

SONDERVERÖFFENTLICHUNG

PLAYZONE

präsentiert



STOLEN

in Kooperation mit



STOLEN

Seit dem eher unrühmlichen letzten Auftritt von Lara Croft mangelt es der Videospielwelt ein wenig an starken weiblichen Hauptfiguren. Da kommt *Stolen*, das brandneue Abenteuer rund um die Meisterdiebin Anya, gerade recht! Doch ist Anya bei ihren Raubzügen keineswegs nur auf die Waffen einer Frau angewiesen, vielmehr nutzt sie ein großes Arsenal von Hightech-Hilfsmitteln, die korrekt angewandt jeden Einbruch zum Kinderspiel machen. Auf den folgenden Seiten finden Sie nicht nur einen umfangreichen Test von *Stolen*, sondern auch einen Überblick über Anyas Gadgets und die im Spiel auftauchenden Charaktere, sodass Sie sich schon mal mit der Welt der sexy Diebin vertraut machen können. Oder haben Sie das Spiel etwa schon gekauft? Für den Fall haben wir weiter hinten sogar schon eine Komplettlösung für alle vier Missionen vorbereitet.

In jedem Fall viel Spaß und viel Erfolg wünscht Ihnen

Michael Pruchnicki
Leitender Redakteur

Impressum

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PLAYZONE
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
E-Mail: redaktion@play-zone.de
Internet: www.play-zone.de

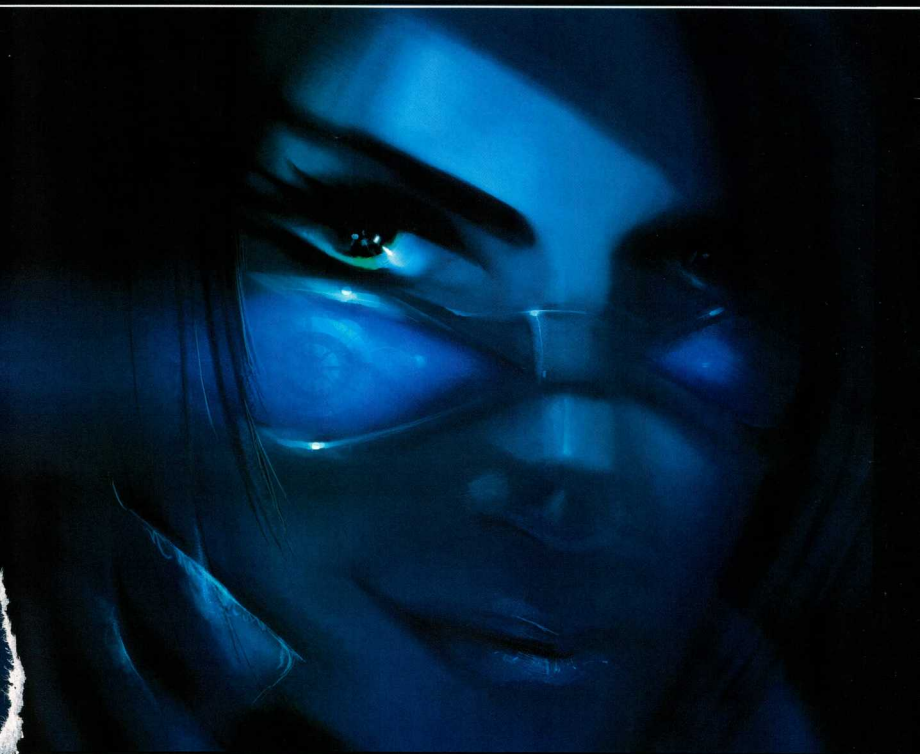
Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch
Leitende Redakteure:
Wolfgang Fischer (V. i. S. d. P.),
Michael Pruchnicki (V. i. S. d. P.)
Redaktion: Uwe Hönig,
Thomas Eder
Bildredaktion:
Albrecht Kraus (Leitung),
Tobias Zellerhoff

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.

INHALT



04
Test

08
Die Charaktere
10
Die Gadgets
22
Gewinnspiel

12
Lösung

Stolen

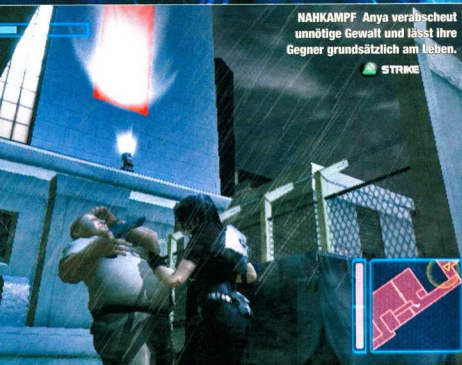
Ein kleptomantisches Fräulein stellt mit **akrobatischer Diebeskunst** eine ganze Stadt auf den Kopf.

Als das Diebesduo Anya Romanov und Louie Palmer von einem mysteriösen Auftraggeber zu einem Museumseinbruch überredet wird, sieht zunächst alles nach einer Routine mission aus. Das Objekt der Begierde ist ein kostbares Juwel aus einem japanischen Fundus altertümlicher Schätze. In der Nacht vor der Eröffnung der Ausstellung soll dieser Stein den Besitzer wechseln und möglichst unauffällig in Anyas Taschen wandern. Über ein angrenzendes Gebäude findet sie den besten Weg, um in das gut gesicherte Museum von

Forge City einzudringen. Auf dem Dach angelangt, trückst sie zwei Wachen aus und schlüpft über eine Luke ins Innere. Auf der Suche nach dem Kleinod bekommt sie stets Schützenhilfe per Funk. Partner Louie ist nämlich längst nicht so sportlich wie seine Komplizin, er ist vielmehr ein Experte in Sachen Hightech-Ausrüstung und versorgt Anya darüber hinaus mit wichtigen Hinweisen während ihrer Diebestouren. Laserfallen, Wachen und verschlossene Türen sind kein Problem für die geschickte Meisterdiebin und selbstverständlich schafft sie das Undenkbare – sie entwendet den scharf bewachten Rubin und entkommt (aber nur knapp) der anrückenden Polizei ...

NEUE SCHLEICH-ERFAHRUNG

Der Begriff Stealth-Action stand bisher für harte Kerle und massig Waffen. Solid



LANGSAM! Wenn Anya zu schnell geht, wird sie von der Wache gehört.



Snake und Sam Fisher sind die beiden populärsten Helden des Genres und beide gehen mit Gegnern nicht gerade zimperlich um. Ganz anders sieht die Sache bei *Stolen* aus, das vollständig ohne rabiate Waffen auskommt. Anya verfügt zwar über eine Pistole, diese lässt sich aber nicht mit tödlichen Projektilen bestücken. Ihre Gegner erledigt sie durch gezielte Schüsse mit Betäubungsmunition oder knackige Kampfsporteinlagen. Letztere sind jedoch auf wenige Bewegungen beschränkt und nach einer Weile wachen die ausgeknockten Aufpasser wieder auf und schlagen lauthals Alarm. Viel besser ist es, erst gar nicht gesehen zu werden. Um möglichst unauffällig zu agieren, spendierten die Programmierer Anya akrobatische Fähigkeiten. So schwingt sie an Fahnentangen herum, huscht von einem Häuserdach zum ande-

ren oder vollführt gewagte Sprünge. Das Repertoire an Bewegungen ist recht umfangreich und enthält die typischen Stealth-Moves wie an die Wand lehnen oder an Abgründen entlanghängeln.

MANÖVERKRITIK

In den meisten Situationen kann Anya mit der X-Taste eine Aktion ausführen, beispielsweise hochspringen und sich an einem Vorsprung festhalten. Ist ein zusätzliches Manöver möglich, wird dies am Bildschirm angezeigt. Anya bewegt sich aber leider etwas hölzern durch die Gegend. Während Schwing-Animationen hübsch und geschmeidig aussehen, wirken andere Bewegungen, als hätte die Dame einen Stock verschluckt. Zudem nerven hin und wieder Ruckler, während man beispielsweise die Kamera mit dem rechten Analogstick nachjustiert. Bei dem Diebesabenteuer schauen Sie



BALANCEAKT Anya könnte locker auch im Zirkus auftreten.

„Geht nicht“ gibt's nicht!

Anyas Equipment öffnet Tür und Tor.

Wenn Anyas Spezialfähigkeiten gefragt sind, taucht auf dem Bildschirm ein entsprechender Hinweis auf. Ein simpler Knopfdruck startet dann die Minispiele, durch die Sie in Computersysteme eindringen, Schlösser knacken oder Stahltüren durchschneiden können.



KNACKFRISCH Mit Anyas Hightech-Dietrich wird das Schlösserknacken auch bei Hochsicherheitstüren zum Kinderspiel.



HACKBRATEN Sogar mit Computern kann sie umgehen. Ihr Arm-Pad enthält einen Trojaner, der fremde Systeme infiziert.



SCHNITTIG Mit dem leistungsstarken Stahlschneider sind solche Barrieren kein großes Problem für unsere Meisterdiebin.

DIEBISCHE ELSTER Schnell das Objekt klauen und ... abhauen, bevor der Aufpasser wieder erwacht!



AUFGEPASST Verstecken ist die halbe Miete für einen erfolgreichen Raubzug.



der flinken Einbrecherin von hinten über die Schulter und per Knopfdruck können Sie zum Zielen in eine Ego-Perspektive umschalten. Enge Passagen wie Lüftungsrohre durchkrabbeln Sie ebenfalls in dieser Ansicht. Viele Abschnitte wirken durch geschicktes Licht-und-Schatten-Spiel sehr hübsch, während es jedoch leider auch ein paar regelrecht hässliche Bereiche gibt. Anya kann sich ähnlich wie Kollege Sam Fisher im Zwielicht verbergen. Eine Anzeige weist darauf hin, wie gut sie für

Feinde sichtbar ist. Geräuschvolles Herumrennen ist besonders gefährlich: Ein kleines Sonar zeigt deshalb verdächtigen Lärm an, der von Gegnern gehört werden kann. Anya kann aber Pfeifen, um Feinde anzulocken.

PROFESSIONELL KLAUEN Wie andere Schleich-Kollegen verfügt auch Anya über eine Hightech-Ausrüstung. Darunter befinden sich zum Beispiel ein fortschrittliches Arm-Pad und das obligatorische Nachtsichtgerät. Um stets genau zu wissen, wo

sich die stressigen Wachmänner befinden, hat das Mädel zudem ein GPS-Ortungsgerät in der Handtasche. Das Equipment ermöglicht der Amazone sogar spezielle Fähigkeiten, wie Eisen schneiden, Schlösser knacken oder Computer hacken.

Diese Aufgaben sind als kleine Geschicklichkeitsspielen gelungen in die Missionen eingeflochten. Auf einem kleinen Monitor gilt es etwa, eine vorgegebene Linie mit dem Eisenschneider nachzufahren oder mit dem Dietrich das Innere eines Schlosses zu

bearbeiten. Der gewaltlose Ansatz von *Stolen* hat durchaus seinen Reiz, leider ist das diebische Vergnügen bereits nach vier Aufträgen vorbei. Die Sekundärziele fesseln noch eine Weile, können aber nicht über den zu geringen Umfang hinwegtäuschen. Pazifistisch veranlagte Zocker dürften dennoch Spaß haben, schließlich bereiten schöne Lichteffekte, die gute Musikuntermalung und die wendungsreiche Story ein paar vernünftige Stunden in Gaunerhaut.

UWE HÖNIG

SCHWERE BEUTE Betäubte Wächter können in dunkle Ecken gezerrt werden.



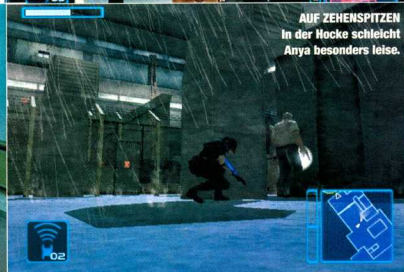
PAZIFISTISCHE PISTOLE Anyas spezielle Waffe gibt keine tödlichen Schüsse ab.



HEISSER HINTERN Diese Wachdrohne brutzelt Anyas Allerwertesten.



AUF ZEHENSPIZZEN In der Hocke schleicht Anya besonders leise.



Schleicheinsatz mit weiblicher Hauptrolle

Stolen verfolgt einen interessanten Ansatz, es fließt nämlich kein Blut. Leider hat man dadurch immer wieder mit aufwachenden Gegnern zu tun. Es fehlt die Möglichkeit, dauerhaft für Ruhe unter den Wachmannschaften zu sorgen.



STOLEN



METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER



SPLINTER CELL CHAOS THEORY

GAMEPLAY

Spielprinzip: Keine Agentengeschichte mit Wetterer-Appropos. Es geht einzig und allein um das erfolgreiche Klauen von teuren Gegenständen aus streng bewachten Hochsicherheitsbereichen.

Stealth-Eigenschaft: Die Gegner reagieren auf optische und akustische Reize. Neben der kleinen GPS-Karte wird ein Tarnwert angezeigt, der sich erhöht, sobald man schattige Umgebungen betritt. Ein kleines Sonar warnt Sie, wenn Sie sich lautstark bewegen.

Special Moves: Viele Ähnlichkeiten zu Splinter Cell. Anya beherrscht akrobatische Manöver wie Hangen, Balancieren oder sich von Wänden abstoßen. Pfeilen oder Gegner bewusstlos schlagen ist auch möglich.

Primärwaffen: Anya besitzt eine Spezialwaffe mit Munition für alle Lebenslagen.

Sekundärwaffen: Anya setzt keine Waffen, sondern nur technische Hilfsmittel ein.

Hightech-Equipment: Nachtsichtgerät, Stahl-schneider, Hackermodul, Dietrich, Multifunktionsgürtel mit Wurfhaken, Arm-Konsole mit GPS-Karte, Verschleierte Sichtmode mit Mehr-zweckbrille.

UMFANG ★★★★★

Leveldesign: Verschiedene Lösungsmöglichkeiten sind eher die Ausnahme. Manchmal dauert es etwas länger, bis der richtige Weg gefunden wurde. Die Levels bieten aber genügend Variation und stellen meist hohe akrobatische Anforderungen an die Meisterdiebin Anya.

Levelanzahl: 4 Missionen mit Sekundärzielen.

Orientierungshilfen: GPS-Karte (markierte Wachen und Kameras werden angezeigt).

Spielzeit: (ca.) 5-8 Stunden.

Mehrspieler-Modus: Nein.

Online: Nein.

Coop-Modus: Nein.

Schwierigkeitsgrad: Mittel.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Die Wettereffekte sehen sehr schön aus. Stellenweise begeistern die tollen Lichtverhältnisse. Weniger gefallen sind manche Animationen der gelenkigen Powerfrau. Einige Levelabschnitte fallen aufgrund trister Texturen und unsauberer Darstellung etwas ab.

16:9-Unterstützung: Nein.

60-Hz-Modus: Nein.

Framerate: ~ 25 fps (leider gibt es hin und wieder Ruckler).

Musik: Gelungene Musikkuraterstellung mit spannungsgeprägten Passagen wie aus einem Kinosoundtrack.

Soundeffekte: Klingeln unaufdringlich.

GAMEPLAY

Spielprinzip: Es hat sich traditionell nicht viel geändert. Je nach Schwierigkeitsgrad muss man immer noch weitgehend unentdeckt durch die Levels kommen. Die vielen Balanciermannern kommen aber auch oft zum Einsatz.

Stealth-Eigenschaft: Ist Snake zu laut oder läuft einer Wache über den Weg, wird sofort Alarm geschlagen. Neu ist die Möglichkeit, sich um einen entsprechenden Tarnanzug ins Dschungelkloster zu legen und somit fast unsichtbar zu werden.

Special Moves: Snake kann hangeln, kriechen, tauchen und natürlich lautlos durch die Gegend schleichen. Das Bewegungsrepertoire des Close Quarter Combat ermöglicht zahlreiche Kämpfmanöver.

Primärwaffen: Im Verlauf des Abenteuers erhält Snake Zugriff auf sämtliche Waffentypen.

Sekundärwaffen: Snake kann stationäre Geschützwerke verwenden.

Hightech-Equipment: Nachtsichtgerät und Infrarotsicht, Bewegungsmelder, aktives Sonar (um Tiere oder Menschen in der Nähe aufzuspüren), Kamera, Fernglas, Richtmikrofon, Personenmelder, Minenschützgerät.

UMFANG ★★★★★

Leveldesign: Ausgezeichnet. Es gibt unzählige Möglichkeiten, die Patrouillen zu überwinden. Durch das Camouflage-Feature bezieht man die Umgebung intensiv in seine Aktionen mit ein. Man kann das Spiel entweder schleichend oder actionreich bestreiten.

Levelanzahl: 9 Missionen (fließende Übergänge).

Orientierungshilfen: Auf Knopfdruck steht eine Karte zur Verfügung.

Spielzeit: (ca.) 15-20 Stunden.

Mehrspieler-Modus: Nein.

Online: Ja (nur Downloads).

Coop-Modus: Nein.

Schwierigkeitsgrad: 4 Stufen (mittel).

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Die Luchsalienlandschaft sieht einfach unglaublich gut aus. Viele Details und Effekte verleihen den Levels eine geniale Lebendigkeit. Charaktermodelle und vor allem die kinoreifere Eizicht-Cut-Scenes sind unheimlich fesselnd und von brillanter Qualität.

16:9-Unterstützung: Nein.

60-Hz-Modus: Nein.

Framerate: ~ 25 fps (in der Ego-Perspektive gibt's manchmal Ruckler).

Musik: Die Musik ist auf Hollywood-Niveau. Packend und mitreißend unterstützen die Tracks das Geschehen.

Soundeffekte: Klingeln sat und passend.

GAMEPLAY

Spielprinzip: An sich selbes Spielprinzip wie bei den Vorgängern. Allerdings ist Sam im Nahkampf gegen einen oder mehrere Gegner deutlich stärker geworden, wodurch es auch einfacher und weniger frustrierend ist.

Stealth-Eigenschaft: Neben dem schon bekannten Spiel mit Licht und Schatten muss der Spieler jetzt auch ständig die Geräusche kulisse beachten: Agiert er lauter als die Umgebung, werden die Gegner stutzig und machen sich auf die Suche nach ihm.

Special Moves: Neuerdings kann Sam Feinde von Brustungen schleppen, von hängender Position aus Gegnern das Genick brechen oder sie erwürgen. Sinnvoller Spagatsprung. Pfeilen ist auch wieder möglich.

Primärwaffen: Pistole, Scharfschützengewehr SC-20K, Messer.

Sekundärwaffen: Ringeschosse, Splittergranaten, Rauchbomben, Taser, EMP-Granaten.

Hightech-Equipment: Restlichtverstärker, Wärmebildkamera, Haftkameras, OPC zum Ausschalten von Lichtern, etc., EEV zum (kabellosen) Hacken von PCs, Ablenkungssysteme, Dietrich, flexible Optik.

UMFANG ★★★★★

Leveldesign: Wieder sehr gelungen. Nicht nur die unterschiedlichen Settings sorgen für Abwechslung, auch die teils verschiedenen Lösungswege motivieren. Zudem gibt es vier eigenständige Maps für den neu hinzugefügten Kooperationsmodus. Hübsche Außenlevel.

Levelanzahl: 11 (inhibitschritte unterteilt).

Orientierungshilfen: Neue 3D-Levelkarte, (inklusive Anzeige der Missionsziele).

Spielzeit: (ca.) 12-15 Stunden.

Mehrspieler-Modus: Ja, max. 4 Spieler.

Online: Ja.

Coop-Modus: Ja (4 Maps, 2 Spieler).

Schwierigkeitsgrad: 3 Stufen (mittel).

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Die Grafik wurde dank des neueren Generation deutlich detaillierter. Die Figuren und die Umgebungen sehen fantastisch aus. Die Natureffekte (Rauch, Nässe, Licht etc.) wurden ebenfalls aufpoliert. Zudem läuft das Spiel flüssiger als je Vorgänger.

16:9-Unterstützung: Nein.

60-Hz-Modus: Nein.

Framerate: ~ 25 fps (Ruckler sind seltener geworden).

Musik: Tolle, situationsabhängige Musik, die den Puls in die Höhe treibt. Jeder Kyd macht einen tollen Job.

Soundeffekte: Klingeln realistisch.

MEIN FAZIT GUT



Uwe Hönig
steht sich durchs Leben.

Als alter Metal Gear Solid-Fan fehlen mir bei **Stolen** ein paar durchschlagende Waffen. Das pazifistische Konzept ist leider nicht perfekt durchdesignt: Es sollte eine Möglichkeit geben, Gegner dauerhaft außer Gefecht zu setzen – wenn schon nicht mit Pistolen, dann wenigstens mit Fesseln und Knebel! Die ständig erwachenden Aufpasser nerven nach einer Weile einfach nur noch. Wenn man sich aber aufs Schleichen konzentriert und kaum entdeckt wird, spielt der Titel seine Trümpfe aus. Schöne Effekte in düsterem Zwielficht und prima Musik sorgen für eine passende Atmosphäre. Hauptkritikpunkt ist der mit vier Aufträgen etwas zu geringe Umfang.

TEST STOLEN

Hersteller: HIP/Flashpoint
Entwickler: Blue 52
Genre: Action-Adventure
Sprache: Deutsch
Video: 4:3
Audio: Stereo
Umfang: 4 Missionen

Internet: www.stolen-game.com

Spiele: 1
Termin: 24. März
USK-Freigabe: Ab 12 Jahren
Preis: Ca. € 50,-

- Nettes Licht- und Schattenspiel
- Pazifistischer Ansatz
- Intrigante Story
- Geringer Umfang

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Zünden	R1: Auslösen	☐ Aktivieren/ Freuen
L2: Equipment aktivieren	R2: Winde loslösen	☐ Schläge auslösen
Start: Pause-Menü	☐ K Springen	
Select: Karte	☐ Ducken/ Füllen lassen	
Steuerkreuz: Equipment	Analogstick L: Bewegen	Analogstick R: Kamerazoomen

„An einigen Stellen hakelt die Steuerung leider etwas. Spezialmanöver werden kontextsensitiv ausgeführt.“

FAZIT SPIELER

GRAFIK | **SOUND** | **MULTI**
75% | 83% | - **78%**

„Wer ohne tödliche Waffen leben kann, der sollte dem **diebschen Abenteuer** eine Chance geben.“

GESAMTWERTUNG
★★★★★

GESAMTWERTUNG
★★★★★

GESAMTWERTUNG
★★★★★

Die Charaktere



Durch die **Ereignisse in Forge City** werden die Schicksale der beteiligten Personen miteinander verknüpft.

Anya

Kleptomanie ist ihre Tugend

Unter den professionellen Dieben von Forge City gehört sie zur absoluten Spitze – auch wenn sie Teil jener kleinen Gruppe ist, die Mord und Vandalismus nicht als Teil ihres Jobs ansieht. Für Anya ist es nicht nur eine Frage der Ethik, sondern auch eine Art professioneller Stolz, während der Arbeit niemanden zu töten. Dafür ist sie einfach zu gut. Sie ist in der Lage, in Gebäude einzusteigen, die Zielobjekte zu finden und zu verschwinden, ohne dass jemand überhaupt von ihr Notiz genommen hat. Dabei kann sie auf genug Erfahrung zurückgreifen, um zu wissen, wann ein Unterfangen selbst für eine Diebin ihres Kalibers zu riskant wird.

Breeze

Die skrupellose Erzfeindin

Sie besitzt wie Anya die Fähigkeit, sich auf Wunsch vollkommen unbemerkt fortzubewegen. Dabei hat sie im Gegensatz zu Anya allerdings keine Gewissensbisse, Polizisten oder Wachmänner umzubringen, die sich ihr in den

Weg stellen, denn für sie sind das nur Hindernisse zwischen ihr und dem Auftragsziel. Sie ist Auftragskillerin und Diebin gleichermaßen. Sie hasst Anya abgrundtief – Forge City ist einfach zu klein, als dass beide hier existieren könnten.

Während Sie in der Haut von Anya auf Diebestour gehen, tobt in der Stadt der Wahlkampf zweier Bürgermeisteranwärter. Durch die Aktionen Anyas werden die beiden Kampagnen der grundverschiedenen Kandidaten beeinflusst. Schließlich ist den ehrbaren Bürgern von Forge

City nichts wichtiger als ein Leben in behüteter Sicherheit. Ob eine miese Wahlkampftaktik hinter der Verbrechenserie Hauptnutznießer ist eindeutig der machthungrige Killian, einer der beiden Bürgermeisteranwärter. Mit seinen Parolen und radikalen Reformen will er eisern gegen die Gangster der Stadt vorgehen.

Night

Killians Brücke zur Unterwelt

Night ist ein echter Großstadt-Rowdy, der in einer heruntergekommenen Gegend aufgewachsen ist. Die meiste Zeit seines jungen Lebens verbrachte er auf der Straße, Seite an Seite mit Gang-Mitgliedern und Kriminellen aller Art. Seine Verbrecherkarriere läuft sehr gut, als er anfängt, für Killian zu arbeiten. Der mächtige Mann ist sehr reizvoll für Night, denn die exzellenten Connections des Bürgermeisteranwärters versprechen auch Nutzen für ihn. Nights Aufgabe ist es, auf der Straße die Augen und Ohren offen zu halten und Vorfälle direkt an Killian zu melden.

Louie

Ein technisch begabter Tausendsassa

Der Kriegsveteran und Kommunikationsexperte in den Fünfzigern ist Anyas Vertrauter und gleichzeitig sozusagen ihr Manager – er findet jene Arbeit für sie, die ihrem Können angemessen ist und sie außerdem nicht unnötig in Gefahr bringt. Sein Loft-Appartement ist seine Burg: Nur selten ist er draußen, lieber genießt er es, von zu Hause aus zu arbeiten. In gewisser Weise verschafft ihm die fast väterliche Beziehung zu Anya genügend Abwechslung, um in Forge City zu bleiben – auch wenn er sich oft über die Großstadt beschwert. Die technischen Spielereien, die Anya benutzt, stammen fast alle von ihm.

Dabei hat er selbst eine dunkle Vergangenheit und hat Gerüchten zufolge immer noch Kontakt zur Unterwelt.

SPANNENDE VERSTRICKUNGEN

Den Entwicklern war es sehr wichtig, charismatische Figuren zu erschaffen, die im späteren Verlauf immer mehr miteinander zu tun bekommen.

Zu Beginn des Spiels weiß man nicht viel über Anya und die anderen Charaktere. Man weiß nur, wo der Einbruch stattfinden und was geklaut werden soll. Zwischen den Aufträgen wird dann die Geschichte weitergestrickt und der Spieler erfährt mehr über Anya, Louie, Breeze und die Bürgermeisterwahl.

Killian

Oberhosewicht mit Machtambitionen

Richard Killian sollte man nicht unterschätzen. Auf den ersten Blick vielleicht etwas grobschlächtig, weiß er wohl mit Worten umzugehen und ist sich stets dessen bewusst, was er sagt. Würde man ihn bei der Arbeit in seiner Firma erleben, bekäme man von ihm den Eindruck einer Person, der es vorbestimmt ist, eine Führungsposition einzunehmen. Er will Bürgermeister von Forge City werden. Käme er an die Macht, würde er die hohe Kriminalitätsrate mit rigorosen Reformen bekämpfen. Das Charisma und den Rückhalt hätte er dafür – obgleich Gerüchte besagen, dass er an der Verbrechenswelle nicht ganz unbeteiligt ist.

Heutzutage reicht es lange nicht mehr aus, nur mit

Brecheisen und Glasschneider auf Diebstour zu gehen. Die schwer gesicherten Gebäude im Spiel verfügen über die neueste Überwachungstechnik und machen den Einsatz raffinierter Hilfsmittel erforderlich. Anya hat einen Freund und Mentor namens Louie Palmer. Er versorgt sie mit all den technischen Utensilien, die im Laufe des Abenteuers benötigt werden, und hilft mit Tipps und Hinweisen. Er bleibt meist im Hintergrund, aber Anya trägt glücklicherweise einen Communicator, durch den der Kontakt zu Louie stets aufrechterhalten wird.

Multifunktionsgürtel

Extrem leichter und flexibler Gürtel, ausgerüstet mit zwei Haken. Die für diese Wurfhaken verwendeten Stahlseile sind extrem reißfest. Besonders geeignet für Operationen an Häuserwänden oder bei Missionen, in denen über Kopf gearbeitet werden muss.



Arm-Konsole

Sitz des Echtzeit-GPS – zeigt Anya an, wo sie sich gerade befindet. Positionen von Wachen und Sicherheitskameras, die bereits entdeckt worden sind, werden über diese Anzeige ebenfalls dargestellt. Sie färbt sich rot, sollte eine Sicherheitseinrichtung den GPS-Nutzer entdecken oder ein Alarm ausgelöst worden sein. Über das Arm-Pad greift Anya auch auf das Hacker-Modul zu, mit dem sie sich Zugang zu Computer-Netzwerken verschafft.



Die Gadgets

Was wäre eine **Hightech-Diebin** ohne das entsprechende Zubehör?

Mehrzweck-Brille, Modell Hawkeye

Audio- und Spracherkennung

Ermöglicht beidseitige Kommunikation, beinhaltet außerdem ein Audio-Warnsystem für den Träger

Schlagfeste, schockresistente Kunststofflinsen

Auf der Innenseite der Gläser kann bei Bedarf ein gestochenes scharfes Display eingeblendet werden. Die Auswahl der Menüpunkte erfolgt durch die Bewegung der Augen – Blinzeln ersetzt die Funktion einer Eingabetaste.

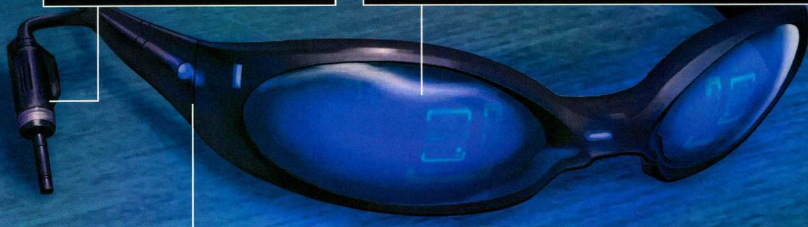
Orange: Infrarotlinsen zum Aufspüren von Körperhitze

Grün: Elektromagnetisch verstärkte Linsen – befähigt Anya, elektronische Ausrüstung zu entdecken

Schwarz: Speziallinsen für kurzzeitige Ultraschallsicht. Sich bewegende Zielobjekte können damit selbst durch solide Mauern beobachtet werden.

Über vier Farbmodi stehen unterschiedliche Funktionen bereit:

Blau: Normaler Modus, nutzbar für Standardüberwachung



Ultraleichter Carbon-Rahmen

Ausgerüstet mit Super-Nanotechnologie, Verkabelung durch Glasfaser, direkte Infrarotverbindung zum GPS-System an Anyas Arm. Ähnlich der Technologie in einem Kampfflug werden vom Rahmen aus relevante Daten direkt auf die Linsen der Brille projiziert. Das Sichtsystem Hawkeye wurde nahtlos und damit wasserdicht an den Augenbereich von Anya angepasst. So ist sie in der Lage, ihren Aktionsradius notfalls auch auf Unterwasserareale auszuweiten, ohne die Sichthilfe zu wechseln.

Anyas Spezialwaffe

Anyas oberstes Gebot ist es, unentdeckt zu bleiben. Sie verabscheut das Töten und trägt deshalb keine echte Waffe bei sich. Louie hat allerdings Vorkehrungen getroffen und die pazifistische Diebin mit einer speziellen Pistole versorgt. Diese verschleiert Hightech-Darts mit außergewöhnlichen Eigenschaften, die Gegner bleiben dabei auf jeden Fall am Leben.

Tracker

Anya verfügt zwar über eine Karte des jeweiligen Einsatzgebietes, leider sind darauf aber keine patrouillierenden Wachen oder Überwachungskameras zu sehen. Abhilfe schaffen die Tracking-Darts. Getroffene Gegner oder Kameras sind nämlich fortan auf der GPS-Karte gekennzeichnet.



Bewegungsmelder

Diese können an Wänden angebracht werden und senden einen unsichtbaren Infrarotstrahl. Eine Wache, die diesen unterbricht, wird betäubt und Anya wird durch ein Alarmsignal gewarnt.

Supertracker

Schließen Sie dieses nützliche Item an ein Terminal an, damit alle aufzuspürenden Gegenstände und Türzustände in Ihrer Umgebung auf Ihrer GPS-Karte angezeigt werden.

Neutralisatoren

Diese Darts setzen Wachen oder feindlich gesinnte Personen für eine gewisse Zeit außer Gefecht. Wenn Sie sich verstecken, erkennen die Gegner nicht einmal, was sie da so plötzlich gerade getroffen hat. Aber Vorsicht, wenn die Betäubten wieder erwachen, wird höchstwahrscheinlich nach Verstärkung gebrüllt! Außerdem können Sie mit diesen Pfeilen Lampen ausschließen und Sicherheitssysteme zeitweilig außer Kraft setzen.

Schallstrahler

Wachen lassen sich schnell aus dem Weg räumen, wenn man ihnen eine Aufgabe gibt. Verschließen Sie einfach einen Schallwellen-Dart, um die Aufpasser durch verdächtige Geräusche auf eine falsche Fährte zu locken. Mit der L2-Taste kann der Schallstrahler nach der Platzierung beliebig oft aktiviert werden.



Stolen Die Komplettlösung

Wir begleiten
die Meisterdiebin
Anya durch ihr
spannendes
Abenteuer.

In unseren Tipps, die anhand des Schwierigkeitsgrades „Normal“ erstellt wurden, führen wir Sie durch alle vier Levels. Die ersten beiden Kapitel sind detailliert geschildert, um Ihnen einen bestmöglichen Einstieg zu gewährleisten. Aber auch in den letzten Kapiteln werden Sie dank unserer Tipps keine Probleme haben. Viel Spaß beim Klauen!

Allgemeine Tipps

- Greifen Sie zu Ihren Gadgets, um Ihre Überlebenschancen zu erhöhen. Benutzen Sie zum Beispiel an Türen immer das Sonar, damit Sie wissen, was dahinter vor sich geht. An Kameras und Gegnern fixieren Sie Tracker, um zu wissen, wo diese sich aufhalten und in welche Richtung sie blicken. Bewegungsmelderfallen wenden Sie an, um sich nach hinten abzusichern. Falls Ihnen ein Gegner folgt, wird dieser von der Falle betäubt, sobald er sie aktiviert.
- Wenn Sie ein sicheres Plätzchen suchen, an dem Sie ungefährdet abwarten können, bis sich die Lage entspannt hat, halten Sie am besten nach einem Lüftungsschacht Ausschau. Dort können Sie in Ruhe die Zeit verstreichen lassen, bis der Alarm abgestellt wurde.
- Natürlich können Sie sämtliche Gegner niederprügeln oder mit Ihren Gimmicks unschädlich machen. Allerdings sollten Sie versuchen, möglichst elegant und lautlos dabei vorzugehen. Verhalten Sie sich so unauffällig wie möglich und greifen Sie nur dann zur Waffe, wenn Sie keine andere Wahl haben. An der Statistik am Ende eines Levels erkennen Sie, wie gut Sie gespielt haben. Damit Ihre Wertung möglichst gut ausfällt, versuchen Sie so selten wie möglich Alarm auszulösen oder Gewalt anzuwenden.
- Wenn Sie einen Gegner aufs Kreuz gelegt haben, steht dieser schnell wieder

auf. Am schnellsten verfliegt die Wirkung des Neutralisators. Dieser bringt den Gegner nur kurzzeitig zum Zucken. Wenn Sie ihn hingegen mit Fausthieben zu Boden schicken, bleibt er dort einige Zeit liegen – lange genug, um zum Beispiel ein Schloss zu knacken. Am längsten bleiben Ihre Gegner am Boden, wenn Sie sich von hinten an sie anschleichen und sie ausknocken.

- Bewegen Sie die Kamera immer mit. So übersehen Sie keine Items oder mögliche Wege, Stangen, Kanten oder andere wichtige Objekte. Außerdem tun Sie sich leichter, wenn Sie bei Sprüngeinlagen direkt hinter Anya stehen und den Stick nur nach vorne drücken müssen.
- Wenn Sie Schlösser knacken, Computer hacken oder Stahl schneiden, können Sie diesen Vorgang unterbrechen und später an der letzten Stelle weitermachen, ohne dass der Fortschritt verloren geht. So können Sie Ihre Arbeit schnell unterbrechen, sobald Sie merken, dass sich ein Gegner nähert oder wieder das Bewusstsein erlangt. Kümmern Sie sich um den Störenfried und bringen Sie danach Ihren Job zu Ende. Beim Safeknacken müssen Sie nur von vorne anfangen, wenn Ihnen ein Fehler unterlaufen ist. Dies geschieht immer schnell, wenn Sie das Rad zu weit drehen, also seien Sie sehr behutsam.
- Ihre Gegner führen häufig nützliche Items wie Medipacks oder Neutralisatoren mit sich. Nachdem Sie einen Wachmann auf den Boden gepackt haben, plündern Sie seine Taschen, um fündig zu werden.
- Durchsuchen Sie Aktenschränke und Spinde, da Sie darin häufig fündig werden.
- Umwege lohnen sich! Sie wissen genau, wohin Sie sich zunächst begeben müssen? Egal – sehen Sie sich trotzdem jeden Winkel genau an, um möglichst viele Items abzusahnen.
- Behalten Sie immer ein Auge auf Anyas Energieanzeige! In Kämpfen

**AKROBATISCH**

Mithilfe der **Stange** gelangen Sie auf das andere Gebäude.



BALANCEAKT Quetschen Sie sich hier auf dem Sims entlang, um an das Item auf der anderen Seite zu kommen.

reichen bereits wenige Treffer, um die Diebin auszuschalten. Sobald Sie erkennen, dass Ihre Energie knapp wird, drücken Sie auf dem Steuerkreuz nach oben, um ins Inventar zu wechseln, in dem Sie sich mit Medipacks stärken können.

- Laden Sie sich an den Computern immer die Karten herunter, um möglichst viele Informationen über Ihre Umgebung zu erhalten.

Level 1 – Das Museum

Über den Dächern

Springen Sie über den Abgrund und rollen Sie unter dem Lüftungrohr durch. Dann halten Sie nach einer Stange Ausschau, halten sich daran fest und schwingen auf diesem Weg zum benachbarten Gebäude. Hängen Sie sich dort an die Dachkante und hangeln Sie nach links. Klettern Sie in der Nische nach oben und springen Sie von der Wand auf den Container. Von dort aus erreichen Sie die nächste Stange, an der Sie sich zum Museum schwingen, das Sie ausnahmsweise durch die Tür betreten.

Lagerhaus

Quetschen Sie sich an der Wand entlang, um ein Bonus-Item zu finden, be-

vor Sie sich nach unten fallen lassen. Im nächsten Raum laufen Sie an der halbhohen Wand hinauf und springen dabei nach hinten auf den Kistenstapel ab. Klettern Sie weiter nach oben und springen Sie oben gegen die Wand, um sich am Vorsprung nach links zum beleuchteten Durchgang zu hangeln. Gehen Sie durch die Tür an dessen Ende.

Auf dem Dach des Museums

Rutschen Sie an dem Seil auf das Dach des Museums. Dort angekommen, verstecken Sie sich in den Schatten und schleichen auf den eingezäunten Sicherheitsbereich zu, ohne dass die Wachen Sie bemerken. Sammeln Sie dabei die Items ein. Von der Kiste rechts neben der Tür aus feuern Sie einen Schallstrahler in den linken Bereich hinter dem Zaun und locken so den Wachmann aus dem Gang, den Sie dann in Ruhe durchqueren können. Klettern Sie nach oben, schnappen Sie sich das Item und verschwinden Sie durch die Luke.

Lagerbereich 05

Knacken Sie das Schloss an der Tür, um in den Gang zu gelangen, in dem Sie sich das Item schnappen. Die Kamera trickst Sie mithilfe eines Trackers aus, der Ihr Sichtfeld auf Ihrem GPS er-

kennbar macht. Warten Sie einfach, bis die Kamera zur Seite blickt, und huschen Sie dann in die Ecke. Wenn die Kamera sich vom Gang wegdreht, setzen Sie Ihren Weg fort und krabbeln in den Lüftungsschacht an der Wand zwischen den beiden Türen.

Bürräume

Nachdem Sie aus dem Luftschacht gekrochen sind, verschanzen Sie sich hinter dem Schreibtisch, um nicht von der Wache entdeckt zu werden. Warten Sie in Ihrem Versteck, bis der Wachmann an Ihnen vorbeigelaufen ist, und knocken Sie ihn dann von hinten aus.

Schnappen Sie sich hier die Jadestatuette auf einem der Tische. Durch den anderen Lüftungsschacht in der gegenüberliegenden Ecke geht's weiter. Im nächsten Büro verstecken Sie sich hinter dem Tisch, um nicht von der Kamera gesehen zu werden. Mit einem Neutralisator verdunkeln Sie den Raum. Knacken Sie danach das Schloss an der Tür. Im Korridor halten Sie sich links und betreten den kleinen Raum mit dem Kopierer, in dem Sie den Schalter betätigen. Im Anschluss daran laufen Sie den Gang weiter entlang und schnappen sich den Schlüssel des Wachmanns. Ob Sie dabei



WILLKOMMEN!
Verschwinden Sie gleich nach Ihrer Ankunft an ein schattiges Plätzchen.



NICHT LOSLASSEN!
Im Generatortraum hangeln Sie an den Großrechnern entlang.



gewalttätig werden oder sich auf Anyas Taschendiebfähigkeiten verlassen, bleibt Ihnen überlassen. Hacken Sie den Computer, um die Karte herunterzuladen. Öffnen Sie die Tür zu dem kleinen Wachraum in der Mitte, um sich dort Items zu schnappen. Gehen Sie durch die andere Tür neben dem Computer. Im Korridor dahinter benutzen Sie den Neutralisator, um das Licht auszumachen. Knacken Sie jetzt das Schloss an der Tür in der Mitte des Gangs und betreten Sie den Raum dahinter. Falls der Wachmann aufwacht, knocken Sie ihn entweder aus oder schleichen sich an ihm vorbei. Entscheiden Sie selbst, welcher Weg Ihnen lieber ist! Hacken Sie den Rechner gegenüber dem Aufzug, damit sich die Aufzugtür öffnet. Laden Sie außerdem die aktualisierte Karte herunter. Mit dem Lift fahren Sie ins zweite Stockwerk.

Der Kontrollraum

Benutzen Sie den Tracker, um die Sichtfelder der Kameras sichtbar zu machen. Bewegen Sie sich an der dunklen Wand entlang um den Raum herum. Knacken Sie das Schloss des kleinen seitlichen Zimmers, schießen Sie ein Foto von den Schaltplänen an der Wand und vergessen Sie die Items

nicht. Verlassen Sie den Raum in Richtung Kontrollraum. Dort hangeln Sie an dem Rechnerschrank entlang und springen nach unten, sobald die Laserstrahlen kurz weg sind. Dann rennen Sie schnell an der Wand nach oben, um sich von dort abzustoßen und letztendlich auf der Plattform in der Mitte zu landen. Hangeln Sie zur Seite mit dem Käfig und springen Sie ab, um sich an die Plattform im hinteren Bereich zu krallen. Dort hangeln Sie nach links, hüpfen nach unten, sobald die Strahlen kurz weg sind, und rennen an der Wand nach oben, um sich in Richtung Stange abzudrücken. Hangeln Sie daran nach links, lassen Sie sich in den Bereich mit dem Generator fallen und deaktivieren Sie das gute Stück. Mithilfe der Stange gelangen Sie wieder über den Zaun. Danach verlassen Sie den Raum und gehen durch die nördliche Tür. Im Raum dahinter kriechen Sie unter den beiden Lasern durch und klettern bei den nächsten Lasern links an die Wand. Passieren Sie die Laser und springen Sie dann zur gegenüberliegenden Wand, bevor Sie sich auf den Boden fallen lassen. Durch die Tür am Ende des Gangs geht's weiter. Sprinten Sie die Stufen hinauf, bis Sie zu einer Tür kommen, die Sie öffnen können.

Die Samurai-Statue

Benutzen Sie im Gang die Schatten, um nicht von der Wache entdeckt zu werden. Durch die Tür am Fuß der Stufen geht's weiter. Im Raum hinter der Tür kümmern Sie sich zuerst um den Wachmann, bevor Sie auf den Tisch in der Mitte zugehen. Sobald das Licht angeht, laufen Sie zur Wand zwischen den beiden Kameras. Mit zwei Neutralisatoren sorgen Sie dafür, dass die Kameras Sie nicht beobachten, während Sie den Computer hacken. Verlassen Sie den Raum durch die Tür, durch die Sie ihn betreten haben, und steigen Sie die Stufen zu Ihrer Rechten hinauf. Den anschließenden Raum durchqueren Sie lediglich, bevor Sie im nächsten Raum das Licht mit einem Neutralisator ausschalten. Die Wache schicken Sie zu Boden und knacken das Schloss an der Tür des kleinen Raums neben ihr. Setzen Sie Ihren Weg durch den Lüftungsschacht fort.

Die goldene Blume

Nachdem Sie den Lüftungsschacht verlassen haben, verstecken Sie sich in einer dunklen Ecke des Gangs und ballern die Lichter mit dem Neutralisator aus. Falls nötig, klettern Sie an den Wänden nach oben, um nicht entdeckt zu werden. Danach machen Sie



DOPPELSPRUNG Hüpfen Sie, wenn die Laser weg sind, gegen die rechte Wand, um die Kante zu erreichen.



KANALISATION Halten Sie sich hier stets im Dunkeln auf, um sicher zu dem Schacht zu kommen.



einen Schnappschuss von dem Bild an der Wand. Warten Sie, bis die Wache sich entfernt, und knacken Sie dann das Schloss an der Tür gegenüber dem Lüftungsschacht. Nach der Zwischensequenz verstecken Sie sich in den Schatten in der Mitte des ersten Teils des Raums. Huschen Sie in eine der dunklen Ecken neben der Statue und warten Sie dort ab, bis sich die Lage entspannt und die beiden Wachmänner sich unterhalten. Dann hacken Sie den Computer. Nehmen Sie die goldene Blume an sich und verlassen Sie den Raum. Zurück im Gang entscheiden Sie sich für die linke Tür am anderen Ende und kabbeln in den Lüftungsschacht, um in den nächsten Toiletten zu landen. Verlassen Sie diese und feuern Sie im Gang mit dem Neutralisator auf die Lichtquellen. Im Schutz der Dunkelheit braten Sie dann dem Wachmann eine über.

Der Kriegsfächer

Knacken Sie das Schloss an der Tür zu Ihrer Linken. Mithilfe des Sonar-Checks finden Sie die Positionen der beiden Wachen hinter der Tür heraus. Warten Sie, bis die Jungs sich entfernt haben, bevor Sie den Raum betreten. Huschen Sie links die Stufen hinauf und erledigen Sie aus dem sicheren

Schatten heraus die Patrouille. Springen Sie auf den linken Schaukasten und achten Sie dabei auf die Intervalle der Laser. Arbeiten Sie sich von Kasten zu Kasten voran, bis Sie den Kriegsfächer aus dem Kasten in der Mitte klauen können. Danach hüpfen Sie über die Laser und machen sich aus dem Staub. Schleichen Sie durch den Gang, neutralisieren Sie dabei die Kamera und gehen Sie durch die Tür am anderen Ende.

Die Ausstellungshalle

Feuern Sie auf die Lampen, um den Saal in Dunkelheit zu hüllen. Anschließend schleichen Sie sich von hinten an die Wache heran und legen sie schlafen. Dasselbe passiert seinem Kumpel oberhalb der Treppe, bevor Sie sich an dem Rechner zu schaffen machen. Nach der Zwischensequenz betreten Sie den kleinen Raum im Gang und laden den Virus am Rechner hoch. Machen Sie sich wieder auf den Rückweg in den Saal, in dem Sie zuvor den Rechner gehackt haben, und gehen Sie dort durch die mit „Exit“ gekennzeichnete Tür.

Der Samurai-Rubin

Nachdem Sie für ausreichend Dunkelheit gesorgt haben, laufen Sie den

Gang entlang und gehen durch die Tür am anderen Ende. Nehmen Sie die Stufen bis ganz nach oben und klettern Sie durch das Loch oben auf der Kuppel, um zum Saal mit den Statuen zu gelangen. Lassen Sie Anya in den Raum hinab und achten Sie dabei auf die Laser. Schnappen Sie sich den Rubin bei der Samurai-Statue.

Flucht aus dem Museum

Verstecken Sie sich in den Schatten, um nicht entdeckt zu werden. Durch die Tür gelangen Sie ins Treppenhaus, wo Sie nach oben gehen. Versuchen Sie immer hinter Objekten zu laufen, um nicht vom Feuer des Helis getroffen zu werden. Halten Sie sich links und springen Sie über die Abgründe. Sobald Sie am oberen Bildschirmrand einen kleinen Turm mit einer Werbetafel erblicken, laufen Sie darauf zu, um das Kapitel abzuschließen.

Level 2 – Das Gefängnis

Infiltration

Springen Sie zuerst auf den niedrigen Teil des Spinds und dann auf den höheren. Laufen Sie an der Wand hinauf und stoßen Sie sich ab, um eine Stange zu erreichen, an der Sie nach links zur anderen Seite des Raums balancie-

BAUCH EINZIEHEN! Auf dem schmalen Sims auf der gegenüberliegenden Seite müssen sich Sie dünn machen und gegen die Wand drücken.



ZIEL Durch das Loch im Hintergrund verlassen Sie den Abschnitt.





SCHATTEN Achten Sie in der Toilette auf den Schatten des Wachmanns, um zu wissen, wo er sich aufhält.

UMWEG Über den Stahlträger unterhalb der Decke gelangen Sie auf die andere Seite des Regals.



ren. Lassen Sie sich nach unten fallen und krabbeln Sie in den Schacht, um im nächsten Raum zu landen. Dort klettern Sie über die Schränke und springen in das Loch im Boden.

Kanalisation

Schleichen Sie im Schatten an der rechten Wand entlang und achten Sie dabei auf den Lichtkegel. Rollen Sie durch den seitlich gelegenen Raum. Bewegen Sie sich geduckt voran, um nicht von der Drohne gesehen zu werden. Ab der Biegung halten Sie sich immer in der Mitte des Kanals. Nachdem Sie die zweite Drohne passiert haben, müssen Sie dem Suchscheinwerfer ausweichen. Achten Sie dazu auf seine Bewegungen und laufen Sie los, sobald er an Ihnen vorbei ist. Am Ende des Kanals nehmen Sie sich die Abdeckung auf der linken Seite vor.

Innenhof

Sie landen in einem Hof, in dem Sie auf die tiefste Plattform klettern, sich weiter nach links oben fortbewegen und sich auf dem Sims entlangquetschen. Bei dem Rohr springen Sie über den Spalt und klettern bis nach oben auf den kaputten Steg. Wenn Sie kleine Umwege in Kauf nehmen, können Sie den Medipack links einsammeln,

ansonsten klettern Sie auf das Rohr und balancieren zur anderen Seite. Dort lassen Sie sich auf die Plattform fallen, hängen sich bei dem Schutt an die Kante und gelangen so zur Tür zum nächsten Bereich. Um Wachen oder elektronische Aufpasser brauchen Sie sich hier keine Sorgen zu machen.

Becken

Hier klettern Sie zuerst nach unten und betätigen die beiden Schalter bei dem Zaun, um die einzelnen Plattformen auf dem großen Platz zu erhöhen. Dann klettern Sie wieder nach oben und springen zu der Ecke mit dem Schalter. Legen Sie den Schalter jetzt gleich um und beeilen Sie sich, um innerhalb eines knappen Zeitlimits über die zahlreichen Plattformen zum anderen Ende des Raums zu gelangen. Über die Stange schwingen Sie zur nächsten Plattform, von der aus Sie gleich auf die nächste hüpfen. Anschließend hangeln Sie ein Stück und achten dabei auf die Karte, um nicht ins Leere, sondern auf die nächste Plattform zu springen. Über die Plattform, die Sie jetzt erreichen, können Sie an einem Rohr zur anderen Seite des Bereichs schwingen. Dort können Sie jetzt nach rechts rennen und sich das nützliche Item schnap-

pen – oder Sie rollen gleich durch die Öffnung des Schachts, falls die Zeit zu knapp wird.

Toilette und Umkleide

Verstecken Sie sich gleich nach Ihrer Ankunft im Schatten und beobachten Sie die Wache. Sobald sie um die Ecke geht, laufen Sie langsam bis an die Wand und warten dort, bis ihr Schatten an der anderen Wand zu sehen ist. Dann knacken Sie so schnell wie möglich das Schloss, um durch die Tür zu verschwinden, bevor der Wachmann wieder um die Ecke kommt. Im Umkleideraum knacken Sie den Safe mit der Kombination 18, 1, 12. Verstecken Sie sich, sobald der Wachmann auftaucht. Verschwinden Sie durch die andere Tür in den Zellentrakt.

Zellentrakt

Suchen Sie Schutz unterhalb der Treppe und studieren Sie die Laufwege der Wache. Sobald sie sich von den Stufen entfernt, huschen Sie leise nach oben und verstecken sich in der offenen Zelle. Dort verharren Sie, bis die Wache wieder an Ihnen vorbeigegangen ist, und schleichen weiter nach oben. Über die Stange erreichen Sie den benachbarten Zellentrakt. Warten Sie, bis sich die Drohne entfernt, bevor Sie



DAS WAR KNAPP! Huschen Sie in die dunklen Zellen, um den wachsamen Augen der Gegner zu entkommen.



UNBEMERKT Warten Sie immer, bis sich ein Gegner entfernt oder Ihnen den Rücken zukehrt, um dann unbemerkt vorbeischieben zu können.

ABWARTEN!

Verharren Sie so lange an dieser Stelle, bis sich der Wächter gegenüber entfernt und Sie unbemerkt in seinen Gang springen können.

UNTERSCHLUPF

Verstecken Sie sich hier unter beziehungsweise hinter der Treppe, um nicht entdeckt zu werden.

hinüberspringen und wie gewohnt in einer offenen Zelle durchatmen. Wenn die Drohne an Ihnen vorbei zum anderen Zellentrakt fliegt, machen Sie sich auf den Weg nach unten, wo Sie hinter dem Rücken der Wache in die schattige Zelle huschen. Warten Sie erneut, bis die Wache wieder nach links an Ihnen vorbeigeht, und verschwinden Sie durch die Tür mit dem „Exit“-Schild darüber. Am unteren Ende der Stufen knacken Sie das Schloss.

Hochsicherheitstrakt

Im nächsten Bereich huschen Sie links an der Wand entlang und zwingen sich durch die Kistenstapel. Warten Sie an der Treppe, bis die Wache sich entfernt, und huschen Sie nach oben. Dort warten Sie ebenfalls kurz, bis die Luft rein ist und Sie Ihren Weg über den Spalt fortsetzen können. Die nächste Wache knacken Sie am besten aus, um problemlos ins zweite Stockwerk zu gelangen, wo Sie mithilfe einer Stange zur anderen Seite auf einen Steg hangeln können. Über diesen kommen Sie in den Kontrollraum. Dort hacken Sie den Computer und legen die Schalter um, um an die Items in den Zellen zu kommen. Durch die Tür unten in der Mitte geht's weiter.

Aufenthaltsraum, Werkstatt

Schießen Sie das Licht aus, verstecken Sie sich hinter einer Säule, bis die Wachen sich wieder beruhigt haben, und verlassen Sie den Raum durch die andere Tür. Bei den Lasern springen Sie von der Wand ab, damit Sie sich oben an der Kante entlanghangeln können. Springen Sie, wenn der nächste Laser auf dem Weg nach unten ist, und befehlen Sie sich! Hangeln Sie über die letzten beiden Laser und gehen Sie durch die Tür.

Eingang, Dach, Büros

Beobachten Sie wie gewohnt kurz die beiden Wachen, bevor Sie sich zur Eingangstür vorarbeiten und den Schalter umlegen. Feuern Sie die Lichter aus und knöpfen Sie sich dann den Rechner oben vor, sobald sich die Wache entfernt. Danach springen Sie unter der Luke gegen die Wand, um im Schacht zu landen. Klettern Sie auf die kleine Hütte und springen Sie von dort aus mithilfe der Stange zur anderen Seite. Schleichen Sie den Wachen hinterher, wenn sie sich entfernen, verstecken Sie sich dann im Schatten und verlassen Sie Ihr Versteck, wenn die Wachmänner wieder an Ihnen vorbeigelaufen sind. Im nächsten Raum warten Sie, bis einer der Wachmänner sein

Nickerchen macht und der andere nach rechts wegläuft. Dann knacken Sie in Windeseile das Schloss des Käfigs in der Mitte und nehmen sich den Safe vor, dessen Kombination 20, 29, 14 und 7 ist. Anschließend laufen Sie weiter den Gang entlang.

Abstieg, Fernsehraum

Auf dem Dach versuchen Sie, nicht in den Suchscheinwerfer zu geraten oder von der Wache entdeckt zu werden. An der Nische seilen Sie sich ab. Nach drei Stockwerken schießen Sie ein Foto vom ersten Safe. Ein Stockwerk tiefer finden Sie den nächsten auf der linken Seite und weitere zwei Stockwerke tiefer den letzten. Seilen Sie sich dann ganz nach unten ab und klettern Sie durch das Fenster. Im Raum dahinter knacken Sie das Schloss. Im Fernsehraum sorgen Sie für Dunkelheit und warten, bis die Wachen wieder vor der Glotze sitzen. Danach schleichen Sie hinter der Kiste und dem TV vorbei zur nächsten Tür.

Sicherheitszone

Warten Sie, bis die Wache an Ihnen vorbeigelaufen ist, und rollen Sie dann an der linken Wand entlang durch die zweite Tür. Im anschließenden Gang warten Sie, bis die Wache

NACHTBLIND Nachdem Sie hier die Lampe zerschossen haben, verstecken Sie sich hinter der Säule, bis die Wachen wieder Platz nehmen.

FLUCHTWEG Durch die Luke unterhalb des Lüftungsschachts verschwinden Sie aus dem Bereich.

IN SICHERHEIT Im Schatten der Kisten kann die Wache Sie nicht erkennen.



ABWÄRTS Zurück an der frischen Luft, lassen Sie Anya an dieser Stelle mit dem Seil nach unten.



nach links geht, und eilen dann zum rechten Ende des Gangs. Dort knacken Sie das Schloss und im Raum dahinter den Safe mit der Kombination 9, 44, 9, 28. Begeben sich zum anderen Ende des Gangs, wo Sie den Zugang zu dem Raum in der Mitte freischneiden. Nach der Zwischensequenz verschwinden Sie durch den Schacht im Gang. Sie landen in dem kleinen Büro, das Sie durch die Tür verlassen, sobald sich die Wache entfernt. Durch die Tür gegenüber geht's weiter. Laufen Sie die Stufen hinab und knacken Sie das Schloss der ersten Tür. Durchs Fenster in den Büros gelangen Sie an die frische Luft. Werfen Sie einen Blick auf die Drohnen und laufen Sie nach rechts, wenn die Luft rein ist. Drücken Sie sich gegen die Wand, springen Sie über den Spalt und schwingen Sie mithilfe der Stange zu dem Sims, an dessen Ende Sie ein offenes Fenster entdecken. Den Safe knacken Sie mit der Kombination 24, 5, 45, 17, 28. Im anschließenden Gang gehen Sie in den Raum rechts, klauen die Liste von einem der Tische und gehen durch den Raum hinter der Glaswand ins Treppenhaus zurück. Dort laufen Sie ganz nach unten, wo Sie das Schloss knacken. Am Ende des nächsten Gangs schneiden Sie die Ab-

deckung des Luftschachts auf. Dadurch gelangen Sie in den Hochsicherheitsbereich dahinter. Rollen Sie hier von Schatten zu Schatten, wenn die Drohnen nicht zu Ihnen blicken, und hacken Sie den Rechner gegenüber vom Aufzug. Durch die Tür in der Ecke geht's weiter. Durch den Lüftungsschacht gelangen Sie in die große Halle, wo Sie auf den Rohren zur anderen Seite balancieren. Seilen Sie sich nach unten ab und betätigen Sie nach der Zwischensequenz die fünf Schalter. Danach klettern Sie auf die niedrigste Plattform über den Türen und springen nach links von einer Ebene zur höheren. Auf der letzten Plattform hängen Sie sich an das Gestell, hängeln links herum und hüpfen in den Lüftungsschacht. Im Raum mit den Drohnen laufen Sie wieder nach oben zurück und durch den Korridor ins Treppenhaus. Dort eilen Sie nach oben, hacken die Tür neben den Lasern und verschwinden im Raum dahinter durch die Tür auf der linken Seite. Begeben Sie sich in den Serverraum und verlassen Sie den Raum nach der Zwischensequenz ausnahmsweise durch die Tür. Rennen Sie durch die Tür gegenüber und dann durch die Tür zu Ihrer Rechten ins Treppenhaus. Dort flitzen Sie nach oben.

Verfolgungsjagd

Während der Verfolgungsjagd achten Sie darauf, nicht zu viel Zeit zu verlieren, um Ihrer Rivalin keine Gelegenheit zum Schießen zu geben. Rollen Sie, um ihren Attacken auszuweichen, und halten Sie sich vom Scheinwerferlicht fern.

Level 3: A.P.E.K. Zentrale

Ankunft

Schneiden Sie den Lüftungsschacht auf, um das Gebäude so zu betreten. Durch den Raum am Ende des Schachts erreichen Sie den Korridor, in dem Sie das Licht im hinteren Teil ausschalten und dann das Schloss der auf Ihrer Karte rot markierten Tür knacken. Im „Fuse Room“ klettern Sie auf die Rechner zu Ihrer Linken und hängeln von dort aus an dem Rohr zu den Generatoren, wo Sie die beiden Hebel umlegen. Danach suchen Sie den „Office Room 3“ auf, der auf Ihrer Karte links unten zu sehen ist. Knacken Sie die beiden Safes mit den Kombinationen 10, 1, 19 und 20, 29, 6. Kehren Sie jetzt durch den Schacht nach draußen zurück.

Willkommen bei A.P.E.K.

Am Gerüst klettern Sie nach oben und betreten das obere Stockwerk

KNOCHENJOB Schneiden Sie hier die Abdeckung des Luftschachts auf, um ins Gebäude zu gelangen.



DRAHTSEILAKT Über den dünnen Stahlträger gelangen Sie in den eingezäunten Bereich, wo Sie die beiden Schalter umlegen.



STARKE FINGER Auch diese Laserstrahlen passieren Sie, indem Sie darüber hinweghangeln.



ABFLUG Mithilfe der Stange können Sie über die Strombarriere aus dem Fenster schwingen.



durch die Tür. Im Raum dahinter führt Sie Ihr Weg in den Lüftungsschacht rechts auf dem Schrank neben der Wache. Über die Kiste in der linken Ecke gelangen Sie nach oben auf die Terminals. Springen Sie gegen das hohe Terminal in der Mitte und hangeln Sie an der Kante herum, bis Sie auf der anderen Seite der Laser landen. Hacken Sie den Rechner und gehen Sie durch den Gang in den Raum links gegenüber. Bearbeiten Sie den Rechner und wählen Sie im Gang die Tür am oberen Ende. Im Zimmer dahinter begeben Sie sich möglichst lautlos zur Tür am anderen Ende. Im nächsten Raum laufen Sie an dem Rechner hinauf, um in den Lüftungsschacht zu gelangen. An den Kamerateams im nächsten Raum schleichen Sie vorbei und auch im folgenden Raum halten Sie sich nicht lange auf. Im Raum mit den großen Rechnern gelangen Sie über den Schrank in der Ecke nach oben. Springen Sie mehrmals gegen Wände und drücken Sie sich ab, um ganz oben auf den Rechnern zu landen. Hinter den Laserstrahlen lassen Sie sich nach unten fallen und verschwinden durch die Tür. Dahinter knacken Sie den Safe (5, 22, 9, 17). Achten Sie darauf, dabei nicht gesehen zu werden! Anschließend

verlassen Sie die Kammer mit dem Safe und springen bei den Lasern gegen die Wand, um die Kante rechts zu erreichen. Hangeln Sie sich zur anderen Seite des Raums und werfen Sie kurz einen Blick auf die Karte. Der pulsierende Kreis markiert den Rechner, an dem Sie die Systemdisk einfügen müssen. Anschließend gehen Sie durch die Tür auf der linken Seite des Bereichs (Karte). Klettern Sie über den Computer und springen Sie gegen die Wand, um die Stange zu erreichen, von der aus Sie durch das offene Fenster springen können.

Beutezug

Klettern Sie an der Fassade entlang und kehren Sie durch den Schacht ins Innere des Gebäudes zurück. Dort müssen Sie innerhalb des Zeitlimits nach oben und durch den Schacht klettern. Nach der Aufzugsfahrt hacken Sie den Rechner bei dem pennenden Typen im „Security Control“-Raum. Durch die Tür am Ende des Gangs gelangen Sie in einen Korridor, in dem Sie stets im Schatten bleiben und die Tür unterhalb des Suchscheinwerfers auf mehrere Male knacken. Im Raum dahinter verziehen Sie sich durchs offene Fenster. Nach einer kurzen Klettereinlage an der frischen Luft finden

Sie sich bei einem Safe wieder, den Sie mit der Kombination 29, 40, 9, 19 knacken. Durch die Tür zu Ihrer Rechten geht's weiter. Im Raum dahinter verstecken Sie sich unter dem Tisch und huschen durch die Tür an der linken Wand, nachdem Sie die Wache mit einem Schallstrahler zur anderen Seite des Raums gelockt haben. Nachdem Sie den Vorführsaal durchquert haben, laufen Sie geradeaus und im Raum mit dem Großrechner verziehen Sie sich durch das offene Fenster. Im Anschluss an die Klettereinlage befinden Sie sich in einem Chefbüro, das Sie durch die Tür gegenüber sogleich wieder verlassen. Im Gang hacken Sie den Computer und gehen durch die Tür am anderen Ende. Knacken Sie den Safe im Büro (38, 6, 30, 44), bevor Sie sich im Gang für die rechte Tür am anderen Ende entscheiden.

Informationsbeschaffung

Auf der linken Seite des Dachs entdecken Sie einen Spalt, durch den Sie nach unten gelangen. Betreten Sie das Gebäude durch den Lüftungsschacht. Am Ende des Gangs befindet sich ein Lagerraum, in dem Sie über die Kisten nach oben klettern und mithilfe einer Stange zur anderen Seite schwingen. Durch einen Luftschacht kommen Sie

KLETTERTOUR Über die Kisten gelangen Sie hier nach oben. Halten Sie von hier aus Ausschau nach einem Lüftungsschacht.



FLUGSTUNDE Sobald die Wache die Laser abstellen lässt, seilen Sie sich ganz ab und braten ihr eine über.



GEFUNDEN! Hier sehen Sie einen der Rechner, an dem sich Anya zu schaffen machen muss.



LICHT AUS! Feuern Sie hier zuerst auf das Licht und die Kamera, um in Ruhe den Aufzug hacken zu können.



direkt in einen Überwachungsraum, wo Sie den Wachmann ausknocken. Knacken Sie die Tür nebenan und schleichen Sie durch den nächsten Raum. In der Halle dahinter meiden Sie die Wachen und gehen die Treppe hinauf und den Balkon entlang, bis Sie zu einem sicheren Schacht kommen. An dessen Ende lassen Sie sich am Seil bis auf halbe Höhe nach unten und warten, bis der Wachmann die Laserstrahlen deaktiviert. Sorgen Sie dafür, dass er Sie nicht stört, während Sie die beiden Rechner hacken. Durch die Tür mit den blauen Displays geht's weiter. Im Gang dahinter sorgen Sie für Dunkelheit und stören die Kamera, um in Ruhe den Aufzug hacken zu können. Im Lift klettern Sie durch die Bodenklappe und seilen sich ab, ohne die Laser zu berühren. Unten angekommen, zwingen Sie sich in den Lüftungsschacht und eilen durch die Tür am Ende des Ganges. Laufen Sie an dem grünen Rechner hinauf und springen Sie nach hinten ab, um sich an der Wand zum Rechnerbereich hangeln zu können. Dort schneiden Sie die Metallplatte auf, zu der Sie Ihr Sensor oder unser Screenshot führt. Dasselbe gilt für die zweite Abdeckung, die Sie auf einem Großrechner entdecken. Von dort aus springen Sie nach unten

und gehen durch die nächste Tür. Im Gang dahinter entscheiden Sie sich für die erste Tür zu Ihrer Linken. Hacken Sie sofort den Terminal in der Nische und verschwinden Sie anschließend durch den Schacht am Ende des Ganges. Dieser führt in den Steerraum des Lasernetzes, das Sie deaktivieren, indem Sie den Rechner hacken. Jetzt müssen Sie nur noch durch den Schacht zurückrabbeln und durch den Raum gehen, der zuvor vom Lasergitter blockiert wurde.

Level 4: Satellitenanlage

Anyas Equipment

Durch den Schacht gelangen Sie in eine große Halle, in der Sie an der Stange oben zur anderen Seite auf die Kisten schwingen und durch die Tür verschwinden. Auf dem Platz dahinter bedienen Sie den Gabelstapler vor der Hütte und klettern daran nach oben. Springen Sie auf die Straßenlampe und weiter auf das Gebäude, das Sie durch die Luke auf dem Dach betreten. Im nächsten Abschnitt halten Sie sich gleich rechts und springen am Ende des Gangs mithilfe der Wand nach oben in den Schacht. Nach einer kurzen Hangeleinlage landen Sie auf der Seilbahn. Bei der Endstation bege-

ben Sie sich unauffällig in das kleine Wachhäuschen und legen dort den Hebel um, bevor Sie durch die Tür gehen. Im anschließenden Gang legen Sie den Hebel im Schatten um und machen sich durch den Schacht aus dem Staub. Sie landen in einer weiteren Sicherheitsschleuse. Hier klettern Sie lediglich seitlich an den Laserstrahlen vorbei, legen den Schalter um und setzen Ihren Weg durch die kleine Tür in der Ecke fort. Schleichen Sie an der Kamera vorbei aufs Dach. Klettern Sie über ein paar Kisten auf den Wohncontainer und hangeln Sie sich am rechten Stromkabel entlang. Sie gelangen zu einer Felswand, an der Anya ihre Kletterkünste unter Beweis stellen kann. Passieren Sie die Wache und betreten Sie den Komplex. An den Laserstrahlen kommen Sie vorbei, indem Sie sich an der Wand entlanghangeln. Anschließend benutzen Sie den Schalter im Kontrollraum, schleichen an der Kamera vorbei und schnappen sich Anyas Ausrüstung aus der Kammer.

Der Weg ins Innere des Anlage

Hacken Sie am Computer im Kontrollraum sämtliche Kameras und Türen und verschwinden Sie durch die Tür mit dem „Exit“-Schild darüber. Zu-

HINTEREINGANG: Durchs Fenster betreten Sie die Wachhütte, in der Sie einen Schalter betätigen.



AUFSTIEG: Von den Kisten aus können Sie die Dachkante erreichen und somit auf das Dach klettern.



HINTEREINGANG Durch die Luke auf dem Dach betreten Sie die kleine Hütte.



IM RAMPENLICHT Hüten Sie sich davor, ins Scheinwerferlicht zu geraten, während Sie den Schacht freischneiden.



rück an der frischen Luft, schleichen Sie zur anderen Seite des Platzes und klettern dort die Kisten hinauf. Durch den Luftschacht, den Sie erst aufschneiden müssen, gelangen Sie in eine Höhle, in der Sie die ersten Laser hangelnd passieren. Über die zweite Laserfalle schleichen Sie an der Stange unterhalb der Decke hinweg und gehen durch die Tür. Im Gang dahinter knacken Sie die Tür und deaktivieren mit dem Schalter in der Kammer dahinter die Strombarriere. Gehen Sie in den „Turbine Sector“ am Ende des nächsten Gangs weiter und knacken Sie das Schloss. Huschen Sie zuerst in den kleinen Raum gegenüber und hacken Sie den Computer darin. Danach gehen Sie durch das Gittertor. Auf dem Platz dahinter steigen Sie die Stufen zu Ihrer Linken hinauf und laufen auf den Stegen entlang, bis Sie auf die Lüftungsrohre springen können. Von dort aus hangeln Sie an der Stange zu den nächsten Rohren. Jetzt springen Sie auf das Dach der Hütte in der Mitte und klettern durch die Luke ins Innere. Den Safe knacken Sie mit dem Code 3, 9, 18, 12, 5. Kehren Sie auf demselben Weg auf das Dach zurück und springen Sie von dort aus auf das höhere, benachbarte Gebäude. Lassen Sie sich in der Ecke auf den Steg fal-

len, gehen Sie durch die Tür in den Gang mit den Gittern und durch die Tür an dessen Ende. Nachdem Sie in die Falle getappt sind, schneiden Sie die Schachtabdeckung so schnell wie möglich auf und gelangen durch den Schacht dahinter in den Aufzug.

Frischluft-Action und Indoor-Akrobatik

Im Aufzug klettern Sie nach oben und rollen durch den Lüftungsschacht. Sie landen in einem Gang, in dem Sie für Dunkelheit sorgen, bevor Sie durch die Tür ganz links auf der Karte gehen. Der Raum dahinter ist mit Lasern gesichert. Diese schalten Sie aus, indem Sie die Kamera blenden und den Computer hacken. Anschließend schalten Sie die beiden Generatoren ab und begeben sich in den Raum hinter der Glaswand, um dort den Rechner zu hacken und durch die Tür rechts auf der Karte zu verschwinden. Schneiden Sie die Abdeckung an der linken Wand auf und setzen Sie Ihren Weg durch den Schacht fort. Im Freien bewegen Sie sich rollend zu der Tür rechts oberhalb der Stufen. Kriechen Sie zuerst unter den Laserstrahlen durch und hangeln Sie über die nächsten hinweg, bevor Sie durch eine der seitlichen Türen gehen. Durch die „Exit“-Tür kommen Sie in einen Raum, der

mit Strom gesichert ist. Klettern Sie zuerst über das Geländer nach unten und hangeln Sie an der Wand entlang in den Schacht. Schleichen Sie zwischen den Stromfallen hindurch und verlassen Sie den Raum durch die Tür. Auf dem Dach lassen Sie sich von Ihrem Sensor zu den drei Kästen führen, die Sie aufschneiden müssen. Versuchen Sie, unentdeckt zu bleiben! Anschließend kehren Sie ins Innere des Gebäudes zurück und schwingen an der Stange zur anderen Seite des Raums. Weiter geht's durch die mittlere Tür, die zuvor noch mit Strom gesichert war. Durchqueren Sie den nächsten Raum und knocken Sie die Wache im Gang aus. Hacken Sie die Tür am anderen Ende und seilen Sie sich im Raum dahinter ab. Durch die Luke geht's weiter.

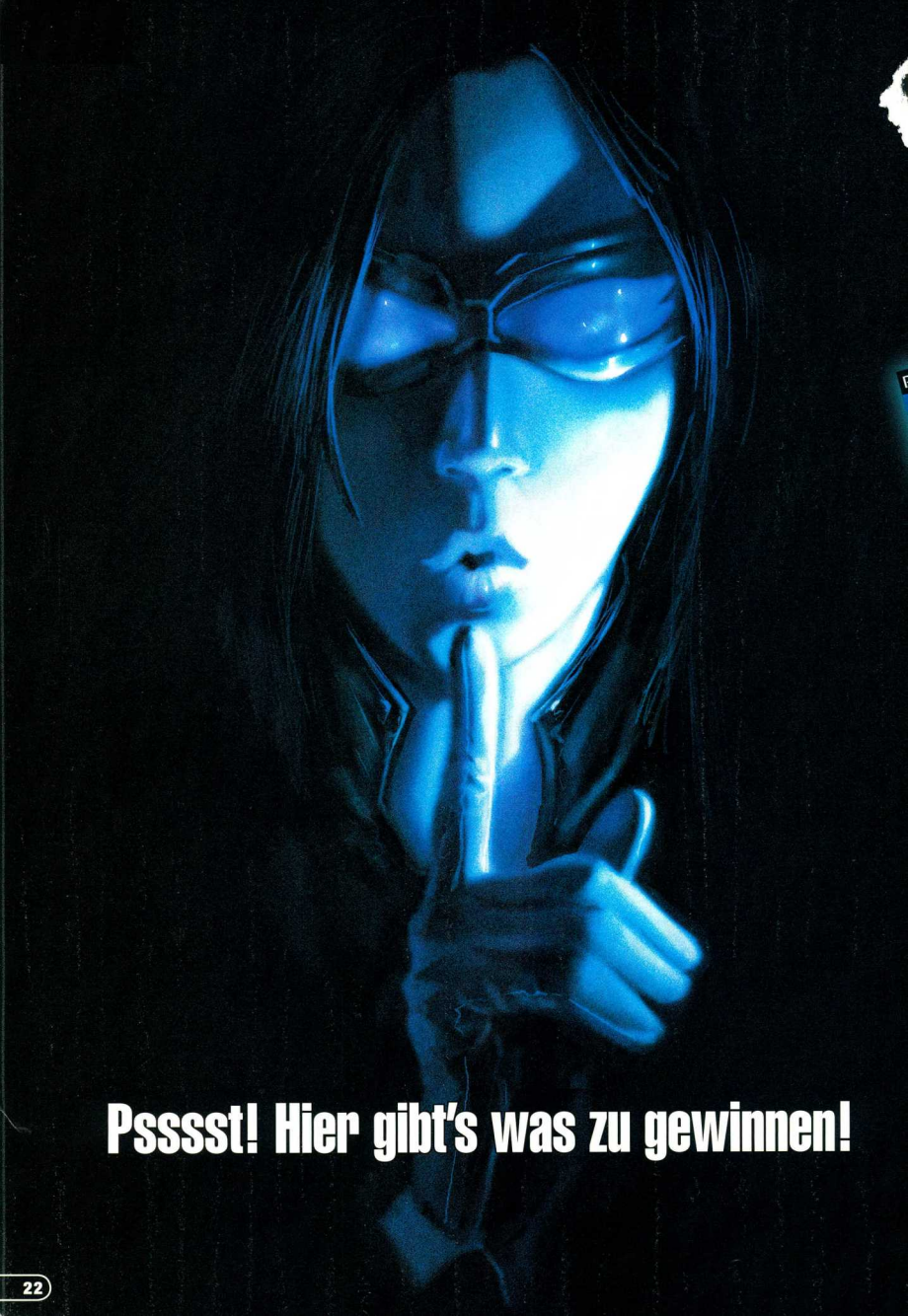
Finale

Schnappen Sie sich die Neutralisator-Munition, die regelmäßig erscheint. Huschen Sie zuerst auf eine Seite und feuern Sie von dort aus auf die Stromkästen an der gegenüberliegenden Wand. Danach wiederholen Sie das Spiel von der anderen Wand aus. Anschließend hacken Sie den Computer und feuern auf die Stromkästen, sobald das Licht wieder angeht.

In den anderen Teil des Rechner-raums kommen Sie durch einen Luftschacht, zu dem Sie erst hangeln müssen.



ENDKAMPE Feuern Sie auf die Stromkästen an der Wand, um das Licht auszuschalten. Im Schutze der Dunkelheit hacken Sie dann die Rechner.



Psssst! Hier gibt's was zu gewinnen!

Die große Stolen-Verlosung

In Zusammenarbeit mit Hip Interactive und Flashpoint verlosen wir zahlreiche verschiedene *Stolen*-Goodies. Um an der Verlosung teilzunehmen, müssen Sie nur die folgende Frage beantworten:

Unter allen Teilnehmern mit der richtigen Antwort verlosen wir:

Wie heißt die diebische Hauptfigur von *Stolen*?

- a) Sonja
- b) Anya
- c) Tanja
- d) Anyanka



10x Vollversion *Stolen* für PlayStation 2



10x Speedo-Sonnenbrille mit *Stolen*-Schriftzug

20x *Stolen*-Poster



20x *Stolen*-T-Shirt



Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Kennwort „P2 52“ und dem Lösungsbuchstaben (z. B. P2 52 B) an folgende länderspezifische Nummern:

D: 82 098; € 0,49*/SMS,
Alle Netze! (* VF-D2-Anteil, € 0,12)
CH: 92 92; sfr 0,70/SMS
A: 9000 700 800; € 0,50/SMS

Oder schicken Sie eine Postkarte mit dem Kennwort an:

PLANET.COMPUTER MEDIA AG,
Kennwort: P2 52, Dr.-Mack-Strasse 77, 90762 Fürth

Die Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computer Media AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmechluss ist der 19. April 2005.

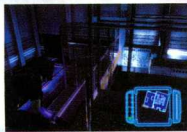


DAS VERBRECHEN SAH NOCH NIE SO GUT AUS.

STOLEN

REINKOMMEN, ZUGREIFEN UND NICHTS WIE RAUS

Genieße das Gefühl, ein Dieb zu sein



www.stolen-game.com
Erhältlich ab Frühjahr 2005



PlayStation 2

TM & © 2004 - 2005 Hip Interactive Inc. All Rights Reserved. Stolen © Hip Interactive Europe. All rights reserved. Hip Games and the Hip Games logo are trademarks of Hip Interactive in the U.S. and/or other countries. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. TM, (®) Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks are trademarks of their respective owners.