

Das achte Weltwunder

CIVILIZATION 4

Gut gemacht, Firaxis: Das ist Globalstrategie, wie sie im Buche steht. Im Geschichtsbuche, um genau zu sein – denn in diesem modernen Klassiker führen Sie eine Nation rundenweise durch 6.000 Jahre Welthistorie.



Was verbindet ein kahles Weizenfeld mit dem Gerücht, die Waschmaschine fresse Socken? Beide sind abgedroschen – so wie der Befund, die **Civilization**-Serie schreibe Geschichte. Diese Floskel haben Sie schon tausendmal gehört und gelesen, und doch ist sie wahr. Denn zum einen zählt die Reihe zu den berühmtesten der PC-Historie, zum anderen

lässt **Civilization** Sie auch selbst Geschichte schreiben. Das Spielprinzip ist so simpel wie Sucht erregend: Lenken Sie eine Nation von der Steinzeit in die Moderne, indem Sie rundenweise Städte gründen, Technologien erforschen, Kriege führen und Diplomatie betreiben. An diesem Prinzip hat sich auch im neusten Serienspross **Civilization 4** nichts geändert. Also alles beim Alten? Denkste, Firaxis hat das Schwergewicht erfolgreich umgekrempelt und in 3D-Grafik gepackt.

Elefanten im Detail

Die 3D-Hülle ist auch gleich die offensichtlichste Neuerung von **Civilization 4**. Damit können Sie nun stufenlos von der gesamten Weltkugel bis zur Nahansicht einer Stadt zoomen. In Letzterer erkennen Sie sogar Gebäude, die Sie errichtet haben. Wenn etwa Berlin die Hängenden Gärten baut, steht eine begrünte Pyramide neben der Stadt. Auch die Landschaft strotzt vor Details; Elfenbein-Quellen etwa stellt

Civ 4 als Elefanten dar, die im Kreis trotten. Das belebt die Welt; gemeinsam mit der exzellenten Musik entsteht Atmosphäre. Doch die Details fordern Tribut: Auf PCs unter 1,8 GHz und 1,0 GB RAM ruckelt **Civ 4**. Die schöne Grafik ist nicht reiner Selbstzweck, viele Details geben Feedback über den Zustand Ihres Reiches. Die Flügel einer Windmühle drehen sich? Dann wird dieses Geländefeld von einer Stadt genutzt. Um Infos zu bekommen, müssen Sie also

FACTS

- > 18 Völker
- > 83 Einheiten
- > 86 Technologien
- > 54 Gebäude
- > 33 Weltwunder
- > 13 nationale Wunder
- > 11 Projekte
- > 25 Regime-Bausteine
- > 7 Religionen





In der niedrigsten Zoomstufe (links) sehen Sie die ganze Weltkugel, in der höchsten (rechts) sogar einzelne Gebäude.

MINI-FAQ

Ich kenne noch keinen Teil der Civilization-Serie. Kann ich mich trotzdem an Civ 4 wagen?
 Ja, das Tutorial und die Hilfefunktionen erleichtern den Einstieg ins Spiel gewaltig. Die beiden niedrigsten Schwierigkeitsgrade sind zudem sehr einfach. So lernen Sie Bedienung und Spielmechanik schnell kennen.
 Ich kenne alle Civilization-Spiele. Fordert mich Civilization 4 überhaupt noch heraus?
 Ja, denn Firaxis hat viele sinnvolle Elemente hinzugefügt. Und trotz der Automatikfunktionen finden auch Profis Herausforderungen: Dass Mikromanagement wegfällt, heißt schließlich nicht, dass Sie Ihre strategischen Planungen vernachlässigen dürfen.

nicht in Menüs kramen. Das ist gut so – der Stadtbildschirm ist zu unübersichtlich. Ansonsten funktioniert das Interface aber bestens, über gut unterscheidbare Buttons erreichen Sie Statistiken. Nur in der 3D-Ansicht geht zuweilen die Übersicht verloren, weil sich Einheiten kaum von der Umgebung abheben.

Bismarck, der Buddhist

Die 18 Völker führen je eine Spezialeinheit ins Feld, die Deutschen zum Beispiel einen extra-

starken Panzer. Zudem dürfen acht Nationen zwischen zwei Anführern wählen; für Deutschland sind das Otto von Bismarck und Friedrich der Große. Jedes Staatsoberhaupt bringt individuelle Vorteile: Bismarck etwa ist ein industrielles Genie und beschleunigt den Bau von Fabriken sowie Wundern. Der kreative Friedrich hingegen erhöht die Kulturproduktion aller Städte. Allerdings warten nicht alle Parteien mit zwei Anführern auf – hier verschenkt **Civ 4** Potenzial.

Wie in **Civilization 2** ist der Technologiebaum nicht in Epochen unterteilt, so dass Sie auch mal Technologien überspringen können. Durch Forschung gelangen Sie auch an die 25 Bausteine, aus denen Sie wie in **Alpha Centauri** Ihre Regierung zusammensetzen. So formen Sie zum Beispiel einen nationalistischen Polizeistaat samt Marktwirtschaft, Kastensystem und Religionsfreiheit. Jedes Element bringt bestimmte Vorteile, kostet aber auch Unterhalt. Der Grundsatz »Organisier-

te Religion« etwa beschleunigt den Gebäudebau in allen Städten mit Ihrer Staatsreligion, verschlingt aber pro Runde massig Gold. Doch Moment: Religion? Stimmt, in **Civ 4** gibt's sieben Glaubensrichtungen (Islam, Buddhismus, etc.), die Sie gründen, indem Sie bestimmte Technologien erforschen. Ein »eigener« Gott macht Sie bei andersgläubigen Völkern unbeliebt, dafür dürfen Sie auf der Weltkarte das Sichtfeld aller Städte derselben Konfession einsehen.



In der Moderne kämpfen Bomber und Panzer. Die mit Klammern markierten Geländefelder geben den Aktionsradius des angewählten Fliegers an.

Dieser Panzer ist die deutsche Spezialeinheit. Er kämpft besonders effektiv gegen andere gepanzerte Truppen. Um Panzer bauen zu dürfen, müssen Sie die strategische Ressource Öl besitzen. An das schwarze Gold kommen Sie durch Handel mit anderen Völkern, den Bau von Pumpen auf kontinentale Ölquellen oder das Aussenden von Bauschiffen, die Bohrtürme auf Meeresvorkommen errichten.

Arbeiter wie diese ziehen Geländeverbesserungen hoch. Davon gibt's viele neue, darunter Windkrafträder, die Sie nur auf Hügeln bauen dürfen. Die Bautrupps können Sie automatisieren, damit sie sich geschickt um den Ausbau des Reiches kümmern.

Reis ist eine Nahrungsressource, die den Gesundheitswert unserer Städte anhebt. Um die weißen Körner zu ernten, müssen Sie mit Arbeitern eine Plantage bauen und per Straße mit dem Reich verbinden.

Viele Einheiten besitzen Spezialfähigkeiten. Diese SAM-Infanteristen etwa können Flieger abschießen, die dieses Geländefeld bombardieren.

Flugzeugen weisen Sie wie in Civilization 3 Missionen zu. Das heißt, dass die Flieger sich nicht frei über die Karte bewegen, sondern stets von einer Stadt oder einem Träger aus starten. Luftstützpunkte als Geländeverbesserung gibt's in Civ 4 nicht.

Der Jäger befindet sich auf einer Luftüberwachungs-Mission, er fängt anfliegende Bomber automatisch ab. Wenn Sie ihm diesen Auftrag erteilen, kreist der Flieger in der Spielansicht über der Stadt – ein weiteres, nettes Detail.

Der Gegner hat hier bereits Eisenbahnen gebaut. Schienen senken die Bewegungskosten für ein Geländefeld allerdings nicht mehr auf Null, sondern nur noch auf ein Zehntel eines Bewegungspunkts. Deshalb können Sie Einheiten nicht mehr in einer Runde von einem Ende des Kontinents zum anderen verlegen – das spielt sich realistischer.

DIE WICHTIGSTEN NEUERUNGEN



- 3D-Grafik
- + Dank Zoom behalten Sie Grenzen im Überblick.
 - + Viele Details machen die Spielwelt lebendig.
 - + Grafisches Feedback hilft beim Verwalten.
 - Truppen heben sich kaum von der Umgebung ab.



- Religionen
- + Konfessionen ermöglichen neue Strategien.
 - + Religiöse Konflikte wirken sich auf Diplomatie aus.
 - + Gründung eines eigenen und Übernahme eines fremden Glaubens haben Vor- und Nachteile.



- Regierungs-Baukasten
- + Dank 25 Bausteinen vielfältige Möglichkeiten.
 - + Erleichtert Identifikation mit der eigenen Regierung.
 - + Auch kuriose Kombinationen sind möglich.
 - Fertige Schablonen wären besser für Einsteiger.



- Kampfsystem
- + Beförderungen motivieren zusätzlich.
 - + Spezialisierung ist neues taktisches Element.
 - + Viele Einheiten haben Spezialfähigkeiten.
 - Teils nicht nachvollziehbare Kampfergebnisse.



Das Interface von Civilization 4 ist durchdacht und eingängig. Lediglich in der 3D-Ansicht geht hin und wieder der Überblick verloren.

Und wenn Sie ein religiöses Monument in der Geburtsstadt des Glaubens bauen, fließt aus bekehrten Städten Gold in Ihre Kasse. Falls Sie hingegen zum Glauben einer anderen Nation übertreten, wird die zu einem wertvollen Verbündeten. Jeder Glaube verbreitet sich langsam auf Städten in der ganzen Welt; mit Missionaren tragen Sie Ihre Staatsreligionen zudem gezielt in verbündete Siedlungen.

Ghandi in die UNO!

Diplomatie funktioniert wie in Civ 3, per Menü schnüren Sie Verhandlungspakete. Die Entscheidungen Ihrer Kontrahenten sind nun jedoch nachvollziehbarer. Denn Civ 4 listet genau auf, warum ein Gegner Sie mag und warum nicht. Zum Beispiel führen religiöse Konflikte zu Spannungen, während faire Handelsgeschäfte die Beziehungen verbessern. Das Verhalten Ihres Gegners hängt auch von dessen Wesen ab: Napoleon geht aggressiv vor, Ghandi bleibt freundlich. Die KI cheatet zudem nicht mehr so viel wie in Civ 3.

Die UN spielt eine größere Rolle als zuvor, ist aber längst nicht so bedeutend wie der Planetenrat von Alpha Centauri. Sobald Sie

das Wunder »Vereinte Nationen« bauen, finden zwar Wahlen zum Generalsekretär statt – der darf aber nur vorgefertigte Resolutionen à la »Atomwaffen verbieten« zur Abstimmung bringen. Falls ein Entwurf durchkommt, dürfen Sie nicht dagegen verstoßen – so kommt's gar nicht zu »Allein gegen die UN«-Situations. Dafür können Sie gewinnen, indem Sie sich zum Herrscher der Welt krönen lassen.

Beförderte Panzer

Wenn die Diplomatie versagt, müssen eben die Waffen sprechen. Dann kommt das neue Kampfsystem von Civ 4 zum Tra-

gen: Einheiten haben keine Angriffs- und Verteidigungswerte mehr, sondern einen generellen Stärkewert sowie individuelle Talente. Marines etwa können von Schiffen aus angreifen und kämpfen effektiver gegen Artillerie. Durch Siege sammeln die Truppen Erfahrung. Der Clou: Bei jedem Levelaufstieg spendieren Sie der Einheit eine von 41 Beförderungen und erhöhen zum Beispiel ihren Verteidigungsbonus in hügeligem Terrain. So können Sie Ihre Truppen spezialisieren und etwa zu idealen Stadtstürmern ausbilden. Das motiviert, zumal Einheiten ihre Beförderungen behalten, wenn Sie die



Balance-Problem: Manchmal verlieren Panzer gegen unterlegene Einheiten.

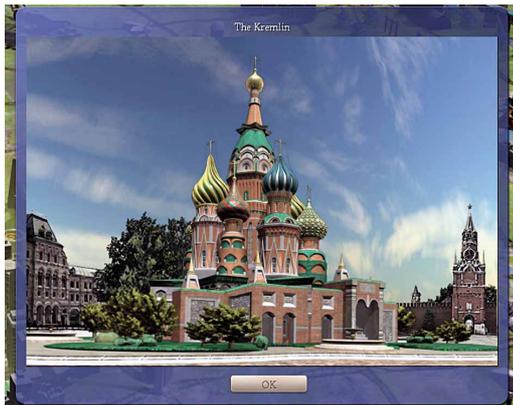


DIE WICHTIGSTEN NEUERUNGEN

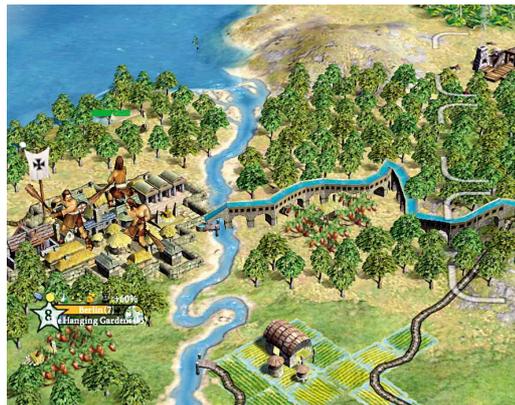


Große Persönlichkeiten

- Jeder Heldentyp besitzt individuelle Talente.
- Fähigkeiten können spielentscheidend sein.
- Zwei Helden starten ein Goldenes Zeitalter.
- Das Punktekonto zeigt, wann ein Held erscheint.



Endlich wieder Weltwunder-Videos: Hier bauen wir den Kreaml. Der sorgt dafür, dass Produktions-Eilaufträge weniger kosten.



Nettes Detail: Aquädukte schlängeln sich durch die Landschaft zur nächsten Frischwasserquelle – in diesem Fall einem Hügel.



Technologiebaum

- Baum ist nicht mehr in Epochen unterteilt.
- Technologien haben Nebeneffekte, »Ingenieurwesen« erhöht das Bewegungstempo auf Straßen.
- Technologiebaum recht unübersichtlich strukturiert.



Diplomatie

- Gegner treffen nachvollziehbare Entscheidungen.
- Civ 4 zeigt, warum Sie ein Gegner mag oder nicht.
- Komplexe Verhandlungspakete sind möglich.
- Die UNO spielt eine schwächere Rolle als erwartet.



Umweltverschmutzung und Revolten

- Beide Konzepte sind deutlich vereinfacht und entlasten Sie so von nervigem Mikromanagement.
- Revolten und Krankheiten stellt Civ grafisch dar.
- Auf Wunsch bekommen Sie auch detaillierte Infos.

Jungs zu stärkeren Truppen fortbilden. Wie in **Civ 3** brauchen Sie für den Bau der meisten Einheiten Ressourcen; ohne Öl gibt's beispielsweise keine Panzer.

Die eher mäßig animierten Gefechte führen manchmal zu seltsamen Ergebnissen – zum Beispiel verlieren Panzer gegen Pike-niere. Diese Ausrüster sind weniger krass als in **Civilization 3**, der Tank muss dazu schon beschädigt sein; trotzdem nervt der Zufallsfaktor. Zudem hat Firaxis einige Truppentypen gestrichen: Fallschirmjäger sowie Marschflugkörper fehlen ebenso wie Terraforming à la **Civilization 2**.

Kulturelle Größen

Neben Militäreinheiten gibt's in **Civ 4** auch Helden. Jede Stadt sammelt pro Runde »Persönlichkeiten-Punkte«. Wenn genügend davon auf dem Konto sind, entsteht ein Forscher, Prophet, Künstler, Ingenieur oder Händler. Durch die Kombination zweier Helden starten Sie einmal pro Partie ein Goldenes Zeitalter, das die Produktion aller Städte acht Runden lang erhöht. Zudem hat jeder der Recken nützliche Talente, bei deren Einsatz er sich allerdings auflöst. Ein Künstler etwa hebt den Kulturwert einer Stadt und weitet so die Grenzen Ihres Reiches aus – die Truppen Ihrer Gegner nur übertreten dürfen, wenn Sie ein »Offene Grenzen«-Abkommen mit ihnen haben.

Der Kulturwert hat noch eine zweite wichtige Auswirkung. Wie in **Civ 3** können Sie gegnerische Siedlungen auch kampflos erobern. Wenn Ihre angrenzenden Städte genügend Kultur-

punkte anhäufen, wechselt die Siedlung die Seiten. Das passiert nicht mehr ohne Vorwarnung, sondern nach einigen Runden Unruhe, so dass Sie noch Militä-r in die Stadt senden können .

Gesundes Feedback

Die Rebellionen vor dem Seitenwechsel sind nur ein Beispiel für die transparentere Spielmechanik: Wenn irgendwas passiert, dann wissen Sie auch, warum – dank Popup-Fenstern und grafischem Feedback. Falls etwa in einer Siedlung Unruhe herrscht, kräuselt Rauch daraus hervor. Dann müssen Sie nur im Stadtbildschirm mit der Maus über die Stimmungsanzeige streichen – schon listet ein Popup auf, warum das Volk mault.

Zudem hat Firaxis viel Mikro-management entfernt. Umweltverschmutzung etwa mussten Sie bislang mit Arbeitern von der Karte putzen. Deshalb wurde die sichtbare Verseuchung entfernt, nun besitzt jede Stadt einen Gesundheitswert. Der fällt, wenn die Metropole wächst oder dre-

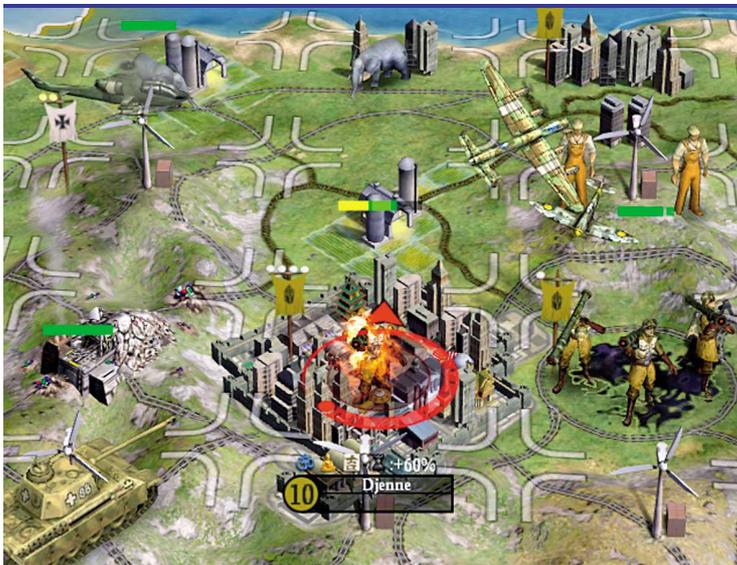
ckige Gebäude baut. Damit die Bürger genesen, errichten Sie Krankenhäuser und verbinden Nahrungsressourcen per Straße mit der Stadt. Das ist wichtig, weil in Drecksnestern die Nahrungsproduktion sinkt. Auch Revolten hat Firaxis vereinfacht: Unruhestifter legen ihre Heimatstadt nicht mehr lahm, sondern wollen nur selbst nicht arbeiten – es ist also nicht allzu schlimm, wenn Sie sich nicht sofort um den Aufstand kümmern.

Alles einfacher

Ihre Siedlungen und Arbeiter steuert auf Wunsch die KI. Stadtbildschirm errichten jedoch nutzlose Einheiten und Gebäude – erfahrene Spieler legen die Produktion besser selbst fest. Automatisierte Arbeiter hingegen bauen das Reich geschickt aus; Einsteiger können die Trupps losschicken und für den Rest der Partie ignorieren. Selbst Profis greifen nur ein, wenn sie Verbesserungen schon im Voraus an die langfristigen Bedürfnisse der Städte anpassen wollen.



Bis Sie sich auf dem Stadtbildschirm zurechtfinden, vergehen Stunden.



Bevor wir eine Stadt angreifen, schwächen wir ihre Verteidiger mit Bombern und Artillerie.

Einsteiger profitieren von der Automatik ebenso wie vom lehrreichen Tutorial und den diversen Spielhilfen. So können Sie Berater konsultieren. Die erklären unter anderem, wo ideale Bauplätze für Städte liegen. Deshalb machen selbst Neulinge flugs Fortschritte. Dank neun ausbalancierter Schwierigkeitsgrade finden aber auch Civ-Veteranen eine Herausforderung.

Lieber alleine

Ein Schwerpunkt von Civ 4 liegt auf den umfangreichen Mehr-

spieler-Modi: Via Gamespy, Direct IP, Netzwerk, E-Mail oder Hotseat siedeln bis zu 18 Staatschefs um die Wette. Die Teilnehmer ziehen gleichzeitig oder nacheinander, auf Wunsch mit Zugzeit-Begrenzung. Die Partien lassen sich zwar abspeichern, dauern aber zwischen 15 und 100 Stunden und eignen sich nur für geduldige Fans.

Solisten hingegen finden mit Civ 4 ihr Eldorado. So liegt dem Spiel ein funktionsgewaltiger Editor bei, mit dem Sie eigene Welten erstellen oder Spielstän-



Spione ① schippern nun an Bord von U-Booten ② ins Feindesland.

de verändern können. Zudem gibt's Szenarien wie den Zweiten Weltkrieg in Nordafrika. Die wahre Stärke von Civilization 4 liegt jedoch im Endlosspiel, in dem nur Veteranen hie und da alte Schwächen finden. Beispielsweise bekommen KI-Gegner eine neue Hauptstadt geschenkt, sobald die vorige fällt. Solche marginalen Probleme treten jedoch hinter dem großen Glanzpunkt von Civ 4 zurück: Das Spiel motiviert stets aufs Neue – bis zum nächsten Forschungsfortschritt, zur nächsten

GLOBUS DER KÄFER



In unserer Testversion sind wir auf die folgenden Bugs gestoßen:

- Besonders gegen Ende einer Partie stürzt das Spiel gelegentlich ab – sehr nervig.
- Vereinzelt gab's Grafikfehler wie fehlende Texturen auf Stadtmauern und Aquädukten.
- Einheiten halten sich manchmal nicht exakt an die Marschroute, die wir ihnen vorgeben.

eroberten Metropole oder zur nächsten Einheiten-Beförderung. Greifen Sie also zu. Und schreiben Sie Geschichte. **GR**

INFO: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **K73**

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Erneuerung geglückt: Civ 4 modernisiert das Spielprinzip sanft und sinnvoll, ohne die konservative Fangemeinde zu verschrecken. Denn Civ 4 ist Civ, endlich zurück auf den Niveau von Teil 2. Die 3D-Grafik? Prinzipiell nett, aber zu unübersichtlich. Das ist mein einziger Kritikpunkt. Ehrlich, ich mag auch nicht mäkeln. Ich liebe Civ, mir sind die Haare in der Suppe schnurzelig. Es funktioniert, es macht süchtig, ich spiele. Tag! Und! Nacht! Civ-Fans: Wir verstehen uns.



»Es ist wieder Civilization«

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Endlich! Nach dem enttäuschenden dritten Teil weckt Civilization 4 wieder den Staatschef in mir. Denn die Neuerungen sind gelungen: Die Religionen eröffnen noch mehr strategische Möglichkeiten, die Einheiten-Beförderungen motivieren, und der Regierungs-Baukasten schafft mehr Identifikation mit meinem Reich, weil ich nicht mehr aus vorgegebenen Regimeschablonen wählen muss. Zudem entfällt dank grafischem Feedback und vereinfachten Konzepten viel nerviges Mikromanagement.

Perfekt ist Civilization 4 aber nicht. Die Kämpfe sind mir nach wie vor zu zufallsabhängig und in der kleinteiligen Spielsicht fehlt mir manchmal die Übersicht. Dafür wirkt die Spielwelt erstmals richtig lebendig – dank unzähliger netter Details. Und der Suchtfaktor stimmt so wieso: In Civ 4 kann ich mich wieder nächtelang verliehren. Wer sich für Globalstrategie interessiert und einen schnellen Rechner hat, muss dieses Spiel haben.



»Alte Liebe neu entflammt«

CIVILIZATION 4 RUNDENSTRATEGIE

| | | | |
|-------------|------------------------------------|-------------|-------------|
| PUBLISHER | Take 2 / Firaxis | RELEASE (D) | 4.11.2005 |
| SPRACHE | Englisch, Deutsch in Vorb. | CA. PREIS | 50 Euro |
| AUSSTATTUNG | DVD-Box, 1 DVD, 220 S., HB, Poster | USK | ab 12 Jahre |

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT: Rome (89, GS 11/04) Packender Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie. Civilization 3 (81, GS 01/02) Spielerisch guter, technisch veralteter Vorgänger.

TECHNISCHE ANGABEN

| 3D-GRAFIKKARTEN | | PC MINIMUM | PC STANDARD | PC OPTIMUM |
|-----------------|------------------|----------------|----------------|----------------|
| Geforce 2/4 MX | GF FX 5800/5900 | 1,8 GHz Intel | 2,4 GHz Intel | 3,0 GHz Intel |
| Radeon 9000 | Radeon 9700/9800 | XP 1600+ AMD | XP 2200+ AMD | XP 2800+ AMD |
| Geforce 4 Ti | Geforce 6600/GT | 512 MB RAM | 1,0 GB RAM | 1,0 GB RAM |
| Rad. 9500/9600 | Radeon X800/X850 | 1,4 GB Festpl. | 1,4 GB Festpl. | 1,4 GB Festpl. |
| Radeon X600 | Radeon 6800 | | | |

LAUTSPRECHER: Stereo | 2 vorne, 2 hinten | 5.1 | 6.1

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

FAZIT: Für Gelegenheitsspieler viel zu zäh, daher nur ein Fall für eingefleischte Fans.
MODI: Partien für bis zu 18 Spieler via Gamespy, Direct IP, LAN, Hotseat oder E-Mail.

BEWERTUNG

| | | |
|-----------------|--|---------|
| GRAFIK | + stufenloser Zoom + Weit voller Details - Kampfanimationen | 7 / 10 |
| SOUND | + gute Musik + Einheiten sprechen Landessprache - Effekte | 9 / 10 |
| BALANCE | + für Einsteiger und Profis - teils seltsame Kampfergebnisse | 8 / 10 |
| ATMOSPHERE | + lebendige, detaillierte Welt + Anführer mit Persönlichkeit | 9 / 10 |
| BEDIENUNG | + sehr durchdachtes Interface - teils unübersichtliche Spielwelt | 9 / 10 |
| UMFANG | + 6.000 Jahre Geschichte - was will man mehr? + Editor | 10 / 10 |
| STARTPOSITIONEN | + faire Startpunkte + je nach Terrain andere Herausforderung | 10 / 10 |
| KI | + nachvollziehbare Diplomatie - KI führt simple Massenangriffe | 8 / 10 |
| EINHEITEN | + Beförderungen + Talente + Forschungssystem | 10 / 10 |
| ENDLOSSPIEL | + jede Partie motiviert aufs Neue - Sucht erregend gut | 10 / 10 |

PREISLEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde | SOLO-SPASS 500 Stunden | MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

FAZIT: EXZELLENTER 3D-SPROSS DER KULTSERIE.

