

Mittelmaß in Mittelerde

# SCHLACHT UM MITTELERDE 2



Tolkiens weltberühmter Ringkrieg wird weiter geführt – und zwar bombastischer als je zuvor. Nur: Wo ist die spannende Story der berühmten Buchvorlage hin?

**E**ndlich, das erste Spiel, das die 100-Punkte-Wertungsmarke erreicht!« Denkt man zumindest als Tester, wenn man sich in die ersten Gefechte von **Schlacht um Mittel Erde 2** stürzt und die opulente Optik bestaunt: Mächtig stapft der Balrog über das Schlachtfeld. Wo er auftritt, zittert der Boden, von seinem Flammenschwert steigt Rauch in dichten Schwaden auf. Um ihn herum drängen sich zahllose Orks, in die Schlacht getrieben von den wummern den Kriegstrommeln der riesigen Trolle. Auf der Gegenseite: Menschen, Zwerge, Elben. Die Spitzohren jagen verzweifelt Pfeilsalve auf Pfeilsalve

in die Orkmassen, brennende Geschosse setzen Bäume und Büsche in Brand. Ents, die knorrigen Baumwesen, stehen in der zweite Reihe

und wuchten Felsbrocken zwischen die Orks – wo einer einschlägt, werden ganze

Trupps hochgeschleudert. Gerade scheint der Vormarsch der Armeen Saurons ins Stocken zu geraten, da bricht an der linken Flanke der Boden auf: Heraus zischt ein riesiger Wurm, der mit seinem Feuerodem ein ganzes Zwergenregiment erledigt. Energiezauber blitzen durch die Luft, getroffene Olifanten brechen brüllend zusammen. Sie sehen schon: Was das Team von EA Los Angeles auf den Bildschirm zaubert, ist einfach unglaublich. Dutzende Einheiten tummeln sich gleichzeitig auf dem Schlachtfeld, alle sind bis ins kleinste Detail fantastisch animiert. Man merkt deutlich, dass viele der Grafiker in der Filmbranche (unter anderem bei George Lucas' Special-Effects-Firma ILM) gearbeitet haben. Nur eins haben die Macher bei aller Opulenz vergessen: ein spannendes Spiel!

## Sechs mit Elben

Der interessanteste und spielereichste anspruchsvollste Teil von **Schlacht um Mittel Erde 2** sind die Einzelgefechte im Skirmish-



**Seeschlachten** (hier mit Elbenschiffen) gibt es nur sehr selten.

Modus. Sechs sehr unterschiedliche Völker stehen zur Wahl. Ganz neu: Goblins (können Mauern überklettern), Zwerge (kräftige Kämpfer, effektiv gegen Gebäude) und Elben (gut mit Pfeil und Bogen). Saurons dunkle Streitkräfte und Sarumans Armee der weißen Hand gab's schon im Vorgänger; die Menschen von Gondor und Rohan wurden zu einer Rasse zusammengelegt. Ganz am Anfang einer Partie verfügen Sie

über nur eine Festung und zwei Arbeiter, die anders als in Teil 1 überall auf der Karte bauen können. Na, endlich! Es gibt nach wie vor nur einen Rohstoff, der bei den Völkern auf unterschiedliche Art gewonnen wird. Zwerge werkeln in Minen, Menschen auf Bauernhöfen, Orks in Schlachthäusern (Animations-Tipp: Beobachten Sie mal, wie der fiese Metzger das Schlachtvieh händereibend und kichernd in seine Hütte lockt).

## FACTS

- > 2 Solokampagnen
- > 6 Völker
- > 16 Missionen
- > 38 Helden
- > 38 Regionen auf Strategiekarte



Dank dem **frühlingshaften Wald-Zauber** verschaffen wir uns in der Eisöde Kampf-Boni.



Unser herbei beschworener **Balrog** attackiert die Gegner, während der Rest der Armee die **Elbenfestung** zerstört. Hilfe von oben kommt durch den herbeizitierten **Geflügelten Unhold**.

Spielerisch unterscheiden sich die Methoden aber nicht. Die Rohstoffe gehen niemals aus, Produktionsstätten werden im Laufe des Spiels automatisch immer effektiver. Einheiten entstehen meist als mehrköpfi-

ger Trupp in Kasernen. Diese Ausbildungscamps lassen sich gegen Bares aus der Rohstoffkasse aufwerten. Dadurch verkürzt sich die Ausbildungszeit, und Upgrades werden freigeschaltet. Jedes Volk verfügt über

etliche dieser Verbesserungen, was zu zahllosen Varianten führt. Defensivere Spieler verstärken Rüstungen, engagieren Bannerträger und halten sich Gegner mit Feuerkatapulten vom Leib. Aggressivere Naturen

rüsten stattdessen die Nahkampfwaffen auf und attackieren mit vergifteten Schwertern. Allerdings sind diese Updates nicht wie in **Dawn of War** global verfügbar. Stattdessen müssen Sie jeden Trupp umständlich



Schön inszenierte Zwischensequenzen verbinden die langweiligen Missionen.

**DAS IST NEU UND WICHTIG**

	PRO	KONTRA
<b>frei positionierbare Gebäude</b>	endlich bauen wo man will, mehr Abwechslung in Gefechten, Burgenbau möglich	keine Nachteile
<b>2 Solokampagnen</b>	eigene Story für gute und böse Seite, viele Zwischensequenzen	beide Geschichten sind öde, geben die Faszination von Tolkiens Werk nicht wieder
<b>3 neue Völker</b>	Elben, Goblins und Zwerge spielen sich alle sehr unterschiedlich, verschiedenste Spezialzauber und Helden	keine Nachteile
<b>Heldenbaukasten</b>	selbst zusammenstellbares Zauberarsenal, Aussehen des eigenen Heroen frei wählbar	unterscheidet sich kaum von den mitgelieferten Helden
<b>Schlacht um Mitteleerde-Modus</b>	eroberte Provinzen verschaffen Boni, »Ich erober die ganze Welt von Mitteleerde«-Flair	kaum Abwechslung, spielt sich fast immer gleich, schmucklose Karte, nur 38 Territorien

per Hand hochrücken. Im übersichtlichen Konkurrenz-Spiel klappt das sehr gut. Doch in den riesigen Kämpfermassen der Schlachten um Mittelerde über sieht man des Öfteren die eine oder andere Einheit und wundert sich dann, warum der Krieg verloren geht.

Der separat aufrufbare Taktikmodus wird von uns zur »dümmsten Designentscheidung des Jahres« gekürt. An sich wäre die Idee gut: Sie wählen für jede Einheit Patrouillenwege und Angriffsziele aus. Ih-

re Armee führt die Befehle erst dann gemeinsam aus, wenn Sie die Anweisungen mit »Ausführen« bestätigen. Doch blöderweise tickt die Zeit während der Planungsphase weiter, der Gegner greift munter an. Zum Glück können Sie diese Neuerung auch einfach ignorieren.

### Power durch Zauber

Doch mit Armeen allein gewinnen Sie keine Schlacht. Sehr wichtig sind die Powerpunkte, die es für gewonnene Kämpfe gibt. Die Punkte können Sie je-

derzeit gegen extrem mächtige Spezialfähigkeiten eintauschen. So zaubern Sie als Elbenherrscher einen kompletten Wald herbei, der Ihren Truppen deftige Angriffsboni gewährt. Nicht nur spielerisch, sondern auch optisch sehr eindrucksvoll ist die Flutwelle, die komplette Gegnerhorden von der Karte spült. Und wenn der Watcher (bis Redaktionsschluss konnten wir den deutschen Namen leider nicht in Erfahrung bringen) mit seinen wild um sich schlagenden Tentakeln bildschirm-

füllend aus dem Boden hervorbricht, klappt selbst den nörgeligsten Redakteuren die Kinnlade herunter. Gezielt eingesetzt machen diese Zauber den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage aus. Allerdings brauchen die Fähigkeiten immer ein paar Minuten, bis sie wieder aufgeladen sind.

### Wälle ohne Wert

Als große spielerische Neuerung wurden vom Hersteller die ausbaubaren Festungen angepriesen. Doch obwohl Sie Mauern unkompliziert hochziehen können, haben Sie für gewöhnlich weder Zeit noch Rohstoffe genug, um effektive Verteidigungslinien zu errichten. Der Gegner wird Sie noch während der Bauphase mit seinen Truppen, die er statt eigener Mauern gebaut hat, gnadenlos überrennen. Lediglich wer im Mehrspielermodus per Chat eine Nichtangriffszeit vereinbart (eine eigene Funktion dafür wie in **Siedler 5** fehlt), kann den einen oder anderen Wall errichten. Doch mit ein paar Katapulten (oder Steine werfenden Trollen) reißen Sie locker jedes Bollwerk ein. Deutlich wirkungsvoller ist die Sonderwaffe, über die jede Festung verfügt. Die kostet zwar Ressourcen bei der Erforschung, dafür erhalten Sie dramatisch effektive Einheiten: etwa die Feuerschleuder von Mordor, den Drachen der Goblins oder die Elben-Adler.

### Helfende Helden

Ebenfalls entscheidend für den Ausgang einer Schlacht sind die Helden, die Sie in Ihrer Festung gegen Rohstoffe rekrutieren. Die Heroen (es gibt 38) verfügen allesamt über sehr nützliche Spezialfähigkeiten. Der Goblinkönig zaubert feuerspeiende Drachlinge herbei, Gandalf vernichtet komplette Trupps mit seinem Zauberstab, und Elrond heilt benachbarte Einheiten. Sehr praktisch: Einige dieser Sprüche können Sie auch automatisch aktivieren lassen. Dadurch müssen Sie nicht permanent jeden Helden im Auge behalten. Das ist auch kaum möglich, denn die Schlachten um Mittelerde werden sehr schnell

## DIE SCHÖNSTEN POWER-ZAUBER



**Helfende Hobbits:** Kaum zu glauben, aber wahr: Die pelzfüßigen Kämpfer um Sam und Frodo sind ziemlich stark.



**Balrog:** Dieser Bursche unterstützt die dunklen Streitkräfte von Mordor. Ist besonders effektiv gegen Mauern und Gebäude.



**Erdbeben:** Wenn die Erde auf Kommando mächtig wackelt, kann sich auch die dunkle Festung nicht mehr länger halten.



**Wurm:** Frank Herberts Dune lässt schön grüßen. Der Wurm bricht aus der Erde heraus und kann mächtige Feuer speien.



**Flutwelle:** Wie Arwen im ersten Film zaubern Sie eine riesige Flutwelle herbei, auf deren Kronen weiße Pferde tanzen.



**Watcher:** Dieses Biest schlägt mit einem Hieb seiner wild zuckenden Tentakel ganze Feindformationen platt.



Für genug Powerpunkte gibt es den mächtigen Balrog.



Der Pfeil aus der Burg von Mordor hat den für die Elben kämpfenden Adler mitten im Flug tödlich getroffen.



Die Strategiekarte: ① Über das Ringmenü werden Gebäude errichtet, die zu Powerpunkten verhelfen. ② Die Armeen ziehen rundenweise je eine Provinz weit. Die Hauptstädte der gegnerischen Parteien: ③ Elben ④ Goblins ⑤ Zwerge ⑥ Mordor.

COLLECTOR'S EDITION



Die Collector's Edition (ca. 65 Euro) enthält eine DVD mit Interviews, Spielszenen und Artworks sowie eine gedruckte Karte. Eine Handvoll Mehrspielerkarten und ein Drache als Sondereinheit runden das Pack ab. Wenn das mal keinen Ärger mit Spielern in Onlinegefechten gibt, die »nur« die normale Version besitzen...

MARKUS SCHWERDTTEL markus@gamestar.de

Diese Details, diese Grafik, dieser Sound! Die handwerkliche Perfektion, die in den detailverliebten Animationen und der wuchtigen Musik steckt, deklassiert die komplette Konkurrenz. Aber ach, hätte Electronic Arts doch die gleiche Sorgfalt in Missionsdesign, Strategiemodus und KI investiert! Wenn ich schon Helden der B-Klasse befehle, will ich wenigstens anständige Aufgaben haben. Gleiches gilt für den Strategiemodus: gut gemeint, aber weniger als halbgar umgesetzt. Das reicht für einmal rauschhaftes Durchspielen, aber dann folgt der Präsentationsblender-Kater.



»Bombastisch sieht«

sehr groß. Binnen zehn Minuten haben Sie mehr Kämpfer auf dem Monitor, als Ihre Augen unterscheiden können. Dummerweise kann man nicht weit genug herauszoomen.

Um die Ordnung im Heer herzustellen, bietet Schlacht um Mittelerde 2 Formationsbefehle. Doch die entpuppen sich als komplett sinnlos. Sind keine Gegner in der Nähe, stellen sich die Truppen zwar brav nach Nah- und Fernkämpfern sortiert auf. Doch sobald die Kämpfe toben, verwuseln sich die Polygonrecken rettungslos ineinander. Zum Glück gewinnen Sie selbst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad die meisten Gefechte mit etwas Heldeneinsatz dennoch. Wer mag, kann auch einen eigenen Charakter basteln. Allerdings unterscheidet der sich optisch und spielerisch kaum von den mitgelieferten Instant-Heroen.

Seelenlose Sologefechte

Trotz der Einschränkungen machen die Einzelgefechte (natürlich auch im Mehrspielermodus) dank der sehr unterschiedlich spielbaren Völker einigen Spaß. Denn jede Rasse verfügt über unterschiedlichste Upgra-

des und Helden. Deutlich langweiliger wird es, wenn Sie sich für eine der beiden Solokampagnen entscheiden. Jeweils acht nicht sonderlich lange Missionen erwarten Sie auf guter und böser Seite. Dabei kann man trefflich darüber streiten, ob die schwache Story oder das

biedere Design der Schlachten langweiliger ist. Tolkien selbst hatte in seinen Büchern nur wenig Platz für den Kampf der Elben und Zwerge im Norden Eriadors. Die Autoren von EA Los Angeles konnten dem Thema offensichtlich auch kaum etwas abgewinnen. Helden

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

- 1 Am meisten Performance gewinnen Sie, wenn Sie die Shader-Details reduzieren.
- 2 In Multiplayer-Spielen brauchen Sie für sechs oder mehr Spieler mindestens 1,0 GByte.
- 3 Mit niedrigen Details läuft das Spiel auch auf älteren PCs flüssig, ist aber hässlich.

4 Mit weniger Speicher als 1,0 GByte RAM und hohem Detailgrad der Grafik verlängern sich die Ladezeiten dramatisch.

CHECKLISTE

- 5,2 GByte Speicherplatz
- mind. 256 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c



PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	MAXIMALE DETAILS									
			Geforce 2/4/MX	Radeon 9000	Geforce 4-TI	Rad. 9500/9600/X600	Geforce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	Geforce 6000/GT	Radeon X800/X850	Geforce 6800	
512 MBYTE	1,2 GHz	800x600 <sup>0</sup> 1024x768 <sup>0</sup>	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
	2,4 GHz	1024x768 <sup>0</sup> 1280x960 <sup>0</sup>	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
	3,0 GHz	1280x960 <sup>0</sup> 1600x1200 <sup>0</sup>	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
	2800+	1600x1200 <sup>0</sup>	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
1024 MBYTE	1,2 GHz	800x600 <sup>0</sup> 1024x768 <sup>0</sup>	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
	2,4 GHz	1024x768 <sup>0</sup> 1280x960 <sup>0</sup>	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
	3,0 GHz	1280x960 <sup>0</sup> 1600x1200 <sup>0</sup>	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
	2800+	1600x1200 <sup>0</sup>	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█

1) Minimale Details 2) Mittlere Details 3) 2xAA, 4xAF  
 █ nicht möglich █ stark ruckelnd █ mäßig ruckelnd, spielbar █ perfekt spielbar

**LESER-TEST: SCHLACHT UM MITTELERDE 2**

Drei unserer Leser haben sich in die Schlachten um Mittelerde gestürzt. Hier ihre Meinungen.

**Massig Atmosphäre**

Wer Gefallen an atmosphärischen Großschlachten findet, wird sicher gut bedient, denn in Gefechten setzt das Spiel auf Masse. Durch das neue Bausystem und die zusätzlichen Völker mit individuellen Helden hebt sich Teil 2 deutlich vom Vorgänger ab. Fans jedoch werden von der etwas dünn geratenen Story, die zudem noch rasch erzählt wird, vielleicht ein wenig enttäuscht sein.



**Jonas Neuhäuser**  
17, Schüler

**Würdiger Nachfolger**

Trotz kleiner Macken (auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad etwas zu leicht, Einheiten müssen manuell aufgewertet werden) überzeugt mich der Nachfolger. Der neue Basisbau lässt keine Wünsche offen und die Missionen wirken abwechslungsreich. Für mich ist die neue Schlacht um Mittelerde ein Strategie-Highlight und macht mehr Spaß als Age of Empires 3.



**Gerhard Krickl**  
31, Angestellter

**Viel verbessert**

Schlacht um Mittelerde 2 wurde in sehr vielen, Punkten verbessert, ohne dabei die Grundprinzipien des ersten Teils zu ändern. Der Ringkrieg-Modus hat mir viel Spaß gemacht. Schön, dass man die Kämpfe vom Computer berechnen lassen kann. Schade nur, dass es relativ wenige Regionen gibt. Ein Lob verdient auch die KI, die selbst bei leichtem Schwierigkeitsgrad ordentlich angreift.



**Andreas Hörtnagl**  
27, Angestellter

werden nicht herausgearbeitet, das Böse ist einfach da. Und auch die Gefechte selber geben wenig mehr her als lineares Kartenablaufen ohne Überraschungen. So aktiv die KI im Skirmish-Modus ist (sie umgeht sogar Befestigungsanlagen), so passiv verhält sie sich in den Kampagnen. Oftmals kann man in aller Ruhe abwarten, bis sich die ohnehin schon sehr starken Powerzauber wieder aufgeladen haben. So werden selbst eigentlich interessante Attacken – etwa auf die Festung von Osgiliath – zur Routineaufgabe. »Einmal den Wasserzauber bitte«, und schwups, ist das mächtige Festungstor weg. Die Seeschlachten haben bestenfalls Alibiarakter, sie kommen beim Kampf um die Grauen Anfurten genau einmal vor.

**Strategiekarte ohne Strategie**

Nicht viel besser ist der Strategiekartenmodus. Wie beim Brettspiel **Risiko** bewegen Sie

ihre Truppen rundenweise auf einer Karte (die deutlich häßlicher ist als in Teil 1). 38 Provinzen wollen erobert werden. Kommt es zum Gefecht, lassen Sie das Ergebnis berechnen oder tragen die Schlacht in Echtzeit aus. In den eroberten Landstrichen errichten Sie nach und nach Farmen, Kasernen und Burgen. Spätestens nach vier Runden haben Sie raus, dass die KI gnadenlos schlecht spielt. Wer schnell geradlinig zur gegnerischen Hauptstadt zieht, hat schon gewonnen. Noch schneller geht's, wenn Sie in einem höheren Schwierigkeitsgrad die Gegnerzahl auf bis zu sechs erhöhen. In unserer Testversion kam das Spiel in rund 75 Prozent der Fälle mit der Berechnung durcheinander und erklärte uns nach vier Zügen zum Gesamtsieger – ohne dass wir einen einzigen Kampf absolviert hätten! EA weiß über diesen Bug Bescheid und gelobt bis zur Verkaufsversion Besserung. **MIC**

➔ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: **B80**



Schick animiert bricht der massive **Olifant** unter dem Beschuss zusammen.

**MICK SCHNELLE**

mick@gamestar.de

Die Grafik hat mich völlig umgehauen. Ich habe in meinem Testerleben noch kein Spiel gesehen, das so wunderschön animiert war. Schlacht um Mittelerde 2 strotzt nur so vor witzigen Details wie dem faulenzenden Minengoblin, der eine Kopfnuss von seinem Boss kriegt. Ich habe Stunden damit verbracht, das Schlachtfeld nach solchen Nettigkeiten abzusuchen.

Dafür habe ich die durchschnittliche Kampagne und den lauen Strategiemodus ratzfatz durchgespielt. Wie kann man die todsichere Tolkien-Lizenz derart verschenken? Die Story hätte ein Akkordautor aus der Heftromanliga besser hingekriegt. Dabei funktionieren die Mechanismen des Spiels: Die Völker spielen sich sehr unterschiedlich, was man dem spannenden Skirmish-Modus deutlich anmerkt. Einer Missions-CD mit mehr Tolkien drin wäre ich übrigens nicht abgeneigt. Dann kehre ich gern nach Eriador zurück.



»Thema auf hohem Niveau verschenkt«

**SCHLACHT UM MITTELERDE 2** ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER	EA Los Angeles / Electronic Arts	RELEASE (D)	2. März 2006
SPRACHE	Englisch (Deutsch in Vorb.)	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 70 S. Handbuch	USK	ab 12 Jahre

**GEEIGNET FÜR**

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER						PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**VERGLEICHBAR MIT** Dawn of War (83, GS 11/04) Taktische Gefechte im Warhammer 40K-Universum. Empire at War (81, GS 04/06) Krieg der Sterne-Gefechte auf Planeten und im All.

**TECHNISCHE ANGABEN**

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,8 GHz Intel	2,8 GHz Intel	3,6 GHz Intel
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP1800+ AMD	XP 2500+ AMD	XP 3200+ AMD
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
<input type="checkbox"/> Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	5,1 GB Festpl.	5,1 GB Festpl.	5,1 GB Festpl.
<input type="checkbox"/> Radeon X600	Geforce 6800			

LAUTSPRECHER:  Stereo  2 vorne, 2 hinten  5.1  6.1

**MULTIPLAYER SEHR GUT**

FAZIT: Stabil im LAN (Internet noch nicht testbar), Chat- und Zuschauerfunktion, Regeln modifizierbar.  
MODI: Skirmish-Gefechte, Schlacht um Mittelerde-Modus

**BEWERTUNG**

GRAFIK	➔ herausragende Animationen ➔ fantastische Einheitentexturen	10 / 10
SOUND	➔ Soundtrack aus den Filmen ➔ gute englische Sprachausgabe	10 / 10
BALANCE	➔ Einsteigerfreundlich ➔ Spezialzauber übermächtig	5 / 10
ATMOSPHÄRE	➔ einzigartiges Schlachtenflair ➔ Look der Filmtrilogie	10 / 10
BEDIENUNG	➔ intuitive Rechtsklick-Steuerung ➔ überflüssiger Planmodus	9 / 10
UMFANG	➔ Story-, Skirmish- und Kartenmodus ➔ Solokampagne sehr kurz	8 / 10
MISSIONSDSIGN	➔ Riesenschlachten ➔ Standardaufgaben ➔ Zeitlimits zu lang	6 / 10
KI	➔ im Skirmish-Modus aktive ➔ zu träge in der Solokampagne	7 / 10
EINHEITEN	➔ alles was Mittelerde zu bieten hat, findet sich im Spiel	10 / 10
KAMPAGNE	➔ Story langweilig ➔ Schauplätze allesamt uninteressant	7 / 10

**PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND**

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten SOLO-SPASS 10 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT: SUPER OPTIK, SEICHTE SCHLACHTEN.

**82** SPIELSPASS

➔ DVD: Mega-Test  
➔ DVD XL: Highres-Video

➔ [GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE): Screenshot-Galerie  
QUICKLINK **B81**