



Gunnar Lott
gunnar@gamestar.de

EIN IQ WIE EISCRÈME

CHAOS. Der Hoffnungsträger dieses Monats, von der Redaktion allgemein, aber auch von mir persönlich, war **Warhammer: Mark of Chaos**. Das Spiel ist auch ganz hübsch geworden, erfüllt aber die hochgesteckten Erwartungen nicht. Was weniger an Spielprinzip, Story, Sound oder Grafik liegt, sondern am schwachen Zusammenspiel von Missionsdesign und KI. Ein has-tig herausgebrachter Patch behebt ein, zwei der größten Macken, kann das Niveau der KI aber auch nicht von »dumm wie ein Höhlentroll« auf »kann mit Messer und Gabel essen« heben. Erstaunlich dabei: Die solide Spielmechanik ist nicht kaputt zu kriegen. Und die **Warhammer**-Welt ist ohnehin eine sichere Bank. Dennoch eine vertane Chance.

ORDNUNG. Sonst war leider diesen Monat nicht viel los im Ressort Strategie. Bis-schen Weltkrieg, ein paar Addons. Und das übliche Tycoon-Spiel, davon kommt ja jeden Monat eines. Diesmal geht es um die Errichtung eines, gäh, Eiscreme-Imperiums. Wir warten auf Mauspad-Tycoon, Tampon-Tycoon, Klingelton-Tycoon et cetera. Irgendwie scheint es da draußen eisenharte Tycoon-Fans zu geben, die jedes Spiel kaufen.

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: ▼

INHALT

TESTS

Warhammer: Mark of Chaos	90
Heroes 5: Hammers of Fate	96
Aufstieg des Hexenkönigs	98
World War I	99
Blitzkrieg 2: Das letzte Gefecht	100
Zoo Tycoon 2: Marine Mania	100
Battles in Normandy: Die Entscheidung	100
Pony Ranch	100
Vollblut Gestüt	100
Eiscreme Tycoon	100

GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS 01/2007

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Missionsdesign // Starpositionen	KI	Einheiten	Kampagne // Endlos-Spiel	Kommentar
1	Warcraft 3	Echtzeit-Strategie	Vivendi	Blizzard	08/02 (93%)	91	6	10	10	10	9	10	10	8	10	8	08/03: Addon
2	Anno 1701	Strategie	Sunflowers/Deep Silver	Related Designs	12/06	91	10	9	9	10	10	9	9	8	9	8	
3	Medieval 2	Strategie	Sega	Creative Assembly	12/06	91	9	10	8	9	7	10	10	8	10	10	
4	Spellforce 2	Echtzeit-Strategie	Jowood/Deep Silver	Phenomic	05/06	91	10	8	8	9	9	10	9	8	10	10	
5	Civilization 4	Strategiespiel	Take 2	Firaxis	12/05 (90)	89	6	9	8	9	9	10	10	8	10	10	
6	Rise of Legends	Echtzeit-Strategie	Microsoft	Big Huge Games	07/06	89	9	8	8	8	10	10	8	10	10	8	
7	Age of Empires 3	Echtzeit-Strategie	Microsoft	Ensemble	12/05 (89)	88	9	10	10	8	8	10	8	8	10	7	
8	C&C Generäle	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	EA Pacific	03/03 (89%)	88	6	9	10	10	10	10	9	7	9	8	11/03: Addon
9	Company of Heroes	Echtzeit-Taktik	THQ	Relic	11/06	87	10	10	8	10	8	8	7	9	10	7	
10	Die Sims 2	Aufbauspiel	Electronic Arts	Maxis	10/04 (89)	87	5	10	8	8	8	10	9	9	10	10	
11	Siedler 5	Aufbauspiel	Ubisoft	Blue Byte	01/05 (89)	87	▼8	7	9	10	8	10	9	9	9	8	
12	Paraworld	Echtzeit-Strategie	Sunflowers	SEK	10/06	87	9	8	7	10	8	8	9	8	10	10	
13	Heroes of Might & Magic 5	Rundenstrategie	Ubisoft	Nival	07/06	86	9	9	7	10	8	10	8	6	9	10	
14	Fritz 9	Schachspiel	Chessbase	Chessbase	01/06 (86)	85	▼8	4	10	8	7	10	10	8	10	10	
15	Caesar 4	Aufbauspiel	Vivendi	Tilted Mill	11/06	85	8	8	9	9	9	8	7	8	10	9	
16	Stronghold 2	Aufbauspiel	2K Games	Firefly	06/05	85	7	9	7	9	8	10	9	6	10	10	Version 1.1
17	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	THQ	Relic	11/04 (83)	84	7	9	8	9	10	8	9	6	9	9	10/05: Addon
18	The Movies	Aufbauspiel	Activision	Lionhead	01/06 (85)	84	▼7	10	8	10	6	9	9	8	8	9	
19	Panzers Phase 2	Echtzeit-Strategie	CDV	Stormregion	09/05 (85)	84	8	9	8	8	9	9	10	7	10	6	
20	Full Spectrum Warrior 2	Echtzeit-Taktik	THQ	Pandemic	06/06	84	7	9	8	9	7	9	8	9	9	9	
21	Star Wolves	Weltraum-Taktik	Pointsoft	Xbow Software	05/05 (85)	84	7	7	8	8	8	10	10	6	10	10	
22	Rise and Fall	Echtzeit-Taktik	Midway	Midway/Stainless Steel	08/06	83	8	9	7	9	10	8	8	8	6	9	
23	Rollercoaster Tycoon 3	Aufbauspiel	Atari	Frontier	12/04 (83)	82	9	9	8	9	7	9	7	8	9	7	08/05: Addon
24	Soldiers	Echtzeit-Taktik	Codemasters	Best Way	08/04 (84%)	82	6	7	8	9	9	8	10	9	8	8	
25	Schlacht um Mitteleuropa 2	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	EA Pacific	04/06	82	10	10	5	10	9	8	6	7	10	7	

Bei Strategiespielen führen Taktik, Ressourcen-Management und strategische Planung zum Erfolg. Zur Strategie-Rubrik gehören Echtzeit- und Aufbauspiele, Hexfeldtaktik, Wirtschaftssimulationen, Denkspiele.





Oh, eine riesige Kanone! Die Skaven rücken an, um sie zerstören. An sich eine gute Missionsidee, das mopsige Geschütz ist jedoch schwach animiert, eine Mannschaft fehlt.



Im Rattentunnel demonstrieren die Elfen die ideale Aufstellung: Nahkämpfer und Helden vorne ①, dahinter Schützen ②. An der Flanke lauern eine Ballista ③ sowie Reiter ④.

Kaiser gegen Kriegsgott

WARHAMMER MARK OF CHAOS

Das Motto des Spiels: »Man kann dem Chaos nicht entinnen. Es zeichnet uns alle.« Das trifft auch auf die chaotische KI zu. Machen Sie das Beste daraus, vertrimmen Sie das Pack in spannenden Schlachten.

Der Kaiser ist nur einer unter Gleichen; er erteilt keine Befehle, er macht Vorschläge. Und er schlägt vor, dass Ihr nach Norden marschiert und

das Chaos vernichtet. Dabei werden Tausende sterben? Nun, stimmt. Doch bedenkt: Wenn Ihr den Vorschlag des Kaisers ablehnt, wird er Euch seine Unterstützung entziehen. Dann sterben Tausende. Wollt Ihr das etwa? Puh, keine leichte Wahl, vor die Sie Reichsmarschall Trenckenhoff da in einem Zwischenfilm der Menschenkampagne von **Mark of Chaos** stellt.

Genauer gesagt haben Sie gar keine Wahl, Sie müssen auf jeden Fall in den Chaoskrieg ziehen: Auf einer Karte wählen Sie zwar die nächste Mission, alternative Lösungswege bietet der lineare Feldzug aber nicht. Dennoch ist die Drohung des Marschalls typisch für **Mark of**

Chaos: Das Echtzeit-Taktikspiel fängt das martialische **Warhammer**-Flair perfekt ein, in den professionell vertonten Zwischensequenzen ebenso wie in den blutig-dreckigen Schlachten. Und eine Wahl haben Sie eben doch: Wenn Sie die böse Kampagne wählen, können Sie dem blasierten Kaiser einen Strich durch die Rechnung machen. Dabei werden zwar Tausende sterben. Doch darauf läuft's sowieso hinaus.

Von Elfen und Ratten

Im Gegensatz zum futuristischen **Dawn of War** basiert **Mark of Chaos** auf der Fantasy-Variante des Tabletop-Spiels **Warhammer**. Das Herzstück des Taktikspiels ist die Kampagnenkarte. Hier kommandieren Sie bis zu zwei Armeen: im guten Feldzug Menschen und Elfen, im bösen Chaos-Dämonen und Skaven-Ratten. Die Armeen ziehen allerdings nicht frei durch die Landschaft, sondern lediglich von einem Gefecht zum nächsten. Hin und wieder gabelt sich der Weg, dann dürfen Sie eine optionale Nebenmission bestreiten. Die bringt Ausrüstung für Ihre Helden oder Gold.

Mit dem Edelmetall finanzieren Sie Nachschub, füllen dezimierte Regimenter auf oder kaufen Upgrades für die Soldaten – etwa bessere Rüstungen oder Waffen. Während der Scharmützel dürfen Sie weder Lager bauen noch Truppen rekrutieren. Daher legen Sie vorher fest, welche Einheiten mit aufs Feld dürfen. Im Spielverlauf bilden Sie eine Mischarmee aus erfahrenen Regimentern, die mehr Soldaten enthalten, und aus Neulingen, um die Reihen aufzufüllen. Verluste müssen Sie in Kauf nehmen, weil Sie während der Gefechte nicht speichern dürfen.

Aufprall der Armeen

In **Mark of Chaos** schlagen Sie meist Massenschlachten. Jedes



DIE COLLECTOR'S EDITION

Neben der regulären Version von **Mark of Chaos** (45 Euro) erscheint am 24. November auch die Collector's Edition (70 Euro). Darin liegen ein Roman, ein kleines Banner samt Flaggenhalter, ein Poster, ein Artbook sowie der Soundtrack. Ob sich der Kauf lohnt, klären wir zum Verkaufsstart im »Boxenstopp TV« auf GameStar.de.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [B52](#)



Die zweckmäßig-braune Hauptkarte ist das Herzstück der Kampagne, hier wählen Sie den nächsten Einsatz. Zwischen den Missionen besuchen Sie Dörfer, in denen Sie Nachschub kaufen.

Regiment enthält 10 bis 60 Mann, je nach Truppentyp und Erfahrungsstufe. Und in jedem Gefecht prallen mindestens fünf Regimenter pro Seite aufeinander. Die Einheiten sind exzellent ausbalanciert: Chaosreiter galoppieren imperiale Musketiere nieder, haben aber keine Chance gegen Pikeniere. Lahme Ratten-Oger hauen mit einem

Schlag mehrere Krieger der Elfen um, sehen gegen deren Bogenschützen aber kein Licht. Viele Truppen verfügen über sinnvolle Talente, Elfenschützen etwa senken mit Feuerpfeilen die feindliche Kampfmoral. Denn die Stimmung der Truppen spielt eine große Rolle; wenn eine Einheit zu hohe Verluste erleidet, flieht sie. Zudem

ordnen Sie die Truppen in diversen Formationen an, zum Beispiel sollten die Soldaten unter Kanonenbeschuss lockere Reihen bilden. Die Bedienung funktioniert gut, nur ab und zu wird's fummelig. Wenn Sie einen Helden einem Regiment anschließen, laufen beide sofort aufeinander zu. Das bringt häufig Ihre Formation durcheinander.

PATCH 1.02 UND DIE FOLGEN 

Wir haben sowohl die englische als auch die deutsche Verkaufsversion von Mark of Chaos getestet, Erstere sogar inklusive des US-Updates auf Version 1.02. Der Patch soll zur Veröffentlichung am 24.11. auch für die deutsche Fassung erscheinen und bringt unter anderem die folgenden Verbesserungen:

- Verbesserte Balance: Die Nachladezeiten der Heldenzauber sind höher. Daher sind die Recken nicht so übermächtig. Zudem hat Black Hole Truppenpreise und Gegenstände überarbeitet.
- Weniger Grafikfehler: Belagerungstürme fahren den Laufsteg aus, wenn sie die Mauer erreichen.
- Bereinigter Handels-Bug: Auf der Hauptkarte können die Helden nun Gegenstände tauschen.
- Mehr Multiplayer-Abwechslung: fünf Karten zusätzlich zu den bereits vorhandenen neun.

Alle Fehler beseitigt das Update aber nicht. Uns sind unter anderem folgende Bugs aufgefallen:

- Clipping-Fehler: Helden etwa schweben manchmal neben der Festungsmauer.
- Belagerungs-Bug: Wenn wir Zerfleischer-Dämonen in einen Belagerungsturm schicken, können wir sie nicht wieder herausholen – auch nicht, wenn der Turm die Mauer erreicht. Sie stecken sogar im Wrack, wenn der Turm zerstört wird.
- Maus-Chaos: Hin und wieder verschwindet der Mauszeiger, erst ein Neustart löst das Problem.
- Ruckler: Auch mit 1,0 GB RAM kommen während der Gefechte teils heftige Nachladeruckler vor.



In dieser Mission kämpfen die Helden alleine gegen Untote – langweilig.

Helden und Todeswolken

Neben regulären Truppen führen Sie Helden ins Gefecht, die alleine kämpfen oder sich einem Regiment anschließen. Jeder Recke hat ein Inventar, in dem er etwa Heiltränke oder Ausrüstung mitführt, die seine Kampfkraft erhöht. Zudem sammeln die Anführer Erfahrung. Bei jedem Levelaufstieg investieren Sie einen Punkt in eines von drei Talentgebieten: Kommando (stärkt das Regiment des Heroen), Kampf (erhöht sei-



Mittels Meteor sprengt der Menschenzauberer einen Rattenhaufen. Die Fähigkeiten der Helden sind extrem stark und entscheiden häufig Schlachten.



Kaiserliche Pikener und Schwertkämpfer greifen Chaoskrieger an. Der Kampfmagier stärkt sein Regiment mit einem Flammenzauber.

jagen Sie Helden, mal sprengen Sie Leuchttürme. Dennoch verlaufen Feldschlachten stets nach dem oben beschriebenen Muster. Belagerungen lockern die Kampagne auf, obwohl sie sich simpel spielen: Mit Leitern, Kanonen oder Belagerungstürmen überwinden Sie die Mauern kleiner Festungen – unter Feindbeschuss. Das ist spannend, aber kein Vergleich zum monumentalen **Medieval 2**.

Eine weitere Auflockerung sind die Duelle: Während der Schlacht können Sie oder der Feind einen Zweikampf anordnen, wenn sich zwei Helden begegnen. Dann zieht sich ein Flammenkreis um die Duellanten, der Rest der Armee kann

nicht eingreifen. Achtung: Die Mission läuft derweil weiter. Die Duelle sind jedoch lahm; im Grunde warten Sie nur, bis sich die Spezialtalente Ihres Helden aufgeladen haben, und klicken dann auf das entsprechende Icon. Dazwischen lassen Sie den Recken Heiltränke bechern. Duellmissionen, in denen Sie nur einen Zweikampf bestreiten, sind öde. Doch wenigstens sind sie schnell vorbei – im Gegensatz zu jenen langweiligen Einsätzen, in denen Sie nur mit ein oder zwei Recken ohne Soldaten ins Gefecht ziehen.

Zu mehr Schlachten

Im Mehrspieler-Modus via LAN oder Internet schlagen Sie Feldschlachten oder Belagerungen gegen bis zu fünf Feinde. Weil hier weder KI-Gegner noch übermächtige Helden stören, ist Köpfchen gefragt. So müssen Sie Ihrem Gegner in die Flanke fallen, seine Kanonen mit Reiterei zerlegen und die Zauber Ihrer Helden stets gut getimt einsetzen. Bei mehr als zwei Spielern gehen allerdings selbst schnelle Rechner in die Knie.

Technisch ist **Mark of Chaos** nicht ganz auf der Höhe der Zeit. Die Einheiten sind zwar detailliert, aber teils schwach animiert. Neben Menschenkanonen etwa steht ein Schütze mit Stopfstange, die er aber nicht einsetzt. Dafür untermalt packende Musik die Schlachten, die guten Effekte erklingen in 7.1-Surround. Die Schlachtenstimmung kommt klasse rüber, die größte Stärke von **Mark of Chaos** ist die Atmosphäre. Trotz der Schwächen lohnt es sich also, dem Befehl des Kaisers zu folgen. Äh, dem Vorschlag. **GR**

» [WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3021](http://www.gamestar.de/quicklink/3021)



»War gut, aber nicht der Hammer«

WARHAMMER: MARK OF CHAOS 1.02 ECHTZEIT-STRATEGIE

ENTWICKLER: Black Hole (Armies of Exigo, GS 09/05: 80 Punkte)
 PUBLISHER: Deep Silver
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: Minibox, 1 DVD, 77 S. Handbuch

TERMIN (D): 24.11.2006
 CA. PREIS: 50 Euro
 USK: ab 12 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 30 Stunden

GENRE: STRATEGIE

SZENARIO: realistisch (fiktiv)

MASSSTAB: lokal (global)

SPIELSTIL: Aufbau (Kampf)

EINHEITEN: Individuen (Masse)

HANDLUNG: einfach (komplex)

SPASS: Anfangs klasse, bald werden die Schlachten zur Routine.

EINSTIEG: HAUPTSPIEL: ENDSPIEL

ANSPRUCH

EINSTIEGER: 1-3 | FORTGESCHRITTENER: 4-7 | PROFI: 8-10

EINSTIEG: leicht (schwierig)

SPIELMECHANIK: einfach (komplex)

SPIELTEMPO: langsam (schnell)

HILFEN: Tutorial, drei Schwierigkeitsgrade

SPEICHERSYSTEM: Freies Speichern nur auf der Karte, nicht im Gefecht

ERFORDERT: Schnelle Reaktionen, Orientierungsfähigkeit, Logik & Überlegung, Geduld, Handeln unter Zeitdruck, Vorausplanung, Mikromanagement, Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE-PCS: 1-3 | FÜR STANDARD-PCS: 4-7 | FÜR HIG-END-PCS: 8-10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD	3,6 GHz Intel A64/3500+ AMD
512 MB RAM	1,0 GB RAM	2,0 GB RAM
3,8 GB Festplatte	3,8 GB Festplatte	3,8 GB Festplatte

3D-GRAFIKKARTEN: Radeon 9500 / 9600, Geforce 6600 GT, Radeon X600 / X700, Geforce 9700 / 9800, Geforce 6800 GT, Radeon X800 XL, Geforce 7600 GT, Radeon X850 XT, Geforce 7900 GTX, Radeon X1900 XT

PROFITIERT VON: Dual-Core-Prozessoren, EAX

BILDFORMATE: 4:3, 5:4, 16:9, 16:10

KOPIERSCHUTZ: keine Angabe

TON: Stereo, 4.0, 5.1, 6.1, 7.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER): Schlacht mit/ohne Verstärkung (6), Belagerung (6), Dorf verteidigen (3)

SPIELTYPEN: Netzwerk, Internet

SERVERSUCHE: Gamespy

DEDICATED SERVER: Nein

MULTIPLAYER-SPASS: 20 Stunden

FAZIT: Spannende, taktisch fordernde Schlachten. Mehr Karten hätten's aber sein dürfen.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Einheiten + schöne Zaubereffekte - teils schwache Animationen - hässliche Clipping-Fehler	7/10
SOUND	+ knallige Effekte... + ...in gutem 7.1-Surround + passende, orchestrale Musik + auf Dauer nervige Einheiten-Sprache	9/10
BALANCE	+ ausbalancierte Einheiten + dank Patch 1.02 sind die Helden nicht übermächtig... - ...aber immer noch extrem stark	8/10
ATMOSPHERE	+ stimmig umgesetzte Welt + packende Schlachten + spannende Handlung + gute Zwischenfilme mit tollen Dialogen	9/10
BEDIENUNG	+ ordentlicher Echtzeit-Standard - in Pausen können Sie keine Befehle erteilen - teils umständliche Einheiten-Anwahl	7/10
UMFANG	+ zwei lange Kampagnen + Einzelgefechte und Strategiekarte + gute Mehrspieler-Modi + geringer Wiederspielwert	9/10
MISSIONSDESIGN	+ spannende Belagerungen + stimmungsvolle Feldschlachten - lahme Heldeneinsätze - wenig Abwechslung	7/10
KI	+ Feinde versuchen, die gefährlichsten Gegner anzugreifen... - ...stellen sich aber meist dumm an und leiden unter Aussetzern	5/10
EINHEITEN	+ sinnvolle Rollenspiel-Elemente + Moral und Formation wirken sich aus + jede Einheit hat Stärken - Grundtaktik für alle gleich	9/10
KAMPAGNE	+ Truppen sammeln Erfahrung + Upgrades + optionale Einsätze bringen Belohnungen - auf Dauer wenig Abwechslung	9/10

PREIS/LEISTUNG GUT

FAZIT: SPANNENDE SCHLACHTEN TROTZ SCHNARCH-KI.



- DVD: Video-Special
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie [QUICKLINK 3022](#)
- Boxenstopp ab dem 24. November [QUICKLINK 852](#)
- USK: ab 12 Jahren

Kleine Helden

HEROES 5 HAMMERS OF FATE



Nach ihrer Auszeit im vierten Teil feiern die Zwerge ihre Rückkehr in die Rundenstrategie-Reihe. Mit Bären und Hämmern wirbeln die Bartträger durch eine packende Kampagne.

Wer klein ist, muss kein schlechter Held sein. Nicht, wenn er einen Hammer hat und auf einem Mammut reitet. Und erst recht nicht, wenn er Bärenreiter sowie brennende Riesenechsen mitbringt. Denn der Held gehört zu den Zwergen, also zur frischen Fraktion in **Hammers of Fate**. Die erste Erweiterung zum Strategiehit **Heroes of Might & Magic 5** führt Sie zurück ins Fantasy-Reich Ashan. Dort reiten Sie rundenweise mit Heroen und Heeren durch detaillierte Landschaften, sammeln Schätze und erobern Städte – nun auch im Schnee, dank eines neuen Grafiksets. War's das? Nein, **Hammers of Fate** bringt noch weitere Neuerungen. Und fesselt **Heroes**-Fans wieder wochenlang.



Spannung mit Isabel

Hammers of Fate führt die Story von **Heroes 5** fort: Die Menschenkönigin Isabel kehrt vom Krieg gegen die Dämonen zurück und verwandelt ihr Reich flugs in eine Diktatur. In der ersten der drei Kampagnen à fünf Missionen übernehmen Sie die Rolle von Freyda, der Heerführerin der Menschen. Die kämpft zunächst gegen Rebellen, merkt aber schnell, dass mit ihrer Kö-

Unsere Zwergenhelden erkunden die neue Schneelandschaft, rechts steht eine Gebirgsfestung der Barträger.

nigin etwas faul ist. Im zweiten Feldzug führen Sie die Zwerge ins Gefecht, im letzten die Dunkel elfen. In der Handlung gibt's wieder Wendungen; die Zwerge etwa gehen einen unheilvollen Handel mit Isabel ein.

Wie im Hauptprogramm erkunden Sie ausgedehnte Landschaften; jede Mission dauert zwischen einer und vier Stun-

den. Die Ziele sind abwechslungsreich. Unter anderem befreien Sie einen Helden oder flüchten durchs Feindesland. Skriptereignisse sowie optionale Aufgaben lockern die Einsätze auf. Wenn Sie etwa den Helden nach seiner Rettung eskortieren, schenkt er Ihnen 50 Krieger. Das letzte Drittel der Mission verläuft aber oft gleich: Sie

erobern alle Siedlungen. Die Einsätze sind generell einfacher als im Hauptprogramm; unfaire Stellen gibt's dennoch. Zum Beispiel stechen Sie in See und werden sofort angegriffen. Wer keine große Armee dabei hat, muss neu laden. Denn im Gefecht gehen die KI-Gegner klug vor, während sie auf der Hauptkarte oft wirt herumreiten.

DAS BRINGEN DIE ZWERGE



Neue Einheiten-Talente: Zum Beispiel können die Schwarzbärenreiter ihre Gegner zurückkommen.



Neue Stadt: Im Lavaschacht der Gebirgsfestung hausen Zwerge, Bären und Feurerechsen.



Neue Kampagnen: Die Herrscher der Barträger schmieden finstere Pläne. Hat Isabel gewonnen?



Ritter gegen Ritter: rechts die bekannte Variante, links die böse.



Die Zwerge belagern eine ihrer Städte, die von Isabels Truppen besetzt ist.

Klein, aber zäh

Die Zwerge sind nicht nur klein, sie setzen auch spielerische Akzente. Ihre Einheiten haben frische Talente, Speerwerfer etwa verlangsamen Gegner; Thane richten wenig Schaden an, zerblitzen aber mehrere Feinde gleichzeitig. Am nützlichsten sind die Schwarzbärenreiter, die Gegner beim Angriff zurückstoßen. Dann muss der Feind länger warten, bis er wieder drankommt. Mit Feuer spuckenden Riesenechsen führen die Zwerge zudem eine Drachen-Variante ins Feld. Die Helden der Bartträger beherrschen neben regulären Zaubern die neue Runenmagie: Gegen eine geringe Rohstoffsumme stärken sie Einheiten mit einer Rune. So kann der Trupp etwa Stärkungszauber stehen oder sich eine Runde lang schneller bewegen.

Böse Engel

Neben den Zwergen bietet **Hammers of Fate** neue neutrale Monster auf, etwa Mantikore, Löwen

mit Skorpionschwanz. Isabels Armeen setzen böserer und stärkerer Varianten der bekannten Menschentruppen ein, darunter Blutgreifen und gefallene Engel. Selbst rekrutieren können Sie die Fieslinge nicht, Freyda darf sie aber als Verstärkungen auf sammeln. Apropos Verstärkung: Mit Karawanen schicken Sie komfortabel Einheiten zwischen Städten hin und her. In einem Menü klicken Sie sich die gewünschten Truppen zusammen, die wenige Runden später in der Stadt erscheinen. Weil Sie nicht mehr mit einem Transport-Helden von Stadt zu Stadt reiten müssen, erspart Ihnen das viel Mikromanagement, besonders in den Mehrspieler-Modi. Für die gibt's nun zehn neue Karten. Zudem dürfen die Rivale auch simultan ziehen. Das führt allerdings zu Hektik; wer seine Helden als erster bewegt, ist stets im Vorteil.

Lange fesselnd

Die letzte große Neuerung von **Hammers of Fate** ist der Generator für Zufallskarten. Der spuckt neue Landstriche für Solo- und Mehrspieler-Partien aus, nach Ihren Vorgaben. Sie wählen aus vier Größen und bestimmen, ob es Untergrund-Tunnels geben soll. Zudem legen Sie die Stärke der neutralen Monster sowie die Spielerzahl (zwei bis acht) fest. Unsere Testkarten waren stets gut ausbalanciert: Kein Spieler hat zu viele oder zu wenige Ressourcen, alle Kartenteile sind zugänglich. Dafür müssen Sie auf Quests und Schlüsselmeister-Zelte verzichten. Zudem wirken die symmetrischen Karten auf Dauer eintönig.

Hammers of Fate profitiert von den Verbesserungen aller bisherigen **Heroes 5**-Patches,

darunter der Karteneditor sowie der für Einsteiger ideale Schwierigkeitsgrad »leicht«. Selbst die Änderungen der taufrische Version 1.4 vom 10. November sind mit drin, zum Beispiel sehen Sie im Heldeninventar nun eine Anziehpuppe. Damit Sie Ihrem kleinen Helden seinen Hammer direkt in die Hand drücken können.

GR www.gamestar.de QUICKLINK: E62

ZWERGENKÄFER



In **Hammers of Fate** sind uns zwei Bugs aufgefallen:
 • Als wir in der dritten Zwergenmission den Helden befreien (wenn auch erst nach zwei von drei Wochen), galt das entsprechende Missionsziel trotzdem als gescheitert. Nachdem wir den Einsatz neu gestartet hatten, konnten wir den Auftrag allerdings erfüllen.
 • Im Zufallsgenerator sind die Optionen für die Untergrund-Tunnels vertauscht. »Nicht vorhanden« bedeutet »vorhanden« und umgekehrt.

HEROES 5: HAMMERS OF FATE RUNDENSTRATEGIE-ADDON

ENTWICKLER: Nival (Heroes of Might & Magic 5, GS 07/06: 86 Punkte)
 PUBLISHER: Ubisoft
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 20 S. Handbuch

TERMIN (D): 15.11.2006
 CA. PREIS: 25 Euro
 USK: ab 12 Jahren

ANSPRUCH	EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER			PROFI			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
TECHNIK	FÜR ÄLTERE PCS			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHEND-PCS			3D-GRAFIKKARTEN
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			<input type="checkbox"/> Radeon 9500 / 9600 <input type="checkbox"/> Geforce 6600 GT <input type="checkbox"/> Radeon X600 / X700 <input type="checkbox"/> Radeon 9700 / 9800 <input type="checkbox"/> Geforce 6800 GT <input type="checkbox"/> Radeon X800 XL <input type="checkbox"/> Geforce 7600 GT <input type="checkbox"/> Radeon X850 XT <input type="checkbox"/> Radeon X1900 XT <input type="checkbox"/> Geforce 7900 GTX
	1,8 GHz Intel XP 1600+ AMD 512 MB RAM 800 MB Festplatte			2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 800 MB Festplatte			3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 800 MB Festplatte			
PROFITIERT VON	Dual-Core-Prozessoren, Ageia PhysX, Philips AmBX									
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHSCHUTZ Safedisk									
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1									

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

SPIELMODI (SPIELER): Freies Spiel (8), Szenario (8)
 SPIELTYPEN: Internet, LAN, Hotseat
 DEDICATED SERVER: Nein
 FAZIT: Der Simultanmodus ist hektisch, der Ghost-Modus nicht verbessert. Für Fans.

SERVERSUCHE: Intern
 MULTIPLAYER-SPASS: 15 Stunden

BEWERTUNG

GRAFIK	+ schöne Zaubereffekte + flüssig animierte Einheiten + Landschaften voll netter Details - teils schwache Texturen	9/10
SOUND	+ orchestrale Ohrwurm-Musik + gute Kampfeffekte + professionelle, passende Sprecher	9/10
BALANCE	+ ausbalancierte Zauber + Einheiten allesamt nützlich + meist fairer als das Hauptprogramm... - ...aber nicht immer	8/10
ATMOSPHÄRE	+ bis ins Detail stimmige und lebendige Fantasy-Welt + Wiedersehen mit bekannten Helden + sieben individuelle Völker	10/10
BEDIENUNG	+ alle Funktionen einfach erreichbar + Tooltips + Karawanen zum Truppentransport - 3D-Ansicht stellenweise unübersichtlich	8/10
UMFANG	+ ein frisches Volk + drei umfangreiche Kampagnen + Generator für Zufallskarten + funktionsgewaltiger Karteneditor	10/10
MISSIONSDSIGN	+ abwechslungsreiche Ziele + große Karten + im Endspiel meist gleiche Mechanik: nach und nach alle Städte erobern	8/10
KI	+ im Kampf setzen die Gegner Zauber und Einheiten schlau ein... - ...auf der Hauptkarte hingegen irren die Feinde häufig	6/10
EINHEITEN	+ taktische Tiefe dank großer Vielfalt + sinnvolle Spezialfähigkeiten + Zwerge bringen neue Talente und Runenmagie	9/10
KAMPAGNE	+ gute, wendungsreiche Story + »Nur noch eine Stadt«-Suchtfaktor motiviert - nur drei Völker spielbar	8/10

PREIS/LEISTUNG **SEHR GUT** SOLOSPIELZEIT 40 Stunden
 FAZIT: GUTES, UMFANGREICHES ADDON. MIT ZWERGEN!



- DVD: Video-Special
- MAGAZIN: Making of Heroes 5
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK: 3065
- ADDON: Hauptprogramm benötigt



USK: ab 12 Jahren

MICHAEL GRAF

micha@garnestars.de

Ich mag die Zwerge, weil sie sich gut in Heroes 5 einfügen: Runenzauber und frische Fähigkeiten wie der Bären-Rückstoß bringen noch mehr taktischen Tiefgang in die fordernden Schlachten. **Hammers of Fate** verpackt das »Nur noch eine Stadt«-Prinzip wieder in eine packende Kampagne, obwohl ich gerne alle Parteien angeführt hätte. Dem simultanen Mehrspieler-Modus kann ich nichts abgewinnen; Heroes 5 ist nicht auf Hektik ausgelegt, sondern auf geruhames Taktieren. Insgesamt bietet **Hammers of Fate** aber massig Heldenstoff für faire 25 Euro, der Generator für Zufallskarten rundet das Paket angenehm ab. Wer Heroes mag, darf den Zwergenaufstand probieren.



»Lang leben die Kurzen!«

Hoch vom Norden, da komm' ich her

SUM 2 AUFSTIEG DES HEXENKÖNIGS

Schlacht um Mittel Erde 2 bot packende Echtzeit-Gefechte, schwächelte aber bei Story und KI. Das erste Addon soll nun für mehr Abwechslung sorgen.



Die Eislawine begräbt mehrere Bataillone unter sich.

FACTS

- Kampagne mit 8 Missionen plus Epilog
- 20 Skirmish-Karten
- Angmar-Fraktion
- 13 neue Einheiten für bekannte Parteien
- 8 neue Helden

Mal was Neues: Nachdem der Ringkrieg gegen Sauron von Electronic Arts bereits in zwei Spielen ausgeschlachtet wurde, führt Sie das Addon **Aufstieg des Hexenkönigs** weit in die Vergangenheit von Tolkiens Fantasywelt zurück. In der Kampagne befehligen Sie als bössartiger Hexenkönig einen Vernichtungskrieg gegen das in drei Teile zerfallene Menschen-Königreich Amor. Zunächst ohne Truppen und Land erobern wir das im eisigen

Norden gelegene Angmar und bauen eine Armee aus kampfstarken Schneetrollen, orkischen Wolfsreitern und vererbten Númenor-Menschen auf. Vor allem die Zuchtmeister erweisen uns gute Dienste und ermöglichen neue taktische Feinheiten: Wenn wir von Kavallerie angegriffen werden, beschwören wir Speerschleuderer, während sich die Wolfsreiter mit Vorliebe auf Bogenschützen stürzen. Und beim Angriff auf feindliche Siedlungen verlassen wir uns auf Axtwerfer oder Orkkrieger. Später im Spiel schließen sich uns noch magiebegabte Hexenmeister an, die großflächige Zaubersprüche wirken und dadurch zur mächtigen Geheimwaffe werden.

Kein Schatz

Die neue Angmar-Fraktion ist eine willkommene Abwechslung, und die flotte Spielmechanik von **Schlacht um Mittel Erde 2** hat nichts von ihrem Reiz verloren. Dennoch erreicht die aus acht Missionen bestehende, nur sechs Stunden lange Addon-Kampagne nicht einmal das

mittelmäßige Niveau des Hauptprogramms. Über die Herkunft des Hexenkönigs und seine Verbindung zu Sauron erfahren Sie nahezu nichts, die Zwischensequenzen bestehen oftmals nur aus farbigen Zeichnungen oder einer langweiligen Übersichtskarte. Die abwechslungsarmen Missionen

nach dem üblichen »Alles erobern und zerstören«-Schema bleiben ohne echte Herausforderungen und lassen sich aufgrund der schwachen Gegner-KI zu leicht gewinnen. Der abschließende Epilog spottet zu dem den vorherigen Bemühungen des Spielers Hohn. **RH**

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **3041**

RENÉ HEUSER

rene@gamestar.de

Wie bereits beim Hauptprogramm verschenkt Electronic Arts zu viel Potenzial bei der Kampagne. Da wäre es sinnvoller gewesen, komplett auf die Solo-Missionen zu verzichten. Lieber hätten sie noch ein zweites Volk hinzugefügt und sich komplett auf Multiplayer konzentriert. Denn im Online-Modus hat das Strategiespiel nichts von seiner Faszination eingebüßt.



»Zu wenig für Offline-Spieler«



Der Hexenkönig und sein Gefolge stürmen den Wachturm von Amon Sul.

SUM 2: AUFSTIEG DES HEXENKÖNIGS STRATEGIE-ADDON

ENTWICKLER EA Los Angeles (Schlacht um Mittel Erde 2, GS 04/06: 82 Punkte)
 PUBLISHER Electronic Arts TERMIN (D) 30.11.2006
 SPRACHE Englisch (Deutsch in Vorb.) CA. PREIS 30 Euro
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 19 S. Handbuch USK ab 12 Jahren

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

TECHNIK

	FÜR ÄLTERE PCS			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGEND-PCS			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MINIMUM				STANDARD			OPTIMUM			3D-GRAFIKKARTEN
1,8 GHz Intel				2,8 GHz Intel			3,6 GHz Intel			■ Radeon 9500 / 9600
XP 1800+ AMD				XP 2500+ AMD			XP 3200+ AMD			■ Geforce 6600 GT
256 MB RAM				1,0 GB RAM			1,0 GB RAM			■ Radeon X600 / X700
3,0 GB Festplatte				3,0 GB Festplatte			3,0 GB Festplatte			■ Radeon 9700 / 9800
										■ Geforce 6800 GT
										■ Radeon X800 XL
										■ Geforce 7600 GT
										■ Radeon X850 XT
										■ Radeon X1900 XT
										■ Geforce 7900 GTX

PROFITIERT VON EAX 3.0
 BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ Safedisc
 TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER) Skirmish-Gefechte (8), Ringkrieg-Modus (8)
 SPIELTYPEN LAN, Internet SERVERSUCHE Gamespy
 DEDICATED SERVER Nein MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden
 FAZIT Neue Karten und Einheiten werben den erstklassigen Mehrspieler-Modus auf.

BEWERTUNG

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> + schöne Eis- und Zaubereffekte + detailarme Schlachtfelder - Dunkeleisen-Upgrades eher unspektakulär 	8/10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> + eindringliche Musikuntermalung + gute englische Sprachausgabe 	10/10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> + gut ausbalancierte Fraktionen im Skirmish - Kampagne zu leicht - kein ansteigender Schwierigkeitsgrad 	5/10
ATMOSPHERE	<ul style="list-style-type: none"> + routiniert umgesetztes Mittel Erde-Setting - blasse Helden und Gegner - schwache Dialoge und Zwischensequenzen 	8/10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> + leicht erlernbare Rechtsklick-Steuerung + Einheiten bewegen sich in geschlossenen Formationen - begrenztes Herauszoomen 	9/10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> + neue Fraktion und Einheiten + 20 neue Skirmish-Karten und erweiterter Ringkrieg-Modus - ultrakurze Kampagne 	6/10
MISSIONSDESIGN	<ul style="list-style-type: none"> + abwechslungsreiche Umgebung + Zeitlimits, die wenig taktischen Spielraum lassen - Gegner erscheint immer als Übermacht 	5/10
KI	<ul style="list-style-type: none"> - Gegner gehen immer gleich vor - erkennen keine Schwachpunkte beim Spieler - schauen einer nahen Schlacht oft nur zu 	6/10
EINHEITEN	<ul style="list-style-type: none"> + Angmar-Fraktion mit ungewöhnlichen Truppen + sinnvolle Neuerungen und Elite-Einheiten bei bestehenden Parteien 	10/10
KAMPAGNE	<ul style="list-style-type: none"> - nur »böse« Seite - Story ohne Höhepunkte und Überraschungen - Epilog mit Menschen und Elben wirkt aufgesetzt 	5/10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND SOLOSPIELZEIT 10 Stunden
 FAZIT: LANGWEILIGE KAMPAGNE TROTZ NEUEM SZENARIO.



- DVD: Test-Check
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK **3035**
- ADDON: Hauptprogramm benötigt
- USK: ab 12 Jahren

WORLD WAR I

Der Erste Weltkrieg auf dem PC.



Die schwere Artillerie entscheidet in dieser Schlacht über Sieg und Niederlage.



DVD:
Test-Check



USK:
ab 16 Jahren

Können Sie **Blitzkrieg**? Den inoffiziellen **Sudden Strike**-Nachfolger von 2003? Dann kennen Sie auch die Grafik und das Spielprinzip von **World War I: Grabenkrieg in Europa**. Denn der Entwickler Nival hat für den deutschen Publisher TGC die uralte Engine genommen und anstelle der ursprünglichen Einheiten und Szenarien aus dem Zweiten Weltkrieg solche aus dem Ersten eingebaut. Und so funktioniert das Echtzeit-Strategiespiel in jeder der drei Kampagnen (Sie kämpfen auf Seiten Deutschlands, Russlands oder des Französisch-Britischen Bündnisses) auch routiniert gut – vorausgesetzt, Sie können mit der veralteten und

nicht zoombaren Pixelgrafik leben und haben jede Menge Erfahrung im akribischen Einsatz von historisch exakt umgesetzten Streitkräften. Denn ob Sie auf deutscher Seite mit der »Dickchen Bertha« über die Schlachtfelder ballern, als russischer Kommandeur Kosaken einsetzen oder für die Entente (Frankreich-Großbritannien) mit dem Panzer »Little Willie« vorrücken – stets orientieren sich die Fähigkeiten an den historischen Vorbildern. Die Missionsziele sind teils abwechslungsreich (Geleitschutz, Gefangenenüberführung), teils Standard (strategisch wichtige Punkte erobern). Der Schwierigkeitsgrad ist auch auf der einfachsten der drei Stufen sehr knackig, die KI durchschnittlich bis unfair. Weltkrieg-Profis mit Interesse am Konflikt zwischen 1914 und 1918 greifen mangels Alternative zu, alle anderen spielen **Panzers 2** (taktisch fordernd) oder **Company of Heroes** (schnell, filmreif). **MT**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3092

MICHAEL TRIER

michael@gamestar.de

Ich würd' ja gern, aber ich bring's nicht fertig! Was? Na, Spaß haben mit World War I. Zwar freue ich mich über das unverbrauchte Szenario und die vielen historischen Bezüge, Schlachtfelder und Einheiten. Aber ich kann im Zeitalter von Company of Heroes einfach nicht lange meinen grob animierten Pixeltruppen zuschauen, wie sie sich dank miserabler Wegfindungs-KI gegenseitig blockieren. Da kommt Mitleid auf, kein Spielspaß. Erster-Weltkrieg-Interessierte greifen trotzdem zu: das derzeit beste Spiel zum Thema.

»Mangels Konkurrenz:
Primus«



WORLD WAR I

GENRE: Echtzeit-Strategie
PUBLISHER: Nival / TGC
CA. PREIS: 30 Euro
ANSPRUCH: Profis

MINIMUM: 800 MHz,
128 MB

PREIS/LEISTUNG: BEFRIEDIGEND

61

BLITZKRIEG 2 DAS LETZTE GEFECHT



Im Herbst geht's gegen deutsche Truppen.

Im Osten nichts Neues: Auch in **Das letzte Gefecht** gibt's gewohnte **Blitzkrieg 2**-Gefechte mit vielen Einheiten, aber wenig Taktik. Auf deutscher oder sowjetischer Seite kämpfen Sie in 16 Missionen um Budapest oder die Festung Kurland. **Blitzkrieg 2**-Fans finden's spannend, alle anderen spielen **Company of Heroes**. **MS**

BLITZKRIEG 2: DAS LETZTE GEFECHT	
GENRE	Echtzeit-Taktik
PUBLISHER	Nival / CDV
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	2,4 GHz, 512 MB
PREIS/LEISTUNG	GUT

68 SPIELSPASS

BATTLES IN NORMANDY



Viele Panzer unterwegs in der Normandie.

Definiere Hardcore-Strategie: ein Rundenstrategiespiel, das dank abschreckender Präsentation, umständlicher Bedienung, Hunderten Einheiten, unzähligen Optionen, hochkomplexem Regelwerk und 80 DIN-A4-Seiten eng beschriebenem Handbuch nur wenigen Menschen Spaß macht. Kurz: **Battles in Normandy**. **PCL**

BATTLES IN NORMANDY	
GENRE	Rundenstrategie
PUBLISHER	SSG / Incagold
CA. PREIS	15 Euro
ANSPRUCH	Profis
MINIMUM	600 MHz, 256 MB
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

48 SPIELSPASS

EISCREME TYCOON



Die Verkaufssequenzen laufen automatisch ab.

Biggopper, Peach Panic, Dreambar – und damit hätten wir das einzig Amüsante am Wirtschaftsspiel **Eiscreme Tycoon** erwähnt: die Eissorten. Der Rest nervt mit Auswendiglernen von Kundenvorlieben, langweilt mit wenigen Handelsmöglichkeiten und verdammt Sie bei den Verkaufssequenzen zum Zuschauen. **HK**

EISCREME TYCOON	
GENRE	Wirtschaftssimulation
PUBLISHER	Kozmo / Incagold
CA. PREIS	15 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	800 MHz, 128 MB
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT

30 SPIELSPASS

MARINE MANIA



Unsere Wal-Show floppt. Die Gäste bleiben aus.

Das dritte **Zoo Tycoon 2**-Addon **Marine Mania** versorgt Ihren Park mit 20 Meerestierarten und bietet neben 13 Zoos auch neun Extra-Missionen. Wie gewohnt sind die nur für Einsteiger geeignet. Wer noch nicht genug hat von der Zoosimulation, der kann zugreifen. Inzwischen wäre aber mal ein Grafikupdate fällig. **DM**

ZOO TYCOON 2: MARINE MANIA	
GENRE	Aufbauspiel-Addon
PUBLISHER	Blue Fang / Microsoft
CA. PREIS	25 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MB
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

53 SPIELSPASS

PONY RANCH



Auf der Ranch gibt es auch Schweine und Hunde.

Wussten Sie, dass Silos Menschen sind? Man findet die Lagergebäude im Aufbauspiel **Pony Ranch** unter der Rubrik »Personal«. Die Menüs sind also dumm geraten. Ansonsten macht das Ferienhof-Spiel eine Weile Freude, wenn auch die Optik grässlich ist und die Musik garantiert gegen die Genfer Konventionen verstößt. **PET**

PONY RANCH	
GENRE	Aufbauspiel
PUBLISHER	B-Alive / Koch Media
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MB
PREIS/LEISTUNG	GUT

45 SPIELSPASS

VOLLBLUT GEST.



Prügeln Sie Ihr Pferd bei Rennen ins Ziel.

Wenn Sie gerne Pferde prügeln, ist **Vollblut Gestüt** genau der richtige Titel für Sie, denn schnell läuft Ihr Rennpferdchen nur unter massivem Gerteneinsatz. Danach füttern Sie es und lassen es schlafen, damit es gute Laune bekommt. Und Sie trainieren es, damit es noch schneller läuft, wenn Sie es wieder prügeln. **PET**

VOLLBLUT GESTÜT	
GENRE	Aufbauspiel
PUBLISHER	Incagold / Espaco
CA. PREIS	25 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	1,0 GHz, 500 MB
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

43 SPIELSPASS



DVD: Test-Check



DVD: Test-Check