



CHRISTIAN SCHMIDT

LTD. REDAKTEUR

Spielt gerade Gothic 3, Neverwinter Nights 2

Zuletzt gesehen »Thank you for Smoking« (Kino)

Zuletzt gehört Soundtrack zu »Ein Freund von mir«

Zuletzt gelesen Rechnungen. Bah.

Aktueller Handyklingelton Düdel-düdel

Lieblings-Kuchen Erdbeerkuchen mit Sahne, Rehrücken, generell alles mit Schokolade. Mm!

christian@gamestar.de



HEIKO KLINGE

REDAKTEUR

Spielt gerade Anno 1701, Warhammer: Mark of Chaos

Zuletzt gesehen »Borat«, nun habe ich Hotel-Alträume

Zuletzt gehört AFI, live in München

Zuletzt gelesen Die neue unglaublich tolle /GameStar/dev

Aktueller Handyklingelton »Fingers Crossed« von Millencolin. Macht sofort gute Laune, sogar bei unerwünschten Anrufern.

Lieblings-Kuchen Schneewittchen-Kuchen

heiko@gamestar.de



MICHAEL GRAF

REDAKTEUR

Spielt gerade Medieval 2, WoW: Burning Crusade (Beta)

Zuletzt gesehen »Southpark« (TV)

Zuletzt gehört Nix Bestimmtes

Zuletzt gelesen Immer noch »Fever Pitch«

Aktueller Handyklingelton Klingeltöne sind Mist! Alle!

Lieblings-Kuchen Alle

micha@gamestar.de



DANIEL MATSCHIJEWSKY

REDAKTEUR

Spielt gerade Guild Wars: Nightfall, Anno 1701, Tetris DS

Zuletzt gesehen »Borat« (*Lachtränen wegwisch*)

Zuletzt gehört Stille auf meinem Balkon (L.A. ist viel zu laut)

Zuletzt gelesen Exorbitante Kreditkartenabrechnung

Aktueller Handyklingelton

Wah! Bloß weg mit dem Klingelwahn!

Lieblings-Kuchen Zwetschkuchen (bin ja Schwabe)

danielm@gamestar.de



FLORIAN KLEIN

HARDWARE-REDAKTEUR

Spielt gerade Company of Heroes, Project Reality (BF2-Mod), Anno 1701

Zuletzt gesehen »Gilmore Girls« (dank Freundin)

Zuletzt gehört Muse: »Black Holes & Revelations«

Zuletzt gelesen Peter Hamilton: »Judas Unchained«

Aktueller Handyklingelton Ring Ring

Lieblings-Kuchen Käsekuchen

florian@gamestar.de



GUNNAR LOTT

CHEFREDAKTEUR

Spielt gerade Warhammer: Mark of Chaos, Neverwinter Nights 2, Runaway 2, Pro Evolution Soccer 6, Gears of War (Xbox 360)

Zuletzt gesehen »Battlestar Galactica«, 2. Staffel (DVD)

Zuletzt gehört The Draft: »In A Million Pieces«

Zuletzt gelesen Douglas Coupland: »JPod«

Aktueller Handyklingelton Das Telefonklingeln aus »24«

Lieblings-Kuchen Fiese, fette Sahnnetorten

gunnar@gamestar.de



MICHAEL TRIER

STELLV. CHEFREDAKTEUR

Spielt gerade Neverwinter Nights 2, Nightfall, Burning Crusade

Zuletzt gesehen »Napoleon Dynamite« (DVD – angucken, los!)

Zuletzt gehört Jan Delay: »Mercedes Dance«

Zuletzt gelesen

Fjodor Dostojewskij: »Aufzeichnungen aus dem Kellerloch«

Aktueller Handyklingelton Handyklingeltöne müssen sterben

Lieblings-Kuchen Hauptsache keine Torte

michael@gamestar.de



PETRA SCHMITZ

REDAKTEURIN

Spielt gerade Guild Wars: Nightfall

Zuletzt gesehen »Battlestar Galactica« (Wuääh!)

Zuletzt gehört aMUSIC & Leviathan: »Amphetamine Tears« (in der Demo »Iconoclast« von Andromeda)

Zuletzt gelesen Funny van Dannen: »Neues von Gott«

Aktueller Handyklingelton Schillers Glocke

Lieblings-Kuchen Schmandkuchen (lecker!)

petra@gamestar.de



FABIAN SIEGISMUND

REDAKTEUR

Spielt gerade Battlefield 2142

Zuletzt gesehen My Chemical Romance (live)

Zuletzt gehört Das gleichnamige Album von Wolfmother

Zuletzt gelesen Stephen King: »The Drawing of the Three«

Aktueller Handyklingelton Ich habe MP3-Songs. Für fast jeden Anrufer einen anderen.

Lieblings-Kuchen Im Zweifel immer Schokolade

fabian@gamestar.de



PATRICK C. LÜCK

REDAKTEUR (TRAINEE)

Spielt gerade Gothic 3

Zuletzt gesehen »Alien« (kann man nicht oft genug sehen)

Zuletzt gehört

Peter Sellers interpretiert »She loves you« von den Beatles

Zuletzt gelesen Joseph Roth: »Die Rebellion«

Aktueller Handyklingelton Vibrationsalarm

Lieblings-Kuchen Champagner-Sahne-Torte mit Erdbeeren

patrick@gamestar.de



DIRK STEIGER

LTG. SONDERHEFTE

Spielt gerade Battlefield 2142, Neverwinter Nights 2, Oblivion (Xbox 360)

Zuletzt gesehen Battlestar Galactica Season 2 (DVD)

Zuletzt gehört Jamiroquai - High Times: Singles 1992-2006

Zuletzt gelesen Anleitung von »Shining Force« (GBA)

Aktueller Handyklingelton

Titelmusik von »Icewind Dale« von Jeremy Soule

Lieblings-Kuchen Mein selbstgemachter Ananas-Kuchen

dirk@gamestar.de



TEAM-CHECK

Subjektiv und ungefiltert: Was sagen die GameStar-Redakteure zu den fünf wichtigsten Titeln des Monats?



Gunnar Lott		Spröde, anstrengend, aber es hat wieder seinen Charme. ★ ★ ★	Teil 1 begeistert gespielt, dann nie wieder damit warm geworden. ★ ★	Ich liebe es. Aus tiefstem Herzen. Mir egal, dass die KI doof ist. ★ ★ ★ ★ ★	Nicht gespielt. –	Ach, ein Need for Speed geht immer. Schönes Spiel. ★ ★ ★
Michael Trier		Nicht gespielt. –	Die Missionen gefallen mir richtig gut, die »Innovationen« eher nicht. ★ ★ ★	Tolle Atmosphäre (nicht nur für Fans), taktischer Anspruch, gut! KI? Pfui. ★ ★ ★ ★ ★	Den Multiplayer-Ansatz von WoW ziehe ich vor. Solo rockt Nightfall alles! ★ ★ ★ ★ ★	Mir reicht's mit Arcade-Rennspielen. Wenn rasen, dann GTR 2. ★ ★
Christian Schmidt		Nicht gespielt. –	Erst eine tolle Story ankündigen, dann nur Teile liefern – peinlich! ★ ★	Wieder ein unausgeglichenes Spiel. Dabei ist das Szenario spannend. ★ ★	Erinnert mich mehr an ein Solo- als an ein Online-Rollenspiel. Super! ★ ★ ★ ★ ★	Ach Gott, dann ist's halt ein Aufguss – Spaß macht's trotzdem. ★ ★ ★ ★ ★
Jörg Spormann		Das ist nichts für mich. Damals beim Bund hatte ich Realismus genug. ★	Der vierte Sam ist mein zweiter nach dem ersten. Noch ganz gut. ★ ★ ★	Egal, was alles dagegen spricht, mir gefällt es, und das ausgesprochen. ★ ★ ★ ★ ★	Nicht gespielt. –	Wieder gelungen, aber ohne LAN-Modus gibt es Abzüge. ★ ★ ★
Fabian Siegmund		Langsame Taktik-Shooter sind cool, aber das ist ein Geduldsspiel. ★ ★ ★	Das erste Spiel, bei dem ich lieber die PlayStation-Version hätte. ★ ★ ★ ★ ★	Das Chaos regiert in meiner Küche und auf meinem PC. ★ ★ ★ ★ ★	Ist bestimmt toll, aber es interessiert mich überhaupt nicht. ★	Ich habe gerade erst mein Auto verschenkt, Auto fahren ist doof. ★
Heiko Klinge		Puh, viel zu anstrengend für einen Gelegenheits-Ballerer. ★	Mein erster Fisher. Ich sehe deshalb keine Story-Lücken. ★ ★ ★ ★ ★	Hach, wie bei Dark Omen, sogar mit den gleichen Schwächen. ★ ★ ★ ★ ★	Sicher toll, aber auf mich wirkt die Spielwelt irgendwie steril. ★ ★	An den richtigen Stellen verbessert, aber keine Chance gegen Flatout 2. ★ ★ ★ ★ ★
Daniel Matschijewsky		Die Gebiete sind mir zu groß. Ich bleibe bei Ghost Recon. ★ ★	Spannende Missionen. Aber das Pseudo-Vertrauenssystem? Nee! ★ ★ ★	Ich mag Warhammer. Aber das Spiel ist mir eine Spur zu taktisch. ★ ★ ★	Endlich: Ein Online-Rollenspiel mit einer packenden Geschichte. ★ ★ ★ ★ ★	Nette Neuerungen, aber irgendwann ist auch gut mit Tuning-Raserei. ★ ★ ★
Petra Schmitz		Operation Flashpoint 1.5, nicht mehr, nicht weniger. ★ ★ ★	Halbgare Halbgeschichte in halbem Spiel. Lieber den ganzen Sam. ★ ★	Nicht gespielt. –	Kein Kommentar! ★ ★ ★ ★ ★	Ich mag's auf der Straße lieber realistischer – wie in Race. ★ ★
Michael Graf		Selten war's so spannend, durch Matsch zu robben. ★ ★ ★ ★	Die NSA sollte mal einen Killer bei Ubisoft vorbeischieken... ★	Ratten! Ich darf Ratten spielen! Brilliant! Wenn die Doof-KI nicht wär... ★ ★ ★ ★ ★	Wohl eher Guild Wars Streitfall. Ich mag's einfach nicht. ★	Ist das erst der zehnte Teil? Kommt mir vor wie der hundertste... ★ ★
Patrick C. Lück		Alte Liebe rostet: Operation Flashpoint war mal mein Liebling... ★ ★ ★	Ich mochte die Serie noch nie besonders, warum dann jetzt? ★ ★	Nicht gespielt. –	Packendes Solo-Spiel, tolle Kämpfe, kostet nichts. Geht es besser? ★ ★ ★ ★ ★	Warum zum vierten Mal dasselbe Spiel kaufen? ★ ★
Durchschnitt		★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★

Kritisch, transparent, präzise

DER SPIELE-WERTUNGSKASTEN

Unsere Tester beurteilen jeden Titel in zehn Kategorien, die das Spielerlebnis bestimmen. Viele Detailinformationen helfen Ihnen bei der Antwort auf die wichtigste Frage: Ist dieses Spiel etwas für mich?

DIE GAMESTAR-AWARDS



Platin vergeben wir ab 90, Gold ab 85 Punkten. Für besondere Leistungen gibt's Special-Awards.

ANSPRUCH UND SPIELHILFEN

Hier schlüsseln wir auf, wie leicht oder schwierig ein Spiel ist. Zusätzlich geben wir an, wie Ihnen das Spiel unter die Arme greift. Das hilft Ihnen dabei, zu überprüfen, ob ein Spiel Ihrem Erfahrungsniveau entspricht.

PC-KONFIGURATION

Welche Systemanforderungen stellt das Spiel? Der blaue Balken gibt einen Schnellüberblick über den Hardwareumfang, im Kasten darunter geben wir getestete Empfehlungen. **Minimum:** Das Spiel läuft gerade noch so, dass es Spaß macht. **Standard:** Flüssig, aber nicht mit vollen Details. **Optimum:** Das Spiel läuft flüssig ohne nennenswerte Abstriche.

SYSTEMDETAILS

Moderne Spiele unterstützen oft aktuelle Technologien, etwa Mehrkern-Prozessoren. Solche optionalen Vorteile listen wir unter Profitiert von auf. Bildformate beschreiben, ob das Spiel Breitbild-Monitore unterstützt; Ton sagt, wie viele Lautsprecher angesteuert werden.

MULTIPLAYER-MODUS

Der Multiplayer-Modus eines Spiel fließt nicht in die Gesamtwertung ein, sondern wird separat benotet – es sei denn, das Spiel ist ein reines Multiplayer-Spiel. Außerdem finden Sie hier Details zu den Spielmodi.

EINZELWERTUNGEN

Jedes Spiel bewerten wir in sechs generellen Kategorien (blau) und vier genrespezifischen Kategorien (schwarz) jeweils mit einer Punktzahl von 0 bis 10. Ausführliche Pro- und Contrapunkte begründen das Urteil.

PREIS-LEISTUNG

Die Preis-Leistungs-Note soll Ihnen zusätzliche Kaufberatung geben: Manches 60er oder 70er-Spiel entpuppt sich als langfristig motivierend, während nicht wenige sehr gut bewertete Titel arg kurz sind. Die Formel:

Preis in Euro

Solo-Spielzeit + (Multiplayer-Spielzeit : 2)

Das Ergebnis gibt an, wie viel Euro Sie pro Spielstunde zahlen müssen. Diesen Wert rechnen wir wie folgt in die Note um:

bis 1 Euro	Sehr gut
bis 2 Euro	Gut
bis 3 Euro	Befriedigend
bis 4 Euro	Ausreichend
bis 5 Euro	Mangelhaft
darüber	Ungenügend

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT 3D-ACTION

ENTWICKLER: Ubisoft Shanghai (Ghost Recon 3, GS 07/2006: 85 Punkte)
 PUBLISHER: Ubisoft
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 24 S. Handbuch
 TERMIN (D): 9.11.2006
 CA. PREIS: 45 Euro
 USK: ab 16 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 9 Stunden

GENRE: ACTION

SCENARIO: realistisch — fiktiv

FREIHEIT: linear — offene Welt

HANDLUNG: einfach — komplex

GEWALT: keine — brutal

SPIELABLAUF: Action — Taktik

JBA-Level langfristig auf Dauer

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

ANSPRUCH

EINSTIEGER FORTGESCHRITTENER PROFI

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

EINSTIEG leicht — schwierig

SPIELMECHANIK einfach — komplex

SPIELTEMPO langsam — schnell

HILFEN Tutorial, Tutorial-Videos

SPEICHERSYSTEM Freies Speichern

ERFORDERT

- Schnelle Reaktionen
- Orientierungsfähigkeit
- Logik & Überlegung
- Geduld
- Handeln unter Zeitdruck
- Vorausplanung
- Mikromanagement
- Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs FÜR STANDARD-PCS FÜR HIGHER-PCS

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MINIMUM STANDARD OPTIMUM

3,0 GHz Intel 3,8 GHz Intel E6300 C2D Intel
 XP 3200+ AMD A64 3500+ AMD A64 X2 / 4400+
 512 MB RAM 1,0 GByte RAM AMD
 9,0 GB Festpl. 10,6 GB Festpl. 1,0 GB RAM
 10,6 GB Festpl.

3D-GRAFIKKARTEN

- Radeon 9500 / 9600
- Geforce 6600 GT
- Radeon X600 / X700
- Radeon 9700 / 9800
- Geforce 6800 GT
- Radeon X800 XL
- Geforce 7600 GT
- Radeon X850 XT
- Radeon X1900 XT
- Geforce 7900 GTX

PROFIERT VON: EAX

BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ: Securom

TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER) Datenklaus (3 gegen 3)

SPIELTYPEN LAN, Internet

SERVERSUCHE Über Ubi.com

DEDICATED SERVER Ja

MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden

FAZIT Schneller als im Vorgänger, dafür ohne Koop-Missionen, acht Karten.

BEWERTUNG

GRAFIK + geschmeidige Animationen + detaillierte Gesichter
 + nicht so dunkel wie die Vorgänger 9/10

SOUND + toller, dynamischer Soundtrack + ausgezeichnete englische Sprecher
 + gute deutsche Sprecher + Umgebungsgeschichte 10/10

BALANCE + freies Speichern + Sam heilt selbstständig + ständig Gelegenheiten, Vertrauen zu gewinnen + zu leicht 8/10

ATMOSPHÄRE + Entscheidungsszenen + Besuche in der Basis des Feindes
 + coole Schauplätze + fehlende Spielelemente 9/10

BEDIENUNG + Missionen wiederholbar + ewige Ladezeiten
 + teils hakelige Steuerung + unlogische Spielstandverwaltung 7/10

UMFANG + elf Missionen + drei mögliche Enden + einzigartiger Mehrspielermodus
 + für geübte Spieler zu kurz 8/10

LEVELEDISEIGN + mitunter unterschiedliche Lösungswege + abwechslungsreiche Umgebungen
 + Karten wirken konstruiert + Level-Recycling 8/10

KI + geht in Deckung + reagiert langsam + schießt schlecht
 + stellt nach kurzer Zeit Alarmmodus wieder ab 7/10

WAFFEN & EXTRAS + erfüllte Aufträge beschern verbesserte Waffen
 + viele Gimmicks... + ...die kein Mensch braucht 9/10

HANDLUNG + spannende Doppelagenten-Geschichte
 + massive Storylücken + Figuren bleiben oberflächlich 7/10

PREIS/LEISTUNG GUT

FAZIT: SCHLEICH-ACTION OHNE VERSPROCHENEN TIEFGANG.



ALLGEMEINES

Alle Basisinformationen zum Spiel: Wer macht es, wann erscheint es, wieviel kostet es? Zum Entwickler sagen wir Ihnen, welches Spiel das Team zuletzt produziert hat – als kleine Hilfe, um die Qualität des Studios einzuschätzen.

SPIELVERLAUF UND GENRE-CHECK

Die Spielverlauf-Kurve zeigt auf stark vereinfachte Art an, wie sich der Spaß im Verlauf der Spielzeit entwickelt. Das macht optisch deutlich, wenn Spiele ihr Niveau nicht halten können oder erst spät richtig zünden. Eine Kurzbegründung beschreibt die Kurve.

Der Genre-Check gibt Ihnen Basisinformationen über wesentliche Spielelemente, die ein Genre definieren. Die Ausprägung zeigen wir durch Schieberegler an. So überprüfen Sie, ob sich das Spiel mit Ihren Vorlieben deckt.

ERFORDERTE FERTIGKEITEN

In der Checkliste haben wir die wichtigsten Fähigkeiten zusammengefasst, die Spiele erfordern. Wenn ein Feld markiert ist, dann setzt das Spiel diese Eigenschaft voraus. Ein Ego-Shooter benötigen zum Beispiel stets schnelle Reaktionen, Adventures fast immer Geduld, Strategiespiele meist Vorausplanung. Die Liste hilft Ihnen, zu entscheiden, ob das Spiel Ihren Fertigkeiten entspricht oder Sie potenziell langweilt oder überfordert.

3D-KARTEN

Die Liste enthält die gängigsten 3D-Kartentypen. Ist Ihre Karte in der Liste **Grün** markiert, läuft das Spiel darauf tadellos und mit allen Effekten. Ist die Farbe **Gelb**, ruft es gelegentlich, oder Sie müssen die Auflösung und die Details herunterdrehen. Eventuell werden nicht alle Effekte unterstützt, die das Spiel beherrscht. Mit **Rot** läuft das Spiel in den Minimaleinstellungen gerade noch. Ist das Feld **Grau**, wird Ihre Karte nicht unterstützt.

DIE SPIELSPASS-WERTUNG

Die Gesamtwertung ergibt sich aus der Addition der zehn Einzelwertungen.

über 90	Absolutes Ausnahmestpiel, ein Muss für jeden Spieler!
80 bis 89	Sehr gut; reizt das Genre voll aus.
70 bis 79	Gut, aber nicht genial. Titel mit kleineren Fehlern.
60 bis 69	Noch okay für Fans des Genres.
50 bis 59	Durchschnittskost mit diversen Macken.
10 bis 49	Schwaches bis mieses Spiel, nicht mal für wenig Geld zu empfehlen.
unter 10	Definitiv eines der grausamsten Spiele der PC-Geschichte.

ABWERTUNGEN

Spiele altern, besonders grafisch. Ein Jahr nach seinem Erscheinen überprüfen wir jeden Titel, ob eine Abwertung nötig ist. Wenn ja, kennzeichnen wir das in der Hitliste mit diesem Symbol:

Den hier abgebildeten großen Wertungskasten setzen wir nur bei Spieltests ab einem Umfang von drei Seiten ein. Bei Tests mit weniger Seiten benutzen wir verkleinerte Versionen.