

[Transcript] GameStar Podcast / Die 100 besten Shooter: Was passt, was stört uns, was fehlt?

Es gibt viele Meinungen, aber nur eine ist die richtige.

Nämlich das Platz 42, unsere Liste der 100 besten Shooter aller Zeiten, doch eigentlich viel weiter vorne stehen müsste.

Ich weiß, ich kann überhaupt nicht.

Okay, diese 100er-Liste, die in ihrer Gesamtheit auf GameStar.de zu lesen ist, ist mal wieder eine wunderbare Grundlage fürs Streit.

Ich meine, für Diskussionen, was in Wahrheit auf welchen Platz gehört und welche Spiele für uns vielleicht auch vielen.

Freundschaftliche Diskussionen, versteht sich, hier werden lediglich Verbalgranaten geworfen, und zwar von meinem Kollegen, der die Online-Redaktion von GameStar so leitet wie seinen Battlefield-Squad,

außerdem kennt er im Legendary-Modus von Halo jeden Grand beim Vornamen.

Herzlich Willkommen, Demi!

Hallo!

Ihmfalls mit dabei ist unsere Heft-Koordinatorin, wo andere auf Instagram sind, es sie auf Instagram gibt.

Und ich hab ihr schon vor fast 20 Jahren, da war ich noch ganz frisch bei GameStar, beim Test des Coö-Levels von Call of Duty 1 über die Schulter geschaut.

Hallo, Petra!

Hi, Micha, Hi, Demi!

Wusstest du, wusstet ihr, dass es als Easter Egg in Call of Duty United Offensive eine riesige Coö gab in einem Keller?

Das wusste ich, ja, genau, das wusste ich, ja.

Ja, ich wusste es nicht.

Ich hab's bis gerade verdrängt, aber nachdem du es jetzt gesagt hast, klar.

Ja, das ist das Maximum an Recherche, was ich betrieben habe für diesen Podcast, die Shooter-Experten seid ihr.

Und wir machen diese Talks hier, ja, weil wir gemeinsam am stärksten sind.

Miteinander macht alles mehr Spaß und das ist ein wunderbares Stichwort für Werbung.

Geraldine, weißt du, was wahre Helden ausmacht?

Dass sie an Spinnenfäden elegant durch ein jetzt noch größeres und lebendigeres Marvel-New York-Schwing und ikonische Marvel-Super-Schurken wie Venom und Craven bekämpfen?

Ja, okay, das und dass sie zusammenarbeiten, so wie wir beiden hier im Podcast.

Wahre Helden sind gemeinsam am stärksten.

Ah, deshalb gibt es in Marvel's Spider-Man 2 diesmal zwei spielbare Helden,

Peter Parker und Miles Morales.

Das sind quasi wir beide in Spinnenform.

Ja, ganz genau, und ihre Freunde und Familien sind auch mit dabei.

Es ist die Fortsetzung, auf die wir alle warten.

Natürlich wieder von Ensemble Games, einem der besten PlayStation Studios.

Das ist ja auch der Grund dafür, dass Marvel's Spider-Man 2 die Features der PS5 perfekt nutzt.

Es sieht super aus und dank Dualsense-Controller

[Transcript] GameStar Podcast / Die 100 besten Shooter: Was passt, was stört uns, was fehlt?

bekommst du haptisches Feedback und die adaptiven Trigger.
Und vergesst nicht die SSD, denn wahre Helden warten nicht auf Ladezeiten.
Und ihr müsst nicht mehr lange warten, bis Marvel's Spider-Man 2 erscheint.
Am 20. Oktober ist es soweit und ihr könnt den nächsten PS5-Hit natürlich jetzt schon vorbestellen.
Mehr Infos findet ihr natürlich in den Show-Notes.
Die 100 besten Shooter aller Zeiten.
Jetzt wären wir nicht bei der Game-Star, wenn wir nicht bürokratisch erklären könnten,
wie diese Liste zustande gekommen ist.
Demi, was waren die Regeln?
Wo kommt diese Liste her?
Jeder wirft in Top, was er oder sie gut findet.
Und dann machen wir RNG-Zufallsrate.
Und nein, wir haben diesmal diese Liste tatsächlich als Gremium gemacht.
Gremium heißt in dem Fall Peter Bartke,
Peter, unser anderer Shooter-Experte Phil und ich haben uns zusammengesetzt
und einen riesigen Pool an Shootern kreiert.
Also hunderte von Shootern aus den letzten 30, 35 Jahren,
halt seit dem ersten Shooter überhaupt, haben wir zusammengestellt
und dann tatsächlich in langen und gar nicht also relativ friedlichen Diskussionen
versucht, einen Ranking zusammenzustellen.
So ein bisschen nach diesen Leitlinien.
Wie wichtig war SpielXY für das Shooter-Genre allgemein,
aber natürlich auch so ein bisschen subjektiver macht das heute noch Bock.
Ist das ein Shooter, der einfach sehr viel Spaß macht heute noch?
Und das sind ja beides, sage ich mal, Stoßrichtungen,
die in sehr unterschiedliche Richtungen gehen können.
Also es gibt viele wichtige Shooter, die überhaupt keinen Spaß mehr machen.
Das heißt, wenn man da so ein bisschen ein Delta aufzieht
und manchmal dann entscheidet das über dem,
das ist dann natürlich was für Diskussionspotenzial,
deswegen sind wir jetzt auch hier.
Aber wir haben dann im Prinzip diesen Vorschlag einer Top 100-Liste
noch mal in die große Runde getragen.
Da konnten alle im Team noch mal Feedback geben,
sagen, was sie überhaupt nicht in Ordnung finden, was sie höher sehen,
was sie niedriger sehen, Fragen stellen, was noch reingehört, was nicht reingehört.
Und daraus haben wir dann in mehreren Iterationen diese finale Liste erschaffen.
Dieses, was ist wichtig in der Historie und was macht mir Spaß?
Das kann man zum Beispiel ganz gut an Battlefield sehen.
Battlefield 1942 ist deutlich hinter Battlefield 3.
Und das wurde lustigerweise auch schon in den Kommentaren aufgegriffen,
wo dann die Leute gesagt haben, ja, OK, aber es fehlt noch Battlefield 3.
Das ist ja im Grunde auch besser als Battlefield 1942,

[Transcript] GameStar Podcast / Die 100 besten Shooter: Was passt, was stört uns, was fehlt?

auch wenn das eine im Grunde wichtiger ist.

Also insofern, wir haben nicht alles falsch gemacht.

Nee, wir haben überhaupt nicht alles falsch gemacht.

Wir haben ein paar Sachen noch mal im Regularium ausgeschlossen, was nicht mit rein gehört und was mit rein gehört.

Mit drin ist es zum Beispiel so Top Down Shooter, also wie ich Top Down spiele, mit Shooter Fokus, Helldivers zum Beispiel, der Kurbshooter auf Platz 99.

Hotline Miami oder Hotline Miami, ja, Hotline Miami auf 72, glaube ich, oder so was? 73, glaube ich, oder?

Ich habe die Liste so oft angeguckt und weiß immer noch nicht alles auswendig. Ich habe sie auch.

Mit drin ist auch Third Person, also Third Person Shooter, Spec Ops The Line natürlich muss mit rein auf Platz 29, recht weit vorne, Antikriegs Shooter und Max Payne hat sich sehr wacker geschlagen in dieser Liste mit Max Payne 2 sogar in der Top 10 auf Platz 8.

Was aber nicht drin ist, ist zum Beispiel Stealth, also Splinter Cell und Hitman, weil da Stealth man ja, da schleicht man ja. Wir haben so Plattformer Re-Ratchet und Clank nicht mit drin und wir haben GTA nicht mit drin.

Wo, was, wo, warum ist GTA nicht dabei?

Wegen Tennis und Golf.

Ja, genau, wegen Tennis und Golf. Tennis und Golf Simulation.

Das war auch keine leichte Entscheidung, aber wir haben so ein bisschen dann überlegt, OK, wenn wir GTA jetzt mit rein nehmen, also wir wollten halt in dieser Liste vor allem Shootern, bei denen das Shooter Gameplay an erster Stelle steht, Raum zum Atmen geben.

Jetzt kann man natürlich sagen, ich würde mal sowieso behaupten, dass die meisten GTA-Spiele jetzt nicht unbedingt das beste Shooter Gameplay haben.

Aber GTA V ist tatsächlich so ein Kandidat, finde ich, wo man durchaus debattieren kann.

Und dann haben wir uns aber gesagt, wenn wir das fast jetzt aufmachen, dann kann man auch überlegen, gehört nicht Mafia da rein, gehört nicht Watch Dogs da rein. Und dann hast du plötzlich sehr viele,

ja, ich sage es jetzt mal Action Adventures, die halt Genre Mixes sind aus, weiß ich nicht, Stealth und Shooter und Autofahren und Story und Mission und Open World und Abklappern und Golf und Tennis und Heggung Mini-Spielen und so, die halt Raum in dieser Liste einnehmen, die auch oft dann schon in anderen Listen, die wir ja haben, das ist ja bei Laio nicht unsere erste, die auch in anderen Listen schon Raum haben, die dann plötzlich in dieser Liste drin sind und andere Spiele verdrängen, wo wir sagen, hey, das wäre doch auch mal schön, denen einen Spotlight zu geben, weil es gibt einfach coole Shooter, die sonst auf keiner Liste auftauchen würden, weil sie keine geile Story haben, weil sie nicht wie in Deus Ex auch noch ein Rollenspiel sind, nehmen bei, weil sie auch nichts für den 300 besten Spielen aller Zeiten gehören, aber weil sie halt in unseren Augen als Shooter, was machen wir Superhot zum Beispiel?

[Transcript] GameStar Podcast / Die 100 besten Shooter: Was passt, was stört uns, was fehlt?

Weil sie als Shooter was machen, was einfach einzigartig ist.

Und da haben wir im Ende gesagt, zählt für uns auch das, was wir halt machen wollen, was wir den Leuten erzählen wollen und es ist lieber, wir schreiben einen leidenschaftlichen Text zu einem Superhot, als jetzt nochmal zu erzählen, dass halt ein GTA V ein tolles Spiel ist.

Ja, also vor allen Dingen ist es ja unsere Liste, sie soll ja nicht universal gelten, also es ist ja nicht die Liste to end all listen, was das Shooter Gameplay angeht oder die Ego Shooter oder die Shooter generell, das ist unsere Liste und also ich stehe dazu.

Ja, ich kann nur das nochmal unterstreichen, was ihr beide jetzt gesagt habt, das ist eine Superliste geworden, es ist PC und Konsole, muss man dazusagen, es ist kein Virtual Reality, trotzdem hier natürlich die Erwähnung von Half-Life, Alex Ehrenhalber, aber VR ist jetzt nicht unser Schwerpunkt in der Berichterstattung, deswegen haben wir gesagt ja, das klammern wir ein bisschen aus, trotzdem hier habt ihr Half-Life, Alex und es ist ein fantastischer Shooter, da geht nichts drüber, dennoch wollen wir jetzt vielleicht mal in die Liste selber eintauchen und in all die, ich habe mir eine ganze Liste von Notizen, worüber ich sprechen muss und auch nochmal eine Zusatzliste von euch, also mal gucken wie lang es wird heute.

Der Hund muss irgendwann raus, Michael, also.

Ja, dann machen wir das, dann nimmst du eine GoPro und du machst diesen Hund in Ego-Perspektive, während wir weiter diskutieren über die Shooter-Liste, das ist die neue Art jetzt hier, Podcasts und Talks zu machen. Ich würde gerne schon bei Platz 100 anfangen mit der Diskussion, einfach nur weil es mir aufgefallen ist und ich ein großes Herzchen senden möchte, dass die Spiele überhaupt drin sind, ich will nämlich über 2 sprechen, nämlich Wheel of Time steht auf Platz 100, der Magisshooter auf Basis der Buchreihe, die ich sehr mag, das Rad der Zeit und der zweite Magisshooter da drin ist, ist Hexen 2 auf Platz 50 und jetzt pass auf, ich hätte gerne beide Plätze getauscht aus genau dem Grund, dass man Plätze tauschen kann in Wheel of Time,

weil Wheel of Time hat so coole Zaubersprüche, Hexen 2 war ein toller Shooter, also das hatte irgendwie auch noch diese Klassenmechanik, du konntest ja 4 Charakterklassen spielen mit unterschiedlichen Waffen, aber die Waffen waren alle immer noch Waffen, also wenig so Spezialfähigkeiten

und Wheel of Time hatte halt unter anderem diesen Zauber, wo man die Position tauschen konnte mit

einem anvisierten Gegner und dann hast du eine Wache herbeigerufen, die dann auf einem Balkon stand und hast gesagt, Platz tauschen, plupp, stehst du auf dem Balkon, die Wache unten und guckt doof und das war so ein bisschen das, was mir bei Hexen gefehlt hatte, noch dazu gab es damals in Wheel of Time diesen geilen Multiplayer, wo man so eine Festung hatte, jeder hatte eine Festung und dann hat man die mit Fallen gespickt und dann versucht die die gegnerische Festung einzudringen

und dann irgendwie, was war das, ein Artefakt zu klauen oder sowas, hat nie richtig funktioniert im Multiplayer, wir haben uns nie getraut, dann in die Festung zu gehen und sind immer an allem

[Transcript] GameStar Podcast / Die 100 besten Shooter: Was passt, was stört uns, was fehlt?

gescheitert, aber es war eine coole Idee. So, die erste Kontroverse hier schon mal rausgepicht. Mir ist es tatsächlich also alles, was bis Platz 20 ist, kann mein wegen Munter durchgetauscht werden. Das darfst du doch jetzt nicht sagen, ja. Das ist natürlich total übertrieben, aber ich möchte mir mal persönlich ein paar Kudos einräumen, weil Wheel of Time wäre nicht in der Liste, wenn es ich es nicht reingeschrieben hätte, nämlich. Zu recht. Ja, Peter Bartger hat sich auch sehr dafür dann ausgesprochen im Nachhinein, wir hatten da tatsächlich ursprünglich auf Platz 100 so ein bisschen als kleinen Einstiegs-Joke Moorhoon drin. Ja, das erste Moorhoon. Weil ich auch einfach Bock gehabt hätte diesen Text zu schreiben, aber wir haben dann gesagt, okay, wenn man jetzt mal wirklich, also man kann ja durchaus auch argumentieren, dass Moorhoon auch damals als Phänomen und so weiter gar nicht so irrelevant ist. Gesellschaftlich war das vollkommen relevant, klar. Aber es gewinnt halt in Sachen Qualität nicht gegen, sage ich mal, andere Kandidaten auf der Liste, dann haben wir uns dann auch nach Feedback entschieden, Wheel of Time doch reinzunehmen. Und Hexen ist halt so ein bisschen, es gibt ja einige von diesen klassischen Retro-Schutern aus den 90ern in dieser Liste natürlich auch dumm, klar. Ist auch so ein bisschen repräsentant für mehrere Kandidaten, die es dann halt natürlich nicht in die Liste geschafft haben, wie halt, weiß ich nicht, ein Heretic oder ein Outlaws oder so, das ja auch schon in den Kommentaren gefordert wurde, weil wir sie ja nicht alle reinnehmen konnten. Aber natürlich diese Pionierzeit, diese erste Pionierzeit der Shooter, ja trotzdem in ihrer Gänze relevant war und ja auch diesen ganzen Boomer-Shooter, wie man es jetzt nennt, Boom, jetzt wieder losgetreten hat und einfach zeigt, wie lebendig diese Nostalgie dann noch dort noch ist. Das erklärt so ein bisschen die hohe Platzierung von einem Hexen gegenüber Wheel of Time. Ja, ich sage nur, Phil Spencer im Hexen zwei Shirt bei der Nicht-E3-Präsentation von Microsoft und alles so. Was ist das denn jetzt? Phil, was soll das denn jetzt? Kommt Neues Hexen? Oh mein Gott, ja natürlich, die Namen sind immer noch da. Natürlich auch hier Quake, auf der Quacon, ein Quake 2. Ja, was ist es? Remaster oder was auch immer das? Quake 2 lebt, bereiten die etwa die Rückkehr von Quake vor in irgendeiner Form? Das hat ja super funktioniert. Also ich meine klar, Quake Champions ist jetzt wieder eine ganz andere Hausnummer. Das wäre so eher Q3A, aber mein Gott, mal wieder ein neues Quake. Aber wir haben ja Doom Eternal, warum braucht man denn noch ein Quake? Ja, das weiß ich doch nicht. Ich spiel das ja alles nicht. So schnelle Shooter sind ja alle nicht meins, aber es ist dann halt eine Marke mehr mit schnellem Geschuter. Bevor wir weiter über schnelles Geschuter sprechen, müssen wir, als irgendjemand Quake 4 gesagt. Okay, Quake 4 ist das Doom 3 dieser Serie. Das war halt mal der Versuch, es anders zu machen und da klappt es halt nicht. Ich hätte Doom 3 noch in unsere Liste genommen, weil ich tatsächlich sage, es ist mein Lieblings-Doom. Es ist halt objektiv betrachtet

[Transcript] GameStar Podcast / Die 100 besten Shooter: Was passt, was stört uns, was fehlt?

weder das beste Doom, noch überhaupt ein gutes Doom, noch überhaupt ein Doom. Hallo, wir haben damals, das war die Wertungskonferenz, das erste Wertungskonferenz auf Basis unseres damals neuen Wertungssystems. Stimmt, stimmt. Macht gerade so ein bisschen Spucke in mein Mund,

furchtbares System. Was haben wir uns damit angetan? Und da hatten wir, glaube ich, eine 880 drunter stehen, wenn mir nicht alles täuscht. Und ich musste das dann super hart verteidigen gegenüber den Doom-Fans auf der Games-Convention damals noch. Ja, ja und es hat damals für die Story doch dann sieben oder acht Punkte gekriegt und nicht mal die Story von Doom 3 war wirklich gut. Dünn wie eine Bibelseite. Aber ich hätte trotzdem Doom 3, also wie gesagt, ich verstehe komplett, warum es nicht in der Liste ist. Für mich war es das beste Doom in Anfangszeichen, eben weil es kein so ein schneller Durchrennen zu Heavy Metal-Mucke-Shooter war,

sondern dieses bisschen gruselige, alles ist schattig. Du hörst seltsame Geräusche aus dem Schacht und weißt nicht, was es ist und hinter jeder Tür steht ein Imp. Und das mochte ich viel lieber, das war viel spannender, so viel Puls treibender als es für mich das normale Doom ist. Kann ich auch voll nachvollziehen, wir hätten es einfach nur besser machen müssen. Ja oder zumindest

so machen müssen, dass wir heutzutage noch mit Or darüber sprechen, was im Grunde besser wäre. Korrekt. Wenn wir weiter von hinten sozusagen die Liste abarbeiten, dann kommt schon auf Platz 98 eine kleine Kontroverse, bei der es einen seltsamen Zufall gab, nämlich wenige Minuten, also wirklich zwei, drei Minuten, bevor wir angefangen haben, das hier aufzunehmen, bevor wir uns versammelt haben in unserem Aufnahmeraum, kam eine E-Mail, ich glaube sogar an mich, also per GameStar-Account von Henning, unserem Zuschauer, Zuhörer, der sagt, könnt ihr nicht

mal über Escape from Tarkov sprechen, das wird immer beliebter. Und jetzt steht es hier tatsächlich in unserer Shooter-Liste und ich glaube irgendwie wusste Henning, dass wir das hier aufnehmen, aber es steht nur auf Platz 98, der Exfektionsshooter nur auf Platz 98. Demi, was ist da passiert? Ist auch finde ich mit die kontroverseste Platzierung, die wir in der Liste haben, weil es sich durchaus sehr stark argumentieren lässt, dass Escape from Tarkov weiter nach oben gehört. Auf der anderen Seite ist es ja offiziell noch nicht fertig, das heißt es ist auch weiterhin ein Work in Progress Spiel. Eigentlich ist das was, was ich dann eher gar nicht in die Liste reingenommen hätte, sondern halt nur Full Release ist. Aber auf der anderen Seite ist es halt so wichtig, es ist ja noch ein anderer Extraction Shooter, von dem ich sage, der Extraction Shooter ist ja sehr viel weiter oben in der Liste, nämlich Hand. Und wir haben dann im Endeffekt gesagt, es sind in dieser Liste halt so viele Perlen, die halt im so größeren, wirklich jahrzehntüberspannenden Maßstab so wichtig waren für das Shooter-Genre. Aber ich bin trotzdem dabei, dass man sagen kann,

okay ist Escape from Tarkov nicht wichtiger als ein Deep Rock Galactic oder ein Serious Sam 2 oder so.

Also wenn ich die Liste nochmal machen würde, sage ich jetzt ganz selbstkritisch wäre das, glaube ich, ein Kandidat, wo ich überlegen würde, ihn noch weiter nach oben zu setzen.

Man muss allerdings auch dazu sagen, dass natürlich Menschen, die Escape from Tarkov spielen, weiß ich nicht, vermutlich von der Charaktereigenschaft her, Vokaler sind als die Menschen,

[Transcript] GameStar Podcast / Die 100 besten Shooter: Was passt, was stört uns, was fehlt?

die Deep Rock Galactic spielen. Und die Menschen, die Deep Rock Galactic spielen und sagen, ey, das müsste eigentlich höher in die Liste, die schreiben es halt nicht. Die nehmen das zur Kenntnis und gut ist. Aber Escape from Tarkov ist halt so ein, möchte ich sagen, so ein Spiel, den man sich mit Haut und Haaren verschreibt. Und deswegen schreibt man auch so gerne darüber und

ist auch gerne mal anderer Meinung als andere Leute. Und deswegen die Stimmen aus der Leserschaft,

warum ist denn das so weit unten? Ich kann das total gut nachvollziehen, ich kann es total gut nachvollziehen. Also ich meine quasi in unserer Verteidigung ist es ja in den Top 100 Shootern. Also was man da natürlich nie sieht, sind die ganzen auch guten Shooter, die es nicht in die Liste reingeschafft haben. Das waren ja deutlich mehr als so. Wir hatten ja wirklich einen Pool von weit über 200 Spielen, die es nicht reingeschafft haben. Und in Escape from Tarkov hat es eben reingeschafft.

Und ich finde, man, also es lässt sich durchaus argumentieren, dass dieses Spiel einfach wichtig ist, weil es ja nach wie vor mit Hand das einzige, also die haben es halt hinbekommen. Die haben hinbekommen, was kein anderer großer Publisher hinbekommen hat, nämlich diesen Extraction Shooter

als sozusagen ausdeferenzierten Erben des ganzen Battle Royale Hypes erfolgreich zu machen. Und das ist, finde ich, was du siehst, eben durch gescheiterte Versuche wie bei Battlefield, wie bei DMZ von Call of Duty, dass selbst Studios mit hunderten Verneuten das nicht hinkriegen. Und das zeigt eigentlich, wie besonders Escape from Tarkov ist. Ja, das war ein sehr spannender Punkt, auch den Petra gerade angesprochen hat, nämlich dass gerade so Hardcore-Spieler. Escape from Tarkov

ist ja auch sehr unverzeihlich. Es werden keine Namen eingeblendet über den Spielern. Du musst überhaupt erst mal lernen, wie managere ich mein Inventar, wie funktioniert die Map. Es gibt Friendly Fire von Anfang an und solche Sachen. Das Spiele, die so eine Hardcore-Community haben, eine sehr volle, sehr laute Gruppe von Leuten haben, die sie verteidigen, was auch sehr gut ist. Bei Path of Exile sieht man das zum Beispiel auch. Ist auch ein Hardcore-Actionrollenspiel, aber du hast Leute, die sagen, aber das will ich doch, genau das ist es. Und immer wieder schön, das auch zu sehen. Also ich finde es immer sehr cool, wenn diese Communities sich für ihre Spiele einsetzen.

In diesem Sinne, liebe Grüße an Henning und weiter in der Liste, auf Platz 94 ein großes Herz dafür, dass es einfach drin ist, weil es reingehört, für Far Cry Blood Dragon. Far Cry 3 Blood Dragon, sagen sie meiner Frau, ich bin gestorben, als ich meinem Land gedient habe, das sagst du ihr gefälligst selbst. Muss man mehr sagen, über Dialog Original so eins zu eins aus dem Spiel.

Fantastisch. Ein Genre, das es nicht mehr gibt oder kaum gibt, Paradiesspiele. Ich weiß noch, wie Ubisoft auf irgendeinem Showcase in letzter Zeit diesen Trailer hatte zu dieser

Blood Dragon Serie, die sie da gezeigt haben und wo wir dann alle gesagt haben, was wie eine Serie, macht doch ein neues Spiel, macht mal wieder ein neues Paradiespiel. Nehmt euch bitte auch mal selbst auf den Arm, ihr bei Ubisoft. Mach mal ein Paradies-Assassin's Creed, wo dann deine Figur sagt, was muss ich denn hier schon wieder auf den Turm klettern? Das ist für ein Quatsch. Weil im Blood Dragon ist das so, das ist dann, hey, warum muss ich jetzt A drücken, um meine Waffe abzuschießen

oder so. Es gibt überhaupt kein A oder wie auch immer dann die Dialoge da funktionieren. Dieses

[Transcript] GameStar Podcast / Die 100 besten Shooter: Was passt, was stört uns, was fehlt?

Runddrehen von Spielmechanik, dieses satirische Umgang einfach mit dem eigenen Spieldesign ist super. Ja, der Shooter-Unterbau war halt auch nichts anderes als eben das entsprechende Far Cry, nämlich 4, aber das Blood Dragon war und es war auch nicht besonders abwechslungsreich. Es muss mal mal sagen, wie viele Sachen Herzen ich aufgesammelt habe oder was es auch mal war. Ne, man musste ja den Leuten die Herzen rausreißen, um die dann an die Drachen zu verfüttern und abzulenken. Irgendwie sowas gelaufen. Das war die Lore, ja. Das ist ja so pizza. Und naja, also inhaltlich, mittel okay, aber gerade auf der Satire, auf der Parodieebene, bombastisch gut. Und es hat ja wirklich diesen 80er Jahre Hype schon vorweggenommen, der ja dann also da nach von

also generell so dieses Synthi-Wave, die Richtungen, die auch in Hotline Miami geht, aber auch so ein

bisschen so Neon Future, das hat, also es war ein Trendsettingspiel. Ich glaube nicht, dass dieser Welt, dass Far Cry Blood Dragon diese Welle losgetreten hat, aber es war zumindest, es hat einen Nerv getroffen auch in seinem Szenario, in seinem Style, in seinem Soundtrack und so. Deswegen finde ich, kann man das schon in die Liste aufnehmen. Der, das Weltall, die Erde. So fängt man. Ja, das ist großartig. Es ist großartig. Es ist auch großartig, dass es nur einen Platz hinter Turok 2 steht. Das ist so die kleine Dinosaurier-Familie, einmal ernst gemeint. Ja, bisschen. Also Turok ist jetzt auch nicht das allerseriöses Szenario, aber und halt einmal mit Blood Dragon als so eine Satire. Und dann kommt auf Platz 90, Dimmy, jetzt bist du dran, SWOT 4. Ja, also Radio Not ist ja lustigerweise auch in dieser Liste, aber es ist immer ein gutes Zeichen, dass man sich richtig entschieden hat, wenn das Schreiben von diesen Artikeln, also von diesen kleinen Texten, die in unserer Liste dann drinstehen, das ist ja sehr persönlich, einfach unglaublich viel Spaß macht. Und bei SWOT 4, und ich habe in meinen Jahren bei der Games da schon hundertmal über SWOT 4 geschrieben, macht es einfach immer wieder Spaß zu erzählen,

was für ein Erlebnis das war, das halt mit Freunden gemeinsam zu spielen. Weil es eben das damals einzige Spiel war, wenn man Rainbow Six so ein bisschen ausklammert, dass halt Polizeiarbeits

ein bisschen ernst genommen hat. Ja, also es gab natürlich viele Shooter, in denen du ein Kopf bist, ja, da gibt es ja bis heute noch, oder wo du ein Mitglied der Behörde bist, ja. Aber das war ja ein Spinner von Police Quest, also von der Adventure-Serie von Sierra, die auch damals... Was? Ja, ja, das wusste ich nicht. Das war der Police Quest. Das allererste SWOT 3 ist noch Police Quest, das hat das noch im Namen. Und das war ja quasi das Pendant bei Adventures. Also du musst das ja bei Police Quest nicht nur irgendwie Point-and-Click, also es war sowieso noch ein Textbefehl-Adventure, musstest du halt immer so Sachen eingeben wie nicht nur Verhaften, sondern sagen hier auf dem Boden und dann die Taschen durchfühlen, dass er keine Waffe hat und so weiter und so fort. Du konntest sterben, also es war ein Spiel, wo du auch Papiere einreichen musst

es und so ein Bums, ein bisschen mehr mit Realismusanspruch. Und die SWOT-Serie hat versucht, das aufzunehmen und hat lange gebraucht, um sich da zu finden, weil das erste SWOT war ja noch ein

FMV-Adventure, genau wie das vierte Police Quest. Und sau schlecht. Und das zweite SWOT war so ein

[Transcript] GameStar Podcast / Die 100 besten Shooter: Was passt, was stört uns, was fehlt?

Taktik-Rundentaktik-Spiel wie Jack The Lions und XCOM. Und das dritte SWOT war dann das erste SWOT, das ein Shooter war, das halt total einfach den Hype von Rainbow Six 1 damals kopiert hat. Und das vierte SWOT Mitte der Nullerjahre war dann formvoll endet, ein Spiel mit einer sehr eigenen Identität, weil es eben nicht darum geht, einfach nur Gebäude zu stürmen und alles wegzuholen,

sondern idealerweise die Leute lebendig gefangen zu nehmen. Und dann hast du dann irgendwie eine Tankstelle, die überfallen wurde, ein Banküberfall oder sonst irgendwas. Und du ballerst dann nicht einfach nur um die Ecke, sondern du sagst wirklich, hier blendest die Leute Waffe fallen lassen, du musst die Waffen dann auch einsacken und alles reporten. Jeden, den du festgenommen hast, musst du reporten, sonst kriegst du einen schlechten Score. Also es war einfach ein sehr, sehr eigenes Spiel, wenn man das spielt, vor allem im Korb. Und dass du auch wirklich dann vor jeder Tür stehst und erst mal fünf Minuten mit deinen Kollegen diskutieren musst, wie ihr jetzt da reingeht und dann wirft eine Blendgranate gegen den Türrahmen und dann sind alle geblendet und sterben. Es war dann auch sehr lustig. Aber ja, also SWOT 4 interessanterweise

zeigt Ready or Not am besten, finde ich, wie sehr die Leute die Art Spiel vermisst haben, weil Ready or Not eigentlich SWOT 5 ist, wenn man es ehrlich nimmt und die Leute lieben ist und SWOT 4 ist, aber auch immer noch heute noch, finde ich, ein sehr, sehr, sehr gutes, ein einzigartiger ein sehr, sehr einzigartiger Taktik-Shooter. Ja, wir haben ja auch noch fantastisch. Ich habe mich mit dem Spiel nie groß beschäftigt gehabt, bis ich jetzt Gameplay-Szenen rausgesucht habe für die Video-Version dieses Talks bei GameStarTalk auf YouTube. Und Alter, ich konnte mich gar nicht mehr

von diesem Gameplay lösen, weil es einfach so spannend war, dann mit irgendwie Team an die Tür, erst mal mit der Kamera unten durchgucken, ist da einer drin, okay, wer kümmert sich worum, dann Tür auf und rein und dann blendgranate oder irgendwas werfen, also vielleicht erst blendgranate dann rein, habe ich gelernt, ist taktisch clever. Aber eigentlich nicht meine Art Spiel, aber ein sehr spannendes Erlebnis. Und da sind ja auch noch mal Rainbow Six Raven Shield und das ursprüngliche

Rainbow Six von 1998 in der Liste vertreten dann auf den 30er-Plätzen und die Multiplayer-Version des Ganzen mit Rainbow Six Siege auf Platz 7 in der Top 10. Also der Taktik-Shooter, ich weiß auch Phil und Dimmy sind große Fans von Taktik-Shootern, also für die habt ihr euch eingesetzt, das merke

ich schon. Ja, das auf jeden Fall, weil es einfach eine sehr eigene Art von Spiel ist und manch will jetzt nicht für die anderen nochmal das wiederholen, was ich bei Sword 4 gesagt habe, aber dieses gerade

im Koop, dieses gemeinsame Taktieren, wie nehme ich eine Tür, wirklich dieser Respekt vor jeder Auseinandersetzung mit Feinden, das ist was, das macht es einfach ganz besonders und das Alter Rainbow Six hat ja noch diese Planungsphase. Ich glaube Raven Shield hatte so ein bisschen den Hybriden, da konnte man noch relativ frei planen, aber man musste es nicht mehr. Also ja, generell diese Shooter, wo du auch mit Köpfchen einfach im Vorfeld alles genau durchtaktieren kannst

und dann führen deine Leute nur die Planung. Also theoretisch kannst du die ja sogar einfach nur als Strategiespiel spielen. Du gibst halt genau die Knotenpunkte vor wie bei Doorkicker und sagst,

[Transcript] GameStar Podcast / Die 100 besten Shooter: Was passt, was stört uns, was fehlt?

okay geht, mach das jetzt und du spielst gar nicht mehr selbst mit. Das scheitert meistens an der KI, aber theoretisch geht es und ich finde, das ist einfach eine sehr schöne eigene Subkategorie von Shootern, die auch viel Raum verdient. Rainbow Six Sieges ist natürlich noch mal was Eigenes, ist halt einfach ein Multiplayer-Phänomen, sondern gleich, aber das spät da, wenn wir über die Top 10 reden. Ich habe gerade geschaut, ob ich irgendwo hier Rogue Spear rumstehe, oder wie Menschen es auch nennen, Rouge Spear, aber es scheint irgendwo im Keller zu sein. Interessanterweise haben wir aber Ghost Reakin, das wir auch ein bisschen in Diskussionspunkten nicht mit reingenommen, weil Ghost Reakin tatsächlich, also ist ein gutes Spiel, ich habe das gerne gespielt, aber Ghost Reakin war ja so ein bisschen das herunter gedumnte Rainbow Six. Ja, das war meins. Ja, exakt. Ghost Reakin habe ich damals mit meinem Freund Philipp gespielt bei uns, bei mir zu Hause, mit Fenster offen laut im Couch Co-op mit Splitscreen, wo ich eine Granate gegen den Baum geschmissen habe, die ist abgeprallt, zurück zu uns, und wir haben rumgeschrien, nach zum 2, wie die Verrückten, fantastisch. Das ist mein Niveau. Es ist auch ein gutes Spiel, aber es hat es halt, weil Ghost Reakin abgesehen von den Außen-Szenarien halt so wenig eigenständig gemacht hat, haben wir es dann schweren Herzen nicht reingenommen. Ich habe auch extra nochmal hier Advanced Warfighter und so weiter nachgeholt, ich hatte die damals schon gespielt und habe sie jetzt nochmal auf den Konsolen gespielt, aber da gab es einfach zu viele andere Kandidaten, also liebe Ghost Reakin-Fans, seht es mir nach, ich fühle euch, aber es hat es leider nicht geschafft. Kann nicht alles Tom Clancy sein?

Nein, nicht alles. Wir machen mal eine eigene, die Top 100 Tom Clancy-Spiele sind schon 100, wenn Ubisoft so weitermacht, bestimmt in ein paar Jahren. Da kommen immer die Handyspiele noch mit dabei. Aber Ex-define mussten sich es herausnehmen, weil die Fans so sauer waren, also wer weiß. Die 100 besten Tom Clancy-Spiele, die nicht mit Tom Clancy-Namen gebracht werden.

Ein Untergenre, das wir auch mit drin haben, ist der Loot Shooter mit Borderlands 2 auf Platz 90 und Destiny 2 auf Platz 56 unter anderem, wo man ja schon darüber streiten kann, ob die das Genre nicht kaputt gemacht haben. Also weg vom klassischen, entweder Storytelling oder einfach cooles Shooter-Gameplay, was ja Destiny trotzdem hat, weil es von Bungie ist, hinzu, Häh, hier sind Sachen zum Einsammeln. Ja, also mein Gegner hätten die Dinger auch nicht in der Liste sein müssen, also insbesondere Borderlands nicht, weil ich kriege einen Föhn, wenn irgendjemand das Inventar öffnet oder die Waffenvergleichsscreens aufmacht. Da ist es so bunt, es sind so viele Werte und man wartet halt stundenlang, bis es dann weitergeht, weil man ja bei jedem Shoot-Out irgendwie wieder was findet, was eventuell besser sein könnte, als das, was man schon hat. Und da sage ich als jemand, der den Flow sehr wertschätzt in solchen Spielen, also den Shootern, das ist für mich kein Shooter-Erlebnis mehr, das ist ein Inventar umgewurschtel und da kann ich auch die Ablos spielen. Ja, so ein großer Borderlands-Fan bin ich auch nicht. Auch da, ich bin kein Destiny 2 Crack, aber ich finde beachtenswert, was Destiny 2 für ein vielfältiger Spielplatz ist, für unterschiedliche Arten von Spielerinnen und Spielern, das ist halt das, was ich halt klasse finde. Also es ist sowieso ein handwerklich extrem gut gemachter Shooter, der auch immer mal wieder in der Kritik steht, wenn sie ein Update bringen, das halt viel Quatsch macht, aber wenn man jetzt einfach mal Destiny 2 in seiner besten

[Transcript] GameStar Podcast / Die 100 besten Shooter: Was passt, was stört uns, was fehlt?

Ausformung findet, ist es halt ein sehr, sehr guter PvP-Shooter für die, die da Bock drauf haben. Es ist ein toller Casual-Shooter für die Leute, die einfach nur die Mission machen wollen, im Koop-Feierabend. Es kann total Hardcore sein, wenn du dich auf die Raids einlässt. Es bietet sehr, sehr viel Story für die Leute, die vor allem in sowas sicher reinfuchsen wollen, mittlerweile zumindest zum Release halt noch nicht. Und das ist was, was ich halt sehr cool finde. Also diese Idee von einem Shooter als Theme Park, die viele Leute auch Etzen finden, weil es permanent eine Aufmerksamkeit will für alles. Aber aus der Warte raus, finde ich, hat Destiny 2 oder liefert Destiny 2 was was sehr, sehr viele andere Shooter auf den Tisch bringen und deswegen finde ich es auch

in der Liste wichtig, dass es da ist, selbst wenn ich es selbst nicht spiele. Ich finde es interessant, dass das überhaupt in der Liste ist, denn nach dem ersten Destiny, hätte ich gesagt, nein, der passiert nichts mehr. Das ist ein großes Milliardengrab und alle Versprechungen im Vorfeld haben sich als Quatsch und Käse herausgestellt, aber dass Destiny 2 halt nach der Trennung sich so entwickelt hat, das finde ich sehr schön. Es hat sich ja sogar damals wiederholt. Destiny 2 war ja zum Release genau so eine Bruchpude, wie Destiny 1 in unserem Contentumfang geht und dann haben

sie es wieder gefixt. Also es ist ein bisschen wie bei Battlefield. Die Vergangenheit wiederholt sich, aber auch die Lösung des Problems wiederholt sich. Also von daher. Ich kann nur ergänzen an der Stelle, dass ich meinen rechten Arm hergeben würde, den brauche ich ja dann, misst irgend ein Körperteil, das ich nicht zum Spielen brauche, hergeben würde für ein 3D Diablo. Weißt du, aus der Ego-Perspektive mit so einem Kampfsystem wie Dark Messiah oder sowas und dann auch mit so

Zaubern wie Wheel of Time, kann das jetzt bitte mal jemand programmieren? Aus der Ego-Perspektive,

sonst hätte ich jetzt gesagt Warframe. Ja, Warframe ist ja auch auf unserer Liste, auf Platz 63, genau, was so in die Richtung ein bisschen geht, aber ich will das Setting ja natürlich auch. Also das Setting mit seinen coolen Engelsfiguren in Diablo und ich liebe Science Fiction, Warframe ist ein super Spiel, aber das in Ego, und dann mit so einem Nahkampf, es gibt ja selten gute Nahkampfsysteme, da schweifen wir ab, weil das sind ja auch keine Shooters, es wären ja Brawler, Bieter, also wo man halt mit Schwertern gegeneinander kämpft, aber Dark Messiah hatte so ein tolles Nahkampfsystem. Dark Messiah, ein neues Dark Messiah, das wäre es einfach. Wir schweifen ab, Leute, wir müssen schießen. Du musst sprechen über zwei Spiele gleich aus der selben Serie, die hier auf Platz 84 stehen und dann nochmal irgendwo in den 30ern, nämlich Team auf Platz 37, nämlich Team Fortress 1 und Team Fortress 2, beide drin. Ja, Team Fortress, ja was soll ich sagen, also damit hat mich so ein bisschen das Online-Geballer bekommen, also das hat bei mir natürlich schon vorher angefangen, aber mit Team Fortress, insbesondere mit Classic wurde es dann

so richtig, richtig wild bei mir. Und Team Fortress war ja eine Mod für das erste Quake, was ich total absurd finde, weil die hatten halt damals schon alles drin, diese ganzen Klassen und der ganze Kram, der war da drin und es hat super funktioniert. Und dann haben sie es für Team Fortress Classic, die gleichen Leute, die es für Quake gemacht haben, im Auftrag von Valve einfach nochmal in die Half-Life-Engine, die ja nichts anderes als eine modifizierte Quake-Engine war, wenn auch stark modifiziert. Wir haben das damals übrigens in jedem Text mehrfach geschrieben,

[Transcript] GameStar Podcast / Die 100 besten Shooter: Was passt, was stört uns, was fehlt?

damit auch jeder wusste, wovon wir sprachen. Und ja, und das hat wunderbar funktioniert und ich habe da viele, viele, viele Clan-Battles, ich habe damals tatsächlich in einem so genannten Clan gespielt und wir hatten zwei Trainingsabende in der Woche, wir haben uns auf den Mapskisch getroffen, haben Conk-Jumps geübt, wir haben Rocket-Jumps mit Granatenunterstützung geübt, wir haben Spielzüge geübt und so weiter. Das hat natürlich im richtigen Game dann nie irgendwas gebracht und ich weiß noch einmal, ist mir richtig, richtig schlecht geworden, weil ich zufälligerweise auch ein bisschen zu viel Rotwein gedrunken hatte vor diesem Clan-Match und dann hatte ich zum ersten Mal sowas wie Motion Sickness. Ich weiß, ich würde es jetzt als Motion Sickness bezeichnen, vielleicht war es auch was anderes, aber ich glaube, wir haben auch rigoros verloren. Und dann kam ja irgendwann Valve mit Team Fortress 2 um die Ecke und das sollte eigentlich so eine Art Military-Shooter werden. Wenn ihr euch daran erinnert, ich weiß nicht, ob Dimmy das noch weiß, aber Micha weiß mit Sicherheit noch, wir hatten so eine Geschichte im Heft 2-Seiten, glaube ich, die ersten Screenshots. Es war alles sehr grün, es war alles sehr militärisch und es hatte eine komplett andere Anmutung als das ursprüngliche Team Fortress Classic oder Team Fortress dann eben noch verquägt und als Team Fortress 2 dann rausgekommen ist, war es so ein kunterbunter Hüte-Shooter. Aber mit den gleichen Mitteln, es funktioniert nach wie vor, sie haben das ein bisschen erweitert, was die Spielmodi angeht, zum Beispiel dieses Lore durch die Levels fahren und dann verteidigen, was Overwatch dann auch hinterher aufgegriffen hat. Ein Bombending, klasse, hat natürlich auch ein paar Probleme mit sich gebracht, ich sag nur Boxen, Lootboxen und so weiter und so fort. Da hat Valve viel kaputt mitgemacht mit dem, was sie da in Team Fortress 2 und auch im Anschluss dann eben in Counter-Strike Go eingeführt haben, aber hätten dies nicht gemacht, hätte es irgendwer anderes dann als erster groß aufgezogen. Ja, die Kosmetik. Ist das ein Thema in Shootern? Kosmetische Items, ich habe da gar nichts mitgekriegt. Ich habe mir nicht vorgestellt, dass jemand damit Geld macht. Das geht vorbei. Ich wollte mich jetzt drüber aufregen, dass Bioshock Infinite in dieser Liste nur auf Platz 82 steht, aber es war als Shooter nicht so gut. Das muss man leider sagen, die Shooter als rein mechanisch betrachtet, was finde ich kein guter Shooter, kein herausragender. Und außerdem steht Bioshock ganz weit vorne in der Top 20, das heißt, da bin ich dann wieder versöhnt, dass wenigstens ein Bioshock es nach so weit vorne gebracht hat auf Platz 16. Man kann natürlich drüber streiten, ob eigentlich Bioshock 2 das beste Bioshock ist. Ich finde nicht, weil das erste hat den geilen Twist, den hat das zweite nicht mehr. Das zweite hat mehr Wasser und mehr Atmosphäre und es ist gestreamlined und es ist alles an sich besser. Und das hat den Twist nicht. Und der Twist ist das Beste an Bioshock. Ja, aber auch nur für zwei Minuten, weil danach funktioniert das Spiel halt genauso wie vorher. Ja, ich fange nicht an. Nein, danach wird es schlimmer.

[Transcript] GameStar Podcast / Die 100 besten Shooter: Was passt, was stört uns, was fehlt?

Nach dem Biss zum Twist ist Bioshock herausragend und danach ist es ja nur noch dieser letzte Level, der mehr oder weniger eine Schießbude ist. Und dann kommt der Bossgegner, der einfach so ein Ja, wir brauchen noch einen Bosskampf, hau mal da noch ein Ding rein ist. Ja, aber der Twist hätte eigentlich vorausgesetzt, dass danach komplett anders läuft. Und es läuft halt im letzten Level genauso wie vorher auch, nur eben halt ein bisschen gestraffter. Und Gott, wie sagen wir immer so schön, vertane Chances, verschenktes Potenzial. Ja, so ein bisschen, was Sie halt wieder eingefangen haben mit, wie heißt es auf Deutsch, Seebegräbnis, Begräbnis zu See, Burial at Sea ist der nische Titel, den DLCs zu Bioshock Infinite, ist ja dieses Bioshock-Universum zu einem zu verbinden, auch wirklich ganz cool, damit Elizabeth aus Bioshock Infinite und wie das mit Rapture zusammenhängt, der Unterwasserstadt aus Bioshock. Was mich immer noch gespannt macht, und ich klinge wie eine kaputte Schallplatte auf das neue Bioshock, wenn es kein Schluter mit Kosmetik wird, sondern halt wieder ein richtig geiler Singleplayer Shooter. Da gab es natürlich Schwierigkeiten in der Entwicklung, die sollen sich die Zeit nehmen, die sie brauchen, um es wirklich cool zu machen. Das ist ja auch nicht mehr Ken Levine mit an Bord, der macht jetzt sein eigenes Ding. Aber Fingers crossed auf ein neues gutes Bioshock, es wäre ein Traum. Ganz ehrlich, wenn Ken Levine nicht dabei ist, wird es auf jeden Fall hier draußen nicht so schwurbelig und damit ist alles besser. Ken Levine macht ja jetzt einen neuen Shooter, der kann jetzt wieder Ken Levine nicht werden. Schwurbel Shooter bei Ken Levine. Genau. Wir schauen weiter durch die Liste und dem wir müssen über Star Wars sprechen. Ich gehe mal aufs Klo. Das war Petra Schmitz zum Thema Star Wars. Wenn ich hier gucke, wir haben auf Platz 78 Star Wars, Dark Forces 2, Jedi Knight, das erste Jedi Knight. Dann kommt auf Platz 61 das zweite Jedi Knight, Jedi Outcast und dann kommt auf Platz 43 vor Jedi Knight 2, Republic Commando und dann noch mal davor auf Platz 35 das alte Star Wars Battlefront 2. Das sind so viele Sachen von jetzt auf einmal, dass ich gar nicht weiß, wo ich anfangen soll. Ich leg einfach mal meine Argumente auf ein Tisch. Das erste Jedi Knight ist immer noch für mich das Beste, weil es nicht nur diese Filmszene hatte, wo sie zum ersten Mal seit den ursprünglichen Originalfilmen wieder Lichtschwertkämpfe gedreht haben mit Kyle Katan. Die Spiele danach hatten ja In-Game-Cutscenes. Also das ist so eine tolle Erinnerung dieses erste Jedi Knight damals zu spielen, natürlich auch als Nachfolger von Dark Forces, dem UR Star Wars Shooter, der auch lange indiziert war. Also das hat sich so eingebrannt in meine Biografie. Das ist so ein Ding, wo ich sage, persönlich wäre das in meiner Top 25 mindestens. Und ich habe überhaupt keine emotionale Beziehung zu Jedi Knight 2, weil alle Leute, Dudy Me, Peter, alle mit denen ich über Jedi Knight rede, sagen immer Jedi Knight 2 ist, doch da ist ja wohl hallo das beste Jedi Knight. Du hast ja wohl eine emotionale Beziehung zu Jedi Knight 2. Du weißt es nur nicht, weil die Situation war damals folgende. Wir haben in dem Einbüro gesessen, Micha, da waren du und ich und direkt gegenüber von uns war Heiko und hab vergessen. Und Heiko hat Jedi Outcast getestet und er hat bei jedem Screenshot von dem er annahm, das wäre der Hauptscreenshot für das Spiel, hat er immer sowas geschrieben, das ist er,

[Transcript] GameStar Podcast / Die 100 besten Shooter: Was passt, was stört uns, was fehlt?

das ist er, da mussten wir immer kommen und das das Bild angucken. Stimmt, aber das war Jedi Academy.

Das war der 3er. Nein, das war der 2er. Nein, das war der 3er. Ich war beim 2er war ich nur nicht bei Game Star. Echt? Deswegen fließt es ja so ineinander. Dann war das Peter und ich. Okay, alles gut. Ja, das kann sein. Nee, beim 3er war es auch so. Das hat sich eingebrannt und der 3er war das Spiel, bei dem ich Christian Schmidt kennengelernt habe, weil er jemanden brauchte, der einfach eine Zielscheibe ist für Screenshots, die er machen musste aus dem Multiplayer-Modus für den Guide, den er darüber geschrieben hat. Und dann war ich der Dödel, der immer sich vom Raketenwerfer weg ballern lassen musste oder vom Lichtschirm irgendwie zu hacken, damit Chris Bilder davon machen konnte, bis ich ihn dann in der letzten Runde, die wir gespielt haben, in letzter Sekunde einfach fertig gemacht habe, als ich einfach nur eine Rakete in irgendein Haus geschossen habe und gehofft habe, was da drin ist. Und dann höre ich nur ein mit Frankischem Dialekt, ein Scheiße aus irgendeinem anderen Zimmer, wo er saß umspielt hat. Das ist mein Herz, das rausgeht an Jedi Academy. Aber jetzt nehm ich, warum ist Jedi Knight 2 das beste Jedi Knight? Ich muss jetzt noch in den Raum werfen, weil es zu gut passt. Als ich diesen Beitrag geschrieben habe zu Jedi Knight, habe ich als Trivia Factor runtergeschrieben, dass man in jedem Jedi Knight, außer in der Academy, auf Narsha da ist. Und dann hat Heiko mir geschrieben, da ist man doch auch auf Narsha da, weil da gibt es doch diese Mission mit dem Ranko und so weiter und habe ich es recherchieren. Es ist nicht Narsha da, es ist da irgendwas anderes. Aber da meinte er, das weiß ich nämlich, weil ich habe das damals getestet. Und guck mal hier diesen Screenshot. Okay, es war Academy. Es war Academy, alles klar. Okay, ich lege es zurück, es war Academy. Schau dir dieses Meisterwerk an mit der Bildkomposition und den Blitzen und den Lichter. Ein Klassiker. Und der Hintergrund ist glaube ich grau. Ich glaube, der Hintergrund ist völlig egal. Aber wir haben das mehrfach, haben wir uns die Bilder anschauen. Das war toll. Ja, es lebt heute noch in ihm nach all den Jahren. Nee, das war auch eine schwierige Unterteilung, wo ich auch selbst noch Sachen hin und her gepuzzelt habe, weil ich ja der Meinung bin, dass Jedi Knight 2 das beste Star Wars Spiel überhaupt ist. Wir haben auch einen eigenen Stranking dazu, wo es nicht auf Platz 1 steht, weil ein paar Leute im Team immer noch die völlig falsche Meinung vertreten, dass Kotor besser ist. Aber es ist einfach und wir haben da ja auch schon oft darüber gesprochen. Jedi Knight 2, finde ich, ist einfach Form verlinnet das, was Jedi Knight 1 schon machen wollte. Also einfach eine unglaubliche Lichtschwertsteuerung, die einfach selbst heute noch unglaublich viel Bock macht. Jedes Lichtschwertduell ist so magisch, dass du es direkt nochmal spielen willst. Ich habe glaube ich in keinem Star Wars Spiel so oft Quickload gedrückt, nicht weil ich gestorben bin, sondern eigentlich weil ich dieses Duell nochmal spielen wollte. Das Spiel war auch sehr formbar. Du konntest damit Konsolen, Kies und so weiter, die Lichtschwerte auch wieder tödlicher machen, also noch tödlicher machen, dass du dich wirklich gefühlt hast wie in Jedi, wo halt jede Berührung mit der Klinge sofort, du konntest sogar Dismemberment anmachen, wenn du das wolltest mit Konsolen, Kies. Das waren Leute wirklich, gluck Skywalker mäsig, die Hand, das gehört bei Star Wars dazu, dass man die Hand abpacken kann. Aber auch die Atmosphäre, das war... Aber bei Frau Mom sind enger Dinge an. Das war Empire Strikes Back

[Transcript] GameStar Podcast / Die 100 besten Shooter: Was passt, was stört uns, was fehlt?

von der Atmosphäre, das Level Design. Die ersten Level, wo du noch keine Lichtschwertfähigkeiten hattest, sondern nur diese Shooter Aspekte. Und deshalb ist es auch in der Liste, weil die Shooter-Passagen

auf KGM, der Außenposten, das auch so ein bisschen variieren konntest, wie du zugreifst. Das war einfach sehr, sehr cool. Jedi Knights 1 hatte viel davon auch, nur einfach nicht so gut. Deswegen ist es nicht so weit vorne in der Liste. Das hatte dafür diesen Twist, dass du dich entscheiden konntest, ob du helle oder dunkle Seite machen konntest. Aber das führt dann halt ein bisschen weit weg von so dem reinen Shooter Bereich. Und deswegen ist es übrigens auch weiter hinten in der Liste als Republic Commando und als Star Wars Battlefront 2, weil der Shooter Aspekt, der dann bei beiden Spielen so ein bisschen wandert hinzu. Du kämpfst vor allem mit dem Lichtschwert,

soll es vor allem deine Machtfähigkeiten einsetzen, dann ist es eigentlich mehr ein Action-Adventure.

Fantastisches. Aber eben, da wollten wir halt, weil es normalerweise ja eh immer weit vorne ist in den Listen Jedi Knight, wollten wir in dem Fall Republic Commando und Battlefront den Raum geben bei Republic Commando. Das ist halt, was damals hatte, es kam mir mit auf dem Schirm, aber du musst es nur in den Raum werfen heute und du hast sofort fünf Leute, die dir sagen, ah, Republic Commando, gäbe es doch noch mal so ein Spiel. Ein quasi Taktik Shooter, es war keiner, aber halt so ein Taktik Shooter Anstrich im Star Wars Universum. Das war alles so ernst und so toll. Und Klonentruppen, Elite Squad und das war wie Episode 2 damals hätte sein sollen, nicht so albern, sondern halt, als hätte man die früheren Star Wars genommen und daraus halt die Prequels gemacht und ach, ist das nicht toll. Und Battlefront 2, das alte Battlefront 2 ist halt einfach die absolute Battlefield-Fantasie gewesen. Das neue Battlefront 2 war am Ende auch sehr gut,

aber wir haben uns dagegen entschieden, weil mit der ganzen Lootbox und sonst irgendwas Debatte war

das nichts, wo wir, egal wie gut es geworden ist, guten Gewissenssetten sagen können, das war in seiner Gänze ein Glanzstück der Shooter-Geschichte, das halt für immer ein Stein gemeißelt, wie dieser Liste stehen sollte. Deswegen haben wir uns für das alte Battlefront entschieden.

Ja, es sind noch zwei tragische Geschichten bei Republic Commando. Sollte ja fortgesetzt werden mit Imperial Commando, was dann aber gestrichen wurde, weil die Erfolgchancen anscheinend als zu gering angesehen wurden, wo man jetzt sagen würde, ja, aber erstens Star Wars ist wieder da, so populär wie noch nie. Und wenn ihr jetzt schon nicht irgendwie ein Imperial Commando Spiel machen wollt mit Sturmtruppen oder so, dann macht doch eins auf Basis von Bad Batch, von dieser Clone Wars Nachfolgeserie mit diesen, ich mag das zwar selber ehrlich gesagt nicht, wenn es so ein Team ist aus so Missfits, aus so komischen Charakteren, aber die Vorlage wäre da. Und Respawn macht doch einen Star Wars Shooter gerade angeblich, von dem wir noch nicht wissen, was

er wird, also ein neues Taktikding mit Leuten, so vielleicht. Und sie haben ja sogar den Delta Squad in der Clone Wars-Serie und auch in Bad Batch zurückgebracht, also das wäre perfekt. Es muss nur jemand machen. Es liegt auf dem Tisch. Und Battlefront 2 natürlich auch, weil es damals die Fortsetzung bekommen sollte für diese riesige Pläne hatten, tolle Pläne mit irgendwie vom Boden bis ins Weltall. Wahnsinn oder gleichzeitig Boden und Raumschlag, die ultimative Star Wars

[Transcript] GameStar Podcast / Die 100 besten Shooter: Was passt, was stört uns, was fehlt?

Schlachtfeld-Fantasie. Hat aber nicht geklappt. Und auch das Vertrauen verloren gegangen damals. Tragisch, so viele tragische Geschichten, auf die man kommt in dieser Liste. Auf Platz 75 ist super hot, darüber haben wir schon gesprochen. Schön, dass es da ist, der Stop-and-Go Shooter sozusagen.

Auf Platz 73 ist Hotline Miami. Willst du noch ein paar Takte zu Hotline Miami sagen?

Ist du ich oder ist du Petra? Wer auch immer über Hotline Miami reden möchte, ist immer willkommen

hier. Ja, war vor allem was, was Phil sehr gerne haben wollte, weil ich durchaus finde, es lässt sich darüber streiten, ob Hotline Miami 1 als Shooter so gut ist oder eher im Nahkampf, weil in Hotline Miami 2, das ich damals für die Game Star getestet habe in meinen ersten Jahren hier, habe ich genau das kritisiert, dass es zu viel Ballereien war und zu wenig Nahkampf, weil es dem Flow des Spiels geschadet hat. Und der Flow ist das, was Hotline Miami so unglaublich einzigartig

macht. Also du stirbst die ganze Zeit und drückst mit einem Knopf bis wieder drin in der Action, während dieser Fifth Wave Soundtrack dich treibt. Du klierst quasi von aus der Top-Down-Sicht, Raum für Raum, alles voll mit irgendwelchen fiesen Mafiosi. Die Story ist beim ersten Mal nicht wirklich verständlich, aber die wollen dich all umbringen, also musst du was dagegen tun. Und was Hotline Miami so cool macht, es nimmt viel von dem, was auch Max Payne magisch macht, dieses John Woo-mäßige, du improvisierst dich von Situation zu Situation. Und anders als bei Max Payne schnappst du dir wirklich jede Waffe, die irgendwie vor dir liegt. Da lässt einer ein Messer fallen und dein Magazin ist leer, du nimmst dir das Messer, wirfst das auf einen, ich mach das, ich gehste hier gerade wild, wirfst das auf den anderen und der lässt einen Baseball-Schläger fallen, den nimmst du, du stürmst den nächsten Raum, die Tür knallst du einem gegen den Kopf und dann gehst du auf den anderen drauf mit den Baseball-Schläger und so. Also jedes Level, das du beendest in Hotline Miami, ist ein bisschen deine ganz eigene Choreografie, weil ein Treffer dich halt auf die Bretter schickt und dann sofort wieder neu, sofort wieder der neue Loop. Und es sind so viele kleine Details, die Hotline Miami einzigartig machen, zum Beispiel, dass die Musik durchläuft. Das Spiel wäre so viel schlechter, wenn die Musik jedes Mal neu ansetzen würde, wenn du neu startest, weil du oft für einen Run ist halt nur 15 Sekunden, bevor du stürbst und neu startest. Aber die Macher haben das halt genau verstanden, wie ihr Spiel funktioniert, nämlich dass es quasi ein immerwährender Loop ist, wie ein einziger Trip, den du halt hast, bis du das Level schaffst. Und es hat einfach eine sehr, sehr starke Atmosphäre,

das ist eine unglaubliche Action-Erfahrung. Und es ist ja dann auch in Payday 2 lustigerweise übernommen worden. Also der Jacket aus Hotline Miami ist spielbar in Payday 2, weil das halt auch für Shooter so ein inspirierendes Erlebnis ist, selbst wenn jetzt das reine Ballern in Hotline Miami nicht so einzigartig ist. Aber wir haben es trotzdem mit reingenommen, weil es in der Kombination dieses durchimprovisieren, dieses John Woo-mäßige... Also es gibt keinen Top-Down-Shooter wie Hotline Miami und deswegen gehört es da rein. Ja, es sind noch ein paar Spiele auf den folgenden Plätzen, für die ich einfach ein paar Herzen in die Luft werfen muss, dass sie drin sind. Das ist nämlich genau auch wieder Beispiele für solche Sachen, die in der beste Spiele aller Zeitenliste niemals drin wären, die man aber hier schon mal hervorheben kann, nämlich Command & Conquer Renegade, was auch nicht an sich großartiger Shooter war, aber eine

[Transcript] GameStar Podcast / Die 100 besten Shooter: Was passt, was stört uns, was fehlt?

tolle Shooter-Umsetzung des Command & Conquer Universums, die ich damals nicht besaß, sondern mein Bruder hat zu dem Zeitpunkt nicht mehr bei meinen Eltern gewohnt, sondern in einer fernen Stadt, wo er seinen Uni-Abschluss gemacht hat, bzw. seinen Doktor gemacht hat in Physik. Und als wir dann dort waren, um diese Doktor-Feier zu feiern und halt diesen Abschluss zu feiern, habe ich gesagt, kann ich jetzt vielleicht nicht Renegade spielen auf deinem Rechner?

Kannst

du hier das nicht mit den anderen Leuten feiern? Kann ich vielleicht jetzt vielleicht kurz auf deinem Rechner? Und habe ich den ganzen Abend hier ins Renegade gespielt dort, während irgendwie nebenan

sie mein Bruder gefeiert haben, dass er irgendwie jetzt Doktor Graf ist. Hier war es wichtiger, in Renegade auf Nott-Truppen zu schießen. Und der Multiplayer ist natürlich legendär, mit Basisbau und Erntanlos schicken und Fahrzeugen, die man halt dann fahren konnte, den C&C-Fahrzeugen. Das war ein tolles Spiel, auch die UI und so, wie das immer ausservent, dass ihr durch diese Lebensbalken hattest wie beim Strategiespiel und so, das war von der ganzen Bildsprache, das war so cool. Es war ein spielbares Strategiespiel. Was ich mal nicht vergessen darf, im Kontext von Renegade ist, das waren die ersten, die so richtig zum Thema gefälschte Screenshots Namen von sich gemacht haben. Das war richtig, richtig gut am Anfang, weil alle so, wow, wie sieht das aus? Und dann kam das Spiel raus und dann so, wow, wie sieht das aus? Also, das war ein wilder Ritt damals. Und wir haben da auch mehrfach drüber berichtet. Ja, das war eh Westwurz-Spezialität, Spiele auf Screenshots besser aussehen zu lassen, als sie dann aussahen, so ein bisschen. Naja, ich finde es schade trotzdem, dass EA dann später den zweiten Command & Conquer-Shooter, den Taktik-Shooter, den sie ja machen wollten, eingestellt hat. Aufgrund

der Wirtschaftskrise hieß es dann 2008, weil sie da auch wieder dann nicht die Marktchancen mehr gesehen haben, das zu machen. Schade, schade. Ich mag das einfach, wenn das Universum, deswegen

auch Diablo so ein bisschen vorhin, ist, wenn ich ein Universum aus einer anderen Perspektive kennenlerne, das dann in Shooter oder in so Ego-Perspektivform noch mal zu bekommen, ist halt immer oder oft zumindest, wenn man es gut macht, ein geiles Erlebnis, weil du einfach noch mal mehr

drin bist, näher dran. Und dann sind halt die Panzer in einem CNC-Ranegate halt nicht diesem kleinen Pixel-Panzerchen aus Command & Conquer, sondern du stehst daneben und sie sind riesig und fett und gefährlich. Und das kann immer so mächtig sein, einfach, wenn man das macht, wenn man es gut hinkriegt. Das war ja auch genau das, warum Republic Commando so weit da oben ist, weil das hat nämlich genau das gemacht. Es hat diese Klonenkriege zum ersten Mal auf so einer beängstigende Art und Weise erfahrbar gemacht in so einem Spiel, dass du es wirklich, du hast in den Schuhen drin gesteckt von diesen absolut entbärlichen Klonensoldaten. Damals gab es ja noch kein Klonenwars. Man wusste ja gar nicht, was in den Köpfen von diesen Klonentruppen vorgeht. Und wenn du dann halt so ein Superkampftroiden vor dir hattest, dann war das, du hast danach

verstanden, warum der Superkampftroide heißen. Das haben halt die Filme, die ja bewusst so ein bisschen Goofy mit den Kampftroiden umgehen, haben das halt gar nicht transportiert und wollte ich nur noch mal anmerken, das finde ich unterstreicht. Das ist ganz schön,

[Transcript] GameStar Podcast / Die 100 besten Shooter: Was passt, was stört uns, was fehlt?

warum die Republic Commando da auch reingehört. Auf Platz 67 haben wir Star Trek Voyager Elite Force,

was auch an sich kein so guter Shooter war, aber was dich unter anderem in Szenen zwischen den Missionen auf der Voyager hat rumlaufen lassen, dem Raumschiff Voyager, was halt dann diese tolle Verbindung war zu der Fernsehserie. Du läufst auf der Brücke rum, redest mit Captain Janeway, an sich keine tolle Story oder so, aber du bist einfach da, du bist natürlich ein erfundener Charakter, aber du bist Teil der Voyager Crew und erlebst da Abenteuer. Was mich an Elite Force immer sehr, sehr, möchte sagen, geärgert hat, war, dass man Gecoati nicht erschießen konnte.

Warum? Weil er der lahmste, dümmste, damelieste Charakter in All of Star Trek ist. Puh.

Naja, All of Star Trek vielleicht nicht, aber in Voyager vielleicht schon, obwohl Harry Kim ist auch noch da. Oh, das ist ein eigener Podcast, die lahmsten Star Trek Charakter,

wahrscheinlich die Kommentare. Aber ja, also nicht, Voyager hatte seine Schwächen, sage ich mal, aber dieses Spiel und dann da unterwegs zu sein und die Borg zu treffen und so was war schon sehr geil. Und natürlich das letzte Herz, an der erstelle geht an 13 auf Platz 54, also Xie, wie man es auch ausgesprochen hat in römischen Zahlen, den der Zeichentrick, also nicht Zeichentrick, aber der Cell Shading Shooter damals von Ubisoft unter anderem vertont von der deutschen Stimme von Captain

Picard. Und da ist wieder der Star Trek Bezug, den ich bei allem herstellen muss und möchte.

Ja, knallharte, knallharte Hintergrund-Fact, wir haben 13 vergessen. Wir haben wirklich diesen Pool erschaffen aus Shootern und ich war mir so sicher, wir haben kein einziger Shooter vergessen, weil wir

sind wirklich Jahr für Jahr das ganze durchgegangen. Und dann hat, als wir die mit der Liste angefangen

haben, weil wir sie ja apoe, apoe veröffentlichen, hat jemand in den Kommentaren geschrieben, ich hoffe 13 kommen vorne noch vor. Und ich habe sofort in die Gruppe geschrieben,

Scheiße, wir haben 13 vergessen. Wie kann das sein? Das Spiel, über das selbst ich schon fünf Artikel geschrieben habe, wie toll es war und wie magisch es war, wir haben es vergessen.

Ich kann ja aber sagen, warum wir es vergessen haben wegen des düseligen, überflüssigen Remakes

verneulich. Ja, und weißt du? Diese Remake Geschichte ist schrecklich, aber dann haben wir tatsächlich lange noch mal überlegt, welchen Kandidaten wir rauskicken, um 13 reinnehmen zu können. Und es war Time Splitters 2. Time Splitters 2 ist das Opfer dieser Geschichte.

Time Splitters 2 ist geflogen, weil das wollte ich nur filtrin. Und stattdessen haben wir 13 reingenommen, weil 13 gehört in diese Liste dieser absolut einzigartige Comic Shooter mit

seinen hörbaren Soundeffekten und seinem gnadenlos schlimmen Cliffhanger, den wir nie aufgelöst bekommen werden. Und das war so ein tolles Spiel. Ja. Wo bleibt 14, Ubisoft? Es muss

weitergehen. Ja, toll. Ubisoft ist eh recht viel vertreten da in dem Bereich der Tabelle, auch auf 53 nehmen wir, oder war das Ubisoft? Echt? Echt? Ja, doch. Ganz ginge als Ubisoft. Das war im

Grunde so eine Art Blood Dragon nur vorher. Die haben das halt für 15 Euro rausgehauen und soll da so ein, keine Ahnung, es war so ein, so ein, wir haben das hier noch in der Schublade. Hier,

15 Euro. Nehmt. Und das ist das beste Call of War Rest und ist ja absolut bekannt für seinen unzuverlässigen Erzähler, der auch mal einfach während des Levels Szenen umschreibt, weil du

alles in der Rückblende spielst. Gar nicht gegen irgendwie Native Americans, plötzlich kämpfst

[Transcript] GameStar Podcast / Die 100 besten Shooter: Was passt, was stört uns, was fehlt?

du dich überfallen, sondern sind doch Banditen und also ein herrliches Erlebnis. Ja, auf jeden Fall. Definitiv. Ein herrliches Erlebnis ist eigentlich auch Unreal, was auf Platz 52 steht und jetzt kommt ein kleiner Rand. Das hätte weiter vorne hingehört. Rand Ende. So, das war es schon. Ne, ich habe so tolle Erinnerung in der Unreal. Es war ja damals der große Kampf Unreal gegen Half-Life, den Half-Life minimal gewonnen hat. Deswegen ist es auch auf unserer Liste, Achtung Spoiler Alert, auf Platz 1. Ja, völlig zu Recht auch, wie ich finde. Aber Unreal finde ich hätte trotzdem sich ein bisschen weiter vorne positionieren können, weil es super coole KI-Gegner hatte mit den Scare, die nicht nur klingen, als müsste man von ihnen erschrecken, sondern von denen ich damals wirklich Angst hatte, weil sie Schüssen ausweichen konnten mit so seitwärts Rollen. Wo hat man denn das schon mal gesehen vorher? Noch nirgends. Es war halt so geil gemacht. Es hatte coole Momente, wie der Gang, wo die Lichter ausgehen und dann springt der Scare auf dich drauf. Es hatte den Sun Spire, diesen Level, wo du von ganz unten bis ganz nach oben dich kämpfst und kannst von oben

wieder runter gucken auf den Weg, den du halt zu diesem Turm hingelaufen bist. Vielleicht auch da wieder objektiv, nachvollziehbar, subjektiv, ganz viel Großartigkeit in dem Spiel damals drin gewesen.

Jetzt seid ihr perplex. Ich bin, was Unreal angeht, relativ emotionslos, muss ich ehrlich sagen. Das gilt aber für alle Unreal Installments auf dieser Welt. Alle anderen Unreal Installments, obwohl nicht Unreal Tournament auch nicht unbedingt. Stimmt, aber Unreal 2 wollen wir nicht drüber reden.

Gibt es einen Unreal 2? Wusste ich nicht. Cool. Das hat Legend gemacht. Das sind die Leute, die Wheel of Time vorher gemacht haben. Ja, ich weiß. Ja, irre. Nee, aber lustigerweise wird immer dieser Gang, wo das Licht ausgeht, zitiert. Das ist wie bei Resonate Evil, wo immer das Fenster

mit den Hunden zitiert wird. Keine Ahnung. Es ist mir nicht besonders in Erinnerung geblieben. Ein paar Fetzen habe ich noch vor mir. Aber wenn ich jetzt Videos von Unreal anschau, dann denke ich mir, oh mein Gott, das war nicht sonderlich hübsch. Ich fand das Art Design auch nicht toll. Und wenn ich im Vergleich dazu aber Half-Life heutzutage noch anschau, das erste, dann denke ich mir so, guck, das ist zwar gealtert, aber nicht so schlimm wie dieses Unreal. Ich habe da ganz viel Emotion zu, weil Unreal halt damals, aber das galt ja für viele Schüter, weil Unreal damals halt so ein Technologie-Pusher war. Weil da auch natürlich eins dieser Spiele, wo du einen Rechner zu Hause stehen hattest, mit wenig Geld zusammengebastelt vom Flohmarkt. Und dann hast du gezittert, ob das überhaupt läuft. Und dann musstest du auf Direct 3D schalten, weil du natürlich keine 3DFX-Karte hattest, wie die reichen Leute. Und in Direct 3D waren dann die Spiegelungen komisch

und alles war komisch. Und da muss also, ah, es war halt immer ein Erlebnis allein schon, die Dinger zu installieren und Daumen zu drücken, das ist, das ist gut. Ja, so hat sich es bei mir eingepägt, Unreal. Bei uns auf Platz 52. Wir springen ein bisschen weiter auf den Platz, den ich zum Einstieg erwähnt habe. Platz 42, die Antwort auf alle Fragen lautet, falsch. Und die Frage lautet, ist es richtig, dass Deus Ex auf diesem Platz steht? Deus Ex, Mann! Ich, ja, okay, es ist auch kein reiner Shooter. Aber wenn mich jemand fragen würde bei einer Straßenumfrage, was der beste Shooter aller Zeiten ist, dann würde ich nicht Half-Life sagen, dann würde ich sagen, Deus Ex, weil gerade weil es ja kein reiner Shooter war, sondern ein bisschen

[Transcript] GameStar Podcast / Die 100 besten Shooter: Was passt, was stört uns, was fehlt?

Rollenspiel-Elemente mit drin, mit Skills und Co. Und vor allem, weil es eine geile Story erzählt hat, so eine Verschwörungsgeschichte mit irgendwie, ah, die Antiterrororganisation der Uno, aber Moment, was ist in deren Keller? Wir müssen es rausfinden, was machen die mit Chastic 12? Wer ist die geheimnisvolle Stimme, von der ich E-Mails bekomme und die mit mir spricht irgendwie? Ich habe

jetzt schon deine Antwort, kann ich dir geben, weil das Schießen in Deus Ex nie Spaß gemacht hat. Ja, naja, man schießt ja auch, deswegen, ja, es ist ja ja auch da wieder Objektiv, okay, aber man schießt ja da auch nicht viel, sondern man sneaked. Und man sneaked, nachdem man sich einen Schalterimpfer ans Scharfschütze gemacht hat, was lustigerweise auch im Nahkampf total super ist. Und dann, dann snipert man die Leute aus 3 Meter Entfernung einfach.

Ja, aber das war unsere Argumentation, dass die meisten Leute Deus Ex halt auch so spielen, genau nämlich so, wie du es gerade gesagt hast. Und deswegen, das Shooter Gameclimate, der Soul Drive, rumlaufen und schießen. Also ich meine, du glaubt, mich musst du nicht überzeugen, es ist eines meiner liebsten Spieler aller Zeiten, also Top 3. Aber es ist halt bei den besten Story Spielen drin, beides wegen all der Sachen, die du gesagt hast, es ist bei den besten Spielen aller Zeiten drin, es ist bei den besten Rollenspielen drin. Und ich finde, es gehört auch in die Shooter-Liste rein, weil es gezeigt hat, dass Shooter eben als Hybrid auch mehr sein können als nur Ballereien. Und dafür bin ich halt auch immer dankbar, weil es auch die Tür geöffnet hat für viel zu wenige Shooter-Rollenspiel-Experimente. Leider. Aber als reiner Shooter verdient es, finde ich, keinen Platz in Entoptent. Schweren, Herr. Das kann nicht überall ganz oben stehen, ja. Doch, doch gar kein Problem. Aber ja, ich kann es nahvollziehen. Und ich finde, auch als ich dann Platz 41 gesehen habe, dachte ich mir, eigentlich auch toll, auch als Shooter viel besser natürlich, nämlich Titanfall 2. Einerseits, weil es einen der besten Levels aller Zeiten hat, mit dem Zeitreise-Level, andererseits, weil es einen fantastischen Multiplayer hatte, wo Pietra und ich immer gesagt haben, das ist ein Beispiel dafür, dass Spiele besser sein könnten ohne ihr Hauptfeature, nämlich der Multiplayer von Titanfall 2 ohne die Titanen. Absolut. Ja, so ein Käse. Auf der anderen Seite, wenn man sie beherrscht hat, war es natürlich cool. Aber für mich hat es halt immer total den Flow rausgenommen, wenn ich mich reingesetzt habe. Das Schöne an den Titanfall 2-Titanen war, dass man sie auf Autopilot stellen konnte. Die standen dann halt irgendwo in der Landschaft rum und haben dann irgendwas gemacht, bis sie zerbröseln wurden. Und dann hast du wieder Punkte gesammelt für den neuesten Titanen oder du bist halt kurz reingegangen, hast einen Titanen weggeholt, du bist dann wieder rausgesprungen. Das ging schon auch. Also dieses Flow-Gefühl

aufrecht zu erhalten, das ging schon auch in Titanfall 2. Aber grundsätzlich war Titanfall 2 immer dann besser, wenn man sich nicht mit den Viechern auseinandersetzen musste. Auch nicht im Kampf dagegen, sondern immer nur mit den Piloten. Und Titanfall 2 war eine traurige Geschichte hinten raus, mit dem Multiplayer und so weiter und so fort. Danke, Apex Legends. Aber damit kannst du halt mehr Geld machen. Ja, es wollte ich gerade sagen, wenn man das, jetzt überleg mal, wenn man das Movement von Titanfall 2, diese Wall Runs, dieses tolle Bewegungsgefühl,

was es hatte, auch beim irgendwie an Vorsprüngen hochziehen oder so oder über Sachen drüber hechten, wenn man das nehmen würde und in irgendwas reinsetzen, was gerade Trend ist,

[Transcript] GameStar Podcast / Die 100 besten Shooter: Was passt, was stört uns, was fehlt?

so Battle Royale zum Beispiel und dann noch kosmetische Items dafür verkauft, das muss doch ein Erfolg werden. Ja, Apex Legends. Platz 44 in unserer Liste. Das Movement ohne Witz, das Movement von Apex Legends oder Apex Legends oder wie man es halt auch aussprechen möchte und

Titanfall 2 ist halt wirklich the key to success, finde ich. Also klar, das Schießen macht auch Spaß, das fühlt sich alles gut an, die Waffen klingen gut, auch wenn es natürlich so Sci-Fi Quatschzeug häufig ist. Aber das Movement ist für mich der Schlüssel zum Erfolg dabei. Es gibt nichts, was aktuell schneller ist da draußen, was mir mehr Flow gibt und wenn du dann den Pop noch auf 120 machst, ist sowieso alles vorbei, dann siehst du zwar den Gegner nicht mehr, aber du bist auch ganz schön schnell unterwegs, zumindest emotional, also so gefühlt. Das ist toll, super. Ja, absolut. Und jetzt musst du mir erklären, pass auf, warum auf Platz 36 Wolfenstein The New Order steht, also das erste der neuen Wolfensteins und auf Platz 34, also besser als das Return to Castle Wolfenstein heißt es. Komischerweise bei Wolfenstein The New Order

sage ich immer Wolfenstein und bei Return to Castle Wolfenstein, weil man ich schon so im Englischen drin ist, sage ich mal Wolfenstein. Warum ist es besser? Warum ist es besser Demi? Haben wir, weil bei Return to Castle, es gibt kein besser zwischen drei. Also du kannst mir auch nicht erzählen, dass du anhand von zwei Zahlen in einer hundertter Liste ein besser oder schlechter festmacht. Doch das bedeutet alles. Das bedeutet die Welt an der Stelle. Es bedeutet nicht viel, aber was waren so toll. Ja, das Return to Castle Wolfenstein war ja im Grunde der große, wie soll es sagen, der Vorreiter von The New Order und von The New Colossus, weil BJ wurde da halt

etabliert als jemand, der sich mit so Quatsch Nazis auseinandersetzen musste. Die Nazis, die wir vorher hatten, waren ja zwar auch Nazis und auch Quatsch Nazis und die haben so Sachen gesagt wie Mein Leben. Aber es war halt von der Grafik her viel Fantasie dabei und so weiter und so fort und Return to Castle Wolfenstein hat diese, diese Okkultismus Geschichte erzählt, wo es darum geht, dass diverse Nazis, wie ist der Club von denen nochmal, ich habe den Namen vergessen,

aber die wollten Heinrich den Ersten ausbuddeln, weil der irgendwie magische Fähigkeiten hatte. Heinrich Lenhardt? Ja, Heinrich Lenhardt von England der Erste. Genau. Und die wollten den ausbuddeln und dann damit dem Führer sozusagen den Endsieg ermöglichen und dieses ganze Überdrehte,

dieses Total Over the Top von der Handlung hier und so weiter und so fort, ist natürlich angelehnt an

Indiana Jones, aber das war das Return, das war das Wolfenstein, was das so richtig halt mal umgesetzt hat, so angelegt hat und die Figuren dann eben auch sehr überspitzt und sehr karikaturhaft

gemacht hat und The New Order ist im Prinzip nur die logische Weiterentwicklung davon. Ein bisschen

ernster im Tonfall zwischenzeitlich, gerade The New Colossus, super viel ernster im Tonfall dazwischen, aber das wäre nicht so, wenn es das Spiel nicht gegeben hätte, glaube ich. Mir ist nie diese Parallele aufgefallen, du hast vollkommen recht zwischen Wolfenstein und Indiana Jones, deswegen macht ja Machine Games jetzt auch dieses Indiana Jones Spiel, weil sie einfach

[Transcript] GameStar Podcast / Die 100 besten Shooter: Was passt, was stört uns, was fehlt?

grute obskure Nazis designen können. Möglich. Das ist ja interessant, ist mir nie aufgefallen, vielleicht noch als kleine Fußnote, das ist wieder genau so ein Ding, wo du die Axtas zwischen was macht heute mehr Spaß, versus was war historisch wichtiger, genau das, was Petra auch gerade gesagt hat, dass wir uns dafür Return to Castle Wolfenstein entschieden haben,

weil es halt einfach so ein wichtiger Shooter auch war, auch mit seinen offenen Leveln und selbst in den Momenten, in denen es noch ernst hat, so die ersten Level in die Burg, die du infiltriert hast, das war ein Shooter-Erlebnis, das ich damals, als ich es gespielt habe, viel zu jung dafür, so noch nie erlebt habe und das hat einfach da eine Pionierleistung vollbracht und es spielt sich auch tatsächlich heute noch gar nicht so schlecht, versus halt The New Order, das aber auch, deswegen steht es ja so weit vorne, die Pionierleistung erbracht hat, diese alten Shooter-Ideen wieder zurückzubringen, noch bevor Doom 2016 dann das halt vollreiten sollte.

Bei Return to Castle Wolfenstein sollten wir eigentlich immer in Klammern, also Klammer auf dt.klammer zusagen, weil wir natürlich damals nur die deutsche Version gespielt haben, die internationale war und ist nach wie vor indiziert, einfach deswegen, was niemals wieder irgendwo vorgelegt worden ist zur Prüfung, in einem Jahr 2023 wäre die Chance nicht super gering, dass man es ungeschnitten spielen könnte, wobei Wolfenstein, also Return to Castle Wolfenstein,

Siehst du, Michael, ich habe das Problem auch, ist natürlich viel mehr over the top und viel mehr quatschig als The New Order und The New Colossus, weil die halt wie gesagt auch diese ernstesten Untertöne da drin haben. Ich glaube, das ist ein großer Grund dafür gewesen, dass dann hinterher die Sozialadäquanzklausel gezogen hat bei The New Colossus, weiß nicht ob das bei Return to Castle Wolfenstein auch der Fall wäre, andererseits finde Indiana Jones schlägt auch keine ernstesten Töne an und dann trotzdem überall die Hakenkreuze. Ja, Freiheit der Kunst, das ist ja dann auch Teil des Arguments. Jetzt inzwischen, da sind wir weitergekommen und weitergekommen sind

wir an der Stelle auch in unserer Liste noch kurz eine Miniserie, über die ich gerne sprechen würde, ist auf Platz 31 Far Cry und auf Platz, jetzt siehst gar nicht mehr, Miniserie hast du gesagt.

Weiter vorne. Nein, also die Serie an sich ist natürlich riesig, aber die Miniserie sind zwei Spiele in unserer Liste, Far Cry auf Platz 31 und Far Cry 3 auf Platz 20 und ich will nur an der Stelle liegen lassen. Absolut richtig beides, weil Far Cry schon damals sehr cool gewesen als Erstlingswerk von Crytek mit seinem offenen Charakter, also wie auch die Halo-Spiele. Du kannst erst mal, du hast diese Insel und jetzt guck mal, du hast ein Missionsziel, jetzt guck mal, wie du es machst. Vielleicht steht auch irgendwo ein Auto rum, vielleicht steht ein Halo irgendwo der Buggy rum, such dir deinen Weg und such dir die Waffen aus, mit denen du es machen willst, vielleicht schleichst du auch wie in einem Crisis, was auf Platz 18 steht und macht sich unsichtbar, da gab es ja deine Nanosuit, aber einfach dieses, wie heißt das so schön, Player Agency, du hast ein Ziel, du hast eine offene Badewanne sozusagen, der durchbewegen kannst, mach dein Ding. Das hat

Far Cry so vorgelegt, fast schon ein bisschen und Far Cry 3 ist ja dann unvergesslich dank Wars, dank der wunderbaren Rede zum Thema, weißt du was Wahnsinn ist, immer wieder dasselbe zu

[Transcript] GameStar Podcast / Die 100 besten Shooter: Was passt, was stört uns, was fehlt?

tun und ein anderes Ergebnis zu erwarten. Ungefähr das, also besser kann man die Ubisoft Formel nicht zusammenfassen als das, sie machen immer das Gleiche und erwarten ein anderes Ergebnis. Das Lustige ist, das erste Far Cry hatte gar keine offene Welt, sondern es waren 20 Levels, aber die waren halt riesengroß teilweise. Das sind mal nicht Badewanne, das ist auch Welt, genau. Die waren halt riesengroß, du hattest halt Punkt A, wo du reingeworfen wurdest, Punkt B, wo du hin musstest und dazwischen war ganz viel gestrüppt und viele Gegner und viele Möglichkeiten und es war so, mir ist der Schädel geplatzt. Es war so toll das zu spielen, es war super anstrengend das zu testen damals, weil eben so viele Sachen überprüft werden mussten in unserem

Testprozess der damaligen Zeit. Wir haben eine KI-Analyse im Heft gehabt, wo wir aufgemalt haben, wie sich die KI-Gegner eventuell bewegen könnten, wenn man da und da lang geht. Total Banane würde

heute niemand mehr machen. Es ist wie wenn man die Zeit stoppt, wie lange ein Panzer in Command & Conquer von der einen Seite der Karte auf die andere Seite braucht. Ja, wir machten so was.

Weiß ich nicht. Grüße an Christian Schmidt, der es damals machen musste für den Artikel im Heft. Ja, definitiv. Ja, fantastisch, das war ganz großartig und jetzt musst du in Trauer verfallen, Petra. Wegen eines Spiels, nicht weil es auf Platz 26 steht, sondern weil es nie fortgesetzt wurde und weil es solche Spiele nicht mehr gibt, es ist auch ein Paradiespiel. Es ist lustigerweise ein Paradiespiel, das Spiels ist auf Platz 25 steht. Da steht nämlich GoldenEye007, der Klassikaschuter vom Nintendo 64, nickt, wenn ich recht habe. Ich verwechsel immer die Nintendo-Konsolen, es ist meine große Schwäche. So, GoldenEye007 steht auf Platz 25, ein Platz drüber auf Platz 26, No One Lives Forever II mit Kate Archer. Wie sehr blutet dir das Herz, dass es kein No One Lives Forever mehr gibt? Es ist mir halt unbegreiflich. Es ist mir unbegreiflich, warum dieses, also in jeder Top 10, Top, in jeder Top 10 ist Quatsch, aber in jeder Top 100 Liste über irgendwelche Shooter, die besten Shooter aller Zeiten etc. pp taucht irgendwo ein Noll auf, ob es nur das Zweite oder das Erste ist, völlig Wumpe, dass sich das nicht mal irgendwer anschaut und sagt, okay, passt auf, Monolith, ja, oder wer auch jetzt die Rechte hat. Bitte setzt das fort, setzt das in einer Art und Weise fort, die der heutigen Zeit entspricht. Ihr müsst nichts an den Witzen drehen, die funktionieren immer noch. Ihr müsst vielleicht mal ein bisschen das Frauenbild vielleicht noch mal ein bisschen justieren und wie Männer darauf reagieren, weil dieser Humor von damals funktioniert vielleicht nicht mehr zu 100 Prozent heute. Also ich korrigiere mich gerade, was ich gerade vorher gesagt habe. Aber warum das nicht passiert, ist mir ein unglaubliches Rätsel, weil das ist so ein großer Name. Ja, der schwirrt halt auch irgendwo durch dieses Rechte Nirvana. Monolith hat es entwickelt, basiert ja auch auf der Liftec Engine von Monolith, die gehören heute zu Warner. Das Spiel wurde aber damals veröffentlicht von Sierra, die dann in Vivendi aufgegangen sind,

die dann geschluckt wurden quasi von Activision Blizzard. Genau, ist jetzt quasi Teil von Activision Blizzard und keiner, aber es ist auch nicht irgendwie eine Sache, die sie klären wollen oder so, zumindest dass wir das wüssten, sondern es ist so, dann braucht ja keiner mehr. Es ist ja ein Story Shooter, es ist ja nicht mehr modern. Im Zweifelsfall hat die Rechte schon längst THQ Nordic gekauft. In Remaster würde ich sofort nehmen von den Loa Liffs Fiber. Immerhin, immerhin das.

[Transcript] GameStar Podcast / Die 100 besten Shooter: Was passt, was stört uns, was fehlt?

Ja, da müsste man auch echt hart remastern, weil gameplaymäßig ist es, ich habe es vor kurzem mal wieder gespielt, gameplaymäßig ist es schon, also auf wie die Levels designt, also da bist du schon ein richtiges Remake, fast machen. Ja. Es ist ein schöner Mix aus bekloppten Gadgets und klassischer Shooter Gameplay mit diesem James Bond Retro Style und dann auch noch ein bisschen Schleicheinlagen und ach, das wäre schön, das wäre echt schön. Ja, und Kate Archer ist halt auch, möchte sagen, jetzt kommt eins meiner Hasswörter, weil es total überstrapaziert wird, aber Kate Archer ist halt ikonisch in ihrer ganzen, in ihrem ganzen Auftreten, wie cool sie ist, wie allglat sie ist, wie sie aussieht, dieses ganze 60er Jahre, Awesome Powers, Quatsch Setting. Es ist so gut. Ja, es ist einfach gut. Und gut ist auch das Spiel und auch mit weiblichem Hauptcharakter auf Platz 23 über das Dini unbedingt sprechen muss, nämlich Metroid Prime. Ja, das wollte ich unbedingt haben, ich habe auch schon den Kommentaren von der Liste gelesen, dass es hier nicht so ein richtigen Shooter ist. Ich verstehe, wo dieses Argument herkommt, weil Metroid Prime ist ein Spiel, in dem es viel darum geht, fremdartige Planeten zu erkunden als Samus Aran, also die Metroid-Heldin. Aber es war auch das Spiel und da kommt mein Gegenargument, dass damals auf dem Gamecube Anfang der 0er Jahre, also das war der Shooter, über den alle geredet haben, diese Lock-On Mechanik, die du damals hattest. Damals hatte es sich ja noch nicht so ausdifferenziert zu einer definitiven Antwort, wie Shooter auf Konsolen funktionieren können und sollen. Lustigerweise ähnlich wie sich auch bei Gears of War erst raus etabliert hat, wie sich Cover-Based Shooter, Full-Person Shooter auf Konsolen spielen. Also damals gab es noch keine finalen Standards, weil auch Gamecube noch mal ein anderes Gamepad hatte als logischerweise PlayStation 2 oder die erste Xbox. Und es hatte halt diese Funktion, dass du halt mit deinem Stick, mit deinen Schultertasten Gegner ins Visier nehmen konntest und dann beschießen konntest, analysieren konntest und was auch ganz brilliant war damals war, dass du das alles ja wirklich durch ihre Augen gesehen hast. Das heißt, du hattest deine Hattanzeigen waren das Visor von ihr, weil sie ein Helm trägt die ganze Zeit und du hast dann auch Regen auf diesem Visor gesehen, auf dem Visier gehabt und so. Das klingt heute überhaupt nicht mehr interessant, aber es hat damals Metroid Prime bei einem Spiel, das hatte unglaublich viele Atmosphäre. Wenn du das erste Mal mit dieser schaurigen Musik auf diese Planeten runtergegangen bist und da diese fremdartige Welt entdeckt hast und überall Fläuche und Kräuchen dann irgendwelche Viecher rum und du weißt auch im ersten Moment gar nicht, sind die jetzt feindlich, sind die nicht feindlich, nach welchen Regeln funktioniert diese Welt, wo kann ich lang, wo kann ich nicht lang. Du warst die ganze Zeit allein, du wurdest nicht irgendwie von NPCs mit Exposition top ediert oder so, sondern du hast nur dein eigenes Atmen gehört und hast dann eben da erkundet und erkundet und erkundet und immer mehr Mysterien rausgefunden über diese Schoße oder wie sie heißen diese untergegangene Zivilisation. Das ist bis heute noch ein einzigartiges Spiel und ich finde

[Transcript] GameStar Podcast / Die 100 besten Shooter: Was passt, was stört uns, was fehlt?

dieses Remaster, das sie vor, weiß gar nicht, ein paar Monaten veröffentlicht haben, zeigt auch ganz gut, dass es immer noch funktioniert, weil das spielt sich auch heute noch klasse das Spiel und die Metroid Prime Trilogy, die sie ein paar Jahre später für die Wii rausgebracht haben, ist glaube ich eines der teuersten und meistgesuchten Wii-Spiele überhaupt, weil du alle drei Spiele in einem Paket hattest und das gab es damals in meiner Videothek von Euro 50, als sie geschlossen haben zu kaufen und ich habe es nicht gekauft, ich wäre jetzt reich, ich bin jetzt in meiner Yacht aufm Starnberger See treiben. Naja, aber Metroid Prime ist finde ich der Nintendo Shooter und gehört

finde ich alleine, weil es eben nicht nur als Shooter funktioniert, ähnlich wie in Deus Exon auch als Entdeckungsspiel, als Science-Fiction-Geschichte, als Erkundungsspiel verdient einfach einen sehr, sehr wundplatzener Liste. Das war ja damals zu so einer Zeit, als die Spiele dann auch sich mal getraut haben, was anderes darzustellen als immer nur oben die Gesundheit, unten die Munition und der übliche Kram, den man halt so hatte und sowas hat so einen beeindruckenden Effekt gehabt auf, obwohl es eigentlich ein ganz billiges Mittel ist im Grunde. Also das wegzulassen und das eventuell in die Spielwelt einzuflechten. Super billiger Trick, aber wir haben es bei jedem Spiel, das es gemacht hat, über den grünen Klee gelobt und was das alles mit uns angestellt hat. Total gut. Ja und weil du gerade Gears of War erwähnt hast, bevor jetzt alle denken, das ist ja gar nicht in der Liste, was kein Gears of War. Nee, Gears of War 2 ist drin auf Platz 49 und Gears of War 2 ist auch zu Recht das beste Gears of War, alleine schon wegen der Szene mit Doms Frau. Alle die es gespielt haben wissen, was ich meine. Da saßen wir alle vom Bildschirm und haben gedacht, wie können sie, wie was das in so einem Hurra-Draufballer-Shooter? Nope, das war ein Hauch

von Spec Ops The Line, was auf Platz 89 steht. Was eine Versuchung, der wir wieder standen haben, ist tatsächlich Fortnite und PUBG weiter nach vorne zu nehmen. Die Battle Royale Granden, die es gibt, die stehen nämlich auf 40 mit PUBG in 39. Fortnite auf Platz 21, dann allerdings Call of Duty Warzone, die, kann man sagen, die Vollendung des Battle Royales? Nicht mehr mit Caldera, aber das war schon, das war damals, es kam natürlich auch zur richtigen Zeit, das muss man mal in aller Deutlichkeit sagen, das war halt die große, große Zeit der Lockdowns, der Pandemie, wir waren alle zu Hause und das war kostenlos. Und dann hat man es mal in seiner Verzweiflung und der großen Langeweile ausprobiert und bumms bis du drauf hängen geblieben, weil es

einfach großartig war. Es war so gut, es war so gut, das Movement, das Schießgefühl, also all das, was der Multiplayer schon konnte in Call of Duty schon immer oder seit einer ziemlich sehr, sehr langen Zeit, wurde halt eben auf dieses große Battle Royale Schlachtfeld übertragen. Ist es nicht gut? Ja, aus so gut, dass Activision bzw. Infinity Board selbst es ja nicht mehr wiederholt bekommt, also so gut dann auch Almas Rava, aber das erste Verdansk, das Gefühl, dass du hattest, als dass das erste Mal geschadet ist, wie es die ganze Welt im Sturm erobert hat, das haben sie nie wieder repliziert bekommen. Mein Stand jetzt, wo wir das gerade aufnehmen, ist ja Modern Warfare 3 noch nicht enthüllt, aber ich würde sehr darauf retten, dass die Verdansk in irgendeiner Form irgendwann wieder zurückbringen, weil sie damit einfach wieder Geld drucken werden. Das ist halt das, was Warzone wieder so eine Relevanz verschaffen kann. Und ja,

wir haben natürlich, Aiko würde jetzt sagen, wir bewerten ja auch im Sinne unserer Community und

[Transcript] GameStar Podcast / Die 100 besten Shooter: Was passt, was stört uns, was fehlt?

das ist tatsächlich gerade, weil du ansprichst mich ja mit Fortnite und PUBG, dass Warzone auch, also wir haben sehr oft in den Kommentaren eher eine kritische Stimmung. Das ist natürlich nicht repräsentativ für unsere Community, aber es gibt schon sehr lause Stimmen, wenn wir über Fortnite schreiben oder PUBG, die sagen, na, so ein Käse. Bei Warzone waren damals tatsächlich alle an Bord, also das fanden die Leute sehr, sehr, sehr gut. Außer diese klassischen Core, Gamestar-Fans, die eigentlich diese neueren Trends nicht so toll finden. Und auch bei uns in der Redaktion, es gibt es keinen Shooter, der so viel, kein Battle Royale Shooter, der so viel gespielt wurde

und wird wie Warzone. Ist natürlich auch, man muss mal auch sagen, Warzone war auch so ein bisschen,

hat natürlich für Activision noch mal die Tür geöffnet, noch mehr Monetarisierungsstrategien in ihre Spiele reinzupacken. Also was da gerade abgeht, aber das ist ein anderes Thema, ist halt wirklich jenseits von gut und böse. Und die Leute kaufen es aber halt auch nach wie vor. Aber das finde ich... Hast du dich schon Shooter gekauft? Genau, es ist finde ich was, was mein Warzone 1 jetzt nicht zuvor aufmachen sollte, was letztlich die Geldentscheider daraus gemacht haben. Das Spiel selbst war und ist super. Ich glaube auch eines der Geheimnisse, also natürlich war die Corona Zeit ein großer Treiber für den Erfolg dieses Spiels. Aber die mir hat schon gesagt, wer dann ist halt so eine Gelddruckmaschine gewesen, nicht nur weil es eben zur richtigen Zeit kam, sondern weil die Karte auch einfach gut war. Die Karte war also quasi bei uns hinterm Haus. Also es war sehr, sehr mittel-europäisch oder nordamerikanisch oder wie auch immer Almas reingegen ist halt jetzt Wüste. Bisschen langweilige Wüste, wenn man mal ehrlich ist. Und Caldera ist diese Tropeninsel.

Für mich persönlich alles okay, aber am meisten konnte ich wirklich mit der ersten Map Connection einfach als Spielfeld, von dem ich annahm, dass ich mich da auch in echt in Führungsstrichen drüber bewegen könnte, weil es halt so heimisch wirkte. Aber auch das reine Map Design, dass erst wenn man das Szenario mal weg ausklammert, war einfach meisterhaft. Also sowohl, das ist ja auch genau das, warum Caldera so ein Problem hatte, dass die Spots, also genau wie nah halt die Hotspots aneinander sind, wie viel du laufen musst, bzw. wie wenig du laufen musst, wie interessant dann auch die einzelnen Hotspots sind, dass dich halt im Stadion oder einen Supermarkt ganz anders spielt als Downtown und du halt wirklich frei entscheiden konntest, welche Art von Shooter-Erlebnis du da haben wolltest, je nachdem, was du halt, wo du halt reingegangen bist. Also da wurde so viel richtig gemacht. Du hattest diese Waldabschnitte, die das genau, diesen Kanal, den Fluss dazwischen, also dann diese großen Weidenflächen auch. Aber

es wirklich vom Map Design her für mich auch bisher noch die beste Rossa-Karte.

Ja. Und Verdanz, würde ich sagen, ist Osteuropäisch. Das ist so ein, also der heißt ja auch so ein bisschen, klingt ja auch so. Und Osteuropäisch sind auch zwei Spiele, die sehr mutige Platzierungen sind, aber dann auch wieder, wie Stimi gerade gesagt hat, sehr passende Platzierungen, weil wir für die GameStar-Community diese Liste gemacht haben, nämlich Stalker auf Platz 15 und Operation Flashpoint auf Platz 14. Ja genau, ich glaube, die hat von diesen Spielen noch nie gehört. Keine dieser Spiele, was sagen? Ja, was willst du hören? Pack aus. Nee, ich mein, Stalker auf Platz 15, da könnte man jetzt vieles sagen, auch was für Deus Ex gilt. Ich mein, als Shooter an sich ist es jetzt nicht so überragend gut, was das Gameplay angeht. Aber. Findet es im direkten

[Transcript] GameStar Podcast / Die 100 besten Shooter: Was passt, was stört uns, was fehlt?

Vergleich mit Deus Ex immer noch den besseren Shooter? Also immer noch besser, ja, okay, ja. Zweifelsohne. Aber wow, ich meine, gibt es ein Spiel, also gibt es ein Shooter, der euch spontan einfällt, der mehr so eine spezielle Atmosphäre verbreitet hat als dieses Spiel? Es hat eine sehr eng. Also es ist auf jeden Fall ein Trip in die Zone. Das vergisst man nicht. Also das war damals sehr, sehr, sehr krass. Ich habe damals, habe ich, ich habe von diesem Spiel geträumt, bedingt dadurch, dass ich mich über gefühlte Monate mit nichts anderem auseinandergesetzt habe, weil wir diverse Iterationen, übrigens gleiches gilt für Operation Flashpoint auch, diverse Iterationen der Testversion bekommen habe, die, wo die Safe Games allen nicht miteinander kompatibel waren und ich dann die Levels einzeln anspringen konnte und so weiter und so weiter. Letztendlich hat den Test dann Michael Trier gemacht, weil ich nicht mehr konnte. Ich konnte dieses Spiel nicht mehr sehen. Ich konnte darüber kein Wort mehr schreiben. Ich habe nur noch Bilder gemacht, das Video gemacht und ich war leer. Ich war total leer geschrieben, was dieses Spiel angeht. Aber ich bin danach und davor und währenddessen bin ich durch die Gegend gelaufen und habe gedacht, so, guck mal da hinten eine Ruine, eine Fabrikruine oder guck mal hier Waschbetonplatten, das sieht ja aus wie ein Stalker. Das ist ja Irrsinn. Ich habe dieses Spiel überall gesehen und dieses Gefühl. Wo wohnst du denn? München Ost sieht da überall so aus. Ja, ist auch Osteuropa in dem Sinne. Ja, genau. Und ich habe dieses Spiel tatsächlich gefühlt für eine ganz, ganz lange Zeit. Ich habe auch außerhalb des Spielerlebnisses dieses Gefühl in mir rumgetragen, dass ich hatte, wenn ich dieses Spiel gespielt habe. Und das macht super selten ein Titel bei mir. Ja, kann ich 100 Prozent nachvollziehen. Auch weil es diese Atmosphäre und dieses Eintauchen in der Welt, die ich auch mit den Fraktionen da beschäftigen, dich mit den Quests auseinandersetzen, die es dir gibt. Und aber vor allem, und ich liebe ja halt einfach postapokalyptische Spiele, dieses dich alleine bewegen durch diese feindselige Umgebung, wo du natürlich auch, weil Munition knapp ist, schon Angst haben musst, wenn irgendwo sich irgendwas auf irgendeinem Hügel bewegt. Und dann siehst du 10 Pixel auf dich zustimmen und du fängst an zu rennen. Und dann rennst du eine Anomalie, weil du vergessen hast, die Schraube zu schmeißen. Das ist aber nur ein kleiner Teil dieses Gefühls, was ich gespürt habe. Und zwar, das eigentliche war ja das großen Mysterium für mich. Was wartet im Reaktor auf mich? Was ist da drin? Und du hast dann diese Bilder von diesem ultra gut aussehenden, also realistisch aussehenden Reaktorkomplex immer vor dir gehabt, weil das ja irgendwie ab Punkt X wirklich sichtbar war, wie diesen ganzen Strom aufbaut und davor. Und ich war 1986, ich war 12 Jahre alt, als das Ding hochgegangen ist. Ich war also medial schon da und habe das alles im Fernsehen gesehen. Und das war für mich so eine Art Zeitreise auch zurück mit den ganzen Ängsten, die man damals hatte, in diesem ganzen komischen Beklemmungsgefühl, aber auch mit so einer Faszination vor allen Dingen gegenüber dieser Radioaktivität und wie die Entwickler das versucht haben, in diese Handlung einfließen zu lassen. Du kannst ja nicht nur da hingehen und sagen, ach guck mal, der Reaktor ist radioaktiv, sondern da muss ja irgendwas sein. Und sie haben das ja mit dieser Picnic im Wegesrand Geschichte verbunden,

[Transcript] GameStar Podcast / Die 100 besten Shooter: Was passt, was stört uns, was fehlt?

wo dann eben eine Auflösung am Ende kam, die bei mir überraschenderweise, weil ich gierig war und mich auch nicht immer nett verhalten habe im Spiel, nicht das schönste Ende war. Aber es war ein gutes Ende für mich in dem Moment. Okay, kann man auch heute noch gut spielen, tatsächlich Stalker. Es gibt ja mannigfaltig Mods dafür, mit denen man sich das auch auf aktuelleren Stand patchen kann, also finde ich immer noch empfehlenswert. Und auf Platz 14 Operation Flashpoint ist sozusagen Player Agency der Militärschuter im Singleplayer, Multiplayer auch. Aber dieses, okay, hier hast du eine offene Inselwelt und du hast natürlich eine Mission, die wird angegriffen und du sollst sie verteidigen. Jetzt mach, mach mit dem Mitteln, die dir zur Verfügung stehen. Und ich erinnere mich immer noch an die eine Mission, wo man aus dem Gefängnis ausbrechen muss, wo du gefangen genommen wirst in einem feindlichen Lager und dann kurz nicht beaufsichtigt und dann rennst du raus und dann sagt, okay, jetzt mach, mach was du willst. Und ich habe dann einen Hubschrauber geklaut, der da auf dem Landefeld stand, bin mit diesem Hubschrauber abgehoben und dann habe mich über diese Insel dann irgendwie mit Flagstellungen zerstören und so halt drüber tasten, soweit man das kann mit einem lauten großen Hubschrauber, mich zurück bewegt in meine, meine Heimatbasis, um mich da zu retten. Und andere Leute, mit denen ich hinterher drüber geredet habe, haben gesagt, hey, was, nee, ich habe mir da einfach einen Cheap genommen, bin weggefahren. Da gab es einen Cheap. Ja, klar. Großartig. Ich war auch Fraktion Cheap gewesen, natürlich. Immer. In den ganzen Durchläufen bin ich immer Fraktion Cheap gewesen. Ja, ich verstehe es nicht. Fraktion Hubschrauber, schreibst du die Kommentare, der dazu gehört. Ich liebe halt dieses Gefühl, du kriegst einfach irgendwie in Halo. Halo macht das ja auch zum Teil zumindest bei den offeneren Levels. Du kriegst einfach hier eine Spielwiese vorgesetzt und jetzt guck, wie du es hinkriegst. Schleich durch die Wäldern Operation Flashpoint. Versuch dann irgendwie, leg dich bei Nacht auf den Hügel mit Nachtsicht gerät und schau, wo sind irgendwie die Scheinwerfer zu sehen von Fahrzeugen, die sich darum bewegen, um die Patrouillen zu finden und ihn auszuweichen, die dadurchs Gelände marschieren. Also so ein intensives Erlebnis auch, Operation Flashpoint. Und Micha und ich, wir haben so ein geheimes Signal, das auf Basis und den Nachfolgetiteln basiert. Es lautet so, Fire. Sie ist Fire. Ja, das hat man im Helikopter gesagt, wenn man im Bordschützen sagen wollte, schießen und jetzt bitte nicht mehr schießen. Fire. Sie ist Fire. Und das alle zwei Sekunden bürst du das dann? Genau. Wunderbar. Operation Flashpoint. Ja, der geistige Vorgänger von Arma, der Arma-Serie, die auch sehr erfolgreich geworden ist. Und damit sind wir bei der Top 10, die ich jetzt einfach nur mal vorlesen würde. Und dann könnt ihr ein Schlussplädoyer halten darüber, warum das eine Top 10 ist, wie sie in die Geschichtsbücher gehört, obwohl Half-Life 2 nicht drin ist, das ist nämlich auf Platz 11. Auf Platz 10 haben wir Quake 3 Arena, auf Platz 9 Doom, auf Platz 8 Max Payne 2. Da ist der erste Teil schon auf Platz 13 und der zweite auf Platz 8 liegt nochmal ein drauf. Auf Platz 7 Rainbow Six Siege, auf Platz 6 Halo 2, auf der 5 Hunt

[Transcript] GameStar Podcast / Die 100 besten Shooter: Was passt, was stört uns, was fehlt?

Showdown. Hunt Showdown, wenn sich jetzt für alle, die sich gewundert haben, steht auf Platz 5. Auf

der 4 ist Counter Strike, das alte Counter Strike, auf Platz 3 Battlefield 3, auf Platz 2 Call of Duty 4 Modern Warfare und auf der 1, ich habe es vorhin schon gesagt, das gute alte Half-Life. Ja, da ist es, Demi. Warum ist alles daran richtig?

Ah, weil es natürlich objektiv richtig ist, also wir haben das ja wissenschaftlich ermittelt.

Nee, ich glaube tatsächlich, also jeder Platz in diesen Top 10 ist entweder ein Spiel, das eine ganz gewisse Art Shooter in unseren Augen am meisterhaftesten verkörpert oder zum Beispiel Max Payne 2 als den John Woo Shooter, also wirklich den Third Person Shooter, Gun Hero, John Wick Messig ist bis heute in unseren Augen immer noch das Beste, was hier entwickelt wurde, auch besser als Max Payne 3. Dafür gibt es Millionen Gründe, die ich jetzt nicht im Detail auffahre. Also entweder repräsentieren sie etwa so ein Rainbow Six Siege, das einfach als Multiplayer

in einer Zeit kam, als das Multiplayer-Genre-Kreativität brauchte und auf eine Art und Weise ein Erfolg hingelegt hat mit zerstörbaren Umgebungen, mit irgendwie verschiedenen Schusswinkel in Operatoren und allem Drum und Dran, dem Season-Modell, das ist bis heute wegweisend für das gesamte

Multiplayer, aktuelle, moderne Multiplayer-Genre oder es sind halt Spiele, die einfach so über alle Zeiten hinweg meisterhaft sind, dass wir sagen, also wenn du quasi bevor es vorbei ist Spiel dieses Spiel noch, das gehört natürlich Half-Life, das aber auch super wichtig war. Also wenn du ohne Half-Life gabs kein Counter-Strike, ohne Half-Life gabs kein Team Fortress, ohne Half-Life gabs kein Day of Defeat, ohne Half-Life gabs wahrscheinlich oder ich meine, irgendwann hätte es jemand erfunden, aber Half-Life war halt der Pionier für storybasierte Shooter, für Erkundung von fremdartigen Welten, die Story und so weiter und so fort. Das ist halt in so vielen Kategorien unvergesslich und vielleicht von mir als letztes oder als vorletztes Halo 2, als das Spiel das auf Konsolen finde ich, also das ist immer noch so ein geiler Shooter, es hat modernes Matchmaking auf Konsolen erfunden, es hat Halo auch, also das ist eine der besten Fortsetzung, die es jemals gab, weil es Halo 1 genommen hat und so ziemlich alles verbessert hat und dann als letztes Wort Handshowdown, da war mit tatsächlich einer Meinung als ein Spiel, das sehr neu ist, aber in so vielen

Kategorien so meistert, es gibt keinen reinen Multiplayer Shooter, der in meinen Augen, also so eine fantastische Storywelt hat, so faszinierende, einzigartige Welt. Handshowdown, wie ist dieser Pitch passiert? Wir wollen ein Western-Szenario machen in Louisiana mit Sumpfen und Zombies und Monstern, aber auch Multiplayer, aber es ist kein Battle Royale, sondern Extraction, also alleine der Mut, die Art Spiel zu entwickeln und ein Team drauf zu setzen, wo man wahrscheinlich auf dem Papier

sagen würde, das funktioniert doch niemals. Und dann ein Spiel zu kreieren, das so meisterhaft ist, so meisterhaft das Gunplay hat, meisterhafte Atmosphäre hat Musik, jedes Match fühlt sich einzigartig an und es ist ja auch was, was immer mehr Leute immer mehr feiern auch für dich zurecht,

das war, was wir uns gesagt haben. Da setzen wir auch ein Statement, dem mal die Bühne zu geben in

den Top 10 und zu sagen, wir nehmen nicht nur Spiele, die wichtig waren, sondern auch Spiele,

[Transcript] GameStar Podcast / Die 100 besten Shooter: Was passt, was stört uns, was fehlt?

die jetzt heute rauskommen und so wegweisen gut sind, dass sich gerne alle in der Branche davon eine Scheibe abschneiden können. Punkt. Insbesondere bei Handshowdown finde ich es noch erwähnenswert, dass das ein Titel ist, der Subizaya anmutet und ich war damals die erste, die sich den angeschaut hat in Frankfurt, bei einem Critic, über das man so ein bisschen gelacht hat nach der ganzen Geschichte, die mit diesen ganzen F2P-Geschichten dann eben in die Hose gegangen ist

und mit den Aufkäufen und dieses sich verkalkulieren und man dachte so, naja, was soll denn das schon

großartig werden und dann fahre ich dahin, spiele das in einer superfrühen Version und sage, damals schon, das könnte richtig, richtig geil werden und siehe da, es ist richtig, richtig geil geworden und dieses Spiel hat den Ruh von Crytek wieder gerettet. Insbesondere mit diesem bizarren Setting ist das nochmal verrückter. Definitiv. Aber ich finde es auch eine wundervolle Top 10. Ich hatte Half-Life 2, verstehe ich ehrlich gesagt auch, warum es nicht drin ist, weil die Spiele, die drin sind, es so wunderbar verdrängen. Ich habe halt immer noch bei Half-Life immer im Kopf, naja, aber die Gravity Gun, das ist halt mal wieder eine coole, neue Shooter-Mechanik gewesen. Jetzt natürlich nicht mehr cool neu, weil Half-Life 2 auch schon seine vielen Jahre auf dem Buckel hat, aber damals hat sich das nochmal als so ein Fingerzeug angefühlt, hey, es geht ja auch noch mehr in dem Genre. Man kann noch neue Ideen haben. Leider hatte Valve danach keine neuen Ideen mehr, weshalb ja Half-Life 2 aufgrund der fehlenden, noch kommenden Episoden und der Fortsetzung so wie so eine unvollendete Kathetrale auch ist oder

sich anfühlt. Warum ist da nichts mehr gekommen, Gabe? Warum bist du so reich geworden durch Steam?

Wir hätten ihn nicht so reich machen dürfen, Leute. Wir sind schuld. Aber deswegen verstehe ich es auch vollkommen, dass diese Top 10 sich so herausgeschält hat. Plus Quake 3 Arena hat einfach Petra reingewählt. Das ist klar. Nee, das ist gar nicht wahr. Wir haben das Basis demokratisch beschlossen und es ist nach wie vor auch Quake Champions kann sich auf den Kopf stellen und mit den Beinen wackeln. Es ist und bleibt der beste und geiste und schnellste und most responsive Arena Shooter, der da draußen ist. Das haben sie auch hinterher nicht wieder hingekriegt. Ich weiß nicht warum, aber manchmal klappt es und dann klappt es nie wieder. Das kennen wir auch beim Podcast. Das hat geklappt, finde ich, was wir hier gemacht haben. Ein wunderbarer

Podcast. Zwei Fun Facts noch zum Schluss. Ne, alle sind es keine Fun Facts, nur noch zwei Punkte auf meinen Notizen, die ich noch abhaken möchte, weil ich das Gefühl habe, wenn unabgehakte Punkte auf meinen Notizen stehen, sind wir nicht wirklich fertig. We have life. Das eine ist nochmal der Shoutout an Max Payne. Das finde ich das perfekte Amalgam war zwischen neuer Shooter-Mechanik

mit der Bullet-Time, mit dem Zeitloop-Modus und Storytelling mit den Comic-Zwischensequenzen. Also

das, wenn man das zur damaligen Zeit erlebt hat und auch heute noch erlebt, war ein wahnsinniger Meilenstein bei Max Payne 1, weiß ich noch, wie ich auf einer Larn-Party saß, dort die ganze Zeit Max Payne gespielt habe und nicht etwa die Larn-Partyspiele, die man da gespielt hat, z.B. Cracked by Rina oder so. Und dann abends in den IRC-Chat gegangen bin und mit einem US-

[Transcript] GameStar Podcast / Die 100 besten Shooter: Was passt, was stört uns, was fehlt?

Soldaten,

der zu mir ist behauptet, er sei US-Soldat, keine Ahnung wer das wirklich war, irgendwo auf der Welt drüber gequatscht, warum Max Payne so geil ist. Das war... Weil was hast du denn deine eingeben, IRC Max Payne oder? Ich habe keine Ahnung, nein, ich war in irgendeinem Chatroom, keine Ahnung,

wie man halt früher sich auf IRC rumgeklickt hat. Ja, habe ich noch gemacht. Nein, hat keiner gemacht. Aber das war wahnsinnig faszinierend. Und das zweite ist Call of Duty gewinnt nach Anzahl der Listen-Platzierungen. Wir haben nämlich bei den Stand von fünf zu vier gegen Battlefield, weil wir haben vier Battlefields drin, wir haben Bad Company 2, wir haben Battlefield 2, Battlefield 1942 und auf Platz drei das beste Battlefield, Battlefield 3. Und wir haben bei Call of Duty 2 Modern Warfare, Black Ops, Warzone und das alte Modern Warfare. Und das steht auf Platz zwei, Call of Duty 4 Modern Warfare mit seiner fantastischen Singleplayer-Kampagne. Die hat ja das neue Call of Duty erfunden. Heute kann man zurückblicken und sagen, ui, da ist auch vieles passiert, was irgendwie nicht so toll war dann an Cod-Kampagnen und wie die Serie monetarisiert wurde und so was. Aber Call of Duty 4 Modern Warfare war damals ein wahnsinniges Erlebnis.

Allein

schon mit dieser Shock-and-Or-Mission, wo du einfach in dieser Stadt einrückst mit der ganzen Macht

der US-Armee und dann kommt die Atombombe. Das vergisst man nicht. Und der Channel mit dem Level.

Das war's mit unserem Talk über die 100 besten Shooter aller Zeiten laut Game-Star-Liste. Vielen Dank, dass ihr euch so viel Zeit genommen habt. Es war klar, dass es ein gesprächsintensives Thema ist. Aber ich finde, wir haben super viel Tolles und Spannendes besprochen und abgedeckt. Und ihr da draußen könnt uns natürlich weiter erleben, wenn ihr das jetzt zu dem Zeitpunkt schaut oder hört, wo's rauskommt. Auf der Gamescom, da gibt es von uns ein Livestreaming-Programm.

Hoffentlich

auch wieder mit vielen spannenden Talks und Podcasts und illustren Gästen. Mehr möchte ich an der Stelle noch nicht verraten, weil sie noch nicht alle zugesagt haben. Ich freue mich sehr darauf. Schaltet ein. Vielen Dank noch mal an Petra und Dimmy und dann alle, die diesmal mit dabei waren. Bis zum nächsten Mal. Tschüss. Tschüss.