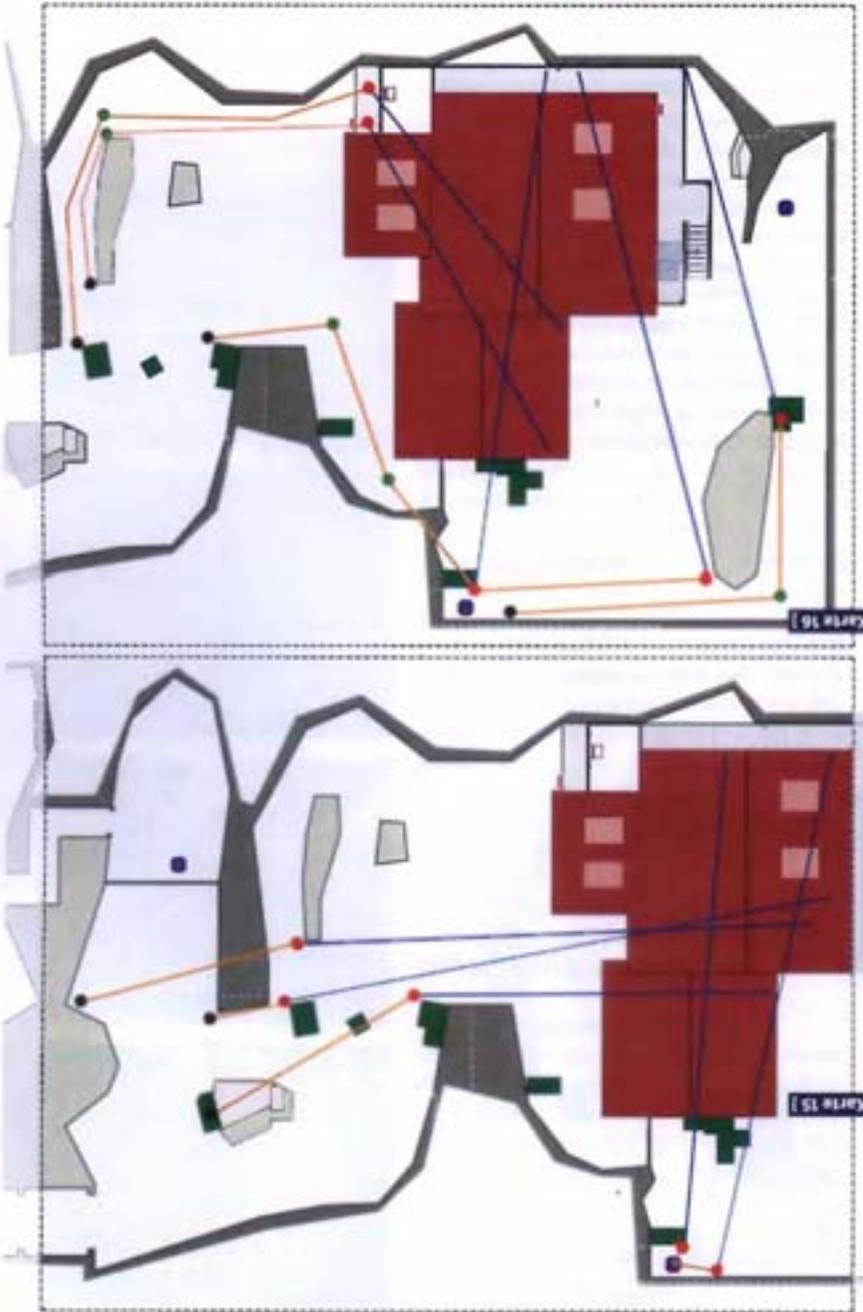
[Karte 17 und 18]

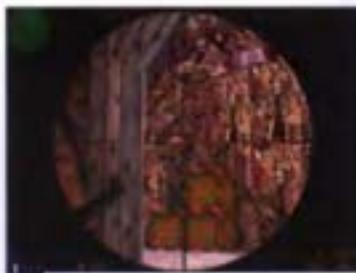
Defensiven Terroristen rückt man mit HE-Granaten zu Leibe. Auf unseren Zeichnungen sind die Punkte für den Granateneinsatz markiert. Diese richten auch durch Wände und Decken großen Schaden an, direkter Feindkontakt ist nicht nötig.

[Karte 19]

Sind alle HE-Granaten verbraucht, gehen zwei CTS an der Hintertür, zwei an der Treppe und einer an der Vordertür in Stellung. Oft platzieren die Terroristen ihre Geiseln vor der Tür, die Du deshalb mit dem Rücken nach außen öffnest. Ein oder zwei Blindgranaten hinein - danach ein zeitgleicher Angriff. Die durch Granaten zernüßten Gegner halten nicht lange durch.

[Karte 17] [Karte 18] [Karte 19]





## Allgemeines

Diese Map wird von Assault und Sniper Rifles dominiert. Sie enthält extrem lang gezogene Wege, die mit einer Sniperwaffe gut zu überbrücken sind. Es gibt jedoch auch zahlreiche Nahkämpfe, die mit der M4 oder AK gewonnen werden. Die Desert Eagle hebt sich durch ihre Fähigkeit, durch Wände zu schießen, von den anderen Sekundärwaffen ab. Daher sollte sie erste Wahl sein.



## Erster Feindkontakt

Im Kanal trifft man sich in der langen Geraden. Meist wartet jedoch eine Partei an ihrem Ende und zielt bereits auf das andere, den Gegner erwartend. Oben findet der erste Kontakt nach dem Tunnelausgang statt, da ein gut postierter Sniperschütze diesen genau im Visier hat. Stürmende Terroristen begrüßen die CTs gleich danach. In der Regel postieren sich jedoch die Terroristen auf dem Dach, bei der Leiter am Haus oder unten in der Ecke und nehmen von dort die Angreifer aufs Korn.



## Terroristen

### Strategien

#### Auf dem Dach

Das Dach der Terroristen lädt Dich aufgrund seiner Konstruktion förmlich dazu ein, es als Sniperplattform zu verwenden. Dafür musst Du aber mindestens eine AK 47 oder eine zoombare Waffe besitzen. Vorsicht ist geboten, sofern der Gegner auch Sniperwaffen verwendet und Du Dich ganz am vorderen Rand [screen 1] des Daches aufhältst. Der Gegner trifft Dich, wenn er am Tunnelausgang der CTs über den Felsen zielt. Die oberste Devise auf dem Dach lautet: Nie stehen bleiben oder zwei bis dreimal von der gleichen Stelle aus feuern. Durch ständigen Positionswechsel bietest du dem Gegner ein sehr schwer zu treffendes Ziel. Wenn Du einer gut bewaffneten Übermacht allein gegenüber stehst, so ist es oft klüger, das Dach zu verlassen.

#### Die Tür zum Hinterhof

Die Tür zum Hof ist die Schlüsselstelle im Spiel. Sie ist so zentral gelegen, dass Du von dort aus sehr schnell alle anderen Positionen erreichst. Mit etwas Übung gelangst Du sogar auf das Dach, und zwar durch einen

beherzten Sprung von dieser Stelle aus mit dem Messer in der Hand. [screen 2]

Herannahende Gegner hörst Du und erledigst sie, da das Überraschungsmoment auf Deiner Seite ist.

#### Die Vordertür

Warte mit einer AK oder SIG bei der Tür und postiere Dich so, dass Du sie von der Seite aus siehst. [screen 3]

Sollte die Tür sich öffnen, erwischst Du den Eindringling mit einer beherzten Salve im Torbogen. Rücken mehrere Gegner an, wirfst Du eine HE-Granate gegen die Tür (die Explosion wird durch Tür und Wand nicht gebremst) und ziehst Dich dann in den hinteren Teil des Hauses zurück.

#### Die Sewers

Da die CTs schneller in der Kanalisation und in Stellung bei der langen Geraden sind [screen 4], wirst Du es hier schwer haben, die Stellung ohne Hilfe zu halten. Sollten sich die CTs etwas Zeit gelassen haben, postierst Du Dich mit einer AWM oder AK ans Eck und begrüßt Deine Feinde mit gezielten Schüssen. Erfolgt ein Rush der Gegner, kannst Du sie durch den Wurf einer Blindgranate daran hindern. Sofern Deine Feinde gute Sniper sind, solltest Du ihnen das Treffen durch Strafen erschweren.

### Frag-Tipps

Benutze die am zweiten Sewereingang angebrachten Kameras. So kannst Du sehen, wo und in welcher Stärke die Counter-Terroristen angreifen. Es gibt auch die Möglichkeit zu rushen, doch das empfiehlt sich nur, sofern Du genug Rückendeckung bekommst, sei es vom Dach aus oder durch mitstürmende Kameraden. Ohne diese hast Du gegen eine Meute von CTs nur geringe Überlebenschancen.

## Counter-Terroristen

### Strategien

#### Durch den Tunnel

Achte auf anstürmende Terroristen sowie auf Sniper, die sich im Schutz der Dächer bewegen. Du verlässt den Tunnel im Sprung, um nicht von einem campenden Sniper auf der anderen Seite des Platzes abgeschossen zu werden. Nimm zuerst die Hausfassade in



**Augenschein:** Wenn dort ein Fenster zer-schossen ist, kannst Du davon ausgehen, dass dort Terroristen herausgekommen sind. Sofern sie Dir nicht entgegenrutschen, sind sie wahrscheinlich hinter dem langen Felsen in Stellung gegangen. [screen 5]

Sei auch vor feindlichen Snipern auf der Hut, die urplötzlich auf den Dächern auftauchen könnten. Die weitere Vorgehensweise hängt von Deiner Bewaffnung ab. Mit einer Sniperrunde kannst Du noch eine Weile das Hausdach sichern und Dich dann mit einem Kollegen in das Gebäude begeben, um die Geiseln zu retten. Mit einer M4 oder AUG lohnt sich der Weg über die Leiter auf das Dach. Von hier aus stehen Dir alle Wege offen. Höre, wo Schüsse fallen und eile dorthin. Doch Vorsicht, hinter der Leiter liegen oft Gegner auf der Lauer. Dann solltest Du eine HE- und eine Blindgranate über den Felsen [screen 6] werfen und die Leiter geschwind erklimmen, um die Gegner noch geblendet zu erwischen.

#### Die Tür zum Hinterhof

Bevor Du durch die Tür auf den Hinterhof marschierst, wirfst Du eine Flashbang gegen den Felsen, damit sie dort abprallt und hinter die Tür der explodiert. Dann stürmst Du durch die Tür, solange die Ts dort geblendet sind. Sofern sich kein Gegner in unmittelbarer Nähe befindet, checkst Du den Schießplatz und den zweiten Sewereingang. Betrete das

Haus erst, wenn Du mit Sicherheit weißt, dass sich kein Terrorist in Deinem Rücken befindet.

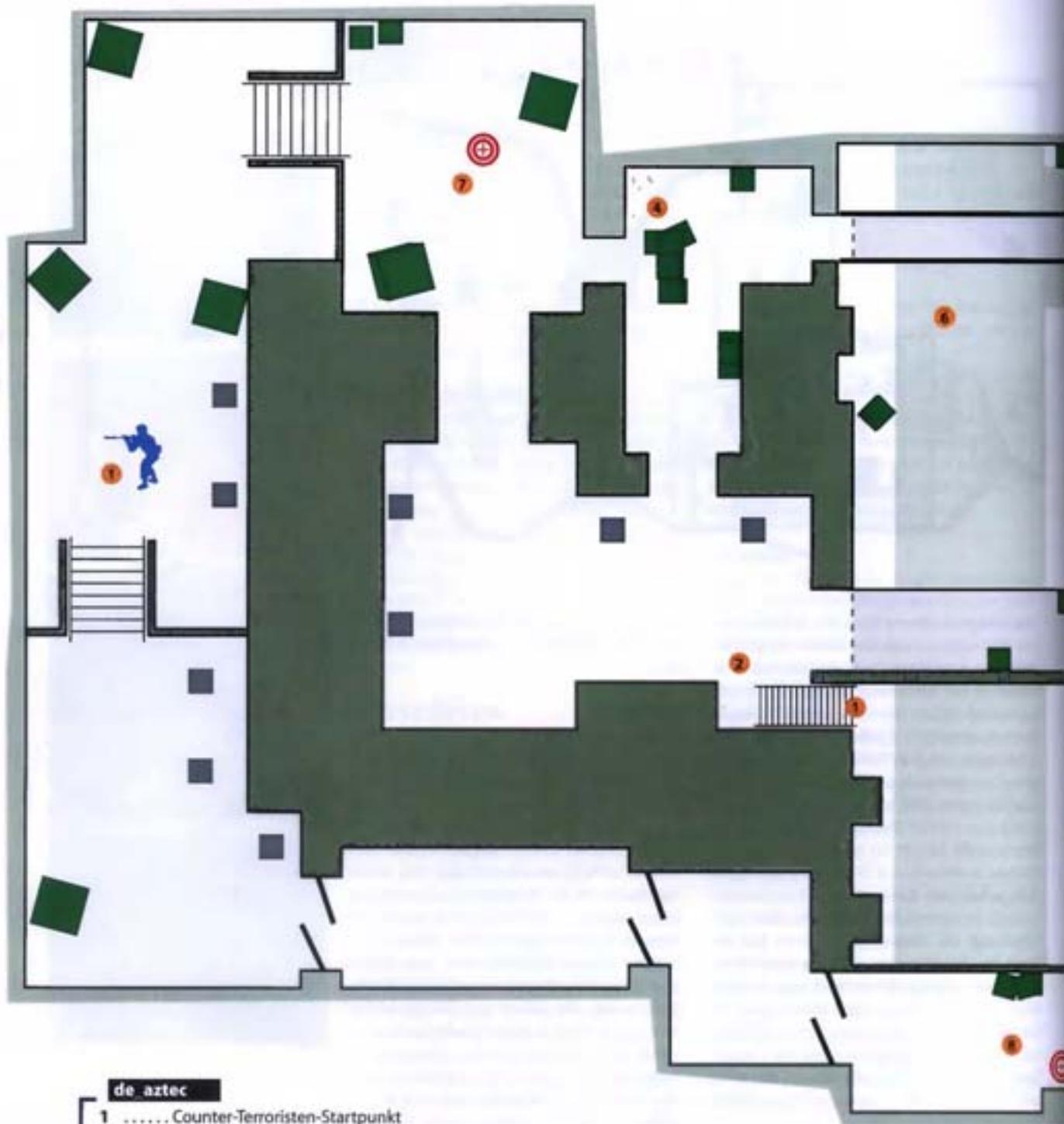
#### Der Sewer

Dein Vorgehen hängt von Deiner Bewaffnung und dem restlichen Team ab. Begibst Du Dich solo in den Kanal, rückst Du langsam vor. Ein plötzlich ums Eck strafender Terrorist hat leichtes Spiel, wenn er Dich in der Mitte einer dieser langen Strecken erwischt. Sollten mehrere CTs den Weg durch den Kanal wählen, bestimmt die Bewaffnung Deine Spielweise. Als Sniper gibst Du Deinem Team über die langen Strecken Feuerschutz. Nennst Du eine M4 oder AUG Dein Eigen, sind zwei Blindgranaten extrem nützlich, die Du um die Ecken der Gänge wirfst. Ansonsten ist es je nach Spielverlauf anzuraten, erst einmal die Kameras beim zweiten Ausgang zu nutzen, um die Lage einzuschätzen. Sofern Du nichts Verdächtiges erspäht, solltest Du über die zweite Leiter ins Freie gelangen und die Dächer oder den unteren Teil des Hauses besetzen.

#### Frag-Tipps

Am Tunnelausgang hat ein guter Sniper gegen Terroristen auf dem Dach gute Chancen, um Frags zu erzielen. Wenn Du schnell durch die Kanalisation stürmst, kannst Du ebenfalls gute Fragquoten erreichen.





**de aztec**

- 1 ..... Counter-Terroristen-Startpunkt
- 2 ..... Sniperpunkt
- 3 ..... Holztor
- 4 ..... Hängebrücke
- 5 ..... Rampe
- 6 ..... Unterführung
- 7 ..... Erster Bombenplatz
- 8 ..... Zweiter Bombenplatz
- 9 ..... Terroristen-Startpunkt
- 10 ..... Gegenüber Hängebrücke
- 11 ..... Treppe

- Leiter
- Tür
- Fenster
- Schalter
- Geländer
- Treppe/Stufen
- Kiste/Objekt

- überdeckte Ebene
- Wasserfläche
- überdeckte Wand

- Bombenplatz
- Counter-Terroristen Startpunkt
- Terroristen Startpunkt

Clanwar Taktiken **AZTEC****Counter-Terroristen**

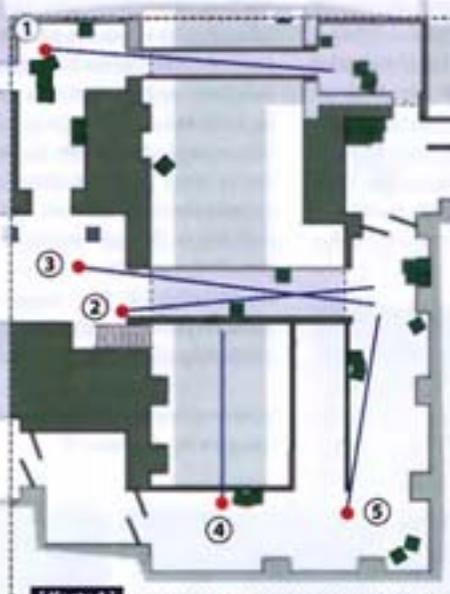
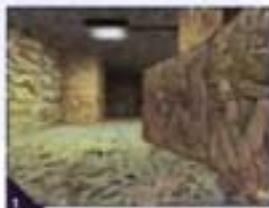
In Aztec ist es sehr wichtig, dass Du so schnell wie möglich an Waffen kommst, die auf Entfernung viel Schaden anrichten. Eine gut platzierte HE- oder Blindgranate wirkt hier ebenfalls Wunder.

**1 Grundaufstellung [Karte 1]**

Unabhängig von der Strategie des Gegners werden diese Positionen zu Beginn einer Runde eingenommen. Mit dieser Grundaufstellung hast Du die besten Chancen, einen Rush abzuwehren. Allerdings erfordert es eine gute Kommunikation zwischen den Teammates, um nicht auf eine Finte des Gegners reinzufallen.

**1 Position 1: Hängebrücke [screen 1]**

Von der ersten Runde an solltest Du Dich auf dieser Position in steter Bewegung befinden. Deine Hauptaufgabe besteht darin, Dich kurz zu zeigen und Meldung zu machen, sobald ein Gegner auf der gegenüberliegenden Seite gesichtet wird. Die Anzahl der Feinde ist hierbei sehr wichtig. Dein Problem: Du siehst nicht viel, darfst Dich gleichzeitig nicht lange zeigen.



[Karte 1]

- Position
- ① Nummerierung
- Schusslinie

Clanwar Taktiken **AZTEC****Counter-Terroristen**

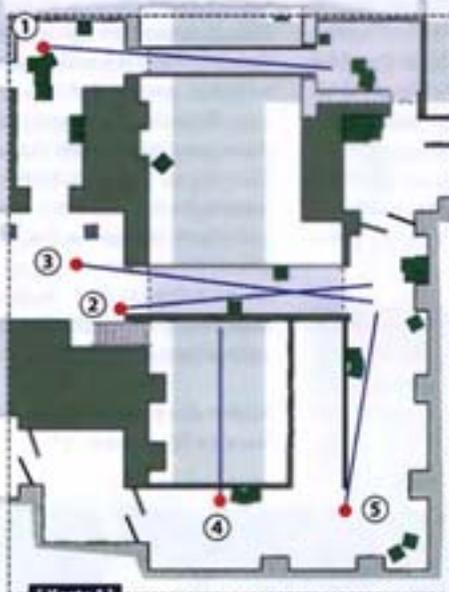
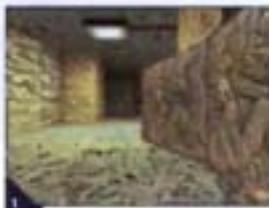
In Aztec ist es sehr wichtig, dass Du so schnell wie möglich an Waffen kommst, die auf Entfernung viel Schaden anrichten. Eine gut platzierte HE- oder Blindgranate wirkt hier ebenfalls Wunder.

**1 Grundaufstellung [Karte 1]**

Unabhängig von der Strategie des Gegners werden diese Positionen zu Beginn einer Runde eingenommen. Mit dieser Grundaufstellung hast Du die besten Chancen, einen Rush abzuwehren. Allerdings erfordert es eine gute Kommunikation zwischen den Teammates, um nicht auf eine Finte des Gegners reinzufallen.

**1 Position 1: Hängebrücke [screen 1]**

Von der ersten Runde an solltest Du Dich auf dieser Position in steter Bewegung befinden. Deine Hauptaufgabe besteht darin, Dich kurz zu zeigen und Meldung zu machen, sobald ein Gegner auf der gegenüberliegenden Seite gesichtet wird. Die Anzahl der Feinde ist hierbei sehr wichtig. Dein Problem: Du siehst nicht viel, darfst Dich gleichzeitig nicht lange zeigen.



[Karte 1]

- Position
- ① Nummerierung
- Schusslinie

Die Brücke ist ein beliebter Angriffsweg in der ersten Runde, also platziere eine HE-Granate genau und zieh Dich notfalls zurück! Mit AWM oder Aug hältst Du die Brücke sauber. Riskiere jedoch nicht zu viel, um Deinem Team kein Unterzahlspiel zuzumuten.

Alternative Positionen  
[screen 1] [screen 2] [screen 3]



**1 Position 2: Treppe/Holztor [screen 4]**

Wirf zuerst eine HE-Granate in Richtung Holztor, um einem eventuellen Rush der Terroristen entgegenzuwirken! In der ersten Runde versuchst Du, näher an das Holztor heranzukommen, da die USP auf große Entfernungen wenig Schaden verursacht. Gleiches gilt, sofern Du nur eine MP5 als Waffe bei Dir hast. Je nach Gegnersichtung solltest Du darauf vorbereitet sein, bei der Brücke oder im Wasser auszuhelfen. Lässt sich nach einiger Zeit kein Gegner am Holztor blicken, kehrt Du auf Deine Standardposition zurück. Hältst Du hier AWM, Aug oder eine M4 in der Hand, gehst Du nach dem Wurf Deiner HE-Granate die Treppe hinunter, um eventuelle Angriffe aus dem Wasser zu stoppen. Genauso wie Dein Teammate bei der Hängebrücke ziehst Du Dich auch von hier zurück, wenn Du zu vielen Gegnern gegenüberstehst.



**Wichtig:** Erspäht Du Gegner am Holztor, gibst Du das sofort an Deine Kameraden weiter. Durch ein geübtes Zusammenspiel mit den Kollegen auf den Positionen 4 und 5 verhinderst Du den Durchbruch der Ts an dieser Stelle.



**1 Position 3: Brücke/Holztor [screen 7]**

Du stellst die Verstärkung bei Brücke oder Holztor dar. Achte darauf, dass Du Deine HE-Granate genau platziest und nicht nur zur Abschreckung wirfst. Kauf Dir eine M4 oder AUG, um auch im Nahkampf Hilfe leisten zu können. Ist der Gegner über die Brücke gerusst, gehst Du nicht auf direktem Wege dorthin, sondern außen herum. Auf Entfernung hast Du eine wesentlich bessere Chance, die Gegner zu erwischen, bevor sie die Bombe legen. Als Unterstützung wirfst Du hier Blindgranaten. Sind die Terroristen durch das Holztor gerusst, versuchst Du, sie mit gezielten Schüssen aus der Ferne zu treffen. Lass Dich am besten ins Wasser fallen, wenn sie trotzdem den äußeren Bombenplatz erreicht haben. Ist das nicht möglich, wählst Du den oberen Weg, um zum Bombenplatz zu gelangen. Bleib in Bewegung und achte darauf, wo es Deine Teammates erwischt. Dann musst Du in die entsprechende Richtung eilen, um auszuhelfen! Wenn Du nur im Besitz einer MP5 oder Desert Eagle bist, schaltest Du die Gegner im Nahkampf aus. Begib Dich auf die Nahkampfpositionen, die für diese Situation vorgesehen sind.

Alternative Positionen zu 3  
[screen 8] [screen 9]



Alternative Positionen zu 2  
[screen 5] [screen 6]



### 1 Position 4: Wasser/Holztor [screen 10]

Zu Beginn jeder Runde wirfst Du, genau wie Position 2, eine HE-Granate in Richtung Holztor. Du hast in erster Linie die Aufgabe, einen Rush durch das Holztor abzublocken. Wenn dort kein Terrorist erscheint, konzentrierst Du Dich aufs Wasser und überlässt das Holztor den Positionen 2 und 5. Meistens versuchen nur maximal zwei Terroristen, über das Wasser zu attackieren. Diese zwei sind Deine Aufgabe! Falls ein verzögerter Angriff über das Holztor erfolgt, hilfst Du natürlich aus.

An dieser Position sind alle Fernwaffen gut geeignet, vorausgesetzt, das Geld reicht aus. Benutze die Steine als Deckung und gib immer nur kurze, gezielte Schüsse im Strafe ab. Es empfiehlt sich, eine Desert Eagle als Zweitwaffe zu kaufen, da sie auch auf größere Entfernung eine effektive Wirkung hat. Sind die Terroristen über die Hängebrücke gelangt, bleibt es Dir überlassen, ob Du Dich ins Wasser fallen lässt oder wieder zurück in die Base gehst. Letzterer Weg dauert zwar länger, aber der Überraschungseffekt ist auf Deiner Seite, wenn Du ihn schnell zurücklegst.

Generell musst Du schnell reagieren, sobald irgendwo Gegner gesichtet werden. Bedenke aber, dass Du relativ weit von Deinen Teammates entfernt bist. Überleg Dir also genau, ob Du aushilfst oder lieber noch ein paar Sekunden an Deiner Position bleibst.

### Alternative Positionen zu 4 [screen 11]

### 1 Position 5: Holztor [screen 12]

Das Holztor lässt Du auf dieser Position nicht aus den Augen. Selbst wenn Terroristen durchs Wasser gerusst sind, hilfst Du erst aus, nachdem Position 4 gefallen ist! Du musst damit rechnen, dass sich nach einigen Minuten noch ein Terrorist durchs Holztor wagt, um Dich zu überraschen. Die HE-Granate behältst Du lieber für ein paar Sekunden und wartest, ob die Gegner durchs Holztor rushen oder nicht. Benutze alle mög-

lichen Steine und Wände als Deckung. Bei einem feindlichen Rush über die Brücke gehst Du entweder durchs Wasser oder greifst über den oberen Weg an. Es kostet Dich zu viel Zeit, in die Base zurückzukehren! Bist Du schnell genug, rushst Du durchs Holztor, um von hinten über die Brücke anzugreifen.

Auf dieser Position rentiert sich eine AWM, weil Du die Gegner meistens aus der Ferne siehst. Schnelle Reaktionen sind gefragt, wenn Deine Teammates auf Terroristen stoßen. Kommuniziert, wo Hilfe benötigt wird.

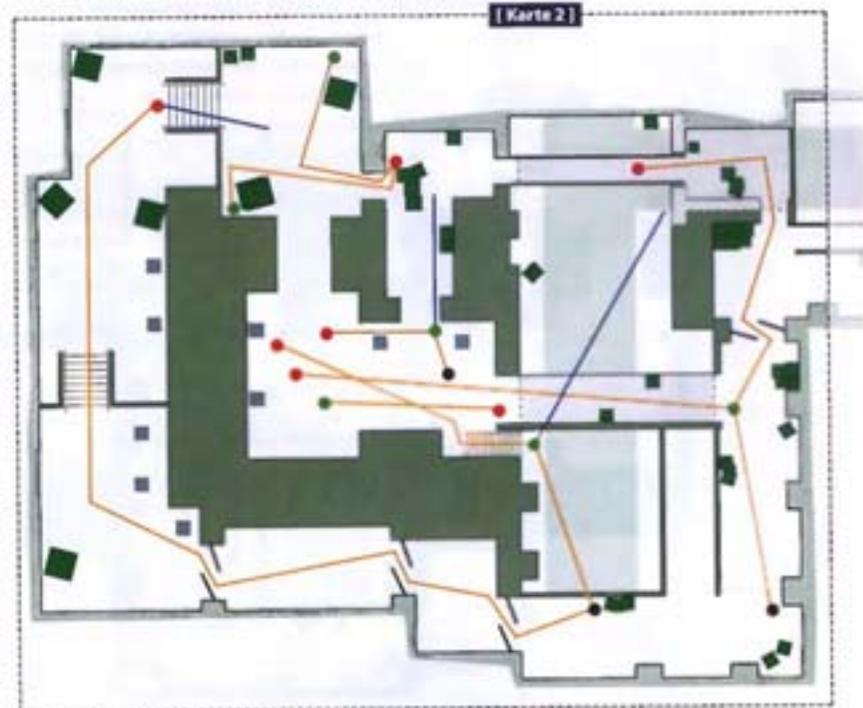
### Alternative Positionen zu 5 [screen 13] [screen 14]

## 2 Angriff zum ersten Bombenpunkt [Hängebrücke]

### [Karte 2]

Greifen die Terroristen über die Hängebrücke an, ist schnellstmöglich Verstärkung nötig! Am besten fangt ihr die

- Position
- Ausgangsposition
- Zwischenposition
- Schusslinie
- Blindgranate
- HE-Granate
- Lauflinie



Gegner schon vor dem Bombenpunkt ab, da sie dort auf dem freien Feld schwerer zu treffen sind. Haltet Eure Augen offen, denn selten rücken alle fünf Terroristen auf dem selben Weg vor! Verliert niemals die Treppe und das Holztor aus den Augen. Die Positionen 1, 2 und 3 sollten den Terroristen sämtliche Granaten in den Weg schleudern und sich dann außen herum zum ersten Bombenpunkt begeben. Die Positionen 4 und 5 müssen sich zwar beeilen, aber dabei auch aufs Wasser und das Holztor achten. Falls die Bombe schon gelegt wurde, tastet Ihr Euch schleichend vor und setzt als Hilfe Blindgranaten ein. Verwickelt Euch nicht in lange Kämpfe bzw. macht unter Euch aus, wer die restlichen Terroristen bekämpft und wer sofort zur Bombe eilt, um sie zu entschärfen.

### 3 Angriff zum Zweiten Bombenpunkt [Holztor]

[Karte 3]

Über das Holztor wird sehr selten angegriffen, da die Terroristen Euren HE-Granaten meistens hilflos gegenüberstehen. Sollten jedoch alle fünf aus dem Tor stürmen, liegt es hauptsächlich in der Hand von Position 4 und 5, den Angriff mit gezielten HE-Granaten zu stoppen.

Da eine Attacke aller Terroristen durch das Holztor sehr unwahrscheinlich ist, müssen die Positionen 1 bis 3 darauf vorbereitet sein, eventuelle Angriffe aus Richtung Wasser und Hängebrücke abzuwehren. Meistens kommt

es dabei zu 1-on-1-Fights. Bewegt Euch beim Backup-Geben nicht zu hektisch, damit Ihr von hinten nicht überrascht werdet.

## Terroristen

Aztec ist eine recht unausgewogene Karte. Die Counter-Terroristen sind aufgrund ihrer besseren Positionen klar im Vorteil. Die engen Wege durch das Holztor und über die Hängebrücke sind leicht zu decken. Einzig das Wasser bietet eine Alternative, um mit mehreren Terroristen gleichzeitig anzugreifen. Es ist auf dieser Map sehr wichtig, einen Angriff schnell und präzise durchzuführen. Wenn man zu langsam ist, hat sich der Gegner bereits darauf eingestellt und liegt rechtzeitig in Stellung.

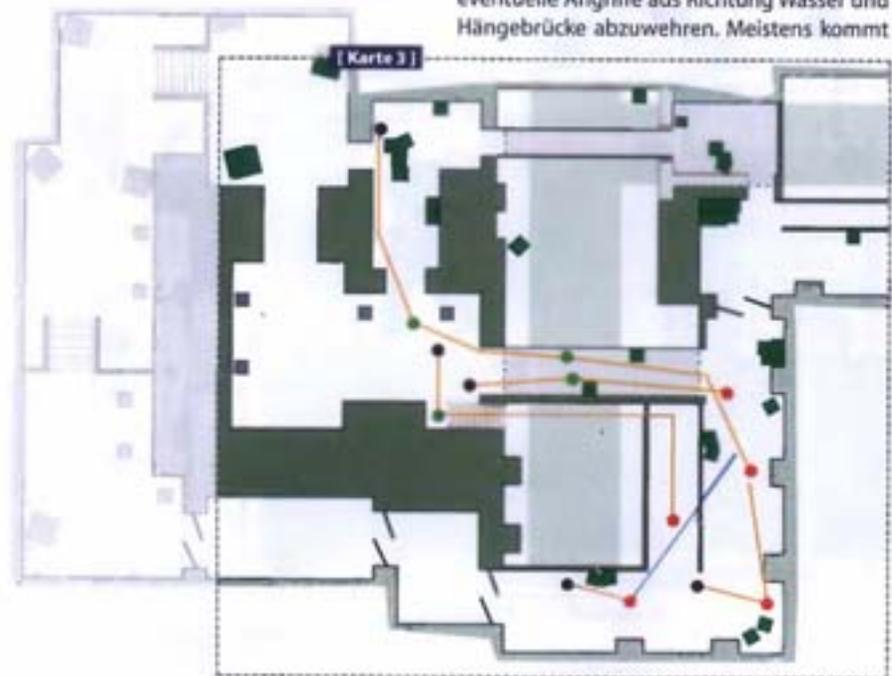
### Angriff über die Hängebrücke [Karte 4]

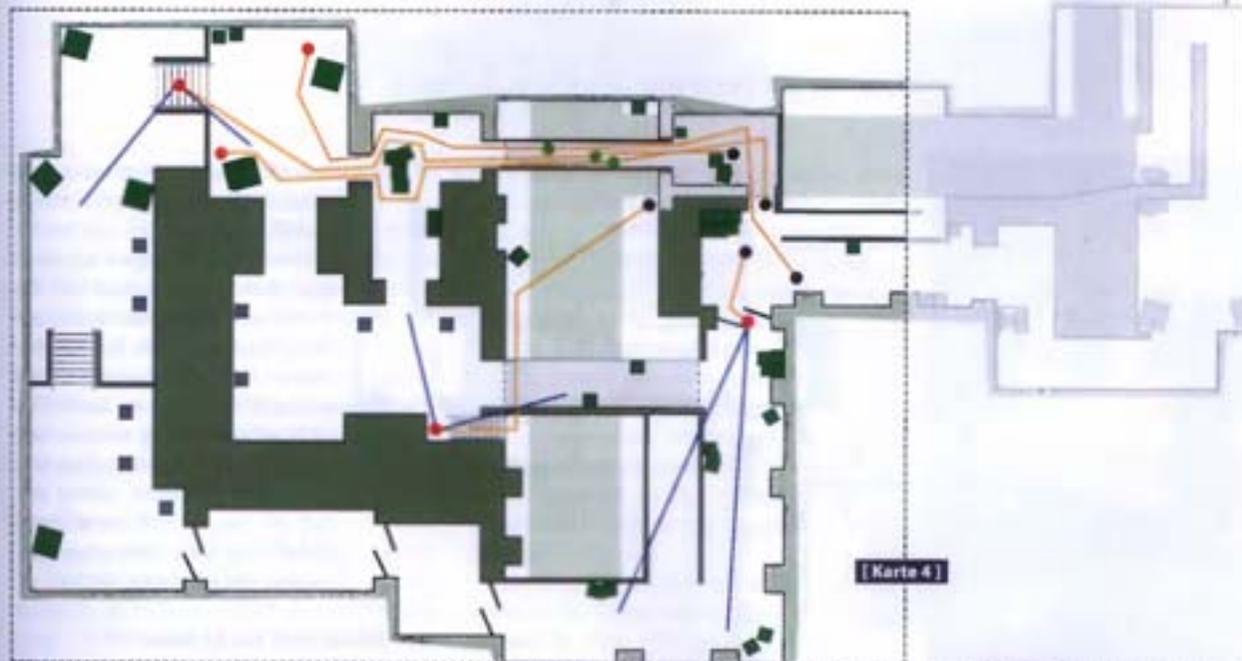
Zu Beginn versammeln sich alle Terroristen vor dem Holztor. Einer lässt sich kurz auf dem Feld blicken, um die Aufmerksamkeit auf sich zu lenken und die Gegner damit zu täuschen. Seine Aufgabe besteht nun darin, den Gegner zum Wurf seiner Granaten zu bringen, damit diese später nicht mehr gegen die anderen vier eingesetzt werden können. Da er alleine am Holztor agiert, kann er sich ohne weiteres zurückziehen und wieder angreifen. Dadurch bindet er nicht nur die Aufmerksamkeit, sondern auch die Präsenz des Gegners an sich. In der Zwischenzeit versuchen die anderen, über die Brücke zu gelangen, indem sie aggressiv vorgehen und keine Pausen einlegen! Hier entscheidet oft die Geschwindigkeit über Sieg oder Niederlage. Hat das Team die Hängebrücke passiert, gilt die Devise: Nicht lange aufhalten und geschwind die Bombe am Ersten Bombenpunkt platzieren! Ein Terrorist sollte sich ins Wasser abseilen und versuchen, den richtigen Zeitpunkt für einen Angriff von hinten abzuwarten. Wenn die Bombe am Ersten Bombenpunkt gelegt wurde, muss er die Counter-Terroristen solange wie möglich aufhalten. Am besten ist es, sich hinter den Steinen zu verstecken und sich auf die Ausgänge und den Torbogen zu konzentrieren.

### Verteilter Angriff [Karte 5]

Diese Angriffsvariante setzt gute Waffen voraus. Die AK ist das Minimum, die AWM eignet sich hervorragend. Gleich zu Beginn begeben sich zwei Terroristen ins Wasser, die auf jeden Fall mit jeweils einer HE-Granate

- Position
- Ausgangsposition
- Zwischenposition
- Schusslinie
- Blindgranate
- HE-Granate
- Lauffinie





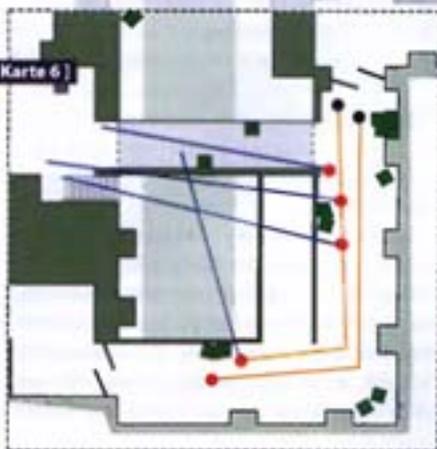
sowie einer AK oder einer SIG ausgestattet sind. Ein Scharfschütze, der sich gegenüber der Hängebrücke eingenistet hat, gibt das Kommando, das den Wurf der Granaten nach oben und durch die CT-Öffnung der Hängebrücke auslöst. Bei zwei gleichzeitig geworfenen Granaten hat der CT meist keine Überlebenschance. Als nächstes hilft das Zweierteam dem Kollegen, der am Holztor für Ablenkung sorgt, indem sie weiter im Wasser vorrücken. Ab einer bestimmten Stelle schauen sie vom Wasser hinauf zum Zweiten Bombenplatz, und dank der Ablenkung durch den Teammate am Holztor sollte es möglich sein, hier einen oder sogar mehrere CTs auszuschalten. Danach steht einem Rush nichts mehr im Wege. Die drei Terroristen, die sich hinter dem Holztor aufhalten, gehen hindurch und werden von den beiden Kameraden unterstützt, die vom Wasser aus herauflaufen. Nun wird die Bombe gelegt und gesichert. Alternativ besteht die Möglichkeit, dass einer der beiden Terroristen im Wasser die Treppen hinaufgeht und dem Gegner in den Rücken fällt.

an das Eck und zielt auf den Sniperpunkt, der zweite geht links daneben in Stellung und zielt in die gleiche Richtung. Zeitgleich kommen Angreifer drei, vier und fünf heraus, wobei sie die Granaten zum Zweiten Bombenplatz werfen und somit die Gegner wegsprengen. Wenn dies nicht gelingt, setzt der Bombenträger in Begleitung eines Teammates nach und legt anschließend die Bombe. Der verbliebene Terrorist kann, je nach Situation das Holztor decken, um einer Überraschung vorzubeugen, oder in Richtung Sniperpunkt zielen. Diese Angriffsvariante hat den Vorteil, dass sie auch mit relativ billigen Waffen erfolgreich sein kann. Man braucht aber mindestens zwei AK-Schützen, um den Gegnern auf Distanz Paroli zu bieten.



### Weg durchs Holztor [Karte 6]

Bei diesem Angriff kommt als erstes wieder der Granatenfänger zum Einsatz. Er muss sich darum bemühen, dass der Gegner so viele HE-Granaten wie möglich zum Holztor wirft. Die anderen Terroristen bleiben auf Distanz zum Holztor, um keine Hitpoints zu verlieren. Wenn das Manöver erfolgreich war, gibt der Lockvogel das Zeichen zum Angriff. Jetzt muss alles sehr schnell gehen: Die ersten zwei Terroristen werfen je eine HE-Granate nach rechts und zum Zweiten Bombenplatz. Der erste der beiden kniet sich





befindet, gibt es eine sehr gute Möglichkeit, ihn auszutricksen. Du springst so lange hin und her bis er daneben geschossen hat. Dann agierst Du schnell. Lauf auf die Brücke und spring auf die Seile, die als Schutz vor dem Runterfallen dienen. Renn dann möglichst weit außen über die Brücke. Solltest Du nicht schnell genug sein, so dass Dich der AWM-Schütze erneut ins Visier nehmen kann, spring einfach ins Wasser. Selbst aus dieser Höhe wird Dir nichts passieren, solange Du im Wasser landest.

#### Das Wasser und der CT-Base-Bombenplatz

Hier solltest Du vor allem auf die Brücke achten, da Du von dort aus sehr leicht abgeschossen werden kannst. Halte Dich am trockenen Ufer auf und meide unbedingt das Wasser, da Du Dich dort nicht schnell genug bewegen kannst. Zudem verursacht das Wasser ein entlarvendes Geräusch, sobald man hinein- bzw. herausgeht. Weiter geht es rechts die Treppe hinauf. Meide die andere Rampe, da sich dort überhaupt keine Deckung bietet und Du folglich von allen Seiten beschossen werden kannst. Setze den Weg in Richtung des Brückenkopfes fort. Falls sich dort AWM-Schützen aufhalten, kannst Du sie leicht von der Seite aus erledigen. Am Bombenplatz angekommen, deponierst Du die Bombe so, dass sie hinter einem Stein liegt und Du Dich hinter dem anderen verstecken kannst. Versucht ein Counter-Terrorist, die Bombe zu entschärfen, erkennst Du das an dem entsprechenden Geräusch. Verlasse sofort die Deckung und erledige den Gegner!

#### Das Holztor und der Zweite Bombenplatz

Um lebend durchzukommen, musst du LANGSAM vorgehen! Dabei ist eine AWM besonders wertvoll. Mit einer anderen Bewaffnung hast Du nur dann Erfolg, wenn Du sehr schnell bist! Dann ruschst Du geradeaus weiter in Richtung Bombenplatz und stellst Dich so hinter die Kisten, dass Gegner, die von rechts kommen, Dich nicht sehen können. Behalte nun das Holztor in Richtung der CT-Base im Auge. Sobald die Luft rein ist, legst Du die Bombe und ziehst Dich zum Holztor bei der CT-Base zurück. Beziehe einen Posten, von dem aus Du die Bombe sehen

#### Allgemeines

Hier sind vor allem Zoom- und Fernschusswaffen, wie AWM, AK, Colt, AUG und SIG gefragt. Wenn Dein Geld nur für den Kauf einer MPS o. ä. ausreicht, solltest Du Dich ausschließlich im Brückenbereich aufhalten. Generell empfiehlt es sich, langsam vorzugehen, da es sehr große freie Flächen gibt und Du schnell fünf Gegnern gegenüberstehen kannst. Also immer langsam um die Ecken strafen und den Fluchtweg freihalten.

#### Erster Feindkontakt

Als Counter-Terrorist bekommst Du wahrscheinlich den ersten Gegner zu Gesicht, sobald Du:

- ☑ die Brücke erreicht hast
- ☑ das Holztor im Blickfeld hast
- ☑ im Wasser unter der Brücke bist

Als Terrorist ist Dein erster Gegnerkontakt vermutlich, sobald Du:

- ☑ die Brücke erreicht hast
- ☑ das Holztor durchquert hast
- ☑ im Wasser unter der Brücke bist

### Terroristen

#### Strategien

##### Die Brücke

Die Brücke ist nicht so leicht zu überqueren, wie man denkt. Es gibt viel mehr Positionen, die beachtet werden müssen, als nur das gegenüberliegende Ende der Brücke. Vor allem das Wasser solltest Du während der Passage im Auge behalten. Falls sich ein AWM-Schütze am anderen Ende der Brücke

kennt. Sollte ein Gegner versuchen, sie zu verschärfen, lass Deine Waffe sprechen!

Falls Du hingegen eine AWM besitzt, heißt es wieder langsam vorgehen. Strafe kurz aus dem Tor heraus und sofort wieder zurück. Man solltest Du ungefähr wissen, wo sich wie viele Gegner aufhalten. Durch kurzes "um die Ecke strafen, schießen und wieder zurückziehen" versuchst Du anschließend, einen nach dem anderen auszuschalten. Nur so hast Du eine reelle Chance.

#### **Frag-Tipps**

Wenn Du viele Frags erzielen willst, solltest Du ins Wasser springen und schnell die Treppe hochlaufen. Von dort aus hast Du alle Wege im Blick und kannst schnell jegliche Gegner von hinten attackieren! Eine zweite Möglichkeit besteht darin, über die Brücke zu laufen und einen großen Bogen über die CT-Base zum Zweiten Bombenplatz zu laufen. Diese Methode ist allerdings sehr gefährlich und deshalb wenig empfehlenswert.

## **Counter-Terroristen**

### **Strategien**

#### **Die Brücke**

Die AWM ist besonders ideal, um die Brücke zu decken. Vergiss dabei jedoch keineswegs, häufiger zur Treppe schauen, die vom Wasser heraufführt. Ansonsten bist Du Gegnern, die von dort kommen, hilflos ausgeliefert. Es gibt nur eine gute Position für die AWM, die eine gute Fluchtmöglichkeit bietet, falls Du in Bedrängnis gerätst (screen 1). Sollte der Brückenkopf der Terroristen frei von Gegnern sein, kannst Du auch mal einen Blick ins Wasser wagen.

Reicht Dein Geld nicht für eine AWM oder Fernkampf-Waffe aus, kannst Du auch hier warten, bis der Gegner die Brücke überquert. Es gibt viele Ecken, die eine gute Deckung bieten und Dir ermöglichen, den Gegner zu überraschen. Das soll aber nicht heißen, dass Du hier campen sollst, da Du sonst leicht von der Seite zu treffen bist.

#### **Das Wasser und der CT-Base-Bombenplatz**

Es gibt mehrere Wege, um ins Wasser zu gelangen. Ein sehr gefährlicher ist, über die Brücke ins Wasser zu springen. Dies solltest Du nur in Erwägung ziehen, wenn Du sehr schnell da bist. Ansonsten können die Gegner aus allen Richtungen auf Dich feuern.

Die zweite Möglichkeit besteht darin, oben entlangzugehen und vom Zweiten Bombenplatz aus ins Wasser zu springen. Dies ist jedoch nur empfehlenswert, falls am Holztor alles frei ist. Wenn Du unten ankommst und beschossen wirst, gibt es links ein paar Spalten, hinter denen Du ganz gut Deckung hast (screen 2). Eine dritte Möglichkeit bietet die Treppe. Dort solltest Du aber auf keinen Fall entlanggehen, da Du auf der Treppe nicht gut ausweichen kannst. Was auch immer passiert: Springe immer DIREKT ins Wasser! Lauf niemals eine Treppe oder etwas derartiges hinunter.

Um den CT-Base-Bombenplatz zu bewachen, ist die Treppe davor sehr gut geeignet (screen 3). Hier lohnt es sich, auch einmal zurückzugehen, um eine Granate zu kaufen.

#### **Das Holztor und der Zweite Bombenplatz**

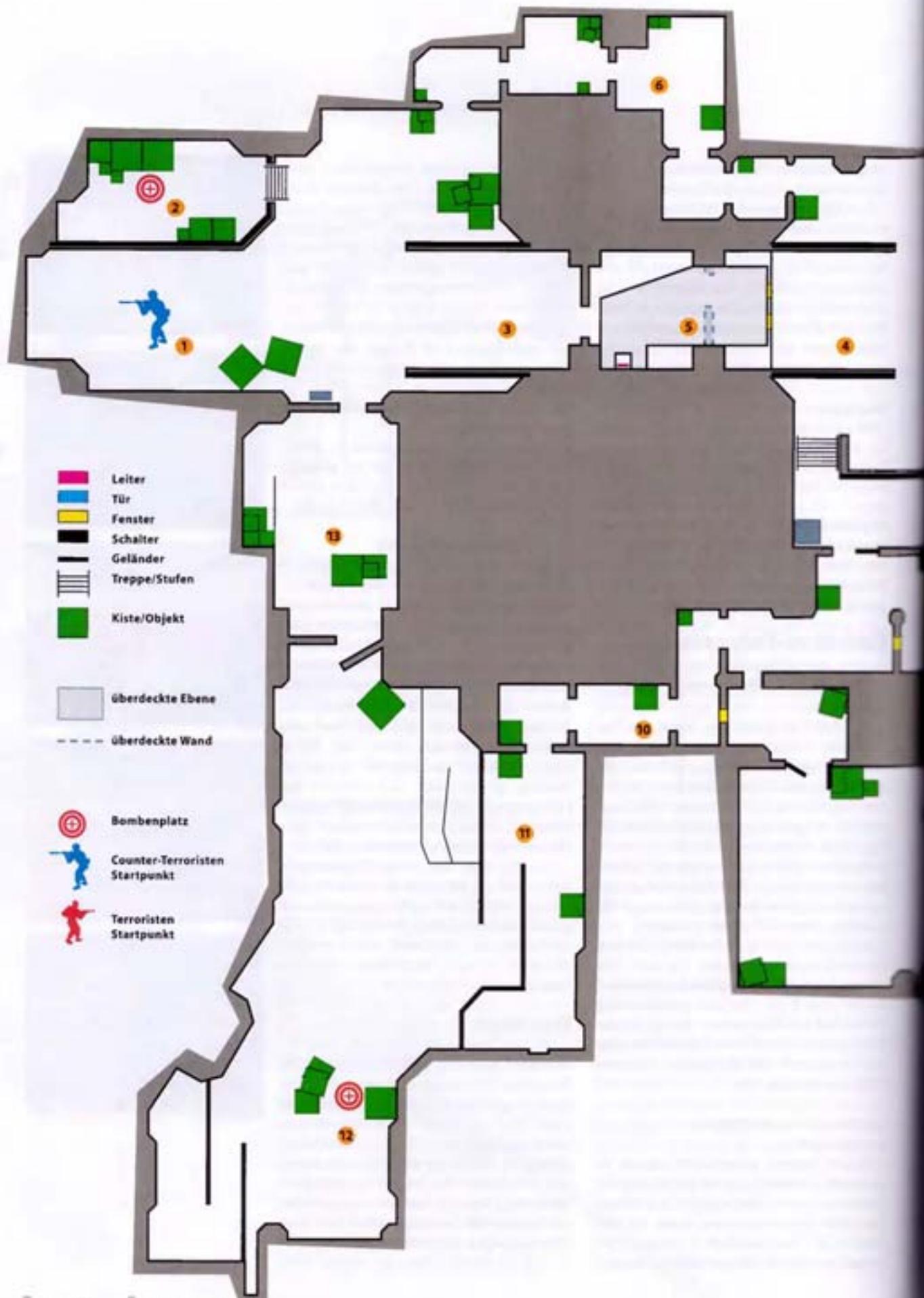
Es gibt zwei Wege, um das Holztor zu decken. Entweder Du gehst oben entlang durch die beiden anderen Holzttore zum Zweiten Bombenplatz, oder Du überquerst den Ersten Bombenplatz in Richtung Treppe und beziehst dort Position (screen 4/5). Sicherer ist es, wenn Du einen Posten am Zweiten Bombenplatz hältst, da dort nur sehr selten ein Gegner von hinten naht. Wähle Deine Position so, dass Du schnell in Deckung gehen kannst und trotzdem das Holztor gut im Blick hast. Sollten die Gegner oft rushen, wirfst Du eine Granate direkt zum Holztor! Solche Granaten wirken tödlich.

Falls Du über den ersten Bombenplatz rennst, wirf auf jeden Fall eine Granate zum Holztor, da Du ansonsten gegen Rusher schlecht aussiehst. Diese Position ist schwer zu halten, da Du sowohl auf den Brückenkopf, als auch das Holztor und die Treppe zielen musst.

#### **Frag-Tipps**

Um als Counter-Terrorist viele Frags zu erzielen, solltest Du versuchen, die Terroristen von hinten zu überraschen. Die beste Möglichkeit dazu bietet sich, wenn Du direkt über die Brücke ins Wasser springst und in Richtung der T-Base hindurchläufst. Sollten die Terroristen schnell sein, lohnt es sich, hier sofort die Treppe hochzugehen. Rückt der Gegner hingegen langsam vor, durchquerst Du am besten die T-Base und räumst von ganz hinten auf.





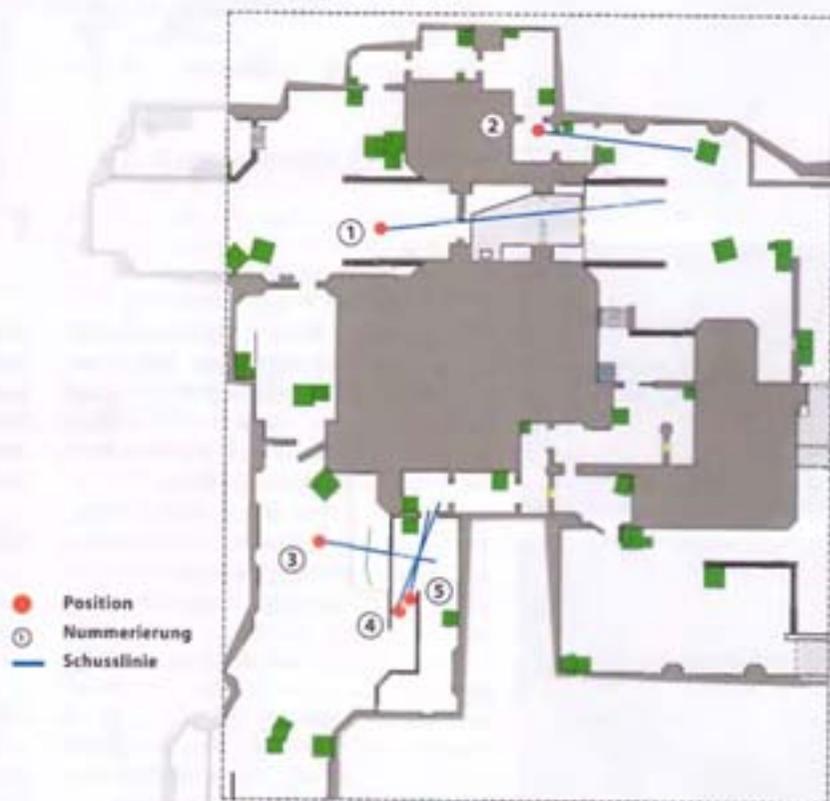
-  Leiter
-  Tür
-  Fenster
-  Schalter
-  Geländer
-  Treppe/Stufen
-  Kiste/Objekt
  
-  Überdeckte Ebene
-  Überdeckte Wand
  
-  Bombenplatz
-  Counter-Terroristen Startpunkt
-  Terroristen Startpunkt

## Counter-Terroristen

Auf dieser Karte zählt Schnelligkeit: Gelingt es dem Gegner, einen Bombenplatz vollständig zu besetzen, haben die CTs kaum noch eine Chance, die Bombe innerhalb des Zeitlimits einzunehmen und zu entschärfen.

### 1 Grundaufstellung [Karte 1]

Diese Aufstellung wird unabhängig von der Strategie des Gegners eingenommen.



- Position
- ① Nummerierung
- Schusslinie

### 1 Position 1: CT-Rampe [screen 1]

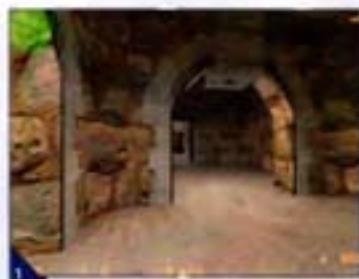
Du erspähst die Füße vorbeilaufender Gegner und kannst diese mit dem Scharfschützengewehr ausschalten. Meist bist Du aber damit beschäftigt, den Sturm der Terroristen durch den Einsatz von HE- und Blindgranaten zu unterbinden – kauf Dir je einen der Sprengsätze. Bleibe in Bewegung und spezialisiere Dich darauf, die Gegner schon beim Lauf zum Seitengang mit AWM oder Colt zu erledigen. Du bist auf Dich allein gestellt und schwebst deshalb ständig in der Gefahr, von mehreren oder gar allen Feinden über die Rampe angegriffen zu werden.

Wehre Dich in diesem Fall mit Granaten, die Du rechtshändig zwischen die zwei großen Türen wirfst. Das schafft Zeit für den Rückzug.



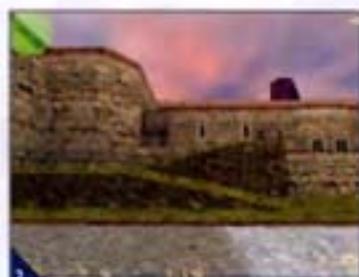
#### de\_cobble

- 1 ..... Counter-Terroristen-Startpunkt
- 2 ..... Erster Bombenplatz
- 3 ..... CT-Rampe
- 4 ..... T-Rampe
- 5 ..... Kleiner Raum
- 6 ..... Seitengang
- 7 ..... Vorplatz
- 8 ..... Turm
- 9 ..... Terroristen-Startpunkt
- 10 ..... Mittelgang
- 11 ..... Empore
- 12 ..... Zweiter Bombenplatz
- 13 ..... Zwischenraum



### 1 Position 2: Seitengang [screen 1]

Der Kundschafter: Verglichen mit den anderen ist Deine Position weit vorgezogen, Du stehst allein auf weiter Flur. Mit der rechten Hand schießt Du hier optimal. Spiel nicht zu offensiv und lass Dich nicht auf Duelle ein, sondern bremsen den feindlichen Sturm mit ein, zwei Salven. Greift der Feind in zu großer Zahl an, lässt Du Dich wie auf [Karte 3] zurückfallen und informierst gleichzeitig das Team über die Stärke des Gegners. Kauf Dir in der ersten Runde eine Weste, damit der Rückzug klappt. Später das Colt-Sturmgewehr und – unbedingt! – HE- und Blindgranaten dazu.



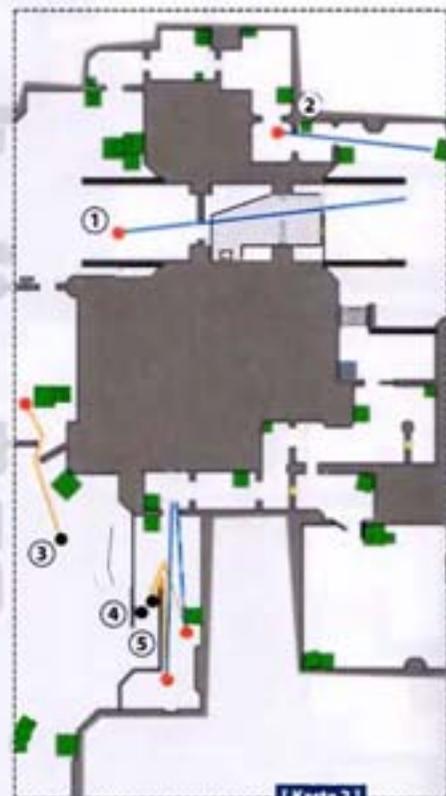
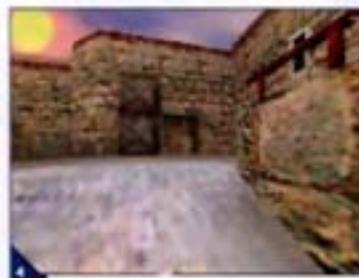
### 1 Position 3: Holztor [screen 2]

Der "Springer" läuft am Anfang jeder Runde mit zwei Kollegen zum Zweiten Bombenplatz, bleibt aber mit Blick auf die Empore nahe beim Zwischenraum. Kommt der Gegner durch den Mittelgang und drängt er auf die Empore, wirfst Du eine HE-Granate. Schreite unterhalb der Empore seitlich aus und hindere die Gegner am Sprung über das Gelände – sonst nisten sie sich im unteren Bereich des Zweiten Bombenplatzes ein. Eine HE-Granate ist als Bewaffnung erforderlich. Der Kauf eines Scharfschützengewehrs lohnt sich nicht, da Du meist mehreren Gegnern gegenüberstehst. Investiere besser in die Steyer Aug oder die M4. Stürmt der Gegner nicht zum zweiten Bombenplatz, begibst Du Dich in den Eingangsbereich des Zwischenraumes und hilfst je nach Bedarf auf beiden Seiten aus. Bist Du nicht im Zwischenraum, wird der Weg zum Ersten Bombenplatz zu lang, das gegnerische Team hat genügend Zeit diesen zu besetzen.



### 1 Position 4: Kleine Rampe 1 [screen 3]

Neben dem Defuse Kit kaufst Du in der ersten Runde eine HE-Granate. Spitze Deine Ohren: Beim geringsten Geräusch wirfst Du die Granate auf die Empore oder – noch besser – direkt in den Zugang zur Empore. Danach greifst Du zu Steyer Aug, M4 oder MPS.



Karte 2

Gegner viel Zeit und es erfolgt keine CT-Meldung über andere Terroristen, begibst Du Dich auf die unter [Karte 2] beschriebene Position. Erfolgt der Angriff, eilst Du gemäß der Meldung Deiner Teammates an Deine dafür vorgesehene Position.

### 1 Position 5: Kleine Rampe 2 [screen 4]

Du bist der erste, der die Rampe erklimmt, und trägst dafür Deine Pistole, außerdem HE- und Blindgranate.

Als Topschütze des Teams verteidigst Du (z. B. mit einer Sub-Machine Gun) die kniffligste Position der Map und stehst meist einer Übermacht gegenüber. Gegen einen Sturm setzt Du neben Salven auch Deine Granate ein – ein guter Wurf erledigt die Gegner, die aus dem Eingang feuern. Die Blindgranate wirfst Du nach Gehör, um einen Sturm zu stoppen und Deinem Team Zeit für die Verteidigung zu schaffen. Hat sich der Feind zum langsamen Vormarsch entschieden, besetzt Du zusammen mit einem Kameraden die Punkte gegenüber des Eingangs zur Empore. [Karte 2]

### 2 Angriff vom Seitengang und von der Mitte [Karte 3]

Egal, ob die Gegner durch den Seitengang oder über die Rampe kommen, das Vorgehen ändert sich nicht: Die Erfahrung hat gezeigt, dass meist ein Flankenläufer den Angriff mit vier Kämpfern begleitet, um dem Team in die Seite oder in den Rücken zu fallen.

- Position
- Ausgangsposition
- Zwischenposition
- Schusslinie
- Blindgranate
- HE-Granate
- Laufflinie



[Screenshot 3]

Sieht Position 1 mehrere Feinde zu Position 2 laufen, erfolgt (nach Bestätigung von 2) die sofortige Umstellung. Das Kommando dazu gibt 1 oder 2, darf sich aber nicht von einzelnen Ablenkern irritieren lassen und wird mit gegeben, wenn sowohl Sicht, als auch Geräusche dafür sprechen. Auf größere Feuergefechte dürfen sich 1 und 2 nicht einlassen, um das anfängliche Ungleichgewicht der Kräfte nicht noch weiter kippen zu lassen.

### 2 Position 1: CT-Rampe [screen 5]

Halte Deine Position so lange wie möglich, ohne einem Scharfschützen aufzufallen. Stürmen die Gegner die Rampe, gehst Du auf die Position unseres Bildes zurück. Von hier aus blickst Du auf Terroristen herab und kannst sie mit Granaten stoppen. Hast Du Unterstützung durch Position 4 und je einen Mann rechts und links der CT-Rampe, gehst Du aggressiv vor und hilfst Deinen Kollegen durch pure Präsenz.

### 2 Position 2: Seitengang [screen 6]

Ständiger Rückzug: Greift Dich der Gegner an, ziehst Du Dich auf diese Position zurück und wirfst nach Gehör eine Blend- oder HE-Granate, die mit maximaler Wirkung im Eingangsbereich detoniert. Eventuell gibst Du noch einen Feuerstoss ab, bevor Du Dich auf [screen 7] zurückfallen lässt. Wenn Du die Umgebung kennst, gehst Du rück-

wärts dorthin und bist dadurch immer feuerbereit. Dann wartest Du, wirfst eine Granate oderfeuerst Salven und ziehst weiter auf Position.

[screen 8]

Da Du inzwischen Backup erhalten hast, musst Du lediglich diesen Punkt im Auge behalten. Stürmen mehrere Terroristen heraus, kniest Du Dich hin und ergibst Dich dauerfeuernd Deinem Schicksal.

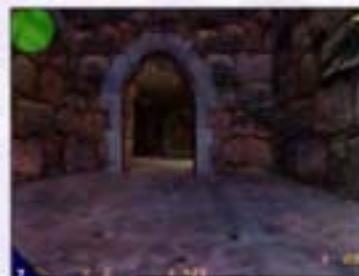
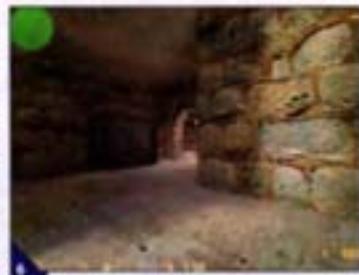
### 2 Position 3: Holztor [screen 9]

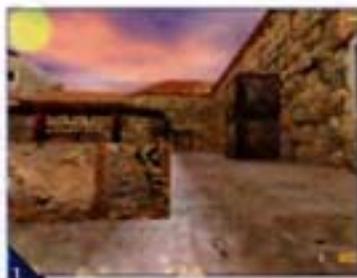
Sofort nach dem Kommando eilst Du auf die Position gegenüber des Eingangs vom Seitengang – hier bist Du kaum zu sehen oder zu treffen. Deine Aufgabe ist es, die Terroristen aus dem Seitengang am Sturm auf den Platz zu hindern.

Selbst wenn die Rampe erstürmt wurde, hast Du auch von hier aus eine hervorragende Sicht auf die Gegner. Gehe erst in die Offensive, wenn Du von Position 4 Verstärkung bekommst.

### 2 Position 4: Verstärkung [screen 10]

Nach dem Signal rennst Du durch das Holztor und die kleine Rampe hinauf. Hat Dir auch Position 1 bestätigt, dass die Luft sauber ist, eilst Du weiter [screen 11], um mit Deinem Kollegen die Rampe zu verteidigen.

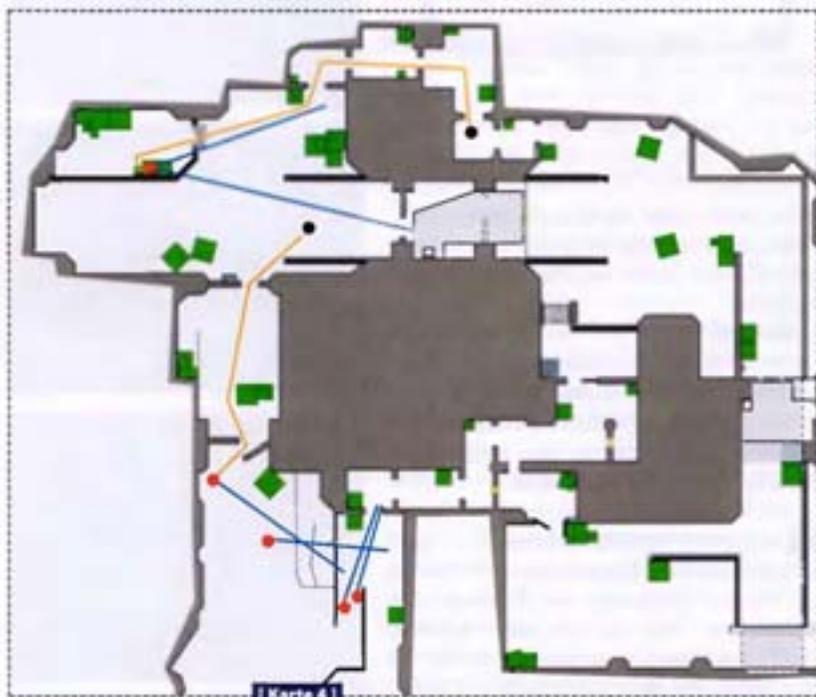




## 2 Position 5: Empore [screen 1]

Der letzte Mann: Kommt es zu Kampfhandlungen an einer der anderen Positionen, bist Du auf Dich allein gestellt. Ziehe Dich auf die Empore zurück und warte auf Gegner. Gleichzeitig bist Du nun für den zweiten Bombenplatz verantwortlich. Würde Dein Team am ersten Platz ausgeschaltet, musst Du einschreiten und versuchen, die Bombe selbst zu entschärfen. Schmeiß dazu eine Blindgranate über die kleine Rampe und durch das Tor.

Sollten die Gegner gleich bei Dir angreifen, funkst Du um Hilfe und hältst die Stellung so lange wie möglich.



## 3 Angriff durch den Mittelgang [Karte 4]

Stürmen die Terroristen durch den Mittelgang, versucht das CT-Team sie mit HE-Granaten zu stoppen. Ein Kommando zum Umstellen darf erst bei absoluter Sicherheit über die Lage gegeben werden, denn danach ist der Erste Bombenplatz kaum noch geschützt. Normalerweise genügen drei Kämpfer am Zweiten Bombenplatz, eventuell hilft Position 1 aus.



## 3 Position 1: CT-Rampe [screen 2]

Nach dem Kommando rennst Du auf Deine neue Position und attackierst etwaige

Gegner auf der Empore mit HE-Granate und Karabinersalven. Du hast einen weiten Weg zurückzulegen und stößt erst spät auf Dein Team. Achte deshalb auf die Frag- und Death-Anzeige, damit Du weißt, ob Dich eine Übermacht erwartet. Haben die Terroristen Positionen 3 bis 5 überrannt, wartest Du auf Deinen verbliebenen Kollegen. Zu zweit und unter Einsatz von Blindgranaten könnt ihr versuchen, den Bombenplatz zu stürmen.

## 3 Position 2: Seitengang [screen 3]

Nach dem Signal wechselst Du auf die Kiste am Ersten Bombenplatz. Hier behältst Du alle möglichen Zugänge im Blick: Zeigt sich ohne Vorwarnung ein Feind, suchst



Du hinter der Kiste Deckung, forderst Verstärkung an undfeuerst mit Strafe-Bewegungen. Sind die Kameraden bereits ausgeschaltet, eilst Du selbst zum Zweiten Bombenplatz.

## 3 Position 3: Holztor

## 3 Position 4: Kleine Rampe 1

## 3 Position 5: Kleine Rampe 2

Für diese Positionen gilt die unter "Grundaufstellung" beschriebene Taktik.

## Terroristen

Stürmen lohnt sich und wird durch die Mischung aus engen Räumen und offenem Terrain begünstigt. Zwischen den Bombenplätzen liegt eine gute Distanz: Da die Counter-Terroristen beide verteidigen müssen, ist das Terroristen-Team in der Überzahl, wenn es sich einen Platz herauspickt und stürmt. Unter der Vielzahl möglicher Taktiken für diese Map sind die beiden beschriebenen Rush-Varianten die besten.

## Angriffsvariante Seitengang und Rampe [Karte 5]

Die Taktik erfordert gute Kommunikation zwischen zwei Teams: Zwei Mann stehen mit Blind- und HE-Granaten sowie Snlperwaffe an der Rampe, die anderen tragen ebenfalls Granaten und erstürmen den Seitengang.

Die Rampenkämpfer verstecken sich bis zum Kommando ihrer drei Kameraden, um diesen beim Verlassen des Seitengangs durch ein Ablenkungsmanöver zu helfen. Sie müssen sich nur zeigen, um etwaige anwesende Hände aufzuscheuchen und zu vertreiben. Dann werfen sie schnell die Blindgranate (Karte 6) und teilen das dem im Seitengang wartenden Team mit. Danach beginnt der Sturm auf den Platz, bei dem die Rampenkämpfer ihre drei Kollegen unterstützen.

Geschwindigkeit ist Trumpf: Dem Gegner bleibt keine Zeit, sich auf diese Taktik einzustellen, außerdem wird er durch zwei Blindgranaten gestört. Ist der Bombenplatz eingenommen, konzentriert sich das Team auf die Verbindungstür zum Zwischenraum und auf die Rampe. Zeigt sich ein Gegner nahe der Türe, wird er durch HE-Granaten zurückgeschleucht und an einem harmlosen Ort gehalten. Wollen die Gegner die Rampe bestürmen, verteidigt das Team mit Strafbewegungen und Feuer zwischen den Büden.

## Angriffsvariante Mittelgang [Karte 7]

Das Team muss diese Taktik schnell und präzise ausführen, damit es den Vorteil des Angriffs in Überzahl ausnutzen kann. Der erste Terrorist (zwei Blindgranaten und eine auch im Laufen zielsichere MP5) stürmt so schnell er kann durch den Mittelgang und wirft aus dem Lauf beide Granaten über die Brüstung nach unten. Danach springt er selber und läuft unten zur gegenüberliegenden Wand – er hat den undankbaren Job als Granatenfänger und dient der Ablenkung. Sind alle gegnerischen Granaten geflogen, stürmen seine Kollegen die Empore, um dort ihre Positionen einzunehmen. Nachdem der erste Spieler meist wild beschossen wird, können die anderen dem Feind mit einem beherzten Sprung über das Geländer in die Seite fallen oder von der Empore aus bekämpfen. Der Bombenträger rennt die kleine Rampe hinunter, blickt zum Tor, um

eventuell dort befindliche Gegner zu beschießen, und hetzt dann weiter zum Bombenplatz. Hat er den Sprengsatz gelegt, bleibt er in der Nähe, um die Zugangswege zu bewachen. Auch dem Terroristen, der als letzter auf der Empore bleibt, kommt eine Schlüsselaufgabe zu: Nach Beginn des Angriffs nimmt er die CTs unter Beschuss, beginnt aber auch rechtzeitig mit der Sicherung des Mittelganges, damit das Team nicht von hinten aufgegeben wird.

- Position
- Ausgangsposition
- Zwischenposition
- Schusslinie
- Blindgranate
- HE-Granate
- Lauflinie



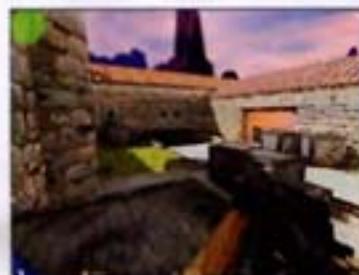
[Karte 5]



[Karte 6]



[Karte 7]



## Allgemeines

Hier rentiert sich der Einsatz von Fernkampfaffen, wie z. B. AWM, SIG oder AK. Es gibt jedoch eine Ausnahme: Wer zum Zweiten Bombenplatz rusht und sich dort möglichst in Deckung hält, kommt auch mit einer MP5 gut zurecht. Generell solltest Du Dich möglichst in der Nähe von Kisten und Wänden aufhalten, da Du auf offenem Feld sehr leicht unter Beschuss gerätst. Auch Granaten können sich als tödlich erweisen, also vergiss nicht, am Anfang der Runde eine zu kaufen!

## Erster Feindkontakt

Als Terrorist solltest Du den ersten Kontakt haben, wenn Du:

- ☑ am Ende des Gangs zum Zweiten Bombenplatz angelangt bist
- ☑ den Seitengang im Blickfeld hast
- ☑ die Counter-Rampe siehst

Als Counter-Terrorist solltest Du den ersten Gegner sehen, wenn Du:

- ☑ den Ausgang des Gangs zum Zweiten Bombenplatz siehst
- ☑ das Terroristen-Ende des Seitengangs erreicht hast
- ☑ die Counter-Rampe zum Feld hochgegangen bist

## Terroristen

### Strategien

#### Der Zweite Bombenplatz

Du musst Dich beeilen, um hier eine gute Position einzunehmen. Lauf mit einer Fernkampfaffe durch den Gang zum Zweiten Bombenplatz. Nach dem Gang läufst Du geradeaus, bleibst also oben. Ist das Gebiet gesichert, springst Du von dieser Position aus [screen 1] hinunter und läufst rückwärts mit Blick zum Holztür in Richtung Bombenplatz.

Mit einer Nahkampfaffe wie der MP5 wirfst Du zuerst eine Blendgranate rechts hinunter und springst dann hinterher. Halte Dich dabei möglichst weit rechts an der Wand, damit Du nicht in einen Fernkampf verwickelt wirst.

Sobald die Bombe gelegt wurde, hängt Deine Position von der Waffe ab: Nahkämpfer warten in der Nähe der beiden Eingänge, Fernkämpfer stellen sich auf die Erhöhung am Bombenplatz. [screen 2]

#### Die Counter-Rampe und die CT-Base

Zur Erstürmung der Counter-Rampe bzw. des Ersten Bombenplatzes nimmst Du eine Fernkampfaffe mit. Laufe zuerst in Richtung Zweiten Bombenplatz und im Gang dann bei der ersten Möglichkeit wieder rechts zum Feld. Nach dem Verlassen des überdachten Bereichs wirfst Du sofort eine Blendgranate zur Counter-Rampe hinab. Am besten springst Du jetzt sofort hinunter, ohne vorher zu nachzuschauen. Denn hier bist Du sehr leicht zu treffen, und die Gegner aus dem Seitengang können Dir schnell in den Rücken fallen. Unten angelangt, achtest Du vor allem auf die Leiter. Wenn sich Gegner im oberen Raum aufhalten, schleuderst Du eine Blendgranate hoch und steigst SOFORT hinterher.

Halte Dich beim Weg die Rampe hinauf möglichst weit rechts, damit Du nicht von zwei Seiten unter Beschuss genommen wirst. Wirf vorher eine Blendgranate hinauf, wenn Du noch ein übrig hast. Oben angekommen, schaust Du zuerst links in die Tür, die zum Zweiten Bombenplatz führt. Anschließend blickst Du kurz in den Seitengang, damit Dich von dort kein Counter-Terrorist überraschen kann.

Wenn die Bombe gelegt wird, ziehst Du einen Posten vor, von dem Du nicht in einen Nahkampf verwickelt werden kannst. Begib Dich zum Beispiel an das hintere Ende der CT-Base oder stell Dich einfach auf die hintere Kiste am Bombenplatz. [screen 3]

#### Der Seitengang

Wenn Du den Seitengang stürmen willst, solltest Du eine Schnellfeueraffe dabei haben. Lauf dorthin, schau aber erst im allerletzten Moment in den Gang, also erst an der Kiste am Terroristen-Ende des Seitengangs. Wirf zuerst eine Blendgranate hinein, bevor Du mit kurzem Strafen um die Ecke schaust. Bei der Durchquerung musst Du in jede einzelne Ecke schauen. Am CT-Ende des Seitengangs achtest Du vor allem auf die Kiste [screen 4] und die linke Ecke. Einen weiteren Check machst Du nach dem Ausgang rechts hinter der Kiste. Nachdem die Bombe gelegt wurde, versteckst Du Dich hinter einer Kiste am Bombenplatz und wartest auf ankommende Gegner. Alternativ postierst Du Dich auf der Kiste [screen 4] und lässt Dich notfalls herunterfallen, wenn der Angriff zu heftig wird.

## Frag-Tipps

Du ruschst zum Zweiten Bombenplatz, springst sofort hinunter und läufst, wenn hier alle Gegner beseitigt sind, weiter zur CT-Base. Dort zielst Du erst einmal die Counter-Rampe nach unten und läufst dann weiter durch den Seitengang. Überlebst Du das, fällst Du dem Gegner in den Rücken und sicherst Dir viele Frags.

## Counter-Terroristen

### Strategien

#### Der Zweite Bombenplatz

Du musst den Zweiten Bombenplatz schnell erreichen, wenn Du ihn halten willst. Mit einer MPS läufst Du durch das große Tor. Um Rusher zu stoppen, wirfst Du sofort eine Blindgranate und/oder eine HE-Granate hin auf zum Ende des Ganges, der zum Zweiten Bombenplatz führt. Noch während sie fliegt, läufst Du weiter zur kleinen Schräge vor dem Ausgang und hältst dort die Stellung.

[screen 5]

Mit einer AWM oder einer anderen Fernkampf-Waffe läufst Du durch das Tor, wirfst eine oder zwei Blindgranaten hinauf zum Ausgang und rennst weiter zum Zweiten Bombenplatz. Dort stellst Du Dich auf die Erhöhung und zielst zum Ausgang.

[screen 2]

Sollten die Gegner rushen, ziehst Du Dich sofort durch das Große Holztor zurück, da Du auf dem offenen Feld keine Deckung hast.

Wenn Rusher durch den Gang musst Du unbedingt auf die Position links hinter der Kiste sowie rechts auf das vergitterte Fenster achten.

#### Die CT-Base und die Counter-Rampe

Wenn Du die Counter-Rampe bzw. die CT-Base halten willst, solltest Du defensiv bleiben. Theoretisch bietet der Turm eine gute Position mit viel Deckung, doch leider kannst Du die Bombenplätze von dort aus nicht gut bewachen. Besser ist es, an dieser Position [screen 6] zu warten, ob sich ein Gegner nähert. Sobald Du einen Terroristen erblickst, läufst Du die Rampe bis ganz nach oben hinauf und überprüfst mit kurzen Strafes, wie viele Gegner unten kommen. Wenn es zu viele sind, läufst Du zur Base zurück und wirfst von dort aus Granaten die Rampe hinab. Dies ist eine effektive Methode, um einen Rush der Terroristen zu stoppen. Falls Dein Geld nicht ausreicht, stellst Du Dich in den Mittelraum zwischen den bei-



den Bombenplätzen und zielst in Richtung Rampe. [screen 7]

#### Der Seitengang

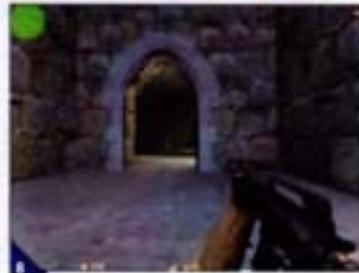
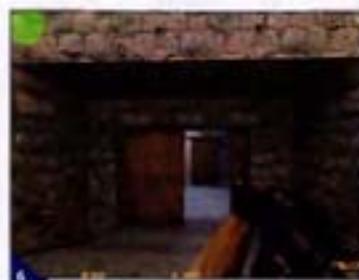
Der Seitengang lässt sich am besten mit einer Schnellfeuerwaffe halten. Du läufst an das Terroristen-Ende des Seitengangs und wartest dort, bis sich ein Gegner zeigt. Dann ziehst Du Dich an das Counter-Terroristen-Ende des Seitengangs zurück und wartest dort auf Gegner. [screen 8]

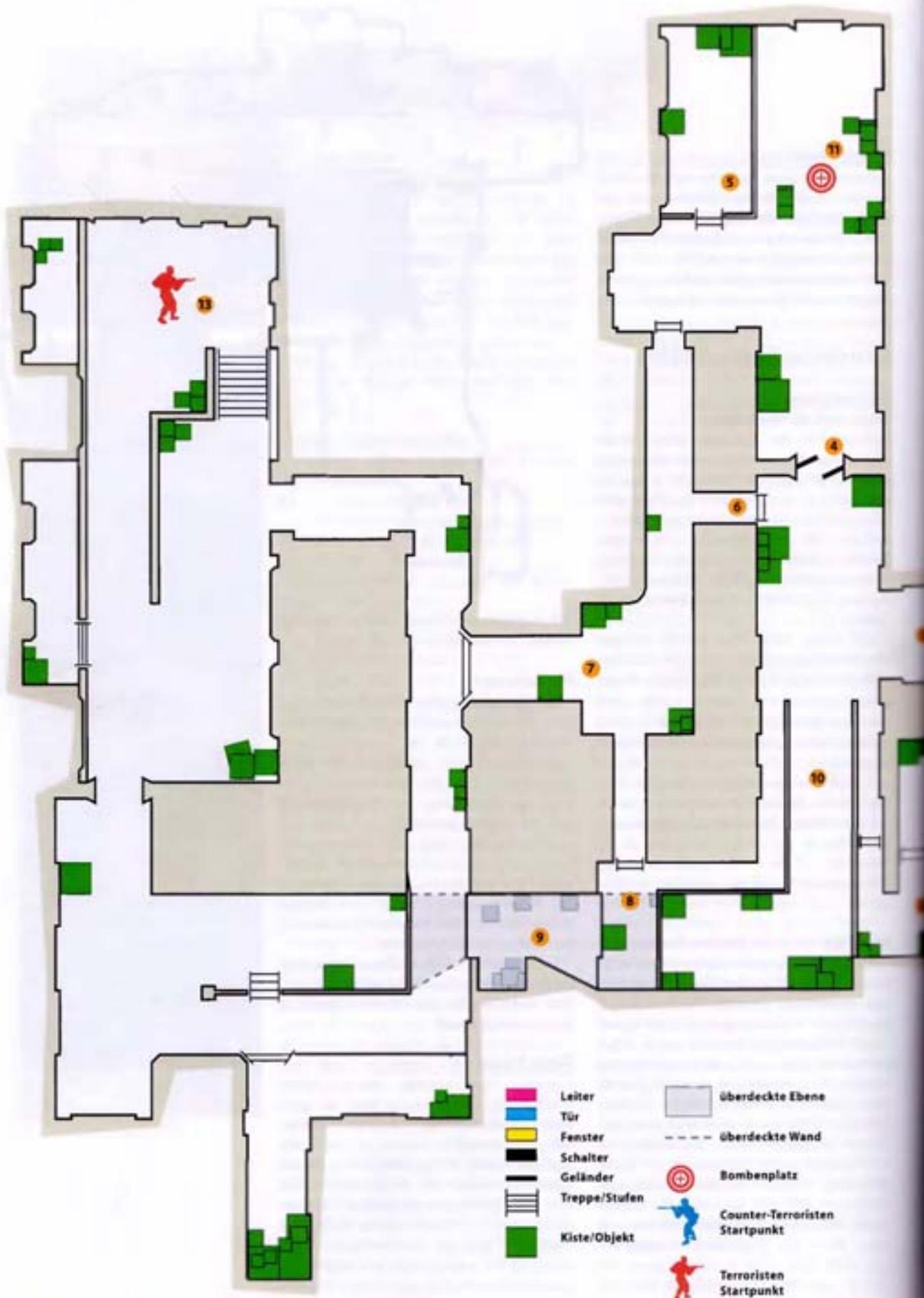
Wenn Du den Gang nicht halten kannst, ziehst Du Dich noch weiter zurück – notfalls sogar bis zur Base. Von dort aus schleuderst Du Granaten zum Gang. Eine andere Möglichkeit, um den Seitengang zu decken, bietet diese Position: [screen 4]

Du kannst Dich auch im Gang hinter einer Ecke verstecken. Zu häufig solltest Du das aber nicht machen, da Du keine Deckung zum Nachladen hast.

#### Frag-Tipps

Renne am Anfang zum Zweiten Bombenplatz und versuche dort, ein paar Gegner mitzunehmen. Schlechte Karten hast Du allerdings, wenn Dir mehr als zwei Terroristen entgegenkommen. Ist der Bereich leer, läufst Du zur CT-Base zurück und bekämpfst alle Gegner, die diesen Bombenplatz einnehmen wollen. Rushen die Gegner oft über die Counter-Rampe, dann ruschst Du am besten durch den Seitengang und versuchst, ihnen in den Rücken zu fallen.





## die\_dust

- 1 ..... Counter-Terroristen-Startpunkt
- 2 ..... Sniper
- 3 ..... CT-Tor
- 4 ..... Holztor
- 5 ..... Empore
- 6 ..... Mittelgang
- 7 ..... Knotenpunkt
- 8 ..... CT-Brücke
- 9 ..... Unterführung
- 10 ..... Rampe
- 11 ..... Erster Bombenplatz
- 12 ..... Zweiter Bombenplatz
- 13 ..... Terroristen-Startpunkt

## Counter-Terroristen

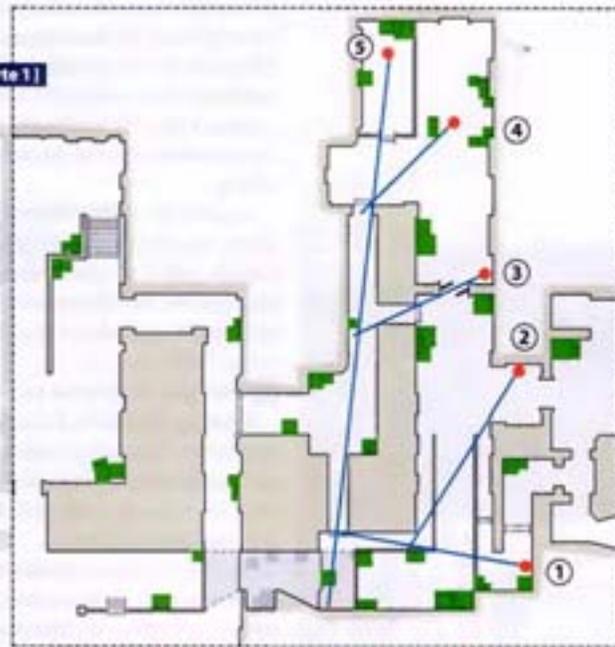
Um Zeit für das Einnehmen der hier beschriebenen Positionen zu gewinnen und den Gegner beim Aufbau zu stören, werden ausschließlich Blendgranaten verwendet. Erst wenn der Gegner angreift, kommen HE-Granaten zum Einsatz. Gutes Timing und der sorgsame HE-Umgang bringt auf dieser Map den Sieg!

### 1 Grundaufstellung [Karte 1]

Diese Aufstellung wird unabhängig von der Strategie des Gegners eingenommen.



[Karte 1]



- Position
- ① Nummerierung
- Schusslinie

### 1 Position 1: Sniper [screen 1]

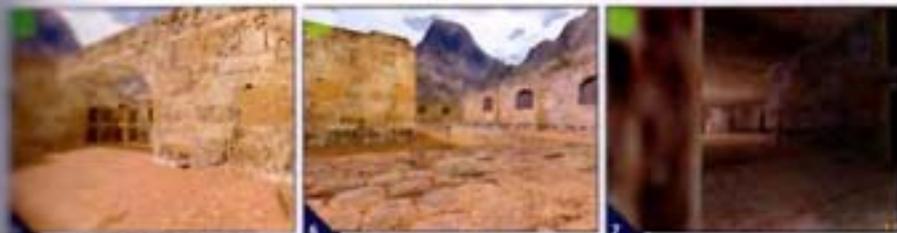
Du erreichst die Position noch bevor ein Terrorist zur CT-Brücke oder Unterführung kommt. Nütze die Zeit, um mit der linken Hand eine Blendgranate in den gegenüberliegenden Eingang zu werfen und dem gegnerischen Sturm dadurch den Schwung zu nehmen.

Stelle Dich möglichst weit an die hintere Mauer, um nicht von der Unterführung aus beschossen zu werden und vom Gegner entfernt zu bleiben. Hältst Du Dich nahe an der Kante der Wand, kannst Du schnell in Deckung gehen. Bleibe nicht stur in der gleichen Position, sondern mit Strafe in Bewegung.

Dauert der Angriff des Gegners an, ohne dass Position 5 einen Gegner sieht, behältst Du auch die Unterführung im Auge, um heranschleichende Gegner zu entdecken.

Diese Position ist heftigen Angriffen ausgesetzt, noch wichtiger als Granaten ist beim Einkauf die Kevlar-Weste. Mache den Rest der Bewaffnung vom Geldbeutel abhängig: AWM, Cold oder Steyer AUG, eventuell auch ein Defuse Kit.





### 2 Position 1: Sniper [screen 5]

Es ist unsinnig, die Position gegen eine Übermacht zu halten. Ziehe Dich ein paar Schritte nach rechts zurück und warte. Eventuell nützt Du die Zeit, um aus der Deckung Granaten in die gegnerische Richtung zu werfen und einen Angriff zu wahren.

Ist wenn alle Teammates in Position sind, kehrt Du auf die ursprüngliche Position zurück und nimmst die Gegner ins Kreuzfeuer.

Wirft der Gegner massiv Granaten, ziehst Du Dich weiter zurück, verschwindest aber nicht ganz. Deine Position ist die beste, um einen derartigen T-Rush zu stoppen, denn Deine Gegner stehen meist mit dem Rücken zu Dir.

### 2 Position 2: CT-Tor [screen 6]

Stellungswechsel ist überflüssig, wirf besser eine HE-Granate auf die Feinde auf der CT-Brücke, sobald Position 1 den Befehl zum Umstellen gibt. Gut getimed prallt sie am schmalen Geländer ab und richtet maximalen Schaden unter den Terroristen an.

### 2 Position 3: Holztor [screen 7]

Hast Du Dich versichert, dass kein Terrorist an der Holzkiste lauert, läufst Du am Holztor durch den Mittelgang, um Terroristen auf dem Weg zum Bombspot oder durch den Gang auszuschalten. Danach nimmst Du Deinen Platz am Ende des Ganges ein und behältst den Knotenpunkt im Auge.

### 2 Position 4: Bombenplatz [screen 8]

Mit dem Signal zum Umstellen eilst Du zum Holztor und blickst auf den rechten Teil der Rampe und die Ecke zur CT-Brücke. Gehe nicht durchs Holztor, denn dann stehst Du ungeschützt auf offenem Platz. Auf dem Weg zu Deiner Position setzt Du eventuell eine HE-Granate ein.

### 2 Position 5: Empore [screen 9]

Bei einem Hinterhalt kann ein einzelner Spieler den Knotenpunkt nicht halten, die Verteidigung droht zusammenzubrechen: Renne deshalb durch den langen Gang um die Mitspieler im Mittelgang bei der



Sicherung des Knotenpunktes zu unterstützen. [screen 10]

Sichtet Position 2 keinen Gegner, läufst Du durch den Mittelgang und postierst Dich an der äußersten Kiste, um Terroristen, die die Rampe stürmen, zu bekämpfen. Beim Einnehmen Deiner Position wirfst Du eventuell eine HE-Granate die Schräge hinunter.

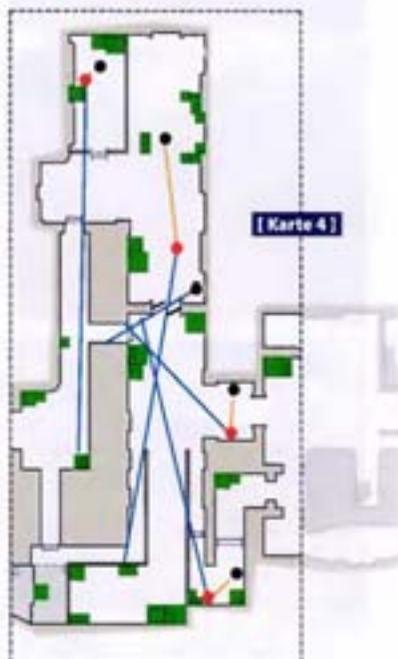
### 3 Angriff durch den Mittelgang [Karte 4]

Einen Terroristensturm durch den Mittelgang stoppt das Team mit HE-Granaten: In der engen Umgebung haben die Terroristen kaum Ausweichmöglichkeiten und Überlebenschancen.

Position 3 hört und sieht die Gegner zuerst und muss daher das Signal zum Umstellen geben – aber erst, wenn der Gegner wirklich einen Durchbruch wagt!

### 3 Position 1: Sniper [screen 11]

Nach dem Kommando zum Umstellen eilst Du neben die Kiste am CT-Sniper-Punkt. Stell Dich mit dem Rücken zur Wand, um von Brücke und Unterführung aus nicht gesehen zu werden. Von hier aus kannst Du herausstürmende Terroristen einfach bekämpfen, da diese sich auf Deine Kameraden konzentrieren. Wirf ab und zu einen Blick zur CT-Brücke und zur Unterführung, damit kein Feind der Verteidigung in den Rücken fällt.

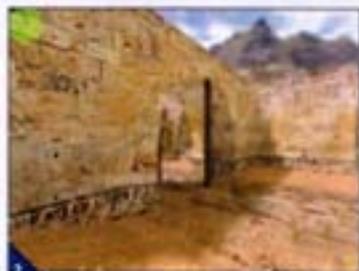


- Position
- Ausgangsposition
- Zwischenposition
- Schusslinie
- Blindgranate
- HE-Granate
- Lauflinie



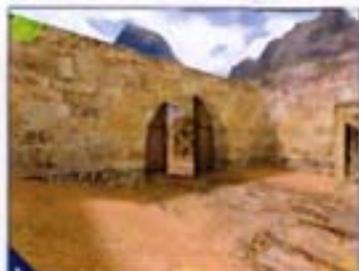
### 3 Position 2: CT Tor [screen 1]

Auf das Signal wechselst Du die Position undfeuerst dabei Deine HE-Granate in den Mittelgang. Danach stellst Du Dich mit dem Rücken zur gegenüberliegenden Wand und zielst auf das Holztor.



### 3 Position 3: Holztor [screen 2]

Hörst oder siehst Du mehrere Gegner heranstürmen, gibst Du den Umstellbefehl und wirfst eine HE-Granate in den Mittelgang. Du stehst mit dem Rücken zur Wand und hast nur eine begrenzte Sichtlinie. Das Holztor lässt sich mit einer großkalibrigen Waffe durchschießen. Zum Nachladen begibst Du Dich mit wenigen Schritten nach links in Deckung.



### 3 Position 4: Bombenplatz [screen 3]

Nach dem Signal eilst Du dem Teammate am Holztor zur Hilfe, wechselst im Lauf auf die HE-Granate und wirfst sie im flachen Winkel gegen die linke Hälfte der Tür. Durch die Schräglage prallt die Granate in den Mittelgang ab. Zum Mitspieler am Holztor hältst Du Abstand, um dessen Ausweichbewegungen nicht zu blockieren.



### 3 Position 5: Empore [screen 4]

Unwahrscheinlich, dass fünf Gegner durch den Mittelgang stürmen: Bewege Dich auf der Empore vorsichtig nach rechts – bis zur Wand. So überblickst Du den ganzen Gang und checkst, ob Terroristen zum Bombenplatz schleichen. Beim Einnehmen der Position kannst Du bereits eine HE-Granate in den Gang werfen. Werden Deine Kameraden überannt, musst Du Deine Position sofort verlassen und durch den Mittelgang nachrücken. Achte auf Gegner, die genau dieses Manöver von Dir erwarten!

## 4 Angriff auf den Zweiten Bombenplatz [Karte 5]

Die Geschwindigkeit des Gegners bestimmt die Abwehr: Stürmen die Terroristen sofort zum Bombenplatz, muss sich das Team beeilen, um rechtzeitig dort zu sein. Zum Glück sind schnelle Gegner laut und leicht zu hören: Mit geschickten Granatenwürfen stoppt das Team den Angriff schnell.

Gehen die Terroristen hingegen langsam vor (um die erste Granatenwelle abzuwarten), geschieht das nahezu ohne Geräusch.



Position 5 stellt sich so, dass Feindbewegungen schnell erkannt und die Kameraden gewarnt werden können.

### 4 Position 1: Sniper [screen 5]

Verrät Dir das Signal, dass Terroristen zum zweiten Bombenplatz vordringen, postierst Du Dich wie beim Angriff durch den Mittelgang, hältst Deinen Teammates den Rücken frei und lässt keinen Gegner durchs Holztor. Schaffen es die Gegner durchzubrechen, eilst Du zum Bombenplatz, vergisst dabei jedoch nicht einen flüchtigen Blick in Richtung CT-Brücke und Unterführung zu werfen.



### 4 Position 2: CT-Tor [screen 6]

Gibt Position 5 das Kommando, wirfst Du eine HE-Granate in den Mittelgang und nimmst Deine neue Position ein. Begib Dich nicht zu weit vor den Mittelgang, sondern gerade so, dass der Winkel genügt, um alle hindurcheilende Terroristen zu beschießen. Gegner, die durchs Holztor kommen, musst Du (mit Unterstützung von Position 1) stoppen. Sind die Kameraden am Bombenplatz ausgeschaltet, wartest Du auf Deinen letzten Mitspieler, checkst die Kiste im Mittelgang und stürmst gemeinsam mit ihm durch das Holztor.



**Position 3: Holztor** [screen 7]  
 Lauf sofort zur neuen Position ohne Dich um den Mittelgang zu kümmern und wirf eine HE-Granate in den Ausgang zum Bombspot. Am besten kniest Du Dich halb hinter die Ecke und wartest; im Notfall bringst Du ein Schritt nach links in Deckung.

**Position 4: Bombenplatz** [screen 8]  
 Genau wie Position 3 wirfst auch Du beim Terroristenangriff eine HE-Granate in den Gang. Als Deckung und zum Nachladen dienen Dir die grünen Kisten rechts.

**Position 5: Empore** [screen 9]  
 Dir fällt die Hauptaufgabe zu, denn Du kannst den Gang einsehen und erkennst früh, was die Terroristen planen. Wollen sie den Bombenplatz stürmen, warnst Du die Teammates und schleuderst eine HE-Granate in den Eingang. Halte Distanz zu Deinen Gegnern und blicke nur mit schnellen Strafbewegungen in den Gang.



[screen 10] Stürmen die Terroristen direkt zum Bombspot, kannst Du die Empore nicht mehr rechtzeitig erreichen. Nimm die Alternativposition 4 ein, stell Dich dort jedoch versetzt zum Kameraden, um ihn im Kampf nicht zu behindern. HE-Granaten in den Eingang machen auch hier Sinn.



**5 Terroristen im Knotenpunkt**

Wollen die Terroristen den Knotenpunkt besetzen und ungeduldige CTs einzeln wegschießen, hat das Team leichtes Spiel: Durch den Mittelgang und von der CT-Brücke aus zermürbt es den Feind mit Granaten. Drei Leute halten die Stellung, zwei kaufen ständig neue Granaten.

**Terroristen**

Terroristen sollten sich Zeit lassen, denn die HE- und Blendgranaten der Gegner stoppen jeden Sturm. Nur wenn man es mit granatenlosen Feinden zu tun hat, führt ein gelegentlicher Rush zum Erfolg.

Ein oder zwei Spieler schlagen am Knotenpunkt Krach, so dass die Counter-Terroristen mit einem Sturm rechnen und panisch ihre Granaten verschmeißen – sie dürfen nicht die Zeit bekommen, neue zu kaufen!

**Angriffsvariante CT-Brücke und Unterführung** [Karte 6]

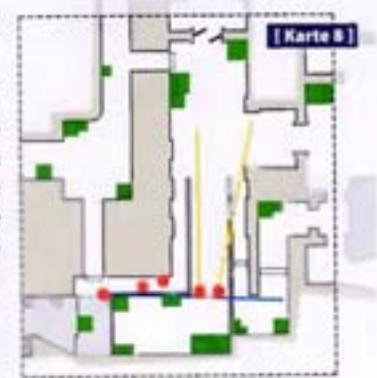
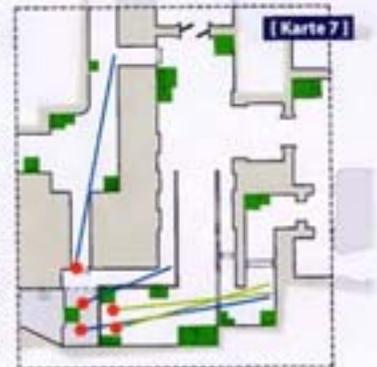
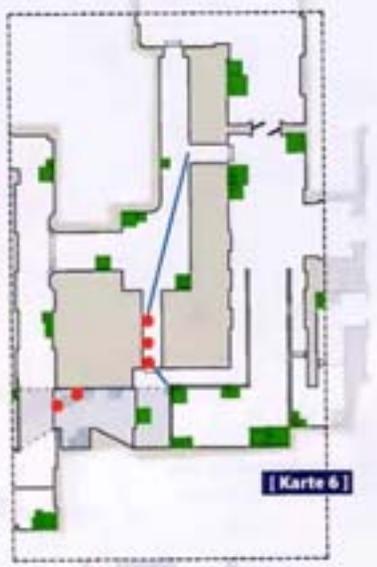
Perfektes Timing aller Beteiligten ist wichtig: Drei Terroristen platzieren sich oben im Gang, der letzte sichert nach hinten. Die beiden anderen Spieler schleichen zur Unterführung und halten sich dabei an der Wand, um von der Empore nicht erspäht zu werden.

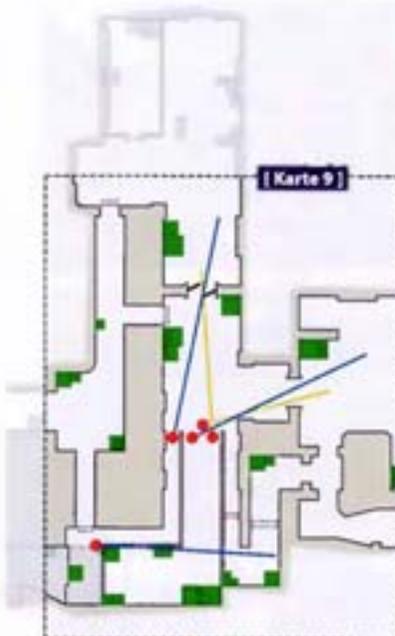
[Karte 7]  
 Nach dem Angriffssignal laufen die oberen beiden Terroristen heraus und postieren sich links und rechts der Kiste. Sie beschließen dabei den CT gegenüber, während die anderen beiden Spieler je

eine HE-Granate zum Sniper-Punkt werfen. Mit dem korrekten Winkel werden auch Gegner, die sich weit zurückgezogen haben, getroffen.

[Karte 8]  
 Die beiden Terroristen postieren sich unten an der Rampe und machen ihre Blendgranaten bereit, während die zwei Spieler an der Kiste bis zur Ecke der CT-Brücke vorrücken. Auch der nach hinten sichernde Spieler rückt nach und nimmt den Sniper-Punkt ins Visier.

- Position
- Ausgangsposition
- Zwischenposition
- Schusslinie
- Blendgranate
- HE-Granate
- Lauflinie





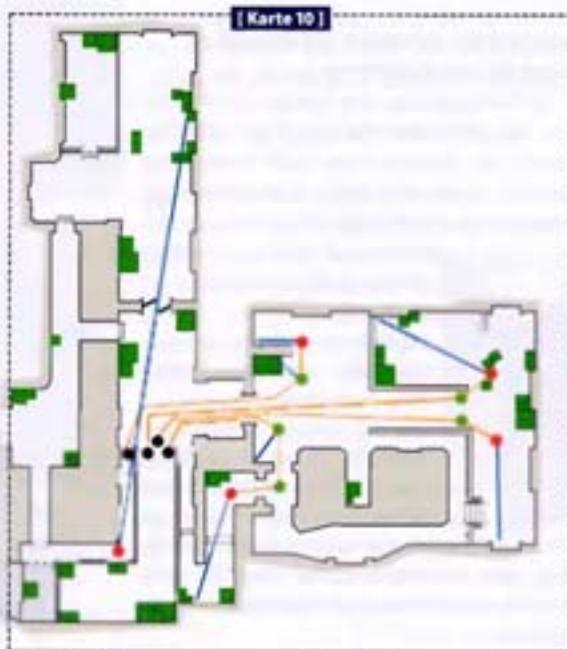
[Karte 9]

Sind die eigenen Blindgranaten explodiert, rücken alle vier Terroristen bis zum Ende der Rampe vor und gehen dort in Stellung. Zwei sichern Richtung Holz- und CT-Tor, die anderen werfen jeweils ihre zweite Blindgranate in diese Richtung.

[Karte 10]

Jetzt so schnell wie möglich den ersten Bombenplatz einnehmen und sichern! Die ersten beiden Teammates stürmen (einer sichert nach links und checkt die Kisten, der andere rennt nach rechts und prüft den Sniperpunkt), die anderen beiden sichern den Bombspot und legen dort die Bombe. Der absichernde Spieler rückt während dieses Angriffs zur Ecke an der CT-Brücke vor und nimmt von dort aus das Holztor ins Fadenkreuz. Er muss verhindern, dass die Teammates beim Sturm durchs CT-Tor von hinten beschossen werden.

- Position
- Ausgangsposition
- Zwischenposition
- Schusslinie
- Blindgranate
- HE-Granate
- Lauflinie



[Karte 10]

### Angriffsvariante Bombenplatz einnehmen [Karte 11]

Diese Variante ist simpel, erfordert jedoch gute Sturmqualitäten. Zu Beginn sichern alle Spieler den Knotenpunkt. Zwei Terroristen schauen zur Empore, einer in den Mittelgang, einer zur CT-Brücke, der letzte nach hinten. Halten, bis die ersten CT-Granatensalven verhallt sind.



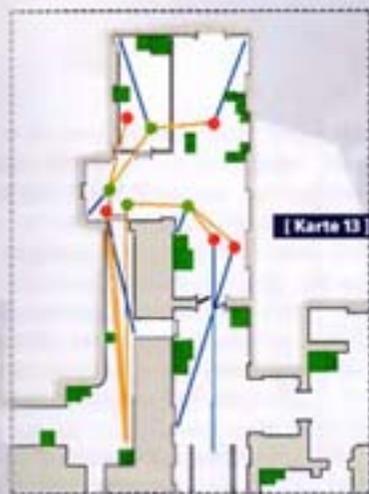
[Karte 11]

[Karte 12]

Danach schleichen zwei Terroristen mit Blindgranaten vor, während die anderen drei Feuerschutz geben. Haben sie ihre Positionen erreicht, werfen sie die Granaten gleichzeitig – eine blendet CTs am Ende des Mittelganges, die andere alle Feinde am Bombspot.



[Karte 12]

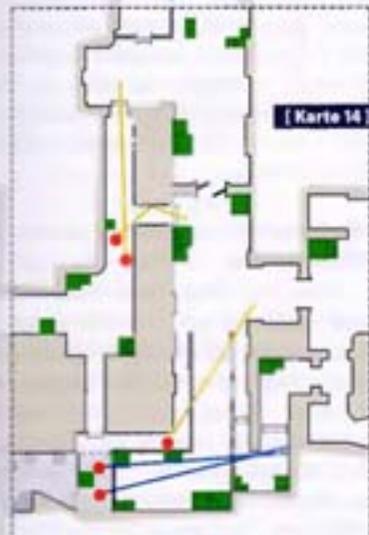


[ Karte 13 ]

[Karte 13]

Schnell: Alle fünf Terroristen stürmen zum Zweiten Bombspot. Untereinander halten die Teammates etwas Abstand, damit HE-Granaten nicht den halben Trupp lahm legen, man sich aber gleichzeitig zu Hilfe eilen kann. Die ersten beiden Terroristen müssen weiterlaufen und es bis zur Empore schaffen! Verharren sie hingegen am Ausgang oder knien sich dort sogar hin, können die CTs den Sturm leicht stoppen.

Die nächsten beiden Terroristen rushen nach rechts hinaus und bekämpfen zurückweichende Gegner, die mit dem Nachladen beschäftigt sind. Beide sichern anschließend das Holztor, während der vierte Terrorist zusammen mit einem Teammate auf der Empore den Gang sichert. Der letzte kann die Bombe in Ruhe platzieren.



[ Karte 14 ]

**Angriffsvariante Mittelgang und CT-Brücke** [siehe Karte 11]

Wie üblich wird zuerst der Knotenpunkt eingenommen, bis die erste Granatenflut verrauscht ist.

[Karte 14]

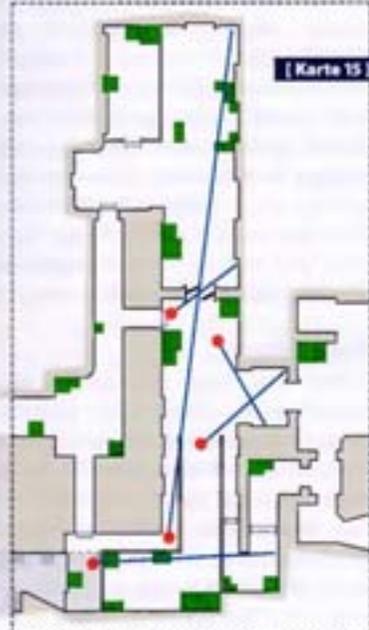
Drei Terroristen stürmen die CT-Brücke, wobei sich zwei links und rechts der Kiste postieren und den Sniper-Punkt ins Visier nehmen. Der dritte schleicht bis zur Ecke der CT-Brücke und zückt seine Blendgranate. Auch die beiden verbliebenen Terroristen machen sich lautlos auf den Weg, um ihre Blendgranaten ins Ziel zu bringen – Feuerschutz dürfen sie dabei nicht erwarten.

[Karte 15]

Sind die Blendgranaten explodiert, erfolgt der Angriff: Ein Terrorist schießt beim Durchqueren des Mittelganges aufs Holztor, der andere eilt direkt zum CT-Tor, um mit dem Team die dort postierten CTs zu bekämpfen. Einer der Terroristen an der Kiste hält seine Position, um einen eventuell auftauchenden Gegner am Sniper-Punkt zu erlegen. Der andere nimmt die Position an der Ecke ein und sichert in Richtung Holztor. Position 5 hilft dem Teammate beim CT-Tor.

[siehe Karte 10]

Aus dieser Situation heraus setzt sich der Angriff wie die erste Variante fort. Vier Terroristen stürmen durch das CT-Tor, die ersten beiden teilen sich nach links und rechts. Der letzte postiert sich wieder an der Ecke der CT-Brücke und hält seinen Kameraden den Rücken frei. Die beiden anderen Terroristen legen die Bombe.



[ Karte 15 ]



MAP ANALYSE DUST



## Allgemeines

Auf dieser Map ist jede Waffe zu gebrauchen, Du solltest jedoch nicht mit einer MP5 durch die Unterführung gehen. Gehst Du zum Knotenpunkt, sind Granaten Pflicht. Prinzipiell gilt: Wer den Ersten Bombenplatz zuerst erreicht, hat die besseren Chancen.



## Erster Feindkontakt

Den ersten Kontakt als CT hast Du, wenn Du:

- ☒ den Ersten Bombenplatz erreicht hast
- ☒ im Holztorgang bist
- ☒ die T-Seite der Unterführung sehen kannst

☒ auf der CT-Brücke angekommen bist

Als Terrorist siehst Du Gegner, wenn Du:

- ☒ den ersten Bombenplatz erreicht hast
- ☒ das Holztor im Blickfeld hast
- ☒ etwa in der Mitte der Unterführung bist
- ☒ zur CT-Brücke hinausläufst



## Terroristen

### Strategien

#### Der Lange Gang und der Erste Bombenplatz

Rusche schnellstmöglich durch den Knotenpunkt und wirf dort im Laufen eine Granate, so dass sie am Holztor explodiert. Renn im langen Gang bis zum Ende und schau kurz nach draußen. Verlass den Tunnel, wenn die Luft auf der Seite des Bombenpunkts rein ist. Vorsicht: Die Stufen verlangsamen Deine Bewegung. Mit einer Fernwaffe sicherst Du den Platz vom hinteren Bereich der linken Plattform. Mit einer MP5 oder ähnlichem rennst du direkt zum Holztor und schaut dort hinter der rechten Kiste nach. Wird die Bombe gelegt, stellst Du Dich in die Ecke neben dem Holztor [screen 1].



#### Der Knotenpunkt

Schau im Knotenpunkt erst einmal links zum Holztorgang, um nicht vom Rush überannt zu werden. Achte darauf, von Gegnern im rechten Gang nicht gesehen zu werden. Denen schmeißt Du anschließend eine HE-Granate vor die Füße. Spring am rechten Gang vorbei und hock Dich in die dunkle Ecke an die Kiste mit Blick zum Ersten Bombenplatz [screen 2].



Mit Fernkampf-Waffe gehst Du zur CT-Brücke, strafst dabei nur kurz raus und wieder

rein, ohne dabei über die Treppen zu "stolpern". Wiederhole dies, wobei Du jedes Mal wenige, aber gezielte Schüsse abgibst. Bei weniger als drei Gegnern rennst Du heraus und stellst Dich in die Ecke neben der Kiste [screen 3]. Diese Position ist ideal, da Du hier keine Headshots kassieren kannst. Zieh dich die Gegner zurück, springst Du die Unterführung runter und läufst mit Blick zum Torbogen Richtung Bombenplatz 2 (siehe unten).

Mit Schnellfeuerwaffe läufst Du an die Ecke der Kiste im Langen Gang mit Blick zum Holztor. [screen 4]

Ist dort kein Gegner, schleichst Du auf das Holztor zu. Spring schnell hindurch, wenn die Luft rein ist, um nicht von Gegnern am Torbogen oder Sniperpunkt rechts abgeschossen zu werden. Befinden sich hier CTs, erledigst Du sie von hinten. Danach läufst Du durch das Holztor zum Zweiten Bombenplatz (siehe unten).

#### Die Unterführung und der Zweite Bombenplatz

Nimm beim Weg durch die Unterführung eine Fernwaffe mit. Sorge für ausreichend Deckung: Am anderen Ende lauern womöglich Scharfschützen. Eine Rauchgranate in der Mitte des Ganges gibt weitere Deckung. Solange Du checkst, ob sich ein Gegner auf der Sniperposi befindet, stellst Du Dich hinter die gezeigte Kiste. [screen 5]

Verlasse die Kiste und lauf rückwärts mit Blick auf die CT-Brücke unter die Sniperpotion. Ist dort niemand, wirfst Du eine Blindgranate in Richtung Torbogen und rennst dann mit Blick zur Sniperpotion hinauf. Droht auch vom Holztor aus keine Gefahr, läufst Du durch den Torbogen zum Zweiten Bombenplatz. Dabei musst Du besonders auf die Kisten links achten. Lauf dann rückwärts mit Blick zum Torbogen die Rampe hoch und lege die Bombe. Danach sicherst Du den Bereich wie gezeigt. [screen 6]

#### Frag-Tipps

Mit MP5 oder AK rennst Du zum Knotenpunkt, wirfst eine Granate zum Holztor und rushst durch den Holztorgang. Wenn Du schnell bist, sollten Dir ein bis fünf Frags gelingen. Dies funktioniert allerdings nur dann, wenn Du weit vorne startest. Oftmals lohnt es sich auch, den langen Weg durch die Unterführung zu laufen und den Gegnern in den Rücken zu fallen.



**de nuke**

- 1 ..... Bombenplatz 1 (Oben)
- 2 ..... Balustrade
- 3 ..... Kleines Häuschen
- 4 ..... Vorraum
- 5 ..... Kleiner Vorraum
- 6 ..... Radioraum
- 7 ..... Rampe
- 8 ..... Fenster
- 9 ..... Äußere Balustrade
- 10 ..... Vorhof
- 11 ..... Garage
- 12 ..... Treppe
- 13 ..... Haupteingang
- 14 ..... Vordere Rote Kiste
- 15 ..... Rote Kiste
- 16 ..... Bombenplatz 2 (Unten)

## Counter-Terroristen

Diese Map gibt beiden Team maximalen Spielraum, neben Ortskenntnis ist präzise Kommunikation der Schlüssel zum Sieg. Das taktische Grundgerüst zur Verteidigung des Bombenplatzes: Zwei Counter-Terroristen stehen rechts nahe der Rampe, drei erklettern die Leiter.

### 1 Grundaufstellung [Karte 1]

Die Grundaufstellung dient als Frühwarnsystem und wird nach Sichtung des Gegners schnell verändert.

### 1 Position 1: Balustrade [screen 1]

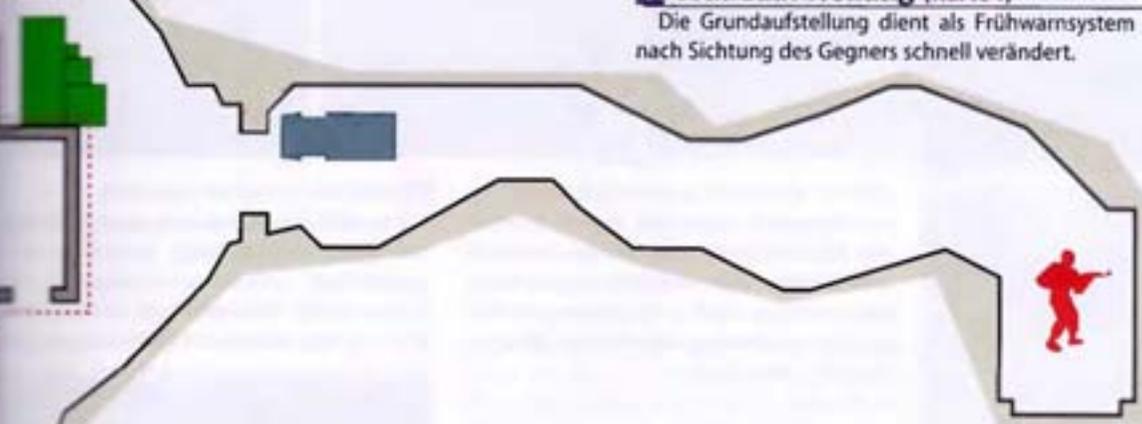
Deine Aufgabe ist es, alle Gegner zu stoppen, die aus der Tür stürmen. Kauf eine Granate und wirf sie, sobald Du einen Feind hörst, in das Häuschen. Gegner, die durch den Haupteingang kommen, stellen hier die größte Gefahr dar. Deshalb sollte Position 2 den Eingang im Auge behalten, damit

sich Position 1 voll und ganz auf seine primäre Aufgabe konzentrieren kann. Sollten Gegner visuell oder akustisch wahrgenommen werden, ist es wahrscheinlich, dass sie den Ersten Bombenplatz erstürmen wollen.

Diese Information muss innerhalb des Teams schnell kommuniziert werden.

### Ausweichposition: [screen 2]

Stillstand ist tödlich: Um Deine Position zu variieren, rückst Du auf den Balken vor. Hier hast Du die Tür noch immer im Blick und wirst von Terroristen, die den Bombenplatz stürmen, nicht so schnell erspäht.



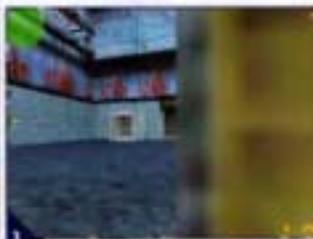
- Leiter
- Tür
- Fenster
- Schalter
- Geländer
- Treppe/Stufen
- Kiste/Objekt
- überdeckte Ebene
- Schacht
- überdeckte Wand
- Dachumrandung
- Bombenplatz
- Counter-Terroristen Startpunkt
- Terroristen Startpunkt

- Position
- Nummerierung
- Schusslinie



### 1 Position 2: Bombenplatz 1 [screen 1]

Sprich Dich mit Position 3 bezüglich des HE-Granaten-Einkaufs ab: Insgesamt sollte Dein Team über mindestens zwei Sprengkörper am Ersten Bombenplatz verfügen. Danach erkletterst Du die Leiter, steigst über den linken Balken und versuchst, die andere



Seite der Balustrade zu erreichen. Warte hier zwei Sekunden, damit die Gegner nicht in dem Augenblick durch die Stahltür kommen, wenn Du diese von oben nicht sehen kannst. Lauf über die hintere Balustrade auf den anderen Querbalken. Von diesem lässt Du Dich aufs Haus fallen.

[screen 2]

Von erhöhter Position aus stoppst Du Feinde, die durch den Haupteingang eindringen, aber auch jene, die versuchen, via Stahltür den Ersten Bombenplatz zu erstürmen. Früher oder später kommt der Feind Dir auf die Schliche und wirft aus dem Vorraum mit HE-Granaten. Steig in diesem Fall vom Haus herab und decke den Haupteingang von hier aus. [screen 3]



### 1 Position 3: Späher [screen 4]

Wie Deine Kameraden auf 1 und 2 ersteigt auch Du die Leiter, bewegst Dich von dort aus jedoch in die entgegengesetzte Richtung. Lass Dir dabei Zeit, eventuell droht schon jetzt ein Sturm auf den Ersten Bombenplatz. Von oben kannst Du dem Team am besten bei der Verteidigung helfen.

[screen 5]

Stürmt der Gegner nicht, rückst Du vor, um etwaige Gegner auf dem Vorhof zu melden oder einzelne Feinde mit der Sniper-Waffe zu stoppen. Lege Dich jedoch nicht mit einer Nahkampfwaffe mit den Feinden im Vorhof an! Deine wichtigste Aufgabe ist die Frühwarnung, falls Gegner von außen kommen.

### 1 Position 4: Aushilfe [screen 6]

Du bist auf die Informationen Deiner Mitspieler angewiesen und leistest, wo immer

sich Gegner zeigen, Hilfe mit HE-Granate und Feuerwaffe. Meist wirst Du zum Fenster, über die Leiter auf die Balustrade oder rechts in Richtung Rampe abgezogen. Du bildest die Vorhut jeder Unterstützung: Schinde Zeit, bis weitere Teammates eintreffen!

### 1 Position 5: Rampe [screen 7]

Du spähist bis in den Vorraum und warnst bei jeder Gegnersichtung. Besitzt Du eine Sniper-Waffe und einen sicheren Trigger-Finger, greifst Du durch den kleinen Spalt selbst in den Kampf ein. Stürmt der Feind,



stoppst Du in mit gut platzierter HE-Granate. Das gibt dem Team Zeit, sich auf den Sturm vorzubereiten.

## 2 Angriff auf den Ersten Bombenplatz [Karte 2]

Klappt die Kommunikation und weiß jeder Spieler, was er zu tun hat, ist der schnelle Rush auf den Ersten Bombenplatz leicht abgewehrt. Mit der Angriffswarnung beginnt die Neupositionierung:

### 2 Position 1: Balustrade [screen 8]

Ein oder zwei Gegner rushen durch die Tür der Hütte – stoppe sie mit HE-Granate und Dauerfeuer auf die Tür. Ein Gegner, der sich geduckt in den Türrahmen postiert, hat meist zur Aufgabe, die Balustrade zu räumen, um den Rush der Kollegen zu sichern. Schalte ihn schnellstmöglich aus.



- Position
- Ausgangsposition
- Zwischenposition
- Schusslinie
- Blindgranate
- HE-Granate
- Laufflinie



### 2 Position 2: Bombenplatz 1 [screen 9]

Stoppe alle Feinde, die durch den Haupteingang oder durch die Stahltür neben dem Häuschen zum Bombenplatz kommen. Ruhe Dich hinter den Kisten nicht zu sehr aus, sondern reagiere sofort auf jeden Feind im Blickfeld. Eine HE-Granate wirkt hier enorm.

### 2 Position 3: Späher [screen 10]

Wie gesagt: Kommt die Meldung über den Rush der Gegner, hilfst Du beim Bombenplatz 1 aus. Wirf eine HE-Granate in die hereinstürmenden Gegner, ohne allerdings den Mitspieler auf Position 2 zu gefährden. Danach sind die Feinde zu schwach für den Rush durchs Feuer des Teams. Stürmen die Terroristen spät (so dass Du Dich bereits auf "Späher"-Position befindest), musst Du sofort reagieren und Deinen Mitspielern am Bombenplatz 1 helfen.

### 2 Position 4: Aushilfsspieler [screen 11]

Beginnt der Sturm auf den Ersten Bombenplatz, bewegst Du Dich zur Leiter der Balustrade. Blick dabei auf den Eingang zum Vorhof: Oft versuchen zeitgleich auch Gegner, die Leiter zu erstürmen – Position 3 ist selbst beschäftigt und kann Dir dies nicht melden. Erklletter die Leiter und wirf eventuell eine HE-Granate zum Bomben-Spot hinunter. Zusammen mit Deinen Kollegen auf der Balustrade vertreibst Du die Gegner vom Platz.

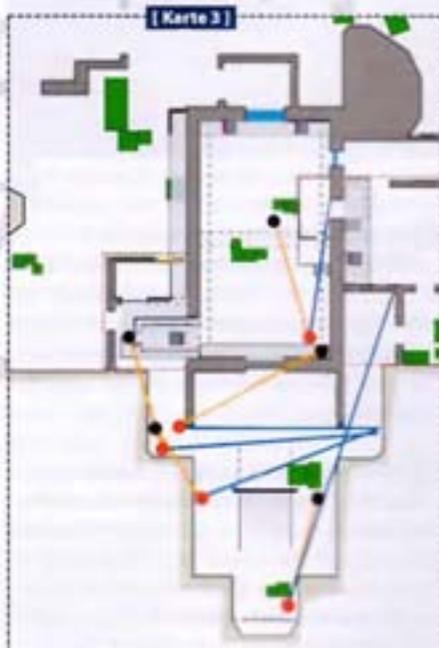
### 2 Position 5: Rampe [screen 12]

Vielleicht war die Attacke auf den Ersten Bombenplatz nur nur eine Finte, oder der

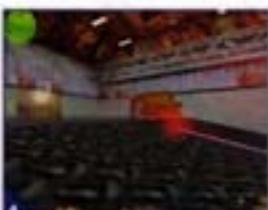
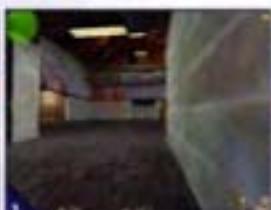
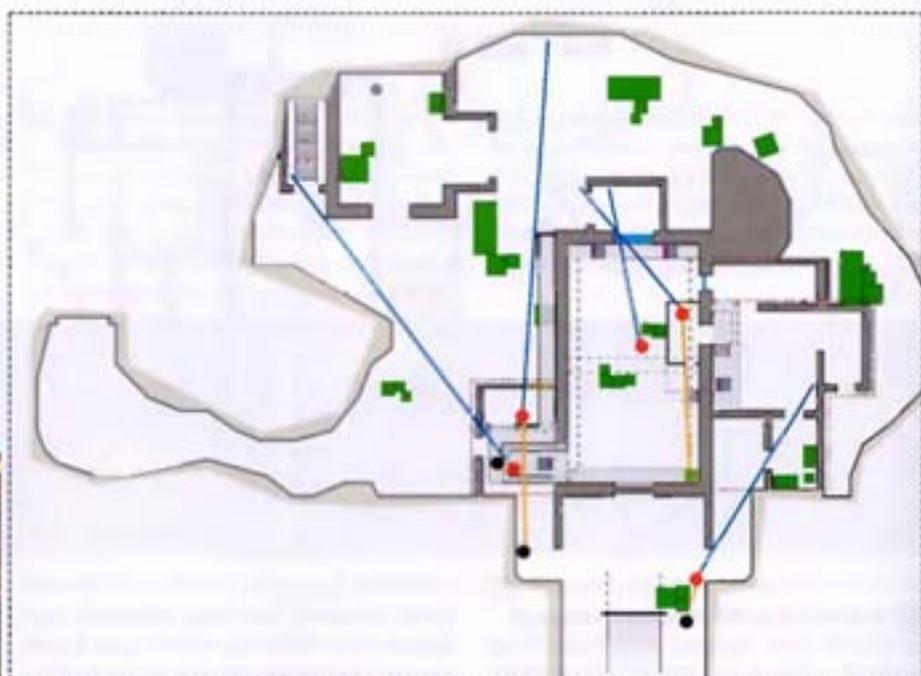
Feind versucht über den Funkraum zur Rampe zu kommen. Du bleibst zurück und passt auf, dass niemand von hinten kommt. Geschieht das, lässt Du Dich zurückfallen und gibst Deinen Kollegen Bescheid. Nimmt kein Feind den Weg via Funkraum, gehst Du selbst dorthin und fällst ihm in den Rücken.

### 3 Angriff zur Rampe über den Geräteraum [Karte 3]

Meldet Position 5 Gegnerbewegung in Richtung Rampe, erwartet das Team einen Sturm auf den Zweiten Bombenplatz. Alle müssen schnell reagieren: Ein Feind am Bombenplatz ist kaum noch zu schlagen.



- Position
- Ausgangsposition
- Zwischenposition
- Schusslinie
- Blendgranate
- HE-Granate
- Laufflinie



### 3 Position 1: Balustrade [screen 1]

Flitz die Leiter hinunter und kauer Dich an die Kante zum Raum mit der Rampe. Du hast stürmende Gegner sofort im Visier und Gelegenheit, eine HE-Granate zu werfen. Tempol Damit der Feind die Rampe nicht vor Dir besetzt.

### 3 Position 2: Bombenplatz 1 [screen 2]

Als Verteidigung gegen die Finten erfahrener Clans bleibst Du am Ersten Bombenplatz und warnst das Team vor Gegnerbewegungen am Kleinen Haus oder im Haupteingangsbereich. Sind alle feindlichen Spieler zum Bombenplatz 2 abgezischt, benützt Du einen der beiden Schächte, um schnell dorthin zu gelangen.

### 3 Position 3: Späher [screen 3]

Du bist schneller an der Leiter angelangt und bist damit auch schneller bei der Rampe: Geh rechts an der Wand in Stellung, um Position 1 nicht zu behindern. Gemeinsames Feuer und HE-Granaten nehmen dem feindlichen Sturm den Schwung.

### 3 Position 4: Aushilfsspieler [screen 4]

Um Positionen 1 und 3 Aktionsraum zu lassen, gehst Du rechts auf die Rampe. Mit HE- und Blendgranaten verschaffst Du dem Team Zeit, in die gefährdete Zone nachzurücken.

### 3 Position 5: Rampe [screen 5]

Nach dem HE-Wurf in die stürmende Horde lässt Du Dich zurückfallen. Meist bist Du der einzige Spieler im Visier der Stürmer und damit ein Lockvogel, um den Feind ins Feuer der Kameraden zu holen. Versuche möglichst lang als Hauptangriffsziel zu überleben.

### 4 Angriff vom Vorhof [Karte 4]

Die kniffligste Taktik des Feindes: Vom Vorhof aus haben die Terrorristen drei Optionen, auf die das Team mit Umstellung reagiert.

### 4 Position 1: Balustrade [screen 6]

Steig über den rechten Querbalken aufs Häuschen ab und halte die Stellung.

Angriff durch den Haupteingang:

Wirf eine HE-Granate, sobald sich Feinde im Haupteingang zeigen. Danach kämpfst Du mit der Feuerwaffe weiter und blickst

Warte ab und zu zur Tür zurück.

Erreichen der Treppe durch die Garage:

Wenn Feinde die Treppe erreicht und sind auf dem Weg zum Zweiten Platz, eilst Du durch einen Schacht dorthin.

Ansturm auf die Leiter zur Balustrade:

Besteigen Gegner die Leiter, kannst Du sie vom Haus aus Mann für Mann stoppen. Teile Position 2 mit, dass Du die Tür nicht mehr im Auge behältst.

#### 3 Position 2: Bombenplatz 1 [screen 7]

Ebenso wie Position 1 bleiben auch Dir große Stellungswechsel anfangs erspart.

Angriff durch den Haupteingang:

Stürmt der Gegner durch den Haupteingang, hast Du die korrekte Blickrichtung und gute Deckung durch eine Kiste. Wirf eine HE-Granate in den Eingangsbereich.

Erreichen der Treppe durch die Garage:

Bist Du sicher, dass Feinde über die Treppe zum Bombenplatz 2 laufen? Dann durch den linken Schacht hinterher!

Ansturm auf die Leiter zur Balustrade:

Position 1 blickt zur Leiter, deshalb musst



Du den Ausgang des Häuschens decken. Postiere Dich genauso, wie beim Angriff zur Rampe über den Geräteraum.

#### 4 Position 3: Späher [screen 8]

Aus der Höhe hast Du eine gute Übersicht. Besitzt Du keine Langstreckenwaffe, trittst Du ein paar Schritte zurück. Postiere Dich hier oben so, dass Du nur die Treppe siehst. Haben Gegner die Garage besetzt, positionierst Du Dich um und informierst das Team über Gegner auf der Treppe. Du selbst bist kaum sichtbar.

Angriff durch den Haupteingang:

Verhalte Dich wie beim Terroristensturm auf den Ersten Platz.

Erreichen der Treppe durch die Garage:

Melde dem Team Gegner an der Treppe und sieh selbst kurz auf der äußeren

Balustrade nach, ob auch alle Feinde abgestiegen sind. Bleibe hier, da ein feindenreicher Feind gleich wieder heraufkommt, um auf den Ersten Bombenplatz zu stürmen. Warne in diesem Fall das Team.

Ansturm auf die Leiter zur Balustrade:

Stürmt der Feind Richtung Fenster, stellst Du Dich so ans Leiterloch, dass Du Eindringlinge von oben bekämpfen kannst.

#### 4 Position 4: Aushilfsspieler [screen 9]

Sind Gegner im Vorhof, gehst Du ans Fenster. Mit einer guten Fernkampf-Waffe kannst Du von hier aus ein bis zwei Gegner ausschalten. Halte Deine Kollegen über das Verhalten der Gegner auf dem Laufenden.

Angriff durch den Haupteingang:

Erkletter die Leiter, um Deinen Mitspielern von oben aus zu helfen.

Erreichen der Treppe durch die Garage:



Rückt der Feind über die Treppen zum Zweiten Platz vor, läufst Du über die Rampe ebenfalls dorthin.

Ansturm auf die Leiter zur Balustrade:

Kommen Dir die Gegner entgegen, lässt Du Dich zurückfallen, um zusammen mit Position 5 gegen den Feind zu kämpfen.

#### 4 Position 5: Rampe [screen 10]

Solange nicht geklärt ist, was die Gegner planen, bleibst Du auf Position, um einen möglichen Zweitangriff über den Radioraum zu unterbinden.

Angriff durch den Haupteingang:

Stürmt der Gegner durch den Haupteingang zum Ersten Bombenplatz, eilst Du durch den Radioraum zum Häuschen und fällst dem Feind in den Rücken.

Erreichen der Treppe durch die Garage:

Geht der Gegner die Treppe hinunter, läufst Du zusammen mit dem Kollegen von Position 4 über die Rampe und stellst Dich den Feinden in den Weg.

Ansturm auf die Leiter zur Balustrade:

Nähert sich der Gegner dem Fenster, gehst Du zur Leiter, um Dich ihnen zusammen mit Position 4 entgegenzustellen.



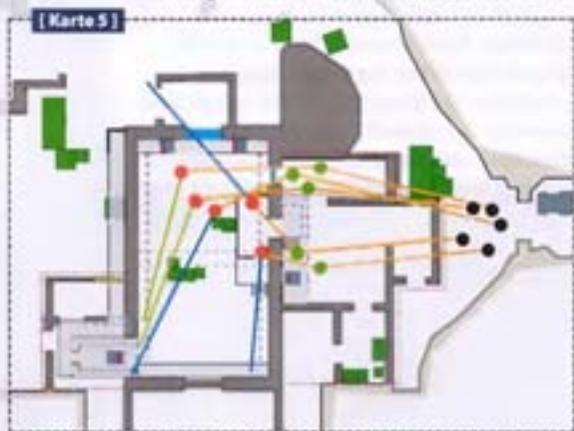
## Terroristen

Counter-Terroristen sind auf dieser Map im Vorteil, dafür wählt Dein Team zwischen drei Taktikvarianten, die es variiert und mit Finten verfeinert.

- Position
- Ausgangsposition
- Zwischenposition
- Schusslinie
- Blindgranate
- HE-Granate
- Lauffinie

### Variante: Rush auf den Ersten Bombenplatz [Karte 5]

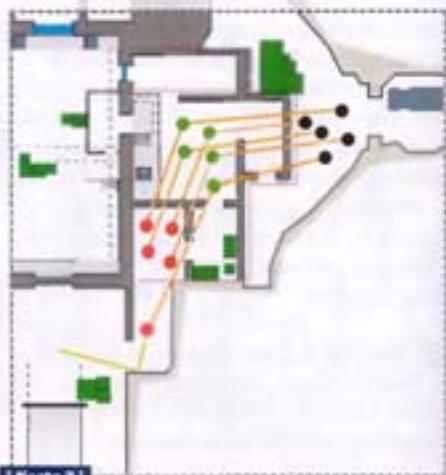
Ein schneller Sturm auf den Ersten Bombenplatz trifft die Gegner oft unvorbereitet: Der vorderste Spieler läuft ohne Umwege ins Häuschen und besetzt das



Fenster. Da auch der schnellste Counter-Terroriste für den Weg zum Haupteingang etwas länger braucht, kann man ihn durch das Fenster stoppen. Der zweite Terrorist geht ebenfalls ins Häuschen und kniet sich in die Tür, um über die Balustrade laufende Feinde zu erlegen. Die drei anderen Terroristen dringen durch die Stahltür auf den Platz, schalten alle verbliebenen Gegner aus und legen die Bombe. Danach nimmt das Team Aufstellung [Karte 6], um den Platz abzuriegeln.

### Angriffsvariante Rush auf den Zweiten Bombenplatz [Karte 7]

Im Vorraum spaltet sich ein Spieler von der Gruppe ab, um als Solist den Sturm einzuleiten und eine möglichst kleine Fläche für Granatwürfe abzugeben. Zu viel Abstand zwischen Frontläufer und Team darf nicht entstehen! Bevor der Führende um die Ecke tritt, wirft er eine Blindgranate so gegen die Wand, dass sie abprallt und mitten im Raum explodiert. Das allgemeine Signal zum Vorrücken! [Karte 8]



Oft versteckt sich ein Gegner hinter den Kisten – der Frontläufer sieht nach, damit die Teammates die Rampe erreichen und sicher hinuntergehen. Zwei nachfolgende Spieler decken mit HE-Granaten. [Karte 9]

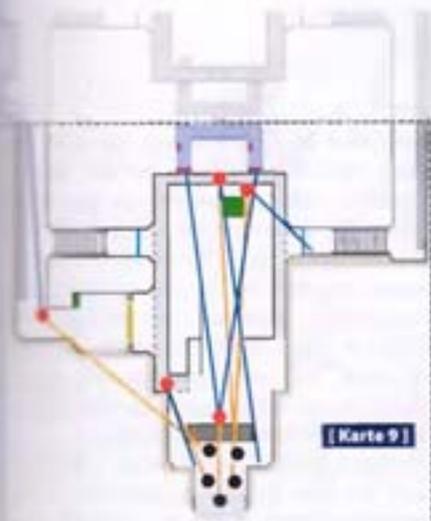
Am Zweiten Platz legt das Team unverzüglich die Bombe.

### Varianten: Über den Vorhof [Karte 10]

Soll das Team den Vorhof einnehmen, läuft ein Spieler als kleine HE-Trefferfläche voraus. Ist der Hof erobert, entscheidet sich das Team schnell zwischen drei Taktikmöglichkeiten:

#### Sturm auf den ersten Bombenplatz über den Haupteingang [Karte 11]

Alle Spieler versuchen den Platz so schnell wie möglich einzunehmen, um dem feindlichen Nachschub keine Chance zu lassen. In der Regel halten zwei bis drei Counter-



[ Karte 9 ]

Democristen den Platz, einer davon sitzt auf der Balustrade. Das Team wirft HE-Granaten zur Leiter, denn von hier ist der Counter-Ruckschub zu erwarten.

**Rush auf den Zweiten Bomplace über die Treppen [Karte 12]**

Das Team läuft durch die Garage und kann

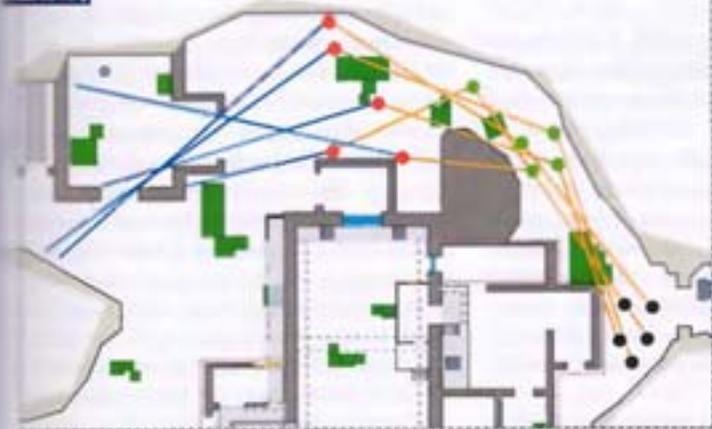
diese ein paar Sekunden halten. Auf Signal bewegen sich alle Spieler zur Treppe, der letzte sichert nach hinten. Ist das Team am Ende der Treppe, besteht die Möglichkeit, nach kurzer Zeit zurück nach oben zu rushen (der Abstieg war nur eine Finte) und den Bombenplatz über den Haupteingang zu nehmen [Karte 11].

Oder das Team setzt den Weg zum zweiten Platz fort. Letzteres sollte dann unverzüglich geschehen.

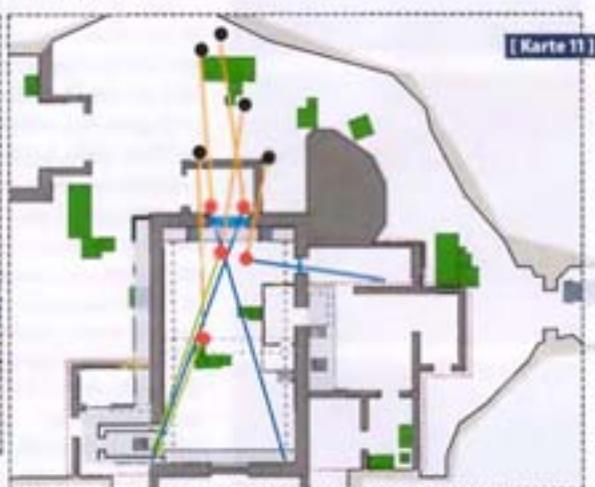
**Rush zur Leiter [Karte 13]**

Den Rush zur Leiter praktizieren nur wenige Clans. Die Gegner, die sich am Fenster und auf der äußeren Balustrade befinden, werden dabei mit HE-Granaten eingedeckt. Ist die Leiter erreicht, entscheidet das Team, ob es aufsteigen (um die Bombe beim Ersten Bombenplatz zu legen) oder zur Rampe stürmen will (um den wahrscheinlich schon besetzten Zweiten Bombenplatz einzunehmen).

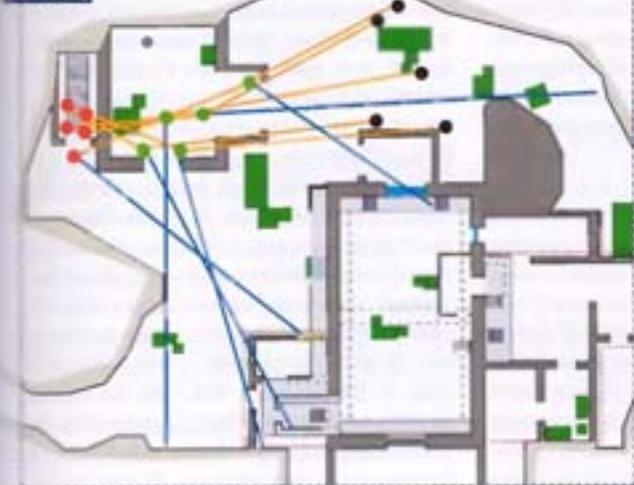
[ Karte 10 ]



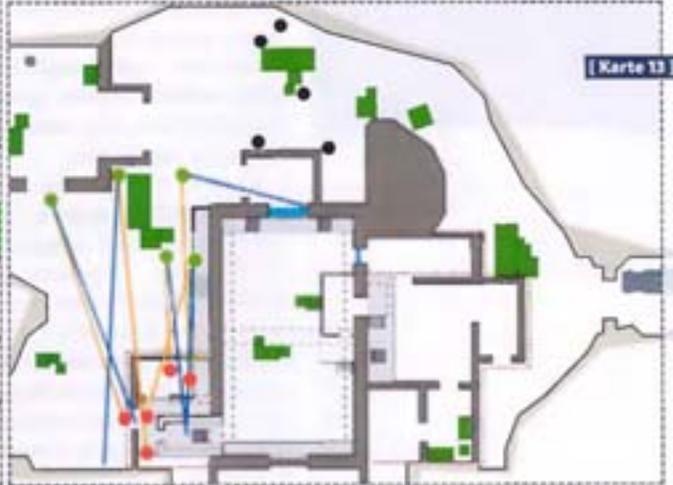
[ Karte 11 ]



[ Karte 12 ]



[ Karte 13 ]



## Allgemeines

Hier spielst Du mit AK, SIG, M4 oder AUG. Alternativ wählst Du die AWM für den Außen- und die MP5 für den Innenbereich. Geschwindigkeit spielt hier übrigens so gut wie keine Rolle.

## Feindkontakt

Du hast Feindkontakt, sobald:

- ☒ Du die Kiste bei der Rampe erreicht hast
- ☒ Du das kleine Häuschen erreicht hast bzw. von außen oder vom Catwalk aus hineinschaust
- ☒ Du als CT die kleine Lagerhalle erreicht hast bzw. als T den großen Felsen neben dem Terror-Dach passiert hast

## Terroristen

### Strategien

#### Die Rampe und der Untere Bombenplatz

Hast Du vor, zur Rampe zu rushen, solltest Du zuerst eine Blindgranate in die Halle werfen. Am besten wirfst Du sie knapp an der Kiste vorbei. Sobald sie explodiert ist, rennst Du hinein und achtest drinnen vor allem auf die Ecke ganz rechts. Am sichersten ist es, wenn Du nun links an der Kiste vorbeilaufst. Am Unteren Bombenplatz ist zu beachten, dass Du sofort die Schächte kaputtschließt, denn dahinter könnte immer ein Counter-Terrorist lauern, den Du schlecht sehen kannst. Wurde die Bombe gelegt, ist besonders der Seitengang sehr nützlich, falls Du eine Waffe hast, die durch die Wand schießen kann [screen 1].

Wenn Du in die Halle mit der Rampe gehst, lohnt sich mitunter ein Rush zur Leiter, über die Du auf den Catwalk gelangst (Counter-Leiter). Dabei ist Vorsicht geboten, da oben meist noch Gegner stehen. Um möglichst nicht aufzufallen, gehe geduckt hoch, weil das Erklimmen der Leiter dann weniger Geräusche verursacht.

#### Der Obere Bombenplatz:

Es gibt viele Wege zum oberen Bombenplatz. Besonderes aufmerksam musst Du beim Catwalk, dem Haupteingang und dem Funkraum sein. Um beim Bombenplatz nicht sofort abgeschossen zu werden, wirfst Du eine Blindgranate durch das Fenster im kleinen Häuschen, um mögliche Gegner auf dem Catwalk zu blenden. Sobald sie explodiert, rennst du los und

stellst Dich unter den Catwalk, damit Du von oben nicht abgeschossen werden kannst. Wenn Du oben Geräusche von der Leiter hörst, die zum Catwalk führt, wirf eine Granate hinauf. Ist die Bombe platziert, versteckst Du Dich am besten mit Blick zum Funkraum im Häuschen. Falls das Entschärf-Geräusch ertönt, rennst Du schnell raus und versuchst, den Entschärfenden mit einem Headshot auszuschalten. Auch hier solltest Du sofort die Schächte zerschießen!

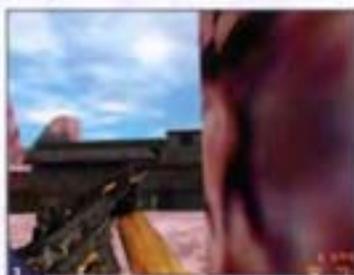
Solltest Du die Bombe haben, lohnt sich auch ein Rush durch die quietschende Tür und dann direkt durch den Schacht zum unteren Bombenplatz.

#### Das Feld:

screen 2 zeigt, auf welche Positionen Du besonders achten solltest. Am sichersten ist es, wenn Du danach rechts an der Roten Kiste vorbeigehst. Ab jetzt musst Du vor allem auf den Haupteingang, das Fenster und den Catwalk außen achten. Falls Du vorhast, den Oberen Bombenplatz zu stürmen, dann widme dem Dach des Kleinen Häuschens und dem Catwalk gesteigerte Aufmerksamkeit. Planst Du hingegen, zum Unteren Bombenplatz zu gelangen, empfiehlt sich der Weg durch die Lagerhalle, da sich dort die beste Deckung bietet. Halte Dich aber nicht zu lange hier auf, denn ab und zu laufen Gegner mit Nahkampfwaffen vorbei, gegen die Du mit einer AWP kaum Chancen hast. Weiter geht es die Treppe hinunter. Von nun an solltest Du freie Bahn haben, da sich hier selten Gegner aufhalten. Natürlich besteht auch die Möglichkeit, über die Counter-Leiter auf den Catwalk zu gehen. Um sicherzustellen, dass beim oberen Ende der Leiter kein Gegner lauert, solltest Du in Richtung CT-Base laufen, um von erhöhter Ebene aus den kleinen Durchgang zu überblicken [screen 3].

#### Frag-Tipps

Eine gute Möglichkeit zum Erzielen vieler Frags bietet sich, wenn Du einen Posten in dem kleinen Häuschen beziehst. Schau aus dem Fenster zum Haupteingang, da dieser oftmals von Counter-Terroristen passiert wird. Eine andere Variante wäre, so schnell wie möglich zur Counter-Leiter zu rushen. Egal, ob Du über das Feld oder die Rampe dorthin gelangst: Wichtig ist, dass Du von dort aus versuchst, die Gegner von hinten zu erwischen.





## Counter-Terroristen

### Strategien

#### Die Rampe und der Untere Bombenplatz

Schmeiß bei der Rampe eine Blindgranate in den Gang Richtung Funkraum. Das gibt Dir Zeit, um hinter der Kiste in Position zu kommen. Du kannst Dich so hinstellen, dass Du unter der Kiste durchschauen kannst, da dort beim Erstellen der Levelmap eine kleine Lücke gelassen wurde. Du siehst zwar nur die Füße der Gegner, kannst aber durch die Kiste schießen oder überraschend hervorschnellen. Falls mehrere Gegner zu sehen oder hören sind, schmeiß eine Granate. Schließlich können die Terroristen kaum ausweichen, da der Gang nicht sehr breit ist. Solltest Du rushen, achte im Funkraum auf die in [screen 4] gezeigten Stellen. Des Weiteren gilt es, im Vorraum zum Oberen Bombenplatz auf folgende Stelle zu achten: [screen 5].

#### Der Obere Bombenplatz

Lauf geradeaus weiter, nachdem Du die Leiter erklommen hast, bis Du dem Ausgang zum kleinen Häuschen ungefähr frontal gegenüberstehst. Dies ist eine ideale Position, um einen rushenden Terroristen zu stoppen. Halte Dich dort aber nicht zu lange auf, da die Gegner durch die Hintertür hinausrushen oder sich durchs Fenster zwängen können. Um den oberen Bombenplatz "sauber" zu halten, stellst Du Dich am besten auf das Haus oder, wie in [screen 6] gezeigt, oben auf den Catwalk. Ein gelegentlicher Blick nach außen kann dabei nie schaden. Oder Du gehst über das Feld in den Haupteingang hinein, wobei Du abermals auf das kleine Fenster des Häuschens achten musst. Stell Dich am besten auf das kleine

Häuschen oder halte Dich hinter dem linken Schachteingang auf.

#### Das Feld

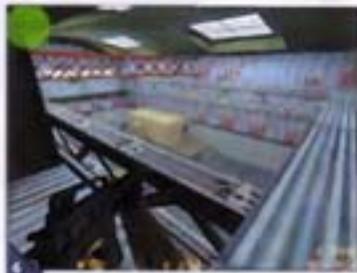
Es gibt mehrere Möglichkeiten, um das Feld zu verteidigen. Mit einer AWM solltest Du in der Lagerhalle stehen, aber nicht zu weit in der Mitte, da Du sonst von zwei Seiten getroffen werden kannst. Falls zu viele Terroristen auf einmal rushen, ist der Rückzug in Richtung Counter-Leiter, notfalls sogar bis zur CT-Base, zu empfehlen.

Eine andere gute Position ist am Fenster. Schließ die Kiste und eine Scheibe kaputt, die die Sicht versperren. Nun hast Du freie Sicht auf das Feld. Schau ab und zu Richtung Rampe, da die Gegner nicht nur über das Feld kommen.

Schließlich ist es auch günstig, oben auf dem Catwalk zu stehen. Dies ist sogar sehr zu empfehlen, da Du hier nicht so leicht von hinten erschossen werden kannst. Halte Dich in der Nähe der Leiter auf. Manchmal lohnt es sich zwar auch, ganz vorne am Catwalk zu stehen, aber nicht oft, da Du dort 1. ein leichtes Ziel bist und 2. nicht so gut wegstommst, wenn Du unter Beschuss geraten solltest.

### Frag-Tipps

Verbringe als CT die meiste Zeit auf dem Catwalk, da hier 80% aller Gegner vorbeikommen. Zudem kannst Du Dich von hier aus schnell in Deckung begeben, wenn Du zum Beispiel nachladen musst.





## Counter-Terroristen

Für einen Angriff gibt es auf dieser Map nur drei enge Wege – Granaten werfende Counter-Terroristen sind im Vorteil.

### 1 Grundaufstellung [Karte 1]

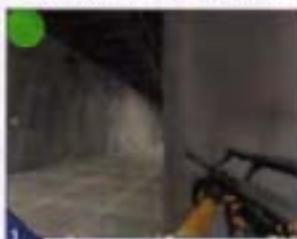
Diese Aufstellung wird unabhängig von der Strategie des Gegners eingenommen.

### 1 Position 1: Grauer Gang 1 [screen 1]

Deine Aufgabe ist simpel: Hock Dich an die Ecke und biete den Gegnern so wenig Angriffsfläche wie möglich. In der ersten Runde kaufst Du statt Kevlarweste eine HE-Granate, eventuell sogar zwei.

### 1 Position 2: Grauer Gang 2 [screen 2]

Mit Weste und Reserve-Munition kniest Du Dich links hinter den Teamkollegen an die Röhren. Deine Waffe: M4 oder MP5.



#### de\_prodigy

- 1 ..... CT-Startpunkt
- 2 ..... T-Stück
- 3 ..... Kistengang
- 4 ..... Terror-Rampe
- 5 ..... Terroristen-Startpunkt
- 6 ..... Panzerraum
- 7 ..... Cola-Automaten
- 8 ..... Haus
- 9 ..... Elektrotür
- 10 ..... Grauer Gang
- 11 ..... Computerraum
- 12 ..... Treppe zum Labor
- 13 ..... Brücke
- 14 ..... Labor
- 15 ..... Bombenplatz 1
- 16 ..... Bombenplatz 2

- Position
- ① Nummerierung
- Schusslinie





### 1 Position 3: Elektrotür [screen 1]

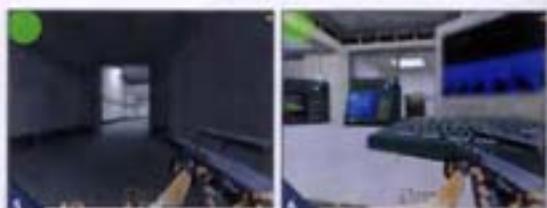
Eine knifflige Position für Spieler mit gutem Gehör: Erlauschst Du mehr als einen Terroristen auf dem Weg zum Haus, warnst Du sofort Deine Teamkollegen. Anschließend ziehst Du Dich hinter den Computertisch zurück und erwartest die Terroristen. Wage Dich nicht zu nahe an die Elektrotür, denn vorsichtige Terroristen schießen einfach hindurch!

Mit dieser selten angewandten Taktik versuchen die Terroristen, durch Elektrotür und Computerraum in das Labor zum Zweiten Bombenplatz zu stürmen. Da sich maximal ein Gegner durch die Tür quetscht, stoppt das Team den Angriff am Eingang gegenüber vom Computertisch.

### 2 Position 1: Grauer Gang 1 [screen 4]

### 1 Position 4: T-Stück [screen 2]

Allround-Position: Du hilfst dort aus, wo Du gebraucht wirst und kaufst Dir für diesen Job mindestens eine HE-Granate. Wichtig ist, dass Du Position 5 nicht blockierst, wenn der Kollege nach rechts ausweicht. Halte Abstand!



### 1 Position Kistengang-Sniper [screen 3]

Als Späher bewachst Du den Kistengang, trägst in der ersten Runde eine USP, zusätzliche Munition und eine HE-Granate. Später steigst Du auf ein größeres Kaliber um: M4, AUG oder AWM.

Halte Deine Position, damit dem Team kein Terrorist durch den Grauen Gang in den Rücken fällt. Erst wenn diese Gefahr vorüber ist, eilst Du Deinen Teamkollegen durch den Schacht zur Hilfe und triffst den Kamerad von Position 2: Einer steigt die Leiter hinab, der andere lässt sich durchs Loch fallen. Setze vor dem Angriff Deine Granate(n) ein!

### 2 Position 2: Grauer Gang 2 [screen 5]

Nach Deinem Lauf durch den Schacht zum Bombenplatz 2 reagierst Du situationsabhängig. Sind die Terroristen durchgebrochen, aber noch nicht im Labor lässt Du Dich durchs Loch fallen, kniest Dich an die Ecke und wartest, bis die Gegner über die Brücke laufen.

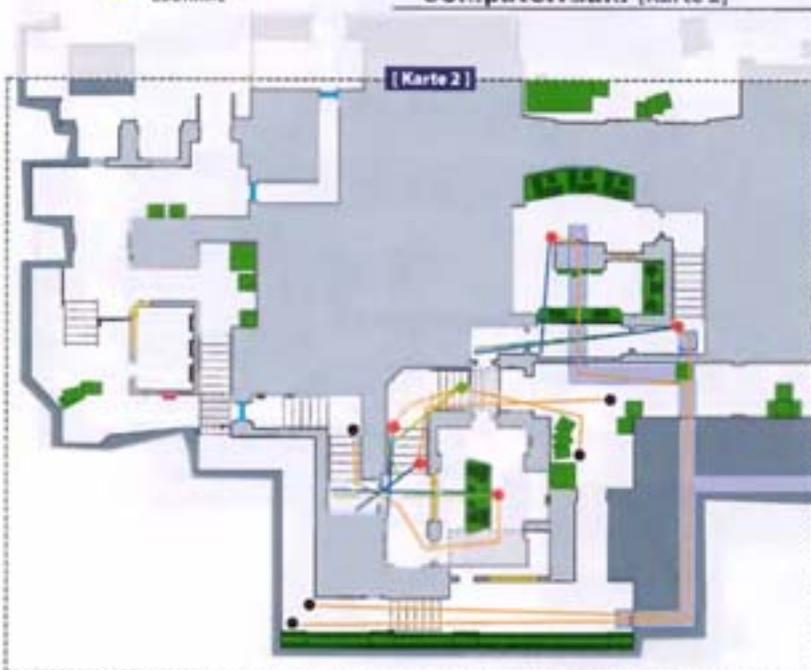
Sind sie schon im Labor, bleibst Du vorerst im Schacht und versuchst, kein Geräusch zu machen. Oft erklettert ein Terrorist die Leiter, um den Schacht zu sichern – schalte ihn aus. Wenn Deine Teamkollegen angreifen, fällst Du durchs Loch, rennst die Treppe hinunter und attackierst die Terroristen von der Seite.

### 2 Position 3: Elektrotür [screen 6]

Greifen mehrere Feinde das Haus an, ziehst Du Dich hinter den Computertisch zurück. Bleibe in Bewegung und unberechenbar. Zeigt sich ein Gegner in der Tür, eröffnest Du das Feuer. Dringen weitere Terroristen ein, verziehst Du Dich feuernd in Richtung Labor.

- Position
- Ausgangsposition
- Zwischenposition
- Schusslinie
- Blindgranate
- HE-Granate
- Lauflinie

### 2 Angriff durch den Computerraum [Karte 2]



**2 Position 4: T-Stück** [screen 7]

Ruft Dein Teamkollege beim Computerraum nach Hilfe, rennst du die Treppe zum Labor nach oben und wirfst eine HE-Granate so ums Eck, dass sie zwischen dem Eingang zum Computerraum und den beiden Glasscheiben detoniert. Sind die Terroristen bereits vorbeigelaufen, verfolgst Du sie schnell, aber vorsichtig. Es kann gut sein, dass einer der Gegner nach hinten sichert oder Dich bereits erwartet.

**2 Position 5: Kistengang-Sniper** [screen 8]

Solange das Team Deine Hilfe nicht braucht, hältst Du Deine Position und stellst sicher, dass kein Terrorist von hinten angreift. Auf Ruf Deiner Kollegen im Computerraum rennst Du die Treppe zum Labor hinauf und gehst in Position. Haben sich Deine Teamkameraden bereits in das Labor zurückgezogen und laufen Terroristen durch den Computerraum, platziert Du eine HE-Granate: Renn unter der Brücke hindurch und dreh Dich um. Wirf die HE-Granate so, dass sie auf der rechten Seite der Brücke, nahe der Computerraumtür explodiert. Mit Glück laufen die Terroristen genau hinein.

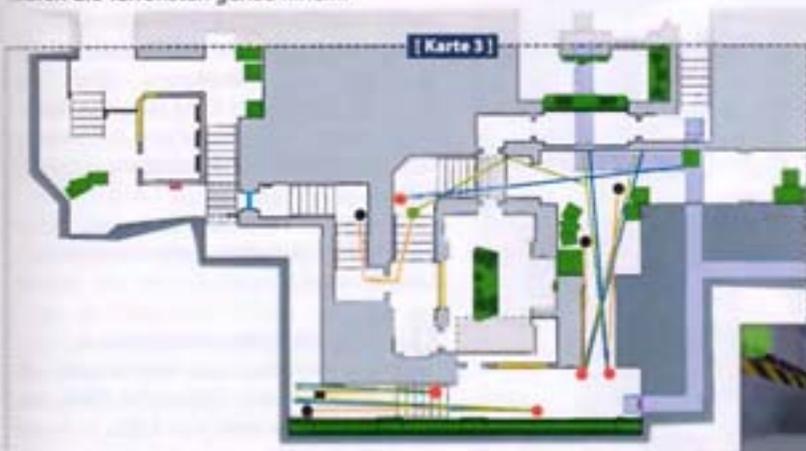
Terroristenspäher nicht. Zur Not musst Du eine neue kaufen. In seltenen Fällen versuchen die Terroristen, Dich via Sniper auszu-schalten, häufiger jedoch werfen sie Granaten um die Ecke. Weiche heranfliegenden Sprengsätzen aus und warne Deine Kollegen. Danach zieht sich das Team zum Startpunkt bzw. Bombenplatz 1 zurück, verteilt sich und erwartet die Terroristen. Sind die Gegner schnell ausgeschaltet, eilst Du den Kameraden im Kistengang zu Hilfe.

**3 Position 2: Grauer Gang 2** [screen 10]

Diese Position wird wie die unter 1 beschriebene gespielt.

**3 Position 3: Elektrotür** [screen 11]

Stell Dich so auf die Treppe zum Labor, dass man Deine Füße im Kistengang nicht sieht. Geh noch nicht um die Ecke, sondern erwarte die Warnung "Terroristen im T-Stück!", um Deine HE-Granate zu werfen. Präzise Kommunikation ist entscheidend! Versäumen es Deine Kameraden, Dir die Position der Gegner zu verraten, kann es sein, dass diese bereits die Treppe hinaufstürmen! Geht hingegen alles glatt, kannst Du nach

**3 Angriff durch Grauen Gang und Kistengang** [Karte 3]

Drei Gegner durch den Grauen Gang, zwei Feinde bei den Kisten: In dieser Situation bewahrt das Team Ruhe. Auf der Prodigy-Map ist eine zahlenmäßige Unterlegenheit fatal – sorgt dafür, dass der Feind den ersten Mann verliert.

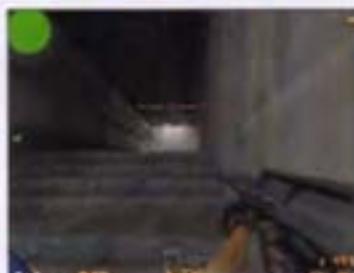
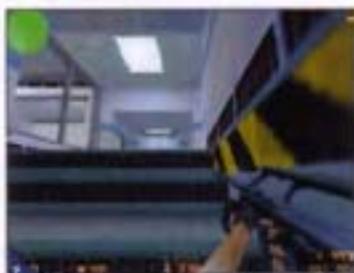
**3 Position 1: Grauer Gang 1** [screen 9]

Halte Deine Position und verschwende Deine Granate(n) trotz lockender

dem Granatenwurf um die Ecke biegen und mit Deinen Kollegen am Bombenplatz das Kreuzfeuer eröffnen.

**3 Position 4: T-Stück** [screen 12]

Du gibst dem Kistengang-Sniper Rückendeckung und achtest darauf, ihn nicht zu blockieren. Wagen sich Feinde in den Kistengang, stoppst Du sie mit Granaten.



Vorsicht: Oft schleichen sich die Terroristen heran, wenn Du und Dein Kamerad die Granaten vorbereiten. Rechne also immer mit einer Überraschung, die um die Ecke lauern könnte. Sind die zwei, drei Gegner im Kistengang erledigt, bewegst Du Dich in Richtung Startpunkt bzw. Bombenplatz 1 um Deinen Kollegen mit den Gegnern im Grauen Gang zu helfen. Sollte der Kistengang-Sniper mitbekommen, dass sich die Terroristen per Rüberleiter in den Schacht helfen, musst Du sofort die Leiter am CT-Startpunkt hinaufklettern und von dort aus Deinem Team den Rücken decken.

erreicht über ihn die Leiter. Geschieht das, warnst Du Dein Team sofort.

#### 4 Angriff durch Grauen Gang und Elektrotür [Karte 4]

Noch eine seltene Variante: Die Terroristen täuschen an einer Seite den Angriff an und stürmen dann etwas später die andere. Das Team muss die Übersicht behalten und darf nicht überstürzt alle Mann abziehen und eine Seite ungedeckt lassen. Außerdem muss der Mann an der Elektrotür erkennen, wie viele Terroristen sich oben beim Haus befinden.



#### 3 Position 5: Kistengang-Sniper [screen 1]

Dein größter Feind ist die gegnerische AWM. Zeige Dich immer nur kurz und versuche zu erkennen, wie viele Gegner sich am Gangende tummeln. Stoppe sie mit HE-Granaten und Flashbangs. Nähern sie sich Deiner Position, ziehst Du Dich in Richtung Bombenplatz 1 zurück. Du musst unbedingt herausfinden, ob sich die Terroristen gegenseitig in den Schacht helfen: Einer duckt sich unter dem Eingang zum Schacht, der andere

#### 4 Position 1: Grauer Gang 1 [screen 2]

Sagt Dein Kollege an der Elektrotür viele Gegner an, verwendest Du die Taktik-Variante 3. Wird der Druck der Terroristen zu groß, ziehst Du dich an die Treppe beim CT-Startpunkt zurück und wehrst Dich mit HE-Granaten und Flashbangs. Sind die Terroristen im Grauen Gang beseitigt, rennst Du durch den Schacht ins Labor und kommst den Teamkollegen im Computerraum zu Hilfe.

#### 4 Position 2: Grauer Gang 2 [screen 3]

Siehe Position 1.

#### 4 Position 3: Elektrotür [screen 4]

Weißt Du in etwa, wie viele Gegner sich beim Haus tummeln, ziehst Du Dich zum Computertisch zurück, gibst Deinen Kameraden Bescheid und wartest. Meist taucht mit drei Mann gut die Hälfte des feindlichen Teams hier auf: Sie kommen nacheinander durch die Tür, Du stoppst sie gut geschützt hinterm Tisch.

#### 4 Position 4: T-Stück [screen 5]

Warte auf Hilferufe Deiner Kameraden. Meist wirst Du am Grauen Gang gebraucht. Stell Dich am Bombenplatz 1 ganz hinten neben die Leiter und ziele die Treppe hinauf. Achte darauf, dass Du nicht versehentlich Deinem Teamkameraden in den Rücken schießt, wenn dieser ausweicht. Wirst Du



plötzlich am Zweiten Bombenplatz gebraucht, erkletterst Du die Leiter, rennst durch den Schacht und lässt Dich durchs Loch fallen. Unten nimmst Du Position ein.

#### Position 5: Kistengang-Sniper

[screen 6]

Halte Deine Stellung, damit kein einziger Terrorist durch den Kistengang kommt. Ist Dein Kollege im Computerraum in Gefahr, eilst Du zur Hilfe. Rechne damit, dass Dich auf der Labortreppe ein Gegner erwartet – wirf eine eventuell verbliebene Granate geschickt um die Ecke!

## Terroristen

Prodigy ist eine Herausforderung, die Terroristen nur mit gutem Timing und mindestens einem Scharfschützen knacken. Das Team hat die Wahl zwischen vorsichtigem Herantasten und schneller, druckvoller Attacke. Letztere hat sich in der Praxis als wirkungsvollste Taktik herausgestellt. Lasst den Counter-Terroristen keine Zeit zum Reagieren!

### Zangenattacke [Karte 5]

Koordinierter Angriff durch den Grauen Gang (drei Mann) und Kistengang (zwei Mann). Während das Trio Richtung Haus stürmt, um anschließend in den Grauen Gang zu schleichen, bewegt sich das Zerteam vorsichtig an den Kistengang heran – das Duo darf sich auf keinen Fall zu früh zeigen! Eine Erfolg versprechende, aber schwierige Methode: Beide Teams greifen zeitgleich an.

### Duo im Kistengang:

Ein Mann mit AWM, gedeckt von einem Kollegen mit AK oder SIG. Um nicht im Granatenhagel zu vergehen, zeigt sich das Duo nicht vor Ende der Kaufzeit. Danach wird es interessant: Der Scharfschütze stellt sich so, dass sein Fadenkreuz in Kopfhöhe leicht nach links zielt und straft dann in diese Richtung. Mit etwas Übung genügt ein kurzer Strafe, um das Fadenkreuz genau auf den CT-Wächter links der Kiste zu bringen.

### Trio im Haus:

Ist das Haus erstürmt und gesichert, wartet das Team das Ende der Kaufzeit ab. Danach

[Karte 5]

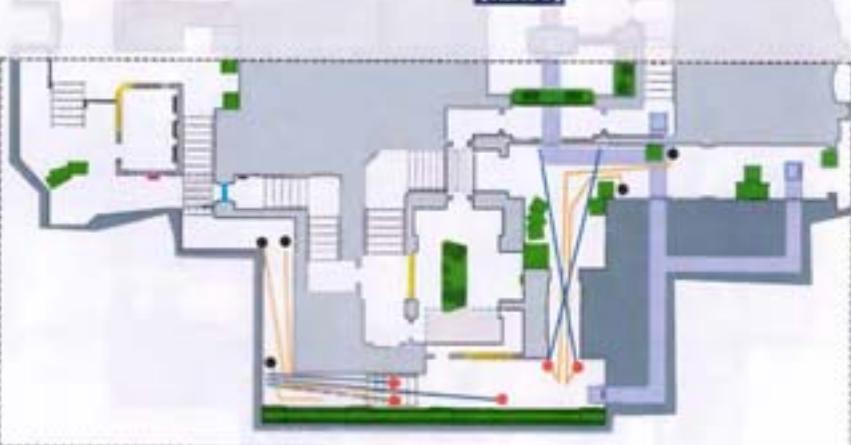


tasten sich alle drei in den Grauen Gang und werfen – sobald das Duo unten den Angriff beginnt – zwei oder drei Flashbangs in den CT-Startpunkt. Sturm! Um nicht mit Flashbangs in der Hand schon im Gang erledigt zu werden, sollte einer der drei mit Feuerwaffe aufpassen. Hat das Team den Bombenplatz eingenommen, sichert es alle Richtungen.

[Karte 6]

- Position
- Ausgangsposition
- Zwischenposition
- Schusslinie
- Blendgranate
- HE-Granate
- Lauflinie

[Karte 6]





## Counter-Terroristen

Für einen Angriff gibt es auf dieser Map nur drei enge Wege – Granaten werfende Counter-Terroristen sind im Vorteil.

### 1 Grundaufstellung [Karte 1]

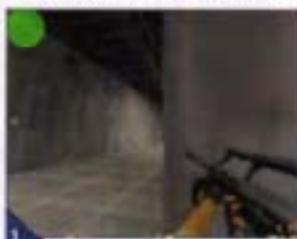
Diese Aufstellung wird unabhängig von der Strategie des Gegners eingenommen.

### 1 Position 1: Grauer Gang 1 [screen 1]

Deine Aufgabe ist simpel: Hock Dich an die Ecke und biete den Gegnern so wenig Angriffsfläche wie möglich. In der ersten Runde kaufst Du statt Kevlarweste eine HE-Granate, eventuell sogar zwei.

### 1 Position 2: Grauer Gang 2 [screen 2]

Mit Weste und Reserve-Munition kniest Du Dich links hinter den Teamkollegen an die Röhren. Deine Waffe: M4 oder MP5.



#### de\_prodigy

- 1 ..... CT-Startpunkt
- 2 ..... T-Stück
- 3 ..... Kistengang
- 4 ..... Terror-Rampe
- 5 ..... Terroristen-Startpunkt
- 6 ..... Panzerraum
- 7 ..... Cola-Automaten
- 8 ..... Haus
- 9 ..... Elektrotür
- 10 ..... Grauer Gang
- 11 ..... Computerraum
- 12 ..... Treppe zum Labor
- 13 ..... Brücke
- 14 ..... Labor
- 15 ..... Bombenplatz 1
- 16 ..... Bombenplatz 2

- Position
- 1 Nummerierung
- Schusslinie





### 1 Position 3: Elektrotür [screen 1]

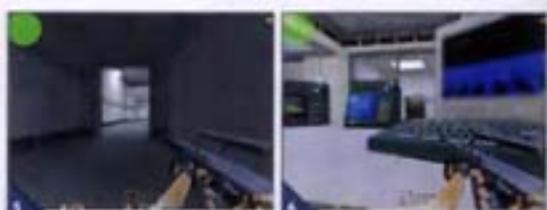
Eine knifflige Position für Spieler mit gutem Gehör: Erlauschst Du mehr als einen Terroristen auf dem Weg zum Haus, warnst Du sofort Deine Teamkollegen. Anschließend ziehst Du Dich hinter den Computertisch zurück und erwartest die Terroristen. Wage Dich nicht zu nahe an die Elektrotür, denn vorsichtige Terroristen schießen einfach hindurch!

Mit dieser selten angewandten Taktik versuchen die Terroristen, durch Elektrotür und Computerraum in das Labor zum Zweiten Bombenplatz zu stürmen. Da sich maximal ein Gegner durch die Tür quetscht, stoppt das Team den Angriff am Eingang gegenüber vom Computertisch.

### 2 Position 1: Grauer Gang 1 [screen 4]

### 1 Position 4: T-Stück [screen 2]

Allround-Position: Du hilfst dort aus, wo Du gebraucht wirst und kaufst Dir für diesen Job mindestens eine HE-Granate. Wichtig ist, dass Du Position 5 nicht blockierst, wenn der Kollege nach rechts ausweicht. Halte Abstand!



### 1 Position Kistengang-Sniper [screen 3]

Als Späher bewachst Du den Kistengang, trägst in der ersten Runde eine USP, zusätzliche Munition und eine HE-Granate. Später steigst Du auf ein größeres Kaliber um: M4, AUG oder AWM.

Halte Deine Position, damit dem Team kein Terrorist durch den Grauen Gang in den Rücken fällt. Erst wenn diese Gefahr vorüber ist, eilst Du Deinen Teamkollegen durch den Schacht zur Hilfe und triffst den Kamerad von Position 2: Einer steigt die Leiter hinab, der andere lässt sich durchs Loch fallen. Setze vor dem Angriff Deine Granate(n) ein!

### 2 Position 2: Grauer Gang 2 [screen 5]

Nach Deinem Lauf durch den Schacht zum Bombenplatz 2 reagierst Du situationsabhängig. Sind die Terroristen durchgebrochen, aber noch nicht im Labor lässt Du Dich durchs Loch fallen, kniest Dich an die Ecke und wartest, bis die Gegner über die Brücke laufen.

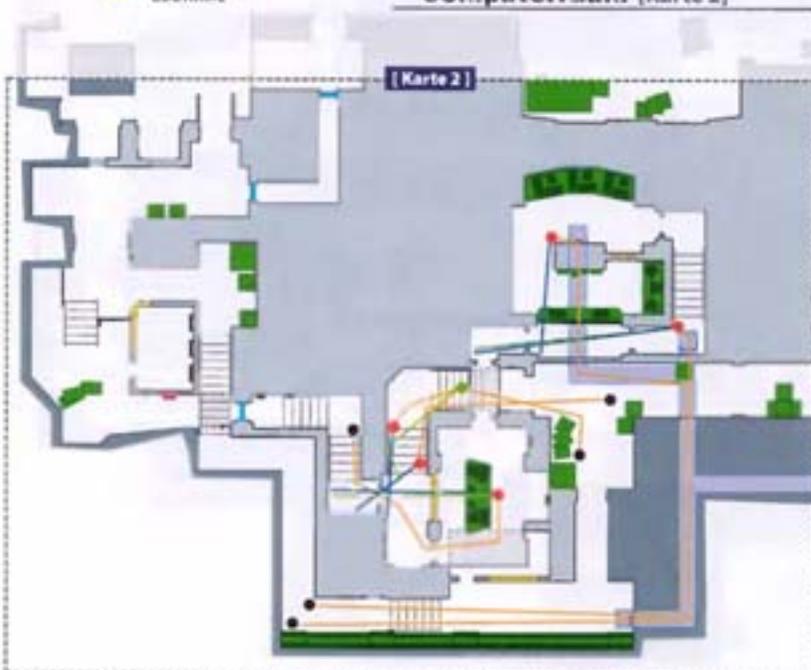
Sind sie schon im Labor, bleibst Du vorerst im Schacht und versuchst, kein Geräusch zu machen. Oft erklettert ein Terrorist die Leiter, um den Schacht zu sichern – schalte ihn aus. Wenn Deine Teamkollegen angreifen, fällst Du durchs Loch, rennst die Treppe hinunter und attackierst die Terroristen von der Seite.

### 2 Position 3: Elektrotür [screen 6]

Greifen mehrere Feinde das Haus an, ziehst Du Dich hinter den Computertisch zurück. Bleibe in Bewegung und unberechenbar. Zeigt sich ein Gegner in der Tür, eröffnest Du das Feuer. Dringen weitere Terroristen ein, verziehst Du Dich feuernd in Richtung Labor.

- Position
- Ausgangsposition
- Zwischenposition
- Schusslinie
- Blindgranate
- HE-Granate
- Lauflinie

### 2 Angriff durch den Computerraum [Karte 2]



**2 Position 4: T-Stück** [screen 7]

Ruft Dein Teamkollege beim Computerraum nach Hilfe, rennst du die Treppe zum Labor nach oben und wirfst eine HE-Granate so ums Eck, dass sie zwischen dem Eingang zum Computerraum und den beiden Glasscheiben detoniert. Sind die Terroristen bereits vorbeigelaufen, verfolgst Du sie schnell, aber vorsichtig. Es kann gut sein, dass einer der Gegner nach hinten sichert oder Dich bereits erwartet.

**2 Position 5: Kistengang-Sniper** [screen 8]

Solange das Team Deine Hilfe nicht braucht, hältst Du Deine Position und stellst sicher, dass kein Terrorist von hinten angreift. Auf Ruf Deiner Kollegen im Computerraum rennst Du die Treppe zum Labor hinauf und gehst in Position. Haben sich Deine Teamkameraden bereits in das Labor zurückgezogen und laufen Terroristen durch den Computerraum, platziert Du eine HE-Granate: Renn unter der Brücke hindurch und dreh Dich um. Wirf die HE-Granate so, dass sie auf der rechten Seite der Brücke, nahe der Computerraumtür explodiert. Mit Glück laufen die Terroristen genau hinein.

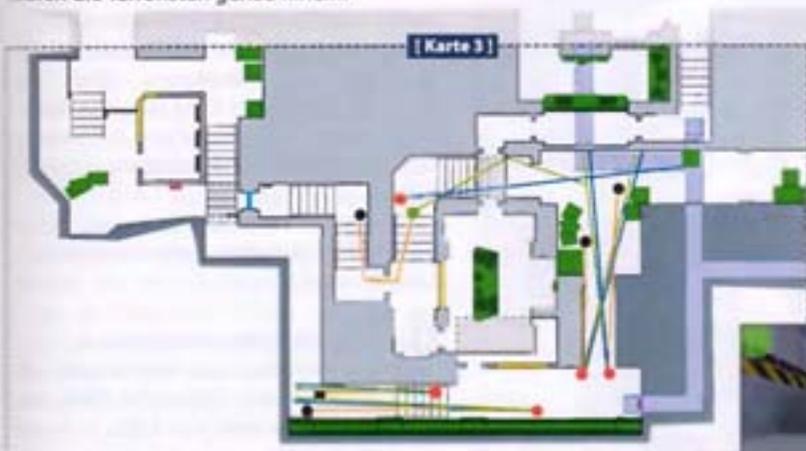
Terroristenspäher nicht. Zur Not musst Du eine neue kaufen. In seltenen Fällen versuchen die Terroristen, Dich via Sniper auszu-schalten, häufiger jedoch werfen sie Granaten um die Ecke. Weiche heranfliegenden Sprengsätzen aus und warne Deine Kollegen. Danach zieht sich das Team zum Startpunkt bzw. Bombenplatz 1 zurück, verteilt sich und erwartet die Terroristen. Sind die Gegner schnell ausgeschaltet, eilst Du den Kameraden im Kistengang zu Hilfe.

**3 Position 2: Grauer Gang 2** [screen 10]

Diese Position wird wie die unter 1 beschriebene gespielt.

**3 Position 3: Elektrotür** [screen 11]

Stell Dich so auf die Treppe zum Labor, dass man Deine Füße im Kistengang nicht sieht. Geh noch nicht um die Ecke, sondern erwarte die Warnung "Terroristen im T-Stück!", um Deine HE-Granate zu werfen. Präzise Kommunikation ist entscheidend! Versäumen es Deine Kameraden, Dir die Position der Gegner zu verraten, kann es sein, dass diese bereits die Treppe hinaufstürmen! Geht hingegen alles glatt, kannst Du nach

**3 Angriff durch Grauen Gang und Kistengang** [Karte 3]

Drei Gegner durch den Grauen Gang, zwei Feinde bei den Kisten: In dieser Situation bewahrt das Team Ruhe. Auf der Prodigy-Map ist eine zahlenmäßige Unterlegenheit fatal – sorgt dafür, dass der Feind den ersten Mann verliert.

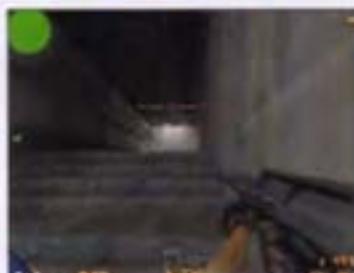
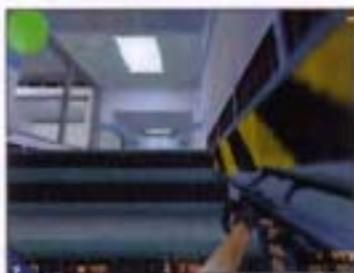
**3 Position 1: Grauer Gang 1** [screen 9]

Halte Deine Position und verschwende Deine Granate(n) trotz lockender

dem Granatenwurf um die Ecke biegen und mit Deinen Kollegen am Bombenplatz das Kreuzfeuer eröffnen.

**3 Position 4: T-Stück** [screen 12]

Du gibst dem Kistengang-Sniper Rückendeckung und achtest darauf, ihn nicht zu blockieren. Wagen sich Feinde in den Kistengang, stoppst Du sie mit Granaten.

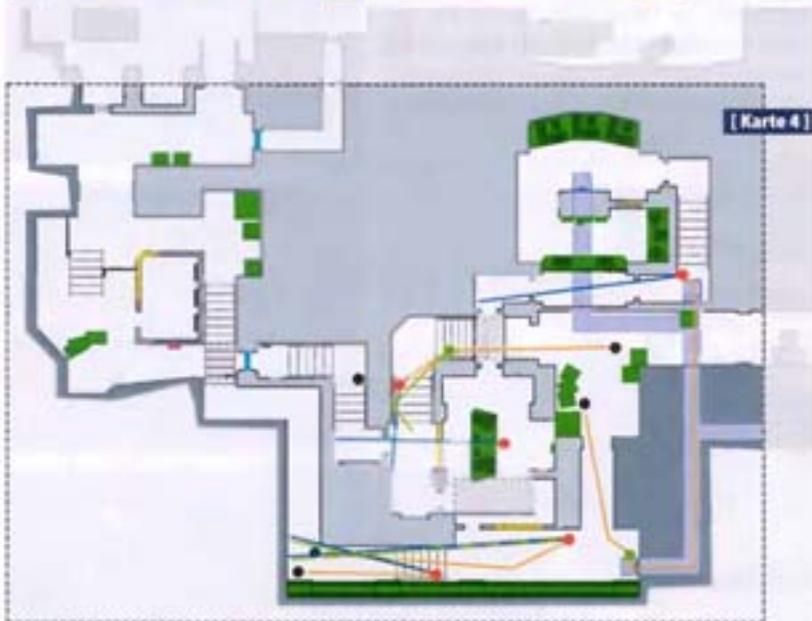


Vorsicht: Oft schleichen sich die Terroristen heran, wenn Du und Dein Kamerad die Granaten vorbereiten. Rechne also immer mit einer Überraschung, die um die Ecke lauern könnte. Sind die zwei, drei Gegner im Kistengang erledigt, bewegst Du Dich in Richtung Startpunkt bzw. Bombenplatz 1 um Deinen Kollegen mit den Gegnern im Grauen Gang zu helfen. Sollte der Kistengang-Sniper mitbekommen, dass sich die Terroristen per Rüberleiter in den Schacht helfen, musst Du sofort die Leiter am CT-Startpunkt hinaufklettern und von dort aus Deinem Team den Rücken decken.

erreicht über ihn die Leiter. Geschieht das, warnst Du Dein Team sofort.

#### 4 Angriff durch Grauen Gang und Elektrotür [Karte 4]

Noch eine seltene Variante: Die Terroristen täuschen an einer Seite den Angriff an und stürmen dann etwas später die andere. Das Team muss die Übersicht behalten und darf nicht überstürzt alle Mann abziehen und eine Seite ungedeckt lassen. Außerdem muss der Mann an der Elektrotür erkennen, wie viele Terroristen sich oben beim Haus befinden.



#### 3 Position 5: Kistengang-Sniper [screen 1]

Dein größter Feind ist die gegnerische AWM. Zeige Dich immer nur kurz und versuche zu erkennen, wie viele Gegner sich am Gangende tummeln. Stoppe sie mit HE-Granaten und Flashbangs. Nähern sie sich Deiner Position, ziehst Du Dich in Richtung Bombenplatz 1 zurück. Du musst unbedingt herausfinden, ob sich die Terroristen gegenseitig in den Schacht helfen: Einer duckt sich unter dem Eingang zum Schacht, der andere

#### 4 Position 1: Grauer Gang 1 [screen 2]

Sagt Dein Kollege an der Elektrotür viele Gegner an, verwendest Du die Taktik-Variante 3. Wird der Druck der Terroristen zu groß, ziehst Du dich an die Treppe beim CT-Startpunkt zurück und wehrst Dich mit HE-Granaten und Flashbangs. Sind die Terroristen im Grauen Gang beseitigt, rennst Du durch den Schacht ins Labor und kommst den Teamkollegen im Computerraum zu Hilfe.

#### 4 Position 2: Grauer Gang 2 [screen 3]

Siehe Position 1.

#### 4 Position 3: Elektrotür [screen 4]

Weißt Du in etwa, wie viele Gegner sich beim Haus tummeln, ziehst Du Dich zum Computertisch zurück, gibst Deinen Kameraden Bescheid und wartest. Meist taucht mit drei Mann gut die Hälfte des feindlichen Teams hier auf: Sie kommen nacheinander durch die Tür, Du stoppst sie gut geschützt hinterm Tisch.

#### 4 Position 4: T-Stück [screen 5]

Warte auf Hilferufe Deiner Kameraden. Meist wirst Du am Grauen Gang gebraucht. Stell Dich am Bombenplatz 1 ganz hinten neben die Leiter und ziele die Treppe hinauf. Achte darauf, dass Du nicht versehentlich Deinem Teamkameraden in den Rücken schießt, wenn dieser ausweicht. Wirst Du



plötzlich am Zweiten Bombenplatz gebraucht, erkletterst Du die Leiter, rennst durch den Schacht und lässt Dich durchs Loch fallen. Unten nimmst Du Position ein.

#### Position 5: Kistengang-Sniper

[screen 6]

Halte Deine Stellung, damit kein einziger Terrorist durch den Kistengang kommt. Ist Dein Kollege im Computerraum in Gefahr, eilst Du zur Hilfe. Rechne damit, dass Dich auf der Labortreppe ein Gegner erwartet – wirf eine eventuell verbliebene Granate geschickt um die Ecke!

## Terroristen

Prodigy ist eine Herausforderung, die Terroristen nur mit gutem Timing und mindestens einem Scharfschützen knacken. Das Team hat die Wahl zwischen vorsichtigem Herantasten und schneller, druckvoller Attacke. Letztere hat sich in der Praxis als wirkungsvollste Taktik herausgestellt. Lasst den Counter-Terroristen keine Zeit zum Reagieren!

### Zangenattacke [Karte 5]

Koordinierter Angriff durch den Grauen Gang (drei Mann) und Kistengang (zwei Mann). Während das Trio Richtung Haus stürmt, um anschließend in den Grauen Gang zu schleichen, bewegt sich das Zerteam vorsichtig an den Kistengang heran – das Duo darf sich auf keinen Fall zu früh zeigen! Eine Erfolg versprechende, aber schwierige Methode: Beide Teams greifen zeitgleich an.

### Duo im Kistengang:

Ein Mann mit AWM, gedeckt von einem Kollegen mit AK oder SIG. Um nicht im Granatenhagel zu vergehen, zeigt sich das Duo nicht vor Ende der Kaufzeit. Danach wird es interessant: Der Scharfschütze stellt sich so, dass sein Fadenkreuz in Kopfhöhe leicht nach links zielt und straft dann in diese Richtung. Mit etwas Übung genügt ein kurzer Strafe, um das Fadenkreuz genau auf den CT-Wächter links der Kiste zu bringen.

### Trio im Haus:

Ist das Haus erstürmt und gesichert, wartet das Team das Ende der Kaufzeit ab. Danach

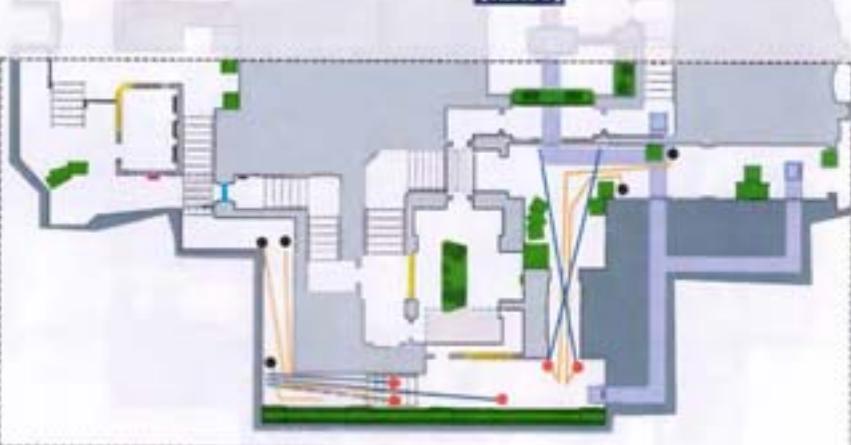
[Karte 5]



tasten sich alle drei in den Grauen Gang und werfen – sobald das Duo unten den Angriff beginnt – zwei oder drei Flashbangs in den CT-Startpunkt. Sturm! Um nicht mit Flashbangs in der Hand schon im Gang erledigt zu werden, sollte einer der drei mit Feuerwaffe aufpassen. Hat das Team den Bombenplatz eingenommen, sichert es alle Richtungen.

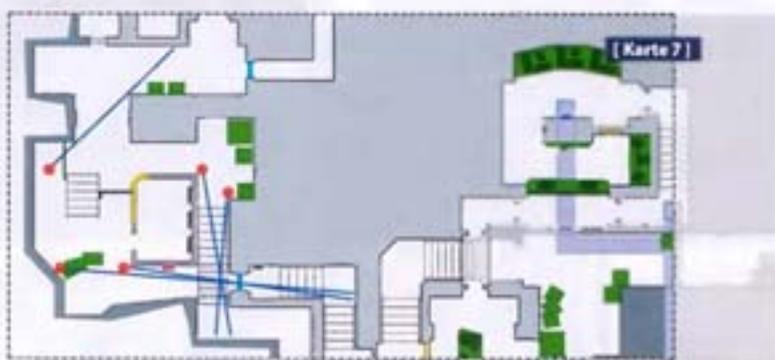
[Karte 6]

[Karte 6]





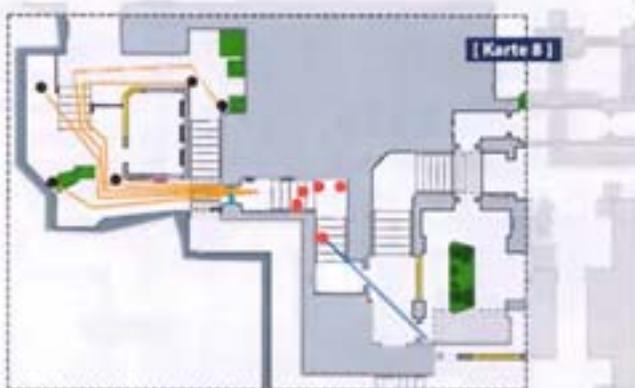
- Position
- Ausgangsposition
- Zwischenposition
- Schusslinie
- Blindgranate
- HE-Granate
- Lauflinie



### Angriff durch den Computerraum [Karte 7]

Mit dieser Taktik rechnet kaum ein Gegner: Das Team stürmt mit fünf Mann das Haus und sichert es sofort ab. Ein Terrorist geht auf dem Dach in Stellung, ein weiterer an die grünen Kisten. Beide zielen auf die Elektrotür. Dann öffnet ein dritter Mann die Tür und springt sofort nach links weg, damit die beiden Kollegen einen etwaigen Feind sofort ausschalten.

Schließt die Tür wieder, um die Prozedur zu wiederholen! Nach dem dritten oder vierten Mal schleichen alle Terroristen durch den engen Zwischengang und sammeln sich im Knick.



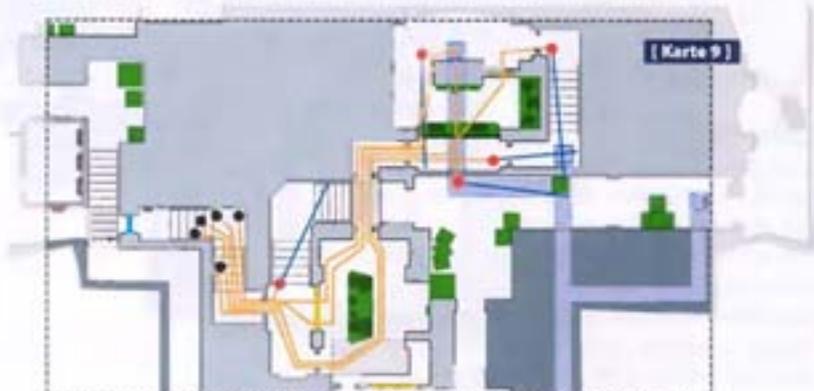
[Karte 8]

Lief alles glatt, befinden sich nun fünf Terroristen in der Nähe der mutmaßlich einzigen Computerraum-Wache, die auf Kommando überrannt wird. Eventuell hat sie das Team kommen hören, lässt dem Feind also keine Zeit. Dringt zum Labor vor und sichert den Bombenplatz 2 anschließend ab.

[Karte 9]

Der einzelne Treppenwächter kommt nun nach und nimmt die gezeigte Position auf dem Computer ein.

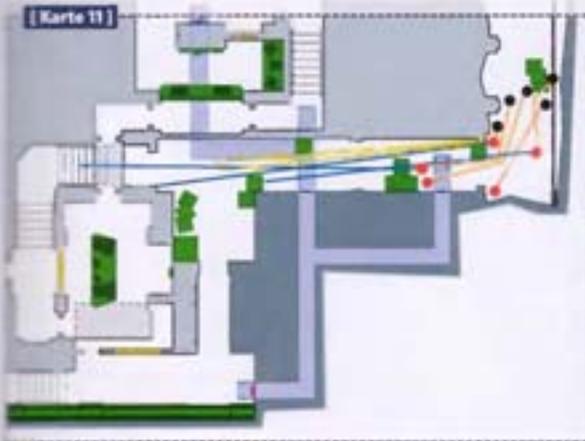
[Karte 10]



## Durch den Kistengang

Die größte Gefahr liegt in den Granaten der Counter-Terroristen. Das Team wartet die Kaufzeit ab, schleicht sich an den Kistengang heran und behält dabei den Ausgang im Auge. Auf keinen Fall dürfen die Counter-Terroristen das Team erlauschen oder sehen. Beim Angriff selbst geht dann alles sehr schnell: Zuerst wirft das Team zwei bis drei Flashbangs in das T-Stück, dann stürmt es durch den Kistengang bis vor das T-Stück.

[Karte 11]



[Karte 12]

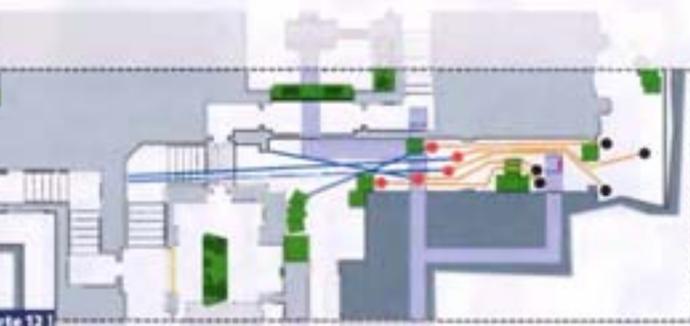
Hier darf sich das Team nicht lange aufhalten, da ein fatales Kreuzfeuer droht. Entweder rennt es die Treppe zum Labor in Richtung Bombenplatz 2...

[Karte 13]

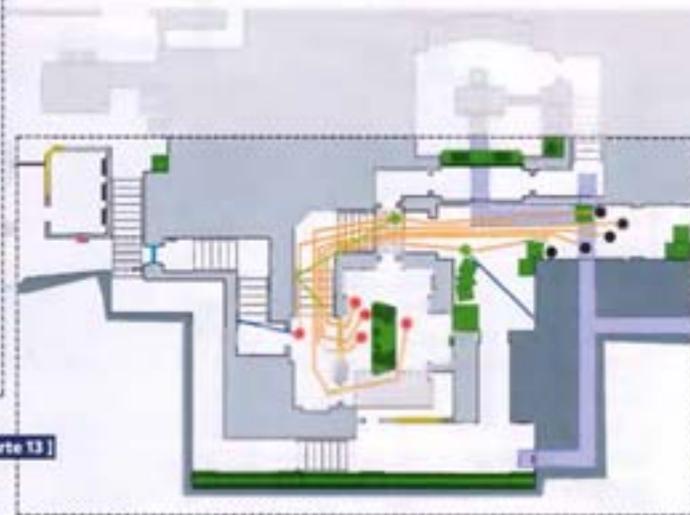
[Karte 14]

...oder es orientiert sich nach links in Richtung des CT-Startpunktes und Ersten Bombenplatzes.

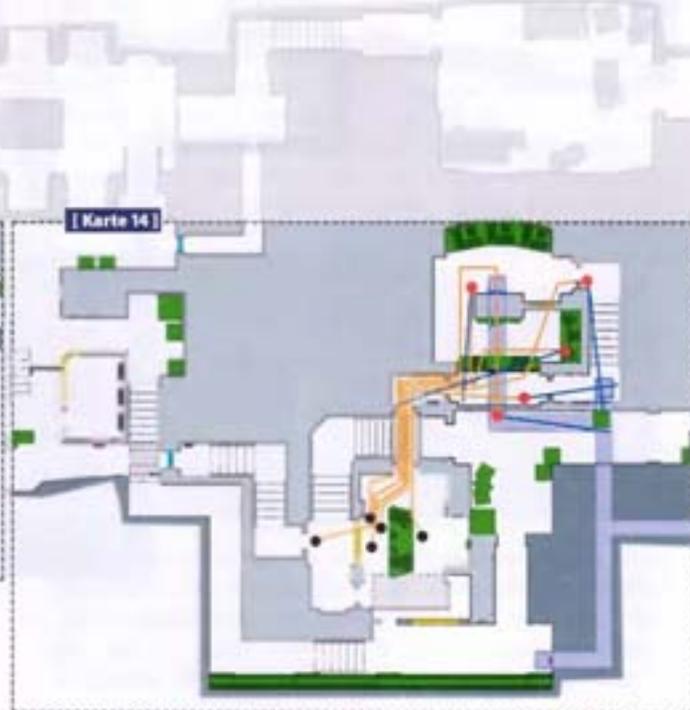
[Karte 15]



[Karte 12]



[Karte 13]



[Karte 14]





### Allgemeines

Im Bereich des Kistengangs empfehlen sich vor allem Fernkampfaffen, wie M4, AUG, AK, SIG oder auch Zoomwaffen, wie zum Beispiel AWP und Scout. Hast Du die Absicht, Dich ausschließlich im oberen Teil der Karte (Haus usw.) aufzuhalten, sind nur Rifles wie AK, M4, AUG, SIG oder auch eine MPS von Nutzen. Auf dieser Map ist vor allem Geschwindigkeit gefragt – wer als Erster die entscheidende Position erreicht, hat auch die besseren Chancen.

### Erster Feindkontakt

An folgenden Stellen solltest Du frühestens auf einen Gegner treffen:

- ☒ im Kistengang, sobald Du die Kiste erreicht hast, die den Terroristen am nächsten steht
- ☒ in dem breiten Durchgang zum Haus

## Terroristen

### Strategien

#### Das Haus

Wer das Haus als Erster erreicht, hat eine gute taktische Position und kann dort auch viele Frags erzielen. Dazu **MUSST** Du schnell durch das Fenster kommen. Am besten geht das, wenn Du Anlauf nimmst und kurz vor dem Fenster einen Duck-Jump ausführst. Tipp: Spring am besten so ab, als wolltest Du mit dem Kopf gegen den Fensterrahmen stoßen. Wenn Du dennoch hängen bleibst und deshalb nur langsam durchkommst, empfiehlt es sich, zum Loch neben dem Panzer zu gehen. Von hier aus kannst Du den Versuch der Counter-Terroristen, das Haus einzunehmen oder zu rushen, wunderbar abblocken. Auf folgende Positionen solltest Du achten: [screens 1/2/3]. Aber Vorsicht, wenn Du im Loch stehst, gibst Du eine gute Zielscheibe ab. Zieh Dich bei einer zu großen Anzahl von Gegnern lieber zurück. Wurde das Haus bereits eingenommen, gehst Du am besten wieder runter in den Kistengang. Oder Du versuchst, die Gegner nach und nach vom Dach, von den drei grünen Kisten usw. herunterzuschießen.

Solltest Du reibungslos durch das Fenster kommen, lohnt sich ein Rush: Je nachdem, wie schnell Du bist, befinden sich



die Counter-Terroristen auf dem Dach, im engen Gang links vom Bogen oder kommen gerade durch die Elektrotür. Spring am Gang links vorbei und renne in Richtung Elektrotür. Hörst Du, wie sich diese öffnet, überraschst Du den Counter-Terroristen, indem Du plötzlich um die Ecke kommst. Sollten

jedoch zu viele Gegner aus der Elektrotür kommen, versteck Dich im Haus. Ansonsten versuchst Du einfach, so schnell wie möglich aufs Dach zu kommen. Hier bist Du am sichersten und kannst den Gang zur CT-Base und die Elektrotür sehr gut im Auge behalten [screen 1]. Zudem kannst Du Dich schnell zurückziehen, wenn Du beschossen wirst. Agieren die Counter-Terroristen bei ihrer Base übermäßig viel mit Granaten, hältst Du Dich hier so lange auf, bis die Buytime vorbei ist (meist 1 Minute und 30 Sekunden). Wartest Du länger, solltest Du den Durchgang zur T-Base im Auge behalten.

#### Die CT-Base

Falls Du vorhast, den CT-Startpunkt



zu stürmen, bleib nicht stehen, sondern lauf so lange, bis Du bei den Röhren angelanst bist. Von hier aus wirfst Du eine Blindgranate runter zur Leiter. Jetzt hast Du freie Bahn: Renn die Treppe hinab, und zwar mit Blick auf die Ecke bei den Röhren rechts oben [screen 6]: Dort könnte ein Counter-Terrorist lauern. Leg anschließend die Bombe, solltest Du sie bei Dir haben. Geh wieder zurück und die Treppe hinauf und warte dort hinter der Ecke. Sobald das Entschärf-Geräusch zu hören ist, rennst du schnell wieder runter, um den Bomben-Entschärfer zu erledigen! Hast Du die Bombe jedoch nicht, geht es gleich weiter in Richtung Kistengang. Wenn Du Glück hast, stehen dort noch Counter-Terroristen, die Du leicht von der Seite abschießen kannst.

#### Der Computerraum

Hier heißt es: Langsam vorgehen! Am besten, Du schleichst und schaust in jede Ecke. Sollte der Computerraum sicher sein, steig die Treppe hinab und überprüfe, ob sich im Kistengang ein paar Counter-Terroristen befinden, die Du erledigen kannst. Wenn der

Kistengang leer ist, ziehst Du dich wieder in den Computerraum zurück und gehst dann zum anderen Bombenplatz. Solltest Du die Bombe bei Dir haben, legst Du sie genau unter den Schacht und ziehst Dich in den Schacht zurück. Hier wartest Du, bis das Entschärf-Geräusch zu hören ist, bevor Du den Counter-Terroristen erledigst.

#### Der Kistengang

Das letzte Stück vor dem Kistengang schleichst Du, damit Dich Deine Schritte nicht verraten. Bevor Du nach links strafst, um auf die Counter-Terroristen zu feuern, solltest Du Deine Waffe bereits in deren Kopfhöhe halten. Strafe nach links, drücke ab und strafe wieder zurück. Das wiederholst Du so lange, bis im Kistengang niemand mehr Widerstand leistet. Ab jetzt heißt es, die

Buytime abzuwarten. Solange solltest Du Richtung T-Startpunkt zielen, damit Du nicht von hinten angegriffen wirst. Dann noch einmal ein kurzer Check – und ab durch den Gang. Halte Dich möglichst weit links und schieß gegebenenfalls durch die Kisten, wenn Du einen Gegner dahinter vermutest oder hörst. Aber halte Dich hier nie zu lange auf!

Solltest Du nun vorhaben, den Computerraum zu stürmen, achte vor allem auf die Brücke. Willst Du es in der CT-Base versuchen, achte unbedingt auf die Ecke links bei der Leiter und die bei den Röhren [screen 6].

#### Frag-Tipps

Wenn Du oben durchruscht, ohne Probleme durch die Elektrotür rennst und direkt runter zum Kistengang sprintest, kannst Du praktisch IMMER einen Frag erzielen! Dies ist die beste Möglichkeit, um schnell zu punkten. Eine weitere gute Position ist, wie eingangs erwähnt, das Dach. Ansonsten sind Orte, wie die in den [screens 2/3/4/5] gezeigten, gut geeignet, um sich zu verstecken oder Gegner zu erledigen, die von hinten kommen.





## Counter-Terroristen

### Strategien

#### Das Haus

Rushe zum Haus. Durch die Elektrotür solltest Du nur gehen, wenn Du nah am Kistengang startest. Ansonsten nimmst Du den Gang, der von der CT-Base hinauf zum Haus führt. Hier ist es angebracht, eine Granate in den breiten Durchgang zu werfen. Es ist zu gefährlich, jetzt um das Haus herum zur Leiter zu gehen, da ein Gegner im Loch stehen könnte. Du kannst den Weg umgehen, wenn Du Dich auf die Kiste stellst und von dort auf den kleinen Vorsprung am Haus springst. Es gibt viele gute Position, um das Haus zu halten [screen 7/8/9].

Achte auf das Loch, falls Du vorhast, zu rufen. Es wäre nicht geschickt, in den Raum mit dem Panzer hineinzulaufen, wenn die Scheiben schon kaputt sind. Dann ist die Tür die bessere Entscheidung.

Weiter geht es durch bis zur Treppe. Es lohnt sich, hier über die ganze Treppe zu springen, da Du auf ihr nicht gut ausweichen kannst. In der Terroristen-Base ist auf folgende Orte zu achten: auf die rote Kiste (rechts) und die kleine Kiste (links oben), hinter der man sich sehr leicht verstecken kann. Außerdem auf die Positionen, wenn man die Rampe runterkommt [screen 2/3/4/5].

#### Die CT-Base

Drei Wege führen zur CT-Base: der Schacht, den Du höchstens als Fluchtweg benutzen solltest, der Weg vom Haus herunter und der Weg durch den Kistengang. Eine gute Position zum Bewachen der ganzen Base ist, wenn Du Dich in die Ecke bei den Röhren hinhockst [screen 6]. Dort wirst Du leicht übersehen und hast daher immer leichte Beute. In der ganzen CT-Base kannst Du Grananten kaufen. Also setze sie auch ein! Manchmal ist es hier sogar besser, gar keine Waffe zu kau-

fen, sondern nur Grananten zu werfen. Hier sind HEs der Schlüssel zum Erfolg.

#### Der Computerraum

Hier gibt es viele gute Positionen, um Gegner, die aus der Elektrotür kommen, zu erledigen. Achte bei der Wahl Deiner Position darauf, dass Du sowohl die Gegner gut sehen kannst als auch schnell wieder wegkommst. Ideal ist, dass man hier so gut wie gar nicht von hinten angegriffen werden.

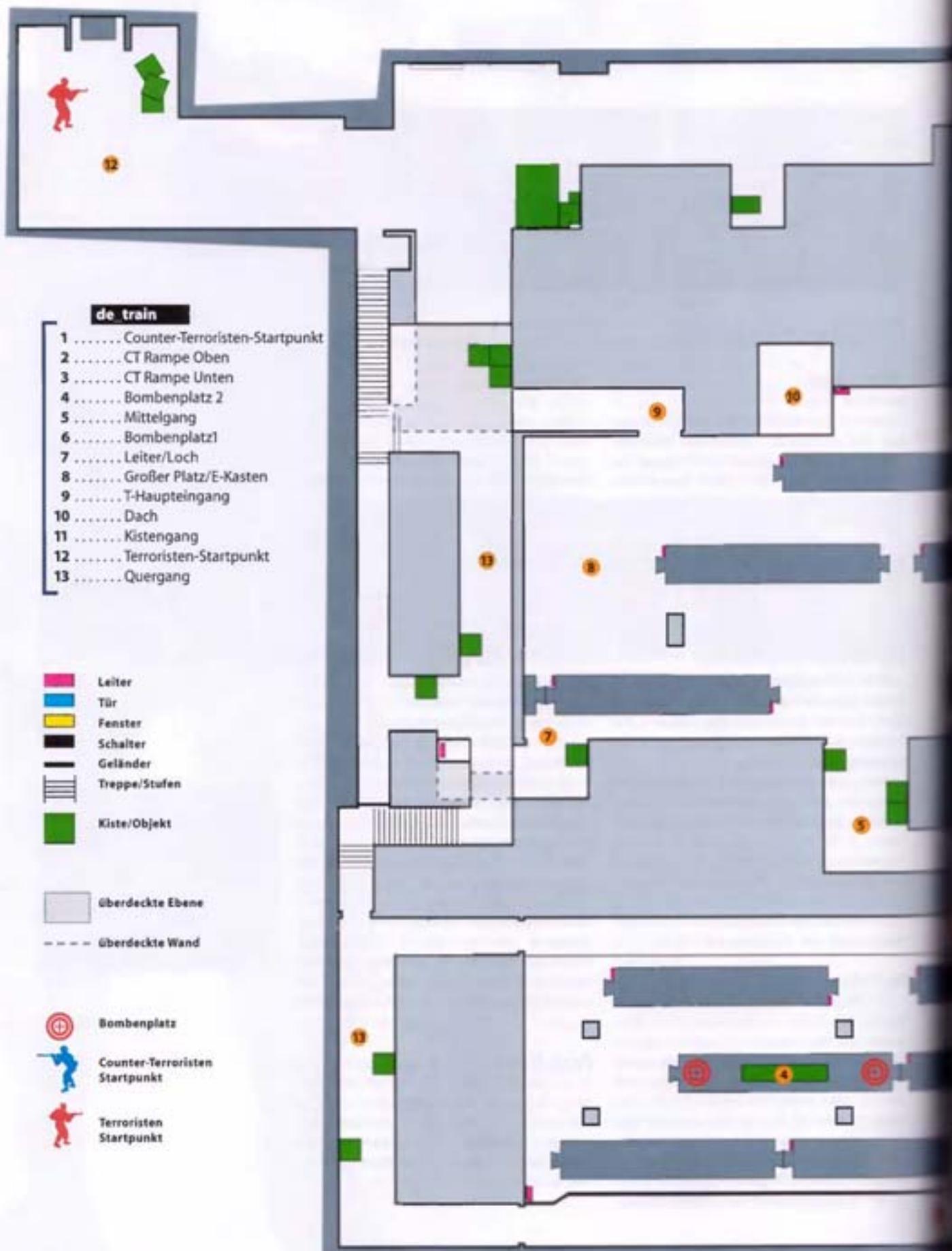
#### Der Kistengang

Postiere Dich so, dass Du so schnell wie möglich den Rückzug zur CT-Base antreten kannst, falls die Terroristen hier durchrutschen. Sollten sie es tun, wirfst Du ein paar HE-Granaten in ihre Richtung. Von der Treppe aus kannst Du Deine Gegner gut unter Beschuss nehmen, da sie Dich dank der grauen Farben kaum erkennen können.

Eine andere Möglichkeit, um den Kistengang zu bewachen, ist folgende: Gehe in den Schacht hinein und warte über dem Ausgang zum Kistengang. Nun solltest Du aufmerksam horchen. Wenn Du hörst, dass sich niemand mehr im Kistengang befindet, wirfst Du zur Sicherheit noch eine Blendgranate runter – für den Fall, dass doch noch jemand dort steht. Lauf dann direkt weiter zur CT-Base. Falls Du Dich geschickt anstellst, solltest Dir mindestens ein bis drei Frags pro Runde sicher sein. Wem das Warten keinen Spaß macht, sollte auch mal durchrutschen – wirkt gelegentlich Wunder.

#### Frag-Tipps

Als CT kannst Du am besten Frags erzielen, wenn Du schnell das Haus erreichst und dieses gut hältst. Im Kistengang sind Granaten gefragt. Sobald Du eine geworfen hast, kaufst Du eine neue und wirfst sie wieder und so weiter...



**de\_train**

- 1 ..... Counter-Terroristen-Startpunkt
- 2 ..... CT Rampe Oben
- 3 ..... CT Rampe Unten
- 4 ..... Bombenplatz 2
- 5 ..... Mittelgang
- 6 ..... Bombenplatz1
- 7 ..... Leiter/Loch
- 8 ..... Großer Platz/E-Kasten
- 9 ..... T-Haupteingang
- 10 ..... Dach
- 11 ..... Kistengang
- 12 ..... Terroristen-Startpunkt
- 13 ..... Quergang

-  Leiter
-  Tür
-  Fenster
-  Schalter
-  Geländer
-  Treppe/Stufen
-  Kiste/Objekt

-  überdeckte Ebene
-  überdeckte Wand

-  Bombenplatz
-  Counter-Terroristen Startpunkt
-  Terroristen Startpunkt

## Counter-Terroristen

In Train ist das Hauptproblem der Counter-Terroristen, dass ihre Hauptpositionen recht weit auseinander liegen. Deshalb kommt es hier vor allem auf schnelle Positionswechsel, gutes Teamplay und eine ausgeprägte Spielübersicht jedes Einzelnen an.

### 1 Grundaufstellung [Karte 1]

Unabhängig von der Strategie des Gegners wird diese Position zu Beginn einer Runde eingenommen.



- Position
- ① Nummerierung
- Schusslinie

#### 1 Position 1: CT-Rampe oben [screen 1]

Diese Position ist schnell erreicht, so dass Du stets genügend Zeit haben wirst, Dich auf den Gegnerkontakt vorzubereiten. In der ersten Runde solltest Du Dir eine HE-Granate sowie Munition kaufen. Später sind die M4, Steyr AUG oder AWM zu empfehlen. Sollten die Terroristen den Bombenplatz stürmen, werden sie sich im Normalfall aufteilen: Dabei solltest Du maximal drei Gegner sehen, die anderen beiden werden an





Position 2 ihr Glück versuchen. Postiere Dich so, dass nur Dein Kopf zu sehen ist. So besitzt Du die volle Übersicht, während Du nur ein kleines Ziel abgibst. Außerdem solltest Du permanent links-rechts strafen, um Deinen Gegnern das Zielen noch weiter zu erschweren.

#### **1 Position 2: CT Rampe Unten [screen 1]**

Für diese Position solltest Du Dir in der ersten Runde ein Defuse Kit und eine HE-Granate kaufen. Dazu noch zwei Magazine für Deine USP. Stelle Dich so auf, dass nur Dein Kopf herausragt, um ein möglichst kleines Ziel abzugeben. Sollte mehr als ein Gegner auftauchen, darfst Du Dich nicht von ihm ablenken lassen. Ein zweiter Gegner könnte erscheinen und leichtes Spiel mit Dir haben. Deine Granate kannst Du auf zwei Arten zum Einsatz bringen: Entweder wirfst Du sie, sobald die Gegner weiter hinten die Rampe herunterkommen oder Du wartest einen Moment, bis sie sich am Bombenplatz versammelt haben. Wirf dann die Granate leicht nach links über die Züge und direkt auf den Bombenpunkt. In den weiteren Runden solltest Du möglichst immer eine M4, AUG oder AWM wählen. Auf Distanz kannst Du mit einer MP5 einer AK nichts entgegensetzen. Solltest Du dennoch eine bei Dir tragen, versuche, Dich dem Gegner zu nähern.



#### **1 Position 3: Bombenplatz 1 [screen 2]**

Für die erste Runde sollten die USP sowie eine HE-Granate ausreichen, für spätere Runden sind M4, AUG oder AWM ideal. Gleich zu Beginn der Runde kannst Du links am Wagon vorbeilaufen und schräg nach rechts in den T-Haupteingang hineinschauen. Sollten die Terroristen sofort stürmen, wirfst Du Deine HE-Granate. Die größte Gefahr hierbei ist ein schneller Terrorist, der sich sofort durch den Quergang an die Position Leiter/Loch begibt und Dich dann von der Seite angreift. Warte deshalb nicht zu lange mit Deiner HE neben dem Wagon und gehe frühzeitig wieder zurück auf die gezeigte Position. Bleibe ständig in Deckung und gehe niemals in die Offensive. Kommen Dir zu viele Terroristen entgegen, steigst Du rückwärts vom Zug herunter und benutzt ihn als Deckung.



#### **1 Position 4: Mittelzug [screen 3]**

Diese Position ist extrem wichtig für den gesamten Spielverlauf und zugleich recht

schwer zu beherrschen. Startest Du an einem ungünstigen Spawn-Punkt, könnte es schwierig werden, die Position rechtzeitig zu erreichen. Die wichtigste Ausrüstung ist die HE-Granate, die Du Dir neben etwas Munition und einer Flashbang kaufen solltest. Sobald die Terroristen aus dem T-Haupteingang kommen, wirfst Du Deine Granate dorthin. Auch wenn Du dann abgeschossen wirst: Die Granate hat drei Gegner so entscheidend verwundet, dass es für Deine Teammates kein Problem sein sollte, die Runde zu gewinnen. Übe den Granatenwurf, bis er punktgenau sitzt. Halte die Angreifer zumindest so lange auf, bis Dein Team nachgerückt ist. Lässt sich der Gegner etwas mehr Zeit, kannst Du aus dieser Position hervorragend alle Gegner, die aus dem T-Haupteingang kommen, erledigen.

#### **1 Position 5: Kistengang [screen 4]**



Für diese Position kaufst Du Dir in der ersten Runde wahlweise eine Kevlar Vest oder ein Granatensortiment (HE und Flashbang). Postiere Dich dann so, dass Du genau durch den Spalt schauen kannst, um herannahende Gegner zu erspähen und diese Informationen an Deine Teammates weiterzugeben.

#### **2 Angriff über Quergang auf Bombenplatz 2 [Karte 2]**

Wenn der Gegner den zweiten Bombenplatz über den Quergang erreichen will, ist es vor allem wichtig, dass die Counter-Terroristen an Position 1 und 2 die Situation richtig deuten. Sie sollten jedoch nicht verfrüht das Team um Hilfe bitten, nur weil sie einen Gegner entdeckt haben: Es könnte eine Finte sein. Bewahre also Ruhe und gib erst das Kommando zum Positionswechsel, wenn Du sicher bist, dass der Gegner tatsächlich angreift.



## 2 Position 1: CT-Rampe Oben [screen 5]

Postiere Dich, wie oben beschrieben, um ein minimales Ziel abzugeben. Setze Deine HE-Granate erst ein, wenn Du mehrere Gegner siehst. Wichtig ist hier, dass Du Dein Team weder zu früh noch zu spät informierst. Ein einzelner Gegner, der sich weiter hinten kurz zeigt, muss noch lange nicht bedeuten, dass die Terroristen mit ihrem kompletten Team angreifen. Es könnte genauso gut ein Ablenkungsmanöver sein. Stürmen mehr als zwei Terroristen auf Deine Position zu, ziehst Du Dich – wie auf dem gezeigten Screenshot – zurück. Behalte von hier aus noch eine Weile die große Rampe im Auge. Sobald Dein Teamkollege vom Bombenplatz 1 zur Hilfe eilt, konzentrierst Du Dich auf das Gebiet um Bombenpunkt 2.

## 2 Position 2: CT-Rampe Unten [screen 6]

Hier gilt derselbe Hinweis wie für Position 1: Das Team erst zu Hilfe holen, wenn der gegnerische Angriff hier sicher ist. Sollten die Terroristen durchbrechen, wechselst Du die Stellung und nimmst Deine Gegner von der gezeigten Position aus aufs Korn. Deine HE-Granate kommt zum Einsatz – wie bei der Grundaufstellung beschrieben. Um Dein Spiel variabel zu gestalten, solltest Du von Zeit zu Zeit auf den Zug klettern. Von dort aus besitzt Du nämlich eine bessere Übersicht, allerdings auch weniger Deckung.

## 2 Position 3: Bombenplatz 1 [screen 7]

Sobald ein Angriff auf Bombenplatz 2 gemeldet wird, rennst Du von dieser Position aus sofort durch den CT-Startpunkt in

Richtung CT-Rampe Oben. Am Ausgang des CT-Startpunktes solltest Du vorsichtig um die Ecke spähen und die Lage überblicken. Anschließend rennst Du geradeaus weiter und nimmst die Grundposition 1 ein. Sollte einer Deiner Teammates berichten, dass sich die Mehrzahl der Terroristen im Bereich des Bombenplatzes 2 befindet, kannst Du von dieser erhöhten Position aus hervorragend nach unten schießen. Besitzt Du Deine HE-Granate noch, ist jetzt der Zeitpunkt, sie einzusetzen. Hast Du Deine endgültige Position erreicht, strafst Du gelegentlich ein Stück nach rechts, um einen Blick in den Spalt zwischen Rampenwand und Zug zu werfen.

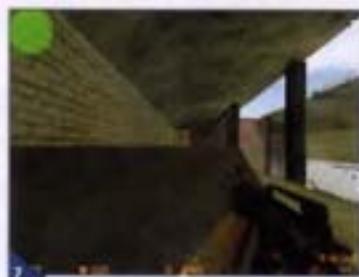
## 2 Position 4: Mittelzug [screen 8]

Bei einem Angriff auf Bombenplatz 2 verlässt Du sofort Deine Position, um zum Mittelgang zu stürmen. Von dort aus zielst Du quer über den gesamten Platz auf den erhöhten Weg bei der CT Rampe Oben. Sollte sich dort kein Gegner befinden, verlässt Du den Mittelgang und nimmst Grundposition 2 ein. Wenn Du noch im Besitz einer HE-Granate bist, setzt Du sie jetzt ein. Auf diese Weise bildest Du mit Deinen Teammates eine Dreierkette, die, richtig ausgeführt und eingespielt, Deinen Gegnern einige Schwierigkeiten bereiten wird.

## 2 Position 5: Kistengang [screen 9]

Hier bist Du für die Rückendeckung verantwortlich und zugleich der einzige CT, der nicht zum Bombenplatz 2 läuft, wenn die Terroristen diesen zu stürmen versuchen. Stattdessen rennst Du zum Bombenplatz 1

- Position
- Ausgangsposition
- Zwischenposition
- Schusslinie
- Blendgranate
- HE-Granate
- Laufflinie

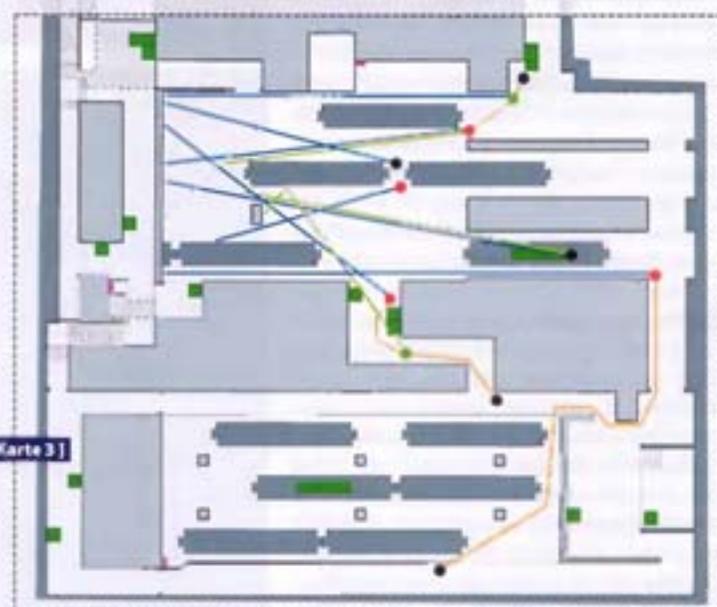




und nimmst dort Grundposition 3 ein. Von hier aus ist es dann ein Leichtes, Nachzügler, die aus dem Bereich Leiter/Loch oder T-Haupteingang angreifen, auszuschalten. Es ist absolut notwendig, dass Du diese Position nicht verlässt, denn ohne Dich haben Deine Kollegen am Bombenplatz 2 keine Rücken-deckung und werden von zwei Seiten aus in die Mangel genommen.

Die einzige Gefahr an dieser Position ist ein Terrorist, der verspätet durch den Kistengang kommt und sich langsam von hinten heranschleicht. Halte also Deine Ohren offen und wirf auch bei absoluter Stille des öfteren einen Blick nach hinten.

### 3 Sturmangriff auf den Großen Platz durch den T-Haupteingang [Karte 3]



- Position
- Ausgangsposition
- Zwischenposition
- Schusslinie
- Blindgranate
- HE-Granate
- Lauflinie

Diese Taktik ist für Terroristen eher ungewöhnlich, wird jedoch sporadisch eingestreut, um nicht berechenbar zu werden. Bei diesem Sturmangriff rushen alle fünf Terroristen durch den T-Haupteingang und versuchen, mithilfe des Überraschungsmoments möglichst großen Druck auf die CTs auszuüben.

### E Position 1: CT-Rampe Oben [screen 1]

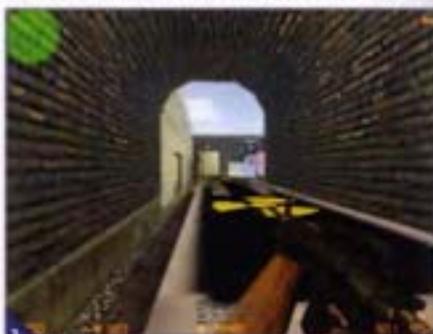
Verharre noch für eine Weile auf dieser Position, um Dich zu vergewissern, dass kein einzelner Terrorist versucht, Dir in den Rücken zu fallen. Droht keine Gefahr, bewegst Du Dich in Richtung CT-Startpunkt. Postiere Dich hier an der kleinen Rampe am Bombenplatz 1. Dort angekommen hängt Dein weiteres Vorgehen von den Aktionen Deiner Gegner ab. Wenn sich nahe des Kistengangs noch Feinde aufhalten, hältst Du die Position an der Rampe. Andernfalls stürmst Du diese hoch und hältst Dich links, um die Gegner auf dem großen Platz/E-Kasten auszuschalten.

### 3 Position 2: CT Rampe Unten [screen 2]

Von hier aus begibst Du Dich bei einem Sturmangriff in den Mittelgang. Wirf Deine HE-Granate über die Holzkisten in Richtung E-Kasten. Dann trittst Du hinter der Kiste hervor und schaust sofort in Richtung Leiter, die auf das Dach führt. Möglicherweise befinden sich dort bereits Terroristen unter den Zügen. Anschließend wendest Du Dich dem T-Haupteingang zu. Wenn sich auch dort kein Gegner mehr befindet, gehst Du vorsichtig aus dem Mittelgang heraus und orientierst Dich nach links Richtung E-Kasten. Doch Vorsicht: Bereite Dich auf plötzlich auftauchende Terroristen vor, die meist von links in den Mittelgang springen. Zieh Dich notfalls zurück, anstatt um jeden Preis diese Position zu halten.

### 3 Position 3: Bombenplatz 1 [screen 3]

Hier ist es unabdingbar, defensiv zu bleiben. Nutze Deine gute Deckung und versuche, die Terroristen mit gezielten Salven und Granaten auszuschalten. Brechen die



Terroristen den ersten Widerstand und kommen auf Deine Position zu, solltest Du rück-



wärts vom Zug hinuntergehen. Dahinter schaffst Du dann von einer Seite zur anderen, nutzt dabei den Zug als Deckung und hältst dabei die schmalen Gänge zwischen den Wänden und dem Waggon frei.

### 3 Position 4: Mittelzug [screen 4]

Beim einem Sturmangriff der Terroristen ist dies die wichtigste Position der CTs. Im Idealfall wirfst Du aus dem Lauf heraus eine Flashbang schräg rechts am E-Kasten vorbei, so dass sie von der Wand abprallt und hinter dem Zug detoniert. Im gleichen Moment strafst Du nach rechts auf Deine Position. Auf diese Weise blendest Du alle anstürmenden Gegner und verlangsamst deren Angriff. Zeigt Deine Flashbang nicht das gewünschte Ergebnis, solltest Du Dich lieber etwas zurückziehen, um nicht allein gegen fünf Terroristen anzutreten.

### 3 Position Kistengang [screen 5]

Stürmen alle Terroristen den großen Platz, ist Deine Aufgabe auf dieser Position recht einfach: Zieh Dich ein kleines Stück in



Richtung CT-Startpunkt zurück, um von dort aus mit einer M4 oder AUG quer über den Platz zu zielen. Behalte vorsichtshalber den Kistengang im Auge, denn es ist im Gefecht oft schwer zu sagen, ob wirklich alle fünf Terroristen aus dem T-Haupteingang gekommen sind.



### 4 Angriff durch T-Haupteingang und Kistengang [Karte 4]

Bei dieser Angriffsvariante teilen sich die Terroristen auf: Meist rushen zwei in den Kistengang, und die anderen drei stürmen durch den T-Haupteingang. Andere Varianten wie zum Beispiel 4:1 oder 2:3 sind ebenfalls denkbar.

### 4 Position 1: CT-Rampe Oben [screen 6]

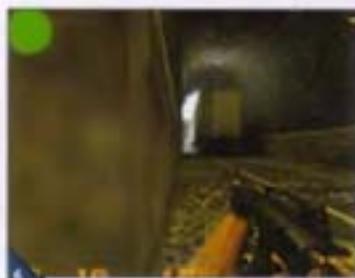
Hier gilt die gleiche Taktik wie beim Sturmangriff: Erst kurz die Position halten, um den Rücken zu sichern. Anschließend auf die gezeigte Position wechseln und das weitere Vorgehen von den Aktionen der Gegner abhängig machen.

### 4 Position 2: CT-Rampe Unten [screen 7]

Auch auf dieser Position ist Deine Aufgabe mit der bei einem Sturmangriff nahezu identisch: Wirf Deine HE-Granate über die Holzkiste und orientiere Dich nach links. Sobald dort alle Gegner ausgeschaltet wurden, bewegst Du Dich nach rechts in Richtung Kistengang. Achte vor allem darauf, wo die meisten Gegner sind, um Deinem Team optimal helfen zu können.

### 4 Position 3: Bombenplatz 1 [screen 8]

Deine Hauptaufgabe besteht darin, Gegner, die sich im Bereich Großer Platz/E-Kasten befinden, auszuschalten. Setze Deine HE-Granaten wirkungsvoll ein, indem Du sie rechts neben den E-Kasten wirfst. Auch



Flashbangs sind hier sehr nützlich, solange Du damit nicht Deinen eigenen Mann auf Position 4 blendest. Bleibe möglichst in Deckung und schalte Deine Feinde mit gezielten Salven aus. Kritisch wird es, wenn Dein Teammate am Kistengang erledigt wurde und Du keine echte Rückendeckung mehr besitzt.



#### 4 Position 4: Mittelzug [screen 1]

Wie beim Sturmangriff hast Du es auch hier mit mehreren Gegnern zu tun. Setze – wie oben beschrieben – Deine Granaten ein. Um den Bereich hinter Dir brauchst Du Dir keine Sorgen zu machen, solange Dein Kollege am Kistengang gute Arbeit leistet.



#### 4 Position 5: Kistengang [screen 2]

Dies ist eine wichtige Position, sollte der Gegner auf diese Weise angreifen. Du bist für die Rückendeckung Deines Teammates auf Position 4 verantwortlich. Sobald Du durch den kleinen Spalt Gegner entdeckst, gibst Du dies an Deine Teamkollegen weiter und wirfst eine Flashbang schräg in den Gang, ohne Dich dabei zu zeigen. Sobald die Granate detoniert, strafst Du nach rechts am Kistengang vorbei und nimmst dann die gezeigte Position ein. Rushen die Gegner nicht sofort, wirfst Du Deine zweite Granate hinterher, passt aber gleichzeitig auf, dass Dich die Terroristen nicht mit einer Granate in der Hand überraschen.

## Terroristen

In Train kann sowohl langsames als auch schnelles Vorgehen Erfolg versprechend sein. Aufgrund des recht großflächigen Aufbaus der Map sind Granaten zwar immer noch gefährlich, bei weitem aber nicht so spielent-

scheidend wie in engen Maps à la Dust. Neben der Geschwindigkeit des Angriffs muss auch die Aufteilung des Teams entschieden werden, denn Train bietet recht viele taktische Möglichkeiten.

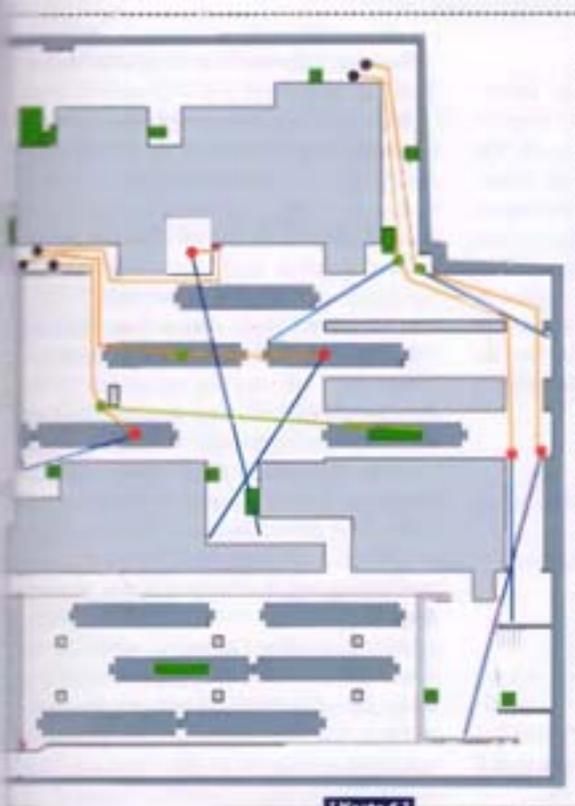
## Angriff auf Bombenplatz 2

[Karte 5]

Für diese Variante sollte das Team im Besitz einiger Fernkampfaffen sein. Alle fünf Terroristen rennen vom T-Startpunkt aus gleich nach rechts die Treppe hinauf. Zwei Mann laufen links und drei rechts den Gang entlang, damit sie sich nicht gegenseitig behindern. Die letzten Meter sollte das Team schleichen, um die CTs nicht frühzeitig zu warnen. Hinten angekommen springen die rechts laufenden Terroristen über das Gelände, die links laufenden gehen die Treppe herunter. Auch dabei sollten Geräusche vermieden werden, wobei Du auf einen plötzlich auftauchenden Gegner gefasst sein solltest. Schick zuerst zwei Mann die kleine Schräge hinunter. Sobald sie unten angekommen sind, müssen sie sofort nach rechts ausweichen und hinter den Zügen verschwinden. Auf keinen Fall sollten sich diese beiden Terroristen auf einen Kampf mit dem CT auf der gegenüberliegenden Rampe einlassen. Anschließend knien sich die beiden auf die gezeigten Positionen; einer wirft seine HE-Granaten in Richtung Mittelgang und CT-Rampe Unten. Zeitgleich mit diesem Manöver stürmen die drei oben verbliebenen Teamkameraden die CT-Rampe Oben. Um dieses möglichst effektiv zu tun, springt ein Terrorist als Lockvogel auf der Rampe entlang. Ein zweiter schaut mit einer AWM oder SIG um die Ecke und schaltet den CT gegenüber aus. Anschließend gilt es, so schnell wie möglich die Bombe zu legen und diese, wie gezeigt, abzusichern.

[Karte 5]





[Karte 6]

### Angriff über Kistengang und T-Haupteingang [Karte 6]

Diese ist wohl die am häufigsten benutzte Taktik. Dabei teilt sich das Team in eine Dreier- und eine Zweiergruppe auf. Erstere begibt sich in Richtung T-Haupteingang und wartet einen Moment, bis das andere Team den Kistengang erreicht hat. Wichtig ist, dass sich das Team am Kistengang so lange nicht zeigt, bis der Angriff erfolgt. Sobald alle in Position sind, geht es los: Das Team am Kistengang arbeitet sich vorsichtig vor, während das zweite Team auf den Platz stürmt. Das Dreierteam sollte möglichst viel Druck ausüben, um die CTs vom zweiten Team abzulenken. Dabei sollte das Öffnen der erhöhte Position der Züge genutzt werden, um die Gegner von oben aufs Korn zu nehmen. Wenn sich das Team geschickt anstellt, zwingt es die CTs zum Rückzug. Das Dreierteam sollte bei seinem Angriff vor allem auf den Mittelgang achten, während sich das Team im Kistengang nach links in Richtung CT-Startpunkt orientiert. Die Bombe wird so vor dem Bombenpunkt 1 gelegt, dass man sie vom Dach aus sehen

kann. Auf diese Weise wird es für die CTs schwieriger, sie zu entschärfen. Nun sollten die Terroristen den Mittelgang und die Rampe in Richtung CT-Startpunkt sichern. Ein Spieler sollte außerdem den T-Haupteingang und das Loch im Auge behalten, damit er den anderen nicht in den Rücken fallen kann.

### Angriff von drei Seiten [Karte 7]

Diese Variante ähnelt dem Angriff über dem Kistengang/T-Haupteingang mit dem Unterschied, dass drei Mann durch den T-Haupteingang gehen und nur einer durch den Kistengang. Der Letzte läuft durch den Quergang, wo er die Leiter herunterklettert und sich beim Loch in Position bringt. Auf Kommando geht das Team genauso vor, wie gehabt. Allerdings muss der Mann im Kistengang besonders aufpassen, da er dieses Mal allein unterwegs ist. Die Aufgabe des Terroristen am Loch besteht darin, den CT am Bombenplatz 1 vorzugsweise mit einer SIG oder AWM auszuschalten. Wurde der erste Widerstand gebrochen, wird – so schnell es geht – die Bombe gelegt, und die Bereiche werden wie in der Taktik zuvor abgesichert.



[Karte 7]

- Position
- Ausgangsposition
- Zwischenposition
- Schusslinie
- Blindgranate
- HE-Granate
- Lauflinie



## Allgemeines

Die Wahl der Waffe hängt von Deiner Marschroute ab. Egal, wohin Du Dich begibst, gehe schnell vor, ohne dabei jemals die Deckung zu verlieren. Es gibt viele Ecken, Wände und Kisten, hinter denen die Gegner lauern, Dir aber auch Deckung geben. Schau möglichst überall nach und bleib nicht zu lange stehen, da es kaum Positionen gibt, an denen Du nur von einer Seite angegriffen werden kannst. Auch Granaten sind hier sehr entscheidend. Geh mit ihnen aber sparsam und vorsichtig um.



## Erster Feindkontakt

Als Counter-Terrorist solltest Du den ersten Gegner treffen, sobald Du:

- ☒ den Kistengang im Visier hast bzw. fast durch bist
- ☒ den Haupteingang siehst
- ☒ im Quergang angekommen bist

Als Terrorist solltest Du Feindkontakt haben, wenn Du:

- ☒ am Kistengang angelanget bist
- ☒ am Haupteingang angekommen bist
- ☒ das Loch bzw. ungefähr die Mitte des Quergangs erreicht hast



## Terroristen

### Strategien

#### Der Kistengang und die CT-Base

Gehst Du durch den Kistengang, nimmst Du eine MPS, besser noch eine M4 mit. Schau kurz nach, ob der Gang leer ist, wirf dann eine Blendgranate zum anderen Ende und geh hindurch. Am Ende angelanget, achtest Du vor allem auf die Ecke hinter der Kiste und das Dach. Knie Dich dabei NICHT hin, sonst kommst Du nicht mehr weg. Es gilt, kurz zu strafen und ebenso kurze Salven abzufeuern. Befinden sich hier keine Gegner, drehst Du sofort um und gehst links weiter in Richtung der CT-Base-Rampe. Auf dem Weg dorthin behältst Du rechts die Züge im Auge. Hocken CTs an der Rampe, schaltest Du sie mithilfe einer HE-Granate aus. Achte an der CT-Base vor allem auf Granaten.



#### Der Haupteingang, das T-Stück und der Erste Bombenplatz

Wer durch den Haupteingang geht, hat freie Waffenwahl. Mit einer AWP gehst Du am besten langsam vor, schaust in jede Ecke und läufst in weitem Bogen um die Züge. Mit einer Schnellfeuerwaffe bleibst Du hingegen nah an den Zügen und meidest große

Abstände, während Du möglichst schnell zum T-Stück eilst.

Beim Verlassen des Haupteingangs wirfst Du eine Granate zum T-Stück. Anschließend gehst Du schnellstmöglich zum Elektrokasten und schaust dort zuerst zum Bombenwagen. Ist jener leer, kriechst Du entweder unter dem Zug rechts von Dir hindurch oder läufst direkt zum T-Stück. Wirf eine Blendgranate hinein, bevor Du das T-Stück betrittst. Hier schaust Du in jede Ecke. Wenn die Luft rein ist, platziest Du die Bombe, so dass Du sie von dieser Position aus sehen kannst [screen 1].

Auch vom Dach oder dieser Position neben dem Loch [screen 2] kann man die Bombe gut bewachen.

#### Der Quergang, das Loch und der Zweite Bombenplatz

Wer durch den Quergang geht, ist mit einer AWM, SIG oder AK gut bedient. Hast Du hingegen eine MPS oder eine vergleichbare Waffe, suchst Du möglichst hinter jeder Kiste Schutz, um nicht in einen Fernkampf verwickelt zu werden. Wenn Du ungefähr die Mitte des Quergangs erreicht hast [screen 3], wirfst Du eine HE-Granate zum Ende des Quergangs und springst danach sofort runter, um keine Zeit an der Treppe zu verlieren. Geh sofort weiter mit Blick zur ersten Rampe, die zum Zweiten Bombenplatz führt. Mit einer MPS läufst Du hier herunter und springst sofort vom langen Weg hinter die Züge. Ist dort kein Gegner zu sehen, wirfst Du eine Blendgranate zur hinteren Rampe und gehst hinterher. Dann strafst Du kurz um die Ecke und schaust nach Gegnern. Gegen Feinde an der hinteren Rampe kannst Du nicht mit Granaten vorgehen. Strafe kurz um die Ecken erledige sie mit kurzen Salven.

Sobald der Weg frei ist und die Bombe gelegt wurde, versteckst Du Dich unter einem Zug und handelst erst, sobald das Entschärfergeräusch zu hören ist.

Du hast natürlich auch die Möglichkeit, den Quergang durch das Loch zu verlassen. Du gehst die Leiter leise, also geduckt hinunter, um nicht aufzufallen und schaust zuerst auf den Zug. Ist dieser leer, strafst Du kurz raus und schaust in Richtung Bombenwagen bzw. T-Stück. Von hier aus hast Du alle Möglichkeiten, um weiter vorzugehen.

### Frag-Tipps

Du ruhst am besten durch einen der oben beschriebenen Wege und versuchst, die

Gegner von der Seite oder von hinten zu erledigen. Steige auch auf die Züge, um Deine Gegner von oben zu überraschen. Dabei darf sich natürlich kein Gegner auf dem Dach bei der hohen Leiter befinden.

## Counter-Terroristen

### Strategien

#### Der Kistengang und die CT-Base

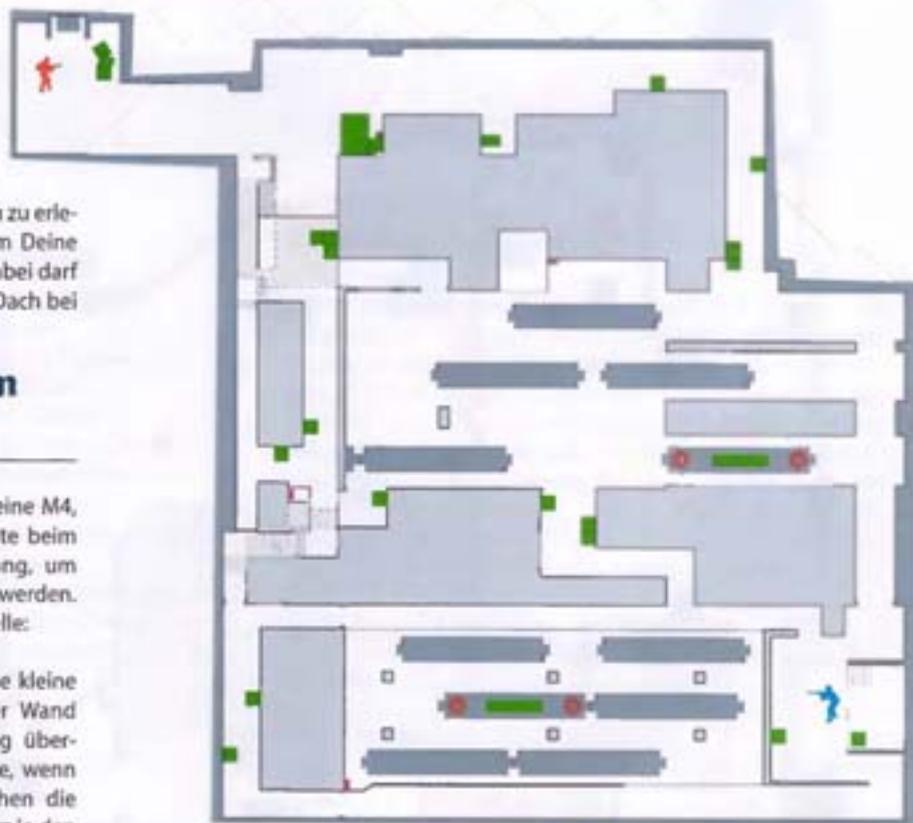
Nutze eine AWM, eine AUG oder eine M4, um den Kistengang zu decken. Achte beim Rush dorthin auf den Haupteingang, um nicht von der Seite abgeschossen zu werden. Am Gang stellst Du Dich an diese Stelle: [screen 4]

Von hier aus kannst Du durch eine kleine Lücke zwischen der Kiste und der Wand schauen und dabei den Kistengang überwachen. Werf sofort eine HE-Granate, wenn Du dort einen Gegner siehst. Rushen die Terroristen, strafst Du immer ganz kurz in den Kistengang und versuchst, Headshots anzubringen. Zieh Dich zur CT-Base zurück, wenn Du den Gang nicht halten kannst. Hier wartest Du an der Rampe. Geh sofort in Deckung, wenn Du einen Gegner siehst und begrüße ihn mit Granaten. Dies ist eine effektive Methode, um viele rushende Terroristen aufzuhalten. Bedenke dabei, dass es noch zwei andere Eingänge zur CT-Base gibt, und bleib ständig in Bewegung.

#### Der Haupteingang, das T-Stück und der Erste Bombenplatz

Wer den Haupteingang bewachen will, der sollte sehr schnell dort sein. Lauf durch das T-Stück oder über die Rampe am Bombenzug vorbei. Werf eine HE-Granate zum Haupteingang, um rushenden Terroristen ein paar HPs abzuknöpfen. Nun hast du viele Möglichkeiten, den Eingang zu bewachen. Zu Beginn bist Du besser etwas zurückhaltender: Stell Dich neben den Bombenzug oder ins T-Stück, um nicht weggerusst zu werden. Stürmen die Terroristen nicht, gehst Du schnell weiter vor und stellst Dich zwischen die Züge, zum Beispiel hier: [screen 5]

Bleib auch dort nicht allzu lange stehen und schau regelmäßig zum Kistengang, zum Loch und zum T-Stück. Willst Du durch den Haupteingang rushen, wirf zuerst eine Blindgranate hinein und lauf dann hinterher. Ist der Rückzug durch das T-Stück nötig, stellst Du Dich an eine Kante und strafst immer kurz um die Ecke, sofern ein Gegner hier hineinkommt. Generell kann man all



diese Stellen wunderbar vom Dach im Auge behalten. Nutze diese Position nur gelegentlich, sonst wirst Du berechenbar.

#### Der Quergang, das Loch und der Zweite Bombenplatz

Lauf mit einer AWM oder AUG die große Rampe hinauf bis zum Ende des langen Gangs und ziel dort nach oben: [screen 6]

Vorsicht: Wenn Du Dich hier zu lange zeigst, wirst Du schnell getroffen. Beim weiteren Vorgehen solltest Du mit Blindgranaten arbeiten. Ansonsten fällst Du eventuellen MP5-Schützen bei der Treppe zum Opfer. Jetzt schnell durchs Loch, um den Gegnern in den Rücken zu fallen. Oder Du bewachst den offenen Platz, indem Du Dich auf den Bombenzug setzt: [screen 7] Vergiss dabei aber nicht, gelegentlich nach hinten zu schauen.

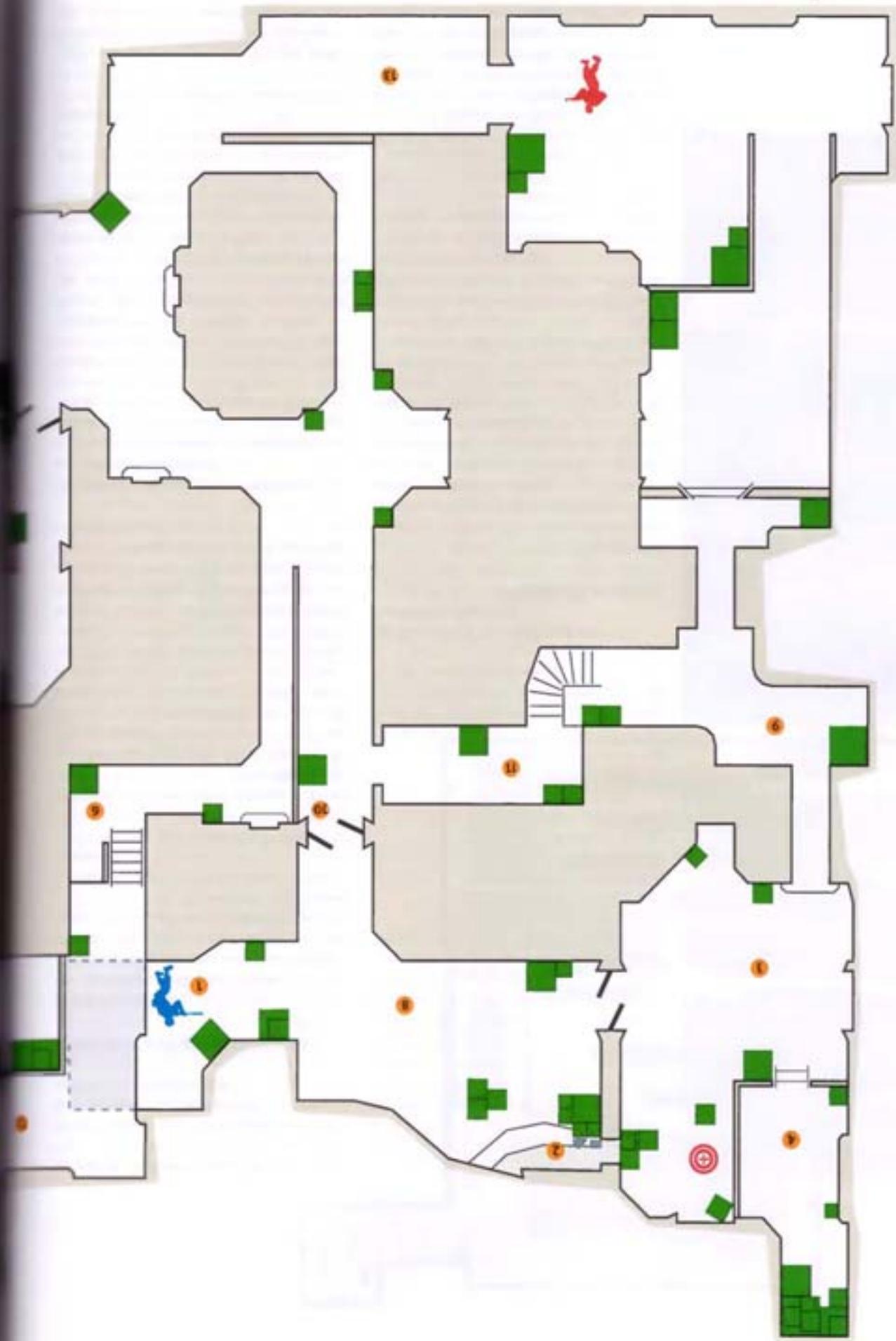
Du kannst den Zweiten Bombenplatz auch passiv decken, indem Du Dich zum Beispiel hier hinstellst: [screen 8]

Sobald ein Feind aus einem der zwei Gänge auftaucht, wechselst Du die Position. Sonst wird Dir ein möglicher Terrorist aus dem anderen Gang zum Verhängnis.

#### Frag-Tipps

Vom T-Stück aus erreichst Du schnell beide Bombenplätze. Laufe immer hin und her, um viele Frags zu erzielen. Wie fast auf jeder Map lohnt es sich, den Rush durch einen beliebigen Gang zu riskieren, um dann den Gegnern in den Rücken zu fallen.







## Counter-Terroristen

Die Grundpositionen lassen sich gemütlich erreichen – bei einem Angriff des Gegners muss allerdings schnell gehandelt werden. Da die zwei Bombenplätze sehr weit auseinander liegen, gewähren sie dem Gegner fast immer den Vorteil der Überzahl. Deshalb spielen HE-Granaten bei der Verteidigung eine entscheidende Rolle, denn in den teilweise sehr engen Passagen können sie enormen Schaden anrichten. Auch die zahlreichen Taktikvarianten, welche diese Map für die Terroristen bereithält, machen es den Counter-Terroristen besonders schwer, die Stellung zu halten.

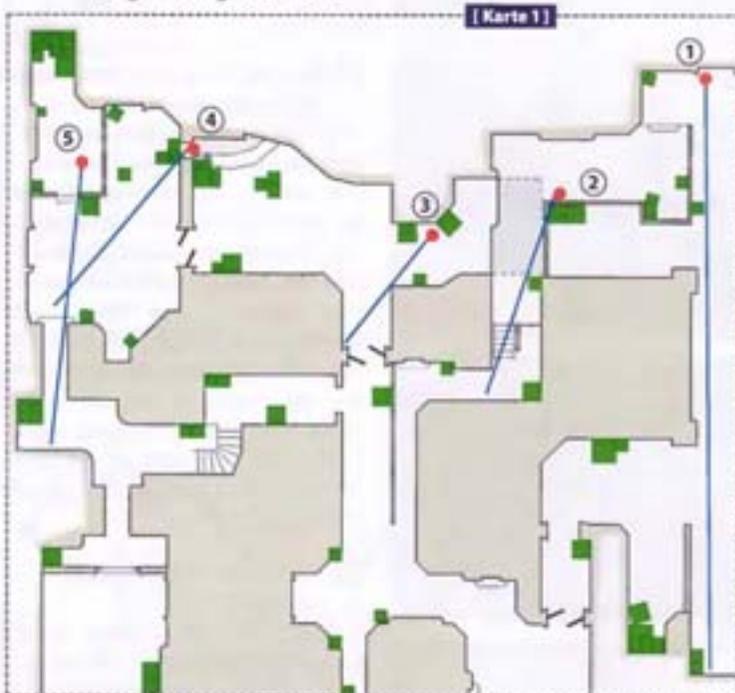
### 1 Grundaufstellung [Karte 1]

Diese Aufstellung wird unabhängig von der Taktik des Gegners eingenommen.

#### de\_dust 2

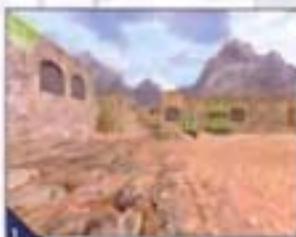
- 1 ... CT-Startpunkt
- 2 ... Felsen
- 3 ... Erster Bombenplatz
- 4 ... Empore
- 5 ... Aussichtspunkt
- 6 ... Schmäler Gang
- 7 ... Lange Gerade
- 8 ... Vorhof
- 9 ... Oberer Treppenabschnitt
- 10 ... Holztor
- 11 ... Unterer Treppenabschnitt
- 12 ... Zweiter Bombenplatz
- 13 ... Terroristen-Startpunkt

- Position
- 1 Nummerierung
- Schusslinie



[Karte 1]

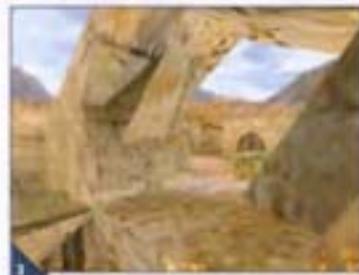
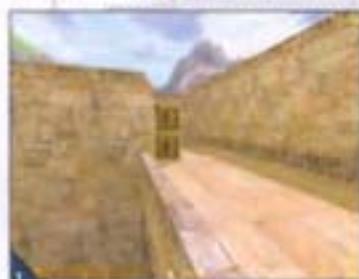
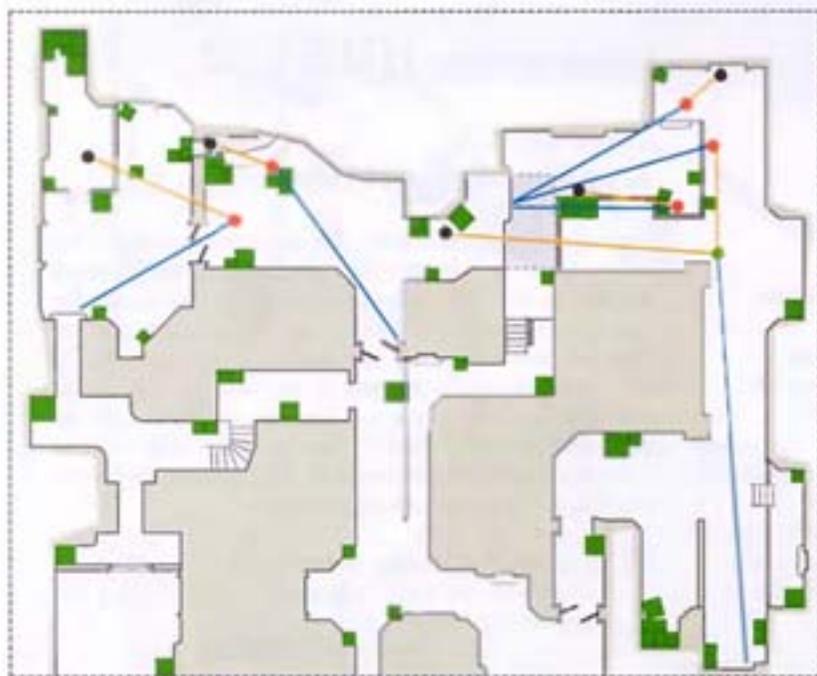
- Leiter
- Tür
- Fenster
- Schalter
- Geländer
- Treppe/Stufen
- Kiste/Objekt
- Überdeckte Ebene
- Überdeckte Wand
- + Bombenplatz
- ♀ Counter-Terroristen Startpunkt
- ♂ Terroristen Startpunkt



### 1 Position 1: Lange Gerade [screen 1]

In der ersten Runde solltest Du eine Kevlar-Weste kaufen, da Du den Zweiten Bombenplatz zur Not lange gegen eine Übermacht von Gegnern verteidigen musst. Bleib hier nicht zu nahe an der Wand sitzen, damit Du beim Ausweichmanöver nach rechts nicht an einem Vorsprung hängen bleibst.

Dank des Kevlars nimmst Du über die große Distanz auf der langen Gerade nicht viel Schaden. Deine primäre Aufgabe besteht darin, die Teammates bei einem Angriff rechtzeitig zu informieren. Verteidige den Bombenplatz solange wie möglich, um Deinen Kollegen Zeit zum Nachrücken zu verschaffen.



**1 Position 2: Zweiter Bombenplatz (Auf der Kante)** [screen 1]

Eine HE- und zwei Blindgranaten sind für Dich ein Muss. Denn hauptsächlich musst Du dafür sorgen, dass ein Rush über den schmalen Gang gestoppt bzw. verzögert wird, um den Gegnern den Überraschungseffekt zu nehmen. Sobald Du Deine Position erreicht hast, wirfst Du eine der beiden Blindgranaten rasch in den Schmalen Gang, um besonders schnellen Terroristen den Wind aus den Segeln zu nehmen. Wenig später sollte die zweite Blindgranate folgen. Deine Position befindet sich auf der Kante, sonst kannst Du die Terroristen im Schmalen Gang kaum erkennen.

**1 Position 3: CT-Startpunkt** [screen 2]

Eine gute Nahkampfwaffe oder eine HE-Granate helfen Dir, durch das Holztor hereinstürmende Terroristen auszuschalten. Wichtig ist vor allem, eine gute Deckung zu finden, was in der ohnehin schon dunklen Unterführung mit den herumstehenden Kisten nicht schwer fallen sollte.

**1 Position 4: Felsvorsprung** [screen 3]

Für diese Position reichen HE-Granate und Standardpistole. Du solltest so nah wie möglich am Loch sitzen, ohne jedoch ins Loch hineinzukriechen. Denn im Notfall musst Du die HE-Granate durch das Loch in die Menge der herbeistürmenden Gegner werfen. Es empfiehlt sich, diesen Wurf vor einem Clanwar zu üben, damit die Granate nicht am

- Position
- Ausgangsposition
- Zwischenposition
- Schusslinie
- Blindgranate
- HE-Granate
- Laufflinie



Loch hängen bleibt und/oder den Teammate im Bombenplatz verletzt.

**1 Position 5: Erster Bombenplatz (Empore)** [screen 4]

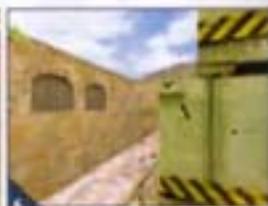
Eile auf Deine Position, da der Gegner sehr schnell am Bombenplatz eintreffen kann. Kaum hast Du einen Platz erreicht, können auch schon Gegner durch den Gang vor Dir herbeistürmen. Daher ist eine HE-Granate genau das Richtige, um die Terroristen massiv unter Druck zu setzen. Bist Du zu langsam, schmeißt Du die Granate von der Seite in den Gang. Siehst Du keine Möglichkeit mehr, die vorgegebene Position zu erreichen, bieten noch genügend Kisten beim Bombenplatz Deckung.

**2 Angriff vom Schmalen Gang aus** [Karte 2]

Wenn der CT an Position 2 den Kopf eines Gegners im schmalen Gang erkennt, legen die Terroristen den Schwerpunkt ihres Angriffes wahrscheinlich auf den Bombenplatz 2 und leiten über den Schmalen Gang einen Rush ein. Dies bedarf sofort folgender Gegenmaßnahmen:

**2 Position 1: Lange Gerade** [screen 5]

Eine schnelle Bewegung nach rechts ist das Einzige, was Du vollführen musst. Dort



kannst Du die Wand als Deckung benutzen und warten, bis die Gegner über die Treppe zum Bombenplatz stürmen.

**2 Position 2: Zweiter Bombenplatz (Auf der Kante)** [screen 6]

Sobald Du die Nachricht vom Rush über den schmalen Gang verbreitet hast, lässt Du Dich zurückfallen und hältst eine HE-Granate wurfbereit. Beginnt der Kollege auf Position 1 zu schießen, ist der richtige Zeitpunkt gekommen, um sie in die nun auftauchenden Gegnermassen zu werfen.



## 2 Position 3: CT-Startpunkt [screen 7]

Der wichtigste Mann: Solltest Du mit einer HE-Granate ausgerüstet sein, wirfst Du sie von unten zu den Gegnern hinauf. Begib Dich danach auf Deine neue Position. Wirf vorher aber noch einen kurzen Blick auf die Lange Gerade, um zu überprüfen, ob der Feind von zwei Seiten her angreift. [screen 8]

## 2 Position 4: Felsvorsprung [screen 9]

Du machst Dich erst auf den Weg, wenn tatsächlich alle Gegner zum Zweiten



Bombenplatz rushen. Wurde ein Rush über den schmalen Gang angekündigt, verlässt Du den Felsen und postierst Dich hinter den kleinen Kisten. Dort kannst Du Gegner, die durchs Holztor kommen, daran hindern, Deinen Kollegen in den Rücken zu fallen.

## 2 Position 5: Erster Bombenplatz (Empore) [screen 10]

Da der Rush über den Schmalen Gang auch ein Ablenkungsmanöver darstellen kann, solltest Du nicht sofort zum Zweiten Bombenplatz laufen. Tritt durch die Tore und stell Dich nach hinten absichernd an die Schräge.

## 3 Angriff von der Lange Gerade [Karte 3]

Der CT an Position 1 erkennt sehr früh, ob die Gegner den Zweiten Bombenplatz über die Lange Gerade erreichen wollen. Er warnt seine Teamkollegen rechtzeitig, damit diese die folgenden Positionen einnehmen:

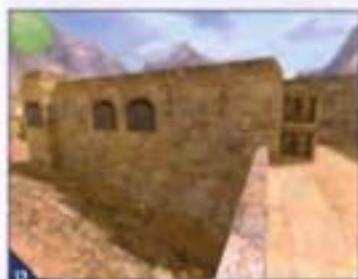
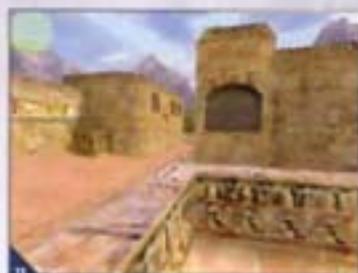
## 3 Position 1: Lange Gerade [screen 11]

Diese Ausweichposition wird eingenommen, falls es sich bei den anstürmenden

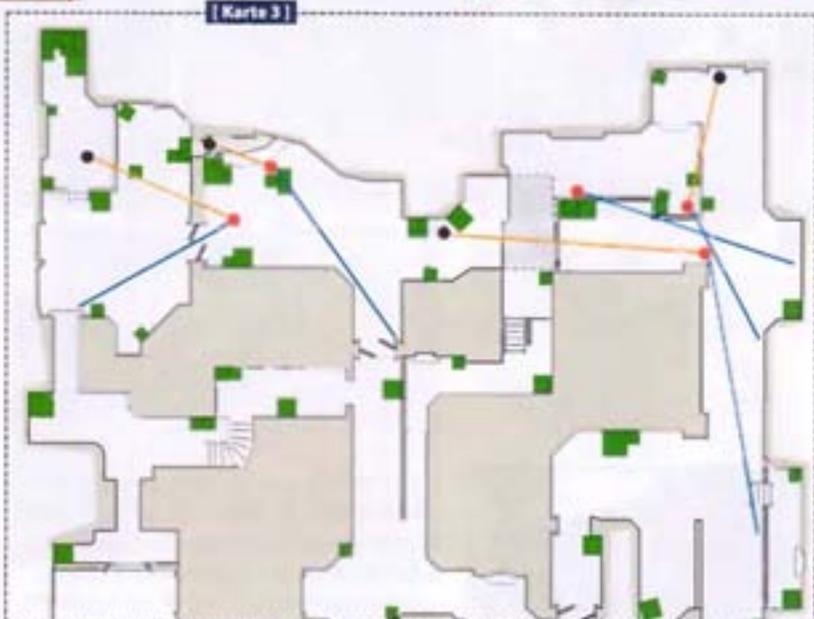
Terroristen um eine Übermacht handelt (womit Du zu 80 % rechnen kannst). Auf diesem Aussichtspunkt hast Du eine gute Kontrolle über die herbeilaufenden Gegner. Eine HE-Granate in deren Mitte und der Beschuss von einer erhöhten Position sollten genügen, um den Rush im Ansatz zu stoppen.

## 3 Position 2: Zweiter Bombenplatz (Auf der Kante) [screen 12]

Da ein zweigeteilter Angriff der Terroristen über die Lange Gerade und den Schmalen Gang eine kluge Strategie darstellt, musst Du auf Deiner Position ausharren, um bei einem offensichtlichen Rush über die Lange Gerade auch noch den Schmalen Gang unter Kontrolle zu haben.



[Karte 3]





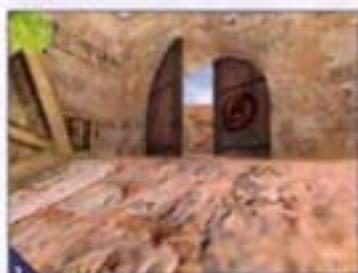
**3 Position 3: CT-Startpunkt**  
[screen 1]

Wenn Du schnell geschaltet hast, solltest Du vor den Terroristen an der Kante zum Bombenplatz 2 eintreffen. Dann ist es für die Gegner sicher überraschend, nun auch noch von unten beschossen zu werden. Du musst das Überraschungsmoment konsequent ausnutzen, um bei den anstürmenden Gegnern beträchtlichen Schaden zu hinterlassen.

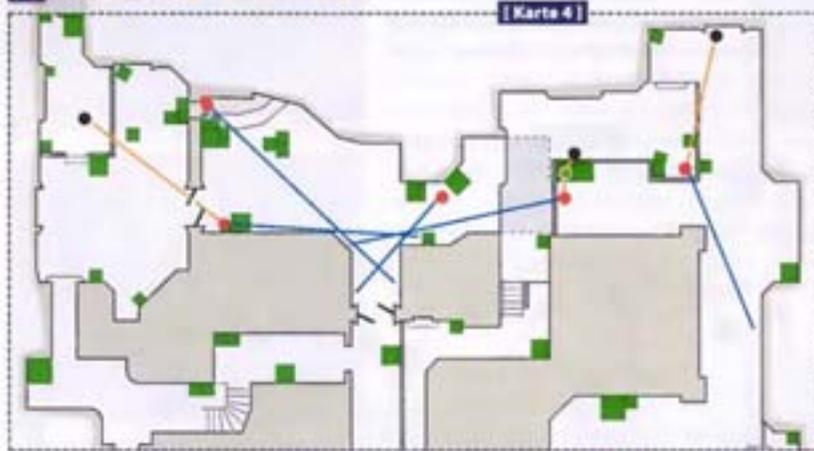


**3 Position 4: Felsvorsprung** [screen 2]  
[siehe Angriffsvariante 2/Position 4]

**3 Position 5: Erster Bombenplatz (Empore)** [screen 3]  
[siehe Angriffsvariante 2/Position 5]



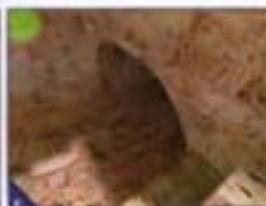
**4 Angriff vom Holztor** [Karte 4]



Sollte der Gegner durch das Holztor in den Vorhof rushen, ist dieser Angriff leicht abzuwehren, da der Feind schnell von allen Seiten unter Beschuss genommen werden kann:

**4 Position 1: Lange Gerade** [screen 4]

Da fortgeschrittene Gegner gerne mit Finten arbeiten, besteht immer die Möglichkeit eines aufgeteilten Angriffs. Zieh Dich deshalb auf den "Aussichtspunkt" zurück, um die Lange Gerade und den Schmalen Gang einigermaßen überwachen zu können.

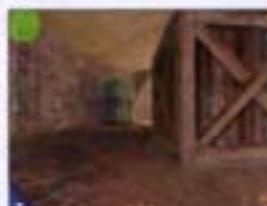


**4 Position 2: Zweiter Bombenplatz (Auf der Kante)** [screen 5]

Um möglichst schnell nahe am Geschehen zu sein, springst Du über die Holzboxen hinab in den CT-Tunnel.

[screen 6]

Von hier aus kannst Du in den Vorhof stürmende Gegner gut aufs Korn nehmen.



**4 Position 3: CT-Startpunkt** [screen 7]

Du kannst getrost an Ort und Stelle verweilen und die Gegner mit HE-Granaten und Kugeln eindecken.

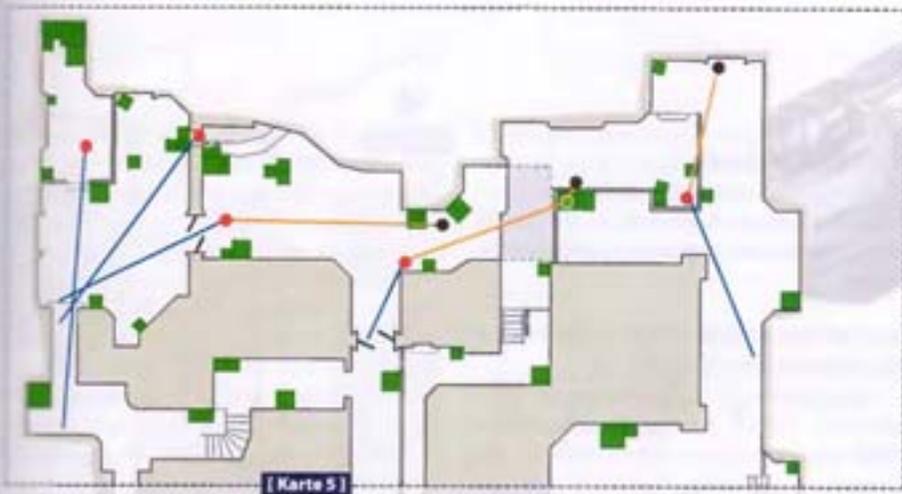
**4 Position 4: Felsvorsprung** [screen 8]

Eine 180°-Drehung genügt, um Terroristen im Vorhof unter Beschuss nehmen zu können. Da der Spieler an Position 5 seine Stellung am Bombenplatz 1 aufgibt, um im Vorhof auszuhelfen, solltest Du ab und zu einen Blick über die Schulter werfen. Dadurch kannst Du sicherstellen, dass kein Terrorist durch den oberen Treppenabschnitt zum Bombenplatz vordringt.

**4 Position 5: Erster Bombenplatz (Empore)** [screen 9]

Wenn Du sicher bist, dass kein Terrorist zum Bombenplatz 2 kommt, verlässt Du die Position. Lauf durch das Tor und spring auf die kleine Kiste. Von hier aus kannst Du den Gegnern im Vorhof aus extrem guter Deckung heraus einheizen.

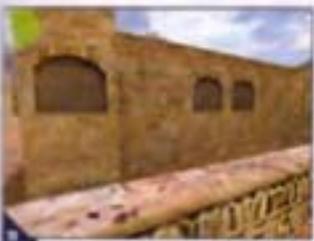




**5 Angriff auf den Ersten Bombenplatz [Karte 5]**

Die Terroristen können einen zielstrebigem Rush auf den Ersten Bombenplatz in kürzester Zeit durchführen. Für die CTs ist dies sehr spät zu erkennen. Deshalb ist diese taktische Variante wohl der am schwierigsten abzuwehrende Angriff. Ein koordiniertes und eingespieltes Vorgehen ist daher Voraussetzung:

**5 Position 1: Lange Gerade [screen11]**  
[siehe Angriffsvariante 4/Position 1]



**5 Position 2: Zweiter Bombenplatz (Auf der Kante) [screen12]**

Du solltest über die Kisten hinunter zum Holztor eilen. Hier kannst Du Dich so lange aufhalten, bis Du sicher bist, dass keine einzelnen Terroristen versuchen, in den Vorhof einzudringen. Sobald relativ deutlich ist, dass alle Gegner zum Bombenplatz 1 rufen, musst Du Dich ebenfalls dorthin begeben.

**5 Position 3: CT-Startpunkt [screen13]**

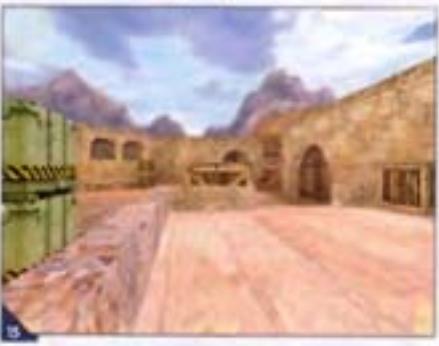
Reagiere schnell: Falls wirklich alle Terroristen zum Bombenplatz 1 rufen, sind die zwei Counter-Terroristen dort auf Dauer überfordert. Deshalb stürmst Du zur Rampe, von wo Du die Gegner von der Flanke aus beschießen kannst. Sollten sich die Feinde schon weiter im Bombenplatz befinden,

trittst Du durch die Tür, um die Gegner attackieren zu können.

**5 Position 4: Felsvorsprung [screen14]**

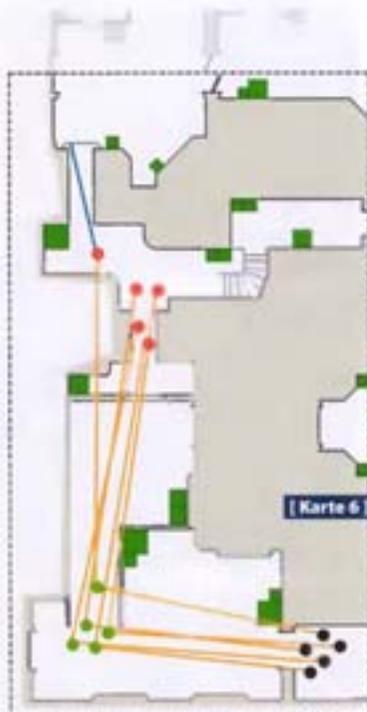
Siehst Du die Gegner oder schmeißt Dein Teammate am Bombenplatz 1 seine Granate, wirfst Du Deine ebenfalls gezielt. Erwarte, dass viele Terroristen aus dem oberen Treppenabschnitt gerusst kommen – halte also Deine Waffe bereit.

**5 Position 5: Erster Bombenplatz (Empore) [screen15]**



Nachdem Du Deine Granate in den Tunnel gefeuert hast, suchst Du Dir links Deckung. Notfalls springst Du von der Kante zur unteren Ebene. Da Du Backup vom Kollegen am Loch hast, solltest Du aber nicht allzu lange zögern, den Gegner selbst unter Beschuss zu nehmen.

- Position
- Ausgangsposition
- Zwischenposition
- Schusslinie
- Blindgranate
- HE-Granate
- Lauffinie



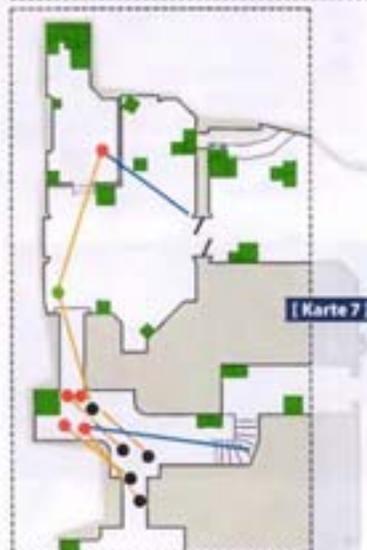
[Karte 6]

## Terroristen

Die Grundregel für Terroristen auf Dust 2: Die Taktikvariante bestimmt die Geschwindigkeit.

### Angriffsvariante Rush auf den Bombenplatz 1 [Karte 6]

Diese Variante ist die schnellste von allen und sehr einfach durchzuführen. Dennoch erfordert sie höchste Konzentration: Die Terroristen rushen unverzüglich und auf kürzestem Wege durch den oberen Treppenabschnitt, um dann mit geballter Kraft den Bombenplatz 1 einzunehmen. Das Hauptproblem bei dieser Variante ist die gegnerische Verteidigung mit Granaten. Zwei gut platzierte HEs bringen den Angriff oft ins Wanken und fordern zu hohe Verluste. Doch die Terroristen können den Gegner einfach austricksen, indem sie einen Köder [Karte 7], ausgerüstet mit einer guten Nahkampfwaffe (am besten eine Sub-Machine Gun), mit einem Abstand von ca. ein bis zwei Sekunden vor den übrigen Spielern in den Bombenplatz hineinlaufen lassen. Sollte der Gegner Granaten bereithalten, um einen Rush zu vereiteln, wird er sie nun werfen. Dabei erleidet nur der Köder den Schaden und hat gleichzeitig die Möglichkeit, einen unvorbereiteten CT mitzunehmen. Jetzt rücken die anderen vier schnell nach. War der Abstand zwischen Frontmann und dem Verfolgerfeld genau richtig, geht die Taktik auf. Wurde der Bombenplatz eingenommen, ist der Rest Formsache. [Karte 8]

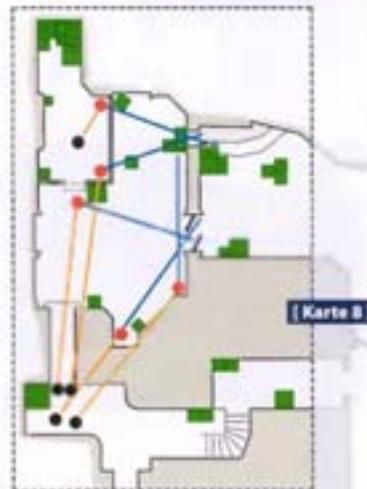


[Karte 7]

### Angriffsvariante Rush über den Schmalen Gang [Karte 9]

[Karte 9]

Auch diese Variante muss zügig ausgeführt werden. Zu Beginn wird ein Zweier-Team gebildet, das vorneweg läuft. Ein Dreier-Team folgt in nicht allzu weitem Abstand. Wenn die ersten beiden Terroristen die Treppe beim Schmalen Gang erreichen, werfen sie im Lauf Blind- und HE-Granaten auf Bombenplatz 2. Falls der Bombenplatz eingenommen wird und alle dortigen CTs ausgeschaltet sind, ist es ein Leichtes, die Bombe zu platzieren [Karte 10]. Die erhöhte Position erleichtert es den Terroristen, den Bombenplatz zu halten.



[Karte 8]



[Karte 9]



[Karte 10]

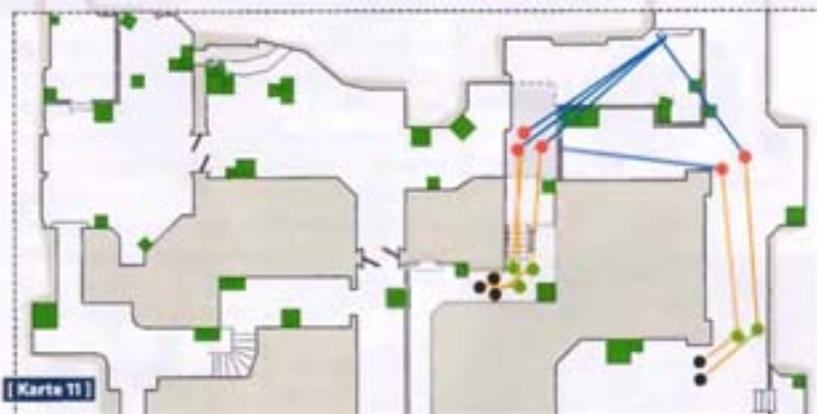
### Angriffsvariante Aufteilen/Ablenken

Da ein Ser-Angriff auf einzelne Ziele nicht immer zum Erfolg führt, ist ein aufgeteilter Angriff oftmals sehr hilfreich. Dabei ist grundsätzlich zu beachten, dass alle Gruppen simultan angreifen, um den Gegner von zwei Seiten her unter Druck zu setzen. Das

sinnvollste Aufteilungsverhältnis ist 2:3. Beide Teams gehen dann möglichst nahe am Angriffsziel unbemerkt in Stellung und greifen auf ein Signal hin gemeinsam an. Nur sehr erfahrene Gegner werden dem Kampf an zwei Fronten lange standhalten können. Anders sieht es bei der Taktikvariante Ablenkung aus. Hierbei darf kein simultaner Angriff erfolgen. An einer Stelle der Map muss gezielt möglichst viel "Krach" gemacht werden. Der Gegner soll annehmen, dass dort ein Rush geschieht und seine Spieler veranlassen, dorthin zu eilen. Diese Aufgabe übernimmt ein einzelner Spieler, der Talent zum Überleben besitzt. Natürlich will auch das Krachmachen gelernt sein, bei dem er seine vier Teammates imitiert. Dieses Manöver muss sich relativ weit entfernt vom eigentlichen Angriffspunkt abspielen. Das Team, welches schon in Stellung ist, bekommt nach erfolgter Ablenkung ein Zeichen und kann das gewünschte Ziel ohne oder mit geringer Gegenwehr einnehmen.

Bombe so schnell wie möglich zu legen. Da der Rush durch das Holztor als Erstes erfolgt und somit die Aufmerksamkeit auf sich zieht, dürften die CTs im Bombenplatz abgelenkt und daher leicht zu überraschen sein.

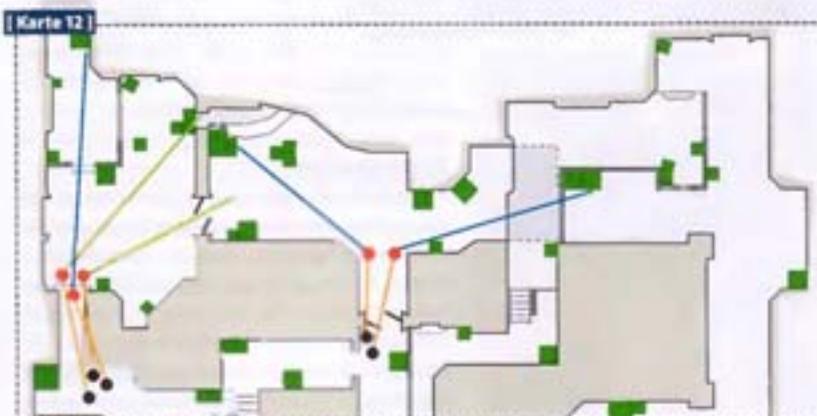
- Position
- Ausgangsposition
- Zwischenposition
- Schusslinie
- Blindgranate
- HE-Granate
- Lauflinie



#### Unterstützung über die Lange Gerade

[Karte 11]

Sollte sich das Team dazu entscheiden, zwei Spieler über die Lange Gerade und drei Spieler über den Schmalen Gang zum Bombenplatz 2 rushen zu lassen, sind gute Distanzwaffen der Schlüssel zum Erfolg. Da die Spieler über die Lange Gerade länger brauchen, um den Bombenpunkt zu erreichen, als das Team im Schmalen Gang, sollten sie sich als erstes zeigen und rasch nach vorne eilen. Haben sie etwa die Hälfte ihres Weges zurückgelegt, stoßen die anderen Mitsstreiter über den Schmalen Gang zu den abgelenkten CTs vor.



#### Unterstützung durch das Holztor

[Karte 12]

Ist ein Rush auf den Ersten Bombenplatz geplant, schickst Du zwei Spieler durch das Holztor, die versuchen, den Bombenpunkt von außen zu erreichen. Der Vorteil dieser Variante besteht darin, dass ein CT, der am Loch sitzt, leicht von hinten ausgeschaltet werden kann. Leider ist das Holztor oft gut gesichert, und es erfordert zwei eingespielte Kameraden, damit diese Variante klappt. Wichtig hierbei ist, dass sich die Terroristen, die aus dem erhöhten Treppenabschnitt zum Bombenplatz laufen, diesmal nicht aufteilen, sondern in geballter Form hineinrushen [Karte 13]. Hierbei ist das Schlüsselziel, die





## Terroristen

### Strategien

#### Das Terroristen-Holztor und der erste Bombenplatz

Beeile Dich, wenn Du eine gute Position erreichen willst. Du ruschst durch das Tor und wirfst sofort eine Blendgranate über die Kiste. Nachdem sie explodiert ist, strafst Du kurz raus, um zu checken, wie viele Feinde sich dort befinden. Werfen die Gegner eine Granate, lauf nicht zum Holztor zurück, sondern heraus aus diesem engen Raum. Warten dort CTs, wirfst Du noch eine Blendgranate und versuchst dann, alle nacheinander im Strafen abzuschießen. Ist diese Position gesichert, läufst Du weiter und springst die Rampe hinunter, um für die Gegner keine Zielscheibe abzugeben. Ist der Weg zum ersten Bombenplatz frei, machst Du Dich auf den Weg dorthin. Achte dabei auf die Ecke neben der Kiste rechts von Dir.

Eine gute Position, um die Bombe zu legen, ist auf [screen 1] zu sehen. Anschließend läufst Du den Weg zurück, auf dem Du gekommen bist, und beziehst eine Position, wie sie auf Screenshot 1 zu sehen ist. Wird die Bombe an einen anderen Ort gelegt, stellst Du Dich hinter diese Kiste [screen 2] und horchst, ob Gegner von oben kommen.

#### Der Mittelgang und das CT-Holztor

Wer durch den Mittelgang geht, sollte sich eine AWM, SIG, AK kaufen. Rushe in Richtung Terroristen-Holztor und geh von dort zum CT-Holztor. Es rentiert sich, dort auch eine Granate hinzuwerfen. Bevor Du Dich zeigst, solltest Du eine Blendgranate zur Rampe werfen, um nicht weggerusst zu werden. Jetzt läufst Du oben entlang weiter. Vorne angekommen, hast Du die Wahl, ob Du zum Zweiten Bombenplatz, durch das Holztor oder oben entlang zum Ersten Bombenplatz gehst. Letzteres stellt meist die beste Möglichkeit dar, weil Du dann allen Gegnern sehr schnell in den Rücken fallen kannst.

Willst Du durch das Holztor gehen, dann wirf zuerst Deine zweite Blendgranate hindurch und achte beim Rausgehen auf die Ecke hinter dem Tor. Weitere Checkpoints: das Loch am zweiten Bombenplatz [screen 3] und die CT-Base auf der rechten Seite. Hier musst Du in jede Ecke schauen.

Wenn Du vor dem Holztor nach links in den Gang läufst, wirfst Du Deine zweite



### Allgemeines

Die Wahl der geeigneten Waffe hängt auf dieser Map von der Vorgehensweise ab: Wer beispielsweise zum zweiten Bombenplatz stürmt, sollte sich eine MP5 kaufen. Wer als Terrorist ganz rechts Richtung CT-Base ruschst, ist mit einer Fernwaffe wie der AWP oder SIG bestens bedient. Obwohl die Map groß ist, musst Du schnell vorgehen, da sich bereits nach kurzer Zeit Gegner von hinten nähern können. Granaten lassen sich hier trotz der weiten Flächen recht effektiv einsetzen.



### Erster Feindkontakt

Als Terrorist hast Du den ersten Kontakt, wenn Du:

- ☑ am zweiten Bombenplatz angekommen bist
- ☑ das Terroristentor erreicht hast
- ☑ auf der Rampe hinter dem CT-Holztor angelangt bist

Als Counter-Terrorist solltest Du den ersten Gegner sehen, wenn Du:

- ☑ am Zweiten Bombenplatz angekommen bist
- ☑ das Terroristen-Holztor gerade verlassen hast
- ☑ das CT-Holztor im Blickfeld hast



Blendgranate ins obere Stockwerk. Da es Dir auf der Treppe an Bewegungsfreiheit mangelt, gehst Du ohne Verzögerung nach oben.

#### Der Zweite Bombenplatz

Wer den zweiten Bombenplatz rushen will, nimmt am besten eine MP5 mit. Mit einer AK oder SIG kommst Du natürlich auch gut zurecht. Generell sind HEs sehr praktisch, wenn sich die Feinde in einem engen Gang aufhalten.

Im überdachten Bereich angekommen, schleuderst Du sofort eine Blendgranate zum zweiten Bombenplatz und läufst so hinterher, dass Du selbst nicht geblendet wirst. Anschließend achtest Du vor allem auf die Einbuchtung rechts von Dir. [screen 4]

Wird die Bombe gelegt, dann entferne Dich ruhig ein wenig und warte an diesen Positionen [screen 5 und 6] auf die Gegner.

#### Frag-Tipps

Stell Dich bei der Terroristen-Base an die Rampe und schau durch eine kleine Lücke zum CT-Holztor. [screen 7]

Dies ist eine gute Position, um Reflexe zu trainieren: Schalte alle Counter-Terroristen aus, die am Holztor vorbeilaufen.

Ansonsten gilt: Rushe durch einen Gang und versuche, Gegnern in den Rücken zu fallen, die sich in einem anderen Gang befinden. Am besten gehst Du über den mittleren Gang zum Ersten Bombenplatz und ruschst weiter in Richtung Terroristen-Holztor. Die Anzahl Deiner sicheren Frags hängt davon ab, wie viele CTs diesen Weg gewählt haben.

## Counter-Terroristen

### Strategien

#### Das Terroristen-Holztor und der erste Bombenplatz

Eile ist geboten, wenn Du das Terroristen-Holztor einnehmen willst. Du ruschst dorthin und wirfst sofort eine HE, um ruschende Gegner zu schwächen. Gelingt es Dir nicht, anschließend das Holztor mithilfe von Blendgranaten einzunehmen, dann zieh Dich besser zurück. Wirf vorher noch eine

Blendgranate zum Tor, damit Du Zeit hast, über den langen Gang zum Zweiten Bombenplatz zu gelangen. Da die CT-Base direkt neben dem Bombenplatz liegt, lohnt es sich, von dort ein paar Granaten auf ruschende Gegner zu werfen. Ansonsten heißt es hier: Immer kurz rausstrafen und die Gegner mit kurzen Feuerstößen aufhalten. Achte beim Rückzug darauf, dass Du nicht von der Seite angeschossen wirst.

#### Der Mittelgang und das CT-Holztor

Mit einer Waffe wie AWP, AUG oder M4 kannst Du den Mittelgang und das CT-Holztor am besten bewachen. Versuche nicht, die Gegner an der Rampe aufzuhalten, sondern warte, bis sie durch das Holztor gekommen sind. Stell Dich am besten in die Base und wirf Granaten zum Holztor, sobald Du dort Gegner hörst oder siehst. Schau gelegentlich zum zweiten und zum Ersten Bombenplatz, damit Du nicht von der Seite abgeschossen wirst. Wenn Du Dich so postierst, dass Du genau durch den Schlitz des Holztors hindurchschauen kannst [screen 8], macht sich eine AWP bezahlt.

#### Der Zweite Bombenplatz

Für die Bewachung des Zweiten Bombenplatzes kaufst Du am besten eine MP5, eine AUG, eine M4. Am Bombenplatz angekommen, schleuderst Du eine HE-Granate in den Gang, aus dem Terroristen kommen. Falls mehrere Feinde ruschend, ziehst Du Dich sofort durch das Holztor zurück und erledigst sie nach und nach mithilfe von Blendgranaten. Obwohl die CT-Base nicht direkt neben dem Bombenplatz liegt, lohnt es sich, zum Kauf einer Granate zurückzulaufen.

#### Frag-Tipps

Du ruschst durch das CT-Holztor und erledigst die Gegner, die das Terroristen-Holztor durchschritten haben oder zum Zweiten Bombenplatz gehen. Darüber hinaus ist es für Counter-Terroristen nicht besonders einfach, schnelle Frags zu erzielen.



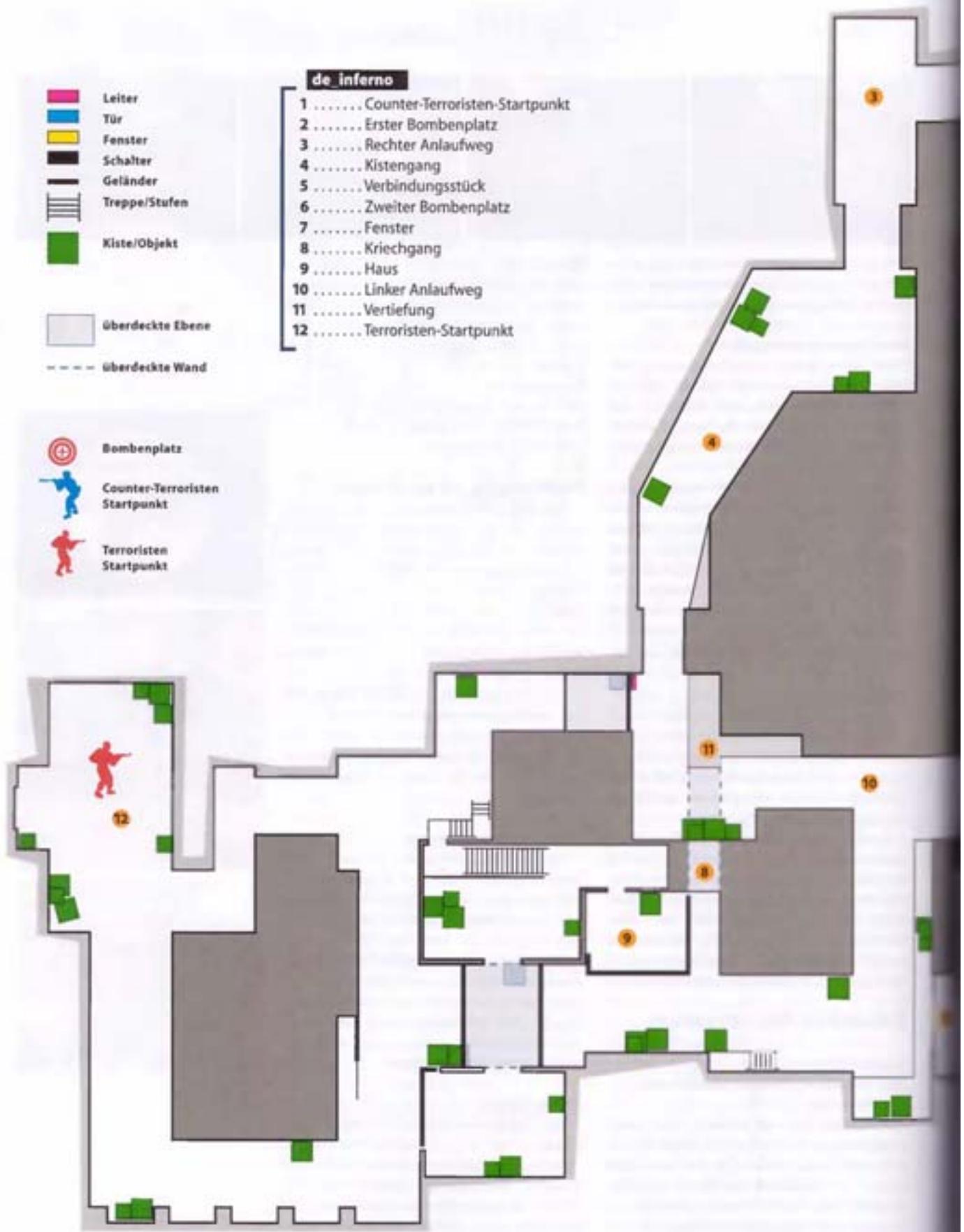
-  Leiter
-  Tür
-  Fenster
-  Schalter
-  Geländer
-  Treppe/Stufen
-  Kiste/Objekt

-  Überdeckte Ebene
-  Überdeckte Wand

-  Bombenplatz
-  Counter-Terroristen Startpunkt
-  Terroristen Startpunkt

**de inferno**

- 1 ..... Counter-Terroristen-Startpunkt
- 2 ..... Erster Bombenplatz
- 3 ..... Rechter Anlaufweg
- 4 ..... Kistengang
- 5 ..... Verbindungsstück
- 6 ..... Zweiter Bombenplatz
- 7 ..... Fenster
- 8 ..... Kriechgang
- 9 ..... Haus
- 10 ..... Linker Anlaufweg
- 11 ..... Vertiefung
- 12 ..... Terroristen-Startpunkt



## Counter-Terroristen

Auf dieser Map spielt die schnelle Einnahme der Grundaufstellung zwar keine allzu bedeutende Rolle, doch muss man bei einem Angriff des Gegners blitzschnell reagieren, um die kurzen Anlaufwege rasch und effektiv absichern zu können. Der kluge Einsatz von HE-Granaten ist ein Muss, um dem Ansturm der Gegner standzuhalten. Da die Basis der CTs praktisch nur von zwei Wegen her angegriffen werden kann, ist es mit der richtigen Taktik relativ einfach, den Sieg zu erringen.

### 1 Grundaufstellung [Karte 1]

Diese Aufstellung ist zu Beginn jeder Runde gleich und muss unverzüglich eingenommen werden.



### 1 Position 1: Linke Seite [screen 1]

In der ersten Runde solltest Du Dir eine HE-Granate und Munition zulegen. Du erreichst diese Position, indem Du hinterherum über den Bombenplatz läufst, um Beschuss von besonders schnellen Gegnern zu vermeiden. Deine primäre Aufgabe besteht darin, den Bombenplatz von Feinden freizuhalten. Solltest Du Gegner erspähen, ziehst Du Dich auf diese Position





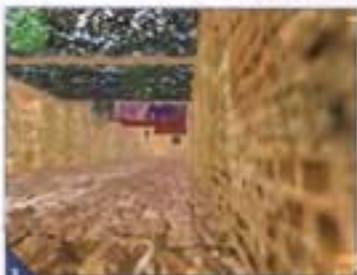
[screen 1] zurück und wartest ab. Die Sichtung der Gegner gibst Du sofort an Deine Teammates weiter, damit sie sich auf einen möglichen Angriff einstellen können. Halte außerdem nach einzelnen Terroristen, die aus dem schmalen Gang links herauskommen, Ausschau.

**Anmerkung:** Geübte und selbstbewusste Scharfschützen trauen sich in den Raum mit dem Fenster: die Sniper-Strafe-Technik muss hier sitzen. Dies ist allerdings ein sehr riskantes Manöver, da es kaum eine Ausweichmöglichkeit gegen HE-Granaten gibt. Gute Gegner wissen dies und halten das Fenster in Schach.



### 1 Position 2: Rechte Seite [screen 2]

Auf dieser Position bist Du mit einer HE- und ein paar Blindgranaten gut beraten. Du hast primär dafür zu sorgen, dass kein Gegner den Bombenplatz erreichen kann. Auf diesem etwas vorgeschobenen Posten kannst Du herannahende Feinde erst spät erkennen und musst Dich nach einer Sichtung sofort auf diese Position [screen 3] zurückziehen, um kein leichtes Ziel abzugeben. Ebenso wie beim Teamkollegen auf Position 1 muss dieerspähung eines Feindes so schnell wie möglich weitergeleitet werden.



### 1 Position 3: Verbindungsstück [screen 4]

Eine gute Nahkampfwaffe kann auf dieser Position vor allem in der ersten Runde sehr hilfreich sein, denn Du weißt nie, wo Du Deinen Teammates aushelfen musst. Da Du wahrscheinlich immer mitten in einen tobenden Kampf eingreifen musst, ist der Einsatz von Granaten nur bedingt möglich. Deine primäre Aufgabe lautet also, bei der gemeldeten Sichtung eines Feindes jenen Spielern zu helfen, die unter den stärksten Beschuss geraten.



### 1 Position 4: Späher [screen 5]

Solltest Du relativ weit vorne starten, kannst Du diese Position gefahrlos einnehmen und anstürmenden Gegnermassen mit einer HE-Granate verwunden. Erspäht Du einen Gegner, stürmst Du zur neuen Position, [screen 6] um Position 5 zu unterstützen. Gut geschützt und kaum sichtbar, kannst Du



von dieser Position aus großen Schaden anrichten.

### 1 Position 5: Erster Bombenplatz [screen 7]

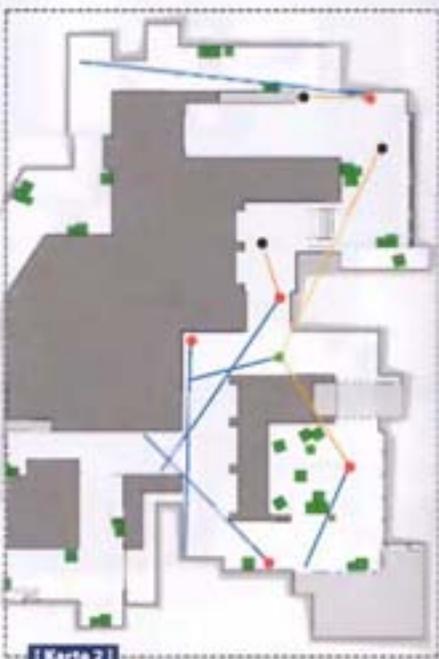
Eine HE-Granate ist hier Pflicht. Solltest Du nun auch noch eine akzeptable Fernwaffe besitzen, ist es für Dich ein Leichtes, den

Bombenplatz sauber zu halten. In Zusammenarbeit mit dem Spieler auf Position 4 bist Du dafür verantwortlich, dass die Gegner es nicht schaffen, den Bombenplatz zu erreichen.

### 2 Angriff vom Linken

#### Anlaufweg aus: [Karte 2]

Falls der Counter-Terrorist auf Position 1 oder 2 einen oder mehrere Gegner erkennt, besteht die Möglichkeit, dass die Terroristen den Schwerpunkt ihres Angriffs auf den Bombenplatz 2 legen und über den Linken Anlaufweg einen Rush versuchen. Dies erfordert sofort folgende Umstellungen in der Verteidigungstaktik.





## 2 Position 1: Linke Seite [screen 8]

An Deiner Position ändert sich erst einmal nichts: Du hast weiterhin die Aufgabe, die Gegner abzuwehren und kannst Deine HE-Granate nun in die Menge der anstürmenden Feinde werfen. Verstärkt solltest Du nun auch den kleinen Nebengang links im Auge haben, da sich wahrscheinlich ein oder zwei Gegner darüber Zutritt zum Bombenplatz verschaffen wollen. Fällst Du den Feinden zum Opfer, musst Du diese Information sofort weitergeben, da der Weg zum eigentlichen Bombenpunkt jetzt frei ist.

## 2 Position 2: Rechte Seite [screen 9]

Mit Deinen HE- und Blendgranaten versuchst Du, den Rush der Gegner solange wie möglich zu verzögern. Dadurch verschaffst Du den Teamkollegen die Zeit, die sie benötigen, um auszuhelfen zu können. Die Terroristen werden wahrscheinlich nicht versuchen, bei Dir selbst durchzubrechen, da der Weg über die linke Flanke des Bombenplatzes schneller und sicherer ist.

## 2 Position 3: Verbindungsstück [screen 10]

Beim Angriff über den Linken Anlaufweg musst Du nicht weit laufen, um Deine neue Position zu beziehen: Ein paar Schritte nach rechts und Du kannst die "Kampfzone" überblicken. Von hier nimmst Du alle Eindringlinge ins Visier. Achte beim Einsatz einer HE-Granate auf Deine Teammates. Sollten die Gegner an der linken Flanke vom Bombenplatz durchbrechen, begibst Du Dich zum Bombspot, um die Gegner am Legen der Bombe zu hindern.

## 2 Position 4: Späher [screen 11]

Da eine Finte bei erfahrenen Gegnern nie völlig auszuschließen ist, verbleibst Du am Bombenplatz 1. Lass Dich ein paar Meter zurückfallen, aber behalte die ganze Distanz im Auge. Sobald sich auch nur der Arm eines

Gegners zeigt, wirfst Du, falls vorhanden, eine HE-Granate und ziehst Dich etwas zurück. Gleichzeitig warnst Du die Teamkollegen, dass der Bombenplatz 1 simultan angegriffen wird. Daraufhin sollte Position 5 zu Dir eilen. Ist dies nicht möglich, musst Du genau abwägen, welcher Bombenplatz nun zu verteidigen ist. Schlage Dich nach eigenem Ermessen zu den Teamkollegen durch oder verteidige so lange wie möglich den Bombenplatz.



## 2 Position 5: Erster Bombenplatz [screen 12]

Greift kein Gegner gleichzeitig vom rechten Anlaufweg her an, kannst Du davon ausgehen, dass alle Feinde den zweiten Bombenplatz attackieren. Handel schnell und komme Deinen Kollegen zur Hilfe. Du läufst links am Bombenplatz entlang – egal, ob der Gegner schon durch die linke Flanke gebrochen ist oder nicht – und hilfst Position 1 aus. Bei Bedarf lasst Ihr Euch zum Bombspot zurückfallen, da dieser einfacher zu halten ist. Deine HE-Granate setzt Du nur für maximalen Schaden ein.

## 3 Angriff von Rechten Anlaufweg: [Karte 3]

Der Späher erkennt früh, ob der Gegner den ersten Bombenplatz über den rechten Anlaufweg attackieren will. Diese Information sollte umgehend an die anderen Spieler weitergegeben werden, da jene einen relativ weiten Weg zurücklegen müssen, um am Bombenplatz auszuhelfen zu können.



- Position
- Ausgangsposition
- Zwischenposition
- Schusslinie
- Blendgranate
- HE-Granate
- Laufflinie



### 3 Position 1: Linke Seite [screen 1]

Da der Angriff auf den Ersten Bombenplatz ein Ablenkungsmanöver darstellen kann, musst Du nahe des zweiten bleiben. Diese Aufgabe kann sich als sehr schwierig herausstellen, da zwei bis drei Gegner aus diesem Winkel nicht gerade leicht aufzuhalten sind. Du solltest auf eine gut platzierte HE-Granate setzen und versuchen, so viel Schaden wie möglich anzurichten. Informiere Deine Teammates SOFORT, wenn sich die Gegner auch hier blicken lassen. Vor allem der kleine Gang beim Fenster wird nun zur echten Gefahr.



### 3 Position 2: Rechte Seite [screen 2]

Nach Erhalt der Info, dass Bombenplatz 1 angegriffen wird, musst Du schnell reagieren, da es bis zur neuen Position ein langer Weg ist. Dafür hat es diese erhöhte Stellung in sich: Du kannst geduckt hinter einer Kiste in Deckung gehen und trotzdem noch auf die Gegner feuern. Deine HE-Granate wirfst Du erst, wenn Deine Kameraden genügend Abstand haben. Bedenke dabei, dass Du erst relativ spät sehen kannst, wie nah die Feinde schon an den Bombenpunkt herangerückt sind.



### 3 Position 3: Verbindungsstück [screen 3]

Da Du vor Position 2 vor Ort bist, richtest Du Dich noch weiter rechts auf der Empore ein als der Mitspieler. Mit vereinter Feuerkraft und der einen oder anderen HE-Granate sollten auch Feinde, die bis zum Bombenpunkt vordringen können, geschlagen werden.



### 3 Position 4: Späher [screen 4]

Durch die gute Deckung bist Du am längsten in der Lage, die anstürmenden Feinde aufzuhalten. Mit einer Fernwaffe und dem Einsatz von Granaten kannst Du sicher im Alleingang ausreichend Zeit für die Mitspieler schinden. Wenn die anderen in Stellung gegangen sind, darfst Du Dich gerne zurückziehen.



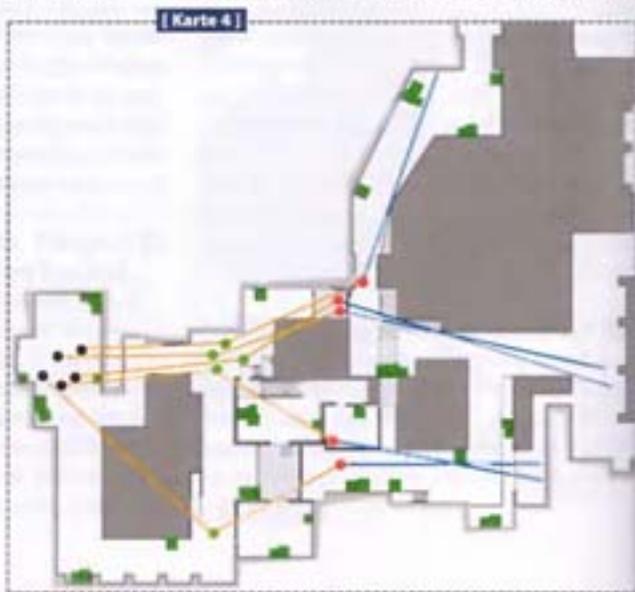
### 3 Position 5: Erster Bombenplatz [screen 5]

Gemeinsam mit dem Teamkollegen auf Position 4 hältst Du den Gegner so lange wie möglich auf, damit Deine Mitspieler Zeit haben, in Stellung zu gehen. Eine Kombination aus Schüssen und Granaten dürfte dies ermöglichen. Sobald die Spieler von Position 2 und 3 ihre neuen erreicht haben, muss dies den anderen mitgeteilt werden. Nun kannst Du Dich zusammen mit Deinem Partner getrost etwas zurückfallen lassen, um den Gegner in die Falle laufen zu lassen.

## Terroristen

Auf den ersten Blick könnte man vermuten, diese Map würde viele taktische Variationen zulassen, doch das ist leider nicht der Fall. Im Prinzip gibt es nur zwei effektive RUSHs und zwei dazugehörige Ablenkungsmanöver. Das Erklimmen des Fensters stellt nur eine kleine Variante dar, die nicht stark ins Gewicht fällt. Die Terroristen müssen versuchen, einen Bombenplatz zügig einzunehmen und ihn zu sichern. Die weitere Verteidigung ist dann ein Kinderspiel.

### Angriffsvariante Rush über den Linken Anlaufweg: [Karte 4]





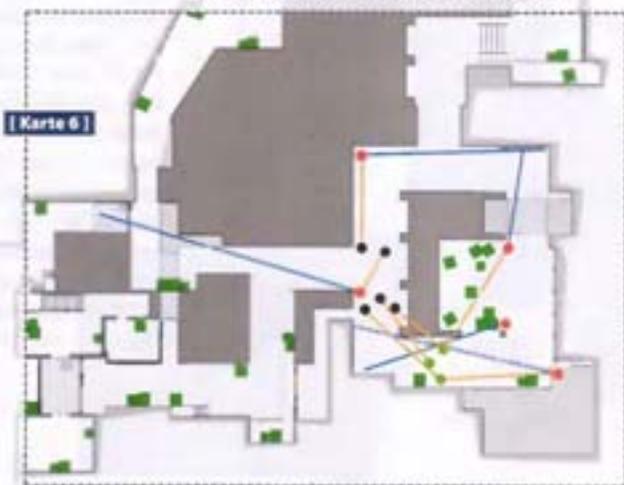
[Karte 5]

Zu Beginn des Rushs teilt sich das Team auf. Ein Spieler nimmt den Weg geradeaus und der Rest biegt anfangs links ab. Am ersten Haltepunkt droht Gegnerbeschuss: Eile ist angesagt. Nun trennt sich ein Spieler vom Vierertrupp und betritt das Haus auf der rechten Seite. Auf dem Dach angekommen, kann er dem Teammate, der zu Beginn geradeaus gelaufen ist, Rückendeckung beim Run auf das Fenster geben.

[Karte 5]

Sobald der Einzelgänger die Hauswand sicher erreicht hat, springt der Spieler vorsichtig vom Dach herunter und gesellt sich zum Kameraden. Der Rest des Teams, das in Stellung gegangen ist, um möglicherweise auftauchende Feinde abwehren zu können, rückt nun ebenfalls vor. Sobald alle am nächsten Haltepunkt angekommen sind, werfen zwei Spieler HE- und Blendgranaten in die Basis der Gegner. Dann folgt ein zügiger Rush.

[Karte 6]



[Karte 6]



[Karte 7]

Da man an der linken Flanke des Bombenplatzes einfacher durchbrechen kann, nehmen die ersten drei Terroristen diesen Weg und sichern den Platz, während einer die Bombe legt. Die übrigen Terroristen nehmen geschickte Positionen ein, um ein Nachrücken der Gegner zu unterbinden. Werden Feinde gesichtet, muss dies den Teammates mitgeteilt werden!

### Richtiges Ablenken beim Bombenplatz 1 [Karte 7]

In Kombination mit der oben genannten Taktik kann ein Mitstreiter versuchen, die Gegner am Bombplace 1 [screen 6] abzulenken. Falls er dies geschickt erledigt, werden die Feinde verunsichert und schicken beim darauf folgenden Rush seiner Teamkollegen nicht sofort alle Spieler zur Verstärkung an den anderen Bombenplatz. Falls sie dies wieder erwarten doch tun, kann der ablenkende Spieler den Gegnern in den Rücken fallen und beträchtlichen Schaden anrichten.

- Position
- Ausgangsposition
- Zwischenposition
- Schusslinie
- Blendgranate
- HE-Granate
- Laufflinie





[Karte 12]

[screen 2]

Der Einzelgänger sollte dabei das Fenster im Auge behalten. Mit HE-Granaten und/oder gezielten Schüssen sollte die Häuserwand schnell erreicht sein.

### Angriffsvariante Fenster

[Karte 13]



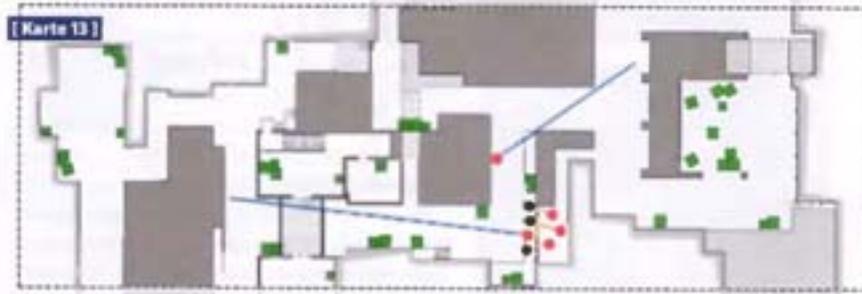
[screen 3]

Der gekoppelte Angriff über das Fenster und über den linken Anlaufweg ist nicht einfach und nur geübten Teams zu empfehlen. Die Besonderheit dieser Angriffsvariante ist, dass ein Terrorist als Räuberleiter fungiert, damit drei andere durchs Fenster steigen können. Während dieser Aktion sichert der vierte Spieler den Bereich zum Bombenplatz hin, wobei der Helfer nach hinten zielt.

[Karte 14]

Sind alle Terroristen oben, werfen die beiden übrigen Spieler je eine Blindgranate nach links und nach rechts in den Bombenplatz hinein. Dies ist auch das Zeichen zum gemeinsamen Rush. Wenn nun alle Spieler simultan zum Bombenpunkt dringen, sollte es ein Leichtes sein, den Widerstand der Gegner zu brechen und die Bombe zu legen.

[Karte 15]





### Allgemeines

Es gibt zwei Positionen, an denen sich der Einsatz einer AWM bezahlt macht. Doch dazu später mehr. Ansonsten sind Waffen wie Colt und AK oder auch Schnellfeuerwaffen wie die MP5 gut zu gebrauchen. Generell ist diese Map sehr schnell und endet leicht in einem Deathmatch, aus dem Du Dich lieber heraushältst – es sei denn, Du willst hauptsächlich Frags erzielen. Was auf dieser Map von vielen vergessen wird, ist der kleine Graben. Dabei ist er ideal für Publics, um mehreren Gegnern in den Rücken zu fallen oder andererseits schnell zu entkommen, wenn Du von mehreren Gegnern verfolgt wirst. Bleib immer in Bewegung, sonst bist Du für hinterlistige Gegner ein schnelles und leichtes Opfer.

### Feindkontakt

Den ersten Kontakt solltest Du haben, sobald Du als Terrorist:

- ☑ das Fenster im Blickfeld hast
- ☑ die kleine Schräge zum Zweiten Bombenplatz im Blick hast
- ☑ im langen Gang bist

Als Counter-Terrorist solltest du den ersten Gegner sehen, wenn Du:

- ☑ aus dem Fenster hinausschaust
- ☑ die kleine Schräge zum zweiten Bombenplatz erreicht hast
- ☑ den langen Gang im Blickfeld hast

## Terroristen

### Strategien

#### Das Fenster und der Zweite Bombenplatz

Solltest Du es mit Gegnern im Raum mit dem Fenster zu tun haben, versuche Dich entweder so schnell wie möglich unter das Fenster zu begeben oder immer wieder an einer anderen Stelle herauszukommen. Achte vor allem auf die Holzlamellen, da die Gegner dort sehr schlecht auszumachen sind. Falls sich mehrere Gegner in dem Raum aufhalten, lohnt sich der Einsatz einer Granate auf jeden Fall. (Die Granaten fliegen auch durch die Lamellen!) Gelingt es Dir, das Fenster zu passieren, geht es die kleine Schräge hinauf. Dabei musst Du besonders vorsichtig sein, da Du von zwei Seiten unter Beschuss genommen werden könntest. Also ganz kurz um eine Ecke strafen und schauen, ob sich dort ein Gegner befindet. Ist die Luft rein, wiederholst Du den Vorgang auf der anderen Seite. Am Zweiten Bombenplatz gibt es zwar viele Kisten, aber Du solltest sie nicht als Schutz verwenden, wenn die Bombe gelegt wird. Am besten, Du gehst



unter die Brücke oder stellst Dich neben die lauten Röhren [screen 1]. Sobald das entsprechende Geräusch verrät, dass die Bombe entschärft wird, eilst Du zum Ort des Geschehens und erledigst den Counter-Terroristen.

#### Der lange Gang und die CT-Base

Schnelligkeit ist gefragt, denn wer als erster vor Ort ist, hat auch die besseren Karten. (Laufen beide Seiten gleich schnell los, liegt der Vorteil beim Terroristen.) Solltest Du nicht als Letzter starten, ruschst Du in den Gang und wirfst eine Granate direkt zum Tor der Counter-Terroristen. Kommst Du hingegen etwas später an, empfiehlt es sich, den Gang entweder ganz zu meiden oder zumin-

dest extrem langsam vorzugehen. Es gibt drei Kisten, hinter denen ein Counter-Terrorist warten könnte. Wirf also einen Blick in jede Ecke! Weiter geht es durch das Counter-Tor in Richtung CT-Base. Hier gibt es zwei Orte, die Du unbedingt beachten musst: erstens direkt links um die Ecke und zweitens die kleine Rampe rechts, die nach unten führt. Wurde die Bombe gelegt, postierst Du Dich am besten hinter der Kiste, die auf [screen 2] zu sehen ist.

#### Das Terror-Haus

Sollte das feindliche Team oft rushen oder sich als übermächtig erweisen, so ziehst Du Dich am besten hierher zurück. Ideale Positionen zum Überwachen der Eingangstür sind auf [screens 3/4] gut zu sehen. Wenn sich häufiger viele Gegner hinter dem Fenster aufhalten, gibt es hier ideale Positionen, um ein paar von ihnen dort herunterzuholen.

#### Frag-Tipps

Um als Terrorist viele Frags zu erzielen, gibt es folgende Möglichkeiten: Du stellst Dich mit einer AWM, SIG oder ähnlichen Waffe auf den Hochsitz oder die Rampe darunter. Allerdings musst Du dieses Ziel sehr schnell erreichen, wenn Du erfolgreich sein willst. Nun zielst Du auf die kleine Rampe, denn dort laufen meist viele Gegner vorbei, die auf dem Weg zum Fenster sind. Mit gutem Aiming kannst Du sie leicht von der Seite erwischen. Eine andere Variante wäre, durch den langen Gang oder über den zweiten Bombenplatz zu rushen und zu versuchen, die Counter-Terroristen von hinten zu erwischen.

## Counter-Terroristen

### Strategien

#### Der Raum beim Fenster und der Zweite Bombenplatz:

Willst Du den Raum beim Fenster erreichen, so gehst Du am besten über den zweiten Bombenplatz. Andernfalls könntest Du, wie oben beschrieben, einem AWM-Schützen zum Opfer fallen. Wirf erst einmal einen Blick durch die Holzlamellen, bevor Du Dich allen Feinden offen zeigst. Falls Du einen Terroristen erspäht, versuche, ihn zu erledigen und zieh Dich dann schnell wieder zurück. Aber Achtung: Sobald Du einen

Gegner mit einer Granate siehst bzw. das Fenster von einem Gegner mit einer AWM ins Visier genommen wird, empfiehlt sich der sofortige Rückzug. In dem Fall lässt Du Dich hier besser nicht mehr sehen. Um den zweiten Bombenplatz zu decken, solltest Du bei der Wahl Deiner Position darauf achten, dass Du die kleine Schräge im Visier hast und Dich in Richtung der CT-Base zurückziehen kannst, sollten zu viele Gegner anrücken. Ansonsten heißt es: Position halten, da Du sonst taktisch schlechte Karten hast.

#### Der Lange Gang und die CT-Base

Eile ist geboten, wenn Du den Langen Gang halten oder rushen willst. Nur wenn Du sofort losrennst, hast Du auch eine reelle Chance. Lauf durch den Counter-Bogen und wirf eine Granate direkt zur kleinen Rampe unter dem Hochsitz. Da die Terroristen hier eng zusammenstehen, wird sie das einige HES kosten. Es gibt hier viele Kisten, die Du nutzen solltest, um in Deckung zu gehen und nachzuladen. Halte Dich aber nicht zu lange hinter ihnen auf!

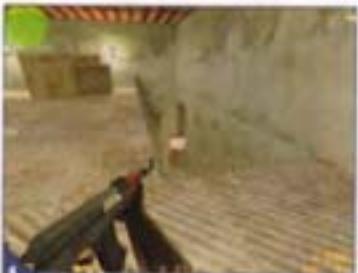
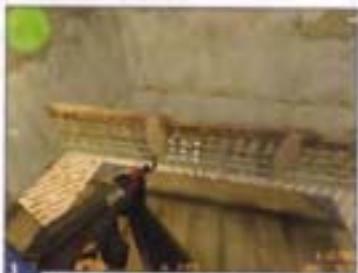
Falls Du den Gang nicht halten kannst oder die Terroristen zu früh auftauchen, zieh Dich zur CT-Base zurück. Dort kannst Du die Buyzone nutzen und öfter mal eine Granate kaufen. Werde dabei aber nicht übermütig: Da die Fläche hier sehr groß ist, kann der Gegner einem Granathagel leicht ausweichen.

#### Das Terror-Haus

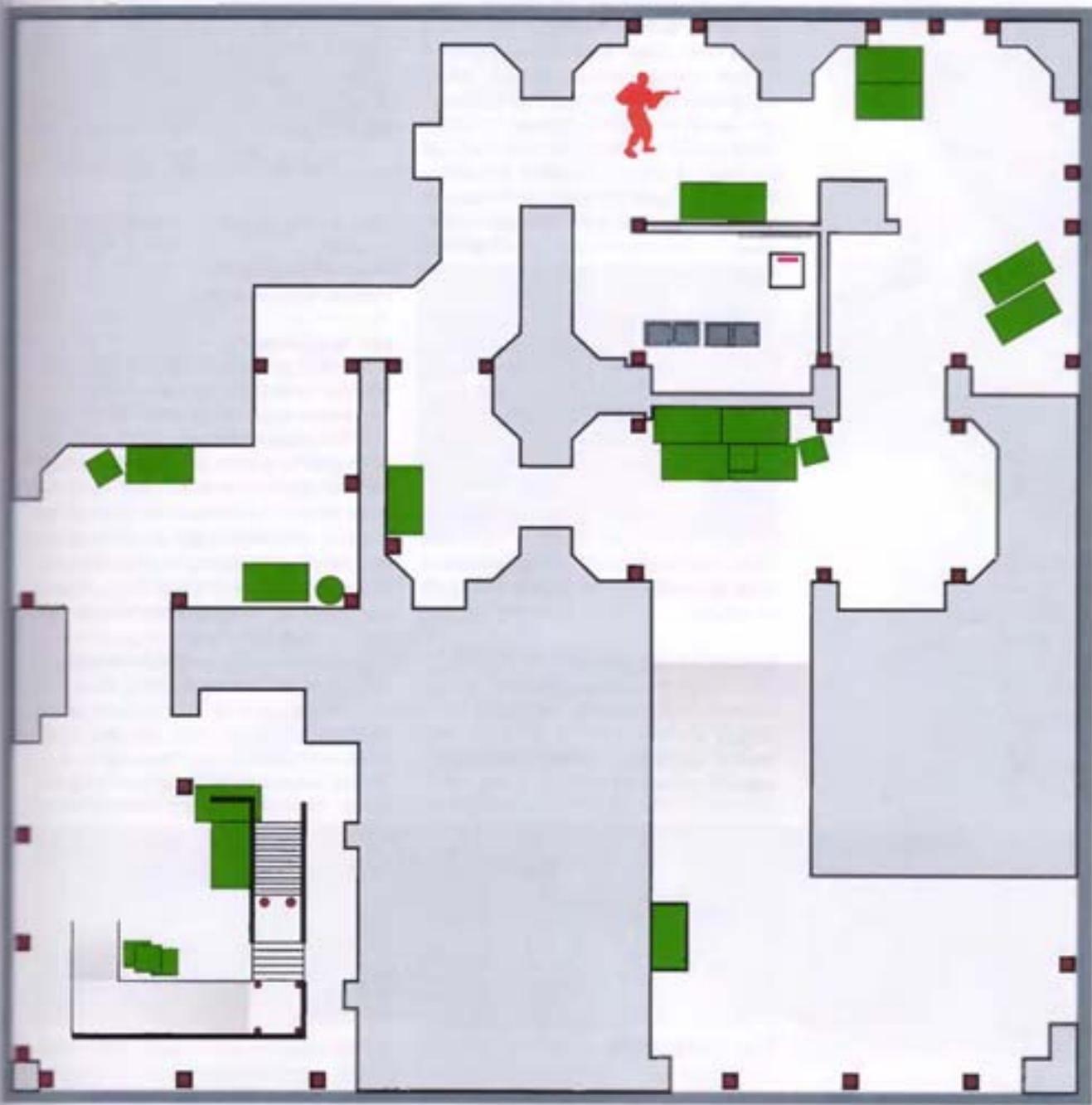
Um das Terrorhaus zu stürmen sind Blind- und HE-Granaten ein "Muss". Sorge dafür, dass sie möglichst in der Nähe der Treppe explodieren, egal, von wo Du wirfst. Konzentriere Dich auf folgende Positionen [screens 5/6], falls Du über die Treppe in das Haus stürmst. Hauptsache, Du gehst schnell vor! Leicht kann hier ein Gegner unbemerkt um die Ecke kommen und Dich von hinten erledigen.

#### Frag-Tipps

Wenn Du viele Frags erzielen willst, bietet sich eine Position in dem Raum mit dem Fenster an. Doch die beste Möglichkeit auf zahlreiche Frags besteht darin, dem Gegner in den Rücken zu fallen. Nutze hierzu den eingangs beschriebenen Graben. Da die Ausgänge von den Gegnern leicht übersehen werden, hast Du hier oft leichtes Spiel.







MAP ANALYSE VERTIGO

- |   |               |   |                  |   |                                   |
|---|---------------|---|------------------|---|-----------------------------------|
|  | Leiter        |  | überdeckte Ebene |  | Bombenplatz                       |
|  | Tür           |  | überdeckte Wand  |  | Counter-Terroristen<br>Startpunkt |
|  | Fenster       |   |                  |  | Terroristen<br>Startpunkt         |
|  | Schalter      |   |                  |   |                                   |
|  | Geländer      |   |                  |   |                                   |
|  | Treppe/Stufen |   |                  |   |                                   |
|  | Kiste/Objekt  |   |                  |   |                                   |

## Allgemeines

Diese Map zeichnet sich hauptsächlich durch ihre kurzen Distanzen und vielen Ecken aus. Lange Strecken oder Entfernungen sind Mangelware. Deshalb sollten nur geübte Spieler, die auch im Nahkampf mit der AWM umgehen können, zu dieser Waffe greifen. Erste Wahl sind jedoch M4 und AUG bzw. AK und SIG. Sie bieten den besten Kompromiss zwischen Nah- und Fernkampf. Die MPS ist ebenfalls gut zu gebrauchen. Vor allem in den verwinkelten Bereichen des Areals ist sie sehr wirksam.

Die unendlich vielen Ecken dieser Map laden leider sehr viele Spieler zum Campen ein. Sie hocken sich in eine schwer einsehbare Nische und warten darauf, dass ihnen ein Gegner vor die Flinte läuft. Für Dich heißt das: umsehen, umsehen und noch einmal umsehen! Taste Dich langsam voran und versuche, jede Ecke zu kontrollieren, bevor Du sie passierst. Merk Dir die Ecken, in denen Du häufig Gegner triffst, und sei an diesen Stellen besonders vorsichtig. Dadurch kannst Du es vermeiden, ständig in einen Hinterhalt zu rennen.

## Erster Feindkontakt

Zum ersten Feindkontakt sollte es in der Regel entweder an der großen Rampe [screen 1] oder in der Gegend um das Treppenhaus kommen. [screen 2]

Nutze eine geschickt geworfene Flashbang, um die Counter-Terroristen zu blenden, die sich vermutlich über Dir befinden. Rushe dann die Rampe hinauf und dreh Dich währenddessen nach allen Seiten um. Außerdem musst Du von Beginn an den Bereich hinter Dir im Auge behalten, da CTs die Leiter herunterklettern und Dir so in den Rücken fallen könnten.

Diese beiden Positionen sind anfangs gut geeignet:

**Position 1:** [screen 3]

**Position 2:** [screen 4]

## Das Treppenhaus

Als Terrorist kommst Du erst nach den Counter-Terroristen hier an. Während Du gerade die Treppe hinauflaufen willst, könnte oben bereits ein CT stehen und Dich noch auf der Treppe angreifen. Wenn Du unbedingt offensiv vorgehen möchtest, dann nutze die Kiste an der Treppe so gut es geht als Deckung. Versuch jetzt, alle CTs, die oben stehen, mit einer Flashbang zu blenden. Halte Dich auf gar keinen Fall länger auf der Treppe bzw. hinter der Kiste auf, sonst wirst Du von den CTs über Dir langsam eingekreist und bist ihnen chancenlos ausgeliefert. Gelingt es Dir nicht sofort, durchzubrechen, dann zieh Dich vorerst wieder zurück und warte auf die nächste Gelegenheit. Das soll aber nicht bedeuten, dass Du nun deinerseits zum Camper wirst. Geh die Sache eher langsam an, falls die CTs in Stellung kommen könnten.



## Terroristen

### Strategien

#### Die große Rampe

Halte zunächst Abstand von der Rampe, da dort anfangs meist recht viele Granaten fliegen. Anschließend ist es ratsam, noch einen Moment lang abzuwarten, ob unvorsichtige CTs die Schräge herunterkommen. Schalte sie aus, bevor sie sich wieder zurückziehen können. Sollte sich kein Gegner zeigen, dann taste Dich langsam an die Rampe heran.

**Eine weitere Taktik:** Schleich Dich unmerkelt unter die Metalltreppe und behalte von dort aus das erhöhte Plateau rechts von Dir im Auge. Sollten die CTs nun versuchen, dort oben einen Kreis zu bilden, dann fängst Du sie ab. [screen 5]

So reißt Du ein Loch in den Kreis, das Du nutzen kannst, um vorsichtig auf die andere Seite zu gelangen und weitere CTs auszuschalten.



## Counter-Terroristen

### Strategien

#### Die große Rampe

Als CT hast Du den wichtigen Zeitfaktor leider nicht auf Deiner Seite. Wenn Du hier ankommst, werden die Terroristen bereits am unteren Ende der Rampe in Stellung sein. Wahrscheinlich stehen die Gegner am linken unteren Ende direkt an der Kante, während sie auf der rechten Seite meistens weiter hinten warten, um die stürmenden CTs mit Fernkampfaffen à la SIG oder AWM auszuschießen. Denk daran, dass Deine Aufgabe nicht lautet, die Terroristen im Sturm anzugreifen, sondern die Bombenplätze zu schützen. Renn also nicht kopflos die Rampe hinunter in das Sperrfeuer der Terroristen, sondern lass sie heraufkommen.

#### Das Treppenhaus

Hier kommst Du im Gegensatz zur Rampe vor den Terroristen an. Nutze diesen Vorteil, um eine gute Position zu ergattern und warte, bis Du die Terroristen beim Hinauflaufen der Treppe attackieren kannst. Du solltest Dich hierbei nicht zu oft an die gleiche Position setzen. Auch dann nicht, wenn sie das beste Schussfeld oder die beste Deckung bietet. Möchtest Du lieber offensiver vorgehen, dann kannst Du auch rechts neben der Treppe durch die Lücke zwischen dem Stahlträger und dem Geländer auf die Kiste herunterspringen. Drehe Dich dabei bereits in der Luft um und ziele sofort in die Richtung, aus der die Terroristen kommen. [screen 6]

Diese Variante ist dann besonders ratsam, wenn du schon in der Nähe des Treppenhauses gestartet bist und so auf jeden Fall den Zeitvorteil auf Deiner Seite hast.

#### Die Leiter

Dieser Weg ist etwas problematisch, doch zugleich bietet er die wohl besten Chancen, um Frags zu erzielen. Das Gefährliche daran ist die Tatsache, dass die Terroristen sehr

nahe bei der Leiter starten. Du schaffst es also nicht, die Leiter hinabzukommen, bevor ein Terrorist unten in Stellung gegangen ist. Am klügsten ist es, hier etwas abzuwarten und die Gegner im Glauben zu lassen, dass kein CT diesen Weg wählt. Später kletterst Du dann doch hinunter und fällst den Terroristen in den Rücken. Sollte es Dir gelingen, die Leiter unbemerkt herunterzuklettern, solltest Du Dich beim Verlassen des Leiterraumes nach rechts orientieren. [screen 7]



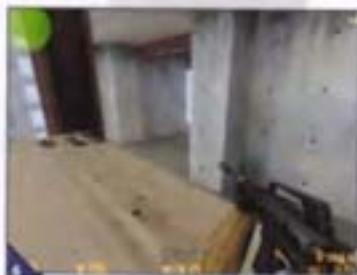
Dort stehen oft die Terroristen-Sniper, die auf die Rampe zielen. Die beste Waffe für diese Aktion ist die mit Schalldämpfer leise M4.

### Allgemeine Fragtipps

Grundsätzlich gilt, dass Du immer zu dem Ort laufen solltest, in dessen Nähe Du startest. Auf diese Art verringerst Du Deinen Zeitnachteil oder wandelst ihn sogar in einen Vorteil um. Außerdem ist Vertigo, wie eingangs bereits erwähnt, eine sehr enge Map, in der die Gegner meist recht dicht beisammenstehen.

#### Daraus ergeben sich folgende Tipps:

1. Setze Deine HE-Granaten bevorzugt gegen einen Pulk von Feinden ein. Besonders gegen die Terroristen-Sniper rechts von der großen Rampe sind diese meist sehr wirkungsvoll.
2. Lade nach einem Kampf nie übereilt nach. Es passiert nur allzu oft, dass plötzlich noch ein Feind auftaucht, der vom Lärm der Schüsse angelockt wurde.
3. Achte wirklich auf jede Ecke! Wenn Du Dich langsam an eine Nische herantastest, kannst Du den Gegner oft schon sehen, bevor er Dich entdecken kann. Falls Du über eine durchschlagkräftige Waffe verfügst, dann knie Dich einfach hin und erledige den Gegner durch die Kante (Nische?) hindurch.



# GLOSSAR

Als Counter-Strike-Einsteiger wirst Du mit einigen Wörtern und Abkürzungen konfrontiert, die Dir nicht immer auf Anhieb etwas sagen. Mithilfe unseres Glossars wollen wir Dich in die Szene-Sprache einführen.

\*g\* \*grin\*; Grinsen

- A** **Admin** Serveradministrator; Eine Person, die den Server konfigurieren kann
- B** **Backup** Rückendeckung
- Ban** Siehe Kick, nur dass dieser Spieler keine Möglichkeit mehr hat, wieder auf den Server zu gelangen
- BC, GV, RW** Battlecom, Gamevoice, Roger Wilco; Sprachkommunikationsprogramme
- BP** Bombplace; Platz, an dem die Bombe gelegt werden kann
- Buytime** Kaufzeit; Innerhalb dieser Zeit kann ein Spieler Gegenstände kaufen, solange er sich in der Buyzone (Kaufzone) befindet
- C** **C4** Sprengstoff; Bombe in Counter-Strike
- Camper** Ein Spieler, der sich über lange Zeit in einer Ecke versteckt, bis er einen vorbeilaufenden Gegner hinterhältig attackieren kann
- Chobo** Verlierer
- Clan** Eine Vereinigung von Spielern zur Förderung elektronischer Spielkultur
- Clan HP** Die Homepage des Clans
- Clanwar/Clanfight** Das Spiel zweier Clans gegeneinander. Meist geht es hier um Liga-Punkte
- CT** Counter-Terrorist; Die Organisationen der Anti-Terroristen
- cu** see you; Verabschiedung
- CW** Clanwar
- E-Sport** Electronic Sport; Umfasst alles, was mit Online-Spielen im Wettbewerb zu tun hat
- FB** Flashbang; Blendgranate

**FFA** Free For All; So werden die Fights auf öffentlichen Servern genannt, die im Gegensatz zum Clanwar, von jedem Spieler jederzeit beigetreten werden können.

**Flamer** Ein Spieler, der andere beleidigt bzw. über sie herzieht

**fps** frames per second; Bilder pro Sekunde, die auf dem Bildschirm dargestellt werden

**FPS** First Person Shooter; Actionspiel, in dem man durch den Augen der Spielfigur sieht

**Frag** Die Anzahl der erledigten Gegner werden in Frags gezählt

**Friendly Fire On/Off** Die Funktion, eigene Teammitglieder verwunden zu können An/Aus

**G** **gg** great game; Großartiges Spiel

**Gosu** Überspieler

**H** **HE** High Explosive (Grenade); Hochoxplode Granate

**HL** Half-Life

**HLDM** Half-Life Deathmatch; Offizielles Half-Life Multiplayer-Online-Spiel

**Hostage** Geisel; Muss im Hostage-Szenario gerettet werden

**HUD** Head-Up Display; Statusanzeigen im Spiel

**I** **ICQ** I seek you; Bekanntes Kommunikationsmittel im Internet [www.mirabilis.com](http://www.mirabilis.com)

**IRC** Internet Relay Chat, Beliebtes Internet Chat Programm [www.mirc.com](http://www.mirc.com)

**K** **Kick** Falls ein Spieler die Harmonie auf dem Server stört, wird er meist durch den Admin vom Server geworfen

**L** **Lamer** Schimpfwort für einen Spieler, der sich daneben benimmt

**LAN** „Local area network“ ein lokales Netzwerk

**LOF** Line of Fire; Schusslinie

**LOL** Laughing out Loud; Ausdruck für Erheiterung

**LOS** Line of Sight; Sichtlinie

**M** **Message** Eine Nachricht die von allen Spielern auf dem Server gelesen werden kann

**N** **n8** Gute Nacht

**Newbie** Counter-Strike-Anfänger (wird den Spielern als Schimpfwort missbraucht, die vergessen haben, dass sie selbst einmal ganz von vorne angefangen haben)

**nice1** nice one; gut gemacht oder "Der war gut"

**P** **Pro-Gaming** Professional Gaming; Wird mit dem Spielen der Lebensunterhalt verdient, spricht man von Pro-Gaming

**R** **RL** Real Life; Das wirkliche Leben

**ROFL** Rolling on floor, laughing; Ausdruck starker Erheiterung

**Roundloss** Runde verloren

**Roundtime** Verbleibende Rundenzeit

**Roundwin** Runde gewonnen

**Ruler** Herrscher; Jemand, der das Spiel extrem gut beherrscht

**Rush** Sturmangriff auf ein bestimmtes Ziel

**S** **Screen/Screenshot** Bildschirmfoto

**Skill** Fertigkeiten eines Spielers

**Sniper** Scharfschütze

**Sparrunde** Runde, in der keine Waffen gekauft werden, um Geld für die nächste zu sparen.

**Spawn-Punkt** Der Punkt, an dem die Spielfigur zu Beginn einer neuen Runde auftaucht

**Strafen** Seitwärts bewegen, ohne dabei die Blickrichtung zu ändern

**T** **T** Terrorist; Die Fraktionen der Terroristen

**Teammate** Spieler in der eigenen Mannschaft

**Teammember** Team-Mitglied

**Teammessage** Eine Nachricht die nur von den Spielern im eigenen Team gelesen werden kann

**thx** Thanks (nicht zu verwechseln mit dem digitalen Soundsystem)

**TK** Teamkill/Teamkiller; Ausschalten des eigenen Teammembers

**V** **VIP** Very Important Person; Muss im Assassination-Szenario von CTs beschützt werden

**Voten** abstimmen; Entweder für die nächste Map oder, ob ein Spieler vom Server gekickt wird

# LINKSAMMLUNG

---

## Offizielle Seiten

[www.counter-strike.net](http://www.counter-strike.net)  
[www.valvesoftware.com](http://www.valvesoftware.com)  
[www.sierra.de](http://www.sierra.de)  
[www.future-press.com](http://www.future-press.com)

Offizielle Counter-Strike-Seite  
Valve, Entwickler u.a. von Half Life  
Sierra, Publisher u.a. von Half-Life und Counter-Strike  
Future Press, Verlag mit Schwerpunkt Lösungsbücher

## Counter-Strike von A bis Z

### Deutsch

[www.counterstrike.de](http://www.counterstrike.de)  
[www.counter-strike.de](http://www.counter-strike.de)  
[www.cstrike-online.net](http://www.cstrike-online.net)

### Englisch

[www.halflife.net/counter-strike](http://www.halflife.net/counter-strike)  
[www.planethalflife.com](http://www.planethalflife.com)

## Counter-Strike-News

### Deutsch

[www.cs-scene.de](http://www.cs-scene.de)  
[www.cs-today.de](http://www.cs-today.de)  
[www.cs-aktuell.de](http://www.cs-aktuell.de)  
[www.fammer.de](http://www.fammer.de)

### Englisch

[cs.xreality.com](http://cs.xreality.com)

## Counter-Strike-Ligen

[www.clanbase.com](http://www.clanbase.com)  
[www.leagues.de](http://www.leagues.de)  
[www.gamestar.de](http://www.gamestar.de)

[www.espl-europe.net](http://www.espl-europe.net)  
[www.cs-league.net](http://www.cs-league.net)  
[www.gamesurf.de](http://www.gamesurf.de)

## Hersteller für CS-Equipment

[www.everglide.de](http://www.everglide.de)  
[www.plantronics.de](http://www.plantronics.de)

[www.ratpadz.com](http://www.ratpadz.com)  
[www.microsoft.de](http://www.microsoft.de)

## Online-Magazine

[www.gamestar.de](http://www.gamestar.de)  
[www.4players.de](http://www.4players.de)

## Lan-Partys

[www.lansurfer.de](http://www.lansurfer.de)  
[www.planetlan.de](http://www.planetlan.de)  
[www.darkbreed.net](http://www.darkbreed.net)

[www.thecpl.com](http://www.thecpl.com)  
[www.cpl-europe.com](http://www.cpl-europe.com)

## Seite des Monats

<http://games.sohu.com/fightgame/fight3.swf>

## IMPRESSUM

### Herausgeber und Verlag

Future Press Verlag und Marketing GmbH  
Bussestraße 1  
22299 Hamburg, Deutschland  
Email: CS@future-press.com  
Home: www.future-press.com

**Chefredakteur** Frank Glaser  
**Art Director** Jörg Kraut

**Redaktion**

Claus Ilie	-[TAMM]Shooter-
Daniel Wamser	-[TAMM]VooDoo-
David Hahn	-[TAMM]Sinner-
Eric Conrad	-[TAMM]Immortal-
Frank Oberhäuser	-[TAMM]Executor-
Holger Ilie	-[TAMM]bAsTi-
Jan Stolle	-[TAMM]Moony-
Jürgen Schneider	-[TAMM]Tuvok-
Marc Oberhäuser	-[TAMM]Gotteshand-
Markus Finkeldey	-[TAMM]DocByte-
Markus Schmied	-[TAMM]Lyric-
Max Moser	-[TAMM]DarkTempler-
Peter Schloster	-[TAMM]Chucky-
Sebastian Bug	-[TAMM]sebbi-
Sebastian Orth	-[TAMM]Allanon-
Stefan Fischer	-[TAMM]Farmer-x-
Taki Poutouridis	-[TAMM]Scorp-

**Redaktionelle Unterstützung** Björn Hammarström  
Klaus-Dieter Hartwig  
Winnie Forster

**Layout/Satz** Jörg Kraut

**Lektorat** Frank Wagner  
**Druckerei** Oberndorfer Druckerei, Österreich

hank heh  
**Exklusiv-Vertrieb** Flashpoint AG  
Deutschland Biedenkamp 5H  
21509 Glinde

Alle in diesem Buch abgedruckten Beiträge, Illustrationen und Bilder sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzungen und Reproduktion jeglicher Art (auch auszugsweise) bedürfen der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung des Herausgebers.

Die in diesem Buch enthaltenen Informationen wurden nach bestem Wissen und Gewissen niedergeschrieben. Eine Haftung, für den Fall, dass in diesem Buch unzutreffende Informationen enthalten sein sollten, kommt nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

©2000 Sierra On-Line, Inc. Sierra, the "S"-Logo, Sierra Studios, Half-Life, Team Fortress and Opposong Force are trademarks and/or registered trademarks of Sierra, Inc.

Valve and the Valve logo are trademarks of Valve L.L.C. Gearbox and the Gearbox Logo are pending.

©2001 Future Press Verlag und Marketing GmbH

Einzelpreis des Buches DM 24,95 • ÖS 199 • SFR 24,95

### Vielen Dank an:

Frank Ditz  
Frank Matzke  
Michael Ott  
Dennis "LetZ" Hunt  
Roland "InFeRnO"  
Marc Möhrlin  
Jan Gräber  
Christian Schönknecht  
Ronald Fiedler  
Oliver Spahr  
Clan Reborn  
Clan pod  
Clan darkomens  
Rainer M. Wilbert  
Ruben Jubeh

### Viele Grüße an:

das gesamte  
TAMM-SW-Team:  
Blindy  
Coolkiller  
Filla  
Fish  
Love  
maGIC  
MMMBop  
pLaG  
Queen  
Socce  
und Viola  
Hirofumi Yamada

Inga Bestehom  
Elisabeth, Lea und Alexander Glaser

ISBN 3-9807453-3-3

FIRE1 for Next Target FIRE2 for Prev Target

Your text messages can only be seen

Das einzige offizielle Buch zu

# COUNTER-STRIKE

Egal, ob Du Einsteiger, Fortgeschrittener oder Profispieler bist, dieses Buch zeigt Dir alle Strategien, Tricks und Techniken, die Dich in Deiner Counter-Strike-Karriere ganz nach oben bringen. Das Autoren-Team dieses Buches besteht aus Europas Top-Counter-Strike-Spielern: Lass Dir zeigen, mit welchen Taktiken einer der erfolgreichsten Clans, Tamm\*, unzählige Clanwars gewonnen hat.

## Installation, Serververbindung, Spielregeln, Konfiguration

Hier werden Einsteiger Schritt für Schritt in die Materie eingeführt.

## Umfangreicher Scripting-Guide

Fortgeschrittene Spieler optimieren ihre Konfiguration manuell und lernen von den Einstellungen der Tamm-Spieler.

## Waffen und Ausrüstung

Stärken und Schwächen sowie Tipps zum Umgang, inkl. Schadenswerte.

## Allgemeine Taktiken und Techniken

Die Bausteine für ein erfolgreiches Spiel bilden Movement, Aiming, Sound und Taktiken.

## Detaillierte Analyse der 12 meistgespielten Maps

Profispieler und Clans profitieren von ausgeklügelten Clanwar-Strategien, die mithilfe von übersichtlichen 2-D-Levelkarten ausführlich erklärt werden. Auch Spieler auf Free-For-All-Server kommen dank separater Strategien und Tricks zu jeder Map voll auf ihre Kosten.

\*Clan Tamm: Platz 1 in der deutschen Clanbase-Leiter (seit Juni 2000 ungeschlagen)  
Bestes deutsches Team im Clanbase Eurocup 2000  
Sieger des zweiten Gamestar-Turniers



DM 24,95 • ÖS 199,- • SFR 24,95

ISBN 3-9807453-3-3



9 783980 745338