



Einen (pixeligen) Rückspiegel gibt's nur in der Stoßstangen- und Motorhauben-Perpektive. Dafür kommt das Geschwindigkeitsgefühl so am besten rüber. (1280x960)

»Fahren Sie rechts ran!«

NEED FOR SPEED MOST WANTED

Electronic Arts versöhnt die Fans mit grandiosen Polizei-Verfolgungsjagden und rasanten Rennen bei Tag. Reicht's zum besten Need for Speed aller Zeiten?

GameStar
GOLD-AWARD
NEED FOR SPEED
MOST WANTED

GameStar
»für besondere Atmosphäre«
NEED FOR SPEED
MOST WANTED

FACTS

- > 33 Autos
- > 103 Strecken
- > 68 Extra-Aufgaben
- > 6 Renn-Modi
- > 15 Kontrahenten

Was machen Polizisten eigentlich nachts? Blitzfallen aufstellen? Alkoholsündern auflauern? Nein, sie schlafen! Diesen Eindruck hatte man zumindest bei den letzten beiden **Need for Speed**-Teilen **Underground** und **Underground 2**. Denn ausgerechnet im Szenario illegaler Rennen verzichtete Electronic Arts auf

die im ersten Teil eingeführten Polizei-Verfolgungsjagden. Doch in **Need for Speed: Most Wanted** kehren die Gesetzeshüter zurück. Und bringen gleich einen ganzen Schwung alter Stärken aus den Anfängen der Serie mit.

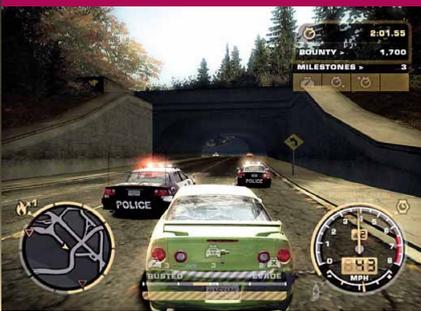
Schraube locker

PS-schwache Kleinwagen in Bieder-Lackierung zum Karrierestart? Pustekuchen! **Most Wanted** setzt Sie gleich im ersten

Rennen ans Steuer eines ordentlich aufgemotzten BMW M3 GTR. Als namenloser Jungspund kommen Sie mit Ihrer bayerischen Angeberkarre nach Rockport City, um sich in der illegalen Rennszene einen Namen zu machen. Reichlich übermotiviert legen Sie sich mit Razor Callahan an, dem Erstplatzierten auf der »schwarzen Liste«. Die altbekannte Street-Racer-Geschichte erzählt das Pro-

gramm in rasant geschnittenen Zwischensequenzen – gedreht mit echten Schauspielern. Dann beginnt das erste Rennen, und das Spiel lässt Ihnen vom Start weg keine Zeit zum Atmen: Razor fährt aggressiv, drängelt fies und schon nach wenigen Hundert Metern sitzt Ihnen die Polizei im Nacken. Hektische Funkgespräche, schrilles Reifenquietschen und rasante Musik dröhnen aus den Lautsprechern.

WAS IST NEU?



- Verfolgungsjagden mit der Polizei, zerstörbare Gebäude und Dienstwagen.
- Radarfallen-Rennen, in denen Sie schneller als Ihre Gegner an Blitzanlagen vorbei rasen müssen.
- Mautstellen-Rennen, in denen Sie unter Zeitdruck Checkpoints abfahren.
- Zeitlupe: Auf Knopfdruck verlangsamen Sie für ein paar Sekunden die Zeit.
- Instant-Turnier: Statt zum Rennen zu fahren, starten Sie das Event über die Garage.
- 68 Extra-Missionen, unabhängig der Kampagne.
- Filmsequenzen mit echten Schauspielern.
- Schwarze Liste mit 15 individuellen Kontrahenten.



Die Strecken der Beschleunigungsrennen sind deutlich hügeliger und kurviger als noch in Underground 2.

Doch bevor das Rennen zu Ende geht, bleibt Ihr Wagen liegen – Sabotage! Zu allem Überfluss werden Sie von der Polizei geschnappt und ins Gefängnis gesteckt. Allerdings will Ihnen die attraktive Mia Townsend nach Ihrer Entlassung zu einem Neuanfang verhelfen und schleppt Sie in die hauseigene Garage. Dort wählen Sie einen Favoriten aus drei Serienwagen wie dem Lexus IS 300 oder Fiat Punto. Um den obligatorischen Karrierestart mit lahmen Karren kommt man also letztlich auch in **Most Wanted** nicht herum.

Beam-Auto

Bevor Sie mit Callahan abrechnen, gilt es, die 14 anderen Kandidaten auf der Liste zu bezwingen. Bevor die jedoch gegen Sie antreten, müssen Sie sich in diversen Rennen mit anderen Fahrern

als würdig erweisen. Und das ist leichter gesagt als getan, denn schon früh zieht der Schwierigkeitsgrad stark an – oft mussten wir ein Rennen wegen kleinster Fahrfehler wiederholen. Aktuelle Turniere finden Sie wie in **Underground 2** auf einer übersichtlichen Karte. Allerdings brauchen Sie nicht kreuz und quer durch die Stadt fahren, sondern können per Knopfdruck sofort zum Event springen. Neben den üblichen Rund-, Sprint- und Knockout- sowie den Viertelmeilen-Rennen gibt's in **Most Wanted** zwei neue Modi: Im Mautstellen-Turnier fahren Sie unter Zeitdruck und mit der Polizei im Nacken Checkpoints ab. Und im Radarfallen-Modus müssen Sie zwar nicht als Erster im Ziel ankommen, dafür aber sämtliche auf der Strecke verteil-

ten Radarfallen schneller durchfahren als Ihre Kontrahenten – auf den meist dicht befahrenen Straßen eine knifflige Angelegenheit. Auf die spaßigen Drift-Turniere der beiden Vorgänger hat Entwickler EA Canada allerdings verzichtet. Cool: Per Tastendruck verlangsamen Sie wie in **Max Payne** für ein paar Sekunden die Zeit. So vermeiden Sie stilvoll zeitraubende Zusammenstöße mit dem Gegenverkehr.

Copstruction Derby

Damit die Kandidaten der schwarzen Liste Sie respektieren, müssen Sie sich auch mit der Polizei anlegen. In den, ebenfalls auf der Karte verzeichneten, Aufgaben sollen Sie beispielsweise mindestens fünf Minuten vor den Polizisten fliehen oder vier Dienstwagen zu Altmetall verarbeiten. Zwar reicht es, die Fahrzeuge



Gleich drei Polizisten bremsen uns aus. Da hilft nur noch die Flucht in den Wald rechts.



Unseren handelsüblichen Fiat Punto (oben) haben wir mit einer neuen Haube, bunten Vinyls und einem Spoiler ausgestattet (unten). Spielerisch bringt das jedoch nichts.

oft genug zu rammen. Viel cooler ist es aber, die zahlreichen Tankstellen, Donut-Buden oder Wassertürme niederzureißen. Sind Ihnen die Gesetzeshüter dicht genug auf den Fersen, werden die von den Trümmern verschüttet. Festgehalten wird das Ganze mittels einer dramatischen Kamerafahrt – in Zeitlupe. Allerdings steigt Ihr Kopfgeld und damit die Aggressivität der Cops, die Ihnen mit Straßensperren das Leben schwer machen. Realistisch: Mit dem Kopfgeld

erhöht sich auch die Wahrscheinlichkeit, dass Ihnen die Polizei während eines Rennens dazwischen funkt. Wenn Sie allerdings eine Weile lang mit einem anderen Auto Turniere austragen, wächst Gras über die Sache. So macht es im Gegensatz zu den **Underground**-Teilen Sinn, mehrere Fahrzeuge in petto zu haben. Apropos: Anders als im Vorgänger gibt es neben Mittelklasse-Wagen wie dem Audi A4 3.2 oder Renault Clio V6 auch super teure Luxus-Karos-

sen wie den Mercedes SL 500, Porsche 911 Turbo S oder (geil!) die Dodge Viper SRT 10.

Ihren Führerschein, bitte!

Um die Cops abzuhängen, zerstören Sie entweder sämtliche Autos der Verfolger oder Sie schütteln sie ab. Ein Balken am unteren Bildschirmrand informiert Sie wie in **Need for Speed Hot Pursuit** ständig über den Abstand zur Polizei. Ist der groß genug, beginnt die »Cooldown«-Phase, in der die Beamten noch

nach Ihnen suchen – **Metal Gear Solid** lässt grüßen. Realistische Funksprüche verraten dabei, wo die Gesetzeshüter Sie vermuten. Sind die etwa 20 Sekunden abgelaufen, brechen die Polizisten die Suche ab. Spezielle Verstecke wie das Baseball-Stadion der Stadt beschleunigen den kriechend langsamen Fortschrittsbalken. Wenn Sie allerdings geschnappt werden, hagelt es Geldstrafen. Und bei wiederholtem Verstoß wird sogar Ihr Wagen beschlagnahmt.

TECHNIK-CHECK

GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH



- 640x480
 - min. Details
 - min. Texturen
 - min. Effekte
- In der niedrigsten Einstellung sieht Most Wanted hässlich aus. Mit den Herstellermindestangaben ist flüssiges Spielen nicht möglich.



- 1600x1200
 - max. Details
 - max. Texturen
 - max. Effekte
- Einen starken Rechner vorausgesetzt bringen alle Regler auf Anschlag das bisher schönste Need for Speed auf den Bildschirm.

TUNING-TIPPS

- 1 Eine niedrigere Auflösung bringt bis zu 30 Prozent mehr Frames auf den Bildschirm.
- 2 Stellen Sie die Details der Wagen ruhig auf Hoch, einen Einfluss auf die Performance konnten wir nicht feststellen.
- 3 Mit weniger als 512 MB Arbeitsspeicher hat das Spiel

Nachladeruckler, da hilft auch das Reduzieren von Details nichts.

- 4 Keine Schatten kosten Atmosphäre, bringen aber Leistung.

CHECKLISTE

- 2,9 GByte Speicherplatz
- min. 128 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c

HW

PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	MAXIMALE DETAILS									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
512 MBYTE	1,2 GHz	800x600	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
		1024x768	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	2,4 GHz	1024x768	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
		1280x1024	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	3,0 GHz	1280x960	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
		1600x1200	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1024 MBYTE	1,2 GHz	800x600	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
		1024x768	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	2,4 GHz	1024x768	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
		1280x1024	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	3,0 GHz	1280x960	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
		1600x1200	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

1) niedrige Details 2) maximale Details

□ nicht möglich ■ stark ruckelnd ■ mäßig ruckelnd, spielbar ■ perfekt spielbar

IM VERGLEICH



NFS Most Wanted



NFS Underground 2



Juiced

Grafik	sehr detaillierte Strecken, fast fotorealistische Autos	lebendige, etwas buntere Stadt, veraltete Effekte	umfangreiches Schadensmodell, aufwändige Strecken
Rennmodi	dramatische Verfolgungsjagden, coole Zeitlupe	sieben Rennmodi ohne größere spielerische Abwechslung	acht Rennvarianten, innovativer Stunt-Wettbewerb
Fahrphysik	betont actionlastig, Autos untersteuern stark, kein Schadensmodell	schwammiger als in Most Wanted, kein Schadensmodell	jedes Auto ein anderes Erlebnis, Tuning wirkt sich aus
KI	beherrscht raffinierte Manöver, aber cheatet gelegentlich	Gegner fahren zwar aggressiv, aber ständig im Pulk	wirkt fast menschlich, nie berechenbar
Tuning	riesiges Repertoire an optischen Spielereien	fast gleich groß wie im Nachfolger	nette Lackspielereien, zu kleine Auswahl an Vinyls
Streckendesign	durch die Stadt oder raus auf's Land, Wetterwechsel	Rennen ausschließlich nachts und auf Asphalt	Enorm abwechslungsreich, aber etwas detailärmer
Ergebnis	★★★★	★★★	★★★★

Der schummelt!

Wo die KI schon in **Underground 2** nicht gerade zimperlich mit Ihnen umgegangen ist, setzen die Gegner in **Most Wanted** noch einen drauf. Die anderen Fahrer versuchen stets, Sie von der Strecke oder in den Gegenverkehr zu drängen und kämpfen auch untereinander um jeden Millimeter. Zudem nutzt die KI kleinste Fahrfehler für riskante Überholmanöver. Ent-

wickler EA Canada hat jedem der 15 Kontrahenten einen eigenen Charakter verpasst: Während Sonny seinen Golf V eher vorausschauend durch die Kurven lenkt, brettet der rücksichtslose Vic mit seinem Toyota Supra durch sämtliche Bushaltestellen und Kleingärten. Problem: Die KI cheatet! Selbst wenn die Gegner einen üblen Unfall gebaut haben, holen sie binnen Sekunden wieder auf – da ist Frust vorprogrammiert.

Allwetter-Auto

Beim Thema Tuning verzichtet **Most Wanted** auf Experimente. Die Auswahl an optischen Verschönerungen und Leistungstuning-Teilen stammt fast eins zu eins aus dem Vorgänger. Das stört jedoch nicht, immerhin waren die Gestaltungsmöglichkeiten in **Underground 2** schon nahezu unbegrenzt. Allerdings entfallen die Rufpunkte fürs Image, weshalb optische Schmankerl



Polizeiwagen können Sie komplett zerlegen, bei Ihrem Auto gehen höchstens die Fenster kaputt

IN GAMESTAR 12/1997...



...gab's den ersten Test zu einem Need for Speed-Spiel – allerdings erst von der Special Edition des zweiten Teils. Denn als der Vorgänger 1995 erschien (siehe auch Hall of Fame der Ausgabe 12/2005), war die GameStar noch ein Funkeln in den Augen Jörg Langers. Das Rennspiel kassierte damals 81 Prozent, lief aber nur auf einem »Monster-PC« (Pentium mit 233 MHz und 3Dfx-Karte) flüssig.

bestenfalls als Spielerei taugen. Ebenfalls aus dem Vorgänger übernommen: Außer ein paar Kratzern und kaputten Scheiben richten Unfälle keinen Schaden am Fahrzeug an. Auch das action-lastige Fahrverhalten kennt keinen Unterschied zwischen nasser und trockener Fahrbahn – da lenken sich die Autos in **Juiced** deutlich realistischer. Immerhin reagieren die Boliden im Gegensatz zu den **Underground**-Teilen etwas direkter. Auch die bisher mäßige Lenkrad-Steuerung wurde leicht verbessert.

Bummeln extrem

Ein großer Kritikpunkt in **Underground 2**: die auf Dauer fehlende Abwechslung bei den Strecken. Anders in **Most Wanted**: Zwar führen viele Kurse nach wie vor kreuz und quer durch die Stadt, gelegentlich fahren Sie aber im Gebirge, über vierspurige Autobahnen und durch stillvoll beleuchtete Tunnel oder heizen wie in **Need for Speed Porsche** durch einen dichten Wald mit unterschiedlich hoch angeordneten Fahrstreifen. Zudem gibt's an allen Ecken raffinierte Abkürzungen, die Sie beispielsweise mitten durch ein großes

HEIKO KLINGE heiko@gamestar.de

Need for Speed, ich habe dich wieder lieb! Most Wanted beendet endlich das zumindest für mich düstere Underground-Kapitel. Alles was ich in den Vorgängern vermisst habe, ist nun wieder am Start: Rennen bei Tageslicht, sexy Luxus-Schlitten, abwechslungsreiches Streckendesign und vor allem hochdramatische Verfolgungsjagden. Obendrauf gibt's tolle Neuerungen: Das Blacklist-System ist ein Motivationsturbo allerfeinsten Güte, der leichte Hauch von Story bringt immer wieder frischen Wind in die Rennen-Routine. Einsteigen und Spaß haben!

»Es werde Licht!«



LESER-TEST: MOST WANTED

Drei Leser spielten in der GameStar-Redaktion Need for Speed: Most Wanted. Hier ihre Meinungen dazu.

Konkurrenzlose Raserei

Most Wanted wurde an vielen Stellen verbessert. Besonders die Grafik, der Fuhrpark, die Tuningteile und die Fahrten bei Tag haben es mir angetan. Und die fantastischen Videos tragen im Gegensatz zu den langweiligen Storyboards aus dem Vorgänger viel mehr zum Mitten-drin-Gefühl bei. Allerdings stört mich die Polizei ein wenig, da sie – zumindest am Anfang – kaum versucht, den Fahrer zu verhaften. Dennoch lautet mein Fazit: Kaufen, Kaufen, Kaufen!



Marcel Eschemann, 19 Jahre, Schüler

Das Beste aus allen Teilen

EA hat mit Most Wanted meine Erwartungen erfüllt, aber nicht übertroffen. Besonders haben mir die Videos mit echten Schauspielern und die dichte Story gefallen – das war ein großes Manko der Underground-Serie. Für spielerische Abwechslung sorgen die Extra-Missionen und die Verfolgungsjagden mit der Polizei, die in den beiden Vorgängern leider fehlten. Wer einen Arcade-Raser mit Tuning ohne Ende will, findet mit Most Wanted den Besten seiner Klasse.



Daniel Omasreiter, 15 Jahre, Schüler

Das Licht am Ende des Tunnels...

... ist die Sonne! Endlich kann ich wieder bei Tageslicht fahren. Die Grafik hat sich deutlich verbessert, die Lichteffekte sind super. Die neuen Luxusautos wie die Viper, der Porsche 911 und der Ford GT40 sind eine nette Neuerung. Die Polizei stört mich allerdings, denn sie zerstört den Spielfluss zwischen den Rennen. Zudem wird das Styling der Autos durch den Wegfall der Rufpunkte zur Spielerei. Und warum gibt es immer noch keine Cockpitperspektive?



Christian Wendt, 25 Jahre, Student

Einkaufszentrum führen – reinweise kaputte Schaufenster inklusive. An die Abwechslung eines **Hot Pursuit** kommt das Spiel aber trotzdem nicht heran.

Von den Fans gefordert, finden sämtliche Rennen bei Tageslicht statt. Dabei ist die überarbeitete **Underground 2**-Engine kaum wieder zu erkennen. Besonders die aufwändige Beleuchtung und schicken Wetereffekte lassen Konkurrent **Juiced** alt aussehen. Der viel zu schnelle Wechsel zwischen

blauem Himmel und dichten Wolken ist aber schlicht lächerlich. Nett: Wenn Sie zur Mittagszeit aus einem Tunnel fahren, werden Sie kurzzeitig geblendet – echtes High Dynamic Range Rendering unterstützt das Spiel aber nicht. Ein besonderer Hingucker sind die von realen Autos kaum zu unterscheidenden Modelle. Den hohen Detailgrad schaffen aufwändige Scan-Verfahren, bei denen die Entwickler sämtliche Originalfahrzeuge mit einem 3D-Scan-

ner auf einen Rechner übertragen und mit hübschen Spiegelungen versehen haben. Wer aber schon **Underground 2** nicht mit allen Effekten flüssig spielen konnte, sollte seinen PC für **Most Wanted** kräftig aufrüsten (siehe Technik-Check).

Tauber Pilot

Most Wanted unterstützt neben Stereo nur 4.1-Surround-Sound. Das heißt, dass das Programm an die hinteren beiden Lautsprecher nur ein Mono-Signal sen-

det. Ärgerlich, zumal Sie nur in zwei von vier Kameraperspektiven einen Rückspiegel besitzen und deshalb auf Ihr Gehör angewiesen sind, um von hinten ankommende Gegner exakt orten zu können. Davon abgesehen verwöhnt Sie das Spiel mit gewohnt kernigen Motorensounds, grandiosen Effekten und einem gut gemischten Soundtrack mit 24 Punk- und Hiphop-Songs von Disturbed, The Prodigy oder Jamiroquai.

DM

INFO: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L11

MICHAEL TRIER

michael@gamestar.de

Wer gewinnt wohl den Coolness-Wettkampf? Ford Mustang oder VW Golf? Die Antwort dürfte für jedermann klar sein. Deshalb bin ich froh, nun endlich wieder mit Luxus-Schlitten rasen zu können. Atmosphäre und Grafik sind schlichtweg überwältigend, die Verfolgungsjagden mit der Polizei machen mächtig Laune. Trotzdem stört mich das fehlende Schadensmodell. In Zeiten von Juiced oder DTM Race Driver 2 gilt das alte Argument einfach nicht mehr, dass man seinen geliebten (und teuren) Porsche nicht zerbeulen will. Und was soll eigentlich der spärliche Multiplayer-Teil?

»Solo top, Multi flop!«



DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Endlich kann ich wieder die Cops an die Wand fahren. Die filmreifen Verfolgungsjagden passen wunderbar ins Spiel und wurden durch die neuen Rennmodi zusätzlich aufgewertet. Auch das deutlich abwechslungsreichere Streckendesign erinnert positiv an die grandiosen Teile 3 und 4. Und Gott sei Dank darf ich nun auch wieder tagsüber rasen. Mir haben stimmungsvolle Sonnenuntergänge (man denke nur an NFS Porsche) schon immer besser gefallen als eine rabenschwarze Nacht.

Motzen kann ich eigentlich nur über den etwas happigen Schwierigkeitsgrad und die noch immer nicht perfekte Lenkrad-Steuerung. Das stört mich allerdings weniger, wenn ich dafür meine Nachbarn mit lautstarken Motoren aus meinem Subwoofer nerven kann. So knackig röhren die Autos in Need for Speed nämlich noch nie – wenn auch nur im 4.1-Sound.

»Cool, cool, cool!«



NEED FOR SPEED: MOST WANTED RENNSPIEL

PUBLISHER	Electronic Arts / EA Canada	RELEASE (D)	24.11.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 14 S. Handbuch	USK	ab 6 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	2	3	4	5	6	7	8	9	PROFI
VERGLEICHBAR MIT	Juiced (87, GS 07/05) Realistische Tuning-Rennen mit brillanter KI. NFS Underground 2 (84, GS 01/05) Rasanter Vorgänger, spitzen Atmosphäre.								

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,4 GHz Intel	2,2 GHz Intel	3,0 GHz Intel
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1400+ AMD	XP 2000+ AMD	XP 3000+ AMD
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
<input type="checkbox"/> Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	2,9 GB Festpl.	2,9 GB Festpl.	2,9 GB Festpl.
<input type="checkbox"/> Radeon X600	Geforce 6800			

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

FAZIT: Spannende Rennen für bis zu vier Spieler. Keine Polizei, kein Gegenverkehr – ärgerlich!
MODI: Rundkurs, Sprintkurs, Beschleunigungsrennen.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Stecken + Effekte - eintöniger Farbstil	9 / 10
SOUND	+ klasse Soundtrack + kernige Motorensounds	9 / 10
BALANCE	+ leichter Einstieg - schon früh ziemlich schwer	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ dramatische Verfolgungsjagden + stilvolle Zwischensequenzen	10 / 10
BEDIENUNG	+ sehr gut mit Tastatur - etwas schwammig mit Lenkrad	8 / 10
UMFANG	+ umfangreicher Karrieremodus + 68 Extra-Aufgaben	10 / 10
FAHRVERHALTEN	+ passende Arcade-Physik - nur optisches Schadensmodell	8 / 10
KI	+ fährt aggressiv - Gegner cheaten	7 / 10
TUNING	+ unzählige optische Spielereien + viele Tuning-Teile	10 / 10
STRECKENDESIGN	+ abwechslungsreich + Kompromiss aus Rasen und Lenken	9 / 10

PREISLEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten - SOLO-SPASS 20 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS 15 Stunden

FAZIT: GRANDIOSER NFS-TEIL MIT NEUEN ALTEN STÄRKEN.



- CD: Video-Spezial
- DVD: Megatest Wertungskonferenz
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK: L10