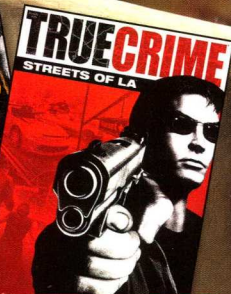
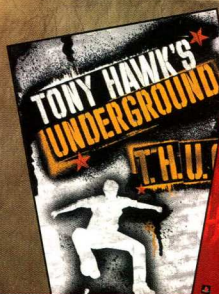


PLAYZONE SPECIAL 12/03

PLAYZONE



L.A.-KARTE
MIT ALLEN WICHTIGEN ORTEN



MIT RIESIGEM DOPPEL-POSTER! (TEIL 1)

TRUE CRIME STREETS OF L.A.

RASEN, BALLERN, PRÜGELN: ALLES WISSENSWERTE ZU ACTIVISIONS GENIALEM GENREMIX
Exklusive Hintergrundinformationen zu Charakteren, Story, Missionen und Soundtrack.

STAR WARS REBEL STRIKE™

ROGUE SQUADRON III



Ab 6.11.2003 exklusiv für GameCube!



LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. The Rebel Strike logo is a trademark of Lucasfilm Ltd. © 2003 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. & TM & ® Lucasfilm Ltd. and/or its subsidiaries. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



LOS ANGELES

PLAYZONE-SPECIAL 12/03

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

TRUE-CRIME-SPECIAL INHALT

INHALT

DAS GAME

- 04 Story & Missionen
- 08 Charaktere
- 12 Fighting
- 14 Shooting
- 16 Driving
- 18 Karte von Los Angeles

BACKGROUND INFOS

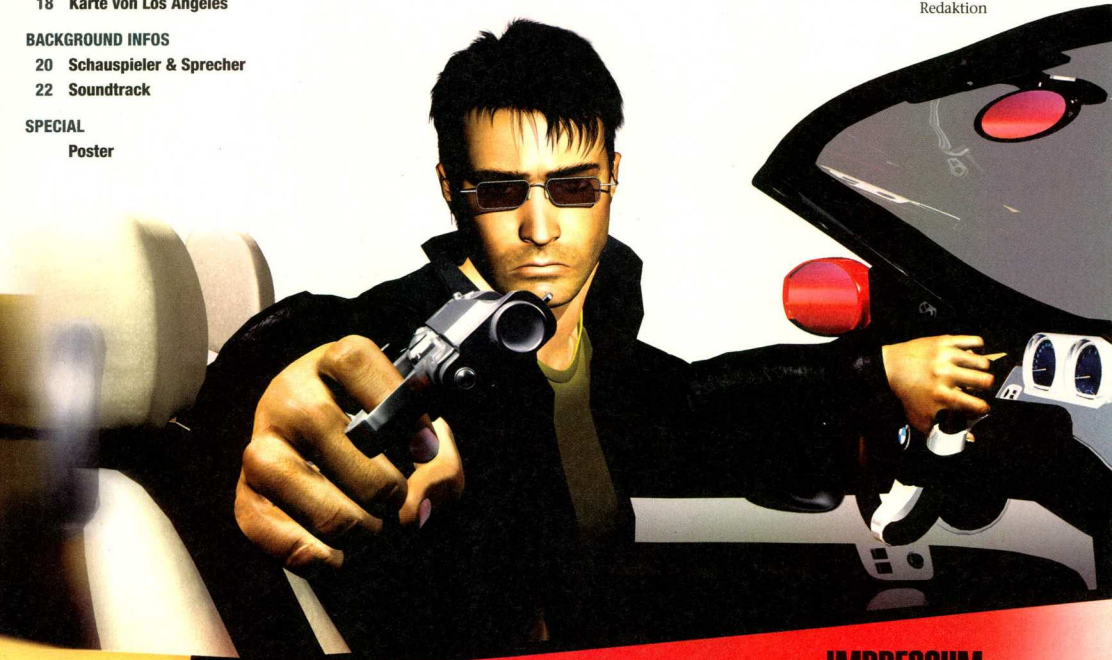
- 20 Schauspieler & Sprecher
- 22 Soundtrack

SPECIAL

Poster

28 Seiten Extra-Beilage zu *True Crime: Streets of L.A.*? Ist das nur eine verkappte Werbebroschüre? Keineswegs. Wir wollten Ihnen in dieser Ausgabe etwas Besonderes bieten und haben für diesen Fall das richtige Spiel gefunden. In *True Crime: Streets of L.A.* steckt genug Gameplay für fünf Spiele, doch an der Kasse werden Sie wirklich nur ein einziges Mal in die Tasche greifen müssen. Und – soviel sei bereits gesagt – wer sich auch nur im Geringsten für spannende und unterhaltsame Action erwärmen kann, der kommt an diesem Spiel nicht vorbei. Zusammen mit den Entwicklern haben wir alle wissenswerten Informationen zum Spiel aufbereitet und zusammengefasst. Keine Vorschau und kein Test dieser Welt könnten so viel Umfang bieten, also lehnen Sie sich zurück und genießen Sie die ausgiebige Tour durch L.A. mit Nick Kang und seinen Kollegen.

Ihr Maik Bütefür
Redaktion



IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PLAYZONE
Dr.-Mack-Strasse 77, 90782 Fürth
E-Mail: pszone@compu-tec.de
Internet: www.play-zone.de

Redaktionsdirektor:

Hans Tjaden

Leitende Redaktoren:

Wolfgang Fischer (V.), S. D. P., Michael
Puschmann (V.), S. D. P.

Redaktion: Maik Bütefür
Bildredaktion: Tobias Zellerhoff

Textchef: Michael Proog

Stellvertretende Textchefin:

Margit Koch-Weil

Lektorat/Schlussredaktion: Birgit Bauer,

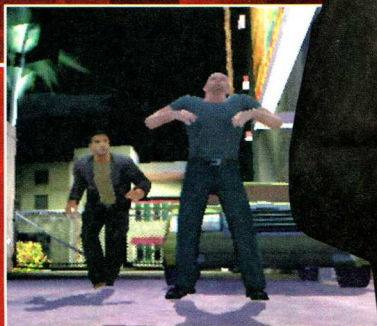
Claudia Brose, Esther Marsch, Cornelia Lutz

Layout: Fabian Hübner, Alexandra Böhm

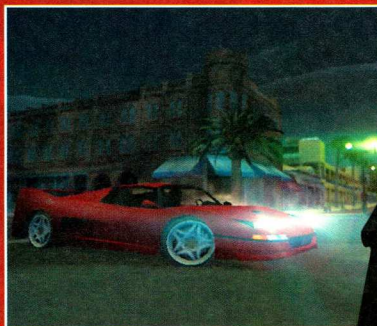
Unverändert alle in der PLAYZONE-Sonderbeilage veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.



ANSPRACHE Chief Parks instruiert Nick.



LAUTLOS Die Schleichsequenzen fordern Feingefühl.



L.A. BEI NACHT Genüssliches Cruisen ist angesagt.



RUNTER! Sonst gibt's

Ärger.



BLEIFUSS Nick ist gut versichert und kann sich diesen wilden Fahrstil erlauben.

Story

Die Stadt der Engel: zweitgrößte Stadt der USA und Heimat für über dreieinhalb Millionen Einwohner. Die südkalifornische Metropole ist nicht nur Entstehungsort unzähliger Hollywood-Filme und Wohnsitz allerlei Stars und Sternchen. Die Stadt mit drei Flughäfen und regelmäßigen Smogalarmen hat auch ein erhebliches Kriminalitätsproblem. Deshalb entschloss sich Nick - ganz wie sein Vater - früh zum Polizeidienst und wurde just aufgrund seiner harschen Vorgehensweisen zum E.O.D.

und Missionen

Neben jeder Menge Action bietet True Crime: Streets of L.A. auch noch eine verwicklungsreiche Story und **viel Abwechslung.**

TRUE CRIME-SPECIAL STORY UND MISSIONEN

versetzt. Die Elite Operations Division ist eine Spezialeinheit, die sich nicht nur auf die traditionellen Mittel der Verbrechensbekämpfung beschränkt. Hartes Durchgreifen und unorthodoxe Methoden sollen den organisierten Gangs das Handwerk legen. Dieses Team ist wie geschaffen für den Hitzkopf Nick. Zusammen mit seiner ebenso attraktiven wie starrköpfigen Partnerin soll er L.A. wieder sicherer machen.

ALLES IN EINEM

Auch wenn wir Nick Kangs Abenteuer in erster Linie als Actionspiel bezeichnen, bietet der Titel so viel Abwechslung, dass diese Umschreibung kaum ausreicht. Eigentlich beinhaltet *True Crime* vier verschiedene Spiele in einer Packung. Die rasanten Fahrabschnitte ermöglichen Verfolgungsjagden durch das komplett nachgebildete Los Angeles. Wer gerade keine

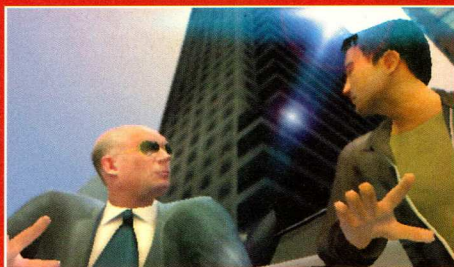
Lust auf Action hat, der darf sich jederzeit frei durch die Stadt bewegen und jedes beliebige Fahrzeug requirieren. Für ausgiebiges Sightseeing bleibt also jede Menge Zeit. Immer wieder auftretende kleinere Verbrechen dürfen jederzeit aufgeklärt werden und so kann Nick beispielsweise Straßenprügeleien oder Raubüberfälle vereiteln. Im weiteren Storyverlauf lernt Nick in der Fahrschule Spezialmanöver wie die Fahrt auf zwei Rädern oder stylische Handbrake-Turns. Die damit verbundene Spieltiefe ist erstaunlich. Zwar stehen keine Motorräder oder noch ausgefallenerer Fahrzeuge zur Verfügung – auf vier Rädern bietet aber kein anderes Spiel so viele Möglichkeiten.

MIT FAUST UND FEUERWAFFE

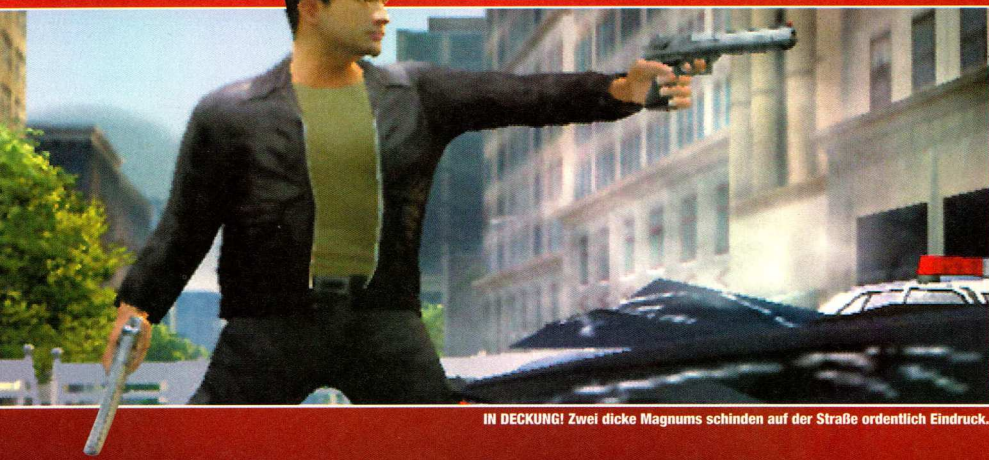
True Crime ist aber kein Rennspiel. Zum einen



FREIZEITVERGNÜGEN Jeder Passant darf „durchsucht“ werden.



GEHEIM Offenbar verwenden die beiden eine Art Zeichencode.



IN DECKUNG! Zwei dicke Magnums schinden auf der Straße ordentlich Eindruck.



Ein Tag wie kein anderer

Der flexible Missionsverlauf sorgt immer wieder für Überraschungen. In diesem Fall hat Nick das Zeitlimit für die Fahrt zum Einsatzort nicht einhalten können. Jetzt steht die Bar in Flammen und der böse Bube auf der Straße.

- 01. ZU SPÄT** Das Grillfest hat leider schon ohne den Hauptdarsteller angefangen.
- 02. BRANDSTIFTER** Ob dieser zwielichtige Bursche auch brav die Feuerwehr gerufen hat?
- 03. STOPP!** Ein ordentlicher Cop warnt sein Gegenüber erst einmal, bevor das Feuer eröffnet wird.
- 04. FERSENGELD** Das erklärt, warum es so wenig ordentliche Cops gibt. Dabei hatte Nick so höflich gefragt.
- 05. ZWEITES VERGEHEN** Jetzt klagt er auch noch vor den Augen des Gesetzes ein Auto.
- 06. KONTROLLE** „Den Führerschein und die Fahrzeugpapiere, bitte! Haben Sie etwas getrunken?“
- 07. VERDAMMT!** Der Knlich ist einfach losgefahren. Dabei war er nicht einmal angeschnallt!
- 08. HINTERHER!** Mit der Viper kriegen wir den Bastard noch. Wo war noch gleich der Rückwärtsgang?
- 09. FEUER FREI** Glücklicherweise kann Nick auch während der Fahrt gut zielen.
- 10. KRATZER IM LACK** Einige Kurven später hat Nicks Wagen reichlich gelitten.
- 11. GÖTCHHA!** Nach heftigem Dauerfeuer geht die Kiste hoch.

ist die Fahrphysik recht einfach gehalten, zum anderen hat Nick noch einiges mehr auf dem Kasten. Zwei mit unendlich Munition bestückte, halbautomatische Knarren überzeugen auch sehr selbstbewusste Kriminelle, sogar in den dunkelsten Vierteln. Herumliegende Waffen dürfen jederzeit aufgesammelt werden, was in späteren Schießereien auch bitter nötig ist. Der Umgang mit den Schießprügeln will gelernt sein und es empfiehlt sich der regelmäßige Gang zum Schießstand. So erhöht sich im Laufe der Zeit die Präzision, mit der Nick gegen böse Buben vorgeht. Damit der Titel aber nicht zum reinen Ballerspiel verkommt, fliegen regelmäßig die Fäuste. Die Prügeleien machen in erster Linie Spaß, dennoch ist eine Prise Taktik vonnöten. Auch dieser Teil des Spiels entwickelt sich mit der Zeit weiter. Neue Moves können erlernt und später gegen richtige Gegner eingesetzt werden. Gelegentlich muss Nick sein überschäumendes Temperament zügeln und auf leisen Sohlen Gangsterquartiere infiltrieren. Erfreulicherweise wurden diese

Abschnitte nicht unnötig kompliziert gestaltet. Während man sich an Wände oder Objekte anlehnt, wartet man auf unaufmerksame Gegner und schlägt blitzschnell zu. Natürlich wird hier nie die Spieltiefe oder Vielfalt eines *Metal Gear Solid* erreicht, aber das war bei der Entwicklung auch gar nicht das Ziel. Ebenso sollte man von den Prügeleien nicht die Komplexität von *Virtua Fighter* erwarten. Alle Gameplay-Elemente zeigen sich zwar von den Referenzen des jeweiligen Genres inspiriert, wurden aber bewusst einfacher und spaßorientierter gehalten. Die Mischung macht den großen Reiz aus.

IMMER WIEDER NEU
Besonders stolz sind die Entwickler auf den flexiblen Spiel- und Missionsverlauf. Nach einer gescheiterten Mission muss nicht zwangsläufig der Spielstand geladen werden. Zwar besteht immer die Möglichkeit, eine Aufgabe zu wiederholen, allerdings wird der Spieler nicht dazu gezwungen. Alternativ verändert sich nämlich einfach der Missions- und sogar der Story-





verlaufs. Dadurch ergibt sich für jeden Spieler ein sehr individuelles Spielerlebnis. Drei verschiedene Endsequenzen wirken sich positiv auf die Langzeitmotivation aus, denn wer einmal den Abspann über den Bildschirm flimmern sieht, der hat noch lange nicht das komplette Spiel zu Gesicht bekommen. In diesem Zusammenhang ist eine Anzeige von besonderer Bedeutung: das Good-Cop-/Bad-Cop-Rating. Je nachdem wie rabiat man vorgeht oder Verluste in der Zivilbevölkerung in Kauf nimmt, bekommt man Punkte gutgeschrieben oder abgezogen. Auch die Aufklärung von kleineren Delikten bringt wertvolle Punkte. 100 Punkte verschaffen Nick ein Polizeiabzeichen. Diese Abzeichen ermöglichen den Zugang zu den weiter oben erwähnten Trainingsstätten. Wer also wild durch die Straßen pflügt und jeden Passanten über den Haufen fährt, wird wesentlich früher einen Abspann zu Gesicht bekommen als vorsichtigere Naturen und nur Bruchteile der Story mitbekommen.

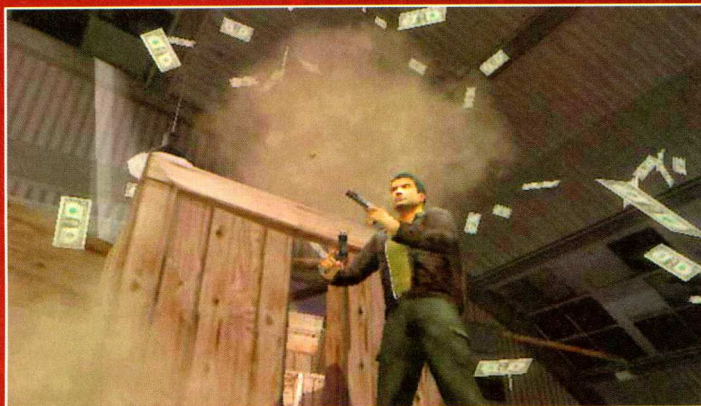
MAIK BÜTTEFÜR



SCHLEUDERTRAUMA Da war wohl jemand nicht angeschnallt und hängt jetzt so rum.



UMWELTSÜNDER Rauchen gefährdet die Gesundheit, so viel ist mal sicher. Nur warum brennt er im Schritt?

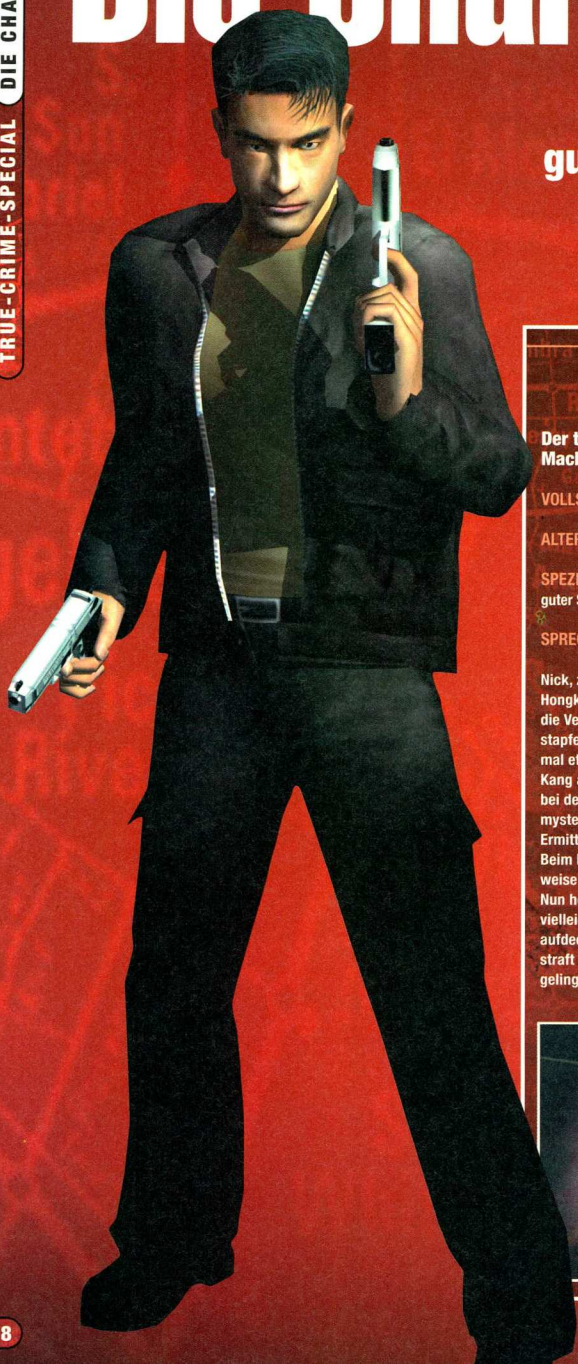


GROSSER SPASS! Die Umgebung lässt sich nach Herzenslust in ihre Einzelteile zerlegen.



Die Charaktere

Keine Story funktioniert ohne **gute Darsteller**. Wir haben die Protagonisten etwas genauer unter die Lupe genommen.



Nick Kang

Der temperamentvolle Hauptdarsteller hat jede Menge Machismo und ebenso viele Talente.

VOLLSTÄNDIGER NAME: Nicolas Kang Wilson

ALTER: 32

SPEZIELLE FÄHIGKEITEN: Umfassende Kenntnisse in Martial Arts, sehr guter Schütze und ein Virtuose am Steuer von allem, was vier Räder hat.

SPRECHER: Russell Wong

Nick, zur Hälfte asiatischer und kaukasischer Abstammung, wuchs in Hongkong auf und siedelte bereits in der Kindheit mit seiner Familie in die Vereinigten Staaten von Amerika über. Schon früh trat er in die Fußstapfen seines Vaters und wurde Polizist in Los Angeles. Seine manchmal etwas schroffe Art ließ ihn zu einem Einzelgänger werden. Wo Nick Kang auftaucht, gibt es Ärger. Dementsprechend ist sein Beliebtheitsgrad bei den Kollegen vom LAPD nicht gerade beeindruckend hoch. Das mysteriöse Verschwinden seines Vaters im Zusammenhang mit internen Ermittlungen vor 20 Jahren macht ihm seine Sache nicht gerade leichter. Beim E.O.D. ist seine eigenwillige und etwas grobschlächtige Vorgehensweise bei der Verbrechensbekämpfung genau das, was gebraucht wird. Nun hofft er, seine Wahlheimatstadt Los Angeles sicherer machen und vielleicht sogar eines Tages die düstere Vergangenheit seiner Familie aufdecken zu können. Seine ihm zugewiesene Partnerin Rosie Velasquez strafft er anfangs noch mit Ignoranz und Macho-Gehabe, doch vielleicht gelingt den beiden im Laufe der Zeit ja noch eine Annäherung ...



Rosie

Die frisch gebackene Partnerin von Nick weiß sich in der von Männern dominierten Polizeiwelt durchaus zu behaupten.

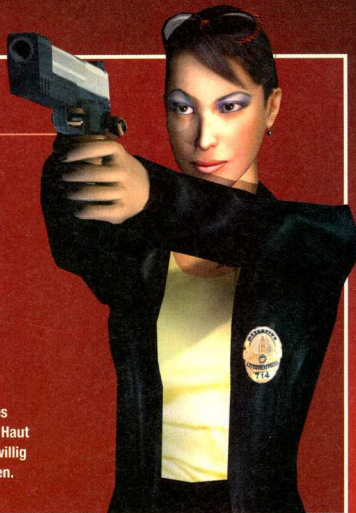
VOLLSTÄNDIGER NAME: Rosie Velasquez

ALTER: Frauen fragt man niemals nach ihrem Alter!

SPEZIELLE FÄHIGKEITEN: Schlagfertig und clever zugleich. Umfassende Kenntnisse in Nah- und Fernkampf. Großer Erfahrungsschatz, resultierend aus krimineller Vergangenheit.

SPRECHER: Michelle Rodriguez

Die taffe Polizistin hat eine dunkle Vergangenheit. Sie stand nicht immer auf der richtigen Seite des Gesetzes und kennt sich im Milieu der Dealer, Zuhälter und Schläger aus. Auch sie weiß sich ihrer Haut zu wehren und nimmt kein Blatt vor den Mund. Ihre Partnerschaft mit Nick beginnt ebenso unfreiwillig wie unglücklich. Wie das im Leben aber nun mal so ist, kann man sich nicht immer alles aussuchen.



„The Chief“

Die resolute Chefin des E.O.D. hat Nick ins Team befördert, um der Verbrechensbekämpfung einen weiteren Trumpf zu verschaffen.

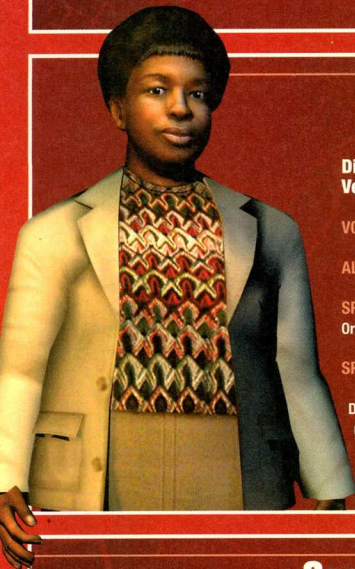
VOLLSTÄNDIGER NAME: Wanda Parks

ALTER: Kollegen schätzen sie sie auf knackige 39 Jahre.

SPEZIELLE FÄHIGKEITEN: Außerordentliche Qualitäten in der Mitarbeiterführung und ausgewiesenes Organisationstalent. Wertvolle Erfahrung aus 20 Jahren Dienst.

SPRECHER: CCH Pounder

Die Leiterin des E.O.D. bringt 20 Jahre Erfahrung mit ins Team und genießt großen Respekt. Sie ist der ruhige Pol, der die beiden Streithähne Nick und Rosie oft beschwichtigen muss. Ihr oberstes Ziel ist die Verbrechensbekämpfung. Dazu ist ihr jedes Mittel recht und Nick ihre erste Wahl. Denn sie weiß: Wenn es hart auf hart kommt und die Luft brennt, ist Nick in seinem Element.



George

Der rüstige Rentner war ein guter Freund von Nicks Vater. Er steht dem Hauptdarsteller mit Rat und Tat zur Seite und erzählt gerne alte Geschichten.

VOLLSTÄNDIGER NAME: Einfach George

ALTER: Er hat seine Blasenschwäche noch unter Kontrolle.

SPEZIELLE FÄHIGKEITEN: Extrem umfangreicher Erfahrungsschatz aus langjährigem Polizeidienst. Hervorragende Kenntnisse im Bereich Feuerwaffen.

SPRECHER: Christopher Walken

George ist seit einer halben Ewigkeit bei der Polizei und eigentlich schon im Ruhestand. Ehrenamtlich hilft er am Schießstand aus und trifft so auch oft auf Nick. In seiner Zeit beim LAPD hat George viel gesehen. Nicks Vater war Georges bester Freund – bis zu dessen Verschwinden. Wer sich gerne ausschweifende Monologe anhört, der ist bei George genau richtig.





Masterson

Der kompromisslose FBI-Agent wurde gerade von Washington nach Los Angeles versetzt und ist auf Kang nicht gut zu sprechen.

VOLLSTÄNDIGER NAME: Unter Verschluss

ALTER: Unter Verschluss

SPEZIELLE FÄHIGKEITEN: Umfassende Kenntnisse im Bereich der Geldfälschung, Verhandlungsgeschick.

SPRECHER: Michael Madsen

Agent Masterson ist die Nummer 1 beim FBI, wenn es um Geldfälschereien geht. Seine Fähigkeiten sind unbestritten. Deshalb wurde er kürzlich nach Los Angeles versetzt, um dort die Herkunft hochqualitativer Blüten aufzudecken. Masterson macht aus seiner Abneigung gegenüber Nick keinen Hehl, besonders nachdem dieser versehentlich eine geheime Überwachungsoperation auffliegen lässt. Jetzt ist Masterson gezwungen, mit Nick zusammenzuarbeiten, was er aber nur widerwillig akzeptiert. Die verspiegelte Sonnenbrille ist nicht das einzig undurchsichtige an Masterson. Wer weiß, was der eiskalte Anzugträger unter dem Deckmantel der Ermittlungen für eigene Pläne verfolgt. Die Zwangspartnerschaft mit dem E.O.D. ist jedenfalls in Gefahr, schneller in die Brüche zu gehen als man „Kang“ sagen kann.

Big Chong

Der fettleibige und schmierige Chong hat seine Finger überall drin, tritt aber selten höchstpersönlich auf den Plan.

VOLLSTÄNDIGER NAME: Nicht bekannt

ALTER: Nicht bekannt

SPEZIELLE FÄHIGKEITEN: Sehr gute Kontakte zur Straße und unzählige Handlanger in seinem Dienst machen ihn schwer zu fassen.

SPRECHER: Keone Young

Big Chong ist Wus rechte Hand und leitet in erster Linie den Straßenhandel der Wu-Triade. Big Chong ist ständig präsent, aber gerissen genug, um niemals selbst in Aktion zu treten. Vielmehr lässt er andere für sich die Hände schmutzig machen. Zahlreiche Handlanger dienen ihm nicht nur zur Geschäftsabwicklung auf den Straßen, sondern auch zur Kommunikation mit seinen Geschäftspartnern. Big Chong mag schöne Frauen und schöne Frauen mögen ihn – seine dicke Wampe und natürlich auch seine dicke Brieftasche. Big Chongs Gier und sein mangelndes Urteilsvermögen machen die Partnerschaft mit Rocky überhaupt erst möglich.



Die Gangs

Das organisierte Verbrechen

Diese zwei bedeutenden
Verbrecherorganisationen
teilen sich die Stadt der Engel.
Jetzt arbeiten sie zusammen.

Die russische Mafia

Nach Angaben des FBI gibt es mindestens 30 organisierte Gruppen der russischen Mafia in ganz Amerika. Nicht nur L.A., auch New York, Miami und Chicago leiden unter den erbarmungslosen Russen. Bevorzugte Geschäftsfelder sind illegale Geldgeschäfte, Geldwäsche, Waffenhandel, Erpressung und Prostitution. Viele Mitglieder der russischen Mafia sind ehemalige KGB-Mitarbeiter und russische Soldaten. Üblicherweise sind russische „Mafiosi“ eher für schnelles Geld als für langwierig geplante kriminelle Machenschaften zu haben.



VERHÄNGNISVOLLE VERBINDUNG Die beiden Organisationen schließen sich zusammen.

Rocky

Der egozentrische Kopf der russischen Mafia weiß genau, was er will und kennt dabei keine Skrupel.

VOLLSTÄNDIGER NAME: Unbekannt

ALTER: Unbekannt

SPEZIELLE FÄHIGKEITEN: Kaltblütig, skrupellos und brandgefährlich. Ausgebildeter KGB-Agent. Verfügt über ausgezeichnete Kontakte zur ehemaligen Sowjetunion.

SPRECHER: Gary Oldman

Rocky will sein kriminelles Imperium ausweiten und an Macht gewinnen. Dafür geht er über Leichen und ist nur einer Person gegenüber uneingeschränkt loyal: sich selbst! In den zwanzig Jahren Aufenthalt im Land der unbegrenzten Möglichkeiten hat Rocky schon ausgiebig mit Drogen und Waffen gehandelt. Als ehemaliger KGB-Agent hat er ausgezeichnete Kontakte in die alte Heimat. Sein Entschluss, sich mit den chinesischen Triaden zusammenzuschließen, dient einzig und allein seiner weiteren Machtgewinnung. Während Nick anfangs in erster Linie versucht, die wahre Identität von Rocky aufzudecken, kommen später persönliche Motive ins Spiel: Hat Rocky etwas mit dem Verschwinden von Nicks Vater zu tun?



Die chinesischen Triaden

Ursprünglich waren die Triaden geheime Organisationen in Hongkong, die sich auf den Drogenhandel in Asien spezialisiert hatten. In den letzten Jahrzehnten breiteten sich mehrere Triaden-Gruppen aber auch im Rest der Welt aus – natürlich auch in Amerika. Mittlerweile haben die Chinesen neue Betätigungsfelder gefunden: Menschenhandel, Autodiebstahl im großen Stil und Softwarepiraterie sind die Einnahmequellen der Neuzeit. Die Wu-Triade gilt als eine der ältesten bekannten Gruppen an der Westküste und Berichte darüber gehen bis in die Zwanzigerjahre zurück.

Wu

Wenig ist bekannt, viel wird über den Anführer der ältesten Triaden-Familie von L.A. vermutet.

VOLLSTÄNDIGER NAME: Unbekannt

ALTER: Unbekannt

SPEZIELLE FÄHIGKEITEN: Unbekannt

SPRECHER: James Hong

Viele halten Wu für eine moderne Legende und bezweifeln seine Existenz. Dennoch taucht sein Name immer wieder auf und Generationen von Triadenmitgliedern verbreiten hartnäckig schaurige Geschichten über den mythischen Gangsterboss. Man erzählt sich von geheimen Tunnels unter dem Pagoda-Restaurant im Herzen Chinatown, in denen der sagenumwobene Wu residieren soll. Dennoch wurde bei mehreren Durchsuchungen der Lokalität nie auch nur ein Tunnel oder gar Wu selbst gefunden.



Fighting

Zwei Fäuste für ein Halleluja! Von Nick Kang hätte selbst Bruce Lee noch was gelernt.



Jump Kick



Kick



Punch



Dragon Fist



Dragon Kick



Flying Dragon



Leaping Tiger



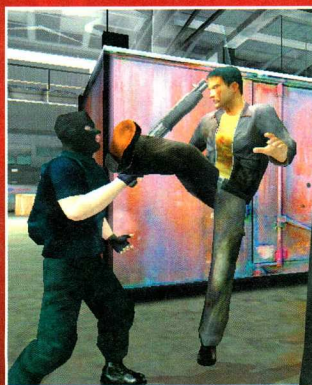
Tiger Claw



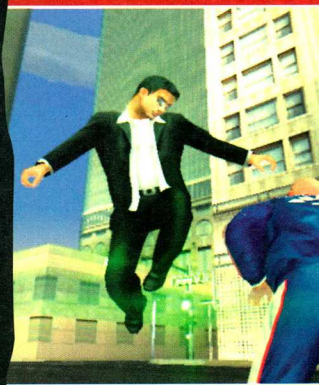
Tiger Sweep



Wie in jedem guten Popcorn-Kino-Streifen mit viel Action gibt es natürlich auch in *True Crime: Streets of L.A.* unzählige Prügeleien. Die Jungs und Mädels von Luxoflux haben sich nicht lumpen lassen und ein erstaunlich umfangreiches Kampfsystem integriert. Während bei Genrekollegen ein einziger Knopf ausreichen muss, bietet *True Crime* gleich drei Angriffsbuttons. Ganz wie in einem richtigen Beat 'em Up gibt es einen hohen, einen mittleren und einen tiefen Angriff. Diese Angriffe dürfen nach Lust und Laune kombiniert werden und ergeben so eine stattliche Bandbreite von Angriffen. Für noch mehr Unterhaltungswert sorgen die



MODEBERATER Skimasken sind out.



COOL Auch beim Sprungkick sitzt der Anzug.



TRUE

Beverly Hills
West Hollywood
Alhambra
Monterey Park
E. Los Angeles

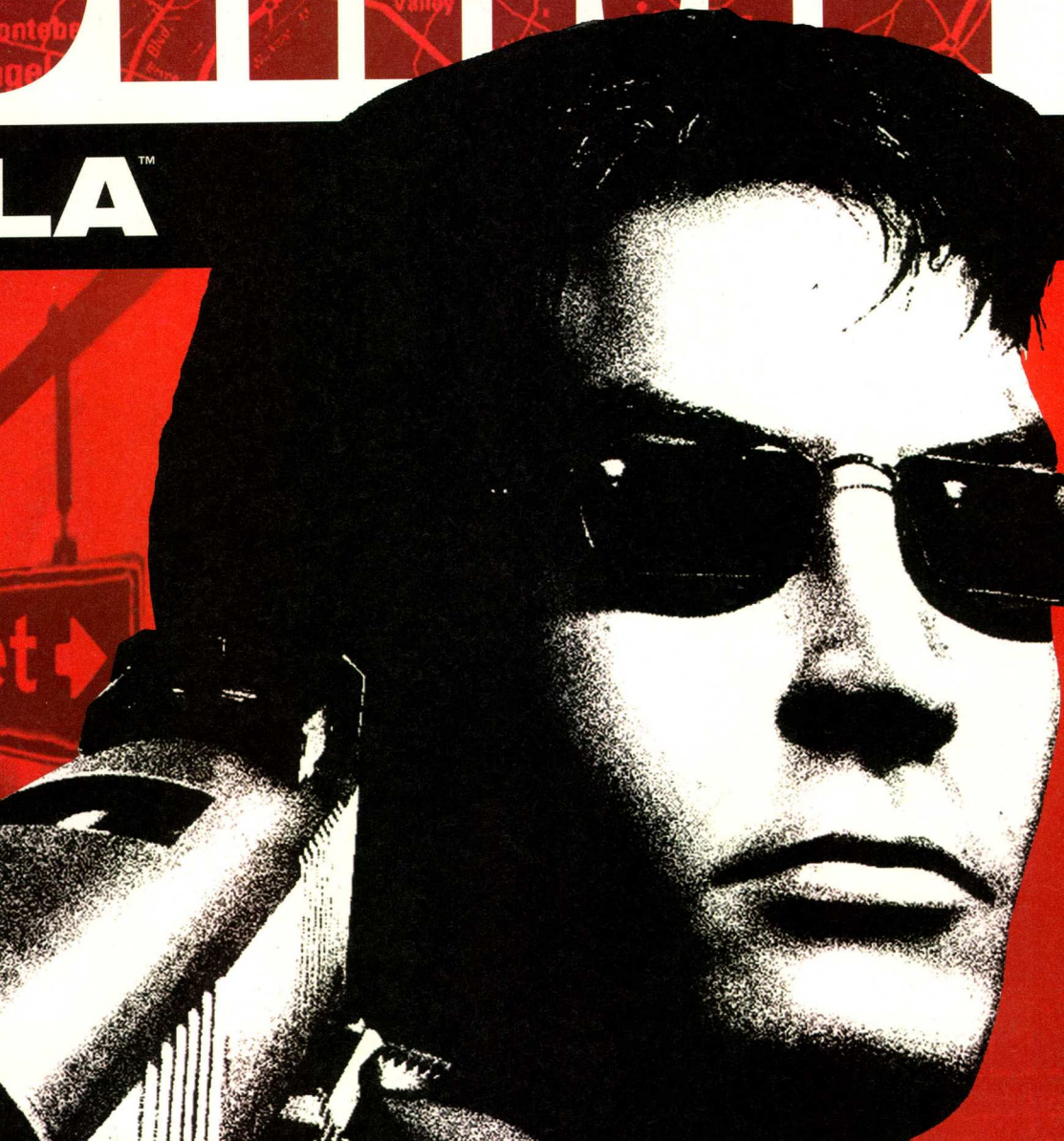
STREETS OF



DRIVE

TM

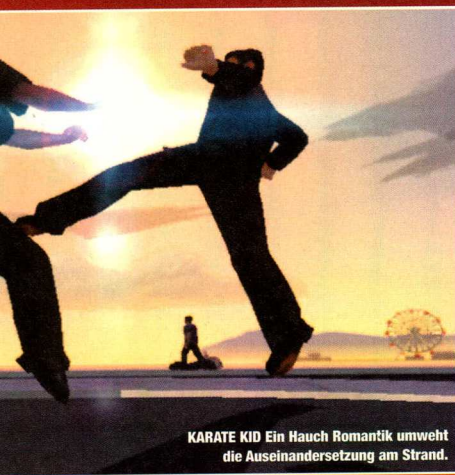
LATM



ACTIVISION®

© 1999 Activision, Inc. All rights reserved. Activision, the Activision logo, and the "Powered By GameBoy" logo are trademarks of Activision, Inc. in the USA and other countries. Microsoft, the Microsoft logo, and the "X-Box" logo are trademarks of Microsoft Corporation in the USA and other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

© 2006 GameSpy Industries, Inc. "Entwickelt von Inversoft Entertainment Ltd." "GameSpy" und das "Powered By GameSpy"-Design sind Warenzeichen von GameSpy Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert für die Verwendung auf der PlayStation 3™-Plattform durch Microsoft Corporation. "Xbox 360" ist ein Warenzeichen oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und wurden unter Lizenz verwendet. Alle weiteren Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Eigentümer.



KARATE KID Ein Hauch Romantik umweht die Auseinandersetzung am Strand.



RIECH MAL! Der Duft der Betäubung.



STRETCHING „Sieh genau hin! Größe 46!“

Spezialattacken. Wenn ein Gegner mit normalen Manövern benommen geprügelt ist, darf Nick einen extrafies Finish Move ausführen. Zu Anfang beherrscht er lediglich einen, im Laufe des Spiels lernt er aber neue Moves dazu. Wer sich an die witzigen Trainings-Videos erinnert, die unter anderem auf unserer DVD zu bestaunen waren, kennt diese Manöver. Am Rand dieser Seiten können Sie sich einen Überblick über die zum Teil schon beim bloßen Zusehen schmerzhaften Attacken machen.

FINISH HIM!

Da man solche Tricks aber nicht beim Frühstücksfernsehen lernt, kommen an dieser Stelle die Dojos ins Spiel, die

über die ganze Stadt verteilt sind. Dort müssen unter Zeitdruck Pappkameraden aus den Socken gehauen oder Fights gegen Sparringspartner bestanden werden. Zur Belohnung gibt's neue Moves, die auch sofort eingesetzt werden dürfen. Wer jetzt meint, sich in stundenlangen Dojo-Sitzungen mit allen wichtigen Moves ausstatten zu können, um sich das Spiel zu vereinfachen, kann sich das gleich abschminken. Der Zugang zum Dojo ist nämlich nicht umsonst. Die hart erspielten Polizeimarken müssen am Eingang abgegeben werden. Nicht alle auf einmal, aber je nach Trainingsinheit und Fortschritt im Spiel erhöht sich der Einsatz.

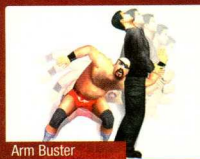
WAS FÜR MARKEN?

Nick ist ein guter Polizist. Nick ist aber auch ein böser Polizist. Nick ist in der Tat der gute und der böse Cop in Personalunion. Dieser Umstand wird vom Spiel akribisch dokumentiert und hat Auswirkungen auf den Spielverlauf. Je nachdem wie gut oder böse Sie sich auf den Straßen von L.A. verhalten, erhalten Sie Punkte oder bekommen welche abgezogen. Wenn Sie 100 Punkte angesammelt haben, dürfen Sie Ihre erste Marke bestaunen. Wer also jeden Gegner sofort niederstreckt und sich keinen Pfifferling um harmlose Passanten schert, der wird von der großen Move-Palette, die im Spiel steckt, nicht allzu viel mitbekommen.

MAIK BÜTEFÜR



OROPAX Vielleicht hätte ihm jemand etwas genauer erklären sollen, wie man mit den Stäbchen umgeht.



Arm Buster



Dirty Boxer



Whirlwind Throw



Elbow Drop



Flip Kick



Foot Stomp



Running Jump Kick



Running Kick



Running Punch



9MM



45er



Revolver



Harry's Delight



UZI



UZI II



MP5

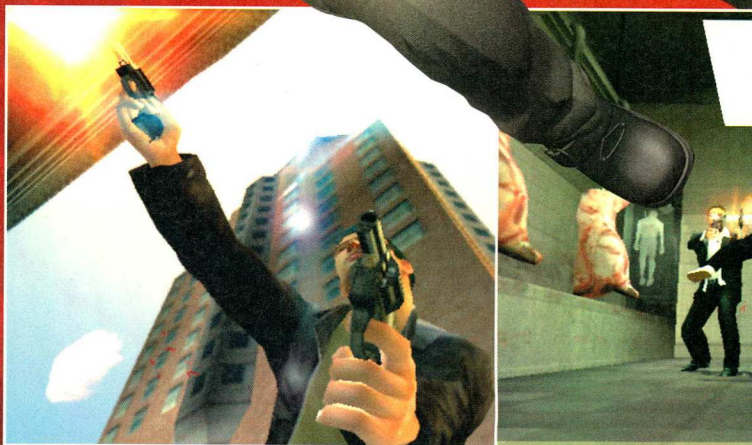


Schrotflinte

Shooting

Schluss mit lustig!
Nick Kang wechselt
die Magazine im
Sekundentakt.

Zugegeben: Dass Nick neben seinen anderen Fähigkeiten auch gut im Umgang mit allerlei Schießprügeln ist, überrascht niemanden. Dennoch bietet dieser Teil des Spiels jede Menge Innovationen und Überraschungen, die der Konkurrenz zudem zei-



MEHR STYLE! Cooler geht's kaum noch.

SCHWEINEBACKE! Da hat jemand das Fie-



PRÄZISE Im zweiten Feuermodus hilft eine Zeitlupe.



FÜRS FOTOALBUM Die Rückendeckung ist Donuts holen.

gen, wie man solche Balle-reien übersichtlich und gut spielbar gestaltet. Nicks Standardwaffe – sein treuer Begleiter – ist mit unendlich Munition bestückt. Wenn alle Stricke reißen und Gegner partout nicht mit sich reden lassen, zieht Nick die Waffe und legt neben schnellen Zeigefingern auch eine Menge Stil an den Tag. Ein großes Fadenkreuz folgt Nicks Blickrichtung und wechselt sanft zwischen den Gegnern hin und her. Lästiges Durchschalten entfällt. Sofern man nicht gerade von einem ganzen Dutzend Gegner umzingelt ist, besteht zudem noch die Möglichkeit, ganz genau zu zielen. Dazu wird der Feuerbutton einfach etwas länger gedrückt und schon zoomt die Kamera näher ans Ziel und zudem verlangsamt sich noch die Zeit. Das ist nicht bloße Spielerei – manche

Gegner sollte Nick nicht unbedingt sofort ausschalten, schließlich kann man aus gefangen genommenen Gangstern mehr Informationen quetschen als aus toten.

VIEL STIL

Ebenfalls sehr stylisch ist Nicks beherzter Sprung zur Seite. Ob nun nach links, rechts, vorne oder hinten, das bleibt Ihnen überlassen. In jedem Fall wird auch hier die Zeit etwas verlangsamt und Gegner können leichter anvisiert werden. Neben dieser praktischen Funktion sieht das natürlich immer wieder sehr cool aus. Wenn Nick unverbesserliche Gegner erledigt hat, kann er deren Waffen aufnehmen und beidhändig ballern, was das Zeug hält. Das Gameplay ist simpel, aber doch fesselnd und vor allen Dingen hervorragend inszeniert. Wie auch bei Prügeleien kann die Umge-

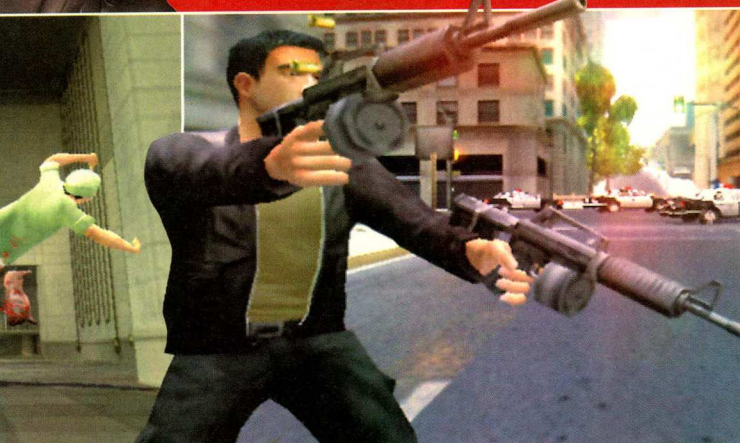
bung nach Herzenslust in Mitleidenschaft gezogen werden. Nach einer heftigen Auseinandersetzung ist beispielsweise von einer gut sortierten Lagerhalle kaum viel mehr übrig als eine Menge Staub und Dreck.

OHNE FLEISS KEIN PREIS

Wie beim Prügeln dienen auch hier Trainingseinheiten zur Erweiterung der Fähigkeiten. Im Laufe des Spiels lernt Nick zum Beispiel bestimmte Körperzonen anzuvisieren, was Geiselnahmen und die gezielte Gefangennahme von wichtigen Personen vereinfacht. Natürlich wächst auch das Waffenarsenal ständig an. Wer will schon das ganze Spiel über mit zwei mickrigen Revolvern zu Felde ziehen, wenn irgendwann auch Maschinenpistolen, Schrotflinten und sogar Sturmge-

wehre zur Verfügung stehen?

MAIK BUTEFÜR



nd ziemlich zweckentfremdet.

EIN-MANN-ARMEE Downtown-L.A. ist im Ausnahmezustand!



Pumpgun



Super-Pumpgun



Sturmgewehr



Sturmgewehr II



AK 47



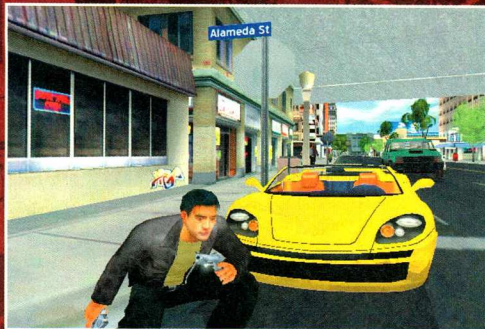
Maschinengewehr



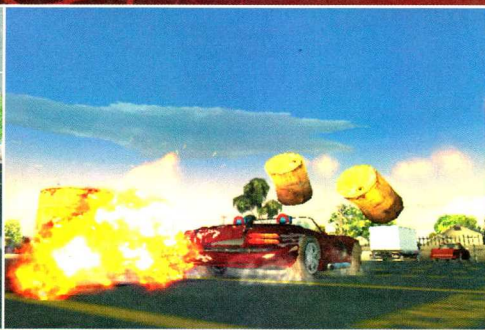
Schweres MG



Granatwerfer



AUF SPURENSUCHE Dieser gelbe Sportwagen ist vermutlich geklaut.



FEHLZÜNDUNG Nach diversen Crashes muss die Viper in die Werkstatt.

Driving

Auf der Überholspur – **nichts**
für Sonntagsfahrer!

Das Team von Luxoflux hat nicht fast 400 Quadratkilometer originalgetreue Umgebung nachgebaut, um darauf nur Schusswechsel und Prügeleien stattfinden zu lassen. Einer der wichtigsten Bestandteile des Spiels sind demzufolge spannende Verfol-

gungsjagen auf vier Rädern. Von den über 30 ins Spiel integrierten Fahrzeugen steht Nick anfangs verständlicherweise erst einmal nur eines zur Verfügung. In geschmacklich gewagtem Braun gehalten, erinnert sein erstes Fahrzeug an einen Cadillac aus den Achtzigern. Zu Beginn der Entwick-





TREFFER Verfolgte Autos werden im Kugelhagel schnell zu Feuerbällen.



RESPEKT Sprünge sind mit diesem Schiff von einem Auto eher selten.

lungsarbeiten sollten noch einige ausgewählte Fahrzeuge mit wertvollen Lizenzen aufwarten, doch im Laufe der Zeit hat sich dieser Plan wieder geändert. Sämtliche Fahrzeuge sind zwar an berühmte Vorbilder auf den Straßen angelehnt, offizielle Logos sind aber tabu. Auch die ehemals vorgesehenen Motorräder flogen wieder aus dem Spiel. In einer frühen Version des Games konnten wir diese noch ausprobieren, eine katastrophale Fahrphysik machte die Entscheidung, die Bikes zu kippen, aber leicht. Man will sich ja auch noch Optionen für einen eventuellen zweiten Teil aufheben. Prinzipiell kamen diese Änderungen dem Spiel klar

zugute. Man konzentrierte sich auf das Wesentliche, ohne krampfhaft alles ins Spiel einzubauen, was etwaige Konkurrenten ebenfalls haben. Und auch ohne die gestrichenen Features bietet *True Crime* eine Menge Fahrspaß auf den Straßen von Los Angeles. Natürlich kann Nick jedes beliebige Fahrzeug als Polizist legal requirieren. Damit er das aber nicht allzu häufig tun muss, dürfen nach bestandenen Missionen gelegentlich nächtliche Rennen gefahren werden, in denen der eigene Fuhrpark gehörig aufgestockt werden kann. So ein Mustang mit feschen Rennstreifen macht sich eben doch irgendwie besser als der lahme

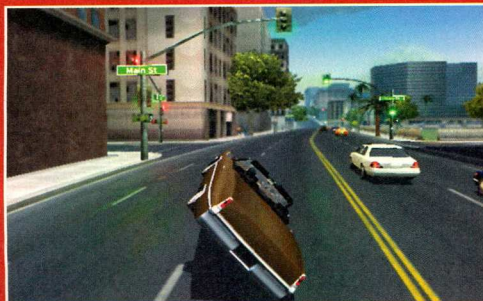
Ami-Schlitten, wenn man die weiblichen Bewohner der kalifornischen Metropole beeindrucken will.

SPECIAL MOVE

Wer hätte das gedacht? Auch Fahrerisch lernt Nick im Laufe des Spiels einiges dazu. Über die Stadt verteilt befinden sich diverse Fahrschulen, die nach dem gleichen Muster funktionieren wie die Dojos und die Schießstände. Dienstmarken dienen als Einsatz, bestandene Aufgaben ergeben neue Manöver und Tricks. Dazu gehört neben einem besonders lässigen Handbrake-Turn auch die Fahrt auf zwei Rädern. Das ist zwar nicht sonderlich realistisch, macht aber ziemlich viel Spaß.

Wer es übertreibt oder einfach nur die Kontrolle über sein Fahrzeug verliert, lernt eher früher als später das detaillierte Schadensmodell der Vehikel kennen. Zersplitterte Windschutzscheiben und zerbeulte Kotflügel sind da noch die harmloseren Schäden. Heftigere Unfälle wirken sich deutlich auf das Fahrverhalten aus. Glücklicherweise gibt es dafür eine einfache Lösung: An zahlreichen Tankstellen darf man sich das in Mitteleidenschaft gezogene Blechkleid richten lassen, muss aber sauer verdiente Punkte dafür löhnen. Eine vorsichtige Fahrweise ist also trotz aller zur Verfügung stehenden Möglichkeiten nie verkehrt.

MAIK BÜTEFÜR



SPEZIALMANÖVER Was man heutzutage in der Fahrschule so alles lernt ...



LÄSSIG Da kann der Wagen auseinander fallen, die Sonnenbrille muss sein.



Vintage Convertible



Vintage Exotic



Limousine



Polizeiwagen



Panzerwagen

Vintage Pony



Brennpunkt L.A.

Wo bitte geht's nach Hollywood? 400 km² im Überblick.



1

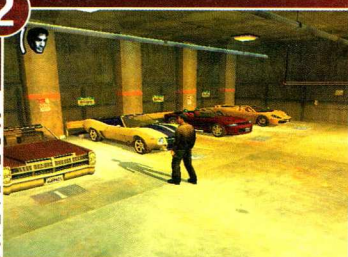
E.O.D.



HAUPTQUARTIER Das E.O.D.-Gebäude befindet sich in Downtown-L.A. und beherbergt auch die Garage.

2

GARAGE



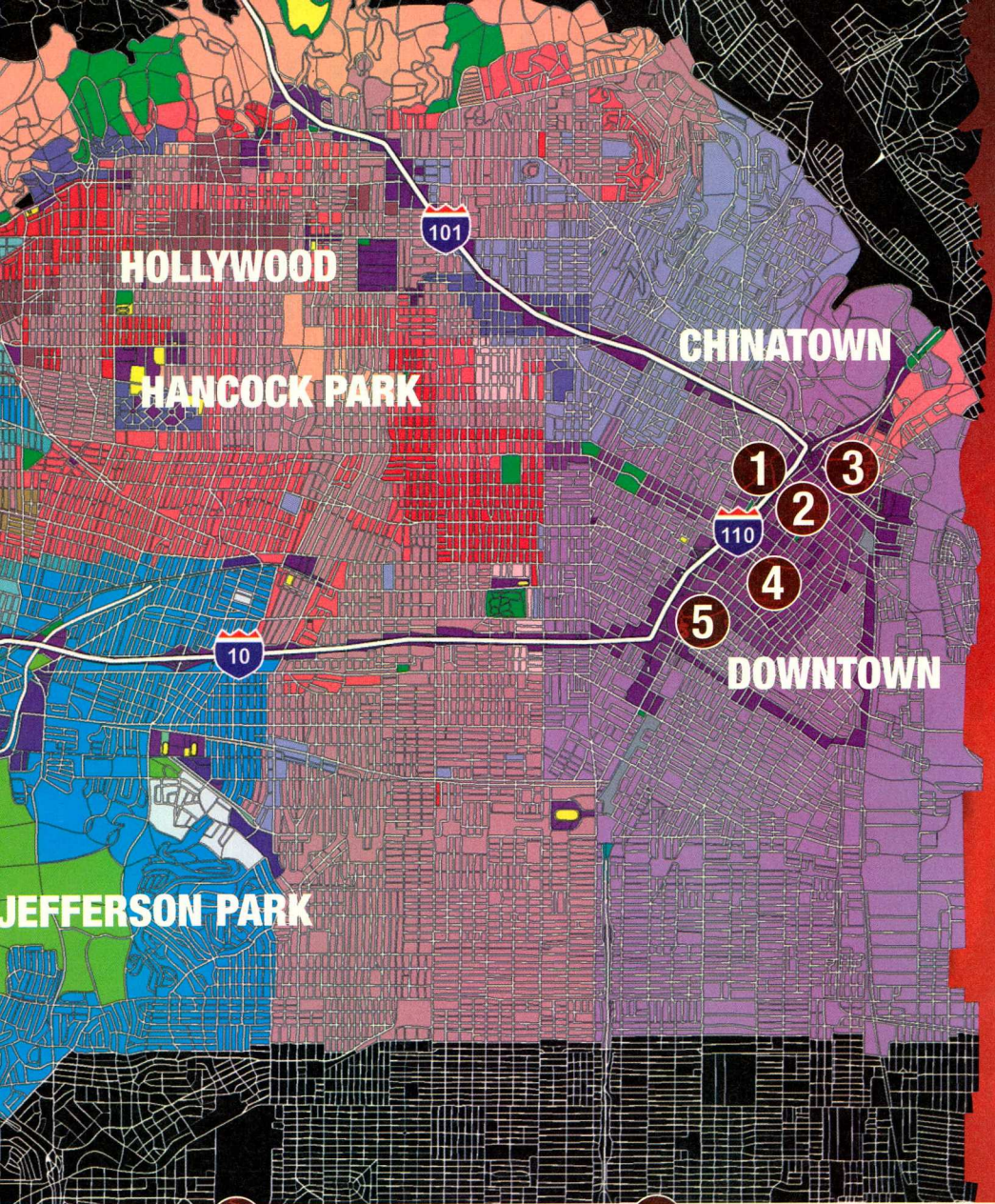
QUAL DER WAHL Im Laufe des Spiels erarbeitet sich Nick einen beachtlichen Fuhrpark.

3

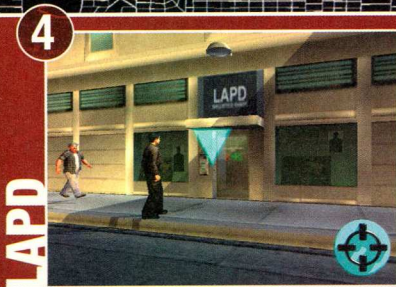
DOJO



TRAINING Neue Mo-Dojo-Kette der Ver-



1 Tricks werden in der
ndtschaft gelernt.



LAPD

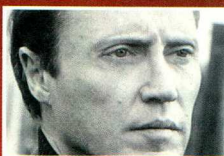
FEUER FREI Im LAPD lernt Nick den Umgang mit den
Schießprügeln und lauscht Georges Geschichten.



CENTER

AUTHENTISCH Das Staples-Center neben dem
Messegelände, auf dem auch die E3 stattfindet.

Schauspieler & Sprecher



NAME:
Christopher Walken

GEBOREN AM:
31. März 1943

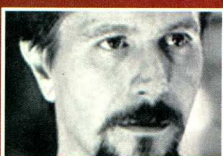
Dieser Mann überzeugt allein durch bloße Anwesenheit. Sein schräges Äußeres ist gleichzeitig auch sein Markenzeichen. Zahlreiche kleinere Rollen in noch kleineren Filmen haben seine Fangemeinde in den letzten Jahren enorm wachsen lassen. Walken ist zwar nicht der Großverdienen Hollywoods, kann sich seine Rollen aber aussuchen und hält gekonnt die Waage zwischen Kunst und Kommerz. Die digitale Form der Unterhaltung ist für ihn nichts Neues: Bereits 1996 lieh er Spiele-Entwicklern seine Stimme für PC-Spiele.

NENNENSWERTE FILME:

- 1978 *Die durch die Hölle gehen*
- 1983 *Projekt Brainstorm*
- 1985 *James Bond 007: Im Angesicht des Todes*
- 1992 *Batmans Rückkehr*
- 1993 *True Romance*
- 1993 *Wayne's World 2*
- 1994 *Pulp Fiction*
- 1995 *Das Leben nach dem Tod in Denver*
- 1995 *God's Army*
- 1995 *Gegen die Zeit*
- 1996 *Last Man Standing*
- 1997 *Mäusejagd*
- 1997 *Suicide Kings*
- 1998 *God's Army II*
- 1999 *Sleepy Hollow*
- 2000 *God's Army III*
- 2002 *Grabgeflüster*
- 2002 *Catch me if you can*
- 2003 *Kangaroo Jack*

VERTONTE VIDEOSPIELE:

- 1996 *Ripper* (PC)
- 1996 *Privateer 2* (PC)



NAME:
Gary Oldman

GEBOREN AM:
21. März 1958

Zwar hat Oldman lange nicht das Charisma und den Kultstatus von Walken, ist in seiner Rollenauswahl aber ebenso wechselhaft. Neben anspruchsvollen Werken wie *JFK* oder einer Biografie von Ludwig van Beethoven findet sich in seiner Filmauswahl auch Popcorn-Kino von zweifelhafter Qualität. In der letzten PC-Ausgabe der *Medal of Honor*-Serie sprach er auch erstmals für ein Computerspiel. Unter Umständen haben er und Christopher Walken sich bereits kennen gelernt – beim Dreh von *True Romance* gehörten beide zur Darstellerriege. Oldman spricht in *True Crime* gleich zwei Charaktere: den Russen Rocky und den mysteriösen Rafferty.

NENNENSWERTE FILME:

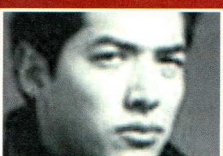
- 1990 *Im Vorhof der Hölle*
- 1991 *JFK – Tatort Dallas*
- 1992 *Bram Stoker's Dracula*
- 1993 *Romeo is bleeding*
- 1993 *True Romance*
- 1994 *Léon – Der Profi*
- 1994 *Ludwig van B. – Meine unsterbliche Geliebte*
- 1997 *Das fünfte Element*
- 1997 *Air Force One*
- 1998 *Lost in Space*
- 2001 *Hannibal*
- 2002 *Rufmord – Jenseits der Moral*

VERTONTE VIDEOSPIELE:

- 2003 *Medal of Honor* (PC)

GASTAUFTITTE:

- 1994 *Friends*



NAME:
Russell Wong

GEBOREN AM:
01. März 1963

Der Hobbyfotograf steht noch am Anfang seiner Filmkarriere. Immerhin durfte er sich schon von Christopher Walken im eher mäßigen zweiten Teil der *God's Army*-Reihe an die Wand spielen lassen. Dank jahrelangen Martial-Arts-Trainings kann er viele seiner Stunts selbst machen und in Filmen wie *Romeo must die* zumindest körperlich überzeugen. Bereits Ende der 80er sammelte Wong erste Schauspielerefahrung in der Fernsehserie *21 Jump Street*.

NENNENSWERTE FILME:

- 1991 *New Jack City*
- 1998 *God's Army II*
- 2000 *Romeo must die*
- 2001 *Monkey King*



NAME:
Michelle Rodriguez

GEBOREN AM:
12. Juli 1978

Auch die attraktive Texanerin ist eine Newcomerin. Für ihre Rolle in *Girlfight* lernte sie fünf Monate lang das Boxen und erntete viel Beachtung für ihre Darstellung. Nach kommerziellen Erfolgen wie *Resident Evil* und *The Fast and the Furious* steht sie hoch im Kurs und dreht derzeit mit renommierten Stars wie Willem Dafoe und Ray Liotta. Da verzieht man ihr auch gerne hohle Produktionen wie *Blue Crush*.

NENNENSWERTE FILME:

- 2000 *Girlfight*
- 2001 *The Fast and the Furious*
- 2002 *Resident Evil*
- 2002 *Blue Crush*
- 2003 *S.W.A.T.*



NAME:
Michael Madsen

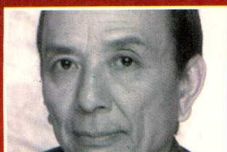
GEBOREN AM:
25. September 1958

Der König der B-Movies hat bereits in fast 100 Produktionen mitgewirkt. Leider ist der Anteil an billigen Trash-Filmen dabei erschreckend hoch. Sein Gesicht prädestiniert ihn für Schurkenrollen und coole Gangster. Im Jahr 2001 konnte ihn Rockstar North bereits für die Vertonung von *GTA III* gewinnen. 17 Jahre zuvor hatte er bereits einen Gastauftritt in Michael Manns TV-Klassiker *Miami Vice*. Dank Quentin Tarantino hat sich Madsen ebenfalls eine kleine Fangemeinde aufgebaut, die ihm auch richtig üblen Zelluloid-Müll nicht übel nimmt.

NENNENSWERTE FILME:

- 1991 *The Doors*
- 1991 *Thelma & Louise*
- 1992 *Reservoir Dogs*
- 1993 *Free Willy*
- 1995 *Species*
- 1997 *Donnie Brasco*
- 1998 *Species 2*
- 2002 *James Bond 007: Stirb an einem anderen Tag*
- 2003 *Kill Bill (Volume I)*

Wie es sich für ein solches Projekt gehört, wurden für die Tonaufnahmen jede Menge **Hollywood-Stars** verpflichtet.



NAME:
James Hong

GEBOREN AM:
22. Februar 1929

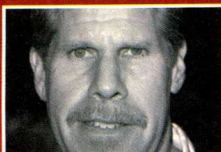
James wer? Auch wenn die wenigsten etwas mit dem Namen anfangen können: Gesehen hat man den gebürtigen Amerikaner sicherlich schon mal. Von sagenhaften 450 Auftritten in Fernsehen und Kino kann man nur schwerlich alle verpassen. Christopher Walken hat er spätestens beim Dreh von *Wayne's World 2* getroffen. Allzu wählerisch ist er nicht. Auch in seiner Biografie geben sich peinliche Billigfilme und edle Machwerke die Klinke in die Hand. Originelle Randnotiz: Hong spielte in Ridley Scotts Science-Fiction-Klassiker *Blade Runner* und sprach im gleichnamigen PC-Spiel von 1997 ebenfalls mit.

NENNENSWERTE FILME:

- 1974 *Chinatown*
- 1980 *Die unglaubliche Reise in einem verrückten Flugzeug*
- 1982 *Blade Runner*
- 1986 *Big Trouble in Little China*
- 1986 *Auf der Suche nach dem goldenen Kind*
- 1989 *Tango & Cash*
- 1990 *Die Spur führt zurück*
- 1993 *Wayne's World 2*
- 1994 *Shadow und der Fluch des Khan*
- 1995 *Tank Girl*
- 1996 *Bloodsport 2*
- 1997 *Red Corner*

VERTONTE VIDEOSPIELE:
1997 *Blade Runner (PC)*

GASTAUFTRITTE:
1993 *Die Abenteuer des Brisco County jr.*



NAME:
Ron Perlman

GEBOREN AM:
13. April 1950

Erinnern Sie sich noch an die schnulzige TV-Serie *Die Schöne und das Biest* mit Linda Hamilton? Unter der Maske steckte der gleiche Hüne, der auch Wesley Snipes in *Blade II* das Leben schwer machte. Zahlreiche Billigproduktionen pflastern seinen Weg. Nach seinem hochgelobten Debüt in Jean-Jacques Annauds *Der Name der Rose* konnte Perlman seine Karriere nicht so recht ausbauen. Wenigstens hat er Humor und ist neuen Medien gegenüber aufgeschlossen. Neben sehr vielen Cartoon-Helden lieh er seine Stimme auch schon diversen Videospiel-Charakteren.

NENNENSWERTE FILME:

- 1986 *Der Name der Rose*
- 1993 *Romeo is bleeding*
- 1994 *Police Academy 7*
- 1996 *D.N.A. – Experiment des Wahnsinns*
- 1997 *Prinz Eisenherz*
- 1997 *Alien 4 – Die Wiedergeburt*
- 2001 *Duell – Enemy at the Gates*
- 2001 *Blade II*
- 2002 *Star Trek: Nemesis*

VERTONTE VIDEOSPIELE:

- 1997 *Die Stadt der verlorenen Kinder*
- 2001 *Forgotten Realms: Icewind Dale – Heart of Winter (PC)*
- 2001 *Fallout Tactics: Brotherhood of Steel (PC)*

GASTAUFTRITTE:
1997 *Batman und Robin (Cartoon-Serie)*



NAME:
CCH Pounder

GEBOREN AM:
25. Dezember 1952

Die Welt ist klein. Auch CCH Pounder lieh ihre Stimme bereits Charakteren in Videospielen wie *Fallout*. Im Vergleich zu Ron Perlman besticht ihre Rollenauswahl durch mehr Klasse und Anspruch. Kommerzielle Produktionen wie John Woos furioser Actionklassiker *Face/Off* sind eher die Ausnahme, Programmkino-filme wie *Out of Rosenheim* die Regel.

NENNENSWERTE FILME:

- 1985 *Die Ehre der Prizzis*
- 1988 *Out of Rosenheim*
- 1993 *Benny & Joon*
- 1993 *Silver*
- 1997 *Face/Off – Im Körper des Feinde*
- 1999 *End of Days*

VERTONTE VIDEOSPIELE:

- 1997 *Fallout: A Post-Nuclear Role-Playing Game (PC)*



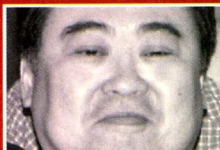
NAME:
Mako

GEBOREN AM:
10. Dezember 1933

Menschen ohne Nachnamen sind immer interessant. Der gebürtige Japaner hat wie James Hong schon in unzähligen TV-Serien und Filmen mitgespielt – und auch wenn kaum jemand seinen Namen kennt, gesehen hat man ihn ganz sicher schon einmal. Mit der Verbundenheit zu seinem Geburtsland scheint es nicht allzu weit her zu sein, denn selbst für den patriotischen Bruckheimer-Kracher *Pearl Harbor* ließ er sich verpflichten.

NENNENSWERTE FILME:

- 1982 *Conan – Der Barbar*
- 1984 *Conan – Der Zerstörer*
- 1993 *Die Wiege der Sonne*
- 1994 *Highlander III*
- 1995 *Crying Freeman*
- 1997 *Sieben Jahre in Tibet*
- 2001 *Pearl Harbor*
- 2003 *Der kugelsichere Mönch*



NAME:
Keone Young

GEBOREN AM:
Nicht bekannt

Wie James Hong und Mako hat auch Keone Young schon einige Produktionen auf dem Buckel. TV-Serien, Filme, aber auch Video- und Computerspiele schmücken seine Biografie.

NENNENSWERTE FILME:

- 1988 *Alien Nation*
- 1989 *Black Rain*
- 1992 *Honeymoon in Vegas*
- 1996 *Striptease*
- 2001 *Dr. Dolittle 2*
- 2003 *Natürlich blond 2*

VERTONTE VIDEOSPIELE:

- 2002 *The Mark of Kri*
- 2003 *Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft*
- 2003 *Tenchu: Wrath of Heaven*

Soundtrack

50 starke Stücke – Activision ließ sich nicht lumpen und lizenzierte zahlreiche passende Songs.

Daneben Snoop Doggs exklusivem Track (siehe Extra-Kasten) tummeln sich in der Tracklist des Spiels auch noch einige andere Hits. Man muss nicht zwangsläufig ein Fan der basslastigen Beats sein, die Musik passt einfach sehr gut ins Konzept und untermauert das Geschehen hervorragend. Zudem gibt's neben viel Rap und Hip-Hop auch noch einige Songs, die aus dem Rahmen fallen. Glücklicherweise darf man den Soundtrack im Optionsmenü den eigenen Bedürfnissen und Vorlieben anpassen. Jeder Song darf einzeln der persönlichen Playlist hinzugefügt werden. Allerdings gilt es derer gleich drei zu erstellen: eine fürs Cruisen im Auto, eine für Action-Szenen und natürlich auch für die ruhigeren Momente des Spiels. Wer auf Hip-Hop und Rap steht, kann sich ja schon mal den angekündigten, separat erhältlichen Soundtrack vornehmen.

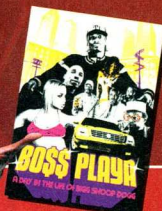
MAIK BÜTEFÜR

INFO BIG DEAL

SKANDAL-RAPPER

Obwohl der Soundtrack des Spiels auch so schon beeindruckend genug klingt, konnte Activision zusätzlich noch einen besonders dicken Fisch an Land ziehen. Snoop Dogg steuerte einen exklusiven Song bei. Während seine Popularität in Deutschland noch ausbaufähig ist, zählt Snoop Dogg in den Staaten zu den größten Rap-Sternen überhaupt. 14 Millionen verkaufte Alben sprechen für sich. Doch nicht nur musikalisch hat sich der schmächtige Dogg einen Namen gemacht: Während einer Spritztour erschoss sein Leibwächter angeblich aus Notwehr seinen Mitfahrer. Vor kurzem erschien seine erste DVD mit dem Titel

Snoop Dogg – Boss Playa: A Day in the Life of Bigg Snoop Dogg.



TRACKS

COOLIO
Life

YOUNG BILLIONAIRES
(MISTA BO & T-BONE)
Uh-Oh

SNOOP DOGG
Flick Wit You

ICE-T
6 'n the morning
I'm Your Pusher

MEGADETH
Peace Sells
Symphony of Destruction

THE DEFTONES
Minerva

FUNKADELIC
(Not just) Knee Deep

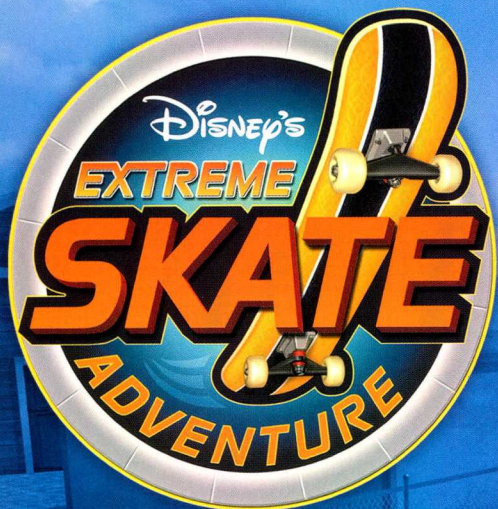
BONE RHUGS N HARMONY
Thuggish Ruggish Bone For
the Love of S

TAPROOT
Poem

N.E.R.D.
Rockstar
Lapdance

UNLOCO
Bruises

SLY BOOGIE
Flow



Skate wie die Profis!



Springe auf's **Skateboard** und **zische** als Buzz Lightyear durch den Pizza Planet. **Jamme** als Simba auf dem Königsfelsen oder **springe** als junger Tarzan™ hoch in die Luft. **Erstelle** deinen eigenen Skater und **finde** die magischen Portale, mit denen du von der realen Welt in die Filmwelten **grinden** und **schlittern** kannst.

Disney • PIXAR
Toy Story
AND BEYOND!



Skate mit 12 verschiedenen Charakteren aus Disney/Pixar's Toy Story 2, Disney's Der König der Löwen oder Disney's Tarzan™.



Erstelle zahllose coole Skate-Charaktere nach deinem Geschmack. Zur Auswahl stehen tonnenweise Boards, Klamotten, Frisuren und Ausrüstungsgegenstände.



Mache Tricks wie echte Profis dank der leistungsstarken Tony Hawk's Pro Skater® 4-Spiel-Engine.



Erfülle alle Aufgaben, um neue Charaktere und Levels freizuspüren. Oder trete im Modus für 2 Spieler am geteilten Bildschirm gegen deine Freunde an.

Features der Game Boy Advance™-Version können abweichen.

www.extremeskateadventure.com



PlayStation.2

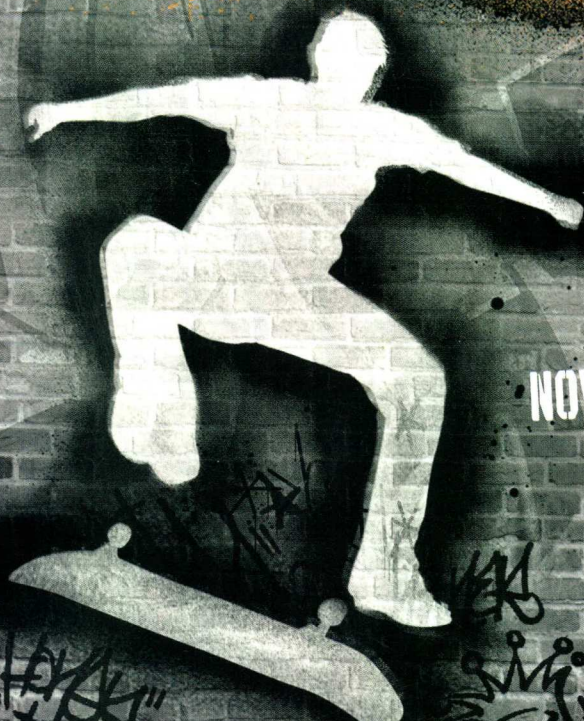


Toy Story & Beyond © Disney/Pixar. WALT DISNEY PICTURES PRÄSENTIERT EINEN FILM DER PIXAR ANIMATION STUDIOS. Disney's Tarzan™: © 2003 Edgar Rice Burroughs, Inc. und Disney Enterprises, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Tarzan™ ist Eigentum von Edgar Rice Burroughs, Inc. und wird mit Genehmigung verwendet. Disney's Der König der Löwen: © Disney. © 2003 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision und Pro Skater sind eingetragte Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Tony Hawk ist ein Warenzeichen von Tony Hawk. Alle Rechte vorbehalten. "PLAYSTATION" und "PLAYSTATION 2" sind eingetragte Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE und NINTENDO GAMECUBE LOGO sind TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox und the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

ACTIVISION

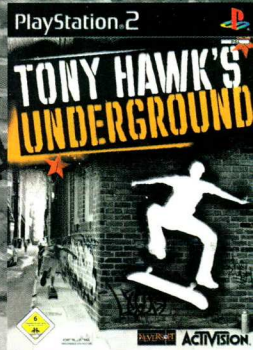
www.activision.de

THUG

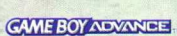


COMING
NOVEMBER 2003

THUGONLINE.COM



PlayStation 2



ACTIVISION

© 2003 Activision, Inc. and its affiliated companies. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. und das zugehörige Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Tony Hawk ist ein Warenzeichen von Tony Hawk. Entwickelt von Neversoft Entertainment Inc. GameBoy und das "Powered By GameBoy" Design und Warenzeichen von GameBoy Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert für die Verwendung auf der PlayStation™2, "PlayStation" und "PlayStation" logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden unter Lizenz verwendet. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

activision.de