

Action

Peter Steinlechner



Kein Mitleid. Spätestens seit **Counterstrike** sollte jedem klar sein, dass Mods zu populären Ego-Shootern das Zeug zum ganz großen Erfolg haben. Diesen Monat ist wieder eine im Test: **Tactical Ops**. Generell kommen Erweiterungen dann bei uns auf den Prüfstand, wenn sie sich mit eigenen Ideen, Figuren, Waffen, Texturen und Levels vom Hauptprogramm absetzen. Außerdem müssen sie auch ohne »Mitleidsbonus« gegen kommerzielle Titel bestehen können – denn selbstverständlich gelten für Mods die gleichen Testkriterien wie für professionell entwickelte Titel.

Nur die Diät droht. Ist das Schlimmste überstanden? Das grottige **Girlscamp** markiert hoffentlich den Schlusspunkt unter all den TV-Trash-Umsetzungen der letzten Zeit. **Big Brother** ist am sterben, und Stefan Raab lässt sich (derzeit) auch nicht erneut versofthen. In der absehbaren Zukunft könnte nur noch **Big Diet** mit einem »Spiel« kommen. Kommerziell waren die letzten paar dieser Titel ohnehin allesamt Ladenhüter. Wer einmal Mist gekauft hat, greift beim zweiten Angebot ganz bestimmt nicht wieder zu.

Action-Charts

| Platz | Spiel | Genre | Test in | Wertung |
|-------|------------------------------------|--------------------|---------|---------|
| 1 | Half-Life (deutsch) | 3D-Action | 4/99 | 92% |
| 2 | No One Lives Forever | 3D-Action | 1/01 | 91% |
| 3 | Unreal | 3D-Action | 7/98 | 91% |
| 4 | Counterstrike 1.0 (deutsch) | 3D-Action | 2/01 | 89% |
| 5 | Deus Ex | Action-Rollenspiel | 8/00 | 88% |
| 6 | Unreal Tournament | 3D-Action | 9/99 | 88% |
| 7 | Star Trek: Voyager | 3D-Action | 11/00 | 87% |
| 8 | Indiziertes Spiel | 3D-Action | – | 87% |
| 9 | Wheel of Time | 3D-Action | 1/00 | 87% |
| 10 | Rayman 2 | Actionspiel | 12/99 | 86% |
| 11 | Severance | Actionspiel | 4/01 | 86% |
| 12 | Gunman Chronicles | 3D-Action | 12/00 | 86% |
| 13 | Rune | Actionspiel | 12/00 | 84% |
| 14 | Fakk 2 | Actionspiel | 11/00 | 84% |
| 15 | Giants | Actionspiel | 2/01 | 83% |
| 16 | Daikatana | 3D-Action | 7/00 | 83% |
| 17 | Alice | Actionspiel | 1/01 | 81% |
| 18 | Serious Sam | 3D-Action | 5/01 | 80% |
| 19 | Delta Force Land Warrior | 3D-Action | 1/01 | 80% |
| 20 | Killer Loop | Action-Rennspiel | 2/00 | 80% |
| 21 | SWAT 3 | 3D-Action | 2/00 | 80% |
| 22 | Grand Theft Auto 2 | Actionspiel | 12/99 | 79% |
| 23 | Undying | 3D-Action | 4/01 | 79% |
| 24 | Tactical Operations | 3D-Action | NEU | 79% |
| 25 | Airfix Dogfighters | Actionspiel | 12/00 | 78% |

Zur Action-Rubrik gehören Spiele, bei denen Reflexe und das Ausschalten von Gegnern im Vordergrund stehen. Typische Vertreter sind 3D-Shooter, Action-Rennspiele, Prügelspiele, Jump-and-runs.

Action-Inhalt

Tests

| | |
|--------------------------------|----|
| Tactical Ops | 62 |
| Speedboat Raser Europa | 63 |
| Girlscamp | 64 |
| BSE Bomber | 64 |
| Police Tactical Training | 66 |
| M Alien Paranoia | 66 |
| G-Tok | 66 |
| Hypertron | 66 |



UT-Mod auf dem Prüfstand

Tactical Ops

Die noch junge Counterstrike-Variante zu Unreal Tournament hat jetzt schon einige Überraschungen parat – auch wenn noch viel an ihr gearbeitet werden muss.



Auf der Karte »Damm Dam« muss die Spezial-Einheit das Innere eines Staudamms stürmen. Unsere Terroristen liegen aber bereits an den strategisch wichtigen Engstellen auf Lauer.

Die Online-Welt besteht nicht nur aus Counterstrike – auch wenn sich neuere Modifikationen zwangsläufig am großen Vorbild orientieren. Tactical Ops, eine der zurzeit meistge-

spielten Mods zu Unreal Tournament basiert ebenfalls auf dem Prinzip »Gut gegen Böse«. Auf den meisten Karten muss eine Spezial-Einheit mehrere Geiseln aus den Händen von Terroristen befreien. Nur auf wenigen Maps soll sie die bösen Buben an der Flucht aus einem bestimmten Areal hindern.

Gleich und doch anders

Tactical Ops funktioniert bis auf ein paar Feinheiten fast genau wie Counterstrike: Jede Runde dauert in der Grundeinstellung fünf Minuten und endet, sobald der Auftrag erledigt ist oder alle Gegner ausgeschaltet sind. Allerdings ist die Waffenauswahl für beide Seiten gleich, und der Spieler kann neben dem Messer und der Pistole zwei große Waffen tragen. Klingen dürfen Sie sogar werfen. Um auf den überwiegend düsteren Karten genügend Übersicht zu bekommen, lassen sich zu Rundenbe-

ginn auch Nachtsichtgeräte einsetzen. Wenn Sie damit ein bisschen herumstöbern, können Sie in dunklen Ecken Geld- oder Drogenpakete finden, die am Ende der Runde als Boni auf das Konto angerechnet werden.

Dank der cleveren KI des Mutterspiels hat Tactical Ops zwei Überraschungen parat: Sie können die Modifikation auch alleine mit Bots spielen. Und befreite Geiseln schnappen sich die Waffen der Dahingeschiedenen und kämpfen auf Seiten der Spezial-Einheit.

Ausbaufähig

Tactical Ops befindet sich noch in der Beta-Phase. Da das für Mods oft jahrelang gilt, gibt's trotzdem eine Wertung von uns. Allerdings sind einige Elemente noch nicht ausgereift. Beispielsweise sehen die Animationen der Spielerfiguren recht hölzern aus, und die Schießprügel wirken wie angeklebt. Unschön: Wenn sich Spieler im Nahkampf gegen-

überstehen, zeigen die Waffen selbst beim exakten Zielen nach schräg unten. Auch das Level-Design ist noch nicht optimiert. Zwar gibt es erkennbare strategische Punkte, aber oft ist der Weg zum Einsatzgebiet elend lang – etwa von der untersten Etage einer Ölplattform bis ganz nach oben. Und einige Texturen sehen trotz UT-Engine noch dröge und einfalllos aus. Innerhalb der nächsten Wochen soll die Beta 1.9 erscheinen. Wir werden Sie dann auf www.gamestar.de informieren. **PET**



Grafikfehler: Obwohl die Spieler hier aufeinander schießen, zeigen die Waffen nach unten.

Petra Schmitz



Mit Potenzial

Obwohl Tactical Ops auf dem gleichen Spielprinzip wie Counterstrike basiert, muss noch viel passieren, bis es mit dem großen Vorbild gleichziehen kann. Das liegt vor allem an den noch recht dürrtigen Animationen der einzelnen Figuren. Und auch die Levels können noch ein bisschen Feinschliff vertragen: Ein klarerer Aufbau und etwas mehr Helligkeit dürften hier Wunder wirken.

Dennoch ist Tactical Ops in mancher Hinsicht wesentlich einsteigerfreundlicher als Counterstrike. Ich kann auch offline heiße Partien spielen, die Karten in aller Ruhe erkunden und ein Gefühl für die Waffen entwickeln. Tolle Idee: Die Geiseln kämpfen mit. Sowas wünsche ich mir für das große Vorbild auch.

Tactical Ops

Genre: 3D-Action-Mod Anspruch: Fortgeschrittene, Profis Sprache: Englisch
 Entwickler: Tactical-Ops-Team Publisher: www.tactical-ops.net Preis: kostenlos

MULTIPLAYER

Internet (20 Spieler) Netzwerk (20 Spieler) Modem (2 Spieler) an ein PC (0 Spieler)
 Einer pro Original Multiplayer-Modi: Geiseltrettung, Flucht

HARDWARE-KONFIGURATION

| MINIMUM | STANDARD | OPTIMUM |
|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|
| CPU mit 200 MHz | CPU mit 233 MHz | CPU mit 450 MHz |
| 32 MByte RAM, 3D-Karte | 64 MByte RAM, 3D-Karte | 128 MByte RAM, 3D-Karte |
| 500 MByte Installationsgröße | 500 MByte Installationsgröße | 500 MByte Installationsgröße |
| Unreal Tournament, Version 436 | Unreal Tournament, Version 436 | Unreal Tournament, Version 436 |

ALTERNATIVEN

Counterstrike (89%, GS 2/2001) Team Fortress Classic (87%, GS 11/2000)
 Geniales Team-Multiplayerspiel, das Action und Taktik in perfekter Form miteinander verbindet. Teamspiel mit Spezialklassen, die besonders viel taktisches Zusammenspiel erfordern.

WERTUNG

| | |
|--------------|--------------|
| Grafik: | Befriedigend |
| Sound: | Sehr gut |
| Bedienung: | Sehr gut |
| Spieltiefe: | Gut |
| Multiplayer: | Sehr gut |

Counterstrike-ähnliche, ausbaufähige Mod mit cleveren Bots.



Speedboat Raser Europa

Mit dem Schnellboot in Seenot.



Die **Londoner Strecke** (im Bild: die Tower Bridge) verläuft fast immer geradeaus.

Wenn Holländer nicht gerade mal deutsche Autobahnen verstopfen, brettern sie gern mit Rennbooten durch die heimischen Grachten. Dieses schöne Vorurteil bedienen die

niederländischen Entwickler von Davilex mit ihrem **Speedboat Raser Europa**. Mit einem von sechs unterschiedlich schnellen und wendigen Wasserflitzern durchpflügen Sie die Wasserkanäle Amsterdams. Echte Konkurrenten gibt es nicht, denn die digitalen Rennbrüder bleiben gern an Ecken hängen und lassen sich ohne Probleme überwinden. Die unterwegs herumschwimmenden Raketen und Turbopakete benötigen Sie praktisch nie. Ähnlich unspannend geht es in Venedig und England zu. Kurse in der Themse metropole verlaufen zudem fast schnurgerade. Mit Vollgas sind Sie nicht mehr einzuholen. Positiv fällt allein der realistische Wellengang auf. **MTC**

Mick Schnelle

Grauen in den Grachten

Aus den Grachtenrennen hätte man eine schöne Sache machen können. Doch dafür hätte man ein paar fähige Spieldesigner gebraucht. Doch die sind bei Davilex offensichtlich Mangelware. Die strunzblöden und lahmen Gegner nehmen den Rennen jeden Reiz, von der öden Streckenführung gar nicht erst zu reden. Jede Butterfahrt ist aufregender. Bitte, liebe Davilexer, macht aus Speedboat Raser keine eigene Spielserie.

Speedboat Raser Europa

Genre: Action-Rennspiel **Anspruch:** Einsteiger **Sprache:** Deutsch
Entwickler: Davilex **Publisher:** Davilex, www.davilex.de **Preis:** ca. 70 Mark

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Nicht vorhanden

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT G400 Voodoo 3 TNT 2 Geforce Voodoo 5 Radeon Geforce 2

| MINIMUM | STANDARD | OPTIMUM |
|------------------------------|------------------------------|------------------------------|
| CPU mit 233 MHz | CPU mit 400 MHz | CPU mit 500 MHz |
| 32 MByte RAM | 64 MByte RAM | 64 MByte RAM |
| 200 MByte Installationsgröße | 200 MByte Installationsgröße | 200 MByte Installationsgröße |
| | 3D-Karte | 3D-Karte |

WERTUNG

| | |
|--------------|-----------------|
| Grafik: | Ausreichend |
| Sound: | Ausreichend |
| Bedienung: | Befriedigend |
| Spieltiefe: | Mangelhaft |
| Multiplayer: | Nicht vorhanden |

Primitive Action-Bootrennen zum Abgewöhnen.



BSE Bomber

Mit Essen spielt man nicht.



Per Hubschrauber jagen Sie eine durchgeknallte Milchproduzentin.

Frikadellen sind out, statt Steak gibt's Soja – der Skandal um kleine Eiweißmoleküle in gro-

ßen Rinderhirnen hat Deutschland den Appetit verdorben. Wer wenigstens am PC mal wieder ein Stück Kuh sehen will, greift zum Actionspiel **BSE Bomber**. Darin fliegen Sie per Helikopter über ein lauschiges Grünland-Idyll, bringen unter Zeitdruck Rinder zum Arzt oder werfen Sprengladungen auf Tiermehl-Bottiche. Das Ganze ist betont niedlich gehalten: Die verseuchten Tiere wirken eher freundlich durchgeknallt und tragen schon mal eine hippe Sonnenbrille. Für erfolgreich absolvierte Missionen bekommen Sie Geld, das Sie langfristig in bessere Ausrüstung stecken. Beispielsweise kaufen Sie erst eine stärkere Maschine für den Hubschrauber, später langt es dann auch fürs Radargerät. **PS**

Peter Steinlechner

Müdes Milchvieh

Wenn ich entweder 30 Mark für BSE Bomber oder ordentliche Öko-Filets auszugeben hätte: Das Geld ginge zum Metzger. Dabei ist das Programm deutlich besser als manch anderer Billigtitel. Halbwegs ansehnliche Grafiken und die unkomplizierte Steuerung sorgen schon für ein wenig Spielspaß. Langfristig fehlt mir aber Abwechslung, letztlich tue ich hier ständig das Gleiche. Die Sache mit dem aufrüstbaren Helikopter verschiebt den Schnarch-Zeitpunkt ein halbes Stündchen nach hinten, aufhalten kann sie ihn nicht. Aber falls Moorhuhn das Richtige für Ihre Mittagspause war, können Sie den irren Rindern ruhig eine Chance geben.

BSE Bomber

Genre: Actionspiel **Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene **Sprache:** Deutsch
Entwickler: Koch Media **Publisher:** Koch Media, (0180) 558 57 95 **Preis:** ca. 30 Mark

MULTIPLAYER
 Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
 Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Nicht vorhanden

HARDWARE-KONFIGURATION
 Voodoo 2 TNT G400 Voodoo 3 TNT 2 Geforce Voodoo 5 Radeon Geforce 2

| MINIMUM | STANDARD | OPTIMUM |
|------------------------------|------------------------------|------------------------------|
| CPU mit 233 MHz | CPU mit 266 MHz | CPU mit 500 MHz |
| 32 MByte RAM | 64 MByte RAM | 64 MByte RAM |
| 260 MByte Installationsgröße | 260 MByte Installationsgröße | 260 MByte Installationsgröße |

WERTUNG

| | |
|--------------|-----------------|
| Grafik: | Bediendend |
| Sound: | Ausreichend |
| Bedienung: | Gut |
| Spieltiefe: | Ausreichend |
| Multiplayer: | Nicht vorhanden |

Abwechslungsarme Mittagspausen-Action um irre Rinder.



Girlscamp

Die Bratzenbaracke als PC-Quälerei.



An diesem Swimming-Pool gibt's keinen Spaß für Wassernixen.

Das mittlerweile eingestellte TV-Desaster setzt sich am PC-Monitor fort: **GirlsCamp**, der Sat1-Quotenflop um zehn junge Damen im Kanaren-Bungalow. Auf die Mädels aus der Fernseh-Villa treffen Sie im Spiel nicht. Statt mit Anita oder Nadja haben Sie es mit namenlosen Kandidatinnen zu tun, deren Pseudo-Biografien auf »Intellektuelle« oder »Schlampe« getrimmt wurden. Sie steuern eine der Grazien und sollen die anderen aus dem Haus jagen. Dazu wählen Sie in Multiplechoice-Gesprächen die entsprechend zickigen Antworten oder hetzen einen von drei »Boy of the Week«-Hanswürsten auf die bedauernswerten Geschlechtsgenossinnen. Wahlweise laden Sie zum Duell am Pool, bei dem

sich die Konkurrentinnen mit Schlamm beschießen. Den größten Teil verbringen Sie damit, die seltsam animierte Protagonistin durch fünf langweilige Zimmer zu scheuchen. **PS**

Peter Steinlechner

Ganz mies

Das schier Unmögliche ist gelungen: GirlsCamp ist noch schlechter als sein TV-Vorbild. Animationen wie aus dem Altenheim, beklopptere Dialoge als bei Feierabend-Soaps und ein Spielprinzip, das müder macht als jede Schlaftablette. Shareware-Entwickler würden diesen Müll verschämt im Papierkorb verschwinden lassen. Für mich sind derartige Machwerke schlicht eine Beleidigung. Wer uns so was andrehen will, hält seine Kundschaft offensichtlich für doof.

GirlsCamp

Genre: Actionspiel **Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene **Sprache:** Deutsch
Entwickler: Shoebox **Publisher:** Egmont, (0180) 525 83 83 **Preis:** ca. 50 Mark

MULTIPLAYER
 Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
 Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Nicht vorhanden

HARDWARE-KONFIGURATION
 Voodoo 2 TNT G400 Voodoo 3 TNT 2 Geforce Voodoo 5 Radeon Geforce 2

| MINIMUM | STANDARD | OPTIMUM |
|------------------------------|------------------------------|------------------------------|
| CPU mit 233 MHz | CPU mit 266 MHz | CPU mit 450 MHz |
| 32 MByte RAM | 64 MByte RAM | 64 MByte RAM |
| 160 MByte Installationsgröße | 350 MByte Installationsgröße | 350 MByte Installationsgröße |

WERTUNG

| | |
|--------------|-----------------|
| Grafik: | Mangelhaft |
| Sound: | Ausreichend |
| Bedienung: | Ausreichend |
| Spieltiefe: | Mangelhaft |
| Multiplayer: | Nicht vorhanden |

Überflüssige und schlecht gemachte TV-Umsetzung.



Police Tactical Training

Öde Police-Academy-Schießbude.



Pappkameraden sind Ihre einzigen Gegner.

Dieses Actionspiel zeigt Ihnen, was ein amerikanischer Polizist in seiner Ausbildung durchmachen muss. Als frisch gebackener Kadett gilt es, im **Police Tactical Training** Waffenprüfungen zu bestehen – Pistole, MG oder Scharfschützengewehr haben Sie im Schlaf zu beherrschen. Zunächst üben Sie an einem Schießstand und legen die erste Prüfung ab. Danach laufen Sie durch ein Trainingsgelände und ballern alle

bösartig aussehenden 2D-Pappkameraden um. Als Scharfschütze müssen Sie von außen ein Lagerhaus oder ein Feld von gemeingefährlichen Karton-Terroristen befreien. Dieser Unsinn zieht sich über insgesamt 23 Missionen, die teils auch nachts spielen. Die hässliche 3D-Grafik ruckelt und lässt es an Details mangeln; eine träge Steuerung vermiest den Spielspaß vollends. Positiv sind die Sprachausgabe (englisch) und das automatische Speichern der Fortschritte zu vermerken. **PK**

| | |
|------------|------------------------------|
| Genre: | Actionspiel |
| Publisher: | Infogrames, (01905) 105 50 |
| Preis: | ca. 60 Mark |
| Anspruch: | Einsteiger, Fortgeschrittene |
| Spieler: | Einer |
| Sprache: | Englisch |
| Minimum: | CPU mit 233 MHz 64 MB RAM |

37% SPIELSPAß

Hypertron

Kampf-Krampf in der Arena.



Die Arenen sehen sich allesamt sehr ähnlich.

Kein Intro, keine Optionen, hier geht's sofort los: Im Actionspiel **Hypertron** befinden Sie sich in einer mickrigen Arena und müssen alle Roboter abballern, um in die nächste Runde zu kommen. Sobald alle drei Leben verbraten sind, wartet lediglich eine Highscore-Liste, in der Sie drei Buchstaben nicht eintippen können, sondern umständlich auswählen müssen. Die Gegner werden zwar mit jeder Runde aggressiver, allerdings nicht wirklich trickreicher. Boni wie bessere Waffen oder schnelleres Feuer machen das Leben einfacher. Im Gegensatz zur haarsträubend trägen Steuerung, die Sie oftmals direkt in die Feinde reintrobt. Auch die lachhafte Grafik samt unveränderbarer Auflösung und die nervtötende Musik zeugen nicht von professioneller Arbeit. Das dümmlich-

primitive Spielprinzip eignet sich nicht einmal für die Mittagspause, da es schon nach kürzester Zeit langweilt. **PK**

| | |
|------------|--------------------------------|
| Genre: | Actionspiel |
| Publisher: | Guildhall L., (01302) 31 40 03 |
| Preis: | ca. 50 Mark |
| Anspruch: | Einsteiger |
| Spieler: | Einer |
| Sprache: | Deutsch |
| Minimum: | CPU mit 233 MHz, 32 MB RAM |

28% SPIELSPAß

G-Tok

Schuss in den Action-Ofen.



Die dummen Aliens stürmen im Rudel auf Sie ein.

Simplex geht's wirklich nicht: Vertreiben Sie im Action-Shooter **G-Tok** alle angreifenden Aliens. Dazu fliegen Sie 21 Levels lang vorwärts und rückwärts durch Wälder, Eisflächen oder Wüsten und ballern auf alles, was Ihnen dabei entgegenkommt. Zwischendurch sollten Sie Extras aufsammeln, um etwa bessere Waffen oder Schilde zu erhalten. Nach drei Welten kommt immer eine schwere Bonusmission im Weltall mit

besonders vielen Gegnern und Extras. Auch die teils farbenfrohe, aber sonst recht sterile Grafik ist ein Witz, da sich die Polygone quasi vor Ihrer Nase aufbauen. Musik und Soundeffekte düdeln billig synthetisch vor sich her, und die deutschen Texte scheinen frisch aus einem Übersetzungsprogramm zu stammen. Der einzig wirklich positive Faktor ist, dass die Steuerung via Joystick oder Tastatur ganz brauchbar funktioniert. Ein lausiges Actionspiel vom Fließband. **PK**

| | |
|------------|--------------------------------|
| Genre: | Actionspiel |
| Publisher: | Guildhall L., (01302) 31 40 03 |
| Preis: | ca. 50 Mark |
| Anspruch: | Einsteiger |
| Spieler: | Einer |
| Sprache: | Deutsch |
| Minimum: | CPU mit 300 MHz 32 MB RAM |

27% SPIELSPAß

M Alien Paranoia

Außerirdischer zum Abgewöhnen.



Nur auf den ersten Blick wirkt die Grafik gut.

Lustiges Kerlchen vom fremden Stern stürzt auf mysteriösen Planeten. Erfahrene Computerspieler ahnen, was folgt: Im Actionspiel **M Alien Paranoia** müssen Sie die Einzelteile seines zerdepperten Raumschiffs sammeln und den außerirdischen Tolpatsch retten. Dazu scheuchen Sie ihn durch eine quietschbunte 3D-Welt voller Krokodile, Insekten und Fleisch fressender Pflanzen. Der Monsterschar sammeln Sie eins per Energiewaffe oder mit dem Kampf-Bumerang über. Leider macht das keinen Spaß: Die Umgebung ist zwar bizarr angemalt und hat schön detaillierte Texturen, ist aber sterbenslangweilig aufgebaut. Mit den Animationen und Spezialeffekten sorgt das Programm höchstens für unfreiwillige Lacher. Auch die Steuerung per Maus und Tastatur funktioniert

nur so lange gut, wie Sie geradeaus laufen – bei Hüpppartien auf beweglichen Plattformen hört der Spaß auf. **PS**

| | |
|------------|-----------------------------------|
| Genre: | Actionspiel |
| Publisher: | Dinamic Multi., (040) 89 70 34 44 |
| Preis: | ca. 50 Mark |
| Anspruch: | Einsteiger |
| Spieler: | Einer |
| Sprache: | Deutsch |
| Minimum: | CPU mit 450 MHz 64 MB RAM |

23% SPIELSPAß