

 XBOX 360®

# RED FACTION®

## ARMAGEDDON™



SPIELANLEITUNG

**THQ**  
nordic games

**⚠️ WARNUNG** Lesen Sie vor dem Spielen dieses Spiels die wichtigen Sicherheits- und Gesundheitsinformationen in den Handbüchern zur Xbox 360® Konsole und dem Xbox 360 Kinect®-Sensor sowie in den Handbüchern zu verwendetem Zubehör. [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

### Wichtige Gesundheitsinformationen: 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 Videospiele 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 Videospiele hervorrufen kann. Zu den Symptomen gehören Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust und Bewusstseinsverlust oder Schüttelkrämpfe, die zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen können. **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 kann durch vergrößerten Abstand zum Bildschirm, Verwenden eines kleineren Bildschirms, Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer und Vermeiden des Spielens bei Müdigkeit verringert werden. 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.

# RED FACTION

## ARMAGEDDON

SPIELSTEUERUNG .....	2
STORY .....	4
HAUPTMENÜ .....	4
SPIELBILDSCHIRME .....	5
PAUSEMENÜ .....	6
HEIMSUCHUNG .....	6
HEIMSUCHUNG LOBBY-MENÜ .....	6
ZERSTÖRUNGSMODUS .....	7
OBJEKTE .....	7
OPTIONEN .....	8
HAUPTCHARAKTERE .....	9
FEINDE .....	11
NANOSCHMIEDE .....	12
WAFFEN .....	12
GEWÄHRLEISTUNG .....	15
KUNDENSERVICE .....	16



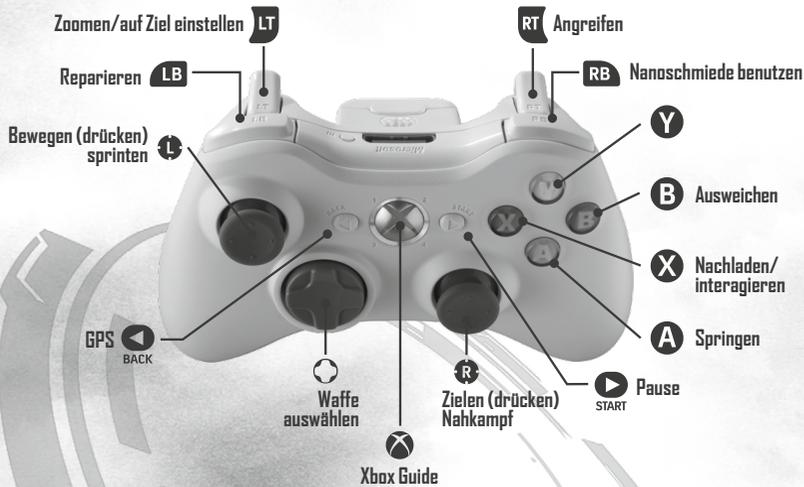
nordic games



Powered by  
**Wwise**  
audio pipeline solution

Syfy Games

# SPIELSTEUERUNG



## STEUERUNG ZU FUSS

BEDIENUNG	AKTION
L	Charakter bewegen
R	Umschauen/zielen
A	Springen
B + L	Ausweichen
L klicken	Sprinten
X	Nachladen/interagieren
Y	Kriechen
LT	Zoomen/auf Ziel einstellen
RT	Angreifen
R klicken	Nahkampf
START	Spiel pausieren
BACK	GPS für aktuellen Einsatz anzeigen
LB [halten]	Reparieren
RB	Nanoschmiede-Fähigkeit - Druckstoß/ ausgewählte Nanoschmiede-Fähigkeit nutzen (nur Heimsuchungsmodus)
RB [halten]	Radialmenü der Nanoschmiede aufrufen
RB [halten] + A	Nanoschmiede-Fähigkeit - Schockwelle
RB [halten] + B	Nanoschmiede-Fähigkeit - Schutzhülle
RB [halten] + X	Nanoschmiede-Fähigkeit - Berserker
D-pad	Waffe auswählen

## STEUERUNG DES EXOSKELETTS

BEDIENUNG	AKTION
L	Exoskelett bewegen
R	Umschauen/zielen
R klicken	Nahkampf
A	Springen
X [halten]	Exoskelett besteigen/verlassen
RT	Angreifen
RB	Angreifen 2
LT	Zoomen/auf Ziel einstellen
LB	Nahkampf 2
START	Spiel pausieren
BACK	GPS für aktuellen Einsatz anzeigen

## STEUERUNG DES WALKERS

BEDIENUNG	AKTION
L	Walker bewegen
R	Umschauen/zielen
R klicken	Nahkampf
RT	Angreifen
RB	Angreifen 2
LT	Zoomen
LB	Zielmodus
START	Spiel pausieren
BACK	GPS für aktuellen Einsatz anzeigen

## STEUERUNG DER FLUGEINHEIT

BEDIENUNG	AKTION
L	Flugeinheit bewegen
R	Umschauen/zielen
X	Steigflug
A	Sinkflug
RT	Angreifen
RB	Angreifen 2
LT	Zoomen
LB	Zielmodus
START	Spiel pausieren
BACK	GPS für aktuellen Einsatz anzeigen

# RED FACTION: ARMAGEDDON – DIE HEIMSUCHUNG DER ALIENS

Ich weiß ein oder zwei Dinge über den Krieg. Mein Ururonkel kämpfte in der Parker-Rebellion. Mein Großvater Alec – nun ja, sie benannten praktisch einen Krieg nach ihm. Und mein Red Faction Regiment war an Ort und Stelle, als der Terraformer in die Luft flog und die Bewohner des Mars in den Untergrund trieb.

Aber dies ist kein Krieg. Dies ist ein Armageddon.

Wir wissen nicht, wo diese Dinger herkamen. Wir wissen nicht, was sie wollen. Wir wissen nicht einmal, was zum Teufel sie eigentlich sind. Sie schwärmen aus den Tiefen wie eine lebende Heimsuchung. Sie schlachten alles ab, was sie zwischen ihre Klauen kriegen.

Sie haben Bastion innerhalb weniger Stunden überrannt. Keine der anderen Siedlungen hat länger überlebt. Wir haben Tausende dieser verdammten Dinger getötet, aber es kommen immer mehr aus ihren Tunneln.

Manche sagen, es sei meine Schuld, und vielleicht haben sie Recht. Aber es hilft nicht, auf der Vergangenheit herumzureiten, wenn wir überleben wollen. Ich habe Werkzeuge, die diese einstürzende Welt in eine Waffe verwandeln können. Etwas, das man gegen diese Alien-Horde einsetzen kann. Zumindest ist das mein Plan. Ob ich ihn überleben werde ... nun, das wird wohl Glückssache sein, schätze ich.

Ich hoffe, diese Nachricht erreicht die Menschheit ... wenn noch jemand übrig ist, um sie zu empfangen.

- Darius Mason
- 1. November 2175

## HAUPTMENÜ

**Weiter** – Das Spiel im Einzelspielermodus am letzten gespeicherten Checkpoint fortsetzen.

**Neues Spiel** – Ein neues Spiel im Einzelspielermodus starten.

**Spiel laden** – Ein zuvor gespeichertes Spiel laden.

**Heimsuchung** – Überlebe Wellen von Gegnern, während du vorgegebene Einsatzziele erreichen musst – online oder offline.

**Zerstörungsmodus** – Zerstöre alles und schlage die Höchstpunktzahl. Um den Zerstörungsmodus spielen zu können, musst du die Vollversion des Modus über Xbox LIVE® herunterladen oder die Demo auswählen.

**Optionen** – Passe die Steuerung an oder nimm Einstellungen für Spiel, Audio und Video vor.

**Extras** – Schau dir Spieler-Statistiken oder freigeschaltete Story-Filmsequenzen an, höre dir geborgene Audio-Aufzeichnungen an oder schau dir eine Liste der Mitwirkenden an.

## SPIELBILDSCHIRME



- (1) **Gesundheit** – Zeigt deine aktuelle Gesundheit an. Diese regeneriert sich langsam, wenn du gerade nicht kämpfst.
- (2) **Mun** – Zeigt an, wie viel Munition für die aktuell verwendete Waffe zur Verfügung steht.
- (3) **Kompass** – Der gelbe Pfeil zeigt in die Richtung deines aktuellen Einsatzziels. Feinde erscheinen als rote Punkte.
- (4) **Aktuelles Einsatzziel** – Dein aktuelles Einsatzziel wird in der rechten oberen Ecke des Bildschirms angezeigt. Durch die Aktivierung des GPS wird auch das aktuelle Einsatzziel neu angezeigt.
- (5) **Nanoschmiede-Energie** – Zeigt die verfügbare Energie für die Nanoschmiede an. Diese lädt sich mit der Zeit langsam auf.
- (6) **Magazin** – Zeigt an, wie viel Mun in dem Magazin der derzeit verwendeten Waffe übrig ist.
- (7) **Radialmenü** – Zeigt die aktuelle Bewaffnung. Das Radialmenü wird nur angezeigt, wenn du die verwendete Waffe wechselst.



Greife auf Erweiterungsstationen zu, die du überall im Spiel findest, um deinen wertvollen Barschrott gegen neue Fähigkeiten einzutauschen. Scrolle durch die Erweiterungsmöglichkeiten und schau dir die Beschreibungen der Fähigkeiten an. Wähle eine Erweiterung aus, um sie zu kaufen. Weitere Erweiterungsgruppen werden im Verlauf des Spiels freigeschaltet.

Gekaufte Erweiterungen sind für alle Spielmodi gültig, sowohl online als auch offline.

An Waffenschränken kannst du deine verwendeten Waffen wechseln. Hebe die Waffe hervor, die du benutzen möchtest, und wähle sie aus, um sie einer Richtungstaste zuzuweisen.

Alle neuen Waffen, die du im Einzelspielermodus findest, werden automatisch dem Waffenschrank hinzugefügt.



## PAUSEMENÜ

**Spiel speichern** – Speichert den aktuellen Spielstand des letzten Checkpoints. Eingesammelter Barschrott wird nur beim automatischen Speichern, nicht jedoch beim Speichern durch den Spieler gespeichert.

**Spiel laden** – Einen vorhandenen Spielstand laden.

**Checkpoint laden** – Den letzten Checkpoint laden.

**Optionen** – Passe deine Einstellungen an. Weitere Informationen hierzu finden sich auf Seite 8.

**Extras** – Hier kannst du dir Spieler-Statistiken ansehen und Audio-Aufzeichnungen anhören.

**Spiel beenden** – Rückkehr zum Hauptmenü. Jeglicher nicht gespeicherter Fortschritt geht dann verloren.



## HEIMSUCHUNG

Versuche, in diesem Spielmodus eine Welle aus Aliens nach der anderen zu überleben, während du Einsatzziele erreichen musst.

**Xbox LIVE** – Schließe dich mit Freunden auf der ganzen Welt zusammen, um die Invasion gemeinsam zu überleben.

**System Link** – Bilde ein Team mit Freunden, die über ein LAN verbunden sind.

**Offline** – Stürze dich alleine auf die feindlichen Horden.



## HEIMSUCHUNG LOBBY-MENÜ

**Einsatzauswahl** – Wähle aus einer Liste einen Einsatz aus und bekämpfe die Bedrohung auf dem Mars.

**Schwierigkeit** – Stelle den Schwierigkeitsgrad des Einsatzes auf Leicht, Normal, Schwierig oder Wahnsinn ein.

**Start-Welle** – Stelle den Startpunkt für deinen Einsatz ein. Dieser ist bis zur letzten geschafften Welle frei wählbar.

**Erweiterungen** – Rufe dieses Menü auf und verwende deinen Barschrott, um noch mehr Erweiterungen zu kaufen. Diese sind dann auch im Einzelspielermodus verwendbar.

**Anpassung** – Verändere deinen Charakter oder wähle ein Symbol aus (und verändere es), das deinen Stil in der Online-Welt repräsentiert.

**Optionen** – Rufe das Menü mit den Spieloptionen auf. Weitere Informationen hierzu findest du auf Seite 8.

**Freunde einladen** – Lade Freunde in die Lobby ein. Diese Option ist per System Link nicht verfügbar.

**Spiel starten** – Beginne das Spiel mit den aktuellen Einstellungen.

## ZERSTÖRUNGSMODUS



Verdiene dir Punkte, indem du von Menschenhand geschaffene Gebäude und Objekte zerstörst. Spiele in einer Vielzahl von Karten, um es mit deiner Punktzahl in die Bestenlisten zu schaffen.

**Kartenauswahl** – Wähle eine Karte aus, in der du im Zerstörungsmodus spielen möchtest. Es stehen fünf Karten zum Auswählen und Freischalten zur Verfügung: Kreuzung, Front, Räumung, Verlassen und Verwüstung.

**Modus** – Entscheide dich für Herausforderung oder Freies Spiel.

**Bestenlisten ansehen** – Schau dir die Topspieler an oder sortiere die Listen nach Freunden und den fünf Karten des Zerstörungsmodus.

**Spiel starten** – Beginne das Spiel mit den ausgewählten Optionen.

## OBJEKTE

### BARSCHROTT

Barschrott solltest du einsammeln, um Erweiterungen für deinen Charakter kaufen zu können. Du findest Barschrott, indem du Gebäude und andere Objekte zerstörst, oder, indem du die zylindrischen Behälter durchsuchst, die auf dem Mars verteilt sind.



### MUNITIONSKISTEN

Es gibt große und kleine Munitionskisten. Halte nach diesen blauen Kisten Ausschau und sammle sie ein, um sicherzustellen, dass du immer genug Mun zur Hand hast.



### AUDIO-AUFZEICHNUNGEN

Auf dem Mars sind zahlreiche Aufzeichnungen verteilt, die hinterlassen wurden, als das Armageddon begann. Diese Aufzeichnungen geben einen Eindruck davon, wie das Leben vor und nach der Zerstörung des Terraformers war.



## STEUERUNG

**Kamera Y-Achse** – Entscheide dich für Normal oder Gespiegelt.

**X-Achsen-Empfindlichkeit** – Stelle die Empfindlichkeit für die Kamerabewegung nach links und rechts ein.

**Y-Achsen-Empfindlichkeit** – Stelle die Empfindlichkeit für die Kamerabewegung nach oben und unten ein.

**Steuerung** – Wähle deine Voreinstellungen für die Tastenbelegung aus.

**Ducken** – Stelle diese Funktion auf Halten oder An/Aus.

**Sprinten** – Stelle diese Funktion auf Halten oder An/Aus.

**Zoom** – Stelle diese Funktion auf Halten oder An/Aus.

**Vibration** – Schalte die Controller-Vibration ein oder aus.

## SPIEL

**Auf Ziel einstellen** – Schalte die Hilfsfunktion beim Zielen ein oder aus.

**Nachrichten-Tipps** – Schalte diese Meldungen während des Spiels ein oder aus.

**Barschrott und Erweiterungen zurücksetzen** – Mit dieser Funktion kannst du Barschrott und freigeschaltete Erweiterungen im Einzelspielermodus und im Mehrspielermodus zurücksetzen.

## AUDIO

**Gesamt** – Stelle die Gesamtlautstärke für das Spiel ein.

**Musik** – Stelle die Musiklautstärke für das Spiel ein.

**Sprache** – Stelle die Sprachlautstärke für das Spiel ein.

**Geräusche** – Stelle die Geräuschlautstärke für das Spiel ein.

**Untertitel** – Schalte die Untertitel für das Spiel ein oder aus.

## VIDEO

**Gamma** – Stelle den Gesamtgammawert für das Spiel ein.

**Helligkeit** – Stelle die Helligkeit ein. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die optimale Helligkeitseinstellung für dein Anzeigergerät zu finden.

**Kontrast** – Stelle den Kontrast ein.

## EXTRAS

**Spieler-Statistiken** – Schau dir alle Werte der Spieler an, einschließlich der Anzahl Kills pro Feindtyp, Verwendung von Waffen und Nanoschmiede, bediente Fahrzeuge sowie Erfolge.

**Filmsequenzen** – Schau dir freigeschaltete Filmsequenzen der Story noch einmal an.

**Audio-Aufzeichnungen** – Höre dir erneut die Aufzeichnungen an, auf die du im Einzelspielermodus gestoßen bist.

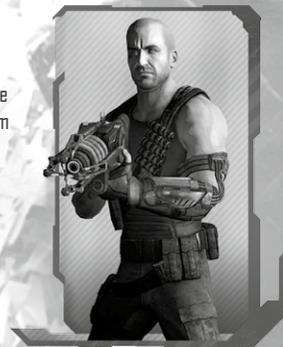
**Mitwirkende** – Schau dir eine Liste der Mitwirkenden an.

## DARIUS

Wohl oder übel sind die Masons die „erste Familie auf dem Mars“ – Washington, Jefferson und Adams in einem, und das mit großem Kampfgeist. Darius ist der Sprössling dieses Erbes, doch er hat nie um diese Verantwortung gebeten oder sie gewollt. Er wollte einfach nur in Ruhe gelassen werden, sein eigenes Leben führen – nicht jenes, das der Mars ihm scheinbar abverlangt.

Er wäre dem Mason-Erbe vielleicht entkommen, wenn da nicht Adam Hale mit seinem apokalyptischen Kult gewesen wäre. Während er für seine Kolonie auf Dienst-Tour war, konnte Darius Hale nicht davon abhalten, den Terraformer zu zerstören. Die Atmosphäre des Mars verschlechterte sich schnell bis zu dem Punkt, wo nur noch die Höhlen tief unter der Oberfläche bewohnbar waren. Während die Kolonisten Darius nicht zwangsläufig die Schuld für dieses Desaster geben, frisst ebendiese Schuld ihn auf. Das Verhältnis zwischen den Kolonisten und ihm ist daher gespalten.

Darius' Schuld hat ihn dazu veranlasst, längere Zeit alleine zu verbringen und nur jene Einsätze zu übernehmen, die ihn von den Siedlungen fernhalten. Er hat gelernt, mittels Barschrott zu überleben, in der Menge unterzutauchen, und zu kämpfen. Das einzige, was er nicht vergessen oder vergeben kann, ist das, was ihm angetan wurde.



## S. A. M.

Das Situational Awareness Module, eine künstliche Intelligenz namens S.A.M., wurde von Samanya Mason als Notfallmonitor für die Nanoschmiede entwickelt und gebaut. Inklusive Scannern und einem Superprozessor passt das Gerät in die Handfläche, obwohl es meistens in einem Gehäuse ruht, das Darius Mason an seinem Handgelenk trägt. S.A.M. hilft Mason durch Ratschläge und Berechnungen von Überlebenswahrscheinlichkeiten für unterschiedliche Wege. Es handelt sich um ein „zweites Gehirn“, das sich um Masons Sicherheit und somit auch um die Sicherheit der Nanoschmiede kümmert.

Obwohl S.A.M. nicht wirklich empfindungsfähig oder emotional ist, schwört Mason, dass die gemeldeten Fakten oftmals mit einer gehörigen Portion Sarkasmus versehen sind. Die KI wurde jedoch mit dem Gedanken im Hinterkopf entwickelt, während eines Kampfes ruhige und rationale Gedanken zu bieten.

## KARA

Kara wurde als Marauder geboren und ist eine abgebrühte Schmugglerin, die sowohl die Straßen als auch die Welt der Wissenschaft kennt. Schon in jungen Jahren verließ sie die reglementierte Hierarchie der Marauder. Waren von der Erde und über den Mars zu schmuggeln, schien ein natürlicher Weg für sie zu sein – sowohl als Akt des Trotzes als auch als einfache Methode, Geld zu machen. Während ihrer Operationen im Untergrund traf sie auf Darius.

Abgesehen von ihrem Geburtsort könnten Kara und Darius nicht unterschiedlicher sein. Darius arbeitet hart und begegnet Leuten aufgeschlossen; Kara ist eine schlaue, sarkastische Rebellin, die nur Wenigen vertraut. Darius möchte sein Leben leben und Autoritäten meiden; Kara sucht immer nach dem nächsten Kampf. Sie haben jedoch eines gemeinsam: beide wollen sie unentdeckt bleiben – und daraus ist eine Art Freundschaft entstanden.



## FRANK WINTERS

Winters ist ein Sergeant beim Militär der Red Faction. Er hat es zu seiner Position gebracht, indem er der härteste Kerl des Planeten wurde. Winters bevorzugt es, mit seinen Männern auf dem Schlachtfeld zu sein und nicht weiter hinten in einem Bunker zu hocken. Unter seinen Soldaten hat er einen schon fast mythischen Ruf erlangt ... Geschichten über Winters, in denen er sich Hals über Kopf in Schlachten stürzt und unverletzt zurückkehrt, gibt es reichlich.

Winters' Erscheinungsbild ist imposant, und seine Einstellung ist sehr ernst. Bei ihm geht es nur ums Geschäft, und wenn man seinen Einsatz auf welche Weise auch immer verpatzt, macht er einem das Leben zur Hölle.



## ADAM HALE

Adam Hales Vater war ein EDF-Captain, der während der Revolution im Jahr 2125 von Alec Mason getötet wurde. Hale wurde von Überlebenden der EDF auf dem Mars großgezogen. 2150 begann Hales White Faction einen neuen Krieg gegen die Kolonisten. Die Streitkräfte der Red Faction, die von Alec Mason und seinem Sohn Jake angeführt wurden, besiegten Hale.

Hale verschwand nach der Schlacht am Bakuysen-Graben. Jahre später erschien er einer Gruppe brutaler Marauder-Separatisten als Messias. Hales Kultanhänger glauben, dass er die mystische Vergangenheit des Mars in eine ruhmreiche Zukunft führen wird. Andere sehen in ihm nur einen Verrückten, der den Planeten zerstören würde, um über ihn herrschen zu können.



## FEINDE

### KRIECHER

#### ULTOR-EXPEDITIONSLOG – 10.221.589

Viele haben diese Expedition als vergeblich bezeichnet. Aber heute, nachdem wir mehr als einen Kilometer unter die Oberfläche des Mars hinabgestiegen sind, haben wir eine monumentale Entdeckung gemacht.

Erste Analysen zeigen, dass die Kreatur nicht mit den einfachen Bakterien verwandt ist, die noch immer in der gefrorenen Erde des Planeten leben. Sie ist so fremd und so wunderschön – offensichtlich ein Fremder auf dem Mars, so wie wir selbst es einst waren.

Diese Wege führen immer tiefer. Wir müssen hinabsteigen.

- Axel Capek



### ZERSTÖRER

#### ULTOR-EXPEDITIONSLOG – 10.588.025

Wir fanden die Kreaturen anfänglich in Stasis – alle Lebenssysteme ruhend. Heute konnten wir eine wecken.

Wir haben ihre Hülle auf elektrische Leitfähigkeit geprüft, und sie hat jedes Ampere aufgesogen, das wir hineingepumpt haben. Die Reanimation des Exemplars verlief ziemlich schnell – man könnte sagen, es „ernährte“ sich von der Elektrizität.

Es ernährte sich leider ebenfalls von einem meiner Wissenschaftler. Ein kleiner Rückschlag.

- Axel Capek



### BERSERKER

#### ULTOR-EXPEDITIONSLOG – 10.113.498

Die Anzahl der Kreaturen, die unter der Oberfläche schlummern, ist unbekannt. Aber, sie sind möglicherweise nicht völlig autonom. Gehirnuntersuchungen enthüllen einen Knotenpunkt, der eine Art Übertragungsorgan zu sein scheint ...

Der Rest des Teams war losgegangen, um die Tunnel weiter unten zu untersuchen. Nur Hawkins kam zurück, schwer verwundet. Während er starb, berichtete er schreiend von ... etwas. Ich muss zur Oberfläche zurückkehren – alleine ...

Ich habe angeordnet, dass der Schacht versiegelt und die Position gesichert wird. Dies ist eine Heimsuchung, die den Mars verwüsten könnte, ein Armageddon, das nur ein Verrückter entfesseln würde.

- Axel Capek



# NANOSCHMIEDE

Die Nanoschmiede ist ein Gerät, das benutzt wird, um halbzerstörte Wände, Stege u.s.w. zu rekonstruieren. Mit einem Miniaturfusionsreaktor, einer eingebauten KI und einem Feld aus magnetischen Miniaturlinsen können die meisten einfachen Oberflächen rekonstruiert werden. Der Energiekern der Nanoschmiede hat eine Halbwertszeit von mehreren tausend Jahren, neigt jedoch zum Überhitzen.

Während du dich durch das Spiel vorarbeitest, kannst du an Erweiterungsstationen Barschrott ausgeben, um zusätzliche Erweiterungen für die Nanoschmiede zu kaufen, sobald diese in Gruppen freigeschaltet wurden.



## Druckstoß

Die Nanoschmiede erzeugt eine starke kinetische Kraft, die alles in ihrem Weg zerstört.



## Schockwelle

Die Nanoschmiede gibt eine Energiewelle ab, die Feinde im Umfeld lähmt und schädigt.



## Berserker

Die Nanoschmiede erfüllt dich mit Energie und erhöht vorübergehend deine Angriffsgeschwindigkeit sowie den Schaden, den du verursachst.



## Schutzhülle

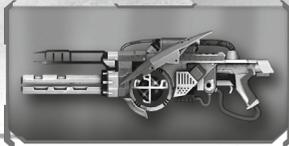
Die Nanoschmiede erzeugt eine Sphäre beschützender Energie, die Beschuss durch Waffen abhält. Feinde innerhalb dieser Hülle werden von Naniten angegriffen.

# WAFFEN



## Vorschlaghammer

Ein starker Vorschlaghammer, der Beton, Stahl und mehr mit einem einzelnen Schwung pulverisieren kann.



## Magnetgewehr

Zweistufiges Bergungsgerät, das in geschickten Händen zu einer ausgezeichneten Waffe wird.



## Pistolen

Normale Pistolen. Für jede Hand eine. Sehr zielgenau.



## Schrotflinte

Eine Standard-Repetierflinte. Bei kurzen Entfernungen tödlich.



## Sturmgewehr

Dreiläufiges, vollautomatisches Gewehr. Standardausgabe für alle Soldaten der Red Faction.



## Banshees

Pistolen mit geringer Kadenz aber hoher Schadenswirkung. Bei Schmugglern und Plünderern gleichermaßen beliebt.



## Rail Driver

Ein starkes Gewehr mit modernster Zieloptik zum Identifizieren feindlicher Streitkräfte.



## Nano-Gewehr

Ein von den Maraudern entwickeltes Gewehr, das eine Ladung Naniten abfeuert. Kann die meisten Materialien auflösen.



## Ladungswerfer

Feuert eine Haftladung, die überall haften bleibt und dann von Hand ferngezündet werden muss.



## Raketenwerfer

Feuert ein sehr schnelles Geschoss. Nützlich, um schwer gepanzerte Ziele außer Gefecht zu setzen.



## Impulsgranate

Granate mit Zeitzünder, die organische Materialien vernichtet, während Schäden an Gebäuden gering gehalten werden.



#### Plasmakanone

Feuert ein Plasmageschoss ab, das Objekte mit sehr destruktiver Kraft durchdringen kann.



#### Plasmastrahler

Entfesselt einen konzentrierten Plasmastrahl, der sich durch die meisten Materialien brennen kann.



#### Singularitätsgranate

Feuert ein schwarzes Loch ab, das alles in seinem Radius aufsaugt, bevor es detoniert.

## GARANTIE & KUNDENDIENST

### HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG

Nordic Games GmbH haftet 90 Tage lang ab Kaufdatum dafür, dass diese Software grundsätzlich gemäß der mit ihr gelieferten gedruckten Unterlagen funktioniert. Die vollständige Haftung von Nordic Games GmbH und somit Ihre möglichen Forderungen, so Nordic Games GmbH diese Lösungen anbietet und in Ihrem Falle auswählt, beschränken sich auf eine Erstattung des Kaufpreises, eine Reparatur oder einen Ersatz des Softwareprodukts, das unter die Richtlinien von Nordic Games' beschränkter Haftung fällt, insofern es zusammen mit einer Kopie des Kaufbelegs eingereicht wird. Keine Haftung besteht im Falle von Funktionsstörungen oder -ausfällen durch Unfälle, unsachgemäße oder fehlerhafte Anwendung.

DIESE SOFTWARE WIRD IN VORLIEGENDER FORM ZUR VERFÜGUNG GESTELLT, OHNE JEDE AUSDRÜCKLICHE ODER IMPLIZIERTE GEWÄHRLEISTUNG, EINSCHLIESSLICH EINER GEWÄHRLEISTUNG DER VERMARKTBARKEIT, DER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK ODER DER RECHTSKONFORMITÄT. DIE URHEBER UND URHEBERRECHTSINHABER ÜBERNEHMEN KEINERLEI HAFTUNG FÜR SCHÄDEN, DIE SICH AUS DER NUTZUNG ODER SONSTIGEN VERWENDUNG DER SOFTWARE ODER IN VERBINDUNG MIT DIESER ERGEBEN.

Alle sonstigen Marken, Produktnamen und Logos sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen ihrer jeweiligen Besitzer. Alle Rechte vorbehalten. Nicht genehmigter Verleih, Vermietung oder Vervielfältigung, ob ganz oder in Teilen, ist verboten.

### ENDBENUTZER-LIZENZVERTRAG

Das Nordic Games End-User Licence Agreement (EULA) finden Sie unter: <http://eula.nordicgames.at>

Innerhalb des ersten Jahres nach dem Kauf ersetzt Nordic Games GmbH problemlos und kostenlos jede Disc, ganz gleich, ob diese versehentlich beschädigt wurde oder es sich um einen Herstellungsfehler handelt. Um eine Ersatz-Disc zu erhalten, sende bitte die fehlerhafte Disc mit einem Scheck oder einer Zahlungsanweisung über 8,00 EUR zur Deckung des Portos und der Bearbeitungsgebühren zurück.

Stelle bitte sicher, dass folgende Informationen enthalten sind:

- Vollständiger Name
- Anschrift, Stadt, Staat/Bundesland, Postleitzahl/Postfach, Land
- Telefonnummer
- E-Mail-Adresse (falls verfügbar)
- Produktbezeichnung(en)
- Kurze Beschreibung des Problems

Bitte senden an:

Nordic Games GmbH  
Landstraßer Hauptstraße 1/Top 18  
A-1030 Wien, Österreich

#### **TECHNISCHER SUPPORT**

Wenn du technische Probleme mit dieser Software hast und du die Instruktionen in dieser Anleitung sorgfältig beachtet hast, findest du unter folgenden Adressen weitere Unterstützung:

Besuche bitte den Abschnitt "Technischer Support" auf unserer Webseite, wo wir Lösungen zu häufig auftretenden Problemen veröffentlicht haben:

Online-Support: <http://www.nordicgames.at/index.php/contact>

Skype contact: support.quantica.lab

Phone Support: +1 (206) 395-3545

Phone: +40 (0) 364 405 777

*Hinweis:* Anfragen, die sich auf Tipps zum Spiel beziehen, können vom technischen Kundendienst nicht beantwortet werden.

# RED FACTION®

## ARMAGEDDON™

nordic games



© 2013 Nordic Games Licensing AB, Sweden. Published by Nordic Games GmbH, Austria. Developed by Volition, Inc. THQ, Volition, Inc., Red Faction: Armageddon and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of Nordic Games Licensing AB, Sweden. All rights reserved. All other trademarks, logos, and copyrights are property of their respective owners.