



BESSER ALS STRONGHOLD?

DIE MAUER MUSS WEG! Und nicht nur eine Mauer, sondern viele. Aber nicht in irgendwelchen Politikerköpfen (da hab' ich wenig Hoffnung), sondern in **Castle Strike**. Und jetzt verrat' ich Ihnen ein

Geheimnis: Das macht mir trotz geringerer Wertung mehr Spaß als unsere Vollversion von letzter Ausgabe, **Stronghold**. Dessen Aufbauart finde ich teilweise zu hart, ich will doch in erster Linie Katapulte einsetzen und Backsteine bröckeln sehen! Und das zeigt in **Castle Strike** auch noch in 3D – was will ich mehr? (Na ja, vielleicht eine bessere KI.)

EIN JAHR, 1.500 ÄNDERUNGEN. Genau ein Jahr ist vergangen, seit ich **Hearts of Iron** in der Version 1.1 getestet habe. Seitdem sind vier große offizielle und zahlreiche Beta-Patches erschienen. Und siehe da: In Version 1.5 ist **Hearts of Iron** deutlich ausgereifter. Die mittlerweile rund 1.500 Änderungen – viele davon natürlich Kleinstkram – haben das Komplexitätsmonster bedienbarer und realistischer gemacht. Der Zweite Weltkrieg läuft jetzt meist historisch ab. Ich hab mir glatt vorgenommen, noch mal eine Partie durchzuackern (und das ist nach wie vor extreme Arbeit!). Dafür gibt's eine Aufwertung – mehr dazu in unserer neuen Rubrik Patch-Test auf Seite 104.

INHALT

TESTS

Castle Strike	80
Lords of Everquest	84
Trainz 2004	86
Yu-Gi-Oh	87
Combat Mission 3	87
Löwenherz	88
Moon Tycoon	88
Deep Sea Tycoon	88
Magic: Battlegrounds	88
Cold War Conflicts	89

GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS FEBRUAR

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	WarCraft 3 + Frozen Throne	Echtzeit-Strategie	08/02	94%
2	Age of Mythology	Echtzeit-Strategie	11/02	92%
3	C&C Generäle	Echtzeit-Strategie	10/03	89%
4	Civilization 3	Strategiespiel	01/02	91%
5	Tropico 2	Aufbauspiel	06/03	88%
6	Medieval	Strategiespiel	10/02	88%
7	Anno 1503	Aufbauspiel	12/02	87%
8	Rise of Nations	Echtzeit-Strategie	08/02	87%
9	Die Sims	Aufbauspiel	03/00	87%
10	Empires	Echtzeit-Strategie	11/03	86%
11	Heroes of Might & Magic 4	Strategiespiel	06/02	86%
12	Robin Hood	Echtzeit-Taktik	12/02	86%
13	Stronghold Crusader	Echtzeit-Strategie	11/02	85%
14	Black & White (dt.)	Aufbauspiel	05/01	85%
15	Disciples 2	Strategiespiel	03/02	85%
16	Spellforce	Echtzeit-Strategie	01/04	84%
17	Port Royale (1.20)	Aufbauspiel	09/02	84%
18	Praetorians	Echtzeit-Taktik	04/03	84%
19	Castle Strike	Echtzeit-Strategie	NEU	83%
20	War of the Ring	Echtzeit-Strategie	12/03	83%
21	American Conquest	Echtzeit-Strategie	02/03	83%
22	Sudden Strike 2	Echtzeit-Taktik	07/02	83%
23	Haegemonia	Echtzeit-Strategie	02/03	82%
24	Silent Storm	Runden-Taktik	12/03	81%
25	You don't know Jack 4	Denkspiel	11/03	81%

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





INFO

- 24 Einheiten
- 16 Belagerungswaffen
- 22 Gebäude
- 8 Helden
- 3 Völker
- 3 Kampagnen
- 24 Missionen

Thorwald von Rabenhorst sieht rot: Sein Vater ist gefallen, seine Schwester entführt – und die stolze Heimatburg ein Haufen Schutt und

Rücksichtsloses Ruinieren

CASTLE STRIKE

Stronghold ohne Wirtschaft: Konzentrieren Sie sich ganz aufs fachmännische Zerlegen mittelalterlicher 3D-Festungen.

Asche. Dem verantwortlichen Schurken Alrich schwört Thorwald grausame Rache. Wenn ihm dabei dicke Mauern im Weg stehen, reißt er sie einfach mit Katapulten und Kanonen ein.

100 Jahre Burgenbau

Thorwalds **Castle Strike**-Feldzug spielt zur Zeit des Hundertjährigen Krieges zwischen England und Frankreich (1337 – 1453). In der ersten von drei Einzelspieler-Kampagnen übernehmen

Sie in acht Missionen die Rolle des deutschen Jünglings. Danach folgen je ein Feldzug für die Engländer unter Sir Geoffrey und Thibauts Franzosen.

Das Missions-Design kennt gerade mal zwei Grundvarianten: Entweder Sie errichten eine eigene Burg und räumen alle Gegner aus dem Weg. Oder Ihre Helden ziehen wie in **WarCraft 3** ohne Basis mit einer kleinen Armee über die Karte. Nur einmal schleicht Thorwald à la **Com-**



Während Kanonen und ein Belagerungsturm den Mauern zu Leibe rücken, kippen die Verteidiger aus den Torhäusern heißes Pech auf unser Truppen.

MARKUS SCHWERDTTEL

Burgherr Schwerdtel hat seine Untertanen fest im Griff: Fünf Mann fördern Erz, drei hacken Holz, und einer klopft Felsen. Dass die Aufgabenverteilung ohne lästiges Mikromanagement klappt, ist ein Verdienst der erstklassigen Bedienung von *Castle Strike*. Wenn ich schnell Baumaterial brauche, schickt ein Klick auf den Schieberegler alle Arbeiter in den Steinbruch. Damit nimmt der Aufbauteil nur wenig Spielzeit ein, doch Burgenbau und Belagerungen sind ohnehin viel spannender.

Über die gelegentlichen KI-Patzer und die oft ähnlichen Missionen kann ich angesichts der vielen guten Ideen hinwegsehen. In welchem anderen Echtzeit-Strategie-Spiel muss ich zum Beispiel in einer Commandos-mäßigen Mission den Sichtkegeln von Wachen ausweichen?

»Nirgends ist Belagern schöner«



mandos durch eine Stadt und weicht Wächtern aus.

Helden in Formation

Helden wie Thorwald und sein englischer Schwager Geoffrey sind Ihre wertvollsten Kämpfer. Denn nur gemeinsam mit einem Anführer können sich Fußsoldaten zu einer von drei Formationen gruppieren. Jede Aufstellung besitzt individuelle Vorteile und erhöht etwa den Hitpoint-Wert der Truppe.

Die Standard-Infanteristen der drei Fraktionen unterscheiden sich nur optisch: Ein englischer Nahkämpfer schwingt zwar ein Kampfbeil, ist seinem deutschen Langschwert-Kollegen jedoch ebenbürtig. Einige Truppentypen besitzen spezielle Fähigkeiten, die sie selbstständig einsetzen. Bogenschützen zündeln mit Brandpfeilen. Und Sappeure untergraben Mauern, um diese zum Einsturz zu bringen. Zudem besitzt jedes Volk zwei Spezialeinheiten. Dazu zählen französische Kreuzritter oder englische Langbogenschützen.

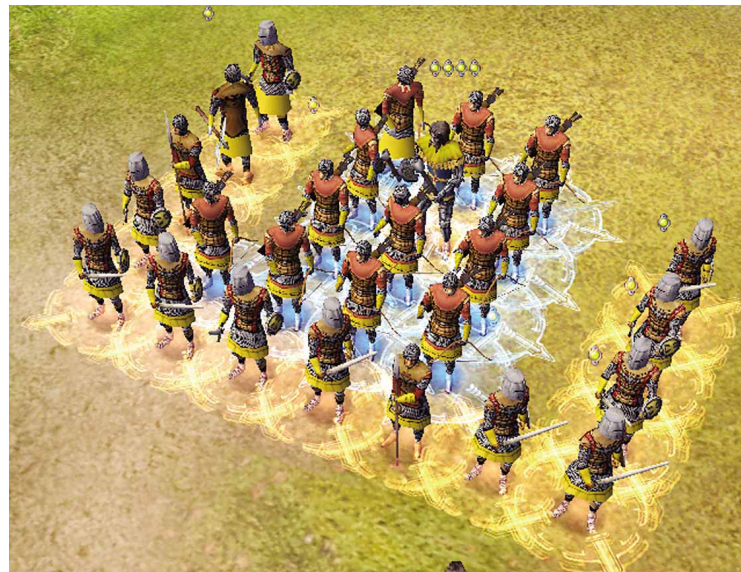
Abbruch-Unternehmen

Die wichtigste Rolle in *Castle Strike* spielen die Belagerungswaffen. Nur mit Katapulten, Kanonen und Ballisten knacken Sie Festungen. Leiten und Belagerungstürme helfen beim Sturm feindlicher Mauern. Für jede Fraktion rumpeln jeweils zwei exklusive Kriegsgeräte über das Schlachtfeld – etwa die deutsche Riesenkanone »Hohle Hanna« oder das französische Doppel-Trebuchet. Nützlich: Ein grüner Kegel zeigt Reichweite und Schusswinkel der Waffen an.

Für die Bedienung der Maschinen müssen Sie gesondert Kämpfer rekrutieren. So übernehmen Ihre normalen Fußsoldaten per Mausklick herrenlose Katapulte und Kanonen – auch feindliche! Die KI-Gegner besetzen nur eigene Geschütze und ignorieren oder zerstören Ihre unbemannten Belagerungswaffen.

Grundstücks-Suche

Bei der Festungsplanung setzt *Castle Strike* auf strikte Trennung zwischen Burg und zugehörigem Dorf. So dürfen Sie Mauern, Türme und militärische Gebäude wie Kasernen nur an gepflasterten Bauplätzen errichten. Zivile Einrichtungen (Kirchen, Holzfäller-Hütten etc.) entstehen nur auf mit Gras bewachsenen Flächen. Dieses ungewöhnliche System bringt taktische Tiefe: Einheiten



Formationen bilden sich um Helden und steigern Einheiten-Werte.



Turm-Kanonen und Armbrust-Schützen auf den Zinnen verteidigen die Festung.

TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

Castle Strike unterstützt Auflösungen von 800 mal 600 Bildpunkten bis 1600 x 1200 Pixel. Zudem dürfen Sie für jedes Bildformat zwischen 16 und 32 Bit Farbtiefe wählen.

RAM/FESTPLATTE

Castle Strike gibt sich mit sparsamen 450 MByte Festplattenspeicher zufrieden. Schon mit 256 MByte RAM läuft *Castle Strike* ohne Einschränkungen – 512 MByte Hauptspeicher verkürzen lediglich die Level-Ladezeiten.

TUNING-TIPPS

- 1 Stellen Sie die Schatten aus. Das bringt etwa fünf Prozent Leistung, ohne dass die Darstellung leidet.
- 2 Niedrige »Terrainqualität« bringt bis 2 Prozent Leistung, das Spiel wird deutlich hässlicher.
- 3 Bei niedrigen Auflösungen pixelt das Bild auf – Einfluss auf die Geschwindigkeit hat das jedoch nicht.
- 4 Das Verringern der Farbtiefe beeinflusst die Leistung kaum – spielen Sie mit 32 Bit!

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT MAXIMALEN DETAILS, 32 BIT UND 256 MBYTE RAM)

CPU mit		Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
800 MHz	800x600x16 (min. Details)										
	1024x768x32										
1.000 MHz	1024x768x32										
	1280x1024x32										
1.500 MHz	1280x1024x32										
	1600x1200x32										

□ nicht möglich, nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



Waffen wie diese unbeweglichen Bombarde sind besonders liebevoll animiert.



Im Commandos-Stil weicht Thorwald Wachen aus.

können nicht die ganze Zeit gemütlich in der Festung hocken, sondern müssen bei feindlichen Angriffen raus, um das Dorf samt Arbeitern zu verteidigen.

Die drei Ressourcen Holz, Stein und Eisenerz gewinnen Ihre Untertanen aus unerschöpflichen Abbaugebieten. Gold treiben Sie über Steuern von Ihren Arbeitern ein – hohe Steuersätze verringern allerdings die Arbeitsgeschwindigkeit.

KI: Genie und Wahnsinn

Die KI-Gegner von **Castle Strike** spielen sehr aggressiv und überrennen unvorsichtige Burgher-

ren oft schon in der Aufbauphase. Meist erkennt der Feind Schwachstellen in Ihrer Verteidigung und geht etwa mit schnellen Reitern auf die Jagd nach unbewaffneten Arbeitern. An wenigen Stellen haben die computergesteuerten Kontrahenten Aussetzer: Im Test versuchte die KI immer wieder, eines ihrer herrenlosen Katapulte zu bemannen – und rannte dabei mit einem Soldaten nach dem anderen in den Pfeilhagel unserer Bogenschützen.

Alles auf einen Klick

In **WarCraft 3** müssen Sie zur Rekrutierung frischer Truppen immer erst die Kaserne anwählen und dort die gewünschten Soldaten ordern. **Castle Strike** macht's besser, nämlich ähnlich **Command & Conquer**: Am linken Bildschirmrand lässt sich eine Leiste mit Baubefehlen einblenden. Über die bestellen Sie komfortabel per Mausklick Einheiten-Nachschub oder geben Forschungsprojekte wie stärkere Schwerter in Auftrag.

BELAGERUNGS-BEISPIEL



Burgen-Schicksal: Eine Zwischensequenz zeigt uns zu Einsatzbeginn die starke Feind-Festung. Zu Ende der Mission schießen unsere Kanonen die Mauern mitsamt Verteidigern kaputt.

MICHAEL GRAF

Ich mag **Castle Strike**, weil es sich auf die spaßigen Belagerungen konzentriert und dabei vieles richtig macht. Den nett animierten Belagerungswaffen schaue ich gern beim Zerkleinern steinerner Bauwerke zu. Burgen errichte ich herrlich unkompliziert, obwohl ich mir mehr Bauoptionen wie Festungsgräben gewünscht hätte. Schlachten sind nur durch richtig zusammengesetzte Armeen aus Nah- und Fernkämpfern zu gewinnen – und durch die richtige Formation. Und kein überladener Wirtschaftspart trübt mir die Freude am Bombardieren und Burgensprengen.

Zu simpel

Doch das Rohstoff-System ist zu simpel. Mir fehlt das spannende Gerangel um die seltenen Ressourcen aus **Age of Empires 2**. Auch die Aussetzer der aggressiven KI-Gegner bremsen den Spaß. Und die Story lässt mich weitgehend kalt. Echtzeit-Strategen, denen **Stronghold** zu komplex ist, dürfen bei **Castle Strike** zugreifen.



»Spaß am Abreißen«

Liebe zum Detail

Die 3D-Kamera von **Castle Strike** lässt sich stufenlos drehen und zoomen. In der höchsten Zoomstufe erkennen Sie sogar Details wie den Schnurrbart des Engländer's Geoffrey.

Das Spiel unterstützt Surround-Sound per EAX. Damit lassen sich nahende Feind-Kanonen hinter Ihrem Rücken über das Quietschen der Räder ausmachen. Die bombastische Musik-Kulisse passt gut zum Mittelalter-Szenario.

GR

CASTLE STRIKE ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER: Data Becker, (0211) 933 16 66

SPRACHE: Deutsch

RELEASE (D): 7.12.2004

AUSSTATTUNG: Mini-Box, 1 CD, 96 Seiten

CA. PREIS: 50 Euro

MULTIPLAYER: Ein Spieler pro Original

USK: ab 12 Jahre

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

MULTIPLAYER-MODI: Deathmatch (auch Zufallskarte), Bergfried erobern, Entführung

3D-GRAFIKKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 1/2 MX	800 MHz CPU	1,2 GHz CPU	1,6 GHz CPU
GeForce 2/4 MX	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Radeon 9000	445 MB Festpl.	445 MB Festpl.	445 MB Festpl.
GeForce 3/3 Ti	GeForce 2/4 MX	GeForce 4 Ti	Radeon 9500 Pro
GeForce 4 Ti	GeForce 5800/5900		

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

EINGEWÖHNUNG: 30 Minuten SOLO-SPASS: 25 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 10 Stunden

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

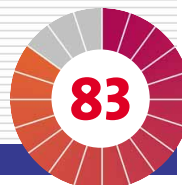
ALTERNATIVEN: **Stronghold** (87%, GS 11/01) Belagerungs-Champion dank komplexer Wirtschaft. **Empires** (85%, GS 11/03) Bietet ebenfalls Belagerungen und viel Forschung.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- schön animierte Belagerungswaffen
- Sichtkegel für Geschütz-Ausrichtung
- Trennung von Burg und Dorf
- komfortable Schiebe-Regler
- sinnvolle Formations-Boni
- KI-Aussetzer
- zu simples Wirtschaftssystem
- schwache Story
- Völker unterscheiden sich kaum

GRAFIK:	Gut
SOUND:	Gut
BEDIENUNG:	Sehr gut
MULTIPLAYER:	Befriedigend
PREISLEISTUNG:	Gut

FAZIT: ECHTZEIT-STRATEGIE MIT FLOTTEN BELAGERUNGEN.



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 72

Gelangweilt in Norrath

LORDS OF EVERQUEST

Bunte Zaubereffekte und eine bekannte Spielwelt – reicht das für einen Angriff auf Blizzards Echtzeit-Strategie-Primus *WarCraft 3*?

Gegen die Schuppen von Lord Skass hilft kein Shampoo. Der Nekromant ist eine riesige Echse. Per Aura hebt er die Resistenz-Werte Verbündeter in der Nähe und verringert zugleich die gegnerische Angriffskraft. Der Schattenreich-Zauberer Skass ist einer von 15 Helden des Echtzeit-Strategie-spiels *Lords of Everquest*. Das basiert auf dem Online-Rollenspiel *Everquest* (siehe Kasten) und bietet für Kenner vertraute Rassen

wie die Kerran-Katzenwesen. *Everquest*-Unbedarften präsentiert sich der Titel jedoch als Klon von *WarCraft 3*, ohne allerdings dessen Klasse zu erreichen.

Übermächtige Helden

Die Helden (Lords) spielen in den drei Kampagnen (Schattenreich, Menschen-Bruderschaft, Elfen-Allianz) von *Lords of Everquest* die Hauptrolle. Zu Beginn eines Feldzugs wählen Sie Ihren Lieblings-Lord und legen damit

INFO

- 3 Kampagnen
- 36 Missionen
- 15 Helden
- 60 Einheiten
- 37 Gebäude



Wir klauen Schriftrollen von einem Drachen. Die Elefantenreiter holen ihn mit Speeren vom Himmel.



In den Schlachten geht schnell die Übersicht verloren.



Baumwesen und Golems unterstützen die Elfen-Allianz.

den Schwierigkeitsgrad fest. Doch der ist selbst in der höchsten der drei Stufen niedrig: Durch Levelaufstiege lernen die Helden schnell mächtige Zauber wie einen Lebenssauger. Mit einer gut gemischten Unterstützungsarmee und einem Trupp Heiler rauschen Sie problemlos durch die insgesamt 35 Missionen. Ärgerlich, wenn der Lord doch mal stirbt: Mit einer speziellen Wiedererweckungs-Einheit müssen Sie an den Ort seines Ablebens, wo es natürlich vor Gegnern nur so wimmelt.

Wilde Gefechte

Die Kämpfe sind meist recht kurz und heftig. Formationen fehlen, es kommt auf den richtigen Einsatz von Sprüchen und Spezialfähigkeiten an. Wenn zwei Gruppen mit je maximal zwölf Kriegern aufeinander prallen, wird das Geschehen schnell unübersichtlich. Zaubereffekte, Auren und Projektile sind zwar hübsch bunt, verwirren jedoch. Von **WarCraft 3** abguckte Tastenkürzel verhindern aber allzu großes Chaos.

Der IQ Ihrer Soldaten und der Gegner rangiert eher im unteren Bereich: Oft stehen sich Feinde erst einmal ein paar Sekunden gegenüber, bevor sie angreifen. Die dürftige Wegfindungsroutine lässt Truppenbewegungen über die ganze Karte zum Glücksspiel (oder zur mühseligen Handarbeit) werden.

Völker von der Stange

Die drei Parteien von **Lords of Everquest** unterscheiden sich hauptsächlich grafisch. Alle haben Standardeinheiten (Infanterie, Kavallerie, Priester) und bauen Platin aus Minen ab. Letzteres ist extrem knapp, Sie sollten also auf Ihre zudem teuren Soldaten aufpassen. Sämtliche Kämpfer steigen im Rang auf und dürfen gegen stets begrenzte Transferpunkte mit in die nächste Mission genommen werden. Bis zu zwei hochrangige Untertanen ab Level 6 befördern Sie zu Rittern. Die bekommen dann eine eigene Aura, um die Fähigkeiten des Lords zu ergänzen. Alle Einheiten können aus Schatzkisten Gegenstände bergen, etwa Krafringe oder Feuerzauberstäbe mit drei Ladungen.

Bauplatz-Verwirrung

Gebäude entstehen auf Befehl automatisch und ohne Arbeiter, die sich nur um den Platinabbau kümmern. Allerdings ist es knifflig, geeignete Bauplätze zu finden. Ständig blockieren kaum sichtbare Felsen Ihr Vorhaben, oder das Grundstück ist zu weit vom Hauptquartier entfernt. Die Suche nach dem Standort für eine Kaserne kann gerade im Kampf wertvolle Sekunden kosten. Praktisch: Auf



Die Gebäude Ihrer Basis entstehen auf Knopfdruck automatisch, Arbeiter schürfen Platin. Einheitenproduktion und Forschung dauern lang und bremsen das Spieltempo.

Knopfdruck reparieren sich angeschlagenen Häuser selbst.

Wenn die Gebäude stehen, geben Sie Forschung und Einheitenproduktion in Auftrag. Beides dauert quälend lange, so dass Sie viel Zeit mit Warten verbringen. Mit Geduld senken Sie den Schwierigkeitsgrad enorm, sobald Sie das »Automatisch heilen«-Upgrade erforscht haben: Nach einem Kampf bleibt die Armee einfach mehrere Minuten stehen, bis alle wieder fit sind.

Lords of Internet

Sonys Online-Service funktioniert mit Such-Service und Ranglisten ähnlich wie Blizzards Battlenet. Im Vergleich zu **WarCraft 3** gibt's aber mehr Multiplayer-Modi: In »Body Harvest« gewinnt der Spieler, der in einem Zeitlimit die meisten Feinde erledigt. Bei der spaßige Sensenmann-Variante müssen Sie alle Soldaten des Gegners erwischen. **MS**

EVERQUEST



Das Online-Rollenspiel startete 1999. Laut Sony spielen 450.000 (Europa: 60.000) Menschen Everquest. Ein zweiter Teil soll 2004 erscheinen. Lords of Everquest spielt 10.000 Jahre vor dem Online-Hit.

MARKUS SCHWERTTEL

Dieses Programm braucht kein Mensch. Nahezu jeder Aspekt – von den Helden über die Einheiten-KI bis zur Story – wurde in **WarCraft 3** schon um Längen besser gelöst. Dazu kommen unzählige kleine Nervereien, etwa wenn der Lord wieder belebt werden muss. Der Multiplayer-Modus kann dagegen punkten, da viele der Mängel dort nicht ins Gewicht fallen. Außerdem sind die ungewöhnlichen Modi eine nette Abwechslung.

Guter Name im Schmutz

Am meisten ärgert mich, dass die Entwickler die Marke Everquest so verschleudern. Die Rassen- und Klassen-Eigenschaften der Online-Vorlage kommen auf dem Schlachtfeld nicht vor. Zumindest bei der Präsentation gibt's wenig zu mäkeln: Die Landschaften sind recht hübsch, und die Musik passt zum Geschehen. Nur die ewig gleichen Kommentare nerven.

»Überflüssig wie ein Ork-Kropf«



LORDS OF EVERQUEST ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER: Ubi Soft, (0190) 882 412 10
 SPRACHE: Englisch, dt. Handbuch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 56 S., Karte
 MULTIPLAYER: Ein Spieler pro Original

RELEASE (D): 4.12.2003
 CA. PREIS: 45 Euro
 USK: ab 12 Jahre

☒ Internet (12 Spieler) ☒ Netzwerk (12 Spieler) ☐ Modem ☐ an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: Deathmatch, Body Harvest, Grim Reaper, Helden-Wettleveln

3D-GRAFIKKARTEN:		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,1 GHz CPU	1,8 GHz CPU	2,4 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	700 MB Festpl.	700 MB Festpl.	700 MB Festpl.
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Geforce 4 Ti
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER: ☒ Stereo ☒ 2 vorne, 2 hinten ☐ 5.1 ☐ 6.1

EINGEWÖHNUNG: 1 Stunde SOLO-SPASS: 10 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 10 Stunden

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

ALTERNATIVEN: **WarCraft 3 + Addon** (94%, GS 08/03) Das Vorbild, in allem einfach besser.
Spellforce (85%, GS 01/04) Grafisch imposanter Rollenspiel-Strategie-Mix.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- + bekannte Everquest-Spielwelt
- + Aufstiege für Lords und Kämpfer
- + stimmungsvolle Musik
- + lustige Multiplayer-Modi
- Parteien zu ähnlich
- unausgeglichener Schwierigkeitsgrad
- Bedienungs-mängel
- doofe KI-Kameraden
- keine eigenen Ideen
- lahme Story

GRAFIK: Gut

SOUND: Befriedigend

BEDIENUNG: Befriedigend

MULTIPLAYER: Gut

PREISLEISTUNG: Befriedigend

FAZIT: **WARCRAFT-3-KLON IM EVERQUEST-UNIVERSUM.**

65

Gutes Lok-Mittel

TRAINZ 2004

Anders als gestresste Bahnkunden genießen Sie die Fahrt auf Schienen ohne Umsteige-Wirrwarr und gesalzene Fahrpreise.

Microsofts **Train Simulator** bekommt Konkurrenz: In **Trainz 2004** gibt es zwar keine bekannten Strecken, dafür aber komplexe Schienennetze, die manchen echten Bahnhof simpel wirken lassen. Damit Sie als Lokführer und Stellwerker mit den über 50 originalen Zugmaschinen auch überall hinkommen, müssen Sie per Mausklick sogar Drehscheiben steuern, die Ihren Triebwagen aufs rechte Gleis setzen. Je nach Aufgabenstellung gilt es, bestimmte Güter an ihren Bestimmungsort zu bringen oder Fahrgäste pünktlich von A nach B zu schaffen.



Profis fahren die Loks aus dem Führerstand heraus.

MICK SCHNELLE

Schön: Kaum habe ich beim Railroad Tycoon 3 vor zwei Monaten eine Drehscheibe vermisst, wird sie mir in Trainz 2004 prompt geliefert. Generell hat mir Trainz 2004 viel Spaß gemacht, allein schon, weil ich fast ohne Vorkenntnisse schnell ins Spiel komme. Die simple Modellbahnsteuerung ist genau das Richtige für unerfahrene PC-Lokführer.

Dummerweise sind einige Szenarien kaum ausgearbeitet und extrem öde. Außerdem geschieht in der Landschaft einfach zu wenig. Und es gibt kein Handbuch – nur ein gutes Tutorial. Das alles nehme ich aber gern in Kauf, um mir die Wartezeit auf den Train Simulator 2 zu verkürzen. Denn davon sehe ich vor Mai 2004 sowieso nichts.

»Spaß auf der Schiene«

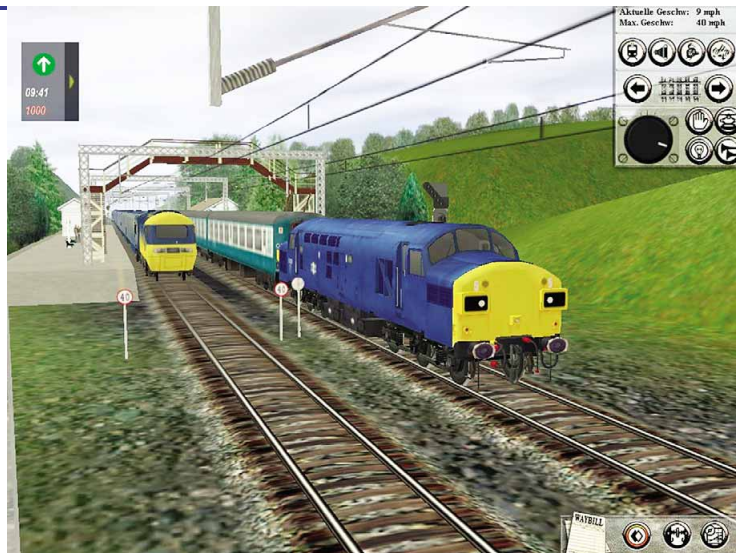


Gerade die Warentransporte können richtig in Arbeit ausarten, schließlich eignen sich nicht alle Waggon für jede Ladung: Diesel hat nichts im Kohlewagen verloren, Holzstämme werden nur auf offenen Tendern transportiert. Deshalb müssen Sie immer wieder Teile des Zugs auf Abstellgleisen abkoppeln und neue Wagen anhängen. Manchmal ist sogar ein Lok-Wechsel nötig.

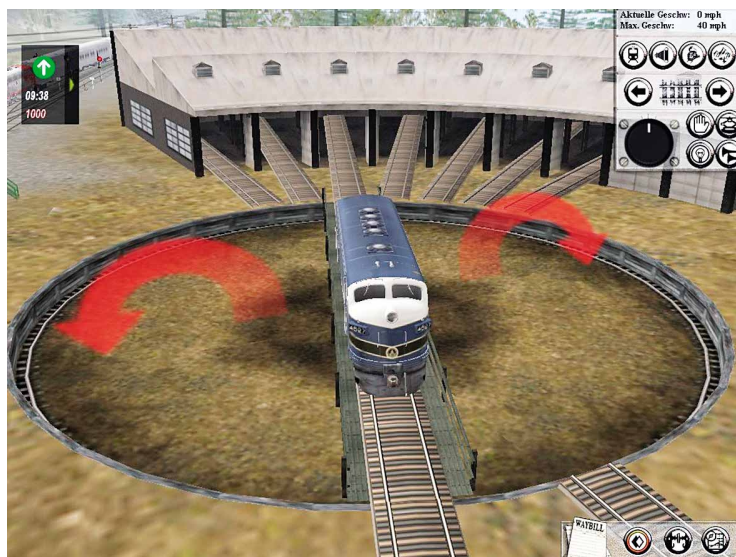
Lok-ker zu steuern

Dampf-, Diesel- und Elektroloks steuern sich in der Führerstand-Perspektive zwar jeweils anders, aber gleich einfach. Bevor Sie sich auf den Weg machen, sollte Ihnen der Unterschied zwischen Zug- und Lokbremse klar sein. Alternativ stellen Sie auf den Modelleisenbahn-Modus um: Dann geben Sie wie von Märklin & Co. gewohnt über einen Temporegler Geschwindigkeit und Richtung vor, und um die jeweils richtige Bremse kümmert sich das Programm automatisch.

Laut Entwickler wurde **Trainz 2004** zusammen mit der Fangemeinschaft des Vorgängers gebastelt. Das zeigen vor allem die unterschiedlich guten Szenarios. Einige der 21 Aufgabenstellungen sind komplex und fordernd. Andere wiederum bestehen eigentlich nur aus einem rudimentären Streckensystem, auf dem herzlich wenig passiert. Während die Loks allesamt sehr schön modelliert und animiert sind, bleibt die Landschaft leblos. Wer sich ein paar Stunden mit dem eingebauten Editor beschäftigt, kann relativ komfortabel neue Strecken basteln. Neue Loks und Landschaftsobjekte holt das Spiel direkt aus dem Internet.



Im Wettlauf gegen die Zeit versuchen wir, unseren eng gesteckten Fahrplan einzuhalten.



Auf der Drehscheibe setzen wir unsere Lok per Mausklick aufs richtige Gleis.

TRAINZ 2004 EISENBAHN-SIMULATION

PUBLISHER: Pointsoft, (01805) 554 935
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 CDs, kein Handb.
 MULTIPLAYER: —
☐ Internet ☐ Netzwerk ☐ Modem ☐ an-1-PC

RELEASE (D): 6.12.2003
 CA. PREIS: 50 Euro
 USK: ohne Beschr.

MULTIPLAYER-MODI: —

3D-GRAFIKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	CPU mit 800 MHz	CPU mit 1,0 GHz	CPU mit 1,4 GHz
Geforce 2/4 MX	256 MByte RAM	512 MByte RAM	512 MByte RAM
Radeon 9000	1,4 GByte Festpl.	1,4 GByte Festpl.	1,4 GByte Festpl.
Radeon 9700/Pro	3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte
Radeon 9800 Pro			
Geforce 4 Ti			
Geforce FX 5600/Ultra			
Radeon 9500 Pro			
Radeon 9700/Pro			
Radeon 9800 Pro			
Geforce FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER: ☒ Stereo ☐ 2 vorne, 2 hinten ☐ 5.1 ☐ 6.1

EINGEWÖHNUNG: 1 Stunde SOLO-SPASS: 20 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: —

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

ALTERNATIVEN: Train Simulator (85%, GS 08/01) Eisenbahn-Simulation mit schönen Strecken.
 Railroad Tycoon 3 (83%, GS 12/03) Spannende Wirtschafts-Simulation.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- schöne Grafik
- Loks gut modelliert
- zugängliche Steuerung
- abwechslungsreiche Aufträge
- manche Karten mäßig designt
- zu wenig Szenarios
- Landschaften zu leblos

GRAFIK: Gut
 SOUND: Gut
 BEDIENUNG: Sehr gut
 MULTIPLAYER: —
 PREISLEISTUNG: Befriedigend

FAZIT: EISENBAHN-SIMULATION MIT TEILS ÖDEN SZENARIOS.

74

GAMESTAR.DE:
 Screenshot-
 Galerie
 QUICKLINK 58



Wenn Ihnen eine gute Attacke gelingt, sehen Sie einen zornigen Yugi.



Alliierte Truppen stürmen ein Dorf. Eingelblendet ist das Befehls-Menü.

YU-GI-OH

Monster-Duelle mit Karten.

Die TV-Serie ist erfolgreich, der Kartenspiel-Ableger ein echter Renner. Jetzt gibt es **Yu-Gi-Oh** auch als PC-Spiel im Stil von **Magic – The Gathering**. Sie müssen durch geschickten Einsatz von Monster- und Zauberkarten die 8.000 Ge-

sundheitspunkte des Gegners auf Null reduzieren. Ein Tutorial macht Sie schnell mit den wichtigsten Spielzügen vertraut. Danach dürfen Sie sich in Einzelduelle stürzen oder ein Match über drei Runden starten. Die Karten (im Spiel Deck genannt) werden nach dem Zufallsprinzip erstellt. Wenn Sie wollen, können Sie sich aber auch ein eigenes Deck basteln. Ihr Gegner ist lediglich der Computer, der von Titelheld Yugi repräsentiert wird. Eine Multiplayer-Option fehlt.

Grafisch läuft **Yu-Gi-Oh** auf Sparflamme: Ein liebliches gezeichnetes Spielbrett und Mini-Effekte wie explodierende Karten stehen im krassen Gegensatz zu den spektakulären Monsterkämpfen der Comicserie. **PET**

PETRA SCHMITZ

»Karten sind besser«

Spiele wie **Magic – The Gathering** oder **Yu-Gi-Oh** leben in erster Linie vom Wettstreit mit Freunden. Warum Konami keine Multiplayer-Option eingebaut hat, ist mir völlig schleierhaft. Schade finde ich auch, dass die grafische Umsetzung so mau ist. Die Monsterkämpfe aus der Comicserie fehlen. Für beinharte Fans dürfte sich ein Blick auf die PC-Umsetzung lohnen – für ein paar Minuten. Danach werden auch fanatische Yu-Gi-Ohisten wieder zu den Karten zurückkehren.

YU-GI-OH RUNDEN-TAKTIK

PUBLISHER: Konami, (0190) 824 694
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: Euro-Box, 1 CD, 25 Seiten
 MULTIPLAYER: —
 RELEASE (D): 09.01.2004
 CA. PREIS: 33 Euro
 USK: ohne Beschr.

☐ Internet ☐ Netzwerk ☐ Modem ☐ an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: —

3D-GRAFIKKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	450 MHz CPU	500 MHz CPU	650 MHz CPU
Geforce 2/4 MX	128 MB RAM	128 MB RAM	128 MB RAM
Radeon 9000	250 MB Festpl.	250 MB Festpl.	250 MB Festpl.
Geforce 3/3 Ti	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000
Geforce 4 Ti			

LAUTSPRECHER: ☒ Stereo ☐ 2 vorne, 2 hinten ☐ 5.1 ☐ 6.1

EINGEWÖHNUNG: 30 Minuten SOLO-SPASS: 3 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: —

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

GRAFIK: — Ausreichend
 SOUND: — Befriedigend
 BEDIENUNG: — Gut
 MULTIPLAYER: —
 PREIS/LEISTUNG: — Ungenügend

FAZIT: LIEBLOSE UMSETZUNG DES JAPANO-KARTENSPIELS.

53

COMBAT MISSION 3

Historisch genauer Echtzeit-Runden-Mix.

Nach der Normandie-Invasion und der Ostfront widmet sich die **Combat Mission**-Serie im dritten Teil einem weiteren Schauplatz des Zweiten Weltkriegs: Nordafrika. Auf Seite der Alliierten oder Achsenmächte bestreiten Sie in hässlicher 3D-Grafik historisch genaue Gefechte. **Combat Mission 3** simuliert über 800 Boden-Einheiten vom Grenadier bis zum Tiger-Panzer. Zu Beginn eines Kampfes platzieren Sie zunächst Ihre Truppen in festgelegten Aufstellungszonen. Den Manen geben Sie im Pausen-Modus Befehle und betrachten anschließend ohne Einflussmöglichkeit in Echtzeit, wie sich die Order auswirken. Die Kampf-szenen dauern jeweils eine Mi-

nute, dann dürfen Sie wieder Aufträge vergeben. Das ungewöhnliche System macht spielerisch Sinn: Nur durch Analyse der gegnerischen Züge im Echtzeit-Modus können Sie die kluge KI schlagen. Das Handbuch gibt's nur auf CD. **GR**

MICHAEL GRAF

»Strategie für Vollprofis«

Einsteiger werden am hohen Detail- und Schwierigkeitsgrad verzweifeln. Doch Profis stellt **Combat Mission 3** vor interessante Herausforderungen — auch wenn die Grafik wenig Sehenswertes bietet. Die akribische Analyse der Echtzeit-Szenen macht Strategie-Veteranen Spaß.

Doch warum muss ich das extrem wichtige 213-seitige Handbuch gesondert ausdrucken? Diese Spieler-Feindlichkeit bestrafen wir mit einem Wertungsabzug von 5 Prozentpunkten.

COMBAT MISSION 3 STRATEGIESPIEL

PUBLISHER: CDV, (0180) 529 92 66
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 CDs, Befehlsstab.
 MULTIPLAYER: Zwei Spieler pro Original
 RELEASE (D): 31.12.2003
 CA. PREIS: 35 Euro
 USK: ab 12 Jahre

☒ Internet (2 Spieler) ☒ Netzwerk (2 Spieler) ☐ Modem ☒ an 1 PC (2 Spieler)

MULTIPLAYER-MODI: Einzel-Szenario

3D-GRAFIKKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	300 MHz CPU	800 MHz CPU	1,2 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	64 MB RAM	128 MB RAM	256 MB RAM
Radeon 9000	1,4 GB Festpl.	1,4 GB Festpl.	1,4 GB Festpl.
Geforce 3/3 Ti	3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte
Geforce 4 Ti			

LAUTSPRECHER: ☒ Stereo ☐ 2 vorne, 2 hinten ☐ 5.1 ☐ 6.1

EINGEWÖHNUNG: 2 Stunden SOLO-SPASS: 20 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 15 Stunden

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

GRAFIK: — Ausreichend
 SOUND: — Befriedigend
 BEDIENUNG: — Befriedigend
 MULTIPLAYER: — Befriedigend
 PREIS/LEISTUNG: — Gut

FAZIT: HISTORISCH GENAUE STRATEGIE NUR FÜR PROFIS.

64

LÖWENHERZ

Mittelalterliches PC-Brettspiel.



Die blaue Königsstadt in der Mitte bringt Punkte.

Bis zu vier Parteien streiten sich in der Brettspiel-Umsetzung **Löwenherz** um ein Königreich. Eine der Gruppen übernehmen Sie. Auf einem 144 Felder großen, quadratischen Spielbrett platziert jede Fraktion zunächst drei pixelige Burgen samt grob texturierter Ritter-Heere. Dann verlegen Sie Grenzen. An Burgen angegliederte Dörfer und Wälder brin-

gen Punkte, Minen werfen Goldstücke ab. Um neue Ritter aufzustellen oder Ihr Gebiet zu erweitern, spielen Sie Bonuskarten aus. Die 3D-Kamera lässt sich stufenlos drehen und zoomen. Die KI-Gegner verstehen ihr Handwerk und agieren schon auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad intelligent. Via Internet liefern Sie sich mit bis zu drei Freunden Gefechte. Umsetzung eines guten Brettspiels, das in der Papp-Variante viel mehr Spaß macht. **GR**

LÖWENHERZ

GENRE: Strategie
PUBLISHER: Dartmoor, (0190) 706 136
CA. PREIS: 25 Euro
ANSPRUCH: Fortgeschrittene
SPIELER: 1 bis 4
SPRACHE: Deutsch
MINIMUM:
400 MHz, 64 MB,
3D-Karte

65

MAGIC BATTLEGROUND

Höchstens etwas für eingefleischte Fans.

Öfter mal was Neues! Das dachten sich die Entwickler von **Magic – Battlegrounds** offensichtlich, als sie aus dem erfolgreichen Trading-Card-Spiel **Magic – Die Zusammenkunft** eine Mischung aus Strategie und Action strickten. In einer 3D-Arena sehen Sie Ihren Helden von schräg oben und kämpfen mit Zaubersprüchen gegen einen anderen Duellanten. Zuerst müssen Sie sechs Solo-Kampagnen mit je 15 Missionen lösen, um neue Zauber für Multiplayer-Modus und Duelle gegen den PC freizuschalten. Kreaturen, Verzauberungen und Hexereien beschwören Sie in Echtzeit, statt wie in der Vorlage rundenweise. Nachteil: Sie dürfen nur maximal zehn Sprüche im Zauberbuch haben und sind so taktisch eingeschränkt. Ein weiteres Manko ist die rudimentäre



Mit von der Partie: Akroma, Engel des Zorns (rechts).

Übersetzung. Allenfalls ein Spiel für beinhardt **Magic**-Fans. **PH**

MAGIC – BATTLEGROUND

GENRE: Strategiespiel
PUBLISHER: Atari, (0190) 771 833
CA. PREIS: ca. 45 Euro
ANSPRUCH: Fortgeschrittene
SPIELER: 1 bis 2
SPRACHE: Deutsch
MINIMUM:
800 MHz, 128 MB,
3D-Karte

62

MOON TYCOON

3D-Aufbau auf dem Erd-Trabanten.



Unsere Kolonie besitzt lukrative Touristen-Hotels.

Die Menschheit errichtet einen Außenposten auf dem Mond und Sie dürfen die Kolonie in **Moon Tycoon** leiten. Neben der Strom-, Energie und Wasserversorgung der Anlage müssen Sie sich auch um die Laune der Mondbewohner kümmern: Arbeitslosigkeit und hässliche Wohnbunker drücken die Moral. Zur Geldbeschaffung bauen Minen Helium und Uran

ab, die sie auf Raumhäfen verhökern. Um Rohstoff-Vorkommen zu finden, müssen Sie zunächst per Hand Bergbau-Sonden in der Mondlandschaft verteilen. Die Spielmechanik ist simpel: Geldmangel lässt sich oft durch die Errichtung nur eines Bauwerks beheben, etwa einer Fabrik. Katastrophen vom Mondbeben bis zum Asteroiden-Einschlag sorgen für Abwechslung, zerstören aber meist die halbe Basis. **Space Colony** macht's viel besser. **GR**

MOON TYCOON

GENRE: Aufbauspiel
PUBLISHER: NMA, (0180) 595 95 92
CA. PREIS: 20 Euro
ANSPRUCH: Einsteiger
SPIELER: 1
SPRACHE: Deutsch
MINIMUM:
400 MHz, 64 MB,
3D-Karte

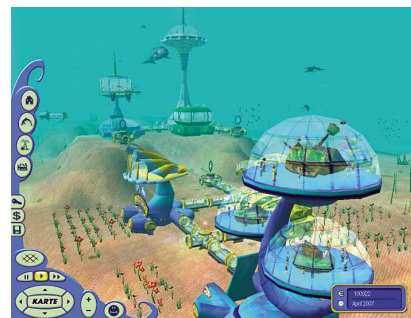
56

DEEP SEA TYCOON

Unter dem Meer gibt's viel Verkehr.

Ein Tycoon hat viel zu tun: Nach Zoos, Achterbahnen und Mondbasen dürfen Sie in **Deep Sea Tycoon** jetzt auch eine Unterwasser-Kolonie basteln. In recht adretter 3D-Grafik errichten Sie mehr als 90 Gebäude, darunter Hotels, Delfin-Aquarien, Gefängnisse und Raketen-Abschussrampen, genügend Ressourcen vorausgesetzt. Auf Wunsch oder per Zufall gibt's die üblichen Katastrophen, vom Seebeben bis zum fiesen Unterwasser-Monster.

Besonderheit von **Deep Sea Tycoon**: Bei Angriffen von Ungeheuern müssen Sie sich selbst hinter die gebauten Geschütze klemmen und in Ego-Perspektive auf die Eindringlinge ballern. Im Prinzip also mehr Spiel als beim Label-Kollegen **Moon Tycoon**, allerdings verwässern regelmäßig üble Bugs wie fehlen-



Das Tiefseemuseum spült Geld in die Tycoon-Kasse.

de Rohstoff-Bezeichnungen das Unterwasser-Vergnügen. **HK**

DEEP SEA TYCOON

GENRE: Aufbauspiel
PUBLISHER: NMA, (0180) 595 95 92
CA. PREIS: 20 Euro
ANSPRUCH: Einsteiger
SPIELER: 1
SPRACHE: Deutsch
MINIMUM:
600 MHz, 64 MB,
3D-Karte

46



CD/DVD:
Video-Special
Kuriositäten
Kabinett



Nordkoreanische Soldaten stürmen einen **Bauernhof**.

COLD WAR CONFLICTS

Sudden-Strike-Klon im Kalten Krieg.

Der Kalte Krieg zwischen NATO und Warschauer Pakt war gar nicht so kalt. Denn auch während dieser Periode gab es diverse Konflikte. **Cold War Conflicts** schickt Sie in den Korea-Krieg und nach Israel. In Korea warten je ein Feldzug für

die USA und den kommunistischen Norden. Im Nahen Osten dürfen Sie in je einer Kampagne die Führung der israelischen und ägyptischen Streitkräfte übernehmen. In den Echtzeit-Schlachten steuern Sie ähnlich wie in **Sudden Strike** einzelne Infanteristen, Panzer, Schiffe und Kampfhubschrauber.

Da Ihre Truppen meist in der Unterzahl sind, führt nur überlegtes, taktisch abgestimmtes Vorgehen zum Sieg. Die gegnerische KI zeigt deutliche Schwächen: Feinde laufen gerne durch eigene Minenfelder oder direkt in das Feuer Ihrer Geschütze. Zur Darstellung der pixeligen Soldaten nutzt **Cold War Conflicts** die hoffnungslos veraltete **Sudden Strike**-Engine. **GR**

MICHAEL GRAF

»Herausforderung von gestern«

Cold War Conflicts setzt auf das erfolgreiche Sudden-Strike-Prinzip: Die Gefechte fordern eine Menge taktisches Geschick. Einen Sieg muss ich mir in kleinen, vorsichtigen Schritten erarbeiten – und dadurch wirklich verdienen.

Doch Grafik, KI und Bedienung per Mini-Icons entsprechen nicht mehr aktuellen Standards. Wer sich jedoch an Pixel-Brei und schwachem Interface nicht stört und spannende, taktisch fordernde Missionen mag, kann zugreifen.

COLD WAR CONFLICTS ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER: Pointsoft, (0190) 824 668

SPRACHE: Deutsch

RELEASE (D): 11.12.2003

AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 18 Seiten

CA. PREIS: 40 Euro

MULTIPLAYER: Ein Spieler pro Original

USK: 16 Jahre

☒ Internet (10 Spieler) ☒ Netzwerk (10 Spieler) ☒ Modem (2 Spieler) ☐ an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: Deathmatch

3D-GRAFIKKARTEN:

☒ Geforce 1/2 MX ☒ GF FX 5600/Ultra
☒ Geforce 2/4 MX ☒ Radeon 9500 Pro
☒ Radeon 9000 ☒ Radeon 9700/Pro
☒ Geforce 3/3 Ti ☒ Radeon 9800 Pro
☒ Geforce 4 Ti ☒ GF FX 5800/5900

PC MINIMUM

400 MHz CPU

64 MB RAM

290 MB Festpl.

PC STANDARD

450 MHz CPU

128 MB RAM

290 MB Festpl.

PC OPTIMUM

500 MHz CPU

128 MB RAM

290 MB Festpl.

LAUTSPRECHER: ☒ Stereo

☐ 2 vorne, 2 hinten

☐ 5.1

☐ 6.1

EINGEWÖHNUNG: 30 Minuten

SOLO-SPASS: 20 Stunden

MULTIPLAYER-SPASS: 10 Stunden

EINSTEIGER

FORTGESCHRITTENER

PROFI

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

GRAFIK:

Mangelhaft

SOUND:

Befriedigend

BEDIENUNG:

Befriedigend

MULTIPLAYER:

Befriedigend

PREIS/LEISTUNG:

Gut

FAZIT: PIXELIGE STRATEGIE FÜR SUDDEN-STRIKE-FANS.

