



Bei Nacht sind alle Panzer grau – insbesondere unsere deutschen. Hier stürmen wir gerade eine englische Stellung, die neuen Scheinwerfer erhöhen die Sichtweite unserer Truppen.

Tiger? In der Wüste?! Ja, Tiger-Panzer!

PANZERS PHASE 2

Sand im Getriebe? Nein, die Tanks rollen in diesem Echtzeit-Taktikspiel immer noch so rund wie im Vorgänger – nur eben in Afrika und Italien.



INFO

- 20 Missionen
- 3 Kampagnen
- 6 Parteien
- 11 Infanterietypen
- 8 Infanterie-Spezialwaffen
- 50 Panzer
- 18 LKW
- 10 Geschütze

Deckung, Annie schießt schon wieder! Geht's um eine durchgedrehte Redaktionsassistentin? Mitnichten, Annie ist ein deutsches Eisenbahngeschütz. Das steht bei der italienischen Stadt Anzio und ist unser Ziel in einer Mission des Echtzeit-Taktikspiels **Panzers Phase 2**. Unsere alliierten Panzer schlagen eine Bresche zum Bahnhof von Anzio, Infanterie rollt in einem Zug versteckt zur Ka-

none. Die wenigen Bewacher schalten wir schnell aus; Annie gehört uns! Was ist das?! Eine deutsche Armee greift an! Wir lassen Annie feuern... und legen ein Stadtviertel in Schutt und Asche. Noch mal feuern, und zehn Tanks gehen in Flammen auf – Wahnsinn! Dabei ist Annie nur eine von vielen tollen Ideen in den abwechslungsreichen Missionen von **Phase 2**.

Kämpfen, nicht lachen!

Deutsche Eisenbahngeschütze, alliierte Panzer – klar, **Phase 2**

spielt wie der Vorgänger **Panzers** im Zweiten Weltkrieg. Wieder schlagen Sie fiktive Echtzeit-Schlachten, diesmal größtenteils in der nordafrikanischen Wüste, Italien und Jugoslawien. Die Aufträge sind verteilt auf zwei Kampagnen zu je acht Aufträgen für Achse (Deutschland, Italien) und Alliierte (England, USA); hinzu kommen vier Einsätze für die jugoslawischen Partisanen. Die Balkankämpfer müssen Sie freischalten, indem Sie die beiden anderen Feldzüge bewältigen. Wer alle drei Kam-

pagnen durch hat, darf mit dem mächtigen Editor eigene Solo- und Mehrspieler-Karten basteln. Die Bedienung über Icons und Zahleneingaben erfordert aber viel Einarbeitung.

KRIEG DER KÄFER



Wir haben in Phase 2 nur wenige Probleme entdeckt:

- In einer Mission konnten wir eine der wichtigen Flak-Einheiten nicht anwählen.
- Manchmal verstummen Sounds, und wir müssen das Spiel neu starten, um wieder etwas zu hören.
- Ärgerlich: Wenn wir den Spielstand laden, können wir keine Support-Kisten mehr anfordern.



Kanonenzug
Damit das Geschütz schneller transportiert wird, haben wir es an einen LKW gehängt. Die Besatzung sitzt im Laster und steigt aus, sobald wir die Kanone abhängen.

Heldenhaft
Unser britischer Anführer James Barnes kämpft an vorderster Front. Denn wenn er in einen Panzer klettert, teilt der kräftiger aus und nimmt weniger Schaden. Ein Symbol markiert das Kettenfahrzeug.

Heiße Überraschung
Unser Flammenwerfer-Panzer erwärmt den gegnerischen Stahlkoloss so lange, bis dessen Besatzung flieht. Das dauert allerdings quälend lange, den Fortschritt sehen wir am Thermometer.

Volltreffer
Jedes Kettenfahrzeug hat vier Panzerungs-Seiten. Erst wenn eine angeschlagen ist, dringt Beschuss zum Kern des Panzers durch. Das feindliche Geschütz trifft unseren Koloss zum Glück von vorne – dort ist der Schutz dicker als hinten.

Unsere Briten durchbrechen eine Blockade. Mit dabei: ein Flammenwerfer-Panzer, der einen Anhänger mit Brennstoff zieht. Wenn der zerstört wird, muss der Tank sein reguläres Geschütz nutzen.

Wie im ersten Teil verbindet eine Story die Soloinsätze, und wie im ersten Teil ist diese langweilig. Es kümmert Sie nicht, wenn Italiener Dario nach seinem Bruder sucht. Denn die Charaktere sind platt, Infos gibt's nur in öden Tagebuch-Texten, und die Italiener sprechen auch noch mit lächerlich unnatürlichem Akzent. Noch nerviger ist, dass die Designer krampfhaft Humor ins Spiel geknüpft haben: Dario etwa kocht für seine Kameraden Spa-

ghetti – klischeehafter geht's nicht. Spätestens bei Sätzen wie »Die vielen Leichen riechen ganz schön streng« vergeht das Lachen ganz – Weltkrieg und Witz passen eben nicht zusammen.

Denk' mal nach!

Weltkrieg und Strategie harmonieren hingegen perfekt, **Phase 2** strotzt vor taktischen Feinheiten. Stahlkolosse etwa sind vorne dick gepanzert als hinten. Deshalb lohnt es sich, ihnen in

den Rücken zu fallen. Infanteristen verschanzen sich in Häusern und ballern aus den Fenstern. Durch abgegebene Schüsse sammeln Truppen Erfahrung und steigen bis zu achtmal im Rang auf – was ihre Feuerkraft erhöht. Neu in **Phase 2**: Einheiten mit Level acht zählen zur Elite und nehmen nur halb so viel Schaden. Zudem befehlen Sie stets ein bis zwei Helden, wie US-General Wilson. Die sind starke Fußsoldaten und dürfen

nicht sterben. Außerdem können Sie in ein Fahrzeug einsteigen und verleihen ihm damit Schadens- und Rüstungsboni. Wie in **Panzers Phase 1** dürfen Sie Luftunterstützung anfordern – je nach Level unterschiedlich oft. So zerlegen Sie unter anderem Bunker mit Flächenbomben oder lassen die neuen Nachschub-Kisten abwerfen. Letztere heilen nahe Einheiten und füllen deren Munitionsvorräte auf, sind aber schnell aufgebraucht.



Für erfüllte Ziele gibt's Prestige, mit dem wir Truppen kaufen.



Wir können Luftangriffe anfordern, hier schlagen zwei Bomber zu.

MINI-FAQ

Ich kenne Panzers 1. Gibt es in Phase 2 gravierende spielerische Unterschiede?
Nein, nach wie vor schlagen Sie taktisch anspruchsvolle, spannende Weltkriegs-Schlachten. Es gibt zwar kleine Neuerungen wie Support-Kisten und Flammenwerfer-Panzer, die fügen sich aber nahtlos ins Spiel ein und fordern keine Umgewöhnung.

Ich kenne Panzers 1 nicht, mag aber Echtzeit-Strategie à la WarCraft 3. Soll ich Phase 2 kaufen? Taktischer Anspruch und hoher Schwierigkeitsgrad von Panzers sagen nicht jedem zu, testen Sie vor dem Kauf die Demo auf unserer CD/DVD. Außerdem ist Phase 2 nicht auf Einsteiger ausgelegt, Sie sollten zunächst Panzers 1 spielen – die Special Edition gibt's mittlerweile zum Budgetpreis von 30 Euro.



Zwei Panzer fahren auf Minen ①; Symbole ② zeigen Feinde, die wir hören, aber nicht sehen.

Apropos Einheiten: In **Phase 2** gibt's neue Truppentypen, darunter Flammenwerfer-Panzer, die feindliche Tanks erwärmen, bis die Besatzung flieht. Dann können Sie die Kettenfahrzeuge mit Fahrern kapern. Das dauert jedoch lange, reguläre Panzer sind effektiver. Wie effektiv, ist je nach Partei unterschiedlich: Die Italiener führen schnelle, aber schwache Tanks ins Feld; Russen rumpeln mit dem IS-2-Koloss an die Front, der jedoch wenig Munition dabei hat.

Nach manchen Missionen kaufen Sie neue Panzer, LKW, Geschütze und Infanteristen. Dann nehmen Sie zudem die Überlebenden aus dem letzten Auftrag samt Erfahrung in die nächste Mission mit. Fußsoldaten dürfen Sie jeweils mit zwei von acht Spezialwaffen ausrüsten, darunter Minen und Granaten. Der Einkauf fordert taktisches Geschick und erhöht den

Wiederspielwert: Nehmen Sie Infanterie oder Panzer mit? Probieren Sie beides! Nachschub bezahlen Sie mit Prestige, das es für erfüllte Missionsziele gibt.

Mission Spielspaß

Das Missionsdesign von **Phase 2** ist schlichtweg genial; in jedem Auftrag gibt's abwechslungsreiche Neben- und Hauptziele, die auch noch häufig wechseln. Zum Beispiel müssen Sie mit US-Panzern ein Dorf bewachen. Doch die Feinde kommen von allen Seiten! Also befiehlt das Oberkommando den Rückzug zu einem Lager, das Sie halten müssen. Schließlich treffen Verstärkungen ein, mit deren Hilfe Sie zurückschlagen. Zudem sind oft Geheimziele versteckt. So verdienen Sie Extra-Prestige, wenn Sie eine Flakstellung ausheben. Verschnaufpausen sind selten, dauernd gibt's Zwischenfilme und Skriptereignisse wie



In einer Multiplayer-Schlacht bekämpfen sich Michael (Achse) und Markus (Alliierte).



Ihr Panzerlein kommt, in unsere Fall': Mit einer Blockadearmee halten wir Deutsche auf.

Luftangriffe. An einem Auftrag spielen Sie meist 30 Minuten bis zwei Stunden, nur die jugosla-

wischen Bonus-Einsätze sind kürzer, haben weniger Ziele und hässliche Zwischensequenzen.

DIE WICHTIGSTEN NEUERUNGEN



Szenario: Phase 2 spielt größtenteils in der Wüste, wird aber dank schöner Landschaften nicht eintönig. Später führt Sie das Spiel wieder zurück ins grüne Europa.



Nachtmissionen: Tolle Idee, die Scheinwerfer sind ein neues taktisches Element. Außerdem gibt's nun Tag-Nacht-Wechsel während der Missionen.



Mehr Story: Es gibt mehr Zwischensequenzen, die Story ist aber belanglos. Und Holzhammer-Humor hat in einem Weltkriegs-Spiel nichts zu suchen!



Flammenwerfer-Panzer: Ermöglichen neue Taktiken, sind jedoch langsam und daher meist nutzlos. »Richtige« Panzer räumen effektiver unter den Feinden auf.



Support-Kisten: Reparieren Einheiten und verteilen Munition wie ein Depot. Nützlich im Multiplayer, in der Kampagne spielen die Kisten nur sehr selten eine Rolle.



Editor: Mit dem Tool erstellen Sie Multiplayer- und Solokarten. Die Bedienung ist allerdings extrem umständlich und fordert sehr viel Einarbeitung.

DIE BESTEN MISSIONEN

ITALIENISCHE KAMPAGNE: »DER KESSEL«



Mit der italienischen Armee belagern wir ein Fort der französischen Fremdenlegion. In der Festung lauert ein großes Infanterieheer.



Das Problem: Ausfälle müssen wir mit wenigen Fußsoldaten abwehren. Unsere Sanitäter sind überlastet, immer mehr Männer fallen.



Oh nein, britische Panzer kesseln unsere Italiener ein! Aber zugleich naht endlich Hilfe: Die Deutschen schicken ebenfalls Tanks.



Unsere deutschen Panzer schlagen die Briten zurück und zerschießen die Mauern des Forts. Wir siegen – unter hohen Verlusten.

ALLIIERTE KAMPAGNE: »OPERATION HUSKY«



Mit Fallschirmjägern landen wir auf Sizilien. Wir schleichen durch Feindgebiet, erobern Geschütze und zerstören einen Transformator.



Nun haben wir fünf Minuten Zeit für Luftangriffe: Bomber sprengen Küstenbunker, Fallschirmjäger knacken Panzer mit Granaten.



Nach Ablauf des Countdowns beginnt die Invasion: Unsere Panzer und Fußsoldaten landen an der Küste und stürmen die Stellung.



War's das? Mitnichten! Das letzte Ziel ist ein schwer bewachtes Dorf. Mit Panzern und Artillerie tasten wir uns durch enge Gassen.

Neu in **Phase 2**: Nacheinsätze mit geringer Sichtweite. Wenn Fahrzeuge Scheinwerfer einsetzen, sehen sie weiter, werden aber schnell vom Feind entdeckt. Einheiten ohne Beleuchtung umschleichen im Dunkeln Gegner. Zudem gibt's nun während der Missionen atmosphärische Tag-Nacht-Wechsel. Zum Beispiel umgehen Sie nachts ein Fort und stürmen dann bei Sonnenaufgang eine Geschützbatterie.

Egal ob Tag oder Nacht, der taktische Anspruch ist stets gleich hoch. Sie müssen vorsichtig erkunden und häufig per Leertaste pausieren, um in Ruhe Befehle zu erteilen. Selbst auf dem leichtesten der drei Schwierigkeitsgrade führen unbedachte Vorstöße ins Verderben. Stattdessen beschießen Sie Gegner mit Artillerie und rücken erst dann mit Panzern vor – ein Fall für Profis. Dabei stören jedoch aus **Phase 1** bekannte KI-Fehler: Ihre eigene Armee irrt oft bei der Wegfindung, Panzer etwa verkeilen gerne an Engpässen. Beschlossene Feinde bleiben ab und zu einfach stehen. Meist reagiert der Gegner aber schlau und zieht unterlegene Trupps zurück. Weil **Phase 2** deshalb oft schwer ist, gibt's auf unserer CD/DVD den englischen Strategy Guide mit 60 Seiten Tipps und Taktiken als PDF.

Wieder ein Kracher

Phase 2 glänzt mit der spektakulären, wenn auch überzeichneten Präsentation: Ständig fliegt

irgendwas in die Luft, bei Bombenangriffen erzittert der Boden unter bombastischen Explosio-

nen. Texturen sind scharf, Panzer detailliert, Fußsoldaten geschmeidig animiert. Allerdings

HEIKO KLINGE

heiko@gamstar.de

Warum zum Geier schickt mich dieses Spiel in die Wüste? In Phase 1 habe ich noch die Landung in der Normandie befehligt, war auf Kreta, in Stalingrad und Berlin. Spätestens nach der fünften Mission hatte ich akute Sand-Allergie, viele Schauplätze finde ich schlicht uninteressant – da können Kartendesign und Einsatzziele noch so abwechslungsreich sein. Klar, für sich gesehen ist Phase 2 wieder ein tolles Taktikspiel. Nur gilt das auch für den Vorgänger, und den gibt's mittlerweile zum Sparpreis.



»Alte Liebe rostet«

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

- Schalten Sie bei Performance-Problemen unbedingt die »Schatten« ab: Bei älteren Karten steigt die Leistung teilweise um mehrere hundert Prozent.
- Mit 256 MByte Arbeitsspeicher läuft das Spiel bereits flüssig, allerdings nerven lange Ladezeiten.

3 Stellen Sie die Texturqualität auf niedrig: Ältere Grafikkarten mit wenig RAM gewinnen bis zu 15 Prozent Leistung.

CHECKLISTE

- 3,4 GByte Speicherplatz
- min. 256 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c



PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	MAXIMALE DETAILS									
			Geforce 2/4/600 ¹	Radeon 9000	Geforce 4 Ti	Rad. 9800/9600/6600	Geforce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	Geforce 6600 / G1	Radeon X800/X850	Geforce 6800	
256 MBYTE	1,2 GHz	800x600 ¹ 1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1,8 GHz	1024x768 ³ 1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,4 GHz	1280x1024 1600x1200 ²	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
512 MBYTE	1,2 GHz	800x600 ¹ 1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1,8 GHz	1024x768 ³ 1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,4 GHz	1280x1024 1600x1200 ²	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

1) minimale Details 2) 4x FSAA und 8x AF aktiviert 3) Schatten aus
 ■ nicht möglich ■ stark ruckelnd ■ mäßig ruckelnd, spielbar ■ perfekt spielbar

DREI LESER SPIELTEN IN DER REDAKTION PANZERS PHASE 2. WIR WOLLTEN IHRE MEINUNG DAZU WISSEN.



Steffen Wagner, 18 Jahre, Schüler

Gut, aber schwer
Im Vergleich zum Vorgänger hat sich in Panzers Phase 2 relativ wenig getan. Das ist auch nicht schlimm: Das Missionsdesign ist nach wie vor auf hohem Niveau, an der schönen Grafik wurde sogar noch ein bisschen ge-
feilt. Und dank der vielen Zwischensequenzen zieht mich die Atmosphäre von Anfang an in ihren Bann. Panzers Phase 2 richtet sich meiner Meinung nach jedoch nur an erfahrene Strategiespieler. Dementsprechend hoch ist auch der Schwierigkeitsgrad.



Kai Wildner, 27 Jahre, IT Engineer

Ausgelutscht!
Wer Phase 1 gespielt hat findet sich im zweiten Teil sofort zurecht. Schicke Grafik und toller Sound sorgen wieder für Atmosphäre. Für mich hebt sich dieser Teil aber zu wenig vom Vorgänger ab. Und das Zweiter-Weltkrieg-Szenario ist arg strapaziert. Ganz ehrlich: Ich kann's nicht mehr sehen. Als umfangreiches Addon würde ich Phase 2 gelten lassen, für einen Vollpreistitel begeistert es mich zu wenig. Ich bleibe bei meinem derzeitigen Favoriten Act of War.



Robert Reitberger, 22 Jahre, Student

Taktik gefragt!
Schon nach wenigen Minuten wurde mir klar: Mit Frontalangriffen à la Command and Conquer kommt man in Phase 2 nicht weit. Das Spiel bietet taktische Feinheiten, die man auch ausreizen muss, um eine Chance gegen die schlaue KI zu haben. Die Grafik hat mich voll und ganz überzeugt, vor allem durch den hohen Detailgrad der Panzer und die Explosionen. Auch die Steuerung geht gut von der Hand. Einziger Minuspunkt ist der knackige Schwierigkeitsgrad.

wirken die Infanteristen detailarm. Dafür gibt's schöne Gebäude wie Moscheen und Villen. Sehr guter 6.1-Surroundsound trägt mit quietschenden Panzerketten und hallenden Detonationen zur dichten Stimmung bei.
Die Atmosphäre stimmt auch in den Mehrspieler-Modi für bis zu acht Generäle. So gibt's wieder Deathmatch und die Domination-Variante. In letzterer erobern Sie Gebäude; Fabriken etwa spucken regelmäßig neue Panzer aus. Der geniale Koop-Modus für Soloinsätze wurde je-

doch gestrichen. **Phase 2** bietet zwar Multiplayer-Missionen mit Zielen, die sind jedoch simpler als in Soloaufträgen. Bei unseren Tests im LAN liefen alle Modi bestens. Onlinegefechte bestreiten Sie via Direct-IP oder **Gamespy**¹. Problem: Unter Direct-IP gibt's je nach Internet-Provider Konflikte; bei Gamespy müssen Sie sich anmelden. Da **Phase 2** zum Redaktionsschluss nicht im Handel war, gab's zudem keine Server. Wir konnten die Online-Modi nicht prüfen und reichen den Test auf GameStar.de nach. **GR**



Am Ende des Partisanen-Feldzugs bekommen wir Hilfe vom russischen Heer.

MARKUS SCHWERDTTEL

markus@gamestar.de

Ehrlich gesagt habe ich von Weltkriegs-Strategiespielen die Nase voll. Das neue Panzers hat mich aber doch wieder geködert – ein Verdienst der gelungenen Missionen. Das Spielprinzip hat sich zwar seit dem Panzers-Urahn Swine kaum geändert, so lange der taktische Anspruch stimmt, soll mir das aber recht sein. Gestört haben mich die kümmerlichen Humorversuche. Die klischeehaften Szenen passen nicht zum ersten Szenario und sind so lustig wie eine Kugel im Knie.



»Nicht neu, nicht schlecht«

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Der Strategie-Innovationspreis 2005 geht... ganz gewiss nicht an Panzers Phase 2. Mal wieder Weltkrieg, mal wieder eine Neuauflage des Swine-Spielprinzips – kreativ ist Entwickler Stormregion nicht gerade. Wirklich nicht? Szenario und Spielmechanik mag Abwechslung fehlen, den Missionen aber nicht: Ich bombardiere Bunker, locke Panzer in Fallen, räuchere Forts aus. Das ist die Stärke von Phase 2 und macht einen Heidenspaß!

Dumme Panzer

Nur warum muss ich mich immer noch mit KI-Aussetzern herumärgern?! Ich hatte erwartet, dass Storm Region die Fehler im zweiten Panzers beseitigt. Und die Neuerungen (frische Einheiten, Nacheinsätze, Editor, etc.) sind nett, aber nicht weltbewegend. Dafür erbt Phase 2 die Tugenden des Vorgängers: Die Gefechte sind spektakulär und taktisch anspruchsvoll – wieder eine exzellente Mischung.



»Immer noch spitze!«

PANZERS PHASE 2 ECHTZEIT-TAKTIK

PUBLISHER	CDV / Stormregion	RELEASE (D)	25.7.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	Minibox, 1 DVD, 72 S. Handbuch	USK	ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER				PROFI				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

VERGLEICHBAR MIT Panzers 1 (89, GS 07/04) Spielerisch identischer Vorgänger mit 1A-Einsätzen. Blitzkrieg (68, GS 04/03) Fordernde Weltkriegs-Taktik mit Krümelgrafik.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,2 GHz Intel	1,8 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,2 GHz AMD	XP 1800+ AMD	XP 2400+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	3,4 GB Festpl.	3,4 GB Festpl.	3,4 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER **GUT**
FAZIT Spannend und Lag-frei im LAN, online nerven IP-Konflikte und Gamespy-Anmeldung.
MODI Teammatch, Mission, Domination für bis zu acht Spieler via LAN, Direct IP oder Gamespy

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Fahrzeuge + Effekte - hässliche Infanterie	9 / 10
SOUND	+ klasse Effekte + Musik - teils nervige Stimmen	9 / 10
BALANCE	+ ausbalancierte Einheiten - oft sehr schwer	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ spektakulär inszenierte Schlachten - unpassender Humor	8 / 10
BEDIENUNG	+ aufgeräumtes Interface - Wegfindungs-Probleme	9 / 10
UMFANG	+ lange Kampagne + Editor - Multiplayer-Schwächen	9 / 10
MISSIONSDSIGN	+ wechselnde Ziele + viele Skriptereignisse + Abwechslung	10 / 10
KI	+ Gegner reagieren meist klug - nervige Aussetzer	7 / 10
EINHEITEN	+ sammeln Erfahrung + Truppenkauf motiviert	10 / 10
KAMPAGNE	+ roter Faden - belanglose, teils lächerliche Story	6 / 10

PREIS/LEISTUNG **GUT**
EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 30 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden
FAZIT: WELTKRIEGS-TAKTIK MIT 1A-MISSIONSDSIGN.



CD/DVD: Demo Strategy Guide

DVD: Megatest HighRes-Video Wertungskonferenz



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK G80

¹Gamespy ist ein kommerzielles Netzwerk, das Spieleserver anbietet. Die Anmeldung ist kostenlos.