

# Strategie

Jörg Langer



**Zeitlos.** Wir schreiben den September 2001. GameStar testet das brandneue Addon **Poseidon** zum witzig-komplexen Aufbauspiel **Zeus**. Weiß wirklich noch jeder Spieler, wer der Urahn dieses Programms heißt? **Caesar**, im Jahr 1992 von Impressions veröffentlicht. Und obwohl sich bei Grafik, Bedienung, Missionen und Tiefgang viel getan hat: Das grundsätzliche Spielprinzip ist nach fast einem Jahrzehnt noch dasselbe. Sie finden diesen Spiele-Klassiker auf unserer aktuellen Demo-CD und DVD – viel Spaß bei der spannenden Reise in die Vergangenheit!

**Eroberungen.** Auch wenn wir nicht die höchsten Wertungsweihen vergeben konnten, gefällt mir **Conquest** ziemlich gut. Das Echtzeitspiel hat nämlich einige Elemente (Planeten bebauen, Munitionsnachschub), die eher in die Welt der rundenweisen Epen passen. Doch leider hat's in Sachen Globale Strategie seit **Alpha Centauri** nichts Gescheites mehr gegeben. Da muss der große Meister Sid Meier eben selber ran: Von **Civilization 3** ließ sich unser Fernauflärer Heiko Klinge beim Firaxis-Besuch im amerikanischen Maryland so begeistern, dass er danach mit leuchtenden Augen den alten **Civ**-Virus in der Redaktion neu entfachte. Auch bei mir...

## Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	<b>Age of Empires 2</b>	Echtzeit-Strategie	11/99	<b>93%</b>
2	<b>StarCraft</b>	Echtzeit-Strategie	6/98	<b>90%</b>
3	<b>Alpha Centauri</b>	Strategiespiel	3/99	<b>90%</b>
4	<b>Battlezone 2</b>	3D-Strategie	12/99	<b>89%</b>
5	<b>Siedler 4</b>	Aufbauspiel	4/01	<b>88%</b>
6	<b>Sudden Strike</b>	Echtzeit-Strategie	11/00	<b>88%</b>
7	<b>Jagged Alliance 2</b>	Strategiespiel	6/99	<b>88%</b>
8	<b>Emperor</b>	Echtzeit-Strategie	6/01	<b>87%</b>
9	<b>Tropico</b>	Aufbau-Strategie	6/01	<b>87%</b>
10	<b>C&amp;C Alarmstufe Rot 2</b>	Echtzeit-Strategie	11/00	<b>87%</b>
11	<b>Die Sims</b>	Aufbauspiel	3/00	<b>87%</b>
12	<b>Desperados</b>	Echtzeit-Taktik	5/01	<b>86%</b>
13	<b>Moon Project</b>	Echtzeit-Strategie	11/00	<b>86%</b>
14	<b>Heroes of Might &amp; Magic 3</b>	Strategiespiel	6/99	<b>86%</b>
15	<b>Black &amp; White (dt.)</b>	Aufbauspiel	5/01	<b>85%</b>
16	<b>Patrizier 2</b>	Wirtschaftssimulation	1/01	<b>85%</b>
17	<b>MechCommander 2</b>	Echtzeit-Taktik	10/01	<b>85%</b>
18	<b>Panzer General 4: Barbarossa</b>	Taktikspiel	10/00	<b>85%</b>
19	<b>Homeworld: Cataclysm</b>	Echtzeit-Strategie	11/00	<b>85%</b>
20	<b>Zeus</b>	Aufbauspiel	12/00	<b>84%</b>
21	<b>Startopia</b>	Aufbauspiel	8/01	<b>83%</b>
22	<b>Sacrifice</b>	Echtzeit-Strategie	1/01	<b>82%</b>
23	<b>Pizza Connection 2</b>	Wirtschaftssimulation	12/00	<b>82%</b>
24	<b>Imperium Galactica 2</b>	Strategiespiel	3/00	<b>81%</b>
25	<b>Conflict Zone</b>	Echtzeit-Strategie	7/01	<b>81%</b>

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

## Strategie-Inhalt

### Tests

Conquest .....	94
Zeus: Poseidon .....	96
Divided Ground .....	98
Start-Up Manager .....	98



Wurmstichiger Weltraum

# Conquest

Käfer und Computer greifen an! Sie übernehmen als Befehlshaber der Weltraumflotte in detaillierter 3D-Grafik die Verteidigung der Menschheit.

WWW  
www.gamestar.de:  
zusätzliche Bilder  
in Screenshot-Galerie

**S**treitsüchtige Seifenoper-Zicken nerven auch in ferner Zukunft die Fernsehzuschauer. Kein Wunder, dass sich Captain Blackwell freiwillig zum Dienst im vermeintlich ruhigen Weltall meldet. Leider gerät der Arme fernab der Heimat trotzdem zwischen zwei Schwestern, die um die Vorherrschaft in ihrer Sippe kämpfen. Eigentlich kein Pro-

blem, wären die Damen nicht widerliche Insekten-Aliens der Mantis-Rasse mit schlagkräftigen Raumschiffen. Zu allem Überfluss mischen sich auch noch die Celareon ein, superintelligente Maschinenwesen. Als Flottenkommandant greifen Sie Blackwell unter die Arme, um im Echtzeit-Strategiespiel **Conquest** die außerirdischen Familienstreitigkeiten beizulegen.

Werft für dicke Trägerschiffe gleich drei der Parzellen. Zum Glück warten immer ausreichend viele leere Welten auf ihre Besiedlung mit Forschungseinrichtungen oder Truppenquartieren. Allerdings ist eine über mehrere Planeten verteilte Basis schwer zu verteidigen. In jedem Fall benötigen Sie Rohstoffe, die eine Raffinerie direkt aus dem Inneren eines Himmelskörper fördert. Zusätzlich schicken Sie Ernter aus, die in Asteroidenfeldern und Nebeln Erz und Gas sammeln. Kommandopunkte dienen genau wie in **StarCraft** als dritte Ressource.

verbinden bei jedem Auftrag bis zu 16 solcher Sektoren. Auf frisch eroberten Welten errichtete Relaisstationen versorgen die Schiffe auch fern der Heimat mit Munition, die sonst nur allzu schnell zur Neige geht. Damit dieser Nachschub rollt, müssen allerdings sämtliche Wurmlöcher zwischen Vorposten und Heimatbasis mit Sprungtoren versehen sein, die Sie unbedingt beschützen sollten. Die schlaunen Computergegner greifen bevorzugt diese Einrichtungen an.

Immer wieder stoßen Sie im All auch auf farbige Wolken. Die dienen nicht nur als Gasquelle, sondern beeinflussen auch Ihre Flotte. Schiffe im Nebel verlieren etwa vorübergehend ihre Sicht so schnell fliegen. Dieses taktische Element greift in der

## Markus Schwerdtel

### Vorbeigezogen



Endlich ist Conquest da – und stürzt mich in ein Wechselbad der Gefühle. Schließlich stecken in dem Spiel etliche gute Ideen, und die Entwickler haben sich

keinen einzigen schweren Fehler geleistet. Die auf viele Sektoren verteilten Schlachten etwa machen dank der einfachen und logischen Bedienung richtig Spaß. Und nur wer die sehr unterschiedlichen Admiräle richtig einsetzt, hat in hohen Levels gegen die knackigen Computergegner eine Chance.

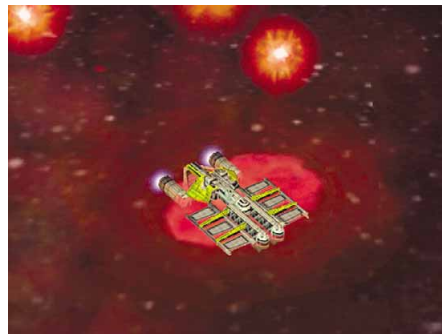
Schade, dass andererseits ein paar Schnitzer eine höhere Wertung verhängen. Warum gibt es zum Beispiel trotz dreier Rassen nur für die Terraner eine Kampagne? Zudem wurden einige der innovativen Spielelemente nicht konsequent ausgenutzt: Bauplatz gibt's im Überfluss, und die Nebel sind nur bunte Staffage. Trotz aller Kritik ist Conquest ein gutes Spiel, auch wenn ich mir für den sonst spaßigen Mehrspieler mehr Modi gewünscht hätte.

### Siedeln im Orbit

Vor dem Einsatz als interstellarer Kammerjäger steht die Gründung einer vernünftigen Basis. Als Bauplatz dafür dienen im Weltraum verstreute Planeten. In die Umlaufbahn jedes dieser Gestirne passen zwölf Konstruktionselemente. Während ein kleiner Sensorturm nur einen Slot belegt, braucht eine



Der Sprung durch das Wurmloch bringt den irdischen Träger-Verband in den feindlichen Sektor.



Roter Nebel schädigt dieses Baufahrzeug. Die Auswirkungen der Wolken sind spielerisch aber unbedeutend.

Praxis aber kaum: Die Effekte fallen nur schwach aus, und es lohnt sich meistens nicht, die Nebel zu umfliegen.

## Kompetente Kommandanten

Chris Roberts ließ sich bei der Konzeption der Rassen von **Conquest** offensichtlich stark von **StarCraft** inspirieren. Mantis und Celareon erinnern sehr an Zerg und Protoss. Fregatten, Trägerschiffe sowie Verteidigungsgeschütze gehören bei allen drei Fraktionen zum Standard. Interessant sind die Spezialfähigkeiten mancher Gefährte, an die Sie allerdings nur durch rege Forschungstätigkeit kommen. Per Vampir-Blitz ziehen Sie etwa den Gegnern Energie ab, die dem eigenen Schiff zugute kommt. Die Tarnvorrichtung oder der wirkungsvolle Aegis-Schild sind mitunter sogar kampfscheidend.

Als unentbehrlich entpuppen sich in späteren Missionen und Mehrspieler-Partien die Admiräle, von denen jeder Partei sechs zur Seite stehen. Spätestens wenn der Mangel an Kommandopunkten Massenschlachten mit riesigen Gruppen verhindert, kommen diese Spezialisten zum Einsatz. Nur sie können Flotten bilden, die im Gegensatz zu normal gruppierten Einheiten von zusätzlichen Boni profitieren. Durch Admiral Steele an-



Im Kampf um das Wurmloch samt Sprungtor (links oben) benutzt Admiral Benson einen **Energieblitz**. Seine Begleiter haben keine Munition mehr.

geführte Verbände richten etwa gegen Celareon-Raumer 40 Prozent mehr Schaden an.

## Retter und Rächer

Die einzige Kampagne von **Conquest** ist mit 16 Missionen nicht gerade üppig ausgefallen. Dafür wird Sie jeder Auftrag mehrere Stunden beschäftigen, ohne dabei langweilig zu werden. Als Kommandant organisieren Sie Eskorten, befreien per Kaperschiff Gefangene oder zerstören einfach alle Gegner. Zu Beginn der Kampagne machen Sie sich

mit den Besonderheiten der irdischen Einheiten bekannt. Zwei separate Tutorials trainieren Sie im Umgang mit den beiden Alien-Rassen, die Sie in den kargen Mehrspieler-Modi ebenfalls befehligen können.

## Details nur mit Lupe

Trotz 3D-Grafik verzichtet **Conquest** auf eine echte dritte Dimension à la **Homeworld**. Die Kameraperspektive lässt sich lediglich zoomen und rotieren. Da sich die Übersichtskarte mitdreht, bleibt die Orientierung

stets problemlos. Raumschiffe und Gebäude protzen mit unzähligen schnuckeligen Details. Schadenstexturen, Rauch und Rückstoßeffekte sind beim Spielen kaum zu sehen, weil Sie nur mit weit herausgezoomter Kamera das Kampfgeschehen richtig erfassen können.

Obwohl in späteren Missionen und auf Mehrspielerkarten Fabriken und Labs über mehrere Sonnensysteme verstreut liegen, geht die Übersicht selten verloren – ein Verdienst der gelungenen Bedienung. **MS**



Magistrat Elan im silbernen Kreuzer und seine Flotte fügen Mantis-Schiffen wie den Scarabs unten rechts besonders viel Schaden zu. Elan ist einer der sechs Celareon-Admiräle.

## Conquest

Genre: Echtzeit-Strategie Anspruch: Fortgeschrittene, Profis Sprache: Engl. (Dt. i. V.)  
Entwickler: Fever Pitch Publisher: Ubi Soft, Tel. (0190) 88 24 12 10 Preis: ca. 90 Mark

### MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)  
1 Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Team-Deathmatch, HQ-Zerstörung

### HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU 350 mit MHz 64 MByte RAM 230 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU 500 mit MHz 128 MByte RAM 640 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU 750 mit MHz 128 MByte RAM 640 MByte Installationsgröße 3D-Karte

### ALTERNATIVEN

**Homeworld Cataclysm** (85%, GS 11/00)  
Richtiger 3D-Weltraum als Schauplatz schwieriger, aber schöner Gefechte zweier Rassen.

**Star Trek: Armada** (78%, GS 5/00)  
Schickes Strategiespiel mit geringem Schwierigkeitsgrad im Trek-Szenario. Ebenfalls flaches All.

### WERTUNG

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

Hubsches Spar-StarCraft im Weltraum.





Fleißig in den Untergang

# Zeus Poseidon

Im Addon zur Griechen-Siedelei Zeus bringen Sie den Kontinent Atlantis auf Vordermann - ein paar Jahrhunderte vor seiner Vernichtung.



Im Museum rechts vor dem Aphrodite-Heiligtum erfreuen sich Bürger an Ausstellungen.

WWW  
www.gamestar.de:  
zusätzliche Bilder  
in Screenshot-Galerie

Göttervater Zeus legt sorgenvoll seine Stirn in Falten. Das griechische Festland ist zu klein für sein blühendes Volk. Da fällt sein Blick auf den riesigen Kontinent Atlantis, der nur darauf wartet, von Menschen-

hand bebaut zu werden. Sie sind auserkoren, im Addon zum Aufbauspiel **Zeus – Herrscher des Olymp** die Landmasse urbar zu machen. Als Oberhaupt des sagenumwobenen Ortes errichten Sie Gebäude und Straßen, sorgen für Versorgung und Erbauung der Bewohner und kümmern sich nicht zuletzt um einen guten Draht zu den Göttern. Wie schon im Addon zu **Pharao** hat sich Impressions bei **Poseidon** erfolgreich Mühe gegeben, den Fans genügend Neuerungen zu bieten. Anders als für **Kleopatras** sind diesmal aber keine alten Spielstände nötig.

## Monster und Monumente

Mit einer funktionierenden Metropole sind Ihre Aufgaben als Stadtplaner noch lange nicht erfüllt. Früher oder später tauchen in jeder Mission Monster auf, mit denen nur ein Held fertig wird. Einen lästigen Riesen-

maulwurf etwa kann gar nur Jagdgöttin Artemis persönlich bezwingen. Die fordert allerdings einen gut ausgestatteten Tiergarten, bevor sie auf die Pirsch geht. Zu allem Überfluss verlangt der Schutzheilige Poseidon zugleich den Bau eines Denkmals. Durch die vielen Aufgaben wirken die Missionen noch straffer als im Hauptprogramm.

## Spiele statt Sport

Nach Feierabend besuchten die braven Bürger aus **Zeus** meistens noch das Theater oder stemmten in der Muckibude Gewichte. Die Atlantiden pflegen dagegen einen etwas lässigeren Lebensstil: Am liebsten verwetten sie ihren Lohn auf der Pferderennbahn und füllen damit nebenbei die Stadtkasse. Werktags fördern die Untertanen das nur auf Atlantis vorkommende Metall Orichalc oder schufteten auf Orangenplan-

tagen. Kluge Stadtväter handeln mit Nachbarstädten in Afrika und Südamerika, um so an begehrte Waren zu kommen, für die es in der eigenen Siedlung keine Produzenten gibt. Immer wieder gründen Sie auch Kolonien. In zwölf der 45 Missionen betreuen Sie diese Außenposten. Das Militär spielt trotz der neuen Streitwagen-Einheit nur eine kleine Rolle. Auf Wunsch wird es gar komplett vom Computer verwaltet. **MS**



Die **Pferderennbahn** bringt neben hoher Zufriedenheit Wetteinnahmen auch für die Staatskasse.

## Markus Schwerdtel



### Keine Katastrophenstimmung

Mit Poseidon liefert Impressions ein Addon nach meinem Geschmack. Die 45 Missionen – so viele wie im Hauptprogramm – spielen sich extrem kurzweilig, weil ständig neue Herausforderungen auftauchen. Im Gegensatz zur Mission-CD von Siedler 4 gibt's auch neue Rohstoffe, Gebäude und Einheiten. Besonders gut gefallen mir die stattlichen Monumente, die meine Bürger aus dem exotischen Orichalc bauen. Der einzige Wermutstropfen ist die inzwischen wahrhaft antike Grafik, die seit Caesar 3 kaum zugelegt hat. Wer das verschmerzen kann, den erwartet ein flottes Aufbauspiel.

## Zeus: Poseidon

Genre: Aufbauspiel-Addon Anspruch: Einsteiger, Fortgeschr., Profis Sprache: Deutsch  
Entwickler: Impressions Publisher: Vivendi Univ., (06103) 99 40 40 Preis: ca. 40 Mark

### MULTIPLAYER

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

### HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 200 MHz 64 MByte RAM 420 MByte Installationsgröße	CPU mit 300 MHz 128 MByte RAM 420 MByte Installationsgröße	CPU mit 500 MHz 128 MByte RAM 420 MByte Installationsgröße

### ALTERNATIVEN

**Die Siedler 4** (88%, GS 4/01)  
Kampflastige Aufbau-Wuselerei ohne historischen Hintergrund. Herzige Knuddelgrafik.

**Pharao** (84%, GS 9/01)  
Antik-Aufbauspiel mit langwierigen Bauphasen. Trotz Krümelgrafik toller Zeus-Vorgänger.

### WERTUNG

Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut
Bedienung:	Sehr gut
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Nicht vorhanden

Gute Missionen zum technisch veralteten Aufbau-Spiel.



# Divided Ground

Trockene Wabenschiebereien.



Spartanische Kämpfe im Sechstagekrieg.

Wenn es einen Preis für die Spielereihe mit den wenigsten Änderungen gäbe, wäre Talonsofts **Battleground Campaign**-Serie sicherlich ein heißer Siegerkandidat. Seit Jahren produzieren die Amerikaner ein dröges Wabenstrategie-Spiel nach dem anderen. Einziger Unterschied: das Szenario. So sieht auch **Divided Ground** bis aufs letzte Pixel aus wie seine Vorgänger. Doch statt Einheiten an Ost- oder Westfront zu ver-

schieben, bestreiten Sie diesmal Gefechte auf arabischer oder israelischer Seite, allesamt angesiedelt zwischen 1948 und '73. Über einen Iconbalken geben Sie Befehle zum Vorrücken oder Angreifen. Dabei ist die Steuerung gewohnt komfortabel. Optisch bewegt sich **Divided Ground** auf 8-Bit-Niveau, schicke Animationen suchen Sie vergeblich. Wie auch alle anderen Teile der Serie sind die Nahost-Gefechte damit ein klarer Fall für Hardcore-Tüftler, die Zugänglichkeit nicht interessiert. **MIC**

**Genre:** Strategiespiel  
**Publisher:** Take 2, (0190) 87 32 68 36  
**Preis:** ca. 90 Mark  
**Anspruch:** Profis  
**Spieler:** Einer bis zwei  
**Sprache:** Englisch  
**Minimum:**  
 CPU mit 133 MHz  
 32 MB RAM



# Start-Up Manager

Müdes Management.

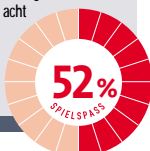


Die Nahansicht sieht noch am besten aus.

Vor einem guten Jahr kam die Wirtschaftssimulation **Wall Street Tycoon** von Ubi Soft auf den Markt. Die war grafisch genauso unspektakulär wie langweilig. Bei Take 2 erscheint nun der Nachfolger als **Start-Up Manager**. Dabei hat sich so gut wie nichts geändert: Sie errichten rund um die Welt Produktionsstätten für Autos, Computer, Flugzeuge oder Getränke. Mittels Forschungsstätten verbessern Sie die Produkte; Mar-

ketingaktionen sorgen für größeren Absatz. Während Sie auf den unweigerlich eintrudeln den Gewinn warten, tickert gemächlich die Zeit weiter. Grafisch dominiert eine detailarme Landkarte. Daneben gibt's eine Hand voll Diagramme und eine ganz ansehnliche, aber immer gleiche Nahansicht der Produktionsstätten. Einsteiger werden durch die leichte Zugänglichkeit vielleicht eine Weile Spaß am **Start-Up Manager** haben. Langfristig passiert aber deutlich zu wenig. **MIC**

**Genre:** Wirtschaftssimulation  
**Publisher:** Take 2, (0190) 87 32 68 36  
**Preis:** ca. 50 Mark  
**Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene  
**Spieler:** Einer bis acht  
**Sprache:** Deutsch  
**Minimum:**  
 CPU mit 133 MHz  
 32 MB RAM



# Green Berets

Fan-Addon für Strategie-Oldie Myth 2.



In Reihenfformation beschießen die Green Berets Vietcong-Kämpfer.

Leise, gnadenlos und meistens zu sechst – so kämpft sich in **Green Berets** die gleichnamige Spezialeinheit durch den Dschungel von Vietnam. Ihre Truppen, bestehend aus Soldaten, Sprengmeistern und Medizinern, schicken Sie mit zehn Formationsbefehlen durch den Busch, die aber kaum Auswirkungen haben. Sie zerstören gegnerische Einrichtungen, befreien Kriegsgefangene oder versuchen, lebend aus Hinterhalten zu entkommen. Die zehn anspruchsvollen Missionen des ehemaligen Fan-Projekts führen Sie durch Sümpfe, Gebirge und unterirdische Verstecke. Obwohl manche der Reisfelder und Tunnels recht stimmungsvoll aussehen, können weder Grafik noch Bedienung der inzwischen über

zwei Jahre alten **Myth 2**-Engine mit aktuellen Programmen mithalten. Immer noch klasse ist dagegen die Physik-Engine, die beispielsweise Granaten realistisch herumkullern lässt. **MS**

**Markus Schwerdtel**

**Platoon für Arme**

Eigentlich eine gute Idee: Per Addon spendiert Take 2 dem beiliegenden **Myth 2** ein frisches Szenario. Warum musste aber als Grundgerüst unbedingt so ein altes Spiel erhalten, das noch dazu nur ein lascher Aufguss eines – zugegeben gelungenen – Vorgängers war? Zu oft katapultieren mich veraltete Grafik und umständliche Steuerung aus dem Dschungelkrieg zurück in die raue Wirklichkeit. Ein Bravo für die Idee, aber von der Ausführung hätte ich mehr erwartet.

## Green Berets

**Genre:** Echtzeit-Strategiespiel **Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis **Sprache:** Englisch  
**Entwickler:** Talonsoft **Publisher:** Take 2, (0190) 87 32 68 36 **Preis:** ca. 70 Mark

### MULTIPLAYER

Internet (16 Spieler) Netzwerk (16 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)  
 Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Capture the Flag, Deathmatch, 10 weitere

### HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2	TNT	G400	Voodoo 3	TNT 2	Geforce	Voodoo 5	Radeon	Geforce 2
<b>MINIMUM</b>			<b>STANDARD</b>			<b>OPTIMUM</b>		
CPU mit 200 MHz			CPU mit 350 MHz			CPU mit 500 MHz		
64 MByte RAM			128 MByte RAM			128 MByte RAM		
300 MByte Installationsgröße			300 MByte Installationsgröße			300 MByte Installationsgröße		
3D-Karte			3D-Karte			3D-Karte		

### WERTUNG

Grafik:	Ausreichend
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Ausreichend
Spieltiefe:	Befriedigend
Multiplayer:	Gut

Fordernde Dschungeltour mit angestaubter Engine.

