

Unsere Lieblingswaffen

UND FEUER!

Shadow Warrior 2 kommt mit über 70 teils reichlich durchgeknallten und aufrüstbaren Waffen daher. Eine Umfrage unter den Waffenexperten der Redaktion brachte allerdings Erstaunliches zutage: Wenn's um unsere Lieblingswaffen in Shootern geht, sind wir fast alle bodenständig geblieben. Von Redaktion GameStar



Petra schätzt den Standard

Petra Schmitz | @flausensieb

Ich hätte ja gleich zwei Lieblingswaffen: die AK 47 aus CS und der Rocket Launcher aus Quake Live (beziehungsweise aus dem hierzulande noch immer indizierten Original). Die beiden sind nicht außergewöhnlich, sie fühlen sich einfach nur richtig an. Und das ist für mich das Wichtigste an einer Waffe in einem Spiel: dass sie mir die totale Kontrolle und oben-dreien Sicherheit suggeriert. Ungezählte Tode in beiden Spielen sprechen zwar eine andere Sprache, aber es geht hier ja ums Gefühl, nicht um die Wahrheit. Ein neuer Anwärter ist übrigens die Mondragón Sturm aus Battlefield 1. Die schafft bei mir auch all das, was Raketenwerfer und AK 47 schaffen. Und es gibt ein hübsches Plimm, wenn man das Magazin wechselt.

Petra ist aktuell auf dem besten Weg, sich neu zu verlieben. In die Mondragón Sturm aus Battlefield 1.



Gut fürs Hirn, gut für den Spielspaß: die total friedliche Portal Gun aus Valves Rätsel-Shootern.



Markus schießt Löcher

Markus Schwerdtel | @kargbier

Ich bin Pazifist, deswegen ist meine Lieblingswaffe auch nahezu gewaltfrei: die Portal-Gun aus Portal 1 + 2! Denn die sieht zwar durch ihre weiße Eleganz gefährlich-schön aus, verschießt aber statt tödlicher Projektile plump gesagt Löcher. Löcher, mit denen sich wunderbare Rätsel basteln lassen. Gerade die komplexeren Aufgaben fordern dabei nicht nur meinen Intellekt, sondern eben auch Reaktionsgeschwindigkeit und Hand-Augen-Koordination – genau wie der Umgang mit »normalen« Videospieldingen. Viel mehr als bei normalen Knarren greift zudem der Schadenfreude-Faktor. Wenn ich einem der Wachroboter per Portal den Boden unter den Beinchen wegziehe und ihn in einen Abgrund rauschen lasse, muss ich selbst heute noch albern kichern.

Szenen einer Ehe: In Counter-Strike 1.0 lernten sich Johannes und die M4A1 kennen und lieben. Seitdem ist er ihr treu.



Johannes und sein Schatz

Johannes Rohe | @DasRehRohe

Was Petra die AK 47 ist mir die M4A1. Mein Liebling. Mein Schatz. Die Knarre, mit der ich Tausende Stunden in Counter-Strike verbracht habe. Aber auch in vielen anderen Shootern, denn die M4A1 ist sozusagen das Schweizer Taschenmesser der Knarren: eigentlich in jedem Ballerspiel verfügbar, vielseitig einsetzbar und immer effektiv. Egal ob Squad, Payday, Battlefield oder Max Payne, der Ami-Schießprügel steht mir stets treu und effektiv zu Seite. Die M4A1 ist wie ein guter Freund. Man kennt seine Macken und Eigenheiten und kann deswegen in jeder Situation mit ihm Spaß haben.



Sebastian liebt die Französin

Sebastian Stange | @MarvelsDrStange

Hach, ich liebe die FAMAS in Call of Duty: Black Ops einfach so sehr. Oder liebte. Denn meine Affäre ist inzwischen vorbei, einfach weil ich den Titel nicht mehr spiele. Die FAMAS war der perfekte Partner. Sie eignete sich für den Schusswechsel auf mittlere Distanz, und mit einem Schalldämpfer ausgestattet war sie durchaus auch zum Rushen zu gebrauchen. Hach, nie zuvor und seitdem auch nie wieder ist mir eine Videospielding in Fleisch und Blut übergegangen. Ich musste beim Zielen, Nachladen oder Waffenwechsel nicht mehr nachdenken, tat alles automatisch. Es war eine gute Zeit, liebe FAMAS. Und seitdem freue ich mich stets, wenn ich dich in einem anderen Spiel wiedersehe.



Sebastians Affäre mit dem französischen FAMAS-Sturmgeschütz ist schon sechs Jahre her.





Michael markiert

Michael Graf | @Greu_Lich

Einen Punkt zu machen, ist immer eine gute Idee. Zum Beispiel, wenn man zu viel redet. Oder wenn man einen Raketenwerfer entwirft. Denn just der Punkt, genauer gesagt der rote Laser-Zielpunkt, ist es, der den Fluggranatenspucker aus Half-Life für mich so besonders macht. Im Gegensatz zu ihren Cousins aus anderen Spielen sausen Half-Life-Raketen nämlich nicht stur geradeaus, sondern dahin, wo der Punkt, also das Fadenkreuz gerade hinzeigt. Folglich kann ich die Geschosse lenken, während sie in der Luft sind! Ach, dieses herrliche Geschrei auf unseren LAN-Partys, wenn ein Gegner um eine Ecke hech-tete, um meiner Rakete zu entgehen, aber nicht daran dachte, dass ich selbige per Fadenkreuz-Schwenk ebenfalls um die Ecke bugsieren konnte. Der Laserpointer ließ sich sogar abschalten, damit unaufmerksame Feinde nicht merkten, dass ich sie anvisierte.



Die Raketen in Half-Life lassen sich lenken – was für ein Spaß!



Elena lebt im falschen Jahrhundert

Elena Schulz | @Ellie_Libelle

Tatsächlich bin ich ein wenig altmodisch, wenn es um Waffen geht. Wenn er zur Verfügung steht, greife ich zum Bogen. Okay, ich gebe zu, damit bin ich auch ein bisschen dem Trend der letzten Jahre zum Opfer gefallen, dass jedes Spiel mit Shooter-Ambitionen von Far Cry bis hin zu Tomb Raider einen Bogen braucht. Aber als Schleichfan geht mir da eben das Herz auf. Immerhin kann ich so lautlos und tödlich schon aus der Ferne Feind für Feind ausschalten und damit in Windeseile ganze Camps leeren, ohne wirklich in Bedrängnis zu geraten. Im Prinzip dank der großen Reichweite also die perfekte und völlig geräuschlose Alternative zum Snipergewehr. Am meisten Spaß hatte ich mit meiner Lieblingswaffe aber in Rise of the Tomb Raider, das ich beinahe ausschließlich mit dem Bogen gemeistert habe und so fast völlig schleichend spielen konnte – viel besser als die monotone Ballerorgie des Vorgängers.



Schieß doch, wenn du kannst.



Dimi hält's wie MacGyver

Dimitry Halley | @dimi_halley

Im ersten Deus Ex gab's bereits ein beachtliches Arsenal an Kanonen. Brauchte ich aber alles nicht, denn ich hatte die beste Waffe des ganzen Spiels: Mein Messer! Wie MacGyver mit seinem Klebeband bin ich ein Purist, der aus wenig viel macht. Mein JC Denton war der leise Tod – unsichtbar und damit unbezwingbar. Seit Deus Ex 1 greife ich (wenn möglich) immer auf die kurze Klinge zurück. Bei Skyrim verursache ich als Assassin mit dem Dolch hinterrücks 16-fachen Schaden, in Splinter Cell: Chaos Theory, Blacklist und Metal Gear Solid 3 werde ich zum tödlichen Panther, Assassin's Creed macht aus dem Hidden Blade eine Kunst, im Multiplayer von Call of Duty gehört Messern sowieso zur Edel-Kür – ja, und in Battlefield 1 fürchtet die Entente mittlerweile auch mein Trench Knife. Zumindest in meinem Kopf.



Bei Lara Croft genauso effektiv wie bei Robin Hood: der Bogen.



Michael fühlt sich mit dem DL-44 Blaster wie Han Solo.



Michael eifert Han Solo nach

Michael Herold | @michiherold

Ich habe keine Ahnung von Waffen. Deshalb bin ich bei einer riesigen Auswahl wie in aktuellen Call of Dutys oder Battlefields eher überfordert. Meist probiere ich ein paar Waffen aus und bleibe dann schnell bei der erstbesten, mit der ich gut umgehen kann. Anders war das bei Battlefield. Ich bin ein großer Star-Wars-Fan und habe mir deshalb in Dices Shooter gerne die Mühe gemacht, mich mit den einzelnen Waffen auseinanderzusetzen und zu überlegen, in welchen Filmszenen und von welchen Figuren welche Waffe verwendet wird. Da die Auswahl in Battlefield recht bescheiden ist, habe ich hier schnell meinen Liebling entdeckt: den DL-44 Blaster. Das ist die Waffe des großen Han Solo! Han Solos Waffe! Ich kann wie der junge Harrison Ford durch das Star-Wars-Universum spazieren! Da kann mir jede noch so riesige Waffenauswahl gestohlen bleiben.

