



ELTERN-LAN

ZUSAMMEN. SPIELE. ERLEBEN.



ÜBERBLICK VERSCHAFFEN



\$5000



GAMES AUSPROBIEREN



FASZINATION VERSTEHEN

INFOHEFT COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

GENRE: **TAKTIK-SHOOTER**

PUBLISHER: **VALVE / HIDDEN PATH ENTERTAINMENT**

PLATTFORM: **PC, MAC, LINUX, XBOX 360, PLAYSTATION 3**

ERSCHEINUNGSDATUM: **AUGUST 2012**

USK-FREIGABE: **AB 16 JAHREN**

EMPFEHLUNG SPIELBAR.DE: **AB 16 JAHREN**

WORUM GEHT ES?

In Counter-Strike: Global Offensive treffen zwei Teams aufeinander: die „Terroristen“ und die „Anti-Terror-Einheit“. Rundenweise versuchen sie auf eng begrenzten Schauplätzen, einen vorgegebenen Auftrag (wie das Platzieren einer Bombe) gegen den Widerstand des anderen Teams auszuführen. Ein Match besteht aus einer vorher festgelegten Anzahl von Runden, die jeweils enden, sobald ein Team seinen Auftrag erfüllt hat oder die wenige Minuten andauernde Rundenzeit abläuft.

Den Teams steht eine große Auswahl realistisch gestalteter Waffen (zum Beispiel Pistolen, Gewehre, Granaten) zur Verfügung, welche sie zu Rundenbeginn kaufen können. Dazu erhalten sie nach jeder Runde Geld, aber auch für Erfolge wie gerettete Geiseln, Abschüsse („Kills“) oder entschärfte Bomben. Getötete Teammitglieder verlieren ihre Ausrüstung und können erst wieder in das Spiel einsteigen, wenn eine neue Spielrunde beginnt. Es gewinnt das Team, das von den meist 15 oder 30 Runden die Mehrzahl für sich entscheidet oder uneinholbar in Führung liegt.

WER SPIELT ES?

Counter-Strike ist 1999 als Fan-Modifikation für Half-Life gestartet und bis heute eine der beliebtesten Spiele-Serien der Gamer*innen-Szene. Laut den Statistiken der Internet-Vertriebsplattform Steam wird der aktuelle Teil Counter-Strike: Global Offensive zu jeder Tageszeit von von 300.000 bis über 750.000 Personen gleichzeitig gespielt. Ein großer Teil der Spieler*innen ist männlich. Viele Spieler*innen organisieren sich in Gemeinschaften, den sogenannten „Clans“. Die Professionalität dieser Clans reicht von „Fun-Clans“, bei denen der Spaß am Spiel im Vordergrund steht, bis hin zu den mit Sponsorenverträgen ausgestatteten „Pro-Gamer“-Clans, die in elektronischen Sport-Turnieren („E-Sport“) um hohe Preisgelder wettstreiten.

WIE KANN ES GESPIELT WERDEN?

Der klassische Spielmodus enthält zwei Spielszenarien: Im „Geiselszenario“ haben die Terroristen Geiseln genommen, während die Anti-Terror-Einheit eine dieser Geiseln befreien muss. Polizisten wie Terroristen werden mit Geldabzug bestraft, wenn sie versehentlich oder absichtlich Geiseln töten. Im „Bombenszenario“ müssen die Terroristen auf einem von zwei möglichen Bombenplätzen eine Bombe zur Detonation bringen. Die Anti-Terror-Einheit muss entweder die Terroristen am Legen der Bombe hindern oder die platzierte Bombe rechtzeitig entschärfen.

Daneben gibt es weitere Spielmodi wie das „Wettrüsten“, bei dem man bei jedem Abschuss eine neue Waffe erhält – gewonnen hat, wer zuerst mit jeder Waffe einen Gegner getötet hat. Im ähnlichen „Deathmatch“ startet man nach jedem Tod mit einer zufälligen Waffe neu. Für jeden Abschuss gibt es Punkte, und wer nach 10 Minuten die höchste Punktzahl hat gewinnt. Zwar treten hier weiterhin Terroristen gegen Polizisten an, jedoch stehen eng getaktete Feuergefechte im Vordergrund und weniger das in den klassischen Spielmodi so wichtige Teamplay.

WIE WIRD COUNTER-STRIKE AUF DER ELTERN-LAN GESPIELT?

SPIELVERLAUF

Auf der Eltern-LAN wird die Bombenszenario-Karte „Dust“ gespielt. Die beiden Teams starten an je entgegengesetzten Enden der Spielumgebung. Ein Bombenplatz befindet sich am Startplatz der Anti-Terror-Einheit, ein weiterer im Osten der Karte. Die Bombe befindet sich in den Händen eines zufällig ausgewählten Terroristen.

Um sich in der neuen Spielumgebung orientieren zu können, laufen die Teilnehmer*innen zunächst „friedlich“ die Wege zu den beiden Bombenplätzen ab, bevor in den weiteren Runden scharf geschossen werden darf.



WIE KANN MAN DAS SPIEL EINORDNEN?

FASZINATION

„Menschen spielen, weil sie Aufgaben lösen, Erfolge erleben und sich so ihrer eigenen Fähigkeiten vergewissern möchten. Im Computerspiel hat derjenige sich bewährt, der sein Bleibe-recht im Spiel erkämpft, die Spielsituation kontrolliert und die Aufgabe zu Ende geführt hat. Wie im Sport, so ist auch im (Computer-)Spiel der Wunsch typisch, Mitspieler oder auch nur eigene Leistungen übertreffen zu wollen.“¹

Die Grundidee von Counter-Strike ähnelt „Räuber und Gendarm“, welches von Kindern und Jugendlichen seit dem 18. Jahrhundert gespielt wird. Die zentrale Spielmotivation ist es Erfolg zu haben. Dies reizt vor allem Vielspieler*innen, die den Wettbewerb mit anderen suchen und eine hohe Spielmotivation und Frustristenz mitbringen. Hinzu treten soziale Aspekte wie gemeinsam zu spielen und Erfolge im Team zu erleben. In Counter-Strike gewinnt nicht die beste Einzel-Leistung, sondern das bessere Team.

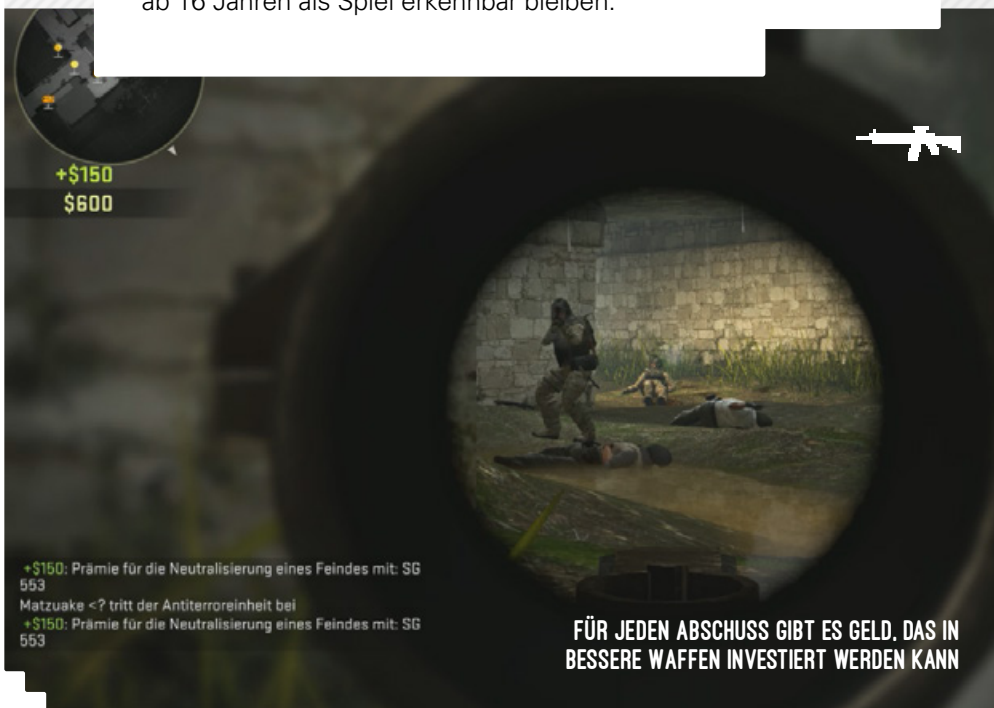
Das kampf- und wettbewerbsbetonte Spielprinzip und die an realen Spezialeinheiten wie der GSG 9 oder den US Navy SEALs orientierte Gestaltung sprechen eine vorwiegend maskuline Zielgruppe an.

¹ Wolfram Hilpert, Faszination Computerspiele – Hintergründe und Fakten zum Themenbereich „virtuelles Spielen“, in: Marcus Lüpke/Ulf Neumann: Gewaltprävention 2.0: Digitale Herausforderungen. Marburg 2010. S.129.

IST DAS SPIEL FÜR KINDER UND JUGENDLICHE GEEIGNET?

In Counter-Strike ist gegen menschliche Figuren gerichtete Gewalt Teil des Spielgeschehens. Insofern ist es für Kinder und Jugendliche unter 16 Jahren gänzlich ungeeignet.

Counter-Strike wurde in der öffentlichen Diskussion häufig als gewaltverherrlichendes „Killerspiel“ bezeichnet. Zum Sieg führen jedoch auch Aufgaben wie das Retten einer Geisel oder das Entschärfen der Bombe, nicht nur das Töten der Gegner. Das Spiel stellt dabei hohe Anforderungen an die motorische Koordination der Spielenden. Die schnellen Spielrunden verlangen außerdem taktisches Geschick, schnelles Reaktionsvermögen, Kommunikationsbereitschaft und die Fähigkeit, sich in eine Gruppe zu integrieren. Die dargestellten Auseinandersetzungen und Kämpfe sind dabei so inszeniert, dass sie für Jugendliche ab 16 Jahren als Spiel erkennbar bleiben.



+\$150: Prämie für die Neutralisierung eines Feindes mit: SG
553
Matzuake <? tritt der Antiterrorereinheit bei
+\$150: Prämie für die Neutralisierung eines Feindes mit: SG
553

**FÜR JEDEN ABSCHUSS GIBT ES GELD. DAS IN
BESSERE WAFFEN INVESTIERT WERDEN KANN**

WO FINDE ICH WEITERE INFORMATIONEN?

www.spielbar.de

spielbar.de ist das Internetangebot der Bundeszentrale für politische Bildung zu Computerspielen. Die Redaktion veröffentlicht regelmäßig medienpädagogische Spielbesprechungen und Hintergrundartikel.

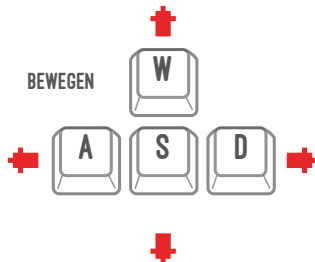
Dort steht insbesondere der Fachartikel „Phänomen Bildschirmspiele: Counter-Strike“ von Jens Wiemken zum Download bereit (www.spielbar.de/fachartikel/145757).

www.spieleratgeber-nrw.de

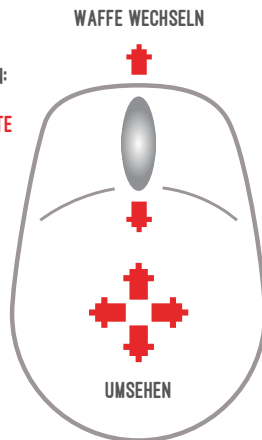
Der Spieleratgeber-NRW des ComputerProjekts Köln e.V. informiert über Computer- und Konsolenspiele und initiiert außerdem zahlreiche medienpädagogische Projekte zu Computerspielen mit allen Altersgruppen.

WIE STEUERE ICH DAS SPIEL?

BEWAFFNUNG KAUFEN: **B**
WAFFE NACHLADEN: **R**
SPRINGEN: **LEERTASTE**
DUCKEN: **STRG**
BOMBE ENTSCHÄRFEN: **E**



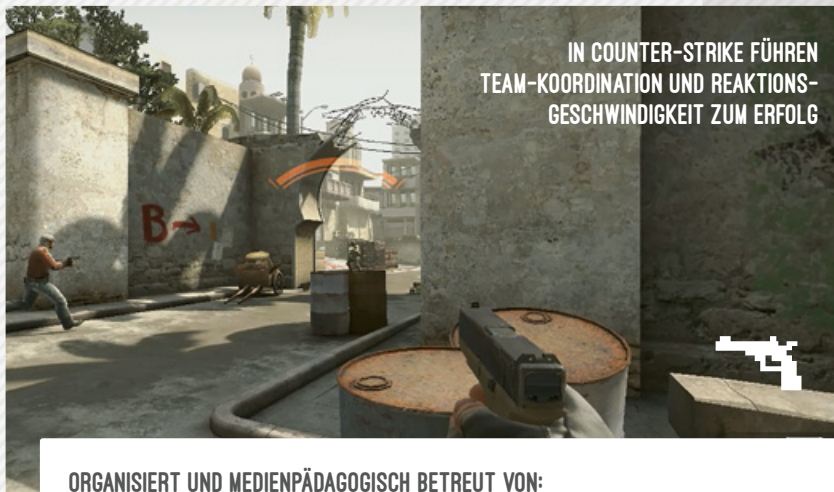
SCHIEßEN:
**LINKE
MAUSTASTE**



WAFFEN-
SPEZIAL-
FUNKTION:
**RECHTE
MAUSTASTE**



INFORMATIONEN UND TERMINE
WWW.ELTERN-LAN.INFO



IMPRESSUM/KONTAKT

Bundeszentrale für politische Bildung

Verantwortlich: Matthias Thanos

elternlan@bpb.de

Adenauerallee 86, 53113 Bonn

Tel: +49(0)228-99 515 557

www.bpb.de/elternlan

© Eltern-LAN, Bonn 2020

Bildnachweise: Valve / Counter-Strike:

Global Offensive / Screenshots by bpb