

Natural Born Killers

COUNTER-STRIKE

GLOBAL OFFENSIVE

STRAT BOOK

Authors:

„silva“
„Xamarasa“
„Maurice“
„Quisco“
„M4TTHI4S“
„Lon30n3“
„igxr592“

Inhaltsverzeichnis

MIRAGE.....	4
CT-Side.....	4
A:.....	4
Connector:.....	4
B:.....	4
MID:.....	4
T-Side.....	4
Pistolrunde:.....	4
Default-Setup:	3
B-Take:.....	4
A-Take:.....	5
MID-Take:.....	6
INFERNO.....	7
CT-Side.....	7
Pistolrunde:	7
Standart-Setup:.....	7
BananeKontrolle:.....	7
T-Side.....	8
Default-Setup:.....	8
A-Take:.....	9
B-Take:.....	10
DUST II.....	11
CT-Side.....	11
OVERPASS.....	12
CT-Side.....	12
Pistolrunde:.....	12
CACHE.....	13
CT-Side.....	13
Einleitung:.....	13
Standart-Setup:.....	13
Alternativen:.....	13
T-Side.....	13
NUKE.....	14
CT-Side.....	14
How to prevent a Hud Rush:.....	14
200IQ HudRush:.....	14
Heaven Retake CT Smoke:.....	15
Outside aggressiv halten:.....	16
Rampe als CT:.....	16
T-Side.....	18
OutsideTake:.....	18
VentRush:	19
HudRush:.....	20
RampRush:.....	22
VERTIGO.....	23
AimRoutine.....	24

MIRAGE



CT-Side

A:

- am Anfang jeder runde Rampe Molo und dann absmoken
- gute Kommunikation mit dem MID- und Connector-Spieler und Mitte mit Flashes supporten
- bei Eco gerne Palace pushen mit Jump auf die Triple Box

Connector:

- Mitte unterstützen, Palace absmoken/fighten
- bei A-Take cross abaimen

B:

MID:

T-Side

Pistolrunde:

Default-Setup:

es wird bis 1min abgewartet und auf ct Aggression gewartet, Mapkontrolle bekommen/map „überwachen“, 1 A-Rampe, 1 A-Palace, 2 Mitte mit Shortsmoke, 1 B-Apps/Underpass

- Danach ist zum Beispiel ein A Take mit 3 über Connector/Window möglich, A-Spieler brauchen nur eine CT-Smoke werfen



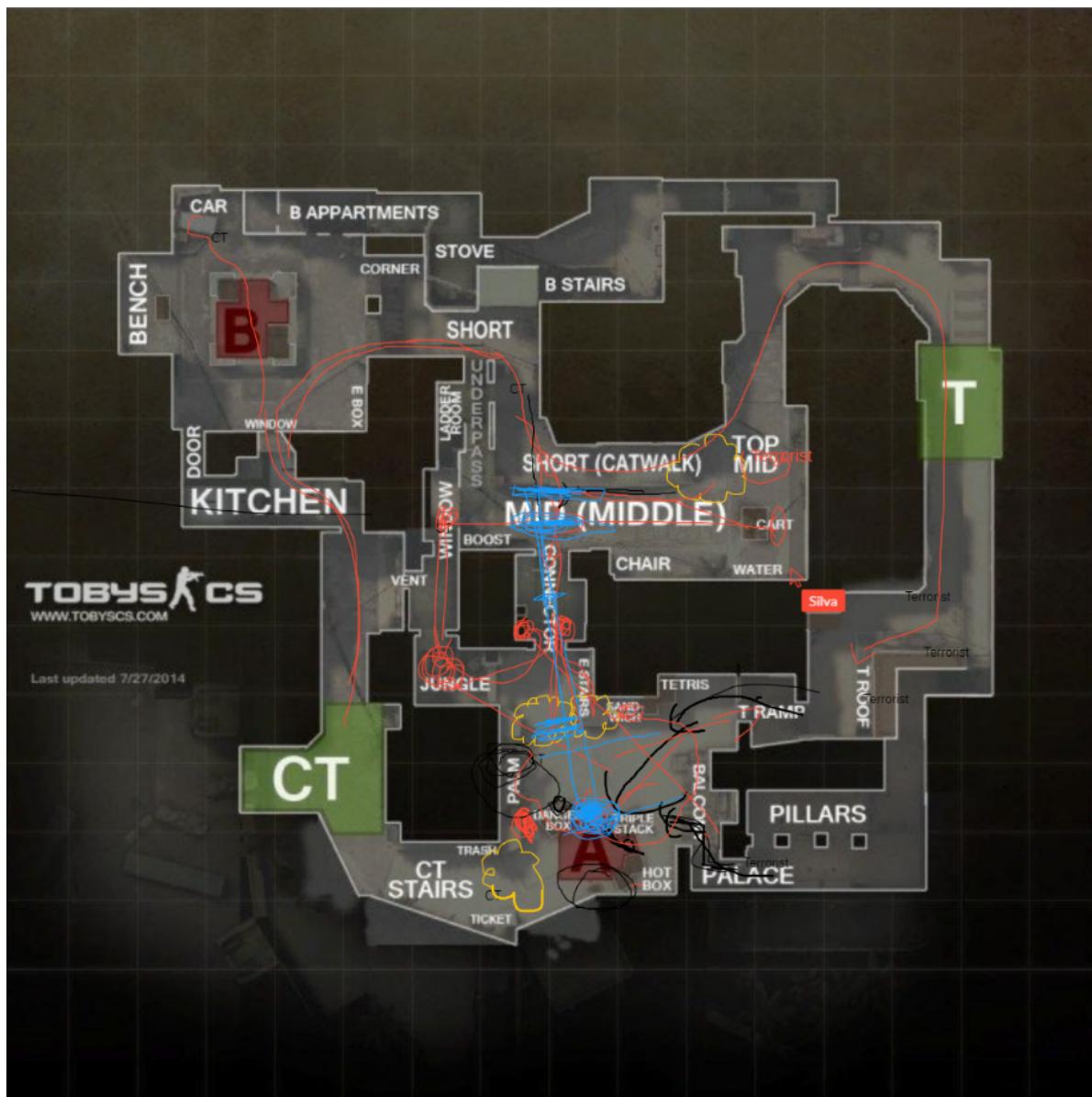
B-Take:

- von B-Apps aus, Kitchen Window und Door absmoken, Bandenflash, Car-Molotov, Molo Bench
- komplett Side clearen(vor allem hinter der Side!), einer sollte für den Afterplant in Apps bleiben
- mit Mittekontrolle kann man über B-Short noch mehr Druck auf den Spot ausüben, Dazu braucht man Connector-Smoke, MidWindow-Smoke
- Fakesmoke möglich von B auf A-CT(sehr gut im Clutch)



A-Take:

- 4 A-Rampe, 1 A-Palace
- Smokes: CT, Jungle, Stairs | optional Smoke zwischen Danger und Triple zum planten(gut in ecos)
- Molotv: Underwood, Firebox
- Möglichst schnell auf Side gehen und auf keinen Fall Rampe rumgammeln bis die Smokes weg sind
- Afterplant bei Plant Richtung Connector sollte einer Mitte gehen, ansonsten A-Rampe, Palace, creativ sein | solange ein CT unbekannt ist, sollte man richtig T-Spawn checken



MID-Take:

INFERNO



CT-Side

Pistolrunde:

- A-Spieler peaken Mitte für Info
- 3 B, 2 A
- 3 B-Spieler warten auf B Rush, wenn keiner kommt sollte einer Richtung A-Long rotieren

Standart-Setup:

- 2 B, fighten entweder um Bananekontrolle oder chillen Side
- 3 A, 1 Apps, 2 Short/ Long gucken Mitte
- der Lang spieler muss schnell rotieren falls b Steps angesagt werden

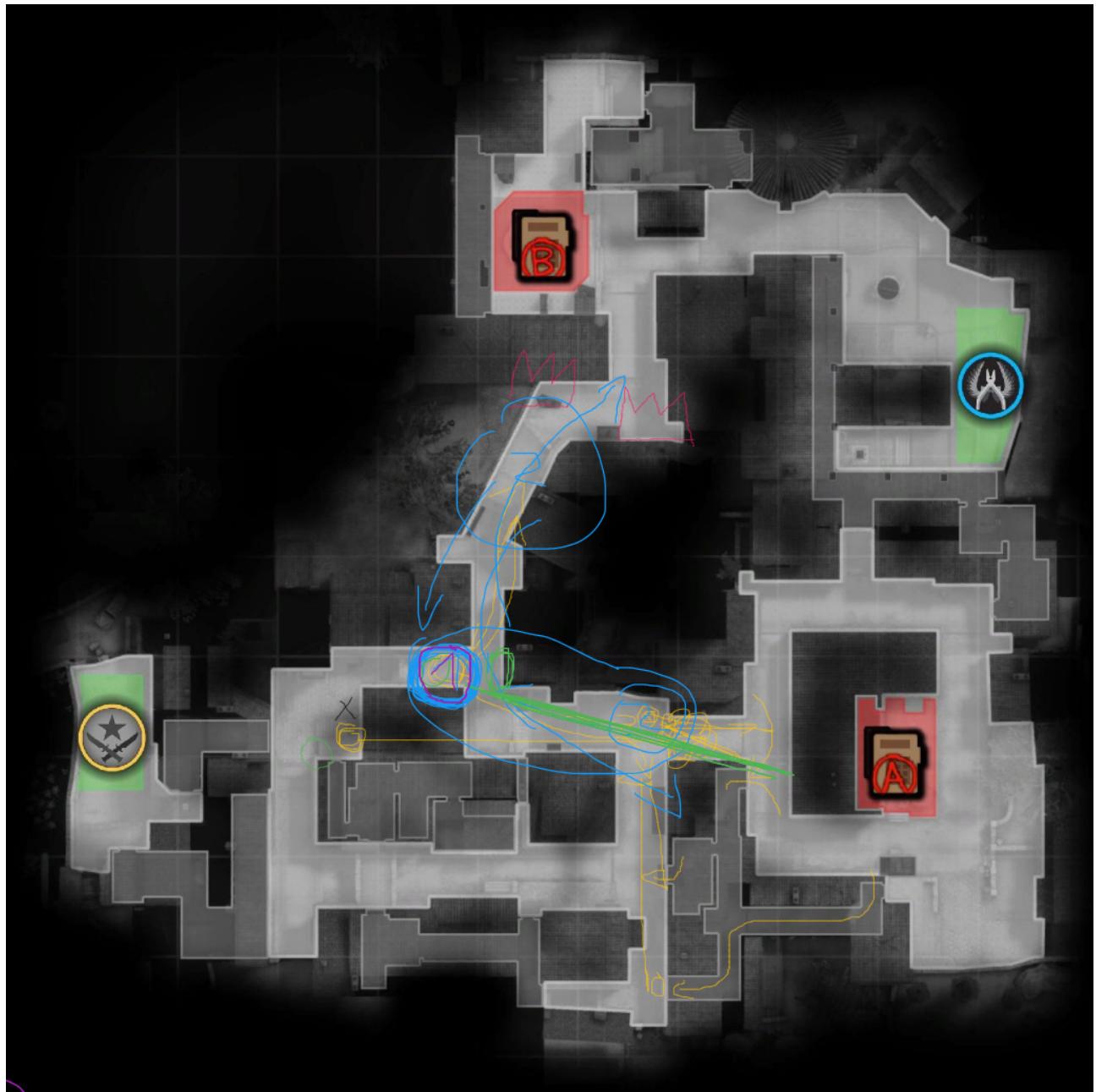
BananeKontrolle:

- min. 2 (x und y) Spieler werden benötigt
- (in dieser Reihenfolge) (x)ein Molo close hinter die Zwischenwand, (y)eine Nade mitteltief rein, (y) Molo tief, (x) Smoke t-Stairs, Flash wenn man Banane tief peakt

T-Side

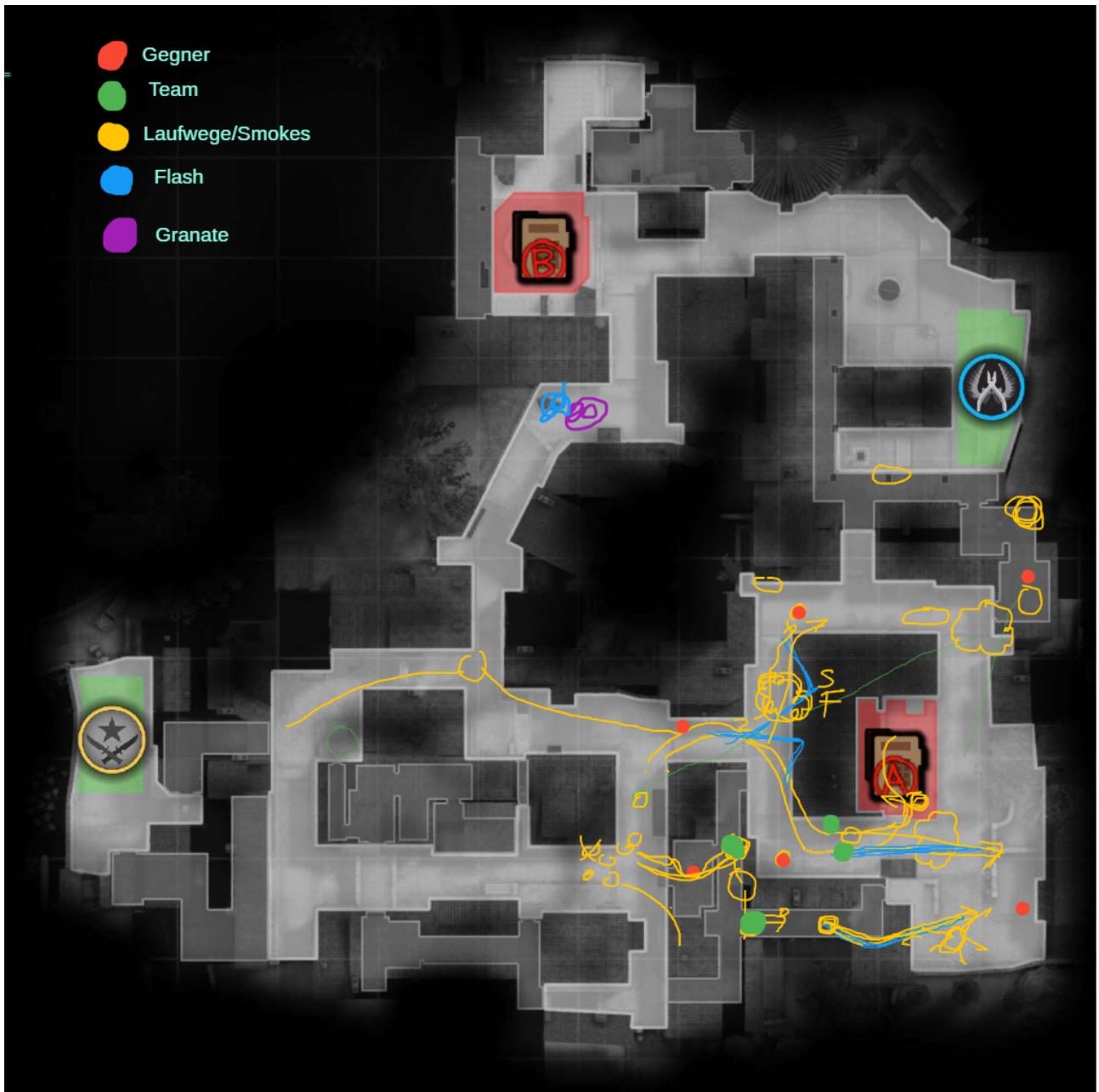
Default-Setup:

- Mid-Smoke für Mittekontrolle, 2 gehen Richtung Smoke
- 1 AWP spielt T-Treppe Richtung Mitte und kann auch Banane aushelfen, nimmt Bombe
- 2 holen Bananekontrolle, Molotov Car, Flash gegen die Wand um und bis zu Sand Bags rushen dann chillen, Hauptsache man hat die Mapkontrolle und die CTs haben wenig Info
- auf Entries warten und je nach dem die Side auswählen



A-Take:

- Von SecondMid Smoke zwischen Heuwagen und A-Side und Libary/Langsmoke, LangSmoke von Mitte
- 2 gehen Short,
- 2 Apps clearen(von T-Balkon und Stairs) und dann über Balcony kommen, von Apps Pitflash werfen
- Molo Pit | optional Molo Friedhof Treppe, **zusammen explodieren** und nicht einzeln reinlaufen
- einer bleibt Mitte vor Banane um nen Push abzuwarten und Mapkontrolle halten



B-Take:

- Bananekontrolle holen
- CT-Smoke, Coffins-Smoke
- Quad Molo,
- Augen zu und durch, keine Angst
- Alles clearen, auf Boost achten, gute Afterplant Posi suchen



DUST II



CT-Side

T-Side

OVERPASS



CT-Side

Pistolrunde:

- 1 peakt Mitte für Info, 4 gehen B und warten auf B-Rush
- wenn Spieler Mitte gespottet werden, sollten die B-Spieler rotieren, mit Selbstvertrauen vielleicht B pushen und Connector einnehmen und so die T's zu umzingeln

CACHE



CT-Side

Einleitung:

Das wichtigste auf der CT-Seite ist die Mitte, daher sollten jede runde 2 Leute für Mid-Kontrolle sorgen.

Standart-Setup:

- 1 A, möglichst defensiv, da der Highway-Spieler Mitte unterstützt
- 1 Highway, 1 Mitte, Midcontrol
- 2 B, offensiv 1 Spieler Ventroom und 1 Spieler onSide
defensiv 1 Spieler onSide und einer CT/Heaven

Reaktion auf viel Druck der T's in Mitte: 1|3|1 Aufstellung, 3 Spieler gehen mit Nades Mitte offensiv bis close-range Garage, können über Vent und Highway A/B unterstützen.

Alternativen:

- A- und Highway-Spieler können A-Main mit Flashes pushen

T-Side

NUKE



CT-Side

How to prevent a Hud Rush:

- molotov Hud, molotov Door

200IQ HudRush:

- Molotov hinter die Tür beim Hud werfen, dann denken die T's es wurde abgemolot
- Man kann so ohne zu brennen durch seinen eigenen Molopushen und die T's erwarten es nicht



Heaven Retake CT Smoke:

- wenn man von heaven aus einen Retake machen möchte, kann man sich mit rechtsklick eine Heaven OneWaySmoke werfen



Outside aggressiv halten:

- Smoke running throw gegen die kleine blaue Box, dann nah an die große rote Box pushen
- Silo abaimen
- Information ob die T's outside sind, gute Mapkontrolle
- man kann auch hoch flashen und aus der Richtung von Secret pushen



Rampe als CT:

- Absmoken und mit gleichem LineUp eine Nade werfen, Smoke spammen, ez gg



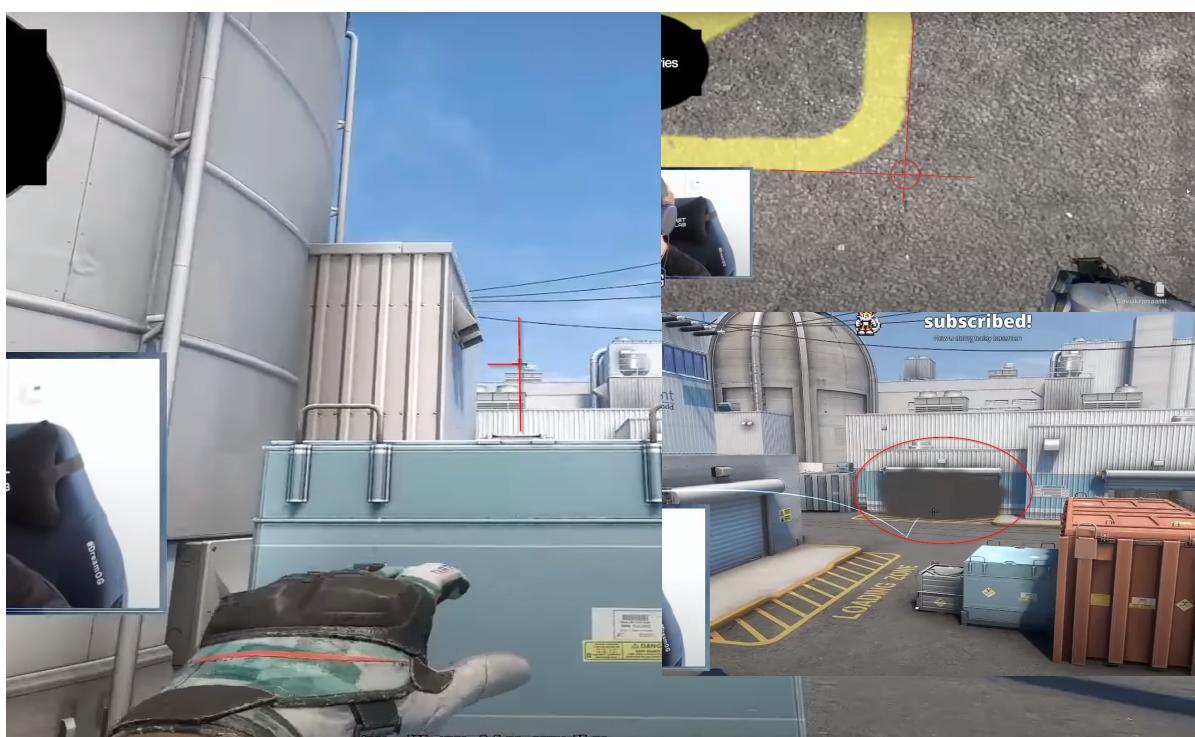
T-Side

OutsideTake:

RedBoxSmoke: an Schattengrenze laufen, running Throw



- Warehouse Smoke, ganz normal Standing throw



VentRush:

- gut für einen Ventrush um in einer Eco die Bombe zu legen
- erst mit einer Nade die Tür zerstören
- dann Ventsmoke mit running throw werfen



- gut mit der Smoke ist ein Hudmolotov, running jump throw



HudRush:

- AleksiB sagt 100% effektiv in Pugs
- letzter des Rushes wirft die Flash
- linkes Fenster kaputt machen



- LineUp mithilfe der Wand
- Running Jump Throw



- in Kombination damit sollte auch einer die Door mit einer Nade zerstören, Main Smoken und von der Door aus pushen
- wenn die CT's Am anfangen der Runde immer Hud abmolen kan man in diese Ecke eine Smoke werfen damit der Molo ausgeht



RampRush:

- Flash für Rampe, linksklickt Flash, hinhocken, poppt hinter der orangenen Box, sodass die Mates nicht geflasht werden



- Nachdem man über Rampe zu B ist, kann man sicher planten, indem man DoubleDoors abmolot(Fenster muss kaputt sein)
- möglichst schmale Lücke beim werfen lassen sonst kommt der Molo nichts



VERTIGO



AimRoutine

M4TTHI4S:

- Aimbotz 1000 Kills a day keeps the Schweineaim away

Xamarasa:

- Aimlab und AimBotz zum aufwärmen
- 30 min HS Only FFA Deathmatchserver