



WAS TUT IHR, UM **MORGENS BESSER WACH** ZU WERDEN?

Unser Leser Tom Schuster (16) interessiert sich für die Anti-Schlafmittel der GameStar-Crew.

SO TESTET **GAMESTAR**

Auf unsere Tests können Sie sich verlassen: Mit erfahrenen Spiele-Experten und einem komplexen Testverfahren geben wir knallharte Kaufberatung – garantiert unabhängig von den Spielefirmen.



ACTION

Peter Steinlechner ist unser altgedienter Action-Experte. Zu seinem Lieblings-Genre zählt er Ballerorgien, Taktik-Shooter und militärische Flugsimulationen.



STRATEGIE

Jörg Langer ist Fachmann für Strategie. Zu diesem Genre gehören Echtzeit- und Aufbauspiele, rundenweise Hexfeldtaktik sowie Wirtschaftssimulationen.



SPORT

Unser Sport-Spezialist **Heiko Klinge** fühlt sich auf Rennstrecken und in jedem Stadion zu Hause. Zudem kümmert er sich als Manager um seine Teams.



ROLLENSPIELE

Helden-Partys und Monster: In **Markus Schwedtl's** Rubrik fallen Grafik-Adventures, Rollenspiele und auch (wegen Inventar und Rätseln) Action-Adventures.



WERTUNGSKONFERENZ

Ob Gurke oder Meisterwerk: An unserer Wertungskonferenz kommt kein Spiel vorbei. Im Kreise unserer zehn Spieltester debattieren wir um jeden Prozentpunkt, damit Sie ein objektives Urteil erhalten.

GAMESTAR-PRÄDIKAT

Mit dem GameStar-Prädikat belohnen wir außerordentliche Leistungen, etwa bei Spieltiefe oder -idee, Atmosphäre, Grafik oder Multiplayer-Funktionen.





DANIEL VISARIUS

HARDWARE
SPIELT AKTUELL: FAR CRY

»Nichts – es ist sinnlos! Stattdessen drehe ich mich noch mal um, stehe auf den letzten Drücker auf, hüpfte unter die heiße Dusche (bloß nicht wach werden!) und werde dann von der frischen Luft auf dem Weg zum Bus aufgeschreckt. In der Redaktion rette ich mich dann mit Kaffeeinfusionen.«



PETRA SCHMITZ

ACTIONSPIELE & ADVENTURES
SPIELT AKTUELL: FAR CRY

»Der Trick ist, nicht wach zu werden, die Kollegen aber glauben zu lassen, man wäre im Vollbesitz aller Kapazitäten. Geht ganz einfach. Ich lache möglichst häufig. Alle denken, Patrick hätte einen Witz gemacht. Okay, wenn ich das so lese, kommt es mir auch ziemlich unwahrscheinlich vor.«



PATRICK HARTMANN

ACTION- & STRATEGIESPIELE
SPIELT AKTUELL: BATTLEFIELD VIETNAM

»Mein Körper verweigert mir mehr als sechs Stunden Schlaf. Also muss ich nur gegen 2.00 Uhr einschlafen, dann wache ich kurz vor dem Wecker um 8.00 wieder auf. Das sieht zwar aus, als ob sich eine Mumie aus dem Sarkophag erhebt, aber nach einer Dusche bin ich wieder munter.«



GEORG VALTIN

ROLLEN- & SPORTSPIELE
SPIELT AKTUELL: UT 2004

»Adrenalinschocks haben sich bei mir als sehr funktional erwiesen: Ich setze mich früh ins Auto und fahre im Halbschlaf los. Kurz vorm Abflug in den Seitengraben oder dem Zusammenprall mit anderen Wagen kickt der rettende Adrenalinschub alle Müdigkeit schlagartig aus dem Körper.«



JÖRG LANGER

STRATEGIE- & ROLLENSPIELE
SPIELT AKTUELL: FAR CRY

»Was genau heißt »morgens«? Für meinen Biorhythmus ist das frühestens so ab 11 Uhr. Fürs Büro ist es eher 7 Uhr. Im ersten Fall ist das Hilfsmittel mich auf der Nase kitzeln – der Sonnenschein, im zweiten eine 20-minütige Dusche, Billig-Rührkaffee und danach laute Musik im Auto.«



MICHAEL GRAF

STRATEGIE- & ROLLENSPIELE
SPIELT AKTUELL: BLACK MIRROR

»Wach werden muss ich gar nicht: Morgens komme ich stets ausgeschlafen ins Büro, grüße freundlich die Kollegen und stürze mich beschwingt in einen munteren Spieletag. Am Nachmittag geht's dann froh nach Hause. Behauptet da etwa jemand, Trainees hätten nichts zu tun?«



HEIKO KLINGE

SPORT- & STRATEGIESPIELE
SPIELT AKTUELL: TRACKMANIA

»Knallharter Extremsport: Der tägliche zehnmündige Verdammst-ich-bin-zu-spät-dran-Dauersprint zur U-Bahn-Station, wahlweise in den Varianten »Passanten-Slalom« oder »Glatteis-Schlittern«. Ein durchschnittlicher Pulsschlag von 180 fegt garantiert jegliche Müdigkeit beiseite.«



FLORIAN STANGL

SPORT- & ACTIONSPIELE
SPIELT AKTUELL: FAR CRY

»Kaffee. Schwarz. Stark. Ohne Weichspüler wie Zucker oder Milch. Nach mehreren großen Bechern zittern meine Hände zwar so stark, dass ich kaum mehr richtig tippen kann, aber ich bin so munter wie ein Frosch im Mixer. Für jüngere Leser nicht zur Nachahmung empfohlen!«



MARKUS SCHWERDTTEL

ROLLEN- & STRATEGIESPIELE
SPIELT AKTUELL: BATTLEFIELD VIETNAM

»Ich tu' gar nix, das erledigt meine kleine Tochter für mich. Spätestens um 7.30 Uhr geht's los: Wickeln, Brei-Frühstück, Spielen. Danach bin ich so wach, dass mir zum Zeitunglesen und Morgenkaffee trinken schon die Ruhe fehlt. Egal – im Büro bin ich hellwach. Danke, Anna!«

ALLGEMEINES

Hier steht unter anderem der Publisher mit Hotlinenummer. Und was in der Packung liegt, ob das Spiel auf Deutsch ist und welche USK-Altersfreigabe es hat.

MULTIPLAYER-MODUS

Hier lesen Sie, wie viele Spieler pro Original möglich sind. Gibt es neben dem Internet-Modus auch die Option, per LAN zu spielen? Und mit wie vielen Spielern?

SPIELZEIT & ANSPRUCH

Hier lesen Sie, wie viele Stunden das Spiel Spaß macht – unabhängig von Herstellerangaben oder der tatsächlichen Durchspiel-Länge. Der Anspruch zeigt mit dem orangefarbenen Balken, wie schwer das Spiel ist. Die weiß unterlegte Zahl stellt den »Ideal-Spieler« für das Programm dar. Eine »1« ist geeignet für jemanden, der nur »Moorhuhn« kennt, eine »10« spricht Leute an, die schon im Grundschul-Alter selbst Spiele programmiert haben.

PRO & KONTRA

Hier fassen wir die wichtigsten Plus- und Minuspunkte des Spiels zusammen, die zu seiner Wertung geführt haben.

NEU: PREIS-LEISTUNG

Neben vier anderen Einzelnoten finden Sie hier die Preis-Leistungs-Bewertung. Diese geht ausdrücklich nicht in die Spielspaß-Wertung ein, zeigt Ihnen aber, ob der Preis angesichts der Spielzeit (siehe oben) fair ist. Da längst nicht jeder den Multiplayer-Modus nutzt, zum anderen aber gerade gute Multiplayer-Spiele eine hohe Spielzeit haben, teilen wir den Multiplayer-Stundenwert durch 2. Die komplette Formel lautet:

Preis in Euro

$\text{Solo-Spielzeit} + (\text{Multiplayer-Spielzeit} : 2)$

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
ab 5,01 Euro	Ungenügend

SPLINTER CELL 2 3D-ACTION

PUBLISHER: Ubi Soft, (0180) 555 493 8

SPRACHE: Deutsch RELEASE (D): 25.3.2004

AUSSTATTUNG: Papp-Box, 4 CDs, 32 Seiten CA. PREIS: 50 Euro

MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original USK: ab 16 Jahre

Internet (4 Spieler) Netzwerk (4 Spieler) Modem an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: Sabotage, Extraction, Neutralization

3D-GRAFIKKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 1/2 MX	800 MHz CPU	1,0 GHz CPU	1,2 GHz CPU
GeForce 2/4 MX	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Radeon 9000	3,3 GB Festpl.	3,3 GB Festpl.	3,3 GB Festpl.
GeForce 3/3 Ti	Radeon 9000	GeForce 4 Ti	Radeon 9700
GeForce 4 Ti			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

EINGEWÖHNUNG: 30 Minuten SOLO-SPASS: 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 30 Stunden

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER			PROFI			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ALTERNATIVEN: Metal Gear Solid 2 (85%, GS 04/03) Spannende 3D-Spionage mit schlauen Gegnern.									
Deus Ex 2 (84%, GS 04/04) Schleichen mit viel Freiheit. Schwächen im Level-Design.									

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- exzellentes Level-Design
- spannende Story
- cooler Hauptdarsteller
- abwechslungsreiche Missionen
- fantastische Sound-Kulisse
- Hingucker-Grafik
- minimale KI-Schwächen
- wenige Multiplayer-Karten
- rudimentäre Physik-Engine

GRAFIK: Sehr gut

SOUND: Sehr gut

BEDIENUNG: Sehr gut

MULTIPLAYER: Sehr gut

PREIS-LEISTUNG: Gut

FAZIT: SCHLEICH-HIT MIT 1A-MULTIPLAYER-MODUS.

3D-KARTEN

Aus Platzgründen haben wir einige Kartentypen ähnlicher Leistung zusammengefasst:

GeForce FX 5200/Ultra ➤ Radeon 9000

Radeon 9600 ➤ GeForce FX 5600/Ultra

Radeon 9600 XT/Pro, GeForce FX 5700/Ultra ➤ Radeon 9500 Pro

GeForce FX 5800 Ultra ➤ GeForce FX 5900

Wird Ihre Karte grün dargestellt, läuft das Spiel auch in der Auflösung 1280x1024 tadellos. Ist die Farbe gelb, ruckelt es gelegentlich, oder Sie müssen die Auflösung (teils deutlich) verringern. Mit rot läuft das Spiel mit Minimaleinstellungen gerade noch auf Ihrer Karte.

PC-KONFIGURATION

Hier erfahren Sie, welche Rechnerkonfiguration wir empfehlen. Minimum (siedeln wir häufig über dem Hersteller-Minimum an!) heißt, das Spiel läuft mit minimalen Details so auf Ihrem PC, dass sich Spielspaß einstellt. In der Standard-Konfiguration läuft es völlig normal, wenn auch nicht mit allen Details. Und wenn Ihr PC ungefähr dem Optimum-PCs für dieses Spiel entspricht, müssen Sie keinerlei Abstriche machen.

NEU: 3D-SOUND

Wenn das Spiel 3D-Sound bietet, erfahren Sie hier, wie viele Lautsprecher es tatsächlich unterstützt. Achtung: Fast alle 5.1-, 6.1- und 7.1-Systeme klingen selbst dann aus allen Boxen, wenn ein Spiel in Wahrheit nur zwei Boxen vorn und zwei hinten (4.1) anspricht: Der Treiber rechnet die Signale entsprechend um. Wir achten hingegen darauf, dass wirklich eigene Tonsignale aus jedem Lautsprecher kommen.

Wir geben deswegen nicht Sound-Standards wie EAX 2.0, EAX Advanced, Dolby Surround oder Dolby Digital an, weil sich diese meist nicht unterscheiden lassen und oft miteinander vermischt werden (etwa Dolby Digital für ein vorab gemischtes Hintergrundgeräusch, dazu Echtzeit-Effekte in EAX 3.0). Die Güte des 3D-Sounds und ob er die Spielatmosphäre unterstützt, erfahren Sie am Ende des Artikeltextes.

DIE SPIELSPAß-WERTUNG

90 % und mehr: Absolutes Ausnahmeprogramm, ein Muss für jeden Spieler!

80 % bis 89 % Sehr gut: Reizt das Genre voll aus, genügt höchsten Ansprüchen.

70 % bis 79 % Gut, aber nicht genial. Titel mit kleinen Fehlern oder ein Klon.

60 % bis 69 % Keine Massentitel, aber teilweise noch okay für Fans des Genres.

50 % bis 59 % Unscheinbare Durchschnittskost mit diversen Macken.

10 % bis 49 % Schwaches Spiel, nicht mal als Budget-Ware zu empfehlen.

Unter 10 % Definitiv eines der miesesten Spiele der gesamten PC-Geschichte.