



PlayStation Portable

DEMNÄCHST
ERHÄTLICH

GODOFWARGAME.COM

SCES-54206

 "PlayStation", "PSP", "PS2" and "DUALSHOCK" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

 is a registered trademark of Sony Corporation. All Rights Reserved.

711719608607

GOD OF WAR™

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT

Vorsichtsmaßnahmen

Dieser Datenträger enthält Software für das PlayStation®2 Computer-Entertainment-System. Verwenden Sie den Datenträger niemals in anderen Systemen, um Schäden zu vermeiden. Dieser Datenträger entspricht den PlayStation®2 Spezifikationen ausschließlich für den PAL Markt. Er kann nicht in Versionen der PlayStation®2 mit anderen Spezifikationen verwendet werden. Lesen Sie die PlayStation®2 Bedienungsanleitung sorgfältig durch, um eine korrekte Benutzung zu gewährleisten. Achten Sie beim Einlegen dieses Datenträgers in die PlayStation®2 darauf, dass die CD mit der bespielten Seite nach unten liegt. Berühren Sie beim Umgang mit dem Datenträger nicht die Oberfläche, sondern nur den Rand. Halten Sie den Datenträger sauber und frei von Kratzern. Falls die Oberfläche schmutzig ist, wischen Sie sie vorsichtig mit einem weichen, trockenen Tuch ab. Bewahren Sie den Datenträger nicht in der Nähe von Wärmequellen, in direktem Sonnenlicht oder in feuchter Umgebung auf. Verwenden Sie niemals unregelmäßig geformte, gesprungene oder verbogene Datenträger oder solche, die mit Klebstoff repariert wurden, da dies zu Fehlfunktionen führen kann.

Gesundheitsschutz

• Legen Sie zum Schutz Ihrer Gesundheit eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde ein. • Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf hatten. • Spielen Sie immer in einem gut beleuchteten Raum und setzen Sie sich so weit vom Bildschirm entfernt, wie es das Kabel zulässt. • Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern in ihrer täglichen Umgebung ausgesetzt sind. • Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie Fernsehbilder betrachten oder Videosoftware spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Falls Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie Ihren Arzt auf, bevor Sie Videospiele betreiben. Sollte bei Ihnen eines der folgenden Symptome auftreten (Schwindelgefühl, veränderte Sehkraft, Muskelzuckungen, jegliche Art von unkontrollierten Bewegungen, Bewusstseinsverlust, Desorientierung, und/oder Krämpfe), so brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie einen Arzt auf.

Piraterie

Die unerlaubte Reproduktion dieses Produktes oder Teilen davon sowie die unerlaubte Verwendung eingetragener Warenzeichen stellen im Allgemeinen eine Straftat dar. PIRATERIE schadet nicht nur rechtmäßigen Entwicklern, Herausgebern und Händlern, sondern auch den Verbrauchern. Wenn Sie vermuten, dass es sich bei diesem Produkt um eine unerlaubte Kopie handelt, oder andere Informationen über Piraterie von Produkten haben, rufen Sie bitte die nächste Kundendienstnummer an, die Sie auf der Rückseite dieses Handbuchs finden.

Telefonnummern für Kundendienst (Customer Service No.) und **POWERLINE** siehe letzte Seite des Handbuchs.

SCES-54206

1 Spieler • Memory Card (8MB) (für PlayStation®2: mindestens 525KB • Kompatibel mit Analogsteuerung; nur Analog-Sticks • Kompatibel mit Vibrationsfunktion)

GOD OF WAR™ II ©2006-2007 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment America Inc. God of War is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. Library programs © 1997-2007 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. NUR ZU HAUSE ZU VERWENDEN. Recht autorisiertes Kopieren, Adaption, Vervielfältigung, Verleihen, Vertriebs, Verwendung von Auszügen, Weiterverkauf, Arcade-Nutzung, Gebührenenthebung für die Vervielfältigung, Sendung, öffentliche Aufführung und Aufführung im Internet, Kabel- oder andere Übertragung per Telekommunikation, Zugang zu diesem Produkt oder Warenzeichen oder Urheberrecht, das Teil dieses Produktes ist, oder deren Verwendung sind untersagt.

DEUTSCH

BEVOR ES LOSGEHT

Richten Sie Ihr PlayStation®2 Computer-Entertainment-System gemäß der Anweisung in der Bedienungsanleitung ein. Stellen Sie sicher, dass die I/O-Kontroll-Leuchte auf der Vorderseite der Konsole rot aufleuchtet. Drücken Sie die I/O/RESET-Taste, dann leuchtet die I/O-Kontroll-Leuchte grün.

Öffnen Sie mit der  (Eject)-Taste auf der Vorderseite der Konsole das CD-Fach und legen Sie die DVD/CD-ROM **GOD OF WAR™ II** mit der beschrifteten Seite nach oben ein. Drücken Sie leicht auf die DVD/CD-ROM, bis sie einrastet. Schließen Sie das CD-Fach; indem Sie es zudrücken, bis Sie ein Klicken hören. Dann beginnt **GOD OF WAR™ II** mit dem Ladevorgang. Nach dem Einschalten des Geräts bitte kein Zubehör mehr anschließen oder entfernen.

Besitzer von PlayStation®2 Computer-Entertainment-Systemen der Serien SCPH-30000 und SCPH-50000 ziehen bitte die ihrer Konsole beiliegende Bedienungsanleitung zurate.

Wählen Sie vor Spielbeginn bitte über das Systemkonfigurations-Menü der Konsole Ihre bevorzugte Sprache aus.

HINWEIS: Die Informationen in diesem Handbuch waren zum Zeitpunkt der Drucklegung korrekt, in der späteren Entwicklungsphase des Spiels können jedoch kleinere Änderungen vorgenommen worden sein. Sämtliche Bildschirmfotos für dieses Handbuch wurden der englischen Version des Spiels entnommen. Einige Bildschirmfotos können Anzeigen des Spiels darstellen, die vor der Fertigstellung des Spiels verwendet wurden und von den Anzeigen, die im endgültigen Spiel vorkommen, geringfügig abweichen.

MEMORY CARD (8MB) (FÜR PLAYSTATION®2)

BITTE BEACHTEN: Der Begriff „Memory Card“ in diesem Handbuch bezieht sich auf die Memory Card (8MB) (für PlayStation®2) – Produkt-Code SCPH-10020 E. Memory Cards mit dem Produkt-Code SCPH-10020 E für Spiele im PlayStation®-Format sind nicht kompatibel mit diesem Spiel.

Legen Sie zum Speichern der Spieleinstellungen und des Spielstands eine Memory Card in MEMORY CARD-Steckplatz 1 oder MEMORY CARD-Steckplatz 2 ein. Gespeicherte Spieldaten können von dieser oder einer anderen Memory Card mit zuvor gespeicherten Daten geladen werden. Stellen Sie vor Spielbeginn bitte sicher, dass sich auf der Memory Card genügend freier Speicherplatz befindet.

HINWEIS: Wenn nur eine Memory Card eingelegt ist, wird automatisch der betreffende MEMORY CARD-Steckplatz ausgewählt. Werden sowohl MEMORY CARD-Steckplatz 1 als auch MEMORY CARD-Steckplatz 2 verwendet, haben Sie die Möglichkeit zu wählen, welchen MEMORY CARD-Steckplatz Sie benutzen möchten.

SPEICHERN

Sie können Ihre Fortschritte an speziellen Speicheraltären speichern, die im ganzen Spiel zu finden sind. Nähern Sie sich einem Speicheraltar und drücken Sie die **R1**-Taste, um ihn zu aktivieren. Bestätigen Sie die Speicherung mit „Ja“ und drücken dann die **X**-Taste.

RICHTUNGSTASTEN - BEWEGUNG

In diesem Handbuch geben **↑**, **↓**, **←**, **→** usw. die Richtung sowohl der Richtungstasten als auch des linken Analog-Sticks an, sofern nicht anders angegeben. Für **GOD OF WAR™ II** kann kein digitaler Controller verwendet werden. Beim Start geht der Analog Controller (DUALSHOCK®2) standardmäßig in den Analogmodus (Kontroll-Leuchte: rot).

BILDSCHIRMMENÜS BENUTZEN

Mit den Richtungstasten **↑**, **↓**, **←** und **→** können Sie eine Option markieren und Ihre Wahl dann mit der **X**-Taste bestätigen. Um zum vorherigen Bildschirmmenü zurückzukehren, drücken Sie die **△**-Taste. Drücken Sie die **L1**- oder **R1**-Taste, um in den Menüs zu navigieren.

SPIEL STARTEN

HAUPTMENÜ

Wenn der Hauptmenü-Bildschirm erscheint, können Sie mit **↑** oder **↓** eine der folgenden Optionen markieren und Ihre Wahl mit der **X**-Taste bestätigen:

Neues Spiel	Erleben Sie Kratos' größtes Abenteuer von Anfang an.
Laden	Setzen Sie ein bereits gespeichertes Spiel fort.
Optionen	Sehen Sie hierzu im Abschnitt Optionen in diesem Handbuch nach.
Schätze	Sehen Sie sich alle Spezialfunktionen an, die Sie freigeschaltet haben.

Wenn Sie zum ersten Mal spielen, sollten Sie aus dem Hauptmenü die Option „Neues Spiel“ auswählen. **GOD OF WAR™ II** bietet Ihnen vier unterschiedliche Schwierigkeitsmodi. Suchen Sie sich daher vor Spielbeginn den gewünschten Modus aus:

Sterblicher (Einfach)	Gott (Schwer)
Spartaner (Normal)	Titan (Sehr schwer)

HINWEIS: Um den **Titan**-Modus freizuschalten, müssen Sie zuerst die Modi **Sterblicher**, **Spartaner** oder **Gott** bewältigen.

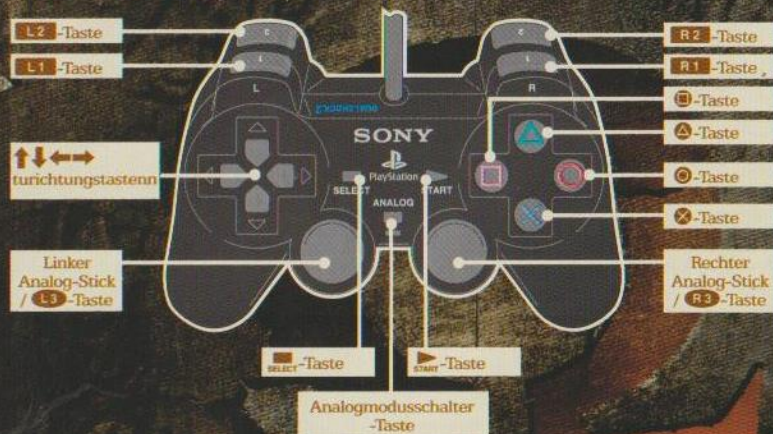
OPTIONEN

Im **Optionen**-Bildschirm können Sie vor Spielbeginn zahlreiche Einstellungen anpassen.

Breitwandformat	Schalten Sie das Breitwandformat ein oder aus.
Nachrichten und Tipps	An- oder Ausschalten der Tipps während des Spiels.
Musik-Lautstärke	Passen Sie die Lautstärke der Musik an.
SFX-Lautstärke	Passen Sie die Lautstärke der Soundeffekte an.
Audiomodus	Wählen Sie zwischen Stereo , Mono oder Surround .
Controller-Anzeige	Hier erhalten Sie einen Überblick über die Standardbelegung.
Flugsteuerung	Setzen Sie die vertikale Achse auf normal oder umgekehrt , während Kratos fliegt.
Vibration	Schalten Sie die Vibrationsfunktion des Analog Controllers (DUALSHOCK®2) an oder aus.
Zurück zum Hauptmenü	Verlassen Sie das Optionenmenü.

STANDARD-STEUERUNG

ANALOG CONTROLLER (DUALSHOCK®2) STEUERUNG AM BODEN



STEUERUNG AM BODEN

Gehen/Rennen/Klettern/Schwimmen Linker Analog-Stick

Ausweichen Rechter Analog-Stick

Sprung × -Taste

Doppelsprung × -Taste gefolgt von × -Taste

Normaler Angriff □ -Taste

Schwerer Angriff △ -Taste

Feinde greifen ○ -Taste

Abwehren L1 -Taste

Magie wählen Richtungstasten ↑, ↓, ←, → (sobald erworben)

Magie benutzen L2 -Taste

Aktion/Interaktion/Haken R1 -Taste

Aufrufen der Spielmenüs START -Taste

Pause-Menü SELECT -Taste

FORTSCHRITTLICHE STEUERUNG AM BODEN

Für einige dieser Bewegungen ist es erforderlich, dass Kratos vor ihrem Einsatz seine Klinge verbessert.

Aufstieg des Olymp

△ -Taste (zum Aufladen gedrückt halten)

Orions Harpune

○ -Taste (wenn der Gegner in der Luft ist)

Chaoszyklon

L1 -Taste + □ -Taste

Tartarus-Rage

L1 -Taste + △ -Taste

Das Toben der Furien

L1 -Taste + ○ -Taste

STEUERUNG IN DER LUFT

Doppelsprung

× -Taste gefolgt von × -Taste

Horizontal-Angriff

□ -Taste

Vertikal-Angriff

△ -Taste

In der Luft greifen

○ -Taste (wenn Kratos und der Gegner in der Luft sind)

Abblocken

L1 -Taste

Magie wählen

Richtungstasten ↑, ↓, ←, → (sobald erworben)

Magie benutzen

L2 -Taste

FORTSCHRITTLICHE STEUERUNG IN DER LUFT

Für diese Bewegungen ist es erforderlich, dass Kratos vor ihrem Einsatz seine Klinge verbessert.

Chaoszyklon (Luft)

L1 -Taste + □ -Taste

Tartarus-Rage (Luft)

L1 -Taste + △ -Taste

Das Toben der Furien (Luft)

L1 -Taste + ○ -Taste



DER SPIELBILDSCHIRM



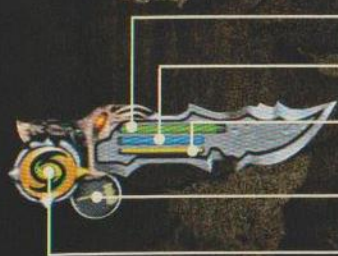
Klingensymbol

Power-Up-Anzeige

Titanenzorn-Anzeige

Klingensymbol

Das Klingensymbol enthält drei verschiedene Anzeigen – Gesundheit, Magie und Amulett der Moiren – und zeigt überdies die aktuell ausgewählte magische Fähigkeit an.



Gesundheitsanzeige

Magieanzeige

Amulett-der-Moiren-Anzeige

Waffensymbol /
Zweitwaffenanzeige

Magieauswahl

Gesundheitsanzeige

Die Gesundheitsanzeige wird aufgefüllt, indem Sie grüne Gesundheits-Orbs von getöteten Feinden und aus glühenden grünen Truhen erhalten.

Magieanzeige

Die Magieanzeige wird aufgefüllt, indem Sie blaue Magie-Orbs von gefallenen Feinden und aus glühenden blauen Truhen erhalten.

Amulett-der-Moiren-Anzeige

Die Amulett-der-Moiren-Anzeige steht für die Zeit, die Kratos noch bleibt, während er das Amulett der Moiren einsetzt. Ist die Anzeige geleert, füllt sie sich automatisch wieder auf.

Power-Up-Anzeige

Mit der Power-Up-Anzeige können Kratos' Klingen und magische Fähigkeiten gestärkt werden. Sie wird mithilfe roter Power-Up-Orbs aufgefüllt.

Zweitwaffenanzeige

Die Zweitwaffenanzeige befindet sich unter dem Klingensymbol, sobald Kratos seine erste Zweitwaffe erhalten hat. Durch rasches Drücken der **R2**-Taste können Sie zwischen den Klingen und der aktuellen Zweitwaffe hin- und herschalten.

Magieauswahl

Kratos erlangt viele mächtige, übermenschliche Fähigkeiten, und das Magiesymbol steht für die momentan ausgewählte Magie.

Waffensymbol

Das Waffensymbol wird angezeigt, wenn Kratos außer seinen Klingen noch mit einer weiteren Waffe ausgerüstet ist.

Titanenzorn-Anzeige



Die Titanenzorn-Anzeige füllt sich langsam, wenn Kratos gegen seine Feinde kämpft und diese besiegt oder wenn er eine der seltenen goldenen Titan-Orbs findet. Ist die Anzeige teilweise oder ganz gefüllt, dann kann sich Kratos den Titanenzorn vorübergehend zunutze machen – drücken Sie gleichzeitig die **L3**- und die **R3**-Taste, um Angriffe auszuführen, die mehr Schaden anrichten, aber besseren Schutz bieten.

ANGRIFFE UND BEWEGUNGEN

COMBOS

Kratos kann Angriffe verbinden und so eine Kette von Combos ausführen, die gewaltigen Schaden anrichten. Am häufigsten greift er mit seinen beiden Chaosklingen an, die mit einer langen Kette an seinen Armen befestigt sind. Indem er zuschlägt, schwingt und sie sogar dazu nutzt, seine Feinde einzufangen und aufzuspießen, kann er sowohl aus kurzer als auch aus langer Distanz Angriffe ausführen.

KONTEXTABHÄNGIGE ANGRIFFE



Kontextabhängige Angriffe werden zuweilen aktiv, wenn ein bestimmter Gegner genug Schaden genommen hat. In diesem Fall erscheint das Symbol der **○**-Taste auf dem Bildschirm über dem Kopf des Gegners. Drücken Sie die **○**-Taste und dann in dem Moment, indem Sie das entsprechende Symbol auf dem Bildschirm sehen, die jeweiligen Tasten und/oder bewegen den linken Analog-Stick. Wenn Sie schnell genug reagieren, schaltet Kratos den Gegner mit einem verheerenden letzten Schlag aus.

HAKEN

Kratos kann seine angeketteten Klingen einsetzen, um sich über einen Spalt oder Abgrund zu schwingen oder sich an Objekte heranzuziehen, die normalerweise außerhalb seiner Reichweite liegen würden. Hakenpunkte werden mit hellen weißen Lichtern angezeigt, die aufleuchten, wenn er sich in Reichweite befindet.

Zum Schwingen springen Sie einfach in Richtung des Hakenpunkts, drücken die **R1**-Taste und halten sie gedrückt. Steuern Sie den Schwung und drücken Sie die **○**-Taste, um im richtigen Moment zum Hakenpunkt zu springen.

SCHWIMMEN

Kratos kann für begrenzte Zeit unter Wasser schwimmen. Bewegen Sie den Analog-Stick einfach in die gewünschte Richtung, um zu schwimmen. Wenn Sie die **○**-Taste drücken, taucht Kratos unter, mit der **△**-Taste lassen Sie ihn wieder auftauchen. Er kann unter Wasser auch einen kurzen Spurt einlegen – drücken Sie dazu die **R1**-Taste und halten Sie sie zum Aufladen gedrückt, und lassen Sie sie dann los, damit er losstürmt.

KLETTERN

Kratos kann an bestimmten Oberflächen hochklettern und sogar kämpfen, während er dort hängt. Um an einer Wand oder einer anderen erklimmbaren Oberfläche hochzuklettern, bewegen Sie den linken Analog-Stick einfach in die gewünschte Richtung. Drücken Sie die **○**-Taste, um schnell an der Wand entlang zu springen. Bewegen Sie den linken Analog-Stick **↓** und drücken Sie die **○**-Taste, um von der Wand wegzuspringen. Wenn Sie die **R1**-Taste drücken und gedrückt halten, gleiten Sie langsam an der Wand herunter. Kratos kann sich überdies mithilfe seiner Klingen schnell an Decken entlang bewegen.

OBJEKTE BEWEGEN

Kratos kann bestimmte Objekte bewegen. Nähern Sie sich einem Objekt, drücken Sie die **R1**-Taste und halten Sie sie gedrückt, um es zu ergreifen. Dann können Sie das Objekt mithilfe des linken Analog-Sticks bewegen. Er kann außerdem gegen bewegliche Objekte treten, wenn Sie die **R1**- und die **○**-Taste zum Aufladen gedrückt halten und dann zum Treten loslassen.

MAGIE UND RÄTSEL

EINSATZ VON MAGIE



Hat Kratos diese besonderen Fähigkeiten erst einmal erhalten, dann erlangt er durch sie vorübergehend Kräfte, die seine Überlebenschance gewaltig steigern. Besitzt er bereits magische Fähigkeiten, so drücken Sie die Richtungstaste **↑**, **↓**, **←** oder **→**, um eine Fähigkeit auszuwählen, und führen dann die erforderliche Bewegung oder Combo aus, um sie einzusetzen. Durch den Einsatz von Magie leert sich Kratos' Magieanzeige.

LÖSEN VON RÄTSELN

Kratos wird häufig vor der Aufgabe stehen, knifflige Rätsel lösen zu müssen, wobei er oft mit den Objekten in der Umgebung interagieren muss. Wenn Sie ein glühendes weißes Licht neben einem Objekt oder einer Person sehen, dann gehen Sie darauf zu und drücken die **R1**-Taste. Manchmal müssen Sie mehrfach schnell nacheinander die **○**-Taste drücken, während bei anderer Gelegenheit die **R1**-Taste zusammen mit dem linken Analog-Stick zum Einsatz kommt.

GEGENSTÄNDE

ORBS

Orbs treten in vier verschiedenen Farben auf: rot, grün, blau und gold – und jede Farbe dient einem eigenen Zweck. Sie sammeln Orbs, wenn Sie Feinde vernichten, Objekte in der Umgebung zerstören und Truhen öffnen. Rote Kugeln sind Power-Up-Orbs, mit denen Sie Waffen und magische Fähigkeiten verbessern können. Grüne Kugeln sind Gesundheits-Orbs, die Kratos' Gesundheitsanzeige wieder auffüllen. Mit den blauen Magie-Orbs wird Kratos' Magieanzeige aufgefüllt. Die goldenen Orbs sind Titan-Orbs, die zur Auffüllung der Titanen-Anzeige dienen.



TRUHEN

Im Verlauf des Spiels stößt Kratos auf viele Truhen, wobei einige gut versteckt sind. Diese Truhen enthalten nützliche Gegenstände und Orbs. Stellen Sie sich vor eine Truhe und drücken Sie die **R1**-Taste, um sie zu öffnen.



SPEICHERALTÄRE

Wenn Kratos zu einer glühenden Lichtsäule gelangt, müssen Sie nur in das Licht treten und die **R1**-Taste drücken, um Ihre Fortschritte zu speichern.

SPEZIALOBJEKTE

Neben den Orbs gibt es auch Spezialobjekte, mit denen Kratos seine Kräfte gewaltig vergrößern kann. Natürlich sind diese Objekte nicht immer so leicht zu finden; nur ein wahrer Krieger vermag es, sie alle zu entdecken und einzusammeln. Mit der **START**-Taste können Sie sich die bisher erworbenen Spezialobjekte ansehen und mit der **L1**-Taste oder der **R1**-Taste dann das Objekte-Menü aufrufen.



GORGONENAUGEN

Sammeln Sie sechs Gorgonenaugen, um Kratos' Gesundheitsanzeige um eine Stufe zu steigern.



PHÖNIXFEDERN

Sammeln Sie sechs Phönixfedern, um Kratos' Magieanzeige um eine Stufe zu steigern.

ZYKLOPENAUGEN

Mit zwanzig Zyklopenaugen können Sie etwas Besonderes freischalten.

URNEN DER MACHT

Entdecken Sie die geheimen Standorte der sechs Urnen der Macht, um ihre Eigenschaften im Bonusdurchgang nutzen zu können.

SPIELMENÜS

Wenn Sie während des Spiels die **START**-Taste drücken, können Sie das Spiel unterbrechen und die Bildschirmenüs Power-Up, Gegenstände, Bewegungen und Status aufrufen. Mit der **L1**-Taste und der **R1**-Taste können Sie zwischen den verschiedenen Bildschirmen wechseln und mit **↑**, **↓**, **←** und **→** eine Option markieren.

POWER-UP-MENÜ

Kratos erhält neue Fähigkeiten, die dann mithilfe der gesammelten roten Orbs verbessert werden können. Wählen Sie eine Waffe oder eine magische Fähigkeit aus, die Sie gern verbessern möchten, und halten Sie dann die **X**-Taste gedrückt, um die Verbesserung durchzuführen.

STATUS-MENÜ

Zeigt Ihre gesamte Spielzeit, die längste Combo, die Gesamtanzahl der getöteten Feinde und vieles mehr an.

BEWEGUNGEN-MENÜ

Im Bewegungen-Menü sehen Sie alle derzeit freigeschalteten Combos und Bewegungen. Zu Beginn seiner Suche stehen Kratos nur wenige dieser Bewegungen zur Verfügung, doch je mehr neue Fähigkeiten er erwirbt, desto länger wird diese Liste.

OBJEKTE-MENÜ

Hier sehen Sie, welche Spezialobjekte Kratos bisher gefunden hat.

DAS PAUSE-MENÜ

Mit der **SELECT**-Taste können Sie das Spiel jederzeit unterbrechen und das Pause-Menü aufrufen. Hier können Sie mit **Fortfahren** zum Spiel zurückkehren, unter **Optionen** zahlreiche Spieloptionen anpassen, **Neustart letzter Kontrollpunkt** lässt Sie das Spiel am letzten erreichten Kontrollpunkt fortsetzen oder Sie verlassen das Spiel mit **Spiel beenden** und kehren zum Hauptmenü zurück. Drücken Sie die **△**- oder die **SELECT**-Taste, um zum Spiel zurückzukehren.

GÖTTER UND TITANEN

Nachfolgend erhalten Sie einen kurzen Überblick über die wichtigsten Götter des alten Griechenlands. Mit einigen hat Kratos bereits die Klingen gekreuzt, während ihm andere erst auf seiner jetzigen Reise begegnen werden.

ZEUS

Als oberster Gott herrscht Zeus über den Himmel, während seine Brüder Poseidon und Hades die Macht über die Meere und die Unterwelt innehaben. Als Herr über den Himmel und den Regen verfügt Zeus über tödliche Blitze, die er auf jeden schleudern kann, der sein Missfallen erregt.

ATHENE

Athene ist Zeus' Tochter. Sie ist eine grimmige und tapfere Kriegerin, kämpft aber nur, um ihre Stadt oder den Olymp vor Feinden von außen zu beschützen. Sie ist die Göttin der Stadt Athen und die Verkörperung der Weisheit, der Vernunft und der Reinheit.

POSEIDON

Poseidon ist der zweithöchste Gott nach seinem Bruder Zeus und der Herrscher über die Meere. Er trägt stets einen Dreizack bei sich, mit dem er alles nach Belieben zerstören und zerschmettern kann, und er vermag so, den Zorn des Ozeans auf all jene zu lenken, die ihn verärgern.

KRATOS

Ein spartanischer Krieger, der dem Gott des Krieges diente. Er wurde von Ares gezwungen, sein Weib und sein Kind zu töten und sinnt nun auf Rache. Nachdem er Ares besiegt hatte, wurde Kratos zum neuen Gott des Krieges, der noch rücksichtsloser und machthungriger ist, als es sein Vorgänger je war.

HADES

Die Unterwelt tief in der Erde ist ein freudloser Ort, wo sich die Verstorbenen langsam in Nichts auflösen. Sie ist das Königreich der Toten und wird regiert von Hades, dem Bruder des Zeus und dem Gott der Unterwelt. Hades ist ein gieriger Gott und immer darauf aus, die Anzahl seiner Untergebenen zu vergrößern.

CHRONOS

Der Titan Chronos war der Sohn von Gaia und der Vater von Zeus. Aus Furcht davor, eines Tages von seinem Sprössling gestürzt zu werden, so wie er seinen Vater entthront hatte, versuchte Chronos, seine Kinder in seinem Bauch einzusperren. Zeus entging diesem Schicksal und kehrte zurück, um seine gefangenen Brüder und Schwestern zu retten. Nach der Niederlage, die ihm die Götter im Titanenkrieg zugefügt hatten, wurde Chronos dazu verbannt, mit Pandoras Tempel auf dem Rücken durch die Wüste zu wandern, bis ihm der Sand das Fleisch von den Knochen geschabt hatte.

GAIA

Gaia wurde aus dem Chaos geboren und personifiziert die Erde. Sie ist die Mutter aller Titanen und der mächtigen Zyklopen. Einst hat sie vorhergesagt, dass Chronos' Sohn die Titanen eines Tages unterwerfen und selbst über den Olymp herrschen würde.

ATLAS

Der Titan Atlas, der Sohn des Titanen Lapetos und der Bruder von Prometheus, war der König von Arcadia und führte die Titanen im Kampf gegen die Götter an. Nach seiner Niederlage wurde er von Zeus dazu verbannt, am westlichen Rand der Erde zu stehen und den Himmel auf seinen Schultern zu tragen.

CREDITS

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA

Santa Monica Studio

Game Director - Lead Designer Cory Barlog, **Producer** Steve "Sear" Caterson, **Lead Programmer** Tim Moss, **Art Director** Stig Asmussen, **Visual Development Director** Charlie Wein, **Creative Director** David Jaffe, **Executive Producer** Shannon Studstill, **Production Group** Chad Cox (Associate Producer - Localisation Coordinator), Angie Howard (Associate Producer - Animation Coordinator), Ariel Lawrence (Assistant Producer - Cinematics Coordinator), Rita Mines (Associate Producer - Project Coordinator), Aaron Orsak (Associate Producer - Design Coordinator), Kenneth T. Roy (Associate Producer - Lead Artist), Joel Taubel (Associate Producer - Combat Coordinator), Whitney Wade (Producer - Design Manager), **Additional Production Support** Yumi Yang, **Assistants to Production** Christopher Beaver, Matthew Capriello, William Weissbaum, **Game Programmers** Matt Arrington, Magnus Danielsson, Thomas Miller IV, Fabrizio Odero, Bob Soper, Phil Wilkins, **Lead Engine Programmer** Christer Ericson, **Additional Programming Support** Moumine Ballo, Ben Diamand, Vessily Filippov, Natty Hoffman, **Design - Level Design and Scripting** Michael Cheng (Lead), Paul Edwards, Nathan Gary, Jonathan Hawkins, Ashley Morgan, Todd Papy, Jeremy Parker, Chip Sbrogna, Jo Wright, **Design - Combat Scenarios** Cory Barlog, Nathan Gary, Todd Papy, **Design - Combat Systems** Eric Williams (Lead), Derek Daniels, Jason McDonald, Adam Puhl, **Design - Camera** Mark Simon (Lead), Andy Ashcraft, Paul Edwards, **Design - Sound and Music Scripting** Todd Piperi (Lead), Paul Edwards, Michael Ha, **Additional Design Support** Jason McDonald, Charles Pinaud, Tobin Russell, **Concept Artists** Cecil Hong-Sik Kim (Environment Lead), Andy Park, Erik San Juan, Scott Seeto, Dwayne Turner, **Additional Concept Art** Ryan Meinerding, **Environment Artists** Mark Ahlin (Lead), Christopher Sutton (Lead), Raymond Arriaga, Paul Coda, Ken Feldman, John Palamarchuk, Timo Pihlajamäki, Nate Stephens, Lewis Walden, **Additional Environment Art Support** Den Johnson, **Character Artists** Louis Lu (Lead), Kevin Anderson, Go Woon Choi, Ken Huynh, Erik San Juan, **Game Animators** Mehdi Ysef (Lead), Artak Avakyan, James Che, Jackie Corley, Sean Gilley, Tommy Ho, Jason McDade, Tim Pixon, Sonny Santa Maria, Bruno Velazquez, **Cinematic Animators** Jackie Corley (Lead), Artak Avakyan, Jason McDade, Sonny Santa Maria, Bruno Velazquez, **Cinematic Environment Artist** Wade Mulhern, **Additional Cinematic Animation Support** James Che, Sean Gilley, Tommy Ho, Tim Pixon, Mehdi Ysef, **Visual Effects Artists** Maximilian Vaughn Ancar (Lead), Wade Mulhern, **Character Technical Director** Giovanni Luis, **Interface Technical Artist** Cory Barron, **Technical Artists** Gary Kavanagh, Jason Minters, Alexander Stein, **Additional Technical Art Support** Mark Anderson, Richard Greenspan, Sean Gilley, **Game Testers** Stephen Peterson (Lead), Saladin Begum, Rob Hargraves, Sean Manzano, Matthew Miller, Adam Root, **Story** By Cory Barlog & David Jaffe, **Game Written By** Cory Barlog, James Barlog, Marianne Krawczyk, **Additional Writing** By Ariel Lawrence, William Weissbaum, **Project Manager** Jim Miller, **Director of Tools and Technology** Christer Ericson, **Director of Technology** Tim Moss, **Director of Internal Production** Shannon Studstill, **Director, Product Development** Allan Becker, **Vice President, Product Development** Shuhei Yoshida

Special Thanks

We would like to thank spouses/significant others and families of the development team. We would also like to thank Janet Aghazarian, Michael Dennis, Angie Drennon, John Dudkowski, Sarah Farmer, Brian Fukuji, Shelly Gayner, Cory Halblom, Barbara House, Luciana Jinzo, Craig Karasky, Douglas Kelley, Amy Kingma, Eric Koch, Joslyn Ferrero, Lisa Lunge, Chin Chin Lin, Gene Magerr, Arturo Mora, Ninali Morrison, Jose-Antonio Nasser, Sue Nopar, Tanya Page, Robert Rabang, Evette Reveles, Charlene Ryan, Jeanie Schenk, Shayla Skilling, Brian Upton, Patrick Murphy, Rob Wyatt, Jonathan Alan York, USC School of Engineering (Anthony Borquez), 411 Creatives (Susan Reese), Interact Agency (Mark Synor), EventMakers (Guy Genis), the SN DBS Team at SN Systems, and Murray Hill Center.

SCEA Audio Production Group

Director of Tools, Technology and Services Buzz Burrowes, **SCEA Sound Design Manager** Dave Murrant, **Sound Design Manager** Phillip Kovacs, **Lead Sound Designer** Chuck Russom, **Sound Design** Brad Aldredge, Tristan des Prés, Paul Fox, Phillip Kovacs, Emilie Mika, **Creature Sounds** **Special Effects** David Farmer, **Dialog Supervisor** Greg deBeer, **Dialog Coordinator** Jacquie Shriver, **Cinematic Audio Post Manager** Mike Johnson, **Cinematic Audio Post Production** Chris Canning, Jeff Darby, Eric Kuehl, Mike Johnson, Steve Johnson, Brian Min, **PD Sound Project Coordinator** Davina Mackay, **Foley Recording** **Provided By** Warner Brothers Post

Production Services

Foley Artists John Roesch, Alyson More, David Fein, **Foley Mixer** David Fein, **Foley Recordist** Scott Morgan

SCEA Music Production Group

Director of Music Chuck Doud, **Senior Music Supervisor** Clint Bojakian, **Music Supervisor** Jonathan Mayer, **Music Mixing and Editing** Jonathan Mayer, Joel Yarger, **Music Production Associates** Scott Hanau, Ernest Johnson, **Manager, Music and Licensing** Jason Swan, **Associate Music Producer** Tammy Tsuruki, **Music Operations Manager** David Mucci, **Music Interns** Ryan Duda, **Music Composed by** Gerard K. Marino, Ron Fish, Mike Roagan, Chris Velasco, **Orchestrator and Conductor** Tim Davies, **Additional Orchestration** James T. Sale, Kostas Christides, **Music Preparation** Leland Bond, Mark Cally, Brandon Roberts, **Music Performed by** London Session Brass Players, London, United Kingdom, Contracted by Isobel Griffiths Ltd, Recorded at Angel Studios and Abbey Road Studios, London Choir conducted by Jan Chalupeck?, Contracted by Zdena Polkanova, Recorded at C.N.S.O. Studios, Prague Nejad, Persian Instrumentalist, Contracted by Greg Gordon, Recorded at Pyramid Studios, San Francisco, California.

SCEA Art and Animation Services Group

Director, Art and Animation Services Group Dayvyn Mason, **AASG Senior Department Administrator** Nonie Vargas, **AASG Department Administrator** Monique Williamson, Brian Rausch, **Production Manager** Scott Peterson, **Animation Manager** Chad Moore, **Motion Capture Department Assistant** Tami Friend, **Motion Capture Studio Supervisor** James Scarafone, **Motion Capture Studio Technician** Ryan Beeson, Doug Hagstrom, Eduardo Contreras, **Motion Capture Tracking Lead** Michael Shinkov, **Motion Capture Specialist** Travis Parks, Sarah Back, Percy Sarjun, **Motion Capture Animation Lead** Frank Stocco, **Motion Capture Animator** Brian Phipps, Michael Graessle, Eryn Boston, **Motion Capture Technical Animation Lead** Johnny Walker, **Motion Capture Technical Animator** Daniel Legg, Tishia Manbeck, **Motion Capture Performer Casting** By Brigitte Burdine, **Motion Capture Performers** Daz Crawford, Joseph Gatt, Ute Werner, Anthony Ray Parker, Bert Belasco, Chuck Kelley, Ben Hermes

Hi-Res and In-Game Cinematics

Hi-Res Cinematics By SemoLogic, Inc.

Cinematic Supervisor Jong Bo Kim, **Project Supervisor** Se min Tho, **CG Supervisor** Jeong Soo Kim, **Producers** Seung Won Park, You Shin Won, Kay Sasatomi, **Character Animation Supervisor** George Zimmer, **In-Game Cinematics By** Technicolor Interactive Services

Vice President of Interactive Services Mike Gollam, **Senior Director Of Interactive Services** Chan Park, **Senior Art Development Manager** Joe McGuffin, **CG Directors** Robert Castaneda, Stephen Fedasz, **Cinematics Production Coordinators** Eric Kovats, Iva-Marie Palmer

Cinematic and In-Game Post Effects

Cinematic and In-Game Post Effects By Planet Blue

Cinematic and In-Game Voice Over

SCEA Voice Over Coordinator Rita Mines, **Voice Over Services Provided By** Soundelux Design Music Group, **Executive Creative Director** Scott Martin Gershin, **Voice Over Business Manager** William "Chip" Beaman, **Voice Over Coordinator** Erica Mehallo, **Voice Over Recording Engineer** Justin Langley, Matt Beville, Dutch Hill, **Voice Over Editors** Justin Langley, Chad Bedell, Eliza Engle, Mark Camperell, Bryan Colano, Dutch Hill, Bob Rankin, **Voice Over Directors** Kris Zimmerman Salter, Keythe Farley, Patrick Ginn, **Voice Actors** Linda Hunt - **Narrator**, Gaia, TC Carson - **Kratos**, Michael Clarke Duncan - **Atlas**, Carole Roggier - **Athena**, Harry Hamlin - **Perseus**, Corey Burton - **Zeus**, Paul Eiding - **Theseus**, Bob Jones - **Barbarian King & Icarus**, Leigh Allyn Baker - **Lakshmi, Bathhouse Girl 2**, Debbie Maewest - **Atropos, Bathhouse Girl 1**, Jennifer Martin - **Medusa's Sister (Euryale)**, Josh Keaton - **Young Spartan**, Fred Tatasciore - **Typhon**, Susan Silo - **Clotho**, Allan Oppenheimer - **Prometheus**, Robin Atkin Downes - **Translator 1**, Armin Shimerman - **Translator 2**, Lloyd Sherr - **Cronos**, Cam Clarke - **Hercules**, Keith Ferguson - **Boat Captain**, Elevator Guy - **Stefan Marks**, **Jason's Guard** - Marc Worden, **Rhodes Soldiers** - Greg Ellis, Khary Payton, Peter Lurie, **Spartan Soldiers** - Peter Lurie, Khary Payton, Greg Ellis, **Door Guy, Soldier** - Keythe Farley, **Voice Over Director** Keythe Farley, Kris Zimmerman, Gordon Hunt, **Director** Michael Blackledge

EXECUTIVE SPECIAL THANKS

We would like to thank each individual at Sony Computer Entertainment America for their contributions, support and dedication to the success of God of War II with special recognition to the Executive Management team including: Kaz Hirai, Jack Trotton, Jim Bass, Glenn Nash, Phil Rosenberg, Steve Ross, Riley Russell, Shuhui Yoshida and Phil Harrison.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE

Producer Daniel Maher, **Associate Producer** Simon Roberts, **European Product Manager** Kevin Smyth, **European Marketing Director** Mark Hardy, **European PR Manager** Charlotte Panther, **European Release Manager** Louise Welch, **Project Asset Coordinator** Anna Wojewodzka, **Localisation Services Manager** Vanessa Wood, **Localisation Services Coordinators** Jennifer Rees, Nadege Josa, **Localisation Services Assistant** Sandra Raue, **Manual & Packaging Copywriter** Sam Holding, **Graphic Designer** Umesh Mistry, **QA Manual Approval** Clare Crawley, Chris Farrall, **Print Production** Bradley Ralph

First Party QA Manager Dave Parkinson, Test Manager Gareth Spencer, Functional Testing

Supervisor Wayne Smith, **Functional Testing Lead** Rory Abbott, **Functional Testers** James McGraw, Colin Roskell, David Woosley, **Localisation Supervisor** Nadine Martin, **Localisation Testing Coordinator** Yolanda Akil, **Localisation Testing Lead** Pauline Brisoux, **Localisation Testers** Silvia Ferrero, José M Flores, Rafael Deogracias, Alberto Pérez, Rafael De Vicente, Harouna Camara, William Kandiot, Aurelien Moullet, Marco Simon, Daniele Tacconi, Gianni Bianchini, Daniele De Blasio, Kirstine Spinosi, Cesare Sivo, Matthias Fokorny, Julia Aigner, Katharina Scharpf, Julia Schindler, Katharina Tropf, **TRC Testing Supervisor** Paul French, **TRC Testing Lead** Dave Hill, **TRC Tester** Lee Champion

Special Thanks: Elodie Hummel, Arran Green, Paul Michael, Andreas Aichmayr @ Sony DADC, all localisation and test agencies, and everyone at SCEA DMG and Format QA Liverpool.

Customer Service Numbers

Australia	1300 365 911* *(Calls charged at local rate.)	Malta	23 436300 Local Rate
Österreich	0820 44 45 40** ** (0,116 Euro/Minute.)	Nederland	0495 574 817 Interlokale kosten
Belgique/België/Belgien	011 516 406 Tarif appel local / Lokale kosten	New Zealand	09 415 2447 National Rate
Česká republika	222 864 111 Po - Pa 9:00 - 17:00. Sony Czech. Tarifování die platných telefonních sazeb. Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím www.playstation.sony.cz nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111		0900 97669* *Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost \$1.50 (+ GST) per minute.
	283 871 637 Po - Pa 10:00 - 18:00 Help Line Tarifování die platných telefonních sazeb.	Norge	81 55 09 70 0.55 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr. Minutt support@no.playstation.com Man-fredag 15-21, Lør-søndag 12-15
Danmark	70 12 70 13 support@dk.playstation.com Man-fredag 18-21, Lør-søndag 18-21	Portugal	707 23 23 10** **Serviço de Atendimento ao Consumidor/ Serviço Técnico
Suomi	0600 411 911 0.79 Euro/min + pvm. fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai - perjantai 15-21	España	902 102 102 tarifa nacional
France	0820 31 32 33 prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi	Россия	+7 (095) 238-3632
Deutschland	01805 766 977** ** (0,12 Euro/minute)	Sverige	08 587 822 25 support@se.playstation.com Mån-fre 15-21, Lör-söndag 12-15
Ελλάδα	00 32 106 782 000** *Εθνική Χρέωση	Suisse/Schweiz/Svizzera	0848 84 00 85* Tarif appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale
Ireland	0818 365065 All calls charged at National Rate.	UK	08705 99 88 77 National rate. Calls may be recorded for training purposes
Italia	199 116 266 Lun/Ven 8:00 - 18:30 e Sab 8:00 - 13:00: 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto	Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support. Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers. For Game Help, please call your local PowerLine number.	



*Dieses Symbol auf unseren Elektroprodukten oder deren Verpackung weist darauf hin, dass das entsprechende Produkt in Europa nicht als Haushaltsmüll entsorgt werden darf. Um die ordnungsgemäße Abfallbehandlung sicherzustellen, entsorgen Sie es bitte gemäß geltenden Gesetzen und Verordnungen für die Entsorgung von Elektrogeräten.

Dadurch tragen Sie zur Erhaltung der natürlichen Ressourcen und Förderung des Umweltschutzes bei der Behandlung und Entsorgung von Elektronik bei.