



Pressemeldung

**ACTIVISION STELLT AUF DER ELECTRONIC
ENTERTAINMENT EXPO 2005 EINE
HOCHKARÄTIGE PRODUKTPALETTE VOR**

**Zum Portfolio gehören Titel auf Basis erfolgreicher
Entertainment-Lizenzen sowie Eigenentwicklungen.**

Santa Monica, California - 18. Mai 2005 – Activision, Inc. (Nasdaq: ATVI) präsentiert auf der diesjährigen E3, die vom 18. bis 20. Mai im Los Angeles Convention Center stattfindet, ein überzeugendes Line-Up an Spielen. Einige der Neuheiten basieren auf erfolgreichen Entertainment-Lizenzen wie *Spider-Man*, den *Fantastic 4*, *X-Men* und *Shrek*®. Außerdem gibt es neue Teile von Activisions Bestsellern *Tony Hawk* und *Call of Duty*®. Ebenso werden die neuen Kreationen einiger der führenden Entwickler der Branche vorgestellt, wie id Softwares *QUAKE 4*™ und *The Movies*™ von Peter Molyneux' Lionhead Studios.

"Heute gibt es in den Haushalten weltweit mehr Spielesysteme als jemals zuvor", so Kathy Vrabeck, President von Activision Publishing. "Auf der diesjährigen E3 präsentiert Activision ein abwechslungsreiches Portfolio an Entertainment-Titeln, das sich von Funsport über Action, Rollenspiel bis zu Lebenssimulation erstreckt und Angebote für alle Altersstufen und Spielerklassen bietet."

Activisons neue Produktpalette umfasst:

Call of Duty® 2 – Das Sequel zum "Spiel des Jahres 2003" porträtiert auf unvergleichliche, kinoreife Weise das Chaos und die Intensität des Zweiten Weltkriegs mit erstaunlich detaillierter Grafik, ausgereifter KI, realistischen Charakteranimationen und explosiver

Action – möglich gemacht durch Infinity Wards brandneue Engine. Die Spieler sind Mitglied einer Truppe, die auf verschiedenen Feldzügen in Frankreich, Nordafrika und an der Ostfront in Russland schier unüberwindliche Hindernisse meistert. Das Sequel besticht durch noch nie da gewesene Freiheiten beim Gameplay. Die Spieler können wählen, ob sie an historischen Schlachten in chronologischer Reihenfolge teilnehmen oder das Schicksal eines von vier verschiedenen Soldaten nacherleben möchten. Weitläufige, offene Schlachtfelder bieten die Möglichkeit, das Ziel auf verschiedenste Weise zu erfüllen, ein vollkommen neues Gesprächssystem sorgt für authentische Dialoge während der Gefechte und somit für das ultimative WWII-Erlebnis. *Call of Duty 2* wird von Infinity Ward entwickelt und hat noch keine Altersfreigabe erhalten. (Windows®, das Xbox 360™ Videospiel- und Unterhaltungssystem von Microsoft)

Call of Duty® 2: Big Red One™ - In filmreifer *Call of Duty*-Manier vereint *Call of Duty 2: Big Red One* die Spieler im Kriegschaos als Mitglieder eines Trupps der legendären und ausgezeichneten "Big Red One", der amerikanischen 1. Infanteriedivision. Als Teil der berühmten "Fighting First" gehen die Spieler auf eine Reihe historischer Big Red One-Missionen, die sie über Land, See und Luft von der Invasion Nordafrikas über die Schlacht um Sizilien bis hin zum D-Day führen. Auf Basis der preisgekrönten KI von *Call of Duty* PC bringt Big Red One sogar noch realistischere Truppen und Gegner-Action, unter anderem durch geschicktere Nutzung der vorhandenen Deckung und neue authentische Kampftaktiken. *Call of Duty 2: Big Red One* wird von Gray Matter und Treyarch entwickelt und hat noch keine Altersfreigabe erhalten. (PlayStation®2 computer entertainment system, das Xbox® Videospiel- und Unterhaltungssystem von Microsoft, Nintendo GameCube™)

Fantastic 4 – Das einzige Spiel zum kommenden Kinofilm von 20th Century Fox ist ein teambasiertes Action-Adventure, in dem die Spieler beim herausfordernden Einzelspieler-Modus oder im Kooperationspiel für zwei Spieler die unglaublichen Superkräfte der

Marvel-Helden einsetzen können. Die Story des Spiels stammt von Zak Penn, der bereits Autor des Films "X2: X-Men United" war, und führt die Spieler an neue Umgebungen oder klassische, aus den Comics bekannte Schauplätze. Das Spiel folgt nicht nur der Handlung des Films, sondern erweitert das Abenteuer, indem die Spieler sich dehnen, Feuer kontrollieren, sich unsichtbar machen oder mit brachialer Kraft gegen böse Superschurken vorgehen. Dabei können sie individuelle Fähigkeiten erlernen und diese kombinieren, um mit noch gefährlicheren Angriffen gegen brandneue Gegner und den Inbegriff des Bösen – Doctor Doom – vorzugehen, um die Menschheit vor einer Katastrophe zu bewahren. Die Konsolen-Versionen von *Fantastic 4* sind Freigegeben ab 16 Jahren“, gemäß § 14 JuSchG und werden von den 7 Studios entwickelt. Die PC-Version wird von Beenox Studios entwickelt und erhielt von das USK das Prädikat „Freigegeben ab 16 Jahren“, gemäß § 14 JuSchG. Die Handheld-Version von *Fantastic 4* ist „Freigegeben ab 6 Jahren“, gemäß § 14 JuSchG und wird von Torus Games entwickelt Das Gameplay der Handheld-Version unterscheidet sich von den Konsolen- und PC-Versionen. (PlayStation 2, Xbox, Nintendo GameCube, Nintendo Game Boy® Advance und Windows)

The Movies™ - In *The Movies*, das von den Lionhead Studios unter der Leitung von Peter Molyneux, dem Pionier in Sachen Lebenssimulationen, entwickelt wird, erobern die Spieler Hollywood, indem sie Studios gründen und Filme produzieren, in denen die von ihnen entdeckten Stars mitspielen. Die Spieler wählen das Skript und die Kostüme, gestalten die Sets, legen die Intensität der Action fest, übernehmen die Synchronisation, bestimmen die Filmmusik und schreiben ihre eigenen Untertitel, um Kinomeisterwerke zu erschaffen, die sie online mit Freunden teilen können. Die Spieler können zu Filmmogulen avancieren, indem sie Stars entdecken und sie vom unbekanntem Neuling bis ans Ende ihrer Karriere managen, oder sich in ihrer Lieblingsepoche der Filmgeschichte einen Namen

als Regisseur machen. Das Spiel wird von den Lionhead Studios entwickelt und hat noch keine Altersfreigabe erhalten. (Windows)

QUAKE 4™ - Die Erde wird von den Strogg belagert, einer barbarischen Alienrasse, die durch das All zieht und andere Zivilisationen auf ihrem Weg recycelt und auslöscht. In einem verzweifelten Versuch zu überleben wird eine Armada mit den besten Kämpfern der Erde entsandt, um die Schlacht auf dem Heimatplaneten der Strogg auszutragen. Sie sind Matthew Kane, Elitemitglied des Rhino Squads, der kühnen Invasionsstreitkraft der Erde. Bestreiten Sie alleine oder im Trupp, in Luftkissenpanzern oder mechanischen Walkern eine heroische Mission, die Sie ins Herz der Kriegsmaschinerie der Strogg führt. In diesem epischen Krieg der Welten ist die einzige Möglichkeit, die Strogg zu besiegen, selbst einer der ihren zu werden. Kämpfen Sie sich durch die frühen Missionen als tödlicher Marine und werden Sie nach Ihrer Gefangennahme zum Strogg-Marine mit erweiterten Fähigkeiten und der Macht, das Blatt in diesem Krieg zu wenden. *QUAKE 4* baut auf id Softwares revolutionärer *Doom 3™*-Technologie auf und bietet rasante Mehrspieler-Wettkämpfe mit Tempo. *QUAKE 4* wird von Raven Software entwickelt, ausführender Produzent ist id Software, eine Altersfreigabe wurde noch nicht erteilt. (Windows, Xbox 360).

Shrek® SuperSlam – Ogerstarke Prügellaction trifft in *Shrek SuperSlam*, dem ultimativen Handgemenge für vier Spieler, auf das aberwitzige Shrek®-Universum. Komplett zerstörbare Umgebungen, Parodien auf bekannte Märchen und Popkultur bilden das Umfeld, in dem die Spieler zwischen 20 Charakteren aus dem Shrek-Universum oder aus Fabeln wählen können. Es gilt, die Gegner mit Power-Slams, fiesem Sprüchen und Spezialangriffen zu besiegen, z. B. der "Jongliertritt" des Esels, bei dem er Gegner auf seinen mächtigen Hufen jongliert, das draufgängerische Degenspiel des gestiefelten Katers, Prinzessin Fionas vernichtende "Furienfaust" oder Shreks gasförmiger "grünen Sturm". Die Spieler sammeln mächtige Tränke, Waffen und magische Gegenstände auf und spielen neue

Charaktere, Arenen und Kostüme frei, während sie sich durch die Einzelspieler-Story und zahlreichen Herausforderungen oder die an Wahnsinn grenzenden Mehrspieler-Handgemenge kämpfen. Die Konsolen-Versionen von *Shrek® SuperSlam* werden von Shaba Games entwickelt, die Handheld-Versionen von Amaze Entertainment/Griptonite Games, eine Altersfreigabe wurde noch nicht erteilt. Das Gameplay der Handheld-Versionen unterscheidet sich von den Konsolen-Versionen. (PlayStation 2, Xbox, Nintendo GameCube, Nintendo Game Boy Advance und Nintendo DS™)

Tony Hawk's American Wasteland™ – In *Tony Hawk's American Wasteland* haben die Spieler das erste Mal die Freiheit, kontinuierlich zu skaten und BMX zu fahren, ohne das Spiel zu verlassen oder lange laden zu müssen, während sie die lebendige Skatewelt von Los Angeles erkunden. Die abgedrehte Storyline ist eine Hommage an die Anfänge des Skateboardens und den Punkstil der 80er Jahre. Man spielt einen jungen Skater-Rebellen, der seinen Weg ins Mekka des Skateboardens macht, wo er sich gegen Lokalmatadoren und legendäre Skater beweisen muss und bei der Konstruktion des ultimativen, mit Tricks gespickten Skateparks mitmacht. Das Spiel bietet neue Mehrspieler-Modi, darunter eine klassische Kooperation für zwei Spieler, sowie Online-Funktionalität für PS2 Online und zum ersten Mal auch für Xbox Live®. Die Konsolen-Versionen von *Tony Hawk's American Wasteland* werden von Neversoft Entertainment entwickelt, die Handheld-Versionen von Vicarious Visions, eine Altersfreigabe wurde noch nicht erteilt. Das Gameplay der Handheld-Versionen unterscheidet sich von den Konsolen-Versionen. (PlayStation 2, Xbox, Xbox 360, Nintendo GameCube, Game Boy Advance und Nintendo DS)

Ultimate Spider-Man - Übernehmen Sie die Rolle des berühmtesten Superhelden, Spider-Man, und seines Gegenspielers Venom in einer Storyline, die von dem Künstlerteam geschrieben und illustriert wurde, das hinter der erfolgreichen Comicreihe "Ultimate Spider-Man" steckt. Vor der Kulisse einer riesigen, frei zugänglichen

Umgebung ist dieses Spiel das wohl tiefgehendste Spider-Man-Abenteuer bisher. Es bietet eine Vielzahl fordernder Missionen, abwechslungsreiches Gameplay und ein neues Kampfsystem, mit dem man gegen die umfangreichsten Gegnermassen aus dem Spider-Man-Universum antreten kann, die jemals in einem Videospiel versammelt waren. Das Gameplay entfaltet sich auf interaktiven Comicheft-Seiten, die Spieler werden durch mehrere simultane Blickperspektiven reibungslos in das Spiel integriert. Die Konsolen-Versionen von *Ultimate Spider-Man* werden von Treyarch entwickelt, die Handheld-Versionen von Vicarious Visions und die PC-Version von den Beenox Studios. Das Spiel hat noch keine Altersfreigabe erhalten. Das Handheld-Gameplay unterscheidet sich vom Gameplay für Konsolen und PC. (PlayStation 2, Xbox, Nintendo GameCube, Game Boy Advance, Nintendo DS, Windows)

X-Men Legends II: Rise of Apocalypse – Das Sequel zu *X-Men Legends*, dem bisher erfolgreichsten X-Men-Titel, ist ein brandneues Action-Rollenspiel, in dem die Spieler ein Team von vier Mutanten aus 16 der beliebtesten X-Men und klassischen Schurken der Bruderschaft zusammenstellen, bearbeiten und steuern können. In *X-Men Legends II: Rise of Apocalypse* kämpfen die X-Men zum ersten Mal Seite an Seite mit der Bruderschaft. Die Spieler können dabei ohne Wartezeiten zwischen den Teammitgliedern wechseln, die weitaus mehr Superkräfte und Fähigkeiten haben als in *X-Men Legends*. Es gilt, Hindernisse zu überwinden, Rätsel zu lösen und über 100 Gegnertypen zu besiegen, darunter Lady Deathstrike und die berüchtigten vier Reiter der Apocalypse. Das Gameplay von *X-Men Legends II: Rise of Apocalypse* wurde im Vergleich zum Vorgänger deutlich verbessert, die Spieler müssen immense, zerstörbare Umgebungen erkunden, angesiedelt an klassischen X-Men-Schauplätzen wie Genosha und der Infinite Factory sowie an ausgefallenen irdischen Orten wie Ägypten oder dem Südpol. Das alles sowohl im Einzelspieler-Modus als auch, zum ersten Mal bisher, in Online-Mehrspieler-Modi. Die Konsolen-Versionen von *X-Men Legends II: Rise of Apocalypse* werden von Raven Software

entwickelt, die Handheld-Version von Vicarious Visions und die PC-Version von den Beenox Studios. Eine Altersfreigabe wurde noch nicht erteilt. Das Gameplay der Handheld-Version unterscheidet sich vom Gameplay für Konsolen und PC. (PlayStation 2, Xbox, Nintendo GameCube, PlayStation® Portable, Windows)

Über id Software

Id, die heiße Spieleschmiede mit Sitz in Mesquite, Texas lässt seit 1991 die Welt der Spiele erzittern. Als führendes Unternehmen der Industrie erschuf id Software zugkräftige Titel. Mit atemberaubender Grafik und packender Action haben Titel aus dem Hause id immer wieder alle Rekorde gebrochen. Traditionsgemäß pumpt id Software ein Höchstmaß an Adrenalin in die Welt der 3D-Spiele. Ids DOOM 3™-Engine ist führend in Sachen 3D-Spiele. Weitere Informationen über id Software finden Sie im Internet unter <http://www.idsoftware.com>.

Über Marvel Enterprises, Inc.

Mit über 4.700 selbst entwickelten Charakteren ist Marvel Enterprises, Inc. (NYSE: MVL) eines der berühmtesten auf starken Charakteren aufbauenden Unternehmen weltweit. Marvels Tätigkeitsfeld konzentriert sich auf vier Gebiete: Unterhaltung (Marvel Studios), das Lizenzgeschäft, die Veröffentlichung von Comics und den Spielzeugbereich (Toy Biz). Marvel unterstützt die Entwicklung von Unterhaltungsprojekten, darunter Kinofilme, DVD/Video, Videospiele und auf Marvel-Charakteren basierende Fernsehserien und lizenziert seine Charaktere ebenfalls zur Verwendung in einem breitgefächerten Bereich an Konsumgütern und Dienstleistungen, darunter Bekleidung, Sammelbilder, Snacks und Promotions. Marvels Charaktere und Plots werden von Marvels Comic-Book-Abteilung erschaffen, die ihre Führungsposition in den USA und weltweit kontinuierlich ausbaut und bereits als Quelle unschätzbaren geistigen Eigentums gilt.

Über Activision

Activision, Inc. mit Hauptsitz in Santa Monica, Kalifornien ist ein weltweit führender Entwickler, Publisher und Distributor von Anwender- und Unterhaltungssoftware. Das 1979 gegründete Unternehmen verbuchte im zum 31. März 2004 ausgelaufenen Geschäftsjahr Umsätze von \$ 948 Millionen.

Activision unterhält Niederlassungen bzw. Distributionen in den USA, Kanada, Großbritannien, Frankreich, Deutschland, Italien, Japan,

Australien, Skandinavien und den Niederlanden. Weitere Informationen über das Unternehmen und Produkte aus dem Hause Activision finden Sie im Internet unter <http://www.activision.com> oder <http://www.activision.de>.

Über Xbox 360

Xbox 360 ist das Next-Generation-Videospiel- und Unterhaltungssystem, mit dem der Spieler im Mittelpunkt der Spielerfahrung steht. Die Ende diesen Jahres in Europa, Japan und Nordamerika erhältliche Xbox 360 wird eine neue Epoche der digitalen Unterhaltung einläuten – stets verbunden, stets personalisiert und stets in bester Qualität.

Über Xbox

Xbox (<http://www.Xbox.com>), das Videospiel- und Unterhaltungssystem aus dem Hause Microsoft, bringt Menschen zusammen, um herausragende Spiel- und Unterhaltungsmomente zu teilen. Die Xbox bietet eine große Auswahl an Spielehits, leistungsstarke Hardware und den Xbox *Live* Onlinespiel-Service. Das Motto "it's good to play together" fängt den Geist der Xbox als soziales Zentrum des neuen Digital Entertainment Lifestyles perfekt ein. Xbox ist in Nordamerika, Asien, Europa und Australien erhältlich.

Über Xbox Live

Xbox *Live*, der Pionier in Sachen Online-Unterhaltung, ist 2002 gestartet und ist mittlerweile in 24 Ländern weltweit erhältlich. Als erster einheitlicher globaler Onlinedienst für Konsolen setzt Xbox *Live* ständig neue Meilensteine in Sachen Onlinespiel. Dieser außergewöhnliche Service eröffnet dem Spieler den Zugang zu einer riesigen, dynamischen Community mit bereits 1,8 Millionen Abonnenten: Xbox *Live* bietet Spiele der Spitzenklasse, intelligente Spielervermittlung, Wettkämpfe, einzigartige Programmierung und Interaktion mit Xbox.com. Der Dienst bietet immer mehr Möglichkeiten für die Mitglieder, sich zu treffen, zu interagieren und miteinander in Kontakt zu bleiben.

Alle in dieser Pressemitteilung enthaltenen Angaben, die keine historisch belegten Fakten darstellen, sind "zukunftsorientierte Aussagen". Das Unternehmen weist die Leser dieser Pressemitteilung darauf hin, dass verschiedene maßgebende Faktoren dazu beitragen können, dass die tatsächlichen zukünftigen Ergebnisse von Activision gegebenenfalls grundlegend von den Angaben derartiger zukunftsorientierter Aussagen abweichen können. Die oben genannten maßgebenden Faktoren sowie weitere Faktoren, die sich auf Activision auswirken können, sind auf Formular 10-K im Jahresbericht des Unternehmens des zum 31. März

2004 ausgelaufenen Steuerjahres beschrieben, der bei der United States Security and Exchange Commission eingereicht wurde. Leser dieser Pressemeldung werden auf die dort eingereichten Akten verwiesen.

© 2004 Id Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Vertrieb unter Lizenz durch Activision Publishing, Xbox ist eine eingetragene Marke der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.

Game Boy Advance, Nintendo GameCube and Nintendo DS are trademarks of Nintendo.

Xbox is a registered trademark of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

Marvel, Ultimate Spider-Man, Fantastic 4, X-Men, and all related character names and likenesses thereof are trademarks of Marvel Characters, Inc., and are used with permission. © 2005 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. www.marvel.com.

The Fantastic 4 Motion Picture: TM & © 2005 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved

Super Hero(es) and Super Villains are co-owned registered trademarks.

Bei Abdruck Beleg erbeten

Weitere Informationen:

Activision Deutschland GmbH

Bernd Reinartz

PR Manager

Brunnfeld 2-6

93133 Burglengenfeld

Tel.: 09471 – 30 69 0

breinartz@activision.de

www.activision.de