



Sly 2: Band of Thieves

ÜBERBLICK

Das von Sucker Punch Productions entwickelte *Sly 2: Band of Thieves*[™] ist der Nachfolger von *Sly Raccoon*, das seit seinem Erscheinen im September 2002 weltweit über 1 Million mal verkauft wurde. Bekannt für seinen künstlerischen Stil, seine Kreativität, seine fortschrittliche Technologie und brillante Geschichten bricht Sucker Punch alle Konventionen und revolutioniert mal wieder das Charakter-basierte Action-Adventure-Genre. *Sly 2: Band of Thieves* verspricht, einer der heißesten Titel des Jahres zu werden und wird den Spieler mit innovativen Charakteren, Cel-Shading-Grafiken, interaktiven Umgebungen und spektakulären Animationen begeistern.

Sly 2: Band of Thieves handelt von Sly, Bentley und Murray sowie vielen anderen neuen Charakteren, die im Team arbeiten, um eine Reihe großer Einbrüche durchzuführen. *Sly 2: Band of Thieves* katapultiert den Spieler auf eine spannende Reise, die durch Diebstahl dominiert wird, und in eine Handlung voller Dramatik, Verrat und überraschenden Wendungen, die vor allem eine Frage aufwirft: Wer legt hier wen rein?

Sly und sein Team müssen ihr Können in einem technologisch brillanten und riesigen Unterfangen mit fesselnder interaktiver Animation unter Beweis stellen.

Angeblich hat Interpol die Überreste von Clockwerk, Slys Widersacher und Erzfeind der Cooper-Sippe, geborgen. Sly und sein Team entdecken, dass Teile von Clockwerk fehlen und machen sich auf die Suche, um dafür zu sorgen, dass Clockwerk nie mehr vollständig zusammengebaut wird. Ihre Reise führt Sly und sein Team in alle Winkel der Welt. Sie erleben ein Abenteuer voller Verrat und überraschender Wendungen sowie eine spannende Dreiecksromanze - Sie werden einfach nicht genug davon kriegen können.

Sly 2: Band of Thieves bricht mit den Konventionen und lässt den Spieler in eine Welt ohne Gesetz und Grenzen eintauchen. Es ist ein spannendes Abenteuer, das Spielern aller Altersgruppen und Geschicklichkeitsstufen ein lustiges und hemmungsloses Abenteuer bietet.

HAUPT-FEATURES

- Einbruch-Gameplay-Innovation ermöglicht Spielern, Aktionen zwischen Sly, Murray und Bentley zu koordinieren, um eine Reihe großer Dinger mit fiesen Bossen zu drehen.
- Episodische Handlung, die die unvorhersehbare und spannende Handlung der besten Einbrecherfilme widerspiegelt.
- Außer Sly sind auch Murray und Bentley wieder da und mit ihren ganz individuellen Fertigkeiten, Stärken und Persönlichkeiten spielbar.
- Das Gameplay ist absolut dynamisch und nicht vorgeschrieben. Verbesserte Bewegungen geben Sly die Möglichkeit, sich zu verstecken, zu kämpfen, sich anzuschleichen, Personen zu bestehlen und zu kriechen.
- Erforschen Sie verschiedene offene Umgebungen an Schauplätzen wie Paris, Prag, Indien und Kanada.
- Die Welt ist ein Spielplatz, auf dem Spieler die Straßen durchstreifen oder gekonnt über Dächer schleichen, kostbare Gegenstände stehlen, unterirdische Verstecke entdecken und vieles mehr tun können.
- Die technischen Spielereien umfassen aufgerüstete Sicht-Kommunikatoren für jedes Teammitglied, Fallschirme, Eispickel, Kameras und vieles mehr!
- Neue komplexe KI lässt Gegner ausschwärmen, ihre Kollegen rufen und sich insgesamt intelligenter verhalten. Der Spieler erlebt eine spannende neue Herausforderung.
- Spieler erleben mitreißende, auf der Handlung basierende cinematische Sequenzen, einschließlich fantastischer Filme vor und nach jeder Episode. Hierdurch und durch erstklassige Sprecher und einem dynamischen Soundtrack wird die Handlung vorangetrieben.
- Deutlich verbesserte Rendering-Engine mit einzigartiger Cel-Shading-Technologie, innovativen Charakteren und realistischen Bewegungen.

Weitere Informationen zu SCEE-Titeln finden Sie auf unserer Website

www.playstation.com

Entwickler: SCEA/Sucker Punch Genre: Plattform-Action Spieler: 1 Plattform: PlayStation®2 Peripheriegeräte: Dual Shock®2 Analog Controller, 8MB Memory Card Erscheinungsdatum: Winter 2004/2005
--

Sony Computer Entertainment Europe Ltd.

Sony Computer Entertainment Europe, mit Sitz in London, ist verantwortlich für den Vertrieb, das Marketing und den Verkauf von PS one®- und PlayStation®2-Hardware und -Software in 102 Gebieten in Europa, dem Mittleren Osten, Afrika und Ozeanien. Ende September 2003 waren bereits über 39 Millionen PlayStation- und PS one®-Einheiten in diese Gebiete geliefert worden und über 98 Millionen weltweit. Zwischen ihrem europäischen Debüt am 24. November 2000 und dem Ende des Septembers 2003, waren 20 Millionen PlayStation®2-Einheiten in die PAL-Gebiete geliefert worden und über 62 Millionen weltweit. Das macht sie zu einem der erfolgreichsten Computer-Unterhaltungsprodukte in der Geschichte.

PlayStation und das PlayStation-Logo, PS one® und Playstation®2 sind Handelsmarken oder registrierte Handelsmarken der Sony Computer Entertainment Inc. Alle übrigen Handelsmarken sind Eigentum ihrer entsprechenden Besitzer.