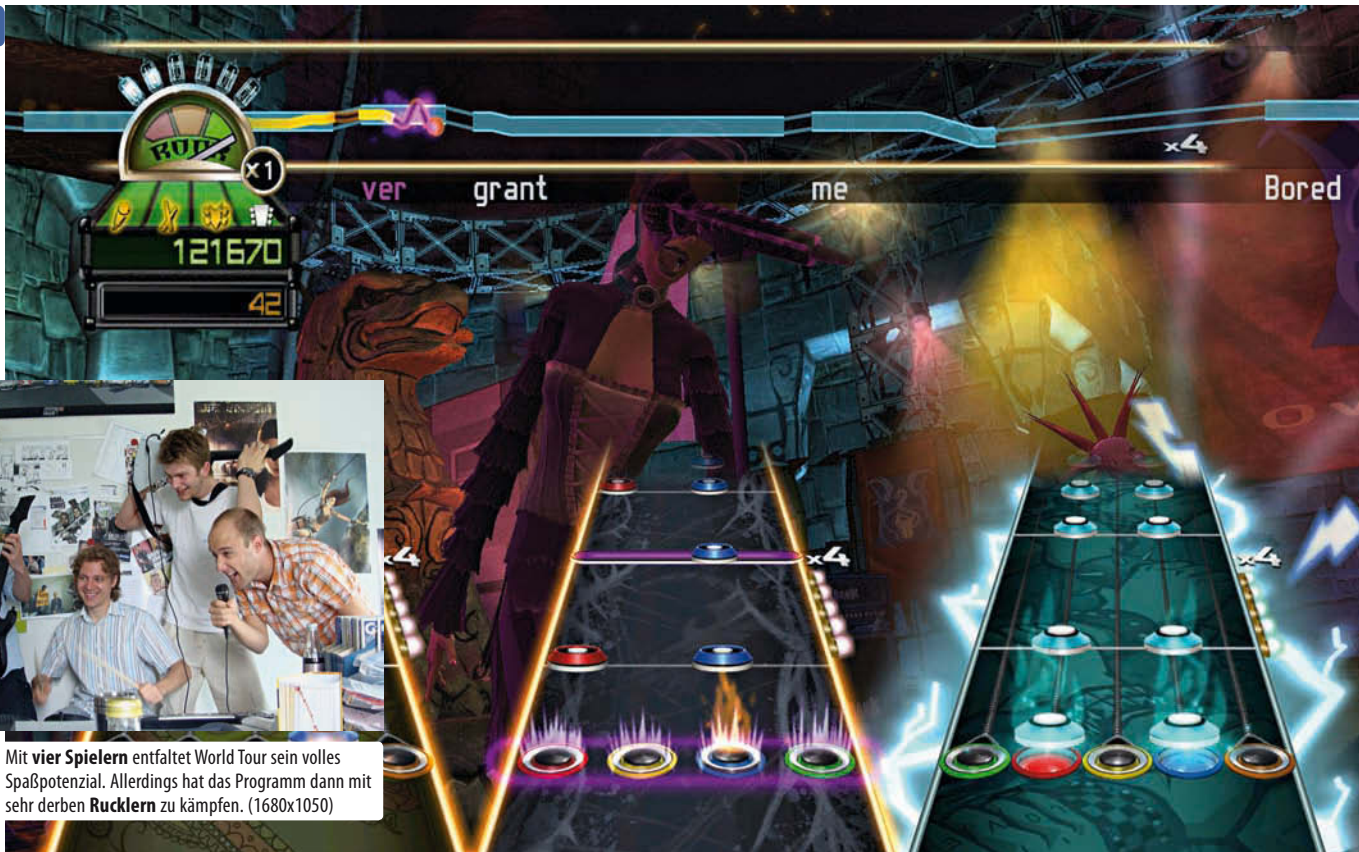




Mit vier Spielern entfaltet World Tour sein volles Spaßpotenzial. Allerdings hat das Programm dann mit sehr derben **Rucklern** zu kämpfen. (1680x1050)

Guitar Hero World Tour

Schluss mit der Solokarriere! Der vierte Teil der Musikspiel-Reihe schickt Sie als vierköpfige Rockband auf Tournee. Doch die kommt sprichwörtlich ins Stocken.

GameStar.de
- Screenshots & Infos
► Quicklink: 6370
- GameStar TV 55/09
(Premium)

Zu viert bauen sich die GameStar-Mannen um den Monitor auf. Fabian greift sich die Gitarre, Cedric den Bass, Christian schwingt die Schlagzeug-Sticks, und Daniel trällert ins Mikrofon. Während sich nebenan sitzende Kollegen die Ohren zuhalten, mutiert das Büro zur Show-Bühne. **Guitar Hero** – auf den Konsolen seit Jahren ein Dauerbrenner – feiert mit **World Tour** eine besondere Premiere: Erstmals in einem PC-Musikspiel dürfen Sie mit Ihren Freunden eine ganze Band verkörpern und zu viert mit Plastikinstrumenten Rock- und Metal-Songs nachspielen. Doch wie jede Musikerkarriere hat auch die in **Guitar Hero: World Tour** Höhen und Tiefen.

Bands & Songs

Das Portfolio an spielbaren Bands in **Guitar Hero: World Tour** liest sich wie das Who is who der Rock- und Metal-Szene: Bon Jovi, The Doors, Jimi Hendrix, Lynyrd Skynyrd, Oasis, Nirvana, System of a

Down. Allerdings zählen einige der 86 Lieder nicht gerade zu den Tophits dieser Bands. So hat Van Halen weit bekanntere Songs geschrieben als »Hot For Teacher«, Motörhead effektvoller geschrammelt als in »Overkill«. Und von Metallica könnten wir Ihnen gleich ein Dutzend Songs aufzählen, die besser für ein Musikspiel geeignet wären als das selbst bei den Fans wenig beachtete »Trapped Under Ice«. Zudem finden sich in der Liste auch fünf (hierzulande weitgehend unbekannte) französische und spanische Songs. Wenn Sie sich durch die etwas unübersichtliche Liederauswahl kämpfen, stoßen Sie aber auch auf ebenso berühmte wie eingängige Chart-Stürmer, etwa »Livin' On A Prayer« von Bon Jovi oder den Eagles-Klassiker »Hotel California«. Ein Luxus-Problem für Profis: Anders als im konsolenexklusiven Konkurrenten **Rock Band** stören in **World Tour** immer mal wieder unlo-

gische Notenfolgen. So sind Hammer-ons und Pull-offs (also Töne, die Sie nicht anschlagen müssen) gelegentlich sinnlos platziert, und sich wiederholende Melodien verfälscht das Programm teilweise durch variierende Noten.

Balance & Instrumente

Wer als Solokünstler Karriere machen will, der greift auf vier stimmig präsentierte Kampagnen zurück, eine für jedes Instrument. Der jeweils etwa vier Spielstun-

den umfassende Modus wird durch kurze, aber lustige Zeichentrickfilme zusammengehalten. Nett: Die Kampagne verläuft halblinier, Sie dürfen sich Ihre Lieblings-Songs also bis zu einem gewissen Grad selbst rauspicken. Wie von der **Guitar Hero**-Serie gewohnt ist die Spielbalance auch in **World Tour** auf vorbildlichem Niveau. Dank der fünf Schwierigkeitsgrade finden Einsteiger wie Profis eine geeignete Herausforderung. Und wer

Wahl der Instrumente

Die PC-Fassung von **Guitar Hero: World Tour** ist mit sämtlichen Instrumenten-Generationen sowohl der Xbox 360 als auch der Playstation 3 kompatibel. Dabei macht es keinen Unterschied, ob Sie kabelgebundene oder Funkgeräte verwenden. Einzige Ausnahme: Das 300 Euro teure Premium-Drumkit vom Hersteller ION wird von **World Tour** nicht korrekt erkannt. Gut zu wissen: Wenn Sie das **Rock Band**-Schlagzeug verwenden (das im Gegensatz zur **Guitar Hero**-Variante eine Trommel weniger hat), baut das

Programm die Notenfolgen entsprechend um. **World Tour** wird dadurch sogar ein bisschen leichter.





Die Gesangsspur verzögert sich je nach Song um bis zu eine Sekunde – das nervt!

Falsch gestimmt

- Guitar Hero: World Tour plagen leistungsunabhängige Ruckler, vor allem bei schnellen Notenpassagen, aktivierter Starpower und im Mehrspieler-Teil.
- Gelegentlich kommt es zu unschönen Grafikfehlern an den Köpfen der Bandmitglieder.

Für die Bugs ziehen wir je einen Punkt bei der Grafik, der Atmosphäre und beim Teamplay sowie vier Punkte bei der Bedienung ab.

bei einem Song ständig von der Bühne gebeugt wird, der darf das Niveau nun direkt herunter-schrauben, ohne dafür eine neue Karriere starten zu müssen. Mit jedem Schwierigkeitsgrad steigt auch der Grad an Realismus. Vor allem das Schlagzeug und der Gesang fühlen sich in den Bereichen »schwer« oder »Experte« sehr echt an. Dagegen langweilt die Bassgitarre selbst auf der obersten Stufe häufig durch ewig gleiche und verhältnismäßig anspruchslose Passagen.

Technik & Teamplay

Schon bei **Guitar Hero 3** von 2007 kritisierten wir die heftigen Ruckler, die ein fehlerfreies Abrocken fast unmöglich machten. Ärgerlicherweise passiert dem Entwickler Aspyr bei **Guitar Hero: World Tour** derselbe Fehler. Vor allem bei schnellen Notenfolgen (etwa in »Assassin« von Muse) oder

wenn Sie die Starpower aktivieren, bricht die Grafikleistung ein. Wenn Sie die Auflösung und Effektdichte herunterfahren, hilft das zwar, ganz aus der Welt schaffen Sie das Problem damit aber nicht. Besonders hart trifft es den Sänger: Bei einigen Liedern hinkt die Textspur mehr als eine Sekunde hinter dem her, was Sie aus den Lautsprechern zu hören bekommen. Noch schlimmer: Mit zunehmender Spielerzahl steigt auch die Ruckelquote. Wenn Sie und Ihre Freunde sich an dieses Manko gewöhnt haben, entfaltet **World Tour** jedoch sein ganzes Spaßpotenzial. Vor allem das gemeinsame Sammeln von Starpower und die Möglichkeit, schwächelnde Kollegen durch die eigene Leistung zu unterstützen, motivieren. Gelegentlich wird das herausragende Teamgefühl aber durch unnötige Schnitzer gestört. Während sich der Gitarrist bei Jimi Hendrix' »Purple Haze« oder den drei Songs der Progressiv-Metalband Tool zwar über spannende Soli freut, gucken die anderen Mitspieler teils minutenlang tatenlos in die Röhre. Auch das löst **Rock Band** besser.

Konsole & PC

Abgesehen von der schwachen Technik merkt man **Guitar Hero: World Tour** seine lieblose Portierung von der Konsole auch inhalt-



Öde: Boss-Gegner wie hier **Zack Wyld** sind selbst auf hohen Schwierigkeitsgraden keine Herausforderung.

lich an. Zwar gibt es wie auf der Xbox 360 und Playstation 3 einen (umständlich zu bedienenden) Lieder-Editor, eigene Kreationen dürfen Sie aber nicht auf das offizielle Online-Portal hochladen. Auch den mittlerweile beeindruckend gefüllten Online-Markt-platz, auf dem Sie neue Songs kaufen und herunterladen können, suchen Sie in der PC-Fas-

sung vergeblich. Unverständlicherweise fehlt sogar die Unterstützung von Surround-Sound; die an sich sehr gut abgemischten Songs nebst tosendem Publikum tönen also nur in Stereo aus den Lautsprechern. Aber wer **Guitar Hero: World Tour** bei einer Party auspackt, der dürfte ohnehin genug Leute haben, die im Hintergrund jubeln und grölen. **DM**

GUITAR HERO: WORLD TOUR

MUSIKSPIEL

ENTWICKLER	Aspyr (Guitar Hero: Aerosmith, GS 06/09: 78 Punkte)	TERMIN (D)	16.7.2009
PUBLISHER	Activision Blizzard	CA. PREIS	50€ (80€ mit Gitarre)
SPRACHE	Deutsch	USK	ab 0 Jahren
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 14 Seiten Handbuch		

ANSPRUCH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
----------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEST-PCs	3D-GRAPHIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
Core 2 Duo E4600 A64 X2/4400+ AMD 1,0 GB RAM 7,5 GB Festplatte	Core 2 Duo E6300 A64 X2/5000+ AMD 2,0 GB RAM 7,5 GB Festplatte Original-Instrumente	Core 2 Duo E8600 Phenom X3 8650 2,0 GB RAM 7,5 GB Festplatte Original-Instrumente	GeForce 6600 / 6800 GeForce 7800 / 7900 GeForce 8800 / 9800 GeForce 9600 GeForce GTX 200 Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800

PROFITIERT VON vier Spielern, einem großen Raum
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ DVD-Abfrage
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER)	(Pro-)Duell (2), Schlacht (2), Koop (2), Band (4), Band vs. Band (8)
SPIELTYPEN	Internet, Netzwerk intern SERVERSUCHE intern
DEDICATED SERVER	nein MULTIPLAYER-SPASS 25 Stunden
FAZIT	Perfekt für Partys, aber die technisch schwache Umsetzung stört.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ aufwändige Licht-Show + nette Animationen + generelle Detailarmut - Klon-Publikum - Grafikfehler	6 / 10
SOUND	+ sauber und basslastig abgemischt + gelungene Konzert-Atmosphäre - kein Surround-Sound	9 / 10
BALANCE	+ fünf Schwierigkeitsgrade + nützlicher Übungsmodus + Niveau steigt vorbildlich an - simple Bossgegner	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Originalsongs und -bands + stimmige Präsentation + lizenzierte Instrumente - störende Bugs	8 / 10
BEDIENUNG	+ simples Tastendruck + strukturierte Menüs + etwas unübersichtliche Songauswahl - derbe Ruckler	4 / 10
UMFANG	+ 86 Lieder + mehrere Kampagnen + vier Instrumente + Song-Editor - keine Download-Inhalte	8 / 10
SONGAUSWAHL	+ berühmte Rock- und Metalbands + diverse Superhits + ansonsten unspektakuläre Auswahl - teils unintuitive Lieder	7 / 10
SONGDESIGN	+ Gesang und Schlagzeug sehr realistisch + spannende Gitarren-Soli + unlogische Abschnitte - öde Passagen	8 / 10
TEAMPLAY	+ ein großartiger Partyspaß + gemeinsame Starpower + Rettungsaktionen - Leistungseinbrüche bei vier Spielern	9 / 10
KAMPAGNE	+ nichtlineare Kampagne + vom Hobby-Musiker zum Gitarrengott + kurze, aber nett gemachte Filmschnipsel - unspektakulär	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

FAZIT Ein klasse Party-Spiel, aber miserabel portiert.

75
SPIELSPASS

Krumme Töne

Daniel Matschijewsky: Bei Guitar Hero: World Tour fühle ich mich wie ein Rockstar, dessen Gitarre vom Roadie falsch gestimmt wurde. Ständig hakt es, laufend verhaue ich eigentlich simple Soli. Mir will nicht in den Kopf, warum es Aspyr auch beim dritten PC-Guitar-Hero nicht schafft, die technischen Probleme in den Griff zu bekommen. Schade, denn vor allem zu viert macht World Tour mächtig Laune. Wer also über die Ruckler hinwegsehen kann (und keine Konsole besitzt), findet mit diesem Spiel den idealen Spaßgaranten für die nächste Fete. Alle anderen warten hingegen auf einen Patch.



danielm@gamstar.de