

PLAYZONE SPECIAL 03/05

PLAYZONE



MERCENARIES

HEISSE ACTION MIT GTA-ANLEIHEN: JAGEN SIE DEN GEFÄHRlichsten MANN DER WELT!

Exklusive Bilder und Infos zu den Charakteren, Waffen und Fahrzeugen - mit Entwickler-Interview!

Mercenaries



Fulminant präsentierte Explosionen, freies Gameplay à la *Grand Theft Auto* und eine spannende Story, die Sie mitten in einen fiktiven Koreakonflikt zieht: LucasArts liefert mit *Mercenaries* ein begeisterndes Erlebnis für erwachsene Spieler, das diese für Wochen fesseln wird. Als Söldner müssen Sie den Tyrannen Choi Song stoppen, der in Nordkorea die Macht an sich gerissen hat und die Welt mit Atombomben bedroht.

Wir durften eine weit fortgeschrittene Version des Titels ausführlich in der Redaktion spielen und freuen uns, Ihnen in dieser Sonderbeilage exklusive Infos und Bilder zu diesem Actiongame präsentieren

zu können. Auf den folgenden Seiten geben wir Ihnen einen detaillierten Überblick über Gameplay und Story, Charaktere, Waffen und Fahrzeuge sowie die Auftraggeber der Söldner. Dazu kommen ein Interview mit Greg Borud von Pandemic, dieses Entwicklerstudio stellen wir außerdem im Detail vor, und ein attraktives Gewinnspiel. In der nächsten PLAYZONE folgt dann natürlich der endgültige Test, bevor das Spiel am 17. Februar komplett lokalisiert in die deutschen Läden kommt.

Viel Spaß beim Lesen wünscht
Nico Lindner, Redakteur

Inhalt

DAS SPIEL

- 03 Die Charaktere
- 04 Gameplay & Story
- 10 Die Auftraggeber
- 12 Die Gegner
- 14 Die Waffen
- 16 Die Fahrzeuge

HINTERGRUND

- 18 Der Soundtrack
- 20 Die Entwickler
- 22 Entwickler-Interview

SPECIAL

- 19 Gewinnspiel

Impressum

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PLAYZONE
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
E-Mail: pszone@compu-tec.de
Internet: www.play-zone.de
Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch
Leitende Redakteure:
Wolfgang Fischer (V. i. S. d. P.),
Michael Pruchnicki (V. i. S. d. P.)
Mitarbeiter für diese
Sonderveröffentlichung:
Nico Lindner, Uwe Hönig
Bildredaktion:

Albrecht Kraus (Leitung),
Tobias Zellerhoff
Textchefin: Margit Koch-Weiß
Stellvertretende Textchefin:
Claudia Brose
Lektorat/Schlussredaktion:
Birgit Bauer, Esther Marsch,
Cornelia Lutz, Heidi Schmidt,
Thomas Schreiner
Layout: Britta Rasp,
Matthias Schöffel, David Mola

Urheberrecht: Alle in der PLAYZONE-Sonderbeilage veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Die Charaktere

Wer als Söldner bei Executive Operations arbeitet, gehört **zu den besten seines Fachs**. Wir stellen Ihnen die drei Profis aus Mercenaries vor.

Jennifer Mui

Nationalität:	Britisch
Alter:	33
Wie lange bei ExOps:	7 Jahre
Besondere Talente:	Expertin für verdeckte Aktionen, durch feindliche Einheiten schwer zu entdecken.

Hintergrund:

Jennifer Mui wurde in Hongkong geboren, wuchs aber in Großbritannien auf. Ihr Bewusstsein für die Wichtigkeit harter Währung in schwierigen Zeiten macht sie beim Aushandeln von Auftragsgehalten zu einer hartnäckigen Verhandlungspartnerin.

Ergänzende Info:

Jennifer Mui fehlen familiäre Wurzeln, sie überwindet ihre Unsicherheit dadurch, dass sie jede Aufgabenstellung äußerst effizient und ebenso kompetent löst. Allerdings könnte ihr geringer Sinn für Loyalität gegenüber ihrem Auftraggeber ExOps durch einen einzelnen unglücklichen Zufall komplett zerbrechen.

Chris Jacobs

Nationalität:	Amerikanisch
Alter:	35
Wie lange bei ExOps:	5 Jahre
Besondere Talente:	Hohe Schadensresistenz

Hintergrund:

Als Sohn eines US-Colonels und einer koreanischen Übersetzerin ist Chris Jacobs hervorragend mit der Sprache und den Gepllogenheiten der Bevölkerung von Korea vertraut. Sowohl physisch als auch mental in Topform, stellt der ehemalige US-Army-Soldat eines der absoluten Aushängeschilder für ExOps dar.

Ergänzende Info:

Jacobs traut niemandem über den Weg und zählt nur auf sich selbst. In regulären Armeen fehlt am Platz, sind diese Wesenszüge bei der Arbeit für Executive Operations durchaus erwünscht. Solange er auf alle Ressourcen zugreifen kann, die er benötigt, gehört er zu den wertvollsten Mitarbeitern von ExOps.

Mattias Nilsson

Nationalität:	Schwedisch
Alter:	31
Wie lange bei ExOps:	1 Jahr
Besondere Talente:	Agilster der drei Charaktere, schnell und beweglich

Hintergrund:

Der im schwedischen Arvidsjaur aufgewachsene Mattias Nilsson spricht fließend Russisch. Er ist ein Musterbeispiel für die schnelle Abwicklung von Kundenwünschen: Er denkt schnell und agiert, ohne zu zögern – das Wort Unschlüssigkeit ist ihm unbekannt.

Ergänzende Info:

Nilsson arbeitet erst seit kurzem für ExOps, fiel aber bereits zu Beginn durch seine unberechenbare und chaotische Art auf – auch wenn er während seiner Aufträge sehr effektiv ist. Im Einsatz schlägt er bei der Wahl der Mittel trotzdem oft über die Stränge: je explosiver die Waffe, desto besser für ihn.

Gameplay & Story

Ihr Beruf: Söldner. Ihre Aufgabe: Legen Sie
dem Tyrannen Choi Song das Handwerk!





In LucasArts' Actionspiel *Mercenaries* sieht das ohnehin zerrüttete Land Korea in Zukunft noch düsteren Zeiten entgegen: Der Präsident von Nordkorea hat nämlich das Pech, mit seinem Nachkommen General Choi Song die sprichwörtliche Natter an der Brust genährt zu haben. Kurz bevor sein Vater das Land weiter für den Westen und die Demokratie öffnen kann, bringt ihn Choi Song um. Das ruft nicht nur den Westen und damit die Vereinten Nationen auf den Plan, auch China und Südkorea marschieren in Nordkorea ein, als klar wird, dass dem unberechenbaren Tyrannen durch den Mord die Zugangs-codes für das Atomwaffen-Reservoir von Nordkorea in die Hände gefallen sind. Verständlich, dass inmitten dieser angespannten Situation keine der Parteien sich die Finger an Missionen verbrennen will, die möglicherweise ein schlechtes Licht auf die eigene Fraktion werfen. Für solche heiklen Aufgaben gibt es die Söldnerfirma Executive Operations – und Sie. Mit Jennifer Mui, Matthias Nilsson und Chris Jacobs haben Sie zu Spielbeginn drei Protagonisten zur Auswahl, die sich zwar durch ihre Persönlichkeiten unterscheiden, spieltechnisch bis auf kleine Details aber identisch sind (siehe auch Die Charaktere, S. 3).

REICHLICH ARBEIT FÜR BEZAHLTE MUSKELN

Nach der Wahl des Söldners werden sich gerade Fans der *Grand Theft Auto*-Serie schnell heimisch fühlen: Ähnlich wie

bei dem Rockstar-Hit bewegen Sie sich in Third-Person-Ansicht durch die vom Krieg gezeichnete Landschaft, steuern die zahlreichen Fahr- und Flugvehikel und liefern sich diverse Feuergefechte. Lediglich wenn Sie spezielle Luftangriffe ordern, schaltet die Kamera um und zeigt das Zielgebiet von oben. Ihr oberstes Ziel in *Mercenaries* lautet, General Choi Song höchstpersönlich dingfest zu machen. Bevor das möglich ist, steht Fleißarbeit an – 51 von Choi Songs Lakaien, die zusammen mit dem Oberfiesling das so genannte „Deck of 52“ bilden, müssen verhaftet werden (siehe Die Gegner, ab S. 12). Um Tipps zu bekommen, wo sich die Handlanger aufhalten, erledigen Sie für China, Südkorea, die Blauhelme der UNO und sogar für die Russenmafia Aufträge unterschiedlicher Natur (siehe Die Auftraggeber, ab S. 10). Bei Ihrer Arbeit gilt immer: Wo gehobelt wird, fallen auch Späne – regelmäßig werden Sie mit der Erledigung eines Auftrags einer anderen Partei auf die Füße treten. Beispiel: In einer Mission schleichen Sie beispielsweise in ein nordkoreanisches Lager, das gerade von Südkoreanern angegriffen wird. Nach dem Willen der Chinesen müssen Sie inmitten herumfliegender Geschosse und krachender Explosionen aber dafür sorgen, dass die Südkoreaner keinen Erfolg haben – und fallen damit den im eigentlichen Sinne „Guten“ in den Rücken. Richtig dumm läuft es aber

INFO ONLINE-SHOPPING

Erste Hilfe auf Knopfdruck

Verbandskasten, Munition oder gar Luftangriff gefällig? Die Mafia macht's möglich!

Die Raketen gehen Ihnen aus, Sie pfeifen aus dem letzten Loch? Keine Angst! Wenn Sie erst einmal Kontakt zur Russenmafia aufgenommen haben, steht Ihnen aus deren Online-Shop zur Verfügung. Über diesen gelangen via Luftkurier ganze Fahrzeuge und Versorgungskisten zu Ihnen, selbst militärische Dienstleistungen wie Bombardements oder Raketenangriffe können Sie hier gegen ein bestimmtes Entgelt bestellen. Je mehr Aufträge Sie für die einzelnen Fraktionen erledigen, desto mehr Auswahlmöglichkeiten tauchen im Bestellmenü auf. Kluge Soldaten sorgen vor Ankunft von Lieferungen dafür, dass kein Feind dem eigenen Nachschub gefährlich werden kann. Übrigens: Sollten Sie während Ihrer Aufträge auf wertvolle Fahrersätze stoßen, sind die Russen ebenfalls dankbare Abnehmer – fahren Sie die Vehikel einfach ins russische Lager, um dort dafür eine stolze Prämie zu kassieren.

BESTELLUNG
Wir brauchen einen nord-koreanischen Fahrersatz – damit fallen wir in Feindesland weniger auf.



MR. MINUTE
Wenig später taucht der Jeep per Luftkurier auf – dank der Mafia kann unser Abenteuer jetzt beginnen.





ÜBERRASCHUNG Hinter den bereits bekannten Zielen taucht plötzlich dieses Ungetüm auf.



erst für Sie, wenn südkoreanische Soldaten Sie hierbei beobachten, was Abzüge in der Sympathietote zur Folge hat. Diese gibt es tatsächlich – wie jede Partei zu Ihnen steht, können Sie nämlich in Ihrem PDA-Taschencomputer prüfen. Haben Sie einer Fraktion zu übel mitgespielt, so lassen Bestechungen im sechsstelligen Bereich diese glücklicherweise schnell vergessen, was Sie kurz zuvor angerichtet haben.

UNERKANNT IM FEINDESLAND

Elegant arbeiten jene Söldner, die möglichst unauffällig agieren: Wenn Sie ein Fahrzeug kapern, ohne dabei beobachtet zu werden, hält die Umgebung Sie nach kurzer Zeit für ein Mitglied der jeweiligen Partei. Bei unseren Probefahrten haben sich gerade die Geländewagen der Nordkoreaner bewährt, wenn es darum ging, unauffällig hinter deren Linien zu gelangen. Aber auch die Hummer-Geländewagen der Südkoreaner erwiesen sich als nützlich, um unbeschadet einen der Kampf-

hubschrauber stehlen zu können, die nur auf abgeschotteten Flughäfen zu finden sind (siehe Die Fahrzeuge, ab S. 16). Offiziere jeder Partei können eine solche Verkleidung allerdings durchschauen und sollten gemieden werden. Feinde und Verbündete verhalten sich aber nicht nur intelligent, wenn es um die Identifizierung von getarnten Agenten geht: Stehen sie unter heftigem Beschuss, suchen Einheiten auch selbstständig Deckung, bemannen Geschütze oder klettern gar auf Fahrzeuge, mit denen Sie selbst sich erst gerade an Ihre Feinde herangewagt haben. Mit Pech endet dies anders als geplant: Sind Sie etwa so nachlässig, den gerade für den Transport gebrauchten Panzer direkt im Feindesland abzustellen, nutzt der Feind das Fahrzeug prompt, um Ihnen damit selber in den Allerwertesten zu treten.

SPIELPLATZ OHNE LANGEWEILE

Eine der Eigenschaften, die Mercenaries auszeichnet, ist, dass Sie im Grunde jedes Fortbeve-



INFO KOPFGELD JAGD

Chirurg oder doch lieber der Elefant im Porzellanladen?

Wie Sie die Lakaia von General Choi Song jagen, bleibt ganz Ihnen überlassen. Profis aber nehmen Gefangene.

Mitglieder des „Deck of 52“ nicht einfach zu töten, zählt sich aus: Tot bringt Ihnen jeder Handlanger nur die Hälfte des Kopfgelds ein, was gerade beim Anführer ein herber Verlust wäre, für den eine Belohnung von 100 Millionen Dollar winkt. Die Herangehensweise ist im Grunde bei jedem Bösewicht identisch: Zuerst schalten Sie die Leibgarde der Oberhäupter aus, dann Waffenstationen, die einem Hubschrauber

gefährlich werden könnten. Einen Helikopter müssen Sie nämlich rufen, um den Schergen in die Obhut der Vereinten Nationen geben zu können. Wer dafür allerdings keine Zeit hat oder eher der impulsive Typ ist, verwendet die Elefantenmethode: Rauschen Sie ohne Rücksicht auf Verluste ins Feindeslager. Schließlich waren nicht Sie es, der das Feuer eröffnet hat, oder?

Weg 1



SCHRITT 1 Einen nach dem anderen schalten wir die Handlanger der Zielperson aus.



SCHRITT 2 Die Betäubungsgranate macht den Kopf der Bande im Handumdrehen wehrlos.



SCHRITT 3 Der Heli kommt, unser Gefangener ist abholbereit verschnürt.

Weg 2



SCHRITT 1 Wir schicken den Nordkoreanern ein paar heiße Raketen ins Lager.



SCHRITT 2 Als uns der Oberfiesling beschießt, antworten wir mit Gegenfeuer.



SCHRITT 3 1:0 für uns – den Alliierten muss für die Identifizierung ein Foto genügen.

gungsmittel, das der Feind und Ihre Auftraggeber benutzen, selber fahren können (siehe auch Die Fahrzeuge, ab S. 16.) Das gilt selbst für Vehikel, die noch bemannt sind: Haben Sie sich nämlich erst einmal der Bordschützen entledigt, drücken Sie in einem bestimmten Bereich nahe des Fahrzeugs nur noch die

Dreieck-Taste, woraufhin eine kurze, automatische Übernahmesequenz folgt. Dies funktioniert selbst bei Hubschraubern: Schwebt der Helikopter tief genug an Ihnen vorbei, kann in Sekundenschnelle ein fliegender Wechsel erfolgen. Daneben können Sie bis auf wenige Ausnahmen wie Bäume

oder Berge im Grunde alles in Schutt und Asche legen: Genügend Feuerkraft vorausgesetzt, fallen selbst größere Gebäude fulminant präsentiert in sich zusammen und es bleiben nur noch qualmende Überreste zurück. Das Entwicklerstudio Pandemic nutzt für *Mercenaries* die Havok-Physik-Engine, wodurch die zahlreichen Explosionen eine ganz eigene Dynamik bekommen: Zum Beispiel lässt sich dadurch recht zuverlässig voraussagen, wie sich C4-Sprengstoff auf einen Kran auswirken wird, wenn Sie ihn an einer bestimmten Stelle anbringen.

DA IST LEBEN DRIN!

Ob Soldaten, die Patrouille fahren, Hubschrauber, die Nachschub liefern oder zivile Fahrzeuge, die durch die Gegend juckeln: An fast jeder Ecke der Spielwelt passiert etwas, wobei besonders die zahlreichen Scharmützel verfeindeter Parteien für Atmosphäre

sorgen: Unvermittelt kann es passieren, dass man auf dem Weg zum nächsten Zielort ein Gefecht zwischen Nordkoreanern und den Alliierten beobachtet. Wer will, kann dann eingreifen und Sympathiepunkte für sich verbuchen, indem er mit Letztren gegen die Nordkoreaner ins Feld zieht. Sollten Sie hierbei schwer verletzt werden, ist dies zum Glück nicht weiter schlimm: Auf Knopfdruck können Sie sich in das Feldhospital der Alliierten fliegen lassen und kurze Zeit später mit aufgefrischter Energie erneut ins Feld ziehen. Nicht nur, um reguläre Aufträge an Land zu ziehen – diverse Minispiele sorgen neben dem coolen Soundtrack für weitere Kurzweil: So fahren Sie etwa unter Termin- und Zeitdruck Journalisten zu actionreichen Schauplätzen, spielen Busfahrer oder heizen auf Zeit von einem Hauptquartier zum anderen. Ihre Söldnerkollegen sollten Sie das freilich nicht wissen lassen ... (nl)



Dieses Schaubild verdeutlicht
die grenzenlosen Möglichkeiten
 von Mercenaries.

Lassen Sie sich einfach das Fahrzeug
 Ihrer Wahl an die Front liefern!

Greifen Sie auf ein breites
 Arsenal an Waffen zu!

Bringen Sie jeden Panzer in Ihre Gewalt!

Nutzen Sie die Bordgeschütze der Panzer!

Von Beginn an haben Sie die Freiheit, die komplette Spielwelt zu erkunden!

Befehlen Sie Luftangriffe!

Kapern Sie selbst Hubschrauber, die noch in der Luft sind!

Legen Sie alles in Schutt und Asche!

Die Havok-Physik-Engine hat Einfluss auf jedes Spiel-Element!

Übernehmen Sie jedes Fahrzeug im Spiel!

Nehmen Sie Feinde gefangen oder schalten Sie diese aus!

Die Auftraggeber

Jede Fraktion in Mercenaries verschafft Ihnen bestimmte Vorteile – **wem verkaufen Sie Ihre Söldnerseele?**



Die Vereinten Nationen

Motivation für den Koreaeinsatz

Alle Mitglieder des Deck of 52, insbesondere Choi Song, ihrer gerechten Strafe zuführen

Vorzüge als Geschäftspartner

- Überlegene Luftstreitkräfte
- Optimal gerüstete Bodenfahrzeuge und Soldaten
- Hervorragende Informationsdienste

Beschränkungen

Limitierter Aktionsradius innerhalb von Nordkorea

Kontakt

Colonel Samuel Garrett

Ergänzende Informationen

Besonders für Söldner geeignet, die High-Tech-Ausrüstung bevorzugen und willens sind, ExOps positiv zu präsentieren. Das bedeutet: Wer zivile Opfer in Kauf nimmt, wird bei den Vereinten Nationen keine Freunde finden.



China



Motivation für den Koreaeinsatz

Festigung der chinesischen Stellungen in Nordkorea

Vorzüge als Geschäftspartner

- Die mit Abstand stärkste Fraktion in der Region
- Hohe Verfügbarkeit von Panzern
- Hoheit über Flugplätze

Beschränkungen

Von China vergebene Aufträge müssen ohne direkte Konfrontation der Vereinten Nationen und Südkorea ablaufen.

Kontakt

Colonel Chou Peng

Ergänzende Informationen

Fraktion der Wahl für Söldner, die ihren Feind mit möglichst großer Wucht treffen wollen und dabei große Schäden willentlich in Kauf nehmen. Relativ früh wird Interessenten der Zugang zu Artillerie-Angriffen gewährt.



Südkorea



Motivation für den Koreaeinsatz

Stabilisierung der Region und Wiedervereinigung mit Nordkorea

Vorzüge als Geschäftspartner

- Verfügbarkeit sehr gut ausgerüsteter Einheiten
- Durch Luftschläge in der Lage, präzise zuzuschlagen
- Schneller und modern ausgestatteter Fahrzeugpark

Beschränkungen

Parallel zu Einsätzen müssen chinesische Einheiten in Schach gehalten werden.

Kontakt

Spezialagent Mitchell Buford

Ergänzende Informationen

Der optimale Partner für Söldner, die ihre Ziele mit genau planbaren Angriffen ausschalten und dabei auf Schnelligkeit und die besten für Geld erhältlichen Waffen bestehen.



Russische Mafia

Motivation für den Koreaeinsatz

Gewinnmaximierung aus dem Koreakonflikt

Vorzüge als Geschäftspartner

- Zugriff auf Fahrzeuge und Waffen aller Fraktionen, Lieferung selbst im Einsatz
- Abnehmer für im Kampf eroberte Fahrzeuge

Beschränkungen

Extrem instabiler und unerfahrener Führer mit Hang zu unüberlegten Aktionen

Kontakt

Sergei Voronov

Ergänzende Informationen

Unverzichtbar als Lieferant für Material aller Art. Vorsichtige Naturen beachten ergänzende Hinweise von Josef Yurinov, der rechten Hand von Sergei. Anders als sein Chef gibt er nicht nur vor, professionell zu arbeiten, sondern tut es auch. Geheimdienstinformationen nach hat Josef Anweisungen aus Moskau, Voronov zu eliminieren, sollte dieser zu sehr über die Stränge schlagen.



Die Gegner

Wir machen Sie mit dem „Deck of 52“ bekannt, General Choi Song und seinen gefährlichsten Handlangern!

K
♠

General Kai Yun

Er überwacht Songs Nuklearwaffen und ist für deren Ausrichtung und Weiterentwicklung verantwortlich. Die Mitarbeiter unter seinem Kommando gehören zu den besten der Welt. Auf multinationale Aktionen vorbereitet, hat General Kai Yun sein Arsenal schon vor der Machtübernahme durch Choi Song im Voraus in Sicherheit gebracht.

B
♠

Major Kon Lee

Kon Lee dient General Song als Direktor seines Geheimdienstes. In Friedenszeiten ließ er eine Spezialinheit ins Leben rufen, die er schließlich als eine Art Geheimpolizei nutzte – spezialisiert auf Folter und Auftragsmorde. Auch wenn er jetzt mehr Zeit damit verbringt, die Chinesen und Südkoreaner auszuspielen, sind seine Verbindungen zu dieser berüchtigten Einheit immer noch stark.



A General Choi Song

♠



Derzeit der gefährlichste Mann der Welt. Intelligent, skrupellos und hochdiszipliniert. Er tötete seinen Vater, den damaligen Präsidenten, um Nordkorea vor der Kapitulation vor den westlichen Mächten zu bewahren. Er ist in Besitz der Zugangs-codes zum beachtlichen Nuklearwaffen-Bestand seines Landes. Unter allen Umständen muss er gestoppt werden. ExOps zahlt dem Söldner, der ihn lebendig ergreift, 100 Millionen Dollar Kopfgeld.

A
♥

General Chul Kang



Als Geist hinter Songs nuklearem Waffenprogramm schaffte es Kang nicht nur, für dieses unbemerkt eine Infrastruktur aufzubauen. Er steht auch hinter der Raketentechnik, durch die deren tödliche Fracht an fast jeden Ort der Welt bugsiert wird. Niemand weiß genau, wie viele der verheerenden Waffen Kang bislang bauen konnte. Manche schätzen die Anzahl auf 30 mit Atomsprengeköpfen bestückte Interkontinentalraketen.

K
♥

Major Bae Dokgo

In Präsident Kims Armee war Major Bae Dokgo Leiter der Division für Raketenwaffen. Dokgo hat seine Kenntnisse in Raketenbau und Design mit dafür verwendet, um Songs Raketen-Transportsysteme zu optimieren.

D
♥

Colonel Jong Namgung

Unter Song ist Namgung für die Abteilung der chemischen Waffen verantwortlich. Auch wenn seine Division im Schatten der Nuklearprojekte von Colonel Han stehen mag: Namgung hat in seinen Laboren bereits eine ganze Reihe von tödlichen Toxinen entwickelt und gilt als extrem gefährlich.

B
♥

Colonel Ji-Won Han

Technischer Leiter der Nuklearwaffen-Projekte unter General Chul Kang, der ein unter dem Namen „Kreis der Fünf“ bekanntes Spitzenteam zusammenstellte. Um die finanzielle Unterstützung seiner Forscher sicherzustellen, nutzte er Teile des Budgets der einer Staatsmafia ähnlichen Division 39. Unter seiner Leitung gelang es schließlich, funktionierende Nuklearsprengeköpfe herzustellen.

D
♠**Colonel Yong Park**

Einer der gebildetsten Köpfe seiner Armee – Yong Park genießt den Ruf eines bekannten Dichters, besitzt einen Schwarzen Gürtel der Kampfkünste und einen Magistertitel der Literatur. Gleichzeitig ist er einer der fähigsten und meist gefürchteten Militärbefehlshaber des Landes.

B
♦**Colonel Ji An**

Experte für Artillerie und mit der Herstellung einer Superkanone beauftragt, die sogar Städten wie Tokio gefährlich werden könnte. Ji An hat bezüglich der entsprechenden Technik in der Vergangenheit rege mit Staatsköpfen und Experten des Militärs Ostens verhandelt. Angeblich soll bereits ein Prototyp der Kanone existieren und auch schon getestet worden sein.

A
♦**General Chin Chang**

Intelligent und erfahren sowie einer von Songs engsten Beratern. Chang überwacht dessen streng geheime Testanlage für biologische und chemische Kriegsführung. Wo diese Fabrik genau liegt, ist unbekannt. Womöglich ist sie unterirdisch versteckt.

K
♣**Lee Choi**

Zusammen mit seinem Team von Programmieren ist Lee Choi für knapp zwei Drittel der weltweit schädlichsten Computerviren verantwortlich. Internationale Gesetze verachtend hat sich diese Gruppe darauf spezialisiert, Firmennetze lahm zu legen. Jährlich verursachen diese Attacken mehrere hundert Millionen Dollar Schaden.

D
♦**Colonel Jong Seomun**

Erfahrener und bestens trainierter Befehlshaber, derzeit für den Kauf und den sicheren Transport konventioneller Raketen verantwortlich. Seine Dienste unter Song versteht er ohne Makel, wenn auch bekannt ist, dass er sich im Streit mit General Chin Chang befindet. Viel lieber würde Seomun selber Truppen ins Feld führen.

K
♦**Colonel Won Jegal**

Won Jegal gehört als grausamer und unbarmherziger Führer zu den am meisten gefürchteten Handlangern von Song. Er ist persönlich für die Führung zahlreicher Gefangenener verantwortlich und dafür bekannt, Soldaten selbst bei kleinsten Vergehen hinhängen zu lassen. Ebenso gefährlich ist er als Artillerie-Kommandant.

A
♣**Dung Hwangbo**

Hwangbo war bereits unter vier verschiedenen Regierungen Außenminister. Vor Präsident Kims Reformation war Dung Hwangbo dafür verantwortlich, dass Prostitution und Organhandel in staatlichen Händen blieben. Seine Privatorganisation, die jetzt wieder aktivierte Division 39, operierte als eine Art staatlich gesponserte Mafia, bis Präsident Kim ihn schließlich entließ.

D
♣**Sun Han**

Reich an Geld und Macht, kontrolliert Sun Han für die Division 39 den Schmuggel von illegalen Gütern aller Art. Das betrifft sowohl Drogen und Waffen als auch chemische und biologische Substanzen. Daneben leitet er jedweden kommerziellen Flugverkehr sowie den Großteil des Schiffsverkehrs.

B
♣**Hong-do Seon-u**

Seon-u ist Hwangbos Waffenlieferant Nummer eins. Er bekommt das Geld, das von Choi-han Cho, Sicherheitschef der Division 39, und Yeom Park, Kopf für Erpressung und Organhandel, eingenommen wird. Er nutzt die Kontakte von Chong-chun Yi, Verbindungsmann zur Russenmafia, um alle benötigten Waffen und Fahrzeuge für General Song zu organisieren.



Die Waffen

Was wäre ein anständiger Söldner ohne **explosive Argumente?**

Das Gewehr ist der beste Freund eines Söldners. Allein im Feindesland gibt es schließlich nicht viel, auf das man sich verlassen kann. Glücklicherweise wurde in Mercenaries dafür gesorgt,

dass Ihr Alter Ego neben Standard-Bewaffnungen auch die Unterstützung befreundeter Truppen in Anspruch nehmen kann (siehe INFO-Kasten zur Luftunterstützung). Natürlich gibt es auch noch mehr Möglichkeiten, die gesamte Umgebung in Schutt und

Asche zu legen. Benutzen Sie doch einfach mal eines der Geschütze am Wegesrand. Damit lassen sich feindliche Panzer, Truppenverbände oder Helikopter elegant beiseite räumen, ohne die eigene wertvolle Munition zu verbrauchen. MG-Stellungen helfen ebenfalls bei den abwechslungsreichen Missionen. Die durchschlagenden Salven verbreiten grundsätzlich Angst und Schrecken bei den Sympathisanten des hinterhältigen Generals Choi Song.

INFO LUFTUNTERSTÜTZUNG

Alles Gute kommt von oben, oder?

Per Knopfdruck lässt die Luftunterstützung ein wahres Höllenfeuerwerk losbrechen.

Eine Horde Feinde hat sich geschickt verschanz? Kein Problem, über ein Menü können Sie missionsabhängige Luftangriffe starten. Sollten Sie gerade im Auftrag der Blauhelme oder einer der anderen involvierten Fraktionen unterwegs sein, sind diese Bombardements umsonst. Im Mafia-Shop können Sie ebenfalls einen Luftschlag „bestellen“, hier müssen Sie aber eine bestimmte Summe dafür locker machen.



ANVISIEREN Das Ziel wird ausgesucht und markiert.



ABWURF Der Jäger wirft die tödliche Fracht ab.



PRESSEFREIHEIT

Söldner sind bei der Wahl ihrer Vorgehensweise im Einsatzgebiet meist nicht gerade zimperlich. Bei *Mercenaries* ist es zwar auch möglich, dass unbeteiligte Personen oder Einrichtungen durch Ihre Aktionen sterben bzw. zerstört werden, allerdings treiben sich zahlreiche Videoreporter im Krisengebiet herum, die nur darauf warten, dieses Fehlverhalten aufzuzeichnen. Manchmal befindet sich sogar ein so genannter „Embedded

Journalist“ unter den verbündeten Kampfverbänden. Das bedeutet, dass ein genau beobachtender Berichterstatter in die Truppe eingebunden wurde. Werden Sie bei Ihren Gräueltaten ertappt, hat dies finanzielle Einbußen und in Einzelfällen den Abbruch einer Mission zur Folge. Also, Vorsicht beim Einsatz der fiesen Bomben und Grananten! Wahre Profis arbeiten allerdings von vornherein genau und erledigen nur die echten Bösewichte. (uh)



Haubitze



Splittergranate



Dragunov Scharschützengewehr



Bunkerbrechende Rakete



MG mit Trommelmagazin



Stinger-Rakete



Sturmgewehr (Prototyp)



C4 Sprengstoff und Fernzünder



Raketenwerfer RPG-7



M4 Sturmgewehr



Leichtes Maschinengewehr



Schallgedämpftes MG



AK47 Sturmgewehr



Cruise Missile



TOTENSTILLE Die bunkerbrechende Rakete fliegt.



TREFFER Der Palast brennt, der Bunker im Keller ist zerstört.



VORMARSCH Der Feind ist geschwächt!

Die Fahrzeuge

Ein Söldner ist bei der
**Wahl seiner
 Fortbewegungsmittel**
 nicht unbedingt zimperlich!

Den Mercenaries-Entwicklern ist es wichtig, die vorhandenen Vehikel auch für den Spieler zugänglich zu machen. So dürfen Sie sich tatsächlich fast alle Fahrzeuge aneignen, denen Sie im Laufe des Spiels begegnen. Sie können die Fortbewegungsmittel einfach klauen oder sie durch ein gewagtes Entermanöver übernehmen. Dies funktioniert denkbar einfach: Nachdem die Bordschützen durch blaue

Bohnen frühzeitig vom Dienst befreit wurden, müssen Sie nur noch in der Nähe der Türen die Dreieck-Taste betätigen. Schon startet eine automatische Sequenz, in der unser Söldner ähnlich wie bei *Grand Theft Auto* den Fahrer rauschschmeißt und sich selbst hinters Steuer klemmt. Übrigens bietet jedes Vehikel ein ganz eigenes Fahrverhalten, dass meist auch gut zum jeweiligen Modell passt. Kleine Jeeps der Nordkoreaner sind beispiels-



Black-Hawk-Helikopter



M3-APC-Truppentransporter



Avenger-Luftabwehr



APC-Truppentransporter



M1A2-Abrams-Panzer



Chinook-Transporthelikopter



Leichter Kampfhubschrauber



Bewaffnetes Geländefahrzeug



Leichter Aufklärungspanzer



Lastwagen



T80-Panzer



Leichter Kampfhubschrauber



Comanche-Kampfhubschrauber



BJ2020-Geländefahrzeug



Transporthubschrauber



K200 Leichter Transportpanzer



Pavelow-Transporthubschrauber

INFO **DIE WICHTIGSTEN VEHIKEL**

Drei Pflichtkäufe für Söldner mit Stil

Unter den zahlreichen Vehikeln haben wir schnell unsere Favoriten gefunden. Der Apache beispielsweise ist äußerst wendig und bis an die Zähne bewaffnet. Damit räuchern Sie auch die widerstands-

fähigsten Feindesnester im Handumdrehen aus. Der schwere chinesische Tunguska-Panzer ist gut bewaffnet und am besten geeignet, um gegnerische Infanterie, leicht gepanzerte Fahrzeuge und vor allem

Mit diesen Fortbewegungsmitteln sind Sie der King in jedem Gefecht!

Hubschrauber außer Gefecht zu setzen. Der Humvee der Mafia ist ein Sondermodell und bietet neben schöner Optik eine ausgezeichnete Panzerung und ein durchschlagendes Maschinengewehr.



Apache-Kampfhubschrauber



Tunguska-Panzer



Mafia-Humvee

weise wesentlich flotter unterwegs als große Transporter und reagieren viel giftiger auf schnelle Lenkbewegungen.

FLUGSTUNDEN INKLUSIVE

Die Söldnerfirma Executive Operations stellt ganz bestimmte Anforderungen an ihre Mitarbeiter. Neben einer perfekten militärischen Ausbildung inklusive Überlebens- und Waffenkunde gehört auch das Beherrschen möglichst vieler Vehikel zu den Voraussetzungen, um einen Job bei dem brisanten Unternehmen zu ergattern. So wundert es zum Beispiel auch nicht weiter, dass unser Bildschirm-Alter-Ego selbst in einen Helikopter oder Panzer

lässig einsteigt und problemlos lostuckert. Besonders cool ist es, wie damals John Rambo einen vorbeifliegenden Hubschrauber zu kapern. Wenn der Feind auf Bodenhöhe heranschwebt, können Sie durchsichtiges Timing spektakuläre Übernahmen starten. Nach der Betätigung der Dreieck-Taste klammern Sie sich automatisch an den Landekufen des Helikopters fest und schwingen sich anschließend ins Cockpit. Der Pilot erhält einen Freiflug ins Nichts - ganz ohne Fallschirm.

Natürlich können wir Ihnen auf diesen Seiten nur eine sehr kleine Auswahl des riesigen Fuhrparks von Mercenaries vorstellen. (uh)



RABATZ Die mächtigen Panzer sind auch ein gutes Ziel für die Gegner.



FLIEGENDE FESTUNG Helikopter zu fliegen macht tierischen Spaß.



BESSER ALS LAUFEN Steigen Sie ein, fahren Sie mit!

Der Soundtrack

Die Musik in Mercenaries **hat gleich zwei**

Urheber: Michael Giacchino und Chris Tilton.



Wer im neuesten Machwerk von Entwickler Pandemic eine Söldnerkarriere beginnt, dem werden nicht nur Hintergrundgeschichte, Explosionen und die immense Spielfreiheit in hoher Qualität präsentiert. Auch die Musik genügt diesen Ansprüchen. Chris Tilton und Michael Giacchino arbeiteten als Komponisten gemeinsam daran, das in Korea angesiedelte Actionspiel mit der passenden Untermalung auszustatten – sie kennen sich bereits über zahlreiche Projekte (Siehe INFO-Kasten „Bisherige Projekte“). *Mercenaries* stellte die beiden Klangkünstler vor eine zentrale Herausforderung: Als sehr offenes Spiel ähnelt die Komposition laut Chris Tilton noch eher dem Schreiben von Musik für ein Konzert als für einen Film. Es sei schlecht vorherzusehen, was der Spieler mache. In bestimmten Szenarien musste ein gleichmäßiger Ton getroffen werden, dann aber wieder ähnlich einem Kinofilm szenisch auf bestimmte Momente reagiert werden.

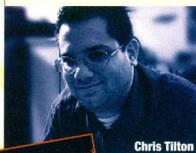
ABWECHSLUNG Die Musikuntermalung für die Russenmafia machte Chris Tilton besonders viel Spaß.



INFO BISHERIGE PROJEKTE

Gemeinsamer Nenner: Musik!

Während ihrer Laufbahn haben Michael Giacchino und Chris Tilton bereits mehrmals zusammengearbeitet.



Chris Tilton



Michael Giacchino



Alias

Film

The Incredibles – Die Unglaublichen (2004)
The Trouble with Lou (2004)
SIN (2003)



Fernsehen

Alias

Video- und PC-Spiele

The Incredibles – Die Unglaublichen (2004)
Call of Duty: Finest Hour (2004)
Secret Weapons over Normandy (2003)
Call of Duty (2003)
Medal of Honor: Frontline (2002)



ANDERE FRAKTION, ANDERE TÖNE

„Schnell war klar, dass sich die Musik auch unterscheiden muss, je nachdem, für welche Partei die gerade arbeitest“, erklärt Chris Tilton. Die Vereinten Nationen bekamen beispielsweise die Musikinstrumente eines westlichen Orchesters zugewiesen, das der Südkoreaner beinhaltet ein spezielles Schlagzeug, besondere Streichmusik und einen weiblichen Chor. Arbeitet der Spieler für keine der vier Fraktionen, bekommt man eine nicht so differenzierte Standardkomposition zu hören. Dabei stammt

wirklich jeder einzelne Ton aus Menschenhand: Eingespielt wurden alle Arrangements nämlich schließlich vom Northwest Sinfonia Orchestra in Seattle, Kanada, das durch sein Handwerk den Kompositionen von Chris Tilton und Michael Giacchino eine ganz besondere Note gab – wenn auch eine unsichtbare. Chris: „Es ist eines der wenigen Elemente, die immens zur Atmosphäre, Stimmung und dem Spielgefühl beitragen, aber eben nicht zu sehen sind.“ (nl)

Gewinnspiel

Zusammen mit LucasArts und Activision verlosen wir eine PS2 im Miniformat sowie **wahre Sammlerstücke für Mercenaries-Fans.**

Um an der Verlosung teilzunehmen, müssen Sie lediglich folgende Frage beantworten:

Welcher Bösewicht bringt Ihnen in Mercenaries ein Kopfgeld von 100 Millionen Dollar ein?

Zur Wahl stehen:

- a) George W. Bush
- b) Saddam Hussein
- c) Osama bin Laden
- d) General Choi Song

Und das gibt es zu gewinnen:

1. Preis: Mini-PS2 & Mercenaries-Fanpaket (T-Shirt, Poster im A3-Format, streng limitierte Infomappe zum Spiel)

2.- 5. Preis: Mercenaries-Fanpaket

6.-10. Preis: Mercenaries-Poster im A3-Format



Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Kennwort „PZ 49“ und dem Lösungsbuchstaben (z. B. PZ 49 B) an folgende landesspezifischen Nummern:

D: 82 098; € 0,49*/SMS,
Alle Netze! (* VF-D2-Anteil, € 0,12)
CH: 92 92; sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800; € 0,50/SMS

Oder schicken Sie eine Postkarte mit dem

Kennwort an:
PLAYZONE: COMPUTEC MEDIA AG,
Kennwort: PZ 49, Di-Mack-Strasse 77, 00762 Fürth

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahme bis zum 15. Februar 2005.



Poster (Abbildung ähnlich)

Die Entwickler



Das Unternehmen ist seit der Gründung im Jahr 1998 stetig gewachsen und beschäftigt inzwischen an die 200 Mitarbeiter in den beiden Studios in Los Angeles und Brisbane, Australien. Die Firma produziert für alle gängigen Systeme. Aufgrund seines hohen Qualitätsanspruchs konnte Pandemic gute Beziehungen zu führenden Publishern wie Electronic Arts, THQ, Activision und LucasArts aufbauen. Der gute Ruf ermöglicht außerdem die Verpflichtung der talentiertesten Spieleprogrammierer und auch wichtige Lizenzgeschichten werden immer wieder an Pandemic herangetragen. Bei den letzten

Highlights handelte es sich um *Star Wars Battlefront* und *Full Spectrum Warrior*, das übrigens momentan auch für die PlayStation 2 umgesetzt und voraussichtlich im März erscheinen wird.

EFFEKTIVES ARBEITEN

Die Pandemic Studios sind in weitgehend autonom arbeitende Gruppen unterteilt. Jedes Team kümmert sich um ein Projekt, kann dabei aber auf alle Ressourcen des Unternehmens zurückgreifen. Der Technologietransfer findet zentral statt, das bedeutet, alle Teams können die Erkenntnisse, Entwicklungstools oder Programmroutinen der anderen Gruppen verwenden. Werden vorhan-

dene Programmibliotheken modifiziert, um neue Bedürfnisse zu befriedigen, so pflegt ein Support-Team anschließend die angepassten Daten in die zentrale Datenbank ein. Transparenz und Kommunikation sind die Schlüsselbegriffe bei der Entwicklung eines Pandemic-Titels. So sollen Gruppenmitglieder stets Tipps, Hinweise oder Ideen zu den Projekten der anderen Teams liefern. Durch den ständigen Kontakt der Gruppen untereinander wird sichergestellt, dass nicht mehrere Teams parallel an ein und demselben Problem hängen. Außerdem wird so laufend der Ideenreichtum und die Kreativität aller Mitarbeiter genutzt. (uh)



Qualität vor Quantität

Die letzten Spielertitel waren hochkarätig und auch die zukünftigen Projekte sehen äußerst vielversprechend aus.



1999

1999
Battlezone II
(PC)



2000

2000
Dark Reign 2
(PC)

2002
Army Men: RTS
(PS2, PC)



2002

Die Pandemic Studios mauserten sich in ihrer sechs-jährigen Firmengeschichte zu einem der **größten unabhängigen Softwareentwickler.**



Betriebliche Freizeitgestaltung

Spiele entwickeln ist nur der halbe Job!

Die Pandemic Studios bieten ihren Mitarbeitern eine ganze Reihe von Aktivitäten außerhalb der Büroräume. Beispielsweise gibt es eine Fußballmannschaft, die sich regelmäßig zu Turnieren trifft. Die Pandemic Movie Night findet jeden Freitagabend statt – wie der Name schon sagt, geht es dabei um gemeinsame Kinobesuche. Zocker begeben sich zur Pandemic Poker Night oder den organisierten Video Game Tournaments. Ach ja, ein Paintball-Team gibt es ebenfalls – Langeweile ist in diesem Unternehmen ganz bestimmt kein Thema.

ZWEIKAMPF Team Pandemic (weißes Trikot) kämpft erbittert um den Sieg.



1 Full Spectrum Warrior
Basierend auf einer Trainingssoftware der US Army, konnte *Full Spectrum Warrior* auf Xbox und PC die gesamte Fachpresse begeistern. Der Käuferschaft hat's ebenfalls gefallen und wir freuen uns auf die demnächst erscheinende PS2-Version!

2 Star Wars Battlefront
Erfürschern dürfen Sie in die Rollen aller wichtigen SW-Par-

teien schlüpfen und in deathmatchähnlichen Gefechten für Rabatz im Universum sorgen. Online gegen menschliche Mitspieler kommt das actionreiche Spielprinzip erst richtig zur Geltung.

3 Mercenaries
Als Kopfgeldjäger müssen Sie in Korea abwechslungsreiche Missionen bestreiten, wobei Sie Ihre Vorgehensweise wie in *GTA* völlig frei bestimmen

dürfen. Aber Vorsicht, Sie stehen ständig unter Beobachtung!

4 Destroy all Humans!
Bei dem skurrilen, im Frühjahr erscheinenden Game schlüpfen Sie in die Haut eines Aliens, der die größte Gefahr des Universums eliminieren soll: Die Menschheit! Mentale Fähigkeiten und durchschlagende Waffen helfen bei der heiklen Aufgabe.



2002 Triple Play 2002 (PS2, Xbox)

2003 Star Wars: The Clone Wars (PS2, Xbox, GameCube)



2003

2004 Full Spectrum Warrior (Xbox, PC)



2004



2004 Star Wars Battlefront (PS2, Xbox, PC)

2005

„Wir lieben die GTA-Spiele“

Wir sprachen mit Entwicklungsleiter Greg Borrud über Mercenaries und die Schwierigkeit, ein derart komplexes Spiel zu kreieren.



PLAYZONE: Wie designt man ein Spiel wie *Mercenaries*?

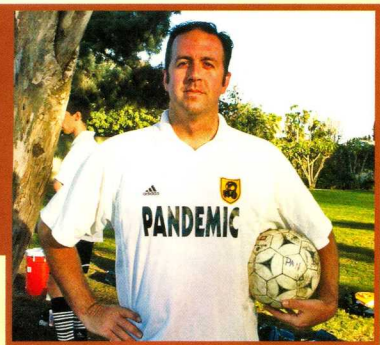
Greg Borrud: Alles fing mit einer coolen Idee und einem fantastischen Entwicklungsteam an. Wir wussten genau, was wir machen wollten: ein actionreiches Sandkastenspiel mit Kriegsszenario, bei dem der Spieler

einen Söldner spielt. Schon bald hatten wir mit Nordkorea einen interessanten und passenden Ort gefunden, an dem *Mercenaries* spielen sollte. Danach haben wir die wichtigsten Grundlagen der Spielmechanik festgelegt und verschiedene Ideen durchgespielt. Die Ideen, die uns am

meisten Spaß machten, haben es dann auch ins Spiel geschafft. Bis wir sie implementiert, getestet und perfektioniert hatten, vergingen aber ein paar Monate

PLAYZONE: Welcher Teil des Entwicklungsprozesses nahm am meisten Zeit in Anspruch?

Greg Borrud: Mit Abstand am längsten hat es gedauert, der Spielwelt von *Mercenaries* Leben einzuhauchen. Das Spiel ist einfach riesig groß, es dauert einige Minuten, um vom einen Ende zum anderen zu gelangen. Ihr könnt euch gar nicht vorstellen, wie oft wir die Spielwelt überflogen



haben, um sicherzustellen, dass alles bis ins kleinste Detail passt und einfach perfekt ist.

PLAYZONE: Wie wichtig ist für euch die künstliche Intelligenz in einem Spiel auf einer Skala von 1 bis 10?

Greg Borrud: Bei *Mercenaries* ist es definitiv eine 10! Eine gute KI bringt Leben und Abwechslung ins Spiel. Der Spieler verbringt bei *Mercenaries* die meiste Zeit damit, mit der künstlichen Intelligenz zu interagieren. Daher arbeitete von Anfang an ein Programmierer rund um die Uhr daran, der KI besondere Fähigkeiten zu verleihen. Die von der KI kontrollierten Spielfiguren verfügen über audiovisuelle Wahrnehmung – sie sehen und hören und verhalten sich entsprechend. Sie können auch allerlei Dinge benutzen, unter anderem fest installierte Geschütze und Fahrzeuge. Wundert euch also nicht, wenn sich die Gegner plötzlich einen herumstehenden Panzer unter den Nagel reißen und das Feuer auf euch eröffnen! Besonders witzig ist es, wenn man den Panzer dort selbst abgestellt hat und die KI ihn einfach so klagt. Ein weiteres, wichtiges Feature ist das dynamische Suchen nach Deckung. Wir benutzen die Havok-Physik-Engine, was bei Explosionen dafür sorgt, dass allerhand umherfliegt: Gebäudeteile, Fahrzeuge und so weiter. Die KI sucht sich auch sehr flexibel Deckung hinter Gegenständen, die vor

wenigen Augenblicken noch nicht da waren.

PLAYZONE: Bei *Mercenaries* kann der Spieler für verschiedene Fraktionen tätig sein. Muss man unbedingt für eine dieser Parteien arbeiten?

„Wir wollten eine möglichst perfekte Einzelspieler-Erfahrung schaffen.“

Greg Borrud: Man kann das Spiel natürlich beenden, ohne für eine der Fraktionen zu arbeiten. Dann erhält man aber auch keinen Zugriff auf die speziellen Vorzüge der jeweiligen Partei. Je länger man mit der jeweiligen Fraktion zusammenarbeitet, desto besser und mächtiger werden die verfügbaren Hightech-Spielzeuge. Es gibt folgende Parteien:

1. Die Nordkoreaner – sie sind lediglich der Feind.
2. Die Südkoreaner – diese sind auf Stealth-Technik spezialisiert. Sie verfügen unter anderem über Luftangriffe, mit denen man hervorragend indirekte Angriffe durchführen kann.
3. Die Chinesen – sie sind auf schwere, gepanzerte Fahrzeuge spezialisiert. Sie verfügen über richtig coole, mächtige Panzer und APC-Transporter.
4. Die Vereinten Nationen – sie sind auf Luftangriffe spezialisiert und verfügen über die mächtigsten Luftangriffe im

Spiel, darunter Bombentepiche und Bunkerbrecher.

5. Die russische Mafia – jene kontrolliert den Schwarzmarkt. Durch sie erhält man Zugriff auf allerlei cooles Spielzeug, darunter auch einen nützlichen russischen Aufklärungshelikopter.

PLAYZONE: Es gibt ja eine Vielzahl von Möglichkeiten, um einen Auftrag zu erledigen. Könntest du uns bitte den Ablauf einer ganz typischen Mission bei *Mercenaries* beschreiben?

Greg Borrud: Kein Problem. Bei einer Mission für die Südkoreaner geht es darum, chinesische Treibstoffdepots und -transporter zu zerstören. Man erhält dafür von seinen Auftraggebern ein Laser-Markierungssystem, mit dem man mächtige Feuerunterstützung von einem Kriegsschiff mit zielsuchenden Raketen anfordern kann, um die großen Ziele auszuschal-

PLAYZONE: Was ist dein Lieblingscharakter im Spiel?

Greg Borrud: Ich mag alle drei, am liebsten ist mir jedoch Mattias Nilsson, der schwedische Söldner. Wir waren sehr froh, Peter Stormare als Sprecher für Mattias (Anm. der Red.: Dies gilt natürlich nur für die US-Version des Spiels.) gewinnen zu können. Seine exzellente Performance macht den Schweden zu einem herrlich verrückten Charakter. Ach ja, beim Design von Mattias Nilsson haben wir uns vom Aussehen eines schwedischen Programmierers aus dem *Full Spectrum Warrior*-Team inspirieren lassen.

PLAYZONE: Warum gibt es bei *Mercenaries* keinen Mehrspieler-Modus?

Greg Borrud: Der Grund ist einfach: Wir wollten eine möglichst perfekte Einzelspieler-Erfahrung schaffen. Abgesehen davon liegt es auf der Hand, dass man aus *Mercenaries* auch ein fantastisches Koop-Spiel hätte machen können. Vielleicht wäre das eine Idee für einen möglichen Nachfolger ...

PLAYZONE: Habt ihr Fokusgruppen benutzt, um das Gameplay zu perfektionieren?

Greg Borrud: Wir haben jede Menge Fokusgruppen-Tests durchgeführt, um sicherzustellen, dass das Spiel einerseits Spaß macht, sich andererseits aber auch für Anfänger und Fortgeschrittene gleichermaßen eignet. Außerdem haben wir viele hundert Stunden damit verbracht, das Spiel in allen Einzelheiten zu testen, um Bugs zu finden. Es war nicht immer leicht, hat sich aber auf jeden Fall gelohnt.

PLAYZONE: *Mercenaries* bietet eine ähnliche Freiheit wie die *GTA*-Spiele. War *San Andreas* eine Inspirationsquelle für euch?

Greg Borrud: Auf jeden Fall! Wir lieben die *GTA*-Spiele – sie machen einfach unheimlich viel Spaß. Mit *San Andreas* hat die Serie einen großen Entwicklungssprung nach vorne gemacht und präsentiert sich verrückter und ausgefallener denn je. Ich kann nur hoffen, dass *Mercenaries* ähnlich populär wird.

MERCENARIES



PLAYZONE

