

# Sport

Michael Galuschka



Wie wichtig ist der Name für den Erfolg eines Computerspiels? Geht es nach den **Kurt**-Designern, scheint er die nebensächlichste Sache der Welt zu sein. »Kurt« klingt weder besonders attraktiv, noch hat er etwas mit Fußball zu tun. Okay, die Bezeichnung ist kurz und einprägsam, aber für meine Begriffe dennoch ziemlich daneben.

Überhaupt scheint mir die Namensfindung im Sportspielgenre wenig Marketinggelder zu verschlingen. Ob nun **Racing Sim 2**, **Frankreich '98** oder **Grand Prix 500ccm**:

Länger als fünf Minuten dürfte da keiner über die Titelgebung nachgedacht haben. Aber das ist vielleicht auch gut so, denn vom Schema F abweichende Namen verwirren hierzulande meist nur. So denkt bei **Links LS** wohl kaum jemand an Golf, und Kollege **Tiger Woods 99** läßt eher eine Raubkatzen-Jagdsimulation vermuten. Obwohl das zu Zeiten eines **Deer Hunter** womöglich nicht mal einen Nachteil darstellt...

## Sport-Charts

Platz	Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1		NHL 99		Sportspiel	11/98 <b>91%</b>
2		Fifa 99		Sportspiel	1/99 <b>89%</b>
3		Frankreich '98		Sportspiel	6/98 <b>88%</b>
4		Nice 2		Rennspiel	11/98 <b>88%</b>
5		Colin McRae Rally		Rennspiel	10/98 <b>87%</b>
6		Racing Sim 2		Rennspiel	11/98 <b>87%</b>
7		NBA Live 99		Sportspiel	1/99 <b>86%</b>
8		Links LS 98 Edition		Sportspiel	10/97 <b>87%</b>
9		Grand Prix Legends		Rennspiel	11/98 <b>84%</b>
10		Anstoss 2		Manager	10/97 <b>83%</b>
11		Need for Speed 3		Rennspiel	11/98 <b>83%</b>
12		<b>Kurt</b>		<b>Manager</b>	<b>NEU</b> <b>82%</b>
13		Pro Pinball: Timeshock		Flipper	10/97 <b>82%</b>
14		Tiger Woods 99		Sportspiel	11/98 <b>82%</b>
15		Grand Prix 500ccm		Rennspiel	12/98 <b>82%</b>
16		Pro Pinball: Big Race USA		Flipper	12/98 <b>81%</b>
17		Formel 1 Manager Pro		Manager	11/97 <b>81%</b>
18		Nascar Racing 99		Rennspiel	2/99 <b>79%</b>
19		Formel 1 97		Rennspiel	4/98 <b>79%</b>
20		Addiction Pinball		Flipper	3/98 <b>79%</b>
21		Bleifuss Rallye		Rennspiel	1/98 <b>79%</b>
22		Balls of Steel		Flipper	2/98 <b>78%</b>
23		Virtual Pool 2		Billard	12/97 <b>78%</b>
24		TOCA		Rennspiel	1/98 <b>77%</b>
25		Pro Boarder		Sportspiel	2/99 <b>76%</b>

Die 25 besten Sportspiele, Rennspiele, Manager und Flipper.

## Sport

»Reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen: Alles, was man auch im Sportfernsehen finden würde.«  
[Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele mit realistischen Fahrzeugen, Fußballmanager, Flipper]

## Inhalt

### Tests

Kurt.....	94
Actua Soccer 3 .....	96
Grand Touring.....	98
Test Drive 4x4.....	99
Snowmobile	
Racing.....	142
Buggy.....	142
Snow Wave .....	144

## Trainerstreß in Echtzeit

## Kurt

Abgespeckt, dafür mit Echtzeittaktik, will der inoffizielle Nachfolger des Bundesliga Managers den Konkurrenten Anstoss 2 vom Thron kicken.



Im Winter schneien die Plätze ein – ohne spürbare Folgen.

**K**ennen Sie Heartline? Nein? Aber die Entwickler in diesem jungen Team kennen Sie bestimmt. Jens Onnen und Werner Krahe schufen für Software 2000 die berühmte **Bundesliga Manager**-Reihe und schrieben so deutsche Software-Geschichte. Jetzt hat sich das

Duo selbständig gemacht, um nach eigenen Aussagen »ohne, daß uns jemand reinredet« das Fußballmanager-Genre aufzumischen. Bei ihrem Neuling **Kurt** steht das Trainerdasein im Mittelpunkt. Echtzeitberechnete Spielverläufe sorgen für fast bundesligareife Dramatik.

anzeigt, daß die beiden kurz vor dem Kreislaufkollaps stehen. Vielleicht hätten wir den Aktionsbereich doch nicht so groß wählen dürfen. Da offenbart ein Blick auf den Deckungsscreen ein Loch in der gegnerischen Verteidigung. Kurzerhand legen wir den Offensivbereich unseres

aber **Kurt** ist ein reinrassiger Fußballmanager. Als Trainer und Vereinspräsident in einer Person kümmern Sie sich um die Belange Ihres Clubs, der überall zwischen Ober- und Bundesliga angesiedelt sein kann. Auf Wunsch dürfen Sie auch die Equipe eines englischen,

## Mick Schnelle



## Frischer Wind

Kurt ist ein knallharter Fußballmanager, der die Genre-Entwicklung gewaltig vorantreibt. Als ersten ist es

den Heartlinern gelungen, für spannende Spieltage zu sorgen. Endlich bestimmen nicht nur die Charakterwerte der Spieler den Ausgang, sondern auch die Positionierung und die Raumaufteilung. Das läßt die mittelprächtige Grafik glatt vergessen.

## Viel Fummelei

Leider ist die Steuerung nicht sonderlich intuitiv. Das Drag&Drop-Verfahren ist ja ganz nett, doch der viel zu kleine Taktik-Screen macht die Positionierung zu einer fummeligen Angelegenheit. Und trotz Hilfefunktion kann ich mir Sinn und Zweck der fitzeligen Mini-Icons nur schwer merken. Nach ein, zwei Tagen hat man aber alles im Griff. Die Spiele in Kurt sind zudem eine extrem packende und interessante Sache, die so derzeit niemand sonst bietet. Wenn Sie lieber Trainer als Manager sind, ist Kurt die beste Wahl. Ich bin auf die Antwort von Ascaron gespannt.



Auf dem allumfassenden **Hauptbildschirm** nehmen Sie die meisten Mannschafts-Einstellungen vor.

## Löwenbändiger

Unsere Schalker Jungs liegen 30 Minuten vor dem Spielende 1 zu 0 gegen die Löwen zurück. Um zwei unserer Mittelfeldspieler blinkt während ein roter Kreis, der uns

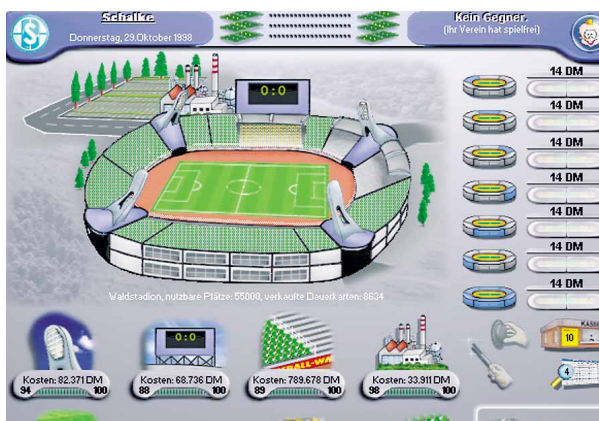
Teams in die Mitte, motivieren die Spieler durch Zurufe und freuen uns nach fünf Minuten über den Ausgleich.

## Weniger ist mehr

Man mag es dem eigenwilligen Namen nicht anmerken,

französischen, spanischen oder italienischen Teams betreuen. Im Vergleich zur Konkurrenz ist der wirtschaftliche Part sparsam gehalten. Mit ein bißchen Stadionmanagement, Fanartikel-Verkauf und einem Mini-Börsenpart er-





Der **Stadionausbau** gehört zum wenigen wirtschaftlichen Drumherum.

schöpfen sich die Möglichkeiten, für Bargeld in der Vereinskasse zu sorgen. Im Mittelpunkt stehen die Aufgaben eines Coaches. So verbringen Sie die meiste Zeit mit der Auswahl der besten Spieler, die durch Daten zur Stärke, Spritzigkeit, Paßgenauigkeit oder Technik charakterisiert werden. Mittelwerte erleichtern Ihnen die Einschätzung. Die Jungs wollen zudem an der richtigen Position auf dem Spielfeld eingesetzt werden, damit keine größeren Löcher in den Reihen entstehen. Soll es mal besonders schnell gehen, übernimmt diese Aufgaben auch ein elektronischer Assistent.

## Packende Matches

Wenn Sie die Aufstellung zu Ihrer Zufriedenheit erledigt haben, kommt der spannende Teil: Der Spieltag. Jahre-

lang waren die Partien in Managerprogrammen eine langweilige Angelegenheit. Die CPU berechnete den Spielverlauf anhand der Spielerdaten und illustrierte das Ergebnis durch vorgefertigte Animationen. Nachteil: Irgendwann kannte man alle Szenen. Ähnlich wie Electronic Arts' **Fifa Soccer Manager** (heute **Bundesliga 99**) berechnet **Kurt** alle Ballkontakte in Echtzeit und stellt sie gleichzeitig dar. Dabei verfügt jeder Spieler über rund 20 Eigenschaften, die sein Spielverhalten bestimmen. Doch im Gegensatz zur EA-Konkurrenz wirken die Spiele in **Kurt** wie richtige Fußballmatches. Einziges Zugeständnis: Balltändeleien im Mittelfeld sind möglichst kurz gehalten, damit die Spiele spritziger wirken. Zu jeder Zeit können Sie das

Geschehen anhalten und in Ruhe neue Kommandos geben, die abgedeckten Räume ändern oder die Einsatzintensität erhöhen. Sie dürfen sogar mehrere Spieler mit der Maus markieren und dieser Reckengruppe spezielle Befehle wie »schießt aus jeder Lage« geben. Solche aufwendigen Berechnungen führt **Kurt** für jedes Spiel (egal ob In- oder Ausland) durch. Dadurch sind Sie in der Lage, sich jederzeit in ein gleichzeitig stattfindendes Match einzuschalten.

Die Steuerung von Fußballmanagern ist traditionsgemäß sehr komplex. Das Heartline-Team hat sich zwar

bemüht, **Kurt** komfortabel zu halten, geglückt ist das jedoch nur teilweise. So ist die Steuerung während der Spiele recht übersichtlich, während die Aufstellung vor den Matches (trotz Drag&Drop-Funktion) aus Platzmangel schnell fummelig wird. Da derzeit Electronic Arts die Bundesliga-Rechte besitzt, tragen die Spieler leicht verbalhornte Namen; dem läßt sich aber dank des beiliegenden Editors leicht abhelfen. Genauso simpel fügen Sie dort Vereinswappen oder Spielergesichter ein, ändern die Punkte- und Regelregelung aufs alte 2er-System oder basteln sich gleich eine eigene Liga. **MIC**



Die **Spielezonen** sind kein schmückendes Beiwerk, sondern lassen gezielte Analysen zu.

# Kein Gegner.

(Der Verein hat spielfrei)

# Mick.

Kontostand: 307.608 DM  
18. Platz, 1. Liga

## Nur Spiele von Kaiserslautern, 1. Liga

Kaiserslautern	-	Duisburg	3:0
Kaiserslautern	-	Leverkusen	0:1
Stuttgart	-	Kaiserslautern	0:3
Kaiserslautern	-	Dortmund	1:0
Wolfsburg	-	Kaiserslautern	2:1
Kaiserslautern	-	Schalke	2:3
Hamburg	-	Kaiserslautern	2:1 Tip
Kaiserslautern	-	Bremen	1:1 Tip
Freiburg	-	Kaiserslautern	1:3 Tip

## Kaiserslautern, 1.-22. Spieltag, 1. Liga

Game	Goals Scored	Goals Conceded
1	2	1
2	1	2
3	3	0
4	1	1
5	2	1
6	1	2
7	2	1
8	1	1
9	2	1
10	1	2
11	2	1
12	1	2
13	2	1
14	1	2
15	2	1
16	1	2
17	2	1
18	1	2
19	2	1
20	1	2
21	2	1
22	1	2

## Tabelle vom 1. bis 22. Spieltag: Spiele

	Spiele	Torverh.	Punkte
1. München	22	36:17	44
2. Schalke	22	35:36	28
3. Bremen	22	33:29	34
4. Löwen	22	32:26	32
5. Bochum	22	31:28	30
6. L'Kusen	22	31:20	39
7. Frankfurt	22	31:25	32
8. Wolfsburg	22	31:27	31
9. Rostock	22	29:30	29
10. Hamburg	22	29:24	35
11. Dortmund	22	28:29	30
12. Kaiserslautern	22	28:29	28
13. Gladbach	22	26:26	33
14. Nürnberg	22	23:25	32
15. Freiburg	22	21:40	19
16. Duisburg	22	21:25	28
17. Berlin	22	20:36	22
18. Stuttgart	22	15:28	16

Gegnerentwicklung und **Tabellenstand** auf einen Blick.

## Kurt

**Genre:** Fußballmanager  
**Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. 90 Mark

**Hersteller:** Heartline  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Deutsch  
**Festplatte:** ca. 100 MByte

**Spieler:** Einer bis vier (an einem PC)

3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition ☐ Open GL

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133	Pentium 200 MMX	Pentium II/233
16 MByte RAM, 6fach CD	32 MByte RAM, 6fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD

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

Spannend durch berechnete Spielezonen.



Wieder nicht Weltmeister

# Actua Soccer 3

England gegen Kanada: Gremlin tritt mit dem dritten Teil der Actua-Soccer-Reihe gegen EA Sports' Fifa 99 an.



In der **übersichtlichsten** Kamera-Perspektive setzt Klinsmann (trotz seines verwehrtten Abschiedsspiels) zum Kopfball an, um die deutsche Führung gegen Mexiko auszubauen.

## Gunnar Lott



### Höchstens Halbfinale

Eines muß man Gremlin lassen – die Engländer haben ihre Actua-Soccer-Serie seit dem katastrophalen ersten

Teil stark verbessert. Gäbe es da nicht ein kanadisches Designer-Team namens EA Sports, könnte Actua Soccer 3 durchaus viele Fans finden.

So allerdings scheidet Gremlins Kicker-Sim im Halbfinale aus: Gegen Fifa 99 oder dessen kleinen Bruder Frankreich 98 kann sie nicht bestehen, da mir der Spielverlauf zu oft in Kick-and-rush ausartet. Nicht unerwähnt bleiben soll der ärgerliche Live-Kommentar – wenn ich nach einem Abschlag meines Torhüters ein lobendes »Gut geklärt« höre, frage ich mich, ob der Sprecher das gleiche Spiel sieht.

**W**as haben Sammer, Möller, Bierhoff, Thon, Littbarski, Matthäus und Basler gemeinsam? Alle waren schon mal auf dem Cover eines PC-Fußballspiels. Dabei hat Thon mit dem Tabellenführer **Fifa 99** das große Los gezogen und der gute Lothar für das erfolglose **Matthäus Soccer** umsonst sein Gesicht hingehalten. Oliver Bierhoffs Werbepartner **Actua Soccer 3** liegt irgendwo dazwischen.

### Team-Overkill

Bei **Actua Soccer 3** können Sie unter 450 Teams, vom FC Bayern bis zur Nationalelf Dänemarks, wählen. Per Editor lassen sich zudem bequem Ligen und Turniere basteln; Freundschaftsspiele und reines Training sind auch mög-

lich. In den Kadern stehen insgesamt 10.000 Spieler mit ihren persönlichen Werten, die ebenfalls alle editiert werden können. Die Designer haben rund 50 der bekanntesten Kicker individuelle Gesichtstexturen spendiert, so daß Sie etwa Ronaldo nicht nur an der Rückennummer erkennen.

### Kicker ohne Hirn

Im Spiel steht eine Vielzahl an Kameraoptionen zur Verfügung, von denen allerdings nur zwei sinnvoll sind. Für nostalgische **Sensible Soccer**-Fans gibt's sogar eine häßliche Vogelperspektive. Zu Beginn jeder Partie dürfen Sie im Setup Ihre Aufstellung wählen, die Taktik vorgeben und Petrus spielen: Auch Wetterbedingungen wollen festgelegt sein. Die Unterschiede sind jedoch reine Kosmetik – im Schnee rutscht niemand aus, und wegen Nebel geht kein Paß fehl. Größe-

re Probleme bereitet da die nur durchschnittliche Spieler-KI. Ihre Jungs laufen sich fast nie frei und gehen bei einem Alleingang nicht mit. Haben Sie die Mittellinie überschritten, sind Sie daher oft auf sich gestellt. **GUN**



Beim **Einwurf** können Sie aussuchen, zu welchem Mitspieler Ihr Mann werfen soll.



Im Winter hinterlassen die Spieler **Spuren** im Schnee, rutschen aber niemals aus.

## Actua Soccer 3

<b>Genre:</b>	Sportspiel	<b>Hersteller:</b>	Gremlin
<b>Anspruch:</b>	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	<b>System:</b>	Windows 95
<b>Sprache:</b>	Deutsch	<b>Anleitung:</b>	Deutsch
<b>Preis:</b>	ca. 90 Mark	<b>Festplatte:</b>	ca. 50 bis 350 MByte
<b>Spieler:</b>	Einer bis zwei (an einem PC, Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)		
<b>3D-Karten:</b>	<input checked="" type="radio"/> Direct 3D <input checked="" type="radio"/> 3Dfx <input checked="" type="radio"/> Power VR <input type="radio"/> Rendition <input type="radio"/> Open GL		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166	Pentium 166	Pentium 233
32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD
	3D-Karte	Voodoo 1, Gamepad

Grafik	<div><div></div></div>	Befriedigend
Sound	<div><div></div></div>	Befriedigend
Bedienung	<div><div></div></div>	Gut
Spieltiefe	<div><div></div></div>	Befriedigend
Multiplayer	<div><div></div></div>	Befriedigend

Annehmbares Fußballspiel ohne Hit-Chancen.

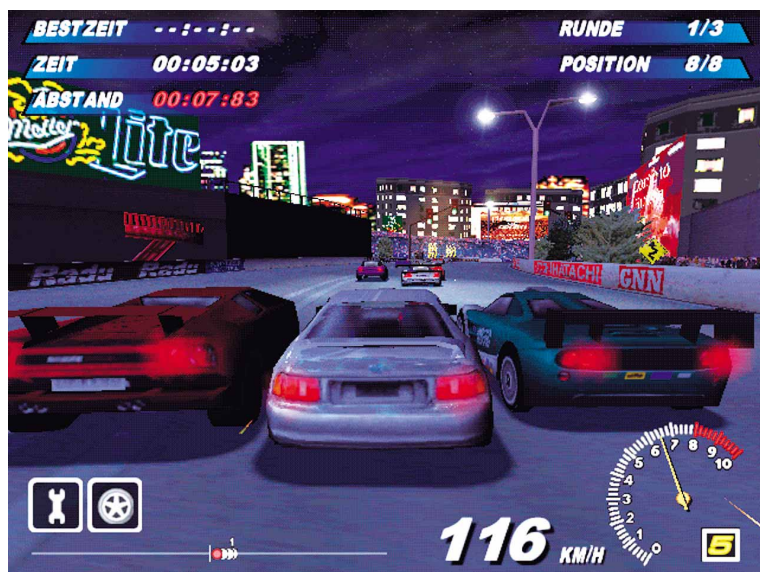




Von Elite, für Elite

# Grand Touring

Schwer, schwerer, Grand Touring. In der Tourenwagen-Simulation wechseln Grafik-Lust und Fahrer-Frust.



Ab durch die Mitte: Im Gedrängel nach dem Start lassen sich einige Plätze gutmachen.

## Rüdiger Steidle



### Unspielbar schwer

Heilig's Blechle, ist das schwierig! Obwohl ich jede Kurve auswendig kann und das Fahrzeug perfekt beherrsche,

ziehen die Computerfahrer immer an mir vorbei. Die fünf Schwierigkeitsgrade scheinen nur Auswirkungen auf den Arcade-Modus zu haben, die Simulationseinstellung ist einfach unspielbar. Ausgerechnet dort müßte ich aber siegen, um schnellere Wagen zu bekommen.

Außerdem hat Grand Touring weder den Kampfmodus von Nice 2 noch die Verfolgungsjagden eines Need for Speed 3 zu bieten. Zuwenig, um im Genre vorne mitzufahren. Da helfen auch die schnecken Autos und das nette Streckendesign nicht.

Es gibt kaum etwas, das nicht für ein zünftiges Rennspiel taugen würde. Seltener, daß gerade die populären Tourenwagen bisher nur in wenigen Spielen zu Ehren gelangt sind. **Grand Touring** springt in die Bresche und läßt Sie mit den getunten Straßenschlitten auf die Piste.

### Japano-Flitzer vs. Edel-Italiener

Zehn Vehikel stehen bereit, vom Toyota Celica über den Ferrari F-40 bis zum Mercedes CLK GTR. Damit bestreiten Sie entweder im Arcade-Modus Zeitfahrten und ein Rennen gegen Computerpiloten oder im Simulationsmodus eine komplette Liga. Anfangs können Sie lediglich zwischen dem Celica und ei-



Berechnete Spiegelungen machen die Rennwagen zur Augenweide.

nem BMW Z3 wählen. Um an die nächsten beiden Fahrzeuge zu kommen, müssen Sie erst acht Rennen gewinnen: je zwei Stadtautobahnen, Stadionkurse, Bergfahrten und Rennstrecken. Wetterbedingungen und Tageszeit lassen sich ebenso anpassen wie die Fahrtrichtung. Zusätzlich gibt es vier Trainings-Tracks, auf denen Sie beispielsweise Hütchenslalom üben können.

### Kurvenkratzer

Im Vergleich zu anderen Rennspielen ist das Fahrverhalten der **Grand Touring**-Flitzer sehr eigenwillig. So will der Porsche 911 partout

nicht um die Kurve driften, dafür beschleunigt der Wagen auf abschüssigen Straßen selbständig von 200 auf 250 Sachen. Die Fahrphysik ist weit von der Qualität eines **Colin McRae** oder **Grand Prix Legends** entfernt. Daran ändern auch zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten an Fahrwerk, Motor und Reifen nichts.

Während die Strecken im Mittelmaß versinken, gehören die Autos dank Environment-Mapping und Transparenz zu den schönsten des Genres. Deformationen kann die Grafikengine allerdings nicht darstellen; selbst nach einem Frontalcrash sehen die Flitzer aus wie vom Fließband. **RS**

## Grand Touring

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Elite
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 150 MByte
Spieler:	Einer bis acht (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	<input checked="" type="radio"/> Direct 3D <input type="radio"/> 3Dfx <input type="radio"/> Power VR <input type="radio"/> Rendition <input type="radio"/> Open GL		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/266 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte

Grafik		Gut
Sound	Ausreichend	
Bedienung	Ausreichend	
Spieltiefe	Befriedigend	
Multiplayer	Befriedigend	

Mäßiges, unfair schwieriges Rennspiel.



# Test Drive 4x4

Doppelter Antrieb, halber Spaß



Selbst im schlimmsten Dreck bleiben die Test-Drive-Wagen **blitzsauber**.

**A**ccolade schafft das Kunststück, mit **Test Drive 4x4** ein Sequel zu veröffentlichen, das noch schwächer als der

mäßige Vorgänger ausfällt. Per Allradler räubern Sie über chaotisch gestaltete Pisten und kassieren für Ihre Platzierung Preisgeld. Das investieren Sie in schnellere Jeeps, um sich anschließend auf den gleichen Kursen noch mehr zu langweilen. Sind die insgesamt fünf Klassenmeisterschaften wach und vor allem siegreich durchgestanden, winkt die besonders schwierige »offene Klasse«, in der nur die Elite der Off-Roader an den Start geht. Lediglich Besitzer von 3Dfx-Karten erfahren dabei Hardware-Unterstützung, der Rest darf sich am unsäglichsten Software-Modus die Augen verderben. **MG**

## Michael Galuschka Liegeengeblieben

Häßliche Geländewagen rumpeln über noch häßlichere Strecken und bringen mich dabei an den Rand des Wahnsinns. Wofür habe ich eigentlich Vierradantrieb, wenn sich der automobilen Landadel beharrlich weigert, meinen Lenkbemühungen anständig nachzukommen? Das ansatzweise motivierende Prinzip der Rennklassen und Fahrzeugkäufe kommt durch die vielen Spielspaß-Schlaglöcher erst gar nicht zur Entfaltung.

## Test Drive 4x4

**Genre:** Rennspiel  
**Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. 90 Mark

**Hersteller:** Accolade  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Deutsch  
**Festplatte:** ca. 150 MByte

**Spieler:** Einer bis sechs (Netzwerk)

**3D-Karten:** ☐ Direct 3D ☒ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition ☐ Open GL

Pentium 200 oder  
Pentium 133, 3D-Karte  
16 MByte RAM, 2fach CD

Pentium 200 MMX  
32 MByte RAM, 8fach CD  
3Dfx-Karte

Pentium II/300  
64 MByte RAM, 8fach CD  
3Dfx-Karte

Grafik	Mangelhaft
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

Überflüssig wie ein Schlammbad.

