



Michael Trier
michael@gamestar.de

POP & OLDIES

WOW GOES POP. Mit solchen Szenen hatten die netten Polizisten in Köln nicht gerechnet: Kurz vor Mitternacht am 15. Januar 2007 versammelten sich Tausende von **WoW**-Fans und begehrten Einlass in den örtlichen Media Markt – Burning Crusade wartete dort, nur durch eine Glasscheibe von der Meute getrennt. Plötzlich gaben die massiven Glasschiebetüren unter der Wucht der anstürmenden Masse nach: Mit einem lauten Knall verwandelten sich einige Quadratmeter High-Tech in Altglas. »Das konnten wir nicht wissen,« stammelte ein blasser Wachtmeister in die Kamera, »hier ging es doch nur um ein Computerspiel.« Tja liebe Leute, Spiele werden Pop, gewöhnt euch schon mal dran.

SIMON WIRD 13. Die guten Nachrichten für Freunde des gepflegten Dialogs und der originellen Rätseli reißen nicht ab: Feierte das Genre der Point & Klick-Adventures in jüngster Zeit etwa mit **Runaway** oder **Ankh** Erfolge, setzte sich der Trend 2006 mit **Geheimakte Tunguska** fort. Mit dem Wiederaufleben der kultigen **Sam & Max**-Reihe wird nun ein Traum (nicht nur) von Rätselveteranen wahr. Und jetzt kehrt auch noch **Simon The Sorcerer** auf den PC zurück. Ah, Revivals können so klasse sein!

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: 7

INHALT

TESTS

World of Warcraft: Burning Crusade _____ 112
Sam & Max: The Mole, the Mob and the Meatball _____ 114

GAMESTAR-ABENTEUER-CHARTS 03/2007

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Quests // Handlung	Charakter // Teamwork	Kampfsystem // Dialoge	Rätsel // Items	Kommentar
1	Guild Wars: Nightfall	Online-Rollenspiel	NSoft	Arenanet	01/07	91	9	8	8	9	10	10	9	9	10	9	
2	World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Vivendi	Blizzard	03/05 (90)	91	7	8	9	10	9	10	9	10	8	10	08/05: Patch 1.5.1
3	Elder Scrolls 4: Oblivion	Rollenspiel	2K Games	Bethesda	05/06 (90)	88	10	9	7	6	8	10	9	10	9	10	06/06: dt. Version
4	Knights of the Old Republic 2	Rollenspiel	Activision	Obsidian	04/05 (88)	87	6	9	6	10	8	9	10	10	9		
5	Everquest 2: Echoes of Faydwer	Online-Rollenspiel	Ubisoft	Sony Online	01/07	87	8	9	9	9	8	10	9	10	8	7	
6	Gothic 3	Rollenspiel	Jowood / Deep Silver	Piranha Bytes	12/06	86	9	9	6	9	8	10	9	10	6	10	12/06: Patch 1
7	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	Avalon	Bioware	01/01 (92%)	86	4	7	8	10	9	10	10	9	9	10	08/01: Addon
8	Vampire 2	Action-Rollenspiel	Activision	Troika	01/05 (87)	85	7	9	7	10	7	10	10	10	7	8	
9	Titan Quest	Action-Rollenspiel	THQ	Iron Lore	08/06	85	9	7	9	8	8	10	8	9	8	9	
10	Neverwinter Nights 2	Rollenspiel	Atari	Obsidian	12/06	85	8	9	6	10	6	10	10	9	7	10	
11	Diablo 2	Action-Rollenspiel	Vivendi	Blizzard	08/00 (90%)	85	4	10	10	8	10	10	7	6	10	10	09/01: Addon
12	Star Wars Galaxies Online	Rollenspiel	Activision	Sony Online	10/03 (77%)	83	6	8	7	10	9	10	10	7	8	8	überarb. Version
13	Dark Age of Camelot	Online-Rollenspiel	GOA	Mythic	05/02 (86%)	83	6	7	7	10	7	10	8	10	8	10	06/05, 05/06: Addons
14	Dungeon Siege 2	Action Rollenspiel	Microsoft	Gas Powered Games	10/05 (84)	83	8	9	5	10	9	9	9	9	8	7	
15	Sacred	Action-Rollenspiel	Take 2	Ascaron	03/04 (87%)	82	6	8	7		9	10	8	8	9	9	
16	Geheimakte Tunguska	Adventure	Deep Silver	Fusionsphere	10/06	83	7	9	9	9	10	7	8	8	7	9	
17	Ankh: Das Herz des Osiris	Adventure	Bhv	Deck 13	12/06	82	7	9	7	10	8	7	8	7	9	10	
18	Dreamfall	Adventure	Dtp	Funcom	07/06	82	7	10	6	9	6	8	10	7	9	10	
19	Fahrenheit	Action-Adventure	Atari	Quantic Dream	10/05 (82)	81	6	8	10	10	6	8	10	10	9	4	
20	Sam & Max: Culture Shock	Adventure	Telltale	Telltale	12/06	80	6	8	10	8	8	3	8	9	10	10	
21	Planescape Torment	Rollenspiel	Avalon	Black Isle	03/00 (82%)	79	2	7	8	10		8	10	9	9	9	
22	The Fall	Rollenspiel	Deep Silver	Silver Style	02/05 (82)	80	6	8	9	8	6	9	10	7	9	8	03/05: Patch 1.8
23	Runaway 2	Adventure	Anaconda	Pendulo Studios	01/07	79	8	9	6	9	9	8	7	8	9	6	
24	Undercover: Op. Wintersonne	Adventure	Anaconda	Sproing	12/06	78	7	8	7	9	7	7	8	8	8	9	
25	Moment of Silence	Adventure	DTP	House of Tales	11/04 (80)	78	4	8	9	8	6	8	9	8	9	9	

Zu den Abenteuerspielen gehören Spiele, die Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung betonen, etwa Grafik-Adventures, Online- sowie Solo-Rollenspiele, Action-Adventures oder Detektivspiele.



Die volle Packung

WOW BURNING CRUSADE

Nach Monaten des Beta-Tests, zahllosen Patches und ebenso vielen Balance-Änderungen ist das meist-erwartete Addon der Computerspiel-Geschichte fertig. Wir sagen Ihnen, wie das Projekt gestartet ist.

Für **WoW**-Spieler war es ein bisschen so wie damals, 1999, als die ganze Welt den Atem anhielt, ob denn die Computersysteme den Sprung auf die Zahl 2000 überstehen würden. In der Nacht vom 15. auf den 16. Januar 2007 startete **Burning Crusade**, das erste Addon zum seit Februar 2005 laufenden Online-Rollenspiel **World of Warcraft**. Bei anderen Spielen ein ganz normaler Vorgang, beim mittlerweile zum Medienphänomen gewachsenen Blizzard-Spiel aber sogar eine fette Meldung in den »normalen« Nachrichten wert, abseits von Giga und anderen Sparten-News. Nach monatelangem Beta-Spiel tauchen auch wir, gemeinsam mit Millionen Spielern weltweit, ganz offiziell durch das Dunkle Portal. Einen kompletten Langzeitest lesen Sie in der nächsten Ausgabe – nach so wenigen Spieltagen kann noch niemand wichtige Spielaspekte, etwa die Qualität der Hochlevel-Instanzen, adäquat bewerten.

Start (fast) ohne Probleme

In vielen Städten der Bundesrepublik brachten die großen Elektrofachmärkte pünktlich zum Verkaufsstart eine bisher einzigartige Aktion: Punkt Mit-

temacht öffnen die größten Filialen, stapelweise reguläre Versionen von **Burning Crusade** erwarten die Fans, nicht ganz so stapelweise ist die Collector's Edition verfügbar, die überall sofort ausverkauft ist und nun zu hohen Preisen im Internet ge-

handelt wird. Trotz dieser weltweiten Euphorie halten die Server dem Ansturm stand, im Gegensatz zu mancher Media-Markt-Tür: In Köln gibt es einige Verletzte, als eine Glastür unter dem Ansturm der Fans birst. Einziges Manko: Viele Spieler



Boss **Vazruden** teilt mit dem Spezialschwert mächtig aus.



Los geht's: mit einem Sprung durchs **Dunkle Portal**.



Der Drache **Nazan** ist einer der Endgegner in der Höllenfeuerhalbinsel-Instanz **Das Bollwerk**. Er ist das Reittier von **Vazruden**.

DER DATENBANK-CLIENT



Sie wollen jedes Detail über **WoW: Burning Crusade** wissen? Wo es welche Erze, Kräuter, Rezepte gibt? Wo welche Gegner stehen und was für Beute die fallen lassen? Prima, dann installieren Sie doch den Datenbank-Client von unserer DVD. Den haben unsere Partner von **WorldofWar.de** so programmiert, dass ab dem 16.1.2007 alle Daten aus **Burning Crusade** kollektiv gesammelt und Ihnen zur Verfügung gestellt werden. Wie die Installation funktioniert, erfahren Sie auf unserer DVD unter dem Menüpunkt »Extras«.

DER MINIPET-SKANDAL

Wer die Sammler-Ausgabe (Collector's Edition, CE) von **Burning Crusade** für viel Geld gekauft hat (Listenpreis 70 Euro, gehandelt zwischen 120 und 300 Euro), hat mit einem der Zusatzinhalte Frust statt Freude. Ausgerechnet bei der prestigeträchtigsten Beigabe, dem ansonsten im Spiel nicht erhältlichen Haustier, das für alle Mitspieler deutlich sichtbar den Unterschied zwischen CE-Besitzer und Otto Normal-Orc zeigen soll, hat Blizzard versagt: Das Freischalten des possierlichen Netherwelpen funktioniert nicht. Blizzard hat es versäumt, der europäischen Collector's Edition Freischaltcodes für das Haustier (Minipet, ein Begleiter, der Ihnen auf Schritt und Tritt folgt) beizulegen. Wer dennoch an den Begleiter kommen will, muss einen Brief (keine E-Mail!) mit Kaufnachweisen und Account-Informationen an Blizzards Europa-Hauptquartier in Frankreich schicken. Betroffene finden alle Antworten zum Thema hier:

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3389

mussten Wartezeiten in Kauf nehmen, bevor Sie in die Scherbenwelt durchstarten konnten.

Naturgemäß hat sich gegenüber der Endphase des Beta-Tests nicht viel getan: Zu akribisch hatte Blizzard sich an die optimalen Schwierigkeitsgrade der neuen Quests herangearbeitet, zu viel Feedback hatte es gegeben, etwa zu unfair schweren Gegnern, schlecht zu findenden Questzielen oder -gebern, unzureichenden oder übermächtigen Belohnungen und ähnlichen Spielmechanik- und Balancing-Fragen. Wie das nun alles mit einer solch großen Anzahl an Spielern funktioniert, kann nur ein Langzeittest klären.

Auffällig sind die nun zum Teil viel schneller wiederbelebten Gegner. Das ist sinnvoll, denn bei der Menge an Spielern, die zur Zeit in die Scherbenwelt drängt, ist es mit dem gemütlichen Questen in fast spielerleeren Gegenden vorbei. Wobei

in den ersten zwei Tagen nach dem Startschuss erstaunlich wenig los war auf der Höllenfeuerhalbinsel, dem ersten Gebiet nach dem Dunklen Portal, das die Grenze zwischen der alten **WoW**-Welt und dem neuen Kontinent, der Scherbenwelt, markiert. Wohl mehr Spieler als erwartet haben sich zunächst auf die beiden neuen Rassen, die Blutelfen (Horde) und die Draenei (Allianz) gestürzt, um neue Charaktere hochzuleveln.

Des einen Freud ...

Wie schon in der letzten Ausgabe vorausgesehen, gibt es einigen Unmut in der Community. Blizzard hat die Gegenstände, die als Questbelohnungen oder Beute dienen, gegenüber dem Hauptspiel deutlich verbessert. Das wertet die bislang seltenen und damit extrem wertvollen Items ab – das ist vor allem für Spieler ohne **Burning Crusade** (oder mit einem Vorrat solcher Waffen und Rüstungen) wie ein Crash an der Börse. Neueinsteiger profitieren indes von der Aktion: Wer jetzt einen Draenei- oder Blutelfencharakter beginnt, erlebt neben den üblichen Sammelquests einige originelle Varianten mit schönen Handlungssträngen und profitiert später, beim Wechsel in die Scherbenwelt, von den verbesserten Items, ohne Verluste durch gehortete Altlasten beklagen zu müssen.

Auch einige der Scherbenwelt-Quests begrüßen die Abenteurer mit Aufgaben, die es in **World of Warcraft** noch nicht gegeben hat: So werfen Sie in zwei Quests Bomben von



Bossgegner Broggok in der Instanz **Blutkessel** lässt wertvolle Beute (u.a. ein Gewehr) fallen.

Flugtieren oder retten eine Zwergen-Expedition, die zu Ihrem gefährlichen Auftrag nur eines mitgenommen hat: Bier. Besonders motivierend wirken die neuen Flugtiere, die für alle Level-70-Charaktere die Ära »Fliegen statt Reiten« einleiten. Damit auch Nicht-Profis in den neuen Instanzen eine Chance haben, sind diese in zwei Schwierigkeitsgraden spielbar.

Blizzard hat zudem das Letzte aus der nicht mehr taufrischen

Grafikengine geholt: Der sehr eigenständige Stil des Spiels ist konsequent weiterentwickelt worden, große Detailfülle und abwechslungsreiche Grafiksätze in allen neuen Gebieten schaffen eine einzigartige Atmosphäre. Grobe Fehler gibt es bisher nicht. Lediglich zahlreiche Verbindungsabbrüche auf stark bevölkerten Servern sorgen für Unmut – hier muss Blizzard nachbessern. **MT**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3391

WOW: BURNING CRUSADE ONLINE-ROLLENSPIEL-ADDON

ENTWICKLER	Blizzard (World of Warcraft, GS 03/2005: 90 Punkte)
PUBLISHER	Vivendi
SPRACHE	Deutsch
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 4 CDs, 30 S. Handbuch
TERMIN (D)	16.1.2007
CA. PREIS	30 Euro
USK	ab 12 Jahren

ANSPRUCH		EINSTEIGER		FORTGESCHRITTENER		PROFI	
		1	2	3	4	5	6
TECHNIK		FÜR ÄLTERE PCs		FÜR STANDARD-PCs		FÜR HIGHEND-PCs	
		1	2	3	4	5	6
		7	8	9	10	3D-GRAFIKKARTEN	
MINIMUM		STANDARD		OPTIMUM		Radeon 9500 / 9600	
1,0 GHz Intel		1,8 GHz Intel		2,4 GHz Intel		Geforce 6600 GT	
1,0 GHz AMD		XP 1800+ AMD		XP 2200+ AMD		Radeon X600 / X700	
512 MB RAM		1,0 GB RAM		2,0 GB RAM		Radeon 9700 / 9800	
10 GB Festplatte		10 GB Festplatte		10 GB Festplatte		Geforce 6800 GT	
PROFITIERT VON		schneller DSL-Leitung				Radeon X800 XL	
BILDFORMATE		4:3 5:4 16:9 16:10		KOPIERSCHUTZ		Geforce 7600 GT	
TON		Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1				Radeon X850 XT	
						Radeon X1900 XT	
						Geforce 7900 GTX	

BEWERTUNG		
GRAFIK	+ eigenständiger Stil + detailreich + wunderschöne Texturen - polygonarm - Animationen	8/10
SOUND	+ teils berauschend schöne Musik + gute deutsche Sprecher + Effekte - Musik nicht dynamisch	9/10
BALANCE	noch nicht bewertbar	-/10
ATMOSPHÄRE	noch nicht bewertbar	-/10
BEDIENUNG	+ perfekte Komfortfunktionen + vielfach anpassbar + Post- & Handelssystem - keine Questmarkierungen	9/10
UMFANG	+ praktisch endloses Spiel + Instanzen in zwei Varianten spielbar + massenhaft neue Inhalte	10/10
QUESTS/HANDLUNG	noch nicht bewertbar	-/10
TEAMWORK	+ gut aufeinander abgestimmte Klassenfertigkeiten + Suche-nach-Gruppe-Interface + PVP verbessert	10/10
KAMPFSYSTEM	+ ausgeklügelte, gut aufeinander abgestimmte Spezialfähigkeiten für jede Klasse + teils öde Klickerei	8/10
ITEMS	+ Unmengen an neuen magischen Gegenständen + einzigartige Rüstungssets + gesockelte Items	10/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT SOLOSPIELZEIT unbegrenzt
FAZIT: FASZINIERENDES ADDON ZUM ONLINE-PHÄNOMEN.

MICHAEL TRIER

michael@gamestar.de

Spieler, die World of Warcraft aus grundsätzlichen Erwägungen (monatliche Grundgebühr, sich wiederholende Spielinhalte) ablehnen, können Burning Crusade getrost im Regal stehen lassen – hier wird nichts neu erfunden oder fundamental besser gemacht. Wer sich allerdings bisher schon mit Vergnügen durch Azeroth gekämpft hat, muss Burning Crusade spielen. Allein die zahllosen Ausrüstungsgegenstände, der schier endlose Nachschub an immer fordernden und zum Teil endlich originellen Questketten, all das ist viel zu schön, um es zu ignorieren. Zumal in jedem WoW-Spieler mit aktivem Account dieses Verlangen brennt, wenn er nur die Packung sieht: »Ich muss es haben!« Bei mir musste es sogar die Collector's Edition sein; jetzt schicke ich erstmal einen Brief gen Paris...



»Das brennende Verlangen«



► DVD: Test-Check



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie **QUICKLINK 3390**

• Boxenstopp-Video: Collector's-Edition **QUICKLINK b52**

► GAMESTAR.DE PREMIUM: 30 Min. Beta-Videos **QUICKLINK 3391**



► ADDON: Hauptprogramm benötigt



► USK: ab 12 Jahren





Klick... und schon vorbei!

SAM & MAX THE MOLE, THE MOB AND THE MEATBALL

Episode 3 ist ebenso witzig und originell wie seine beiden Vorgänger – aber anspruchsloser und kürzer.

Die Spielzeugmafia hat einen von der Freelance Police eingeschleusten Maulwurf verschwinden lassen. Sam und Max sollen den vermissten Spion, der übrigens wirklich ein Maulwurf ist, wiederfinden und

gleichzeitig die nicht ganz so ehrenhafte Familie in Ted E. Bears »garantiert mafiafreier Spielhölle« zerschlagen. Auftakt zu **Sam & Max: The Mole, the Mob and the Meatball**, der dritten Episode des urkomischen Adventures.

Lachhaft!

Die schlechten Nachrichten zuerst: Wer die beiden Vorgänger gespielt hat, wird von **The Mole, the Mob and the Meatball** chronisch unterfordert sein. Das liegt hauptsächlich an der im Vergleich geringeren (und teils recycelten) Schauplatz-Auswahl. Das Mafiakasino besteht gerade mal aus drei Räumen – kein Vergleich zum verzweigten TV-Studio aus **Situation Comedy**. Da deshalb auch weniger Platz für Charaktere und Gegenstände ist, lassen sich die gewohnt hervorragenden Rätsel ohne Anstrengung lösen. Nun zu den guten Nachrichten: Episode 3 punktet wie seine Vorgänger durch großartige Ideen und massenhaft gut platzierte Running-Gags. Beispielsweise hat Sybil, einstige Therapeutin und Alien-Kolumnistin,

wieder ihren Job gewechselt und arbeitet nun als professionelle Zeugin. Zudem veralbert das Spiel zahlreiche Mafiaklischees: »Ich verstehe den Befehl nicht, aber ich werde ihn in blindem Gehorsam ausführen!« Überhaupt sind die Dialoge wieder hervorragend gelungen. Bis auf eine Ausnahme: Das Beleidigungsduell mit dem Pokerass Leonard nervt und wirkt schlecht von der **Monkey Island**-Serie geklaut.

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Eigentlich erwarte ich mit zunehmender Episodenzahl einen Anstieg des Schwierigkeitsgrades. Immerhin suche ich nach zwei gemeisterten Teilen eine neue Herausforderung. Die Rätsel in Episode 3 sind aber so leicht, dass ich mich noch schneller zum Ziel klicke als bisher. Auch die geringere Anzahl an Schauplätzen schadet dem Spiel. Extrem witzig und ideenreich ist's trotzdem wieder, weshalb ich Sam und Max diesen Patzer vorläufig verzeihe.



»Kein schwerer Fall«



In langen Dialogen beleidigen wir einen Gefangenen.



Episode 3 wiederverwertet einige alte Gebiete.



Sam und Max ermitteln in einer von Mafiosi belagerten Spielhölle.

SAM & MAX: THE MOLE, THE MOB... ADVENTURE

ENTWICKLER Telltale (Sam & Max: Situation Comedy, 6S 02/07: 80 Punkte)
 PUBLISHER Telltale
 SPRACHE Englisch
 AUSSTATTUNG - (Download)

TERMIN (D) 8.2.2007
 CA. PREIS 9 Dollar (ca. 7 Euro)
 USK nicht geprüft

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

TECHNIK

	FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHEND-PCS			3D-GRAFIKARTEN
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
MINIMUM				STANDARD			OPTIMUM			
1,2 GHz Intel				1,5 GHz Intel			2,0 GHz Intel			<input type="checkbox"/> Radeon 9500 / 9600
1,2 GHz AMD				XP 1400+ AMD			XP 1800+ AMD			<input type="checkbox"/> GeForce 6600 GT
128 MB RAM				256 MB RAM			512 MB RAM			<input type="checkbox"/> Radeon X600 / X700
220 MB Festplatte				220 MB Festplatte			220 MB Festplatte			<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

PROFITIERT VON -
 BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ Online-
 TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1 Aktivierung

BEWERTUNG

GRAFIK	+ stimmige Comic-Optik + ordentliche Animationen - polygonarme Figuren - fehlende Details	6/10
SOUND	+ gute (englische) Sprecher + passende Jazz-Musik - Soundklirren wegen starker Komprimierung	8/10
BALANCE	+ perfekter Rätselfluss + viele dezente Hinweise, optisch und sprachlich - generell zu einfach	6/10
ATMOSPHÄRE	+ angemessener, durchgehender Humor + lustige Mafiosi - wenige Schauplätze, viel Recycling	8/10
BEDIENUNG	+ Ein-Klick-Steuerung + automatisches Speichern - Laufwege nicht abkürzbar - Kamera nicht immer ideal	8/10
UMFANG	+ Spielzeit ohne Durchhänger gefüllt - nur ein Episoden-Häppchen - kürzer als die bisherigen Episoden	2/10
HANDLUNG	+ sehr abstrus, aber schlüssig + in sich abgeschlossen + lustige Running-Gags - leicht	8/10
RÄTSEL	+ herausragend originell und abwechslungsreich + vollkommen logisch - mäßige Tiefe, geringes Inventar	10/10
DIALOGE	+ fabelhafter Sprachwitz + dynamische Gespräche + gut getimt, nicht ausufernd - nerviges Beleidigungsrätsel	9/10
CHARAKTERE	+ sympathische, schrullige Helden + klar gezeichnete Nebenfiguren mit witzigen Macken - Max nicht aktiv einsetzbar	9/10

PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND SOLOSPIELZEIT 2 Stunden

FAZIT: WITZER, ABER ZU LEICHTER FALL FÜR SAM UND MAX.

74 SPIELSPASS