

LESERBRIEFE

PHÄNOMEN RAUBKOPIE

Endlich mal ein sachlicher Bericht zum Thema Schwarzkopie. Glückwunsch! Wie so viele andere Spieler verfolge auch ich das Prinzip, dass ich ein Spiel kaufe, wenn es gut ist. Doch woher soll man das als Spieler wissen, wenn es entweder gar keine Demos gibt oder diese erst Wochen und Monate nach dem Spiel erscheinen? Dass hier viele Spieler mit einer fragwürdigen Produktpolitik abgeschreckt und zum Teil regelrecht »gezwungen« werden, sich ein Spiel als »Demo« zu kopieren, scheint vielen Firmen nicht klar zu sein. 3DRealms kann hier als Vorbild dienen: Zum Action-Kracher Prey gibt's eine tolle Demo, und das Beste: Man kann seine Demo-Spielstände in die Vollversion übernehmen! Wenn das keinen Applaus wert ist.

Manfred Landlsperger

Ich habe mit großem Interesse den Artikel zum Thema Raubkopieren gelesen. Als ich jedoch die Aussage der GVG gelesen habe, dass sie nie zum Raubkopieren anstiften würde, um Raubkopierer zu erwischen, konnte ich mir ein Lachen nicht verkneifen. Laut c't 4/2006 und auch dem Spiegel und anderen seriösen Quellen wurden die Hamburger Geschäftsräume der GVG durchsucht und Aktenmaterial beschlagnahmt. Zitat: »Um an Informationen über Ersteller und Verbreiter von Raubkopien zu kommen, bezahlte die GVG Informanten aus der Szene. Mit finanziellen Zuwendungen unterstützte sie außerdem den Betrieb von Raubkopierer-Servern.« Ansonsten ein sehr interessanter Artikel.

Gunnar ten Hove

Es ist natürlich tragisch, wenn gute Spielefirmen durch Raubkopien in den Keller gezogen werden oder daran finanziell zu Grunde gehen. Aber gerade in letzter Zeit kommen Massen an Spielen heraus, die sich als herbe Enttäuschung entpuppen. Ich finde es berechtigt, wenn ein Spieler sich eine Kopie besorgt, um zu schauen, ob sie funktioniert und den Preis wert ist, und sich danach das Spiel kauft. Denn Spieler sind im Gegenzug auch bereit, einen hohen Preis für ein gutes Produkt zu bezahlen, wenn es das verdient hat.

Jakob P.



Phänomen Raubkopie: »Raubkopien sind so alt wie der Computer selbst. Lebt damit!«

Was die Studie »Digitale Mentalität« bezüglich des Eigentums festgestellt haben will, entspricht nicht dem Gesetz, zumindest nicht dem deutschen. Wer eine DVD erwirbt, erwirbt selbstverständlich sowohl den Datenträger als auch den Inhalt. Irrendwelche »Lizenzbestimmungen«, die dem Käufer nach dem Kauf aufgeredet werden sollen, sind null und nichtig und lediglich ein Beleg für die Verachtung oder Unkenntnis der Hersteller gegenüber der deutschen Gesetzgebung. Anders als in der Studie laut Artikel behauptet, darf man aber von Rechts wegen mit seinem Eigentum eben nicht alles tun, was einem gefällt, zum Beispiel nicht uneingeschränkt Kopien anfertigen.

Timo Fercher

Ohne Raubkopien wäre der PC heute wohl nicht die beliebte Spiele-Plattform. C64, Amiga, Atari ST waren nur deswegen erfolgreich, weil man sich die Spiele »umsonst« besorgen konnte. Raubkopien sind so alt wie der Computer selbst und auch nicht mehr wegzudenken. Lebt damit.

Andre Fendel

Großes Lob an Arenanet und NCSoft für Guild Wars. Einmal für dieses erstklassige Spiel, zum zweiten für die Verpackung. Ein Poster und ein dickes Handbuch in einer schönen Verpackung, herrlich! Ich würde mir wünschen, dass alle Entwickler und Publisher die Ausstattung ihrer normalen Spieleverpackungen verbessern.

Kai Wolff

STALKER

Petra hat Stalker mit ihrem Bericht sehr gut in Szene gesetzt. Aber das rettet das Spiel für mich nicht vor dem Verlust des ursprünglichen Rufes. Vorher war Stalker sehr ansprechend, weil das riesige Areal, das menschenleer sein sollte, für ein atemberaubendes Flair gesorgt hat. Angeblich sollten nur wenige Stalker und Soldaten in diesem Gebiet sein, aber jetzt sind es eindeutig zu viele. Geskriptete Sequenzen, massig Gegner wie bei einem Shooter, und fast keine Mutanten – das ist doch kein Stalker mehr, sondern nur noch ein x-beliebiger Shooter.

Manuel Schmuck

GameStar Bedenke: Die Entwickler haben auf der E3 hauptsächlich Action präsentiert, etwas anderes konnten wir also nicht zeigen und beschreiben. Auf Basis dieser



Stalker: »Seit Mafia warte ich auf ein Spiel mit so guter Story.«

Szenen das ganze Programm abzuurteilen, halte ich dementsprechend für vorschnell.
Petra Schmitz

Ich war einerseits froh, endlich wieder etwas von Stalker zu hören, andererseits enttäuscht über die, wie ich finde, doch teilweise heftigen Abstriche, die die Entwickler machen müssen. Ich verstehe schon, dass Fahrzeuge höchstwahrscheinlich nicht implementiert werden. Was mich jedoch sehr enttäuscht, ist die Tatsache, dass der Koop-Modus entfernt wurde. Ich freue mich trotzdem auf Stalker. Seit ich Mafia durchgespielt habe, warte ich auf ein Spiel mit ähnlich guter Story. Ich glaube, Stalker könnte meine Erwartungen in dieser Hinsicht erfüllen.

Jirka Konietzny

E3-REPORT

Der Mund wird einem ganz wässrig, wenn man die Videos von der E3 sieht. Vor allem beneide ich eure Reporter vor Ort, die diese ganzen heißen Spiele auch noch zocken können. Bitte seht zu, dass ihr bei den Spiele-Herstellern ein paar Demos für das nächste Heft bekommt. Ich möchte auch ein bisschen Insel-Alien-Atmosphäre genießen, ein Supreme Commander sein und Dämonen in London jagen!

Marc Sonntag

GameStar Wir hätten auch gern Insel-Atmosphäre genossen, mussten aber als Supreme Reporter in L.A. Designer jagen. Spaß macht die E3 wirklich – und wer das Messe-Feeling selbst erleben will, kann im August in Deutschland auch auf die ebenso professionelle und wichtige GC kommen.

Markus Schwerdtel

Ihr seid die wahrscheinlich beste Computer-Fachzeitschrift, aber von Konsolen habt ihr anscheinend keine Ahnung. In eurem aktuellen E3-Bericht habt ihr nämlich geschrieben, dass die Next-Gen-Konsolen jetzt schon hinter High-End-PCs zurückliegen. Al-

so bitte, die Konsolen mögen vielleicht technisch zurückliegen, aber entscheidend sind die Ergebnisse, die mit dieser Power erzeugt werden können. Und da sind Xbox 360 und PS3 mindestens genauso gut wie noch kommende PCs. Seht euch nur Gears of War, Bioshock oder Mass Effect an!

Manuel Berger

GameStar Zwar bringen PS3 und Xbox 360 eine Menge Power auf die Straße, aber Highend-PCs liegen vorne. Klarer wird's, wenn wir vergleichen, was da ist, nicht, was noch kommt: Die 360-Fassung von Oblivion beispielsweise sieht super aus, erreicht aber nicht ganz die Grafikqualität, die auf Highend-PCs möglich ist. So wird es auch bleiben, zumindest wenn man Titel vergleicht, die speziell für den PC entwickelt wurden.

Gunnar Lott

DSL FÜR SPIELER

Ich hatte seit eurem letzten DSL-Bericht auf eine Neuauflage gehofft. Leider traf der Artikel nicht meine Erwartungen. Ich halte die Kriterien, nach denen die Anbieter verglichen wurden, für fragwürdig. Man kann die Ping-Zeiten nicht anhand eines einzelnen Servers festlegen. Ebenso kann man den Preis der Anbieter nicht vergleichen, da die Leistungen unterschiedlich sind (Bandbreite, Telefon-Flat, Ausstattung). Die Preise, die bei den einzelnen Anbietern gelistet sind, sind nicht immer aktuell und teils stark gerundet. Schade eigentlich, denn das Grundkonzept ist durchaus durchdacht und lobenswert.

Manuel Oellers

GameStar Da der Preis 20 Prozent der Gesamtnote ausmacht, halten wir unterschiedliche Bandbreitenangebote für vergleichbar. Schließlich gewinnt dadurch nicht automatisch der Anbieter mit der dicksten Bandbreite, wie der vierte Platz des einzigen ADSL2+-Anbieter im Test, Alice, beweist. Was die aktuellen Preise angeht, so kann ein DSL-Test nur eine Momentaufnahme sein, da sich speziell die großen Anbieter ständig mit neuen Sonderaktionen zu unterbieten versuchen. Zu den Ping-Zeiten: Freilich schwanken die Pings in Abhängigkeit vom Server. Eine Vergleichbarkeit ist aber nur dann gewährleistet, wenn die Testumgebung möglichst identisch ist. Weil wir unsere eigenen Server kennen, können wir eventuelle Schwankungen durch erneutes Testen besser überprüfen, als zum Beispiel bei einem Server auf der anderen Seite des Atlantiks, dessen Antwortzeiten von weiteren Servern auf der langen Datenautobahn beeinflusst werden.

Daniel Visarius

FEHLER!

Wir haben die Fehler-Rubrik jetzt abgeschafft. Sie war zu deprimierend. Stattdessen vermitteln wir in dieser Spalte freundliche Kontaktgesuche an die Redaktion. Wenn Sie einen Brieffreund oder sowas suchen, dann wenden Sie sich mit einem aktuellen Fehler Ihrer Wahl an brief@gamestar.de.

E3-NEWS: THE WITCHER

Charmanter Amerika-Korrespondent, eloquent, aufmerksam, sucht Kontakt zu Christian Schmidt zwecks Diskussion über den E3-Schnipsel zu The Witcher. Austausch über die Zahl der E3-Präsentationen erwünscht: Das Spiel war nicht erst zum zweiten Mal auf der E3 zu sehen, sondern schon im dritten Jahr in Folge. Könnte sich vorstellen, mit Christian die blutigen Hackduelle aus dem Spiel lebensnah nachzustellen.

Chiffre: Roland Austinat

TEST: STRATEGIE-HITLISTE

Treuer Leser um die 20 mit eigenem Denkvermögen möchte sich gern mit Gunnar Lott über die Strategie-Hitliste unterhalten. Erhofft sich vertiefte, längerfristige Antworten auf die Frage, warum Heroes of Might & Magic 5 im Test 8 Punkte im Missionsdesign bekam, in der Liste aber nur 6. Bevorzugt rundenweise Auseinandersetzung mit kantengeschärften Rechenschiebern, hat aber auch nichts gegen blutige Hackduelle.

Chiffre: Benjamin Schicht

PREVIEW: ANNO 1701

Profilierter Firmenleiter eines mittelständischen deutschen Entwicklerteams mit ausgezeichnetem Produktkatalog möchte eben jenen in Ruhe mit Heiko Klinge durchgehen, um chronologisch darzulegen, dass das letzte Projekt von Related Designs nicht No Man's Land war, sondern Castle Strike. Gemeinsame Arbeit an Heikos beschworener »felsenfester Erinnerung« möglich; eigene blutige Hackduell-Anlage vorhanden.

Chiffre: Thomas Pottkämper

CSI: MORD IN 3D

Passionierter Fernsehschauber, anspruchsvoll, aber nicht nachtragend, wünscht sich persönlichen Austausch mit Mick Schnelle über US-amerikanische TV-Serien. Möchte unter anderem den Unterschied zwischen CSI (Crime Scene Investigation) und Navy CIS (Criminal Investigative Service) herausarbeiten. Marine-Kriminallabor und Fernsichteam sind bereits angefordert, um die blutigen Hackduell-Spuren zu analysieren.

Chiffre: André Wübker

TEST: HITMAN: BLOOD MONEY

Geheimnisvoller Auftragskiller mit mehrjähriger Spielerfahrung hat ein Auge auf Daniel Matschijewsky geworfen. Würde ihn gern davon »überzeugen«, dass die Aufmerksamkeits-Anzeige in Blood Money nicht neu ist, sondern aus den Vorgängerspielen stammt. Hat berufsbedingt nichts gegen Hackduelle, Blutigkeit nach Absprache möglich. Kleidertausch erwünscht.

Chiffre: Lion Ohnesorg

DSL FÜR ALLE

Bekennender Hardware-Fan möchte sich mit Hendrik Weins im Usenet treffen, nachdem er im DSL-Vergleichstest gelesen hat, 1&1 würde keinen News-Zugang anbieten. Er geht aber über das 1&1-eigene news.online.de in die News-Foren. Details können in alt.strafen.blutige.hackduelle abgesprochen werden.

Chiffre: Sebastian Lange



E3: »Der Mund wird einem wässrig, wenn man die Videos sieht!«

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN**NO ONE LIVES FOREVER 3****Wird es ein No One Lives Forever 3 geben?**

Der NOLF-Entwickler Monolith hat keinen dritten Teil angekündigt. Das ist wenig verwunderlich, nachdem sich der zweite Teil unter den Erwartungen verkauft hat. Zwar arbeitet Monolith derzeit wieder an einem unbekannten Projekt. Allerdings kursierten 2004 schon einmal ähnliche Gerüchte; das geheimnisvolle Spiel entpuppte sich später als der 3D-Shooter F.E.A.R.

FUSSBALL-WM**Interessiert sich die Redaktion eigentlich für die WM?**

Die Sportgötter Heiko und Michael lassen sowieso kein Spiel aus, dazu kommen Fanatiker wie unser Online-Chef Frank und DVD-Mann Jörg. Aber auch die tendenziell weniger argen Fußballfans im Team schauen die meisten Deutschland-Spiele gemeinsam an – immerhin bietet unser Präsentationsraum in der Redaktion doch bessere Technik als der olle Fernseher zuhause.

FOTOREALISMUS

Ich sitze gerade vor meinem Schreibtisch und lese die Leserbriefe in meiner neuen GameStar. Ganz besonders interessiert mich der Leserbrief von Alexander Lapöhn über den Fotorealismus in der Spielgrafik. Das ist ein Thema, was mir schon lange sauer aufstößt. Versteht mich nicht falsch, ich finde grafische Innovationen genial und freue mich auch über neue und frische Grafik. Auch die drastische Darstellung der Gewalt, wie zum Beispiel die Geiselszene in Splinter Cell 4, stört mich kein bisschen. Nur kommen mir Bedenken, dass solche Szenen der USK oder BPjM zu hart sind und die Spiele zensiert oder indiziert werden, wobei ich ersteres schlimmer fände. Meines Erachtens nach sind gute Spiele wie kleine Kunstwerke, die durch Zensur verschandelt werden.

Manuel Berger

Ich kann die vor kurzem aufgekommene Besorgnis, ob PC-Spiele noch Spiele sind, wenn sie moralische Entscheidungen abverlangen oder die Grafik immer realistischer wird, nicht verstehen. Erst die moralischen Entscheidungen verleihen einem Spiel – neben interessanten Charakteren – die Seele. Und genau diese Entscheidungen, die man als Spieler treffen muss, haben Fahrenheit, Knights of the Old Republic und auch Fable ihre Einzigartigkeit



Splinter Cell 4: »Moralische Entscheidungen geben Spielen Seele.«

verleihen. Es mag zwar durch die neue Grafik realistischer wirken, aber über Leben und Tod von Unschuldigen hat man bereits in vielen PC-Spielen entschieden. Wer sich nun wegen der neuen grafischen Möglichkeiten daran stört, möge doch bitte auf Moorhuhnjagd gehen.

Klaus Fleischmann

FERNSEHER FÜR ALLE

Leider sieht die Realität in der Schweiz nicht so rosig aus, wie Florian Klein in seiner Hardware-Kolumne über die GEZ-Gebühren für PCs beschreibt. Zwar ist es richtig, dass TV über Internet nur gegen Bezahlung freigeschaltet wird, dies befreit Herrn und Frau Schweizer jedoch nicht von den GEZ-Gebühren. Die heißen in der Schweiz zwar anders, dafür sind sie aber auch höher. Ein PC mit Internet-Zugang wird seit langem als Radio gewertet, und wenn TV über Internet-Dienste genutzt wird, ist der PC natürlich auch als TV-Gerät zu werten. Man hat folglich beides, und das schlägt, im Gegensatz zu Deutschland, auch noch kumuliert zu Buche. Dass wir in der Schweiz im Gegenzug von deutschen ADSL-Geschwindigkeiten und Flatrate-Preisen nicht mal zu träumen wagen, versteht sich von selbst. Dafür haben wir eure übertriebenen Jugendschutz- und die anwenderfeindlichen Urheberrecht-Gesetze nicht. Und das ist auch gut so!

Marco Buess

DREAMFALL

So eine Atmosphäre und Geschichte würde man sich für andere Genres wünschen. Enttäuscht bin ich von der knappen Spielzeit. Es mag zwar momentan Standard sein und für ein Adventure schon recht viel, aber wenn man bedenkt, dass man am Vorgänger The Longest Journey knapp 30 Stunden spielte, ist es deprimierend.

Martin Pieters

DIE REDAKTION

Die letzte Folge von »Die Redaktion« war mal wieder urkomisch! Ich hab mich vor Lachen kaum mehr eingekriegt. Aber vor allem hat mich eins überrascht: Bastian Schweinsteiger! Wo habt ihr den denn getroffen? Und wie habt ihr ihn dazu bewegt, bei eurer Folge mitzuspielen?

Jochen Yu

GameStar Bastian Schweinsteiger promotet den Xbox-Cup und hat beim Auftaktturnier mitgespielt – das dann aber unser

Michael verdient gewann. Tja, und so ungefähr zum Achtelfinale haben wir Bastian um den kleinen Video-Joke gebeten. Er hat grinsend mitmacht. Zweimal sogar, ich bin ja als gnadenloser Schleifer-Regisseur berüchtigt. Meister Schweinsteiger war supernett zu uns und ebenso überrascht wie froh, nicht immer die gleichen langweiligen Sportfragen beantworten zu müssen. Mehr dazu steht im GameStar-Blog:

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **F69**

Toni Schwaiger

Hey Leutz, eine kleine Kritik an euch: Euer Redaktionsvideo müsste »Das Wunder von Berlin« heißen und nicht von München.

Sebastian Stelten

GameStar Ja und nein. Stimmt zwar, dass das Endspiel in Berlin stattfindet, München ist aber die Heimat unserer Wunderelf. Als Kompromiss würde ich »Das Wunder von München in Berlin« vorschlagen. Okay?

Michael Graf



Die Redaktion: »Müsste »Das Wunder von Berlin« heißen!«

SO ERREICHEN SIE UNS

IDG Entertainment Verlag
GameStar-Leserbrief
 Lyonel-Feiningger-Str. 26
 80807 München

Oder per E-Mail an:

brief@gamestar.de

Bitte beachten Sie, dass Briefe und E-Mails ohne vollständigen Namen und Postadresse nicht abgedruckt werden können.

Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »TECHtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse:

tech@gamestar.de

Für Fragen und Anregungen zur GameStar-DVD wenden Sie sich bitte an:

cd@gamestar.de

Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:

GameStar Abobetreuung

Tel.: 01805 / 99 98 03 12 Cent/Min.

Fax: 07132 / 959-166

E-Mail: gamestar@d-s-center.de

Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und Rechnung abwarten.

Ich bin ein Hitman. Nein, ich habe keine Glatze, und unglaublich aber wahr: Ich habe noch nicht einmal jemanden umgebracht! Das habe ich auch nicht vor, und daher tue ich es virtuell.

Schon seit Hitman 2 ist mir aufgefallen, dass eigentlich kein Mensch zu erkennen scheint, worum es im Spiel geht, vor allem nicht in eurer Redaktion. Schon damals schreibt ihr, dass man sich einfach durchballern könnte. Und im aktuellen Test kritisiert doch einer von euren Neulingen den moralischen Standpunkt des Spiels.

Nun, als selbsternannter Meister des lautlosen Killens habe ich Hitman 2, Contracts und nun auch Blood Money komplett als Silent Assassin durchgespielt, die ersten beiden davon sogar auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad. Ihr redet davon, dass man die Wachen lautlos töten und verstecken müsse. Und vor allem ist es schlimm, dass man Zivilisten töten muss... hm?! Wovon zur Hölle redet ihr überhaupt? Ich habe seit Teil 2 nicht einen einzigen Zivilisten, ja nicht einmal eine Wache getötet! Ich schleiche mich durch, betäube ein, zwei Feinde, und die Zielpersonen sterben ohne Krach. Bevor jemand meine Anwesenheit bemerkt hat, bin ich verschwunden. Darum geht es bei Hitman! Beobachte, lerne, denke. Aber ihr versteht es nicht.

Moral... der Hitman MUSS nur Drogenbarone, Mafiosi, Mörder, Zuhälter, Pädophile usw. töten. Mal ehrlich, in anderen Spielen töten wir Menschen, weil sie zufällig Soldaten sind, und ist aber okay... hier töten wir den Abschaum der Welt, und das ist schlimm? Wegen Marketing-Fehlern wird Hitman mit Spielen wie GTA, Postal oder Manhunt in eine Schublade gesteckt, wo man Unmoralisches tun MUSS! Hitman hat ein falsches Image. Ich habe in der gesamten Hitman-Reihe weniger Menschen getötet als im ersten Level von Call of Duty.

Ich will nie wieder solch lächerliche Vorwürfe hören wie »Warum zwingt ihr mich zum Töten, IO?« oder »Morden von Unschuldigen darf keine Unterhaltung sein«, obwohl man das tun muss, wenn man zu schwach ist, richtig vorzugehen. Das ist arm... und merkt's euch: Nicht IO tötet die Zivilisten – ihr tut es!

Ach, nehmt's mir bitte nicht übel, Leute... ich hab' euch doch alle lieb, auch wenn ich von euren Wertungen und Kommentaren richtig Lust auf eine Selbstmordzelle bekomme. In diesem Sinne,

Jan Rawski



Christian Schmidt

Hitman ist ein taktisches Spiel, das dem Spieler weitgehende Handlungsfreiheit lässt – und damit auch eine moralische Wahlfreiheit, denn jeder entscheidet selbst, ob er tötet, wie er tötet, und was ihm dieser Mord bedeutet. Das macht Hitman zu einem anspruchsvollen, erwachsenen Titel.

vollen, erwachsenen Titel.

Diese Wahlfreiheit bleibt unvollständig, denn Hitman ist eine Mörder-Simulation. Die Zielpersonen müssen liquidiert werden. Das »Die Ziele sind böse Menschen«-Feigenblatt ist dabei nichts weiter als eine moralische Entmündigung, denn das Spiel nimmt mir das Urteil vorweg, ohne dass ich mir ein eigenes bilden darf.

Deshalb fehlt Hitman die entscheidende Freiheit, nämlich die der Gnade. Das Spiel verwendet erstaunlich viel Energie darauf, seine Opfer menschlich wirken zu lassen – der Parkbesitzer entpuppt sich als armseeliger Trottel, der Drogenbaron als anrührender Cellist. Wozu das? Ich bekomme Mitleid mit diesen Personen; aber die Wahl, sie zu verschonen, habe ich nicht. So bringt Hitman mich dazu, mich selbst zu verachten.

Die Welt von Hitman ist eine friedliche, in die der Spieler die Aggression trägt – das unterscheidet sie vom Shooter, in dem die Gegner angreifen und der Held um sein Leben kämpft. Sicher, Hitman »belohnt« leises Vorgehen durch höheres Blutgeld. Aber die Spielmechanik unterstützt die blutigen Varianten, weil sie einfacher sind und ebenfalls zum Ziel führen. Wie ein Spiel Belohnungen und Bestrafungen einsetzt, bestimmt, wie die Spieler handeln.

Hitman färbt die Welt aus der Sicht eines Mörders um: Jeder Gegenstand ist nur insofern wertvoll, als er potenziell aggressiv eingesetzt werden kann. Man könnte argumentieren, der Überfluss an Gewaltangeboten sei nur dazu da, ihrem Einsatz zu widerstehen – eine moralische Feuerprobe sozusagen. Aber das hat nichts mehr mit der Spielintention zu tun. Das Angebot von Hitman ist es, mit dem Töten zu experimentieren, um die effektivste Methode zu entdecken. Dass das in der Regel die unblutigste ist, macht das Spiel nicht weniger perfide.

Hitman: »Schon seit Hitman 2 ist mir aufgefallen, dass kein Mensch zu erkennen scheint, worum es im Spiel geht.«



GamePro 08/2006 mit DVD - ab 30.06.2006 am Kiosk!

Titelstory: Nintendo Wii – die Revolution: Die Fakten, die Spiele!

Im Test: Schlacht um Mittelamerika II (Xbox 360), Tourist Trophy (PS2), MotoGP 2006 (Xbox 360), New Super Mario Bros (DS), Tomb Raider Legend (PSP), Final Fantasy IV Advance (GBA) u.v.m.

Previews: Pro Evolution Soccer 6 (PS2), Heavenly Sword (PS3), Super Paper Mario (GameCube), Prey (Xbox 360) u.v.m.

Specials: Die besten Kabel: Welche Strippe für welchen Zweck? Hausgemachte Hits: Konsolenspiele aus Deutschland

