

Sprach's und starb

Goethe forderte angeblich: »Mehr Licht!«, Caesar klagte: »Auch du, mein Sohn!«
Jawohl, hier geht's um berühmte letzte Worte – allerdings von PC-Spielern!

LETZTE WORTE

- Aliens versus Predator: »Am Boden sind keine Aliens.«
Anno 1701: »Der Vulkan bricht eh nie aus.«
Assassin's Creed: »Den Wachen schwimm' ich einfach davon.«
Baldur's Gate 2: »Das ist eine Illusion, die macht keinen Schaden.«
Battlefield 2: »Mit dem Jeep sind wir schneller.«
Bioshock: »Hallo, kleines Mädchen, bist du ganz alleine?«
Call of Duty 4: »Guck mal, Hunde!«
Command & Conquer 3: »Ich sehe hier keine unsichtbaren Einheiten.«
Commandos: »Diesen Wächter schalte ich mit der Pistole aus.«
Company of Heroes: »Artillerie schießt meistens vorbei.«
Counterstrike: »Messerrunde!«
Crysis: »Das ruckelt fast gar nicht.«
Dark Messiah: »Wenn ich auf der Planke stehe, kann ich sie nicht zertreten.«
Diablo 2: »Schau mal, kleine Dschungelbewohner!«
Die Siedler 6: »Das spielt sich doch eh von alleine.«
Die Sims 2: »Man braucht Toiletten?«
Doom 3: »Es kann nicht hinter jeder Tür ein Imp hocken.«
Dungeon Siege 2: »...« (letzte Worte unmöglich, das Spiel ist zu leicht, um zu sterben)
Enemy Territory: Quake Wars: »Spielt ihr mit ›Friendly Fire?‹«
Everquest 2: »Wer heilt?«
Fahrenheit: »Jetzt nur noch schnell die richtigen Tasten drücken.«
Fallout: »Das sind doch nur Ratten.«
F.E.A.R.: »Reicht doch, wenn die Zeitlupen-Leiste halb gefüllt ist.«
Flight Simulator X: »Ich lande, wo ich will!«
Gothic 3: »Lass uns Wildschweine jagen gehen!«
GTA San Andreas: »Das Militär jagt doch keine Verbrecher.«
GTR 2: »Um Haarmadelkurven muss man driften.«
Half-Life 2: »Warum hängen hier Laserpointer an der Wand?«
Hellgate: London: »Große Gegner richten nicht automatisch mehr Schaden an.«
Heroes of Might & Magic 5: »Eine Schlacht kann ich ruhig mal verlieren.«
Hitman: »Das hat bestimmt niemand gehört.«
Indiana Jones 3: »In einem Adventure kann ich nicht sterben.«
Jedi Knight 3: »Auf die Entfernung treffen die Sturmtruppler gar nix.«
Lemmings: »Wenn ich hier grabe, komme ich direkt zum Ausgang.«
Lost: »Ich gebe am Bunker-Computer mal ›77‹ ein.«
Mafia: »Ein Autorennen? Kinderspiel!«
Master of Orion 3: »Hä?«
Need for Speed: Most Wanted: »Da fahre ich einfach dran vorbei!«
Oblivion: »Ich gehe ins Startgebiet zurück, da sind die Monster schwächer.«
Operation Flashpoint: »Hubschrauber fliegen kann jeder.«
Portal: »... und den Ausgang setzte ich dorthin.«
Prince of Persia: »Da springe ich locker drüber.«
Pro Evolution Soccer 2008: »Von dort aus triffst du nicht einmal mit Adriano.«
Resident Evil 3: »Was steckt wohl in diesem Schrank?«
Splinter Cell: »Hier ist es dunkel genug zum Verstecken.«
Stalker: »Was piepst da?«
Starcraft: »Ich baue erstmal in Ruhe meine Basis auf.«
Supreme Commander: »Ich greife mal mit einer kleinen Armee an.«
System Shock 2: »Hier war ich schon, hier bin ich sicher.«
Team Fortress 2: »Die können nicht jeden Gang verminen.«
The Witcher: »Ich flüchte vor den Gegnern, indem ich über diese Hecke springe!«
Titan Quest: »Zehn Heilränke dürften reichen.«
Tomb Raider: Anniversary: »Diese Stelle kenne ich noch aus dem ersten Teil.«
Two Worlds: »›Todesritter‹ ist nur ein Name.«
Uefa Euro 2008: »Den hab ich sicher.«
Unreal Tournament 3: »Den Redeemer kann man im Flug abschießen.«
Vampire 2: »Ich habe alle Talentpunkte in Diplomatie gesteckt.«
Warcraft 3: »Neutrale Monster greifen nie zuerst an.«
World in Conflict: »So viel Schaden wird die Atombombe schon nicht machen.«
World of Warcraft: »Ich pulle mal den Boss!«

Gamestar-Fotoroman Folge 107: Turok and not to rock



GR