



XBOX 360

XBOX
LIVE

RED FACTION[®]

GUERRILLA[™]



volition inc



SPIELANLEITUNG



⚠️ WARNUNG Lesen Sie das Xbox 360® Handbuch und die Handbücher sämtlicher Peripheriegeräte, bevor Sie diesen Titel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zum späteren Nachschlagen auf. Um Ersatzhandbücher anzufordern, besuchen Sie die Webseite www.xbox.com/support, oder kontaktieren Sie den Kundensupport.

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten "photosensitiven epileptischen Anfälle" während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

PEGI-Alterseinstufungen und Empfehlungen gelten nur für PEGI-Märkte

WAS IST DAS PEGI-SYSTEM?

Das Alterseinstufungssystem PEGI schützt Minderjährige vor Spielen, die nicht für ihre jeweilige Altersgruppe geeignet sind. **BITTE BEACHTEN** Sie, dass es sich nicht um eine Einstufung des Schwierigkeitsgrades des Spieles handelt. Das PEGI-System umfasst zwei Kennzeichnungen und ermöglicht Eltern und Erziehungsberechtigten, eine sachkundige, dem Alter des Kindes entsprechende Auswahl zu treffen. Der erste Teil umfasst die Alterseinstufung:



Der zweite Teil umfasst Symbole, die auf den Inhalt des Spiels hinweisen. Im Einzelfall können für ein Spiel auch mehrere Symbole angegeben sein. Die Alterseinstufung des Spiels spiegelt wider, wie intensiv dieser Inhalt im Spiel umgesetzt wurde. Es werden folgende Symbole eingesetzt:



GEWALT



ORDINÄRE
SPRACHE



ANGST



SEXUELLE
INHALTE



DROGEN



DISKRIMINIERUNG



GLÜCKSSPIEL



pegionline.eu

Weitergehende Informationen finden Sie auf: www.pegi.info und www.pegionline.eu

INHALT

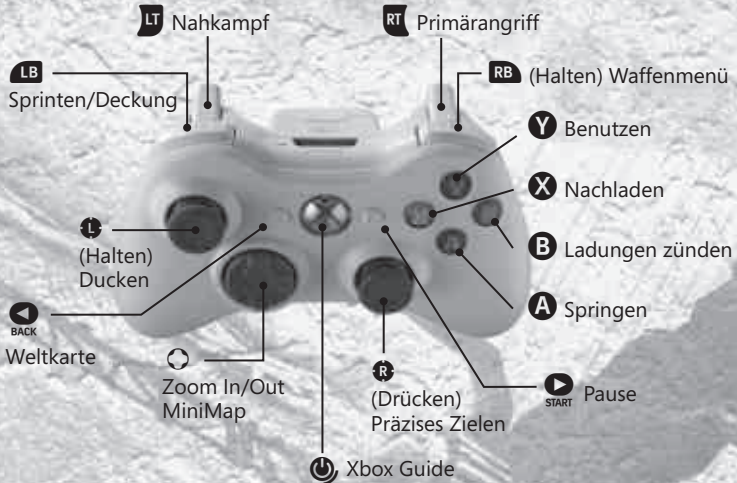
Spielsteuerung	02
Verbindung zu Xbox LIVE	03
Einleitung	04
Hauptmenü	05
Spielbildschirm	06
Guerilla-Kriegsführung	07
Fortbewegung auf dem Mars	09
Die Werkzeuge der Red Faction	10
Charaktere - EDF	11
Charaktere - Red Faction	12
Mehrspieler	13
Modi	13
Abbruchmannschaft	13
Rucksäcke	14
Lizenzvereinbarung	15
Gewährleistung	15
Kundenservice	17



© 2009 THQ Inc. Developed by Volition, Inc. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2009 by RAD Game Tools, Inc. THQ, Volition, Inc., Red Faction: Guerrilla and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos, and copyrights are property of their respective owners.

SPIELSTEUERUNG

XBOX 360 CONTROLLER STEUERUNG ZU FUSS



FAHRZEUGSTEUERUNG



XBOX LIVE

Spielen Sie mit und gegen Ihre Freunde und fordern Sie andere Spieler auf Xbox LIVE® heraus. Richten Sie sich Ihre eigene Gamercard (Spielerprofil) ein, wählen Sie einen Gamertag (Spielername) und laden Sie Zusatzinhalte wie HD-Filme, Trailer, Musikvideos, Spielerweiterungen, Xbox LIVE Arcade-Games und vieles mehr vom Xbox LIVE-Marktplatz herunter. Chatten Sie mit Ihren Freunden, senden und empfangen Sie Sprach- und Videonachrichten und nehmen Sie Kontakt mit Freunden auf, die einen Windows®-PC nutzen. Melden Sie sich gleich bei Xbox LIVE an und werden auch Sie Teil der weltweit fortschrittlichsten Online-Gaming- und Entertainment-Plattform.

Anschließen

Bevor Sie Xbox LIVE nutzen können, müssen Sie Ihre Xbox 360 mit einem Breitband-Internetanschluss – beispielsweise DSL – verbinden und eine Xbox LIVE-Mitgliedschaft abschließen. Die kostenlose Xbox LIVE-Silbermitgliedschaft ist bereits im Kaufpreis der Xbox 360 enthalten, sodass Sie gleich loslegen können. Um in den Genuss aller Xbox LIVE-Funktionen und –Services zu kommen, müssen Sie eine kostenpflichtige Xbox LIVE-Goldmitgliedschaft abschließen. Weitere Informationen zur Verbindung mit Xbox LIVE und Hinweise zur Verfügbarkeit des Services erhalten Sie auf der Webseite www.xbox.com/live/countries.

Jugendschutz

Mit Hilfe dieser einfachen und flexiblen Tools können Eltern und Sorgeberechtigte mithilfe der Inhaltsbewertung entscheiden, auf welche Spiele junge Spieler zugreifen können. Eltern können bestimmen, wer auf Inhalte für Erwachsene zugreifen darf. Mit dem Xbox LIVE-Dienst können Sie entscheiden, mit wem und auf welche Weise Ihre Familie im Internet kommuniziert. Sie können auch zeitlich begrenzen, wie lange gespielt werden kann. Weitere Informationen erhalten Sie auf www.xbox.com/familysettings.

EINLEITUNG

Im Jahr 2075 erhielt die Earth Defense Force einen Notruf von einem kleinen Bergbaukomplex auf dem Mars. Eine Gruppe Rebellen, die sich selbst die Red Faction nannte, hatte die unbarmherzige Ultor Corporation nach Jahren der Unterdrückung gestürzt. Als Antwort entsandte die EDF eine Flotte von Kriegsschiffen zum Mars, um die Bergarbeiter zu befreien, Ultor zur Verantwortung zu ziehen und die Ordnung in den Marskolonien wiederherzustellen. Um Freiheit und Sicherheit der Kolonisten zu sichern, errichtete die EDF Kommandoposten und Basen auf dem Planeten. Zuerst gedieh die Bevölkerung des Mars unter der Herrschaft der EDF: Kolonisten errichteten Heimstätten, gründeten Städte und unabhängige Bergbauoperationen und machten ihren Anspruch auf den Mars geltend.

Doch viel hat sich in den letzten 50 Jahren verändert. Die Taktik einer harten Hand der EDF hatte eine tiefsitzende Abneigung der Bergleute und Siedler der Marskolonien zur Folge. Kolonisten werden aus ihren Heimen vertrieben und ihre Minen werden von gierigen Firmen der Erde beschlagnahmt. Verärgerte Siedler organisieren Streiks und Proteste, die von der EDF mit Ausgangssperren, Inhaftierungslagern, Schlägen und Massenverhaftungen beantwortet werden. Während die Ablehnung wächst, eskaliert die Gewalt stetig weiter. Nun hat sich eine kleine Gruppe von Revolutionären zusammengefunden, die den Namen Red Faction wieder aufgegriffen hat. Und auch wenn der Feind heute ein anderer ist, ertönt noch immer der gleiche Schlachtruf: "Lieber rot als tot!"

HAUPTMENÜ



NEUES SPIEL

Schließen Sie sich der Red Faction beim Kampf um einen freien Mars an.

SPIEL LADEN

Laden Sie ein zuvor gespeichertes Spiel und setzen Sie den Kampf gegen die EDF fort.

ABBRUCHMANNSCHAFT

Nehmen Sie den Controller und richten Sie so viel Schaden wie möglich an.

XBOX LIVE

Kämpfen Sie über Xbox LIVE gegen bis zu 15 andere Spieler.

INHALTE ZUM HERUNTERLADEN

Laden Sie neue Inhalte über Xbox LIVE herunter.

SYSTEM LINK

Kämpfen Sie mit bis zu 15 anderen Spielern über ein privates Netzwerk.

OPTIONEN

Passen Sie die Steuerung sowie Grafik- und Audio-Einstellungen an.

SPIELBILDSCHIRM



1. GESUNDHEIT

Immer, wenn Sie oder Ihr Fahrzeug Schaden durch Beschuss, Explosionen oder fallende Trümmer nehmen, nimmt die Gesundheitsanzeige ab und der Bildschirm verdunkelt sich. Mit der Zeit wird Gesundheit wieder regeneriert. Wenn die Anzeige vollständig leer ist, sind Sie tot.

2. FADENKREUZ

Visieren Sie feindliche Soldaten an und sehen Sie, wie viel Munition Sie aktuell haben. Das Fadenkreuz wird grün, wenn Sie einen Verbündeten im Visier haben.

3. MISSIONS- UND GUERILLA-AKTIONEN-INFO

Hier werden Namen der aktuellen Mission oder Guerilla-Aktion aufgelistet, die Sie gerade angehen. Sie erhalten außerdem Informationen über Ihr Ziel.

4. MINIKARTE

Damit können Sie über den Planeten navigieren. Interessante Orte werden durch verschiedene Symbole angezeigt. Soldaten und Eigentum der EDF sind rot markiert.

5. ALARMSTUFE

Daran erkennen Sie, ob die EDF sich Ihrer bewusst ist.

- Grün - Die EDF wird sie ignorieren, sofern Sie sich nicht feindselig verhalten.
- Gelb - Die EDF weiß von Ihrer Gegenwart und wird Sie bei Sichtkontakt angreifen.
- Orange - Die EDF wird Ihnen Verstärkungen auf den Hals hetzen.
- Rot - Nichts kann die EDF von Ihrer Eliminierung abhalten.

6. WAFFENMENÜ (RB HALTEN)

Hier sehen Sie, welche Waffen Sie verwenden können. Sie können bis zu vier Waffen gleichzeitig tragen. Sie erhalten Waffen im Waffenschrank von Unterschlüpfen, in Waffenkisten oder bei gefallenem Kämpfern.

GUERRILLA-KRIEGSFÜHRUNG

Mit gewöhnlichen militärischen Taktiken hätten Sie keine Chance gegen die EDF. Die einzige Möglichkeit einer kleinen Gruppe, gegen viele zu gewinnen, sind Taktiken, bei denen Sie zuschlagen und dann schnell verschwinden. Machen Sie sich mit Routen und Wegen vertraut, mit denen Sie schnell in EDF-Festungen rein- und wieder rauskommen. Wenn Sie sich genau mit diesen Dingen befassen, wissen Sie instinktiv, wann Sie angreifen müssen ... und wann nicht.

Denken Sie jedoch vor allem an eins: Es geht nicht um einen fairen Kampf, es geht darum, Ihre Freiheit zurückzuerlangen.

MISSIONEN

Machen Sie sich bei der Red Faction nützlich, indem Sie Mission vollenden. Nur so können Sie die Sektoren auf dem Mars befreien. Für das Vollenden von Missionen erhalten Sie außerdem Barschrott.

UNTERSCHLÜPFE

Wenn Sie sich vor der EDF verstecken müssen, neue Munition brauchen oder andere Waffen für Ihre Arbeit im Feld nutzen möchten, sind Sie in den vielen Unterschlüpfen richtig aufgehoben. Jeder verfügbare Unterschlupf ist auf Ihrer Karte markiert.

KONTROLLE

Die EDF hat in jedem Sektor einen anderen Stand. Rufen Sie Ihre Karte auf, um die Kontrolle über jeden Sektor einzusehen. Das Beenden der meisten Guerilla-Aktionen und die Zerstörung von EDF-Besitz senkt die Kontrolle der EDF.

Die Kontrolle muss auf Null sinken, um Befreiungsmissionen freizuschalten.

MORAL

Die Moral der Kolonisten wird durch Ihre Handlungen direkt beeinflusst. Wenn Guerilla-Aktionen abgeschlossen und EDF-Propaganda zerstört ist, wird die Moral erhöht. Wenn Kolonisten durch Ihre Hand oder die der EDF sterben, sinkt die Moral.

Eine hohe Moral sorgt dafür, dass Sie in Munitionskisten mehr Munition finden, mehr Kolonisten zu den Waffen greifen und sich Ihrem Kampf anschließen und Sie mehr Barschrott für das Abschließen von Missionen erhalten.

BARSCHROTT & UPGRADES










Sie verdienen Barschrott durch das Abschließen von Missionen und das Anrichten von Zerstörung auf dem Mars. Sammeln Sie Barschrott und tauschen Sie ihn in einem Unterschlupf gegen Upgrades und neue Waffen ein.

Gebäude und Versorgungskisten der EDF sowie Erzvorkommen sind gute Quellen für Barschrott.

GUERRILLA-KRIEGSFÜHRUNG

GUERRILLA-AKTIONEN

Die Red Faction befindet sich in einem permanenten Kampf gegen die EDF um die Befreiung des Mars. Wenn Sie über den Planeten reisen, halten Sie Ausschau nach Kolonisten, die eine helfende Hand brauchen können. Guerilla-Aktionen beinhalten:

-  **GUERRILLA-ÜBERFALL** – Helfen Sie der Red Faction bei einem Überfall auf eine Einrichtung unter EDF-Kontrolle.
-  **EDF-ANGRIFF** – Helfen Sie der Red Faction bei der Verteidigung einer Festung gegen Streitkräfte der EDF.
-  **GEISELNAHME** – Retten Sie Kolonisten, die von der EDF festgesetzt wurden.
-  **KURIER FANGEN** – Halten Sie Kuriere der EDF davon ab, Informationen über die Red Faction abzuliefern.
-  **KONVOI** – Unterbrechen Sie Versorgungslinien der EDF, indem Sie Schlüsselfahrzeuge zerstören oder übernehmen.
-  **KOLLATERALSCHADEN** – Seien Sie Jenkins' Beifahrer und zerstören Sie EDF-Eigentum.
-  **SCHWERES GERÄT** – Stiften Sie Chaos, um die EDF abzulenken.
-  **TRANSPORTER** – Finden Sie wichtige Fahrzeuge und bringen Sie sie zu Unterschlüpfen.
-  **ABRISSMEISTER** – Testen Sie Ihre Zerstörungsfähigkeiten.

GUERRILLA-TAKTIKEN

Direkte Angriffe auf die EDF sind glatter Selbstmord. Nutzen Sie die Welt um sich herum, um Hinterhalte zu legen und den Feind mit heruntergelassenen Hosen zu erwischen.

DECKUNG

Nutzen Sie die Umgebung, um sich gegen Feindbeschuss zu schützen. Drücken Sie **LB**, wenn Sie neben Mauern und Fahrzeugen stehen, um in Deckung zu gehen. Nutzen Sie den linken Stick, um sich aus der Deckung zu lehnen und den Feind anzugreifen. Seien Sie jedoch vorsichtig, denn in RED FACTION: GUERRILLA hat Deckung eine kurze Halbwertszeit.

DUCKEN

Sie werden den Kopf unten halten müssen, um zu überleben. Drücken Sie den linken Stick, um sich zu ducken. Sie können durch Ducken auch Ihre Präzision erhöhen.

SPRINTEN

Manchmal muss man rennen wie der Teufel, um den nächsten Tag zu erleben. Halten Sie **LB** gedrückt, um zu sprinten. Sie können beliebig weit sprinten, doch Ihre Gesundheit regeneriert langsamer, wenn sie über lange Strecken sprinten.

PRÄZISES ZIELEN











Schalten Sie die EDF durch Präzision aus. Drücken Sie den rechten Stick, um den Modus 'Präzises Zielen' zu aktivieren. Schießen Sie nicht daneben.

FORTBEWEGUNG AUF DEM MARS



KARTENSYMBOLLE

Interessante Orte werden auf Ihrer Karte angezeigt. Denken Sie daran, ihnen Ihre Aufmerksamkeit zu schenken, da Sie mit ihnen die EDF vom Planeten vertreiben können.

-  **SPIELER** – Ihre aktuelle Position.
-  **NAVIGATIONSSIGNAL** – Bewegen Sie Ihren Cursor über die Karte und drücken Sie **A**, um einen Wegpunkt zu bestimmen. Sowohl auf der Weltkarte als auch auf der Minikarte wird ein Pfad angezeigt, der Sie zu Ihrem Ziel führt.
-  **UNTERSCHLUPF** – Verstecken Sie sich vor der EDF, kaufen Sie Upgrades und füllen Sie Ihr Arsenal auf.
-  **VERFÜGBARE MISSION** – Holen Sie sich Missionsbefehle vom Kommandanten der Red Faction.
-  **MISSIONSZIEL** – Zeigt Ihnen die Position Ihres aktuellen Ziels während einer Mission an.
-  **VERBÜNDET** – Leute oder Fahrzeuge, die wichtig für Ihre Mission sind.
-  **ZIEL MITTLERER WICHTIGKEIT** – Schlüsselbesitz der EDF. Eine Zerstörung senkt die Kontrolle der EDF.
-  **ZIEL HOHER WICHTIGKEIT** – Stark verteidigte EDF-Gebäude. Eine Zerstörung senkt die Kontrolle der EDF erheblich.
-  **KONTROLLANZEIGE** – Diese Anzeige stellt dar, wie stark die EDF-Kontrolle in diesem Sektor ist. Die Diamanten zeigen die verfügbaren Missionen an. Um einen Sektor zu befreien, müssen Sie die Kontrolle auf Null senken und alle Missionen abschließen.
-  **MORALANZEIGE** – Die Moralstärke in diesem Sektor. Erhöhen Sie die Moral, um mehr Zuspruch für die Red Faction zu bewirken.
-  **BARSCHROTT** – Die Menge des Barschrotts, der Ihnen für den Kauf von Waffen und Upgrades zur Verfügung steht.

DIE WERKZEUGE DER RED FACTION

MUNITIONSKISTEN

Die Red Faction hat in jedem Sektor Mitglieder, die Munitionskisten lagern und verstecken. Nutzen Sie sie, um sich mit neuer Munition zu versorgen und Inventargegenstände zu wechseln. Wenn die Moral in einem Sektor steigt, finden Sie in den Kisten mehr Munition.

VORSCHLAGHAMMER

Ihr bester Freund. Der Vorschlaghammer ist eine vielseitige, harmlos aussehende Waffe, die so ziemlich alles klein kriegt und nicht mal Munition braucht. Der leise, kräftige Angriff macht den Hammer zum idealen Werkzeug, um die Reihen der EDF zu lichten, ohne Alarm auszulösen.

BOGENSCHWEISSER

Der Bogenschweisser ist nützlich, um Gegner auf kurze Distanz auszuschalten. Er feuert einen elektrischen Stoß ab, der auf mehrere Ziele überspringen kann und diese dabei zuerst lähmt und schließlich erledigt. Und das Beste daran: Sie können auch EDF-Soldaten in Fahrzeugen ausschalten, und diese dann stehlen. Dazu müssen Sie jedoch nah ran.

ZERMALMER

Der Zermalmerschießt rasiermesserscharfe Scheiben mit hoher Geschwindigkeit. Der Motor muss sich kurz aufladen, bevor Sie schießen können. Die Scheiben sind tödlich gegen EDF-Soldaten, richten an Gebäuden und Objekten aber nur wenig Schaden an.

FERNLADUNGEN

Diese Fernladungen bleiben an jeder Oberfläche haften und sind gut für Fallen geeignet. Sie können mehrere Ladungen anbringen, die dann in der Reihenfolge explodieren, in der sie gelegt wurden, selbst wenn Sie eine andere Waffe verwenden. Vergessen Sie jedoch nicht, wo Sie sie angebracht haben. Wenn Sie zu nah dran sind, wenn eine hochgeht, ist der Spaß schnell vorbei.

ANNÄHERUNGSMINE

Manchmal wollen Sie nicht in der Nähe bleiben, um einen Sprengsatz zu zünden. Dafür gibt es die Annäherungsminen. Diese Dinge sind sehr empfindlich und müssen daher direkt auf den Boden gelegt werden. Seien Sie vorsichtig, wo sie eine hinlegen. Der Annäherungssensor hat Schwierigkeiten, Freund von Feind zu unterscheiden.

RAKETENWERFER

Dieses Bergbauwerkzeug wurde modifiziert, um raketenbetriebene Granaten abzufeuern – sehr nützlich gegen Fahrzeuge, Panzer, Flieger sowie hier und da gegen ein Gebäude. Halten Sie nur genug Abstand zu Ihrem Ziel, wenn Sie den Abzug betätigen.

CHARAKTERE

EDF



GENERAL BERTRAM ROTH



Die Brutalität von General Roth, Anführer der blutigen und brutalen Unterdrückung der Mars-Kolonisten durch die EDF, kennt keine Grenzen. Er hat den Soldaten unter seinem Kommando stets befohlen, die Guerilla-Bewegung mit allen Mitteln niederzuschmettern. Seit seiner Abkommandierung zum Mars ist Roth davon überzeugt, dass seine Feinde im Verteidigungsrat der Erde hinter dem Transfer zu diesem "gottverlassenen Hinterwäldler-Planeten" stecken und seine Karriere mit diesem Befehl zerstören wollen. Diese Paranoia motiviert sein gesamtes Handeln.

ADMIRAL LUCIUS KOBEL



Kobel ist der Chef-Ingenieur und befehlshabender Offizier der Hydra, dem mächtigsten Kriegsschiff, das jemals gebaut wurde. Kobel konnte sich als geschickter Politiker großen Einfluss auf den Verteidigungsrat sichern. Er konnte mittlerweile eine Position einnehmen, die ihm die Kontrolle über alle militärischen Aktionen auf dem Mars sichert, sollte der Rat mit General Roth die Geduld verlieren.

COLONEL JOSEPH BROGA



Broga ist der Architekt der EDF-Freifeuerzone, einer Pufferzone zwischen dem zivilen Dust-Sektor und der EDF-Festung Eos. Der Colonel befehligt außerdem das Sondereinsatzkommando der EDF. Unter seiner Schutzherrschaft werden Soldaten dazu ausgebildet, "verbesserte Verhörmethoden" einzusetzen, um jede Information zu erhalten, die im Kampf gegen die Guerilla-Bewegung wichtig ist.

CAPTAIN HALVAR GUNNARSEN



Gunnarsen, bei vielen in der Guerilla-Bewegung als "Schlächter von Chryse" bekannt, ist der Pitbull der EDF. Er ist für die Niederschlagung einer Arbeiterrevolte verantwortlich, bei der über 300 Zivilisten ihr Leben verloren. Ihm obliegt die Kontrolle des Dust-Sektors, und seine wichtigste Aufgabe besteht darin, die Erzverarbeitung aufrecht zu halten – wenn nötig auch mit Gewalt.

CHARAKTERE

RED FACTION

ALEC MASON



Alec Mason hat das Leben eines Nomaden geführt, der schon überall auf der Erde nach Arbeit gesucht hatte. Der Mars ist für ihn nur der letzte Ort in einer langen Kette von Umzügen. Meist ist Mason zur falschen Zeit am falschen Ort. Alec, der von seinem Bruder Dan auf den Mars geholt wurde, will an sich nur seinen Lebensunterhalt verdienen. Im Gegensatz zu seinem Bruder ist er weniger idealistisch veranlagt und strebt eher nach einer Heimat als danach, die Welt zu verändern.

COMMANDER HUGO DAVIES



Nachdem er ein brutales Massaker an friedlichen Demonstranten durch die EDF mit ansehen musste, wandte Davies sich von den friedlichen Taktiken ab, die von den meisten bevorzugt werden – Verhandlungen, Vermittlung, friedliche Demonstrationen – und begann damit, seinen Gefolgsleuten eine neue Kriegsführung beizubringen. Mit blitzschnellen Angriffen stemmten sie sich gegen die Militärmacht der EDF und traten in die Fußstapfen der viel zu lange untätigen Guerilla-Bewegung.

DAN MASON



Dan hat nur für ein Jahr auf dem Mars gelebt, doch in dieser kurzen Zeit nahm ihn der eigentümliche Zauber der weiten, offenen Fläche gefangen. Er hatte die EDF satt sowie die Firmen, die sie unterstützten. Also schloss er sich der Guerilla-Bewegung an, um für einen freien Mars zu kämpfen. Er ist der Abbruchspezialist der Organisation, der neue Rekruten darin ausbildet, ihre Handwerkzeuge effektiv und tödlich einzusetzen.

SAMANYA



Die Waise Sam hat ihr gesamtes Leben auf dem Mars verbracht. Sie wird von vielen als Ingenieurs-Gelehrte beschrieben, und es gibt kein mechanisches oder elektrisches Gerät, das sie nicht reparieren könnte. Sie ist die Architektin vieler der zusammengeflackten Waffen der Guerilla-Bewegung, einschließlich des Bogenschweißers und des Zermalmers.

JENKINS



Jenkins, ein Fahrzeuggenieur – sowohl hinter dem Steuer als auch in der Werkstatt – durchstreift den Mars in einem modifizierten Jetter der Marauder und greift jeden EDF-Besitz an, den er findet. Er wurde auf dem Mars geboren, und seine Verbindung zur Guerilla-Bewegung wird von seiner Überzeugung gestützt, dass auf dem Mars die Zukunft der Menschheit liegt.



MEHRSPIELER

XBOX LIVE (ONLINE MIT BIS ZU 16 SPIELERN)

MODI

ANARCHIE – In dieser Symphonie der Zerstörung gilt nur ein Gesetz: töten oder getötet werden.

TEAM-ANARCHIE – Schlagen Sie sich auf die Seite der EDF oder der Red Faction und vernichten Sie den Gegner.

FLAGGE EINNEHMEN – Schlagen Sie sich einen Pfad durch die feindliche Basis, nehmen sie deren Flagge ein und kehren Sie zur eigenen Basis zurück.

SCHADENSKONTROLLE – Zwei Teams wetteifern um die Kontrolle über drei Ziele. Vernichten Sie feindliche Ziele und bauen Sie sie mit dem Rekonstruktor wieder auf, um zu punkten.

BELAGERUNG – Zwei Teams wechseln sich mit dem Angriff auf Ziele einer Karte und deren Verteidigung ab. Angreifer benutzen alles, was sie in die Finger kriegen, um alles in Sicht niederzureißen, während die Verteidiger ihren Rekonstruktor nutzen, um die Stellung zu halten. Das Team, das den meisten Schaden anrichtet, gewinnt.

ZERSTÖRUNG – Beschützen Sie Ihren Pionier, während der Chaos anrichtet und für Ihr Team punktet. Der Pionier muss um jeden Preis beschützt werden. Ohne ihn ist ein Sieg nicht möglich.

ZUSCHAUER – Manchmal möchte man einfach nur zuschauen. Rufen Sie den Zuschauermodus auf, um sich das Kampfgeschehen in einem Match anzusehen.

ABBRUCHMANNSCHAFT (OFFLINE, CONTROLLER WEITERREICHEN)

FASS-HATZ

Zerstören Sie schnell Fässer, um eine Runde zu gewinnen. Sie haben 60 Sekunden, um 5 rote Fässer zu zerstören. Wenn die Zeit um ist oder alle roten Fässer zerstört sind, ist die Runde vorbei. Es gibt auch blaue Fässer auf der Karte, für die sie Bonuspunkte erhalten genauso wie für übrige Zeit.

TOTALES CHAOS

Richten Sie möglichst viel Schaden an, um eine Runde zu gewinnen. Sie haben 1 Minute und unbegrenzt Munition, also ran ans Werk.

RANDALE

Richten Sie in 3 Minuten möglichst viel Schaden an, wobei jeder Schuss und jede Rucksackaktivierung Zeit kostet.

ESKALATION

Richten Sie in einer Runde mit begrenzter Munition möglichst viel Schaden an. Mit jeder Runde nehmen Munition und Zeit zu.

MEHRSPIELER

RUCKSÄCKE

Die Rucksäcke sind ein Schlüsselement im Mehrspieler-Modus von Red Faction: Guerrilla. Sie finden Sie in speziellen Vorrichtungen auf jeder Karte. In jeder Vorrichtung sind drei Rucksäcke. Wenn Sie sterben, während Sie einen Rucksack tragen, liegt dieser Rucksack dann wieder in der Vorrichtung.

JETPACK – Mit dem Jetpack können Sie in die Lüfte steigen und Ihre Feinde von oben angreifen. Benutzen Sie das Jetpack in Kombination mit Fernladungen, um Tod und Verderben über das gegnerische Team zu bringen.

FLUCHTFUSS – Der Fluchtfußrucksack verleiht Ihnen einen kurzzeitigen Geschwindigkeitsschub, der beim Angriff mit einem Vorschlaghammer oder einer Schrotflinte hilfreich ist. Mit der gesteigerten Geschwindigkeit können Sie die Entfernung zu einem Gegner schnell überbrücken, um ihn hart zu treffen.

RHINO – Der Rhinorucksack macht Sie unaufhaltbar. Kein Gebäude ist vor dem Rhinorucksack sicher.

SCHUBKRAFT – Wenn der Schubkraftucksack zum Einsatz kommt, sind die Feinde über oder unter Ihnen nicht mehr sicher. Wenn Sie gewinnen wollen, müssen Sie sich schnell und effizient fortbewegen können.

ERSCHÜTTERUNG – Der Erschütterungsrucksack sendet eine Schockwelle aus, die alle Gegner in Ihrer Nähe zu Boden wirft. Eine Schockwelle zum richtigen Zeitpunkt ist der beste Weg, um einen Feind aufzuhalten, der mit einem Fluchtfuß auf Sie zustürzt.

BEBEN – Der Bebenrucksack erzeugt ein gewaltiges Beben um den Spieler herum. Das intensive Beben beschädigt Gebäude und macht alle Gegner in der Nähe orientierungslos. Benutzen Sie den Bebenrucksack, um Ihre Umgebung buchstäblich dem Erdboden gleich zu machen.

FEUERKRAFT – Der Feuerkraftucksack verstärkt den von Ihrer Waffe angerichteten Schaden. Nutzen Sie dies, um Ihren Kameraden beim Rückzug Feuerschutz zu geben.

HEILER – Benutzen Sie den Heilerrucksack, um Ihre Gesundheit und die Gesundheit aller Kameraden in Ihrer Nähe schnell wiederherzustellen. Der geschickte Einsatz dieser Heilung kann über Sieg und Niederlage entscheiden.

SCHLEICHER – Der Schleicherrucksack macht Sie für Gegner beinahe unsichtbar. Benutzen Sie ihn, um sich an ahnungslose Gegner heranzuschleichen und sie leise auszuschalten.

SICHT – Der Sichtrucksack verleiht Ihnen einen Röntgenblick, mit dem Sie Ihre Feinde durch beliebige Gebäude und Hindernisse sehen können. Mit dem Sichtrucksack kann sich niemand vor Ihnen verstecken.

NUTZUNGSBEDINGUNGEN FÜR SOFTWARE DER FIRMA THQ

Softwarelizenzvertrag für das Computerprogramm "Red Faction: Guerrilla"
Nachfolgend sind die Vertragsbedingungen für die Benutzung von THQ-Software durch den Endverbraucher (im Folgenden: "Lizenznehmer") aufgeführt. Bevor Sie diese Software verwenden, lesen Sie sich daher bitte den nachfolgenden Text vollständig und genau durch. Durch die Verwendung der Software erklären Sie sich mit diesen Vertragsbedingungen einverstanden. Wenn Sie mit diesen Vertragsbestimmungen nicht einverstanden sind, dürfen Sie dieses Produkt nicht benutzen.

1. GEGENSTAND DES VERTRAGES

Gegenstand des Vertrages ist das Computerprogramm "Red Faction: Guerrilla" der THQ Entertainment GmbH und/oder ihrer Lizenzgeber. Sie erhalten ein einfaches, nicht übertragbares Recht zur Nutzung der Software "Red Faction: Guerrilla" und sämtlicher Verbesserungen davon, in maschinenlesbarer Form für den Gebrauch auf einem einzelnen Computer, der in Ihrem Besitz ist. Falls dieser ausfallen sollte, können Sie diese Software auf einem Ersatz-Computer nutzen. Eine weitergehende Nutzung ist nicht zulässig. Es ist jedoch nicht erlaubt, diese Software ohne die ausdrückliche Erlaubnis durch THQ auf zwei Computern gleichzeitig oder in einem Netzwerk zu nutzen.

Vertragsgegenstand ist nicht der Quellcode für das Programm. Nicht erfasst von diesem Vertrag sind Verträge über Beratung, Softwarewartung, Schulung, Hardwarekauf und Hardwarewartung. THQ und/oder ihre Lizenzgeber behalten sich insbesondere alle Veröffentlichungs-, Vervielfältigungs-, Bearbeitungs- und Verwertungsrechte vor.

Es handelt sich nicht um "Shareware".

2. URHEBERRECHTE

A) VERVIELFÄLTIGUNG

Die Software und das zugehörige Schriftmaterial sind urheberrechtlich geschützt. Ohne vorherige schriftliche Einwilligung von THQ und/oder ihrer Lizenzgeber dürfen deren Produkte weder vervielfältigt noch abgeändert, übersetzt, zurückentwickelt, dekompiert, dem 'reverse engineering' unterzogen oder deassembliert werden noch abgeleitete Werke davon erstellt werden. Die Software darf auch nicht von einem Computer über ein Netz oder einen Datenübertragungskanal auf einen oder mehrere andere Computer übertragen werden. Dies gilt für alle Inhalte der Software, wie Bilder, Grafiken, Fotografien, Animationen, Videos, Audiodateien, Musik und Text, welche in der Software enthalten sind. Für diese Inhalte hat THQ einfache oder ausschließliche Verwertungsrechte oder Lizenzrechte Dritter erhalten. Es dürfen daher unter keinen Umständen Teile, wie z. B. Logos, oder die Software als Ganzes oder die Dokumentation vervielfältigt und/oder verbreitet und/oder vermietet und/oder

NUTZUNGSBEDINGUNGEN FÜR SOFTWARE DER FIRMA THQ

Rechte eingeräumt werden. Im Falle des Verstoßes behalten wir uns gerichtliche Maßnahmen vor.

Die Benutzung der im Programm oder auf der Verpackung/dem Datenträger/im Internet von THQ benutzten Kennzeichnungen, Marken, Programmcodes oder sonstigem urheberrechtlichen Material ist unzulässig, soweit nicht gesetzlich erlaubt, und wird straf- und/oder zivilrechtlich verfolgt.

B) SICHERHEITSKOPIE

Soweit die Software nicht mit einem Kopierschutz versehen ist, ist Ihnen das Anfertigen einer einzigen Reservekopie nur zu Sicherungszwecken erlaubt. Sie sind verpflichtet, auf der Reservekopie den Urheberrechtsvermerk von THQ anzubringen bzw. ihn darin aufzunehmen. Ein in der Software vorhandener Urheberrechtsvermerk sowie die in ihr aufgenommene Registriernummer dürfen nicht entfernt werden. Auch in abgeänderter Form oder in mit anderen Produkten gemischer oder mit anderen Produkten eingeschlossener Form dürfen die Produkte von THQ weder ganz noch teilweise kopiert oder anders vervielfältigt werden.

3. AUSSCHLUSS DER GEWÄHRLEISTUNG UND HAFTUNG

Diese Software wird Ihnen zur Verfügung gestellt, so wie sie verkauft wurde, ohne dass THQ dafür eine Garantie, Gewährleistung oder Haftung irgendeiner Art übernimmt, mit Ausnahme bei Vorsatz und grober Fahrlässigkeit. Dies gilt auch für Mangelfolgeschäden und Vermögensschäden. THQ hat soweit erforderlich die Rechte Dritter beachtet oder entsprechende Rechte erhalten. Unberührt bleiben Ansprüche, die auf unabdingbaren gesetzlichen Vorschriften beruhen, wie Wandelungs-, Minderungs- oder Schadenersatzansprüche oder der Anspruch auf Rückgängigmachung des Kaufvertrages.

THQ übernimmt insbesondere keine Gewähr dafür, dass die THQ-Produkte den Anforderungen und Zwecken des Lizenznehmers genügen oder mit anderen von ihm ausgewählten oder benutzten Produkten, insbesondere bestimmter Hardware oder Software zusammenarbeiten. Die Verantwortung für die richtige Auswahl und die Folgen der Benutzung sowie die damit beabsichtigten und erzielten Ergebnisse trägt der Lizenznehmer.

THQ und/oder ihre Lizenzgeber haften nicht, wenn der Lizenznehmer Komponenten der Produkte ändert oder in sie sonst wie eingreift, die Bedienungsanleitung nicht beachtet, vertragswidrige Hard- oder Software verwendet, die notwendigen Installationsvoraussetzungen nicht einhält oder sonstige risikobehaftete Handlungen vornimmt.

Keiner der Vertragspartner haftet gegenüber dem Anderen insbesondere bei Nicht- oder Schlechterfüllung des Vertrages, falls Letztere auf höhere Gewalt zurückzuführen ist, z.B. besondere Natur- oder Kriegereignisse, staatliche Eingriffe, Brände und auf diesen Ereignissen beruhende Nichtverfügbarkeit von Kommunikationseinrichtungen oder Energiequellen.

Es wird darauf aufmerksam gemacht, dass es nach dem Stand der Technik nicht möglich ist, Computersoftware so zu erstellen, dass sie in allen Anwendungen und Kombinationen absolut fehlerfrei arbeitet. Gegenstand des Vertrages ist daher nur eine Software, die der Programmbeschreibung und der Benutzungsanleitung im Wesentlichen entspricht, ohne dass dafür eine weitergehende Haftung seitens THQ und/oder ihrer Lizenzgeber übernommen wird.

Der Lizenznehmer ist nicht berechtigt, gegen Forderungen von THQ aufzurechnen, es sei denn, seine Gegenforderung ist unbestritten oder rechtskräftig festgestellt.

THQ macht darauf aufmerksam, dass Sie für alle Schäden aufgrund von Vertragsverletzungen haften. THQ oder ihre Erfüllungsgehilfen haften nicht für Schäden, es sei denn, dass ein Schaden durch Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit seitens THQ oder dessen Erfüllungsgehilfen verursacht worden ist.

Die Haftung wird seitens THQ je Schadensereignis, soweit gesetzlich wirksam, auf das gesetzliche Minimum begrenzt; Gerichtsstand ist Krefeld, soweit dies gesetzlich zulässig ist. Es gilt deutsches Recht.

DATENSCHUTZ

Wenn Sie die THQ-Software nutzen, erkennen Sie damit die gesetzlichen Datenschutzbestimmungen an. THQ behält sich das Recht vor, diesen Lizenzvertrag jederzeit ohne Ankündigung zu ändern. Wir sind bemüht, Sie auf Änderungen hinzuweisen, empfehlen jedoch, regelmäßig unsere Webseite zu besuchen, um eventuelle Änderungen zu lesen.

VERTRAGSVERHÄLTNISSE MIT DRITTEN

Ihre Teilnahme an Werbeaktionen, Kauf von Artikeln oder Dienstleistungen aller Art über das Internet inklusive Zahlung begründet ein Vertragsverhältnis nur zwischen dieser dritten Partei und Ihnen, nicht aber mit THQ. Ausgenommen davon sind die von THQ selbst betriebenen Seiten.

Sie sind damit einverstanden, dass eine Haftung – welcher Art auch immer – in diesen Fällen für THQ und/oder ihre Lizenzgeber ausgeschlossen ist, auch wenn der Vertragsabschluss über einen Link auf der Webseite von THQ zustande kommt.

VORSCHLÄGE

THQ nimmt Ihre Vorschläge und Kommentare gern entgegen. Allerdings behält sich THQ vor, diese ohne Gegenleistung in welcher Form auch immer zu verwerten. Mit Übersendung von Vorschlägen erteilt der Benutzer bereits jetzt insoweit alle erforderlichen Genehmigungen und Zustimmungen zur Verwertung.

SCHLUSSBESTIMMUNGEN:

Dieser Vertrag wird durch die Verwendung der Software wirksam. THQ behält sich das Recht vor, diesen Vertrag ohne Vorankündigung und Begründung zu beenden. Ihr Recht zur Nutzung dieser Software endet sofort in dem Fall, dass Sie mit diesem Vertrag nicht mehr einverstanden sind oder diese Software entgegen diesem Vertrag oder sonstigen gesetzlichen Vorschriften nutzen. In diesem Fall sind Sie verpflichtet, den Gebrauch dieser Software sofort zu unterlassen und sämtliche vorhandenen Kopien dieser Software zu löschen.

Sollten einzelne Bestimmungen aus diesem Vertrag unwirksam sein oder werden, so sollen die übrigen Abreden davon nicht berührt werden.

Beide Teile verpflichten sich, eine unwirksame Klausel bzw. eine Vertragslücke dahingehend durch gemeinsame Vereinbarungen auszufüllen, dass der beabsichtigte wirtschaftliche Zweck in zulässiger Weise am ehesten erreicht wird.

THQ Entertainment GmbH, Krefeld, Juni 2009

Es ist noch nicht ausgestanden!

Jigsaw ist tot, aber seine Mission wird jetzt gnadenlos fortgeführt...

„Für Horror-Fans ein s(ä)gensreicher
Start in die neue Grusel-Saison“

TV MOVIE ONLINE

„Ein Fest der blank liegenden
Nerven – Sehenswert!“

INTRO



JETZT auf DVD!

LIONSGATE®

Kinowelt Home Entertainment – A division of Kinowelt Film Entertainment GmbH
Karl-Tauchnitz-Str. 10 D-04107 Leipzig

KINOWELT



SIE SIND DER ULTIMATE FIGHTER®!



UFC 2009

UNDISPUTED™

UFCUNDISPUTED.COM

22.05.09

XBOX 360 XBOX LIVE



Ultimate Fighting Championship®, Ultimate Fighting®, UFC®, The Ultimate Fighter®, Submission®, As Real As It Gets®, Zuffa™, The Octagon™ and the eight-sided competition mat and cage design are registered trademarks, trademarks, trade dress or service marks owned exclusively by Zuffa, LLC in the United States and other jurisdictions. All other marks referenced herein may be the property of Zuffa, LLC or other respective owners.
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe.

AUSTRALIA

Technical Support and Games Hotline
1902 222 448
Call costs **\$2.48** (incl GST) per minute
Higher from mobile/public phones

DEUTSCHLAND

Tel. **09001 505511**
(€ 0,99/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf. abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz) für **spielinhaltliche** Fragen
Mo. - Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. **01805 605511**
(€ 0,14/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf. abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz) für **technische** Fragen
Mo. - Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: <http://support-formular.thq.de>
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

ESPAÑA

Correo: THQ Interactive Entertainment España S.L.U.,
Avenida de Europa 19, Edificio I 1º B,
Pozuelo de Alarcón, 28224 Madrid, ESPAÑA,
Tlf. **91 799 18 75** (De Lunes a Viernes de 10.00 a 14.00 horas y de 16.00 a 19.00 horas)

El precio de la llamada es el precio de una llamada convencional sujeto a los precios establecidos por cada compañía telefónica.

Visita nuestra web:
Registra tu juego en www.thq-games.es para acceder a los trucos, al material exclusivo de los juegos, las preguntas frecuentes y al soporte técnico online.

FRANCE

Trucs et astuces : **08 92 68 24 27** (0.34€ la minute)

ITALIA

È inoltre possibile accedere al nostro Servizio Assistenza Tecnica:
E-mail: assistenza@thq.com
Telefonando a: **02 89418552**
Lunedì, Mercoledì e Giovedì dalle 14 alle 18.
Tarifla urbana per chiamate da Milano, interurbana per chiamate provenienti da altri distretti
Registra il tuo gioco su www.thq-games.com/it/
per ottenere una completa assistenza online e trovare risposta alle domande più frequenti.

NEDERLAND

Als je technische problemen met dit spel ondervindt, kun je contact opnemen met de technische helpdesk in Groot-Brittannië:

Telefoon **+44 87 06080047**
(nationale/internationale telefoonnummers zijn van toepassing)

ma t/m vr 8.00 tot 19.00 (GMT)
za 9.00 tot 17.00 (GMT)

ÖSTERREICH

Tel. **+49 1805 705511** (Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland) für **spielinhaltliche** Fragen
Mo. - Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. **+49 1805 605511** (Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland) für **technische** Fragen
Mo. - Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: <http://support-formular.thq.de>
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

PORTUGAL

Informações de Jogos, Truques e Dicas,
liga: **256 836 273**
(Número sujeito ao tarifário normal da Portugal Telecom)
apoioaoconsumidor@ecofilmes.pt
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 17.00h às 19.00h
Todos os dias úteis

SERVIÇO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Liga: **707 236 200**
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 14.00h às 17.30h
Todos os dias úteis. Número Único Nacional:
€ 0,11 por minuto

РОССИЯ

Телефон: **+44 (0)87 06080047**
(оплата звонка из России по международному тарифу) (Пн-Пт с 8,00 до 19,00,
Сб с 9,00 до 17,00 по местному времени)
Онлайн:
Зарегистрируйте игру на сайте www.thq-games.com
для доступа к FAQ и полной онлайн-поддержки

SUISSE/SCHWEIZ/SVIZZERA

Tel. **+49 1805 705511** (Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland) für **spielinhaltliche** Fragen
Mo. - Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. **+49 1805 605511** (Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland) für **technische** Fragen
Mo. - Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: <http://support-formular.thq.de>
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

UK

Telephone: **+44 (0)87 06080047**
(national/international call rates apply)
(Mon-Fri 8.00 am to 7.00 pm,
Sat 9.00 am to 5.00 pm)
Online: Register your game at www.thq-games.com
for FAQs and full online support

الإمارات العربية المتحدة

تليفون رقم: **800 42 637**
الأحد إلى الخميس من 9:00 ص حتى 6:00 م
(الرقم المجاني)

بريد الكتروني: info@plutogt.com

DARKSIDERS™

GEJAGT VOM HIMMEL.
GEHASST VON DER HÖLLE.
GETRIEBEN VON RACHE.

BALD ERHÄTLICH
WWW.DARKSIDERSVIDEOGAME.COM

© 2009 THQ Inc. Developed by Vigil Games. Darksiders, Vigil Games, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.



Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe.