

PC DVD
ROM

RED FACTION®

ARMAGEDDON™



volition inc



nordic games

SPIELANLEITUNG



IMPORTANT HEALTH WARNING ABOUT PLAYING VIDEO GAMES

Epilepsy warning

Some people may experience loss of consciousness or epileptic seizures when exposed to certain light effects or flashes of light. Certain graphics and effects in computer games may trigger an epileptic seizure or loss of consciousness in these people. Previously unknown predispositions for epilepsy may also be stimulated. If you or someone in your family has epilepsy, please consult your doctor before playing this game. If you experience symptoms such as dizziness, blurred vision, eye or muscle spasms, unconsciousness, disorientation, or any sort of involuntary motions or cramps while playing this game, turn the device off IMMEDIATELY and consult a doctor before playing again.

Epilepsie-Warnung

Es kann bei manchen Menschen zu Bewusstseinsstörungen oder epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtblitzen ausgesetzt sind. Bestimmte Grafiken und Effekte in Computerspielen können bei diesen Menschen einen epileptischen Anfall oder eine Bewusstseinsstörung auslösen. Auch können bisher unbekannte Neigungen zur Epilepsie gefördert werden. Falls Sie Epileptiker sind oder jemand in Ihrer Familie Epileptiker ist, konsultieren Sie bitte Ihren Arzt, bevor Sie dieses Spiel benutzen. Sollten während des Spielens Symptome wie Schwindelgefühle, Wahrnehmungsstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Ohnmacht, Desorientierung oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, schalten Sie das Gerät SOFORT ab, und konsultieren Sie einen Arzt, bevor Sie wieder weiterspielen.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de connaissance à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en jouant à un jeu vidéo, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, troubles de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, troubles de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Avvertenze in caso di epilessia

Alcune persone possono subire crisi epilettiche o svenimenti in presenza di particolari effetti luminosi o fenomeni intermittenti. In queste persone, crisi epilettiche o svenimenti possono insorgere in presenza di determinati tipi di grafi ca o effetti prodotti dai videogame per computer. Anche persone che non hanno mai subito una crisi, possono correre questo rischio. Se al giocatore o a un membro della famiglia è stata diagnosticata una forma di epilessia, questi dovrebbe consultare il proprio medico prima di giocare. Se si dovessero avvertire sintomi quali vertigini, perdita di coscienza, contrazioni oculari o muscolari, svenimenti, senso di disorientamento o movimenti involontari e/o convulsioni, è necessario spegnere IMMEDIATAMENTE il computer e consultare il medico prima di riprendere a giocare.

ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

Alguna personas pueden sufrir ataques epilépticos o confusión mental al exponerse a ciertas luces estroboscópicas o parpadeantes. Estas personas pueden padecer un ataque o perder la consciencia con ciertos grafi cos y efectos de videojuegos. Asimismo, estos factores podrían fomentar tendencias epilépticas previas ya existentes. Si tú o alguien de tu familia tiene antecedentes de epilepsia, consulta a tu médico antes de utilizar este juego. Si experimentas mareos, alteraciones de la visión, espasmos musculares u oculares, desmayos, desorientación o cualquier tipo de movimiento involuntario o calambres mientras utilizas este videojuego, deja de jugar INMEDIATAMENTE y consulta con tu médico antes de continuar.

KUNDENDIENST

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.

BEDIENUNG	AKTION
W	Vorwärts bewegen
S	Rückwärts bewegen
A	Nach links bewegen
D	Nach rechts bewegen
LEERTASTE (wenn stationär oder beim Vorwärtsgehen)	Springen
LEERTASTE (beim Seitwärts- oder Rückwärtsgehen)	Ausweichen
Umschalt *	Sprinten
R	Nachladen
E	Interagieren
Strg	Kriechen
Maus 2	Zoomen
Maus 1	Angreifen
F	Nahkampf
Tab	GPS
Maus 3	Reparieren
Q	Druckstoß-Fähigkeit der Nanoschmiede nutzen
Y	Schockwelle-Fähigkeit der Nanoschmiede nutzen
X	Schutzhülle-Fähigkeit der Nanoschmiede nutzen
C	Berserker-Fähigkeit der Nanoschmiede nutzen
Mausrad hoch	Vorige Waffe
Mausrad runter	Nächste Waffe
1	Waffe 1 verwenden
2	Waffe 2 verwenden
3	Waffe 3 verwenden
4	Waffe 4 verwenden
T	Text-Chat-Box
V	Zum Sprechen drücken

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.

Inhalte zum Herunterladen – Greife auf Inhalte zum Herunterladen zu (sofern verfügbar).

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

Zerstörungsmodus – Zerstöre alles und schlage die Höchstpunktzahl.

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

Extras – Schau und hör dir Spieler-Statistiken, Story-Filmsequenzen oder Audio-Aufzeichnungen an oder schau dir eine Liste der Mitwirkenden an.

Zurück zum Desktop – Verlasse das Spiel und kehre zum Desktop zurück.



- (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 einem Waffenplatz zuzuweisen. Bewege hierzu die Maus über den gewünschten Platz und drücke die linke Maustaste. Der oberste Platz stellt Waffenplatz 1 dar. Waffenplatz 2 entspricht dem Platz rechts daneben, und so weiter. Du kannst auch die Tasten drücken, die den Waffenplätzen entsprechen (die Standardtasten sind 1, 2, 3 und 4), um die Waffen zuzuweisen.

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

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 7.

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.

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

LAN-Spiel – Bilde ein Team mit Freunden, die über ein LAN verbunden sind.

Offline – Stürze dich alleine auf die feindlichen Horden.

Sprach-Chat – Chat-Optionen können im Menü für die Audio-Optionen eingestellt werden. Standardmäßig ist die Taste für „Zum Sprechen drücken“ die Taste [V]. Diese kann im Steuerungsmenü unter „Normale Steuerung“ eingestellt werden. Die Stummschaltung für Spieler kann im Lobby-Menü ein- und ausgeschaltet werden.



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 7.

Spiel starten – Beginne das Spiel mit den aktuellen Einstellungen.



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. Die letzten vier müssen erst freigeschaltet werden, bevor sie spielbar sind.

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

Mauskamera Y-Achse – Entscheide dich für Normal oder Gespiegelt.

Mausempfindlichkeit – Stelle die Empfindlichkeit für die Mausbewegung ein.

Steuerung zu Fuß – Stelle die Empfindlichkeit für die Bewegung zu Fuß ein.

Exoskelett-Steuerung – Weise die Tasten für die Steuerung des Exoskeletts zu.

Walker-Steuerung – Weise die Tasten für die Steuerung des Walkers zu.

Flugeinheit-Steuerung – Weise die Tasten für die Steuerung der Flugeinheit zu.

Gamepad-Einstellungen – Weise Tasten zu, wenn ein kompatibles Gamepad angeschlossen ist.

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 Anzeigerät zu finden.

Kontrast – Stelle den Kontrast ein.

Seitenverhältnis – Stelle 4:3, 16:9 oder 16:10 ein.

Auflösung – Stelle deine bevorzugte Ausgabeauflösung ein.

Anzeigemodus – Schalte zwischen Vollbild und Fenster um.

V-Sync – Schalte V-Sync ein oder aus.

Anti-Aliasing – Stelle diese Funktion ab, oder stelle die Stufe dafür ein.

Filtermodus – Stelle den Texturfilter ein.

Umgebungsausschluss – Stelle diese Funktion ab, oder stelle die Stufe dafür ein.

Schattendetails – Stelle die Stufe der Schattendetails ein.

Texturdetails – Stelle die Stufe der Texturdetails ein.

Bewegungsunschärfe – Schalte die Bewegungsunschärfe ein oder aus.

Szenendetails – Stelle die Gesamtstufe der Szenendetails im Spiel ein. Niedrige Einstellungen erhöhen den Spielfluss.

Post Processing Details – Stelle die Stufe von den Effekten „Bloom“ und „Distortion“ ein.

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.

HAUPTCHARAKTERE

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 Überlebenschancen 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 Bakhuyzen-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.



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



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.

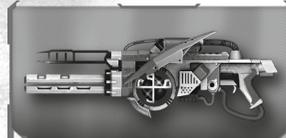
**Schutzhülle**

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.

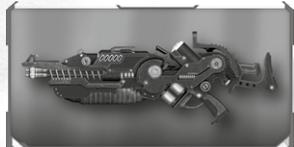
**Pistolen**

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 Zielloptik 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.



Raketengewehr

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.

INSTALLATIONSANWEISUNGEN

Installation

Wenn du ein Exemplar von RED FACTION: ARMAGEDDON im Laden gekauft hast, dann lege die DVD-ROM in dein Laufwerk. Wähle deine Sprache aus und installiere das Spiel. Während des Installationsvorgangs wirst du aufgefordert, Steam zu installieren, sofern du dies noch nicht getan hast. Anschließend musst du dich mit deinem Steam-Konto anmelden. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation abzuschließen. Während dieses anfänglichen Installationsvorgangs musst du mit dem Internet verbunden sein.

Wenn du nach deinem Produktschlüssel gefragt wirst, dann findest du diesen auf der Rückseite der Bedienungsanleitung.

Steam-Installation

Hast du RED FACTION: ARMAGEDDON über Steams Online-Shop gekauft, erscheint das Spiel automatisch in deiner Spielereihe. Klicke auf RED FACTION: ARMAGEDDON, um die Spielereihe aufzurufen.

Klicke auf die Installationsschaltfläche am oberen Bildrand, um die Installation zu beginnen.

Du kannst deinem Steam-Konto auch ein im Laden gekauftes Exemplar des Spiels hinzufügen. Klicke hierzu im Spielmenü auf „Ein Produkt bei Steam aktivieren...“ und stimme den Nutzungsbedingungen für diesen Dienst zu. Gib dann den Produktschlüssel in die entsprechende Zeile ein und klicke auf „Weiter (Next)“.

Nun kannst du eine Kopie von RED FACTION: ARMAGEDDON herunterladen und spielen, als wenn du sie direkt bei Steam gekauft hättest.

DIRECTX 9 ERFORDERLICH

Um RED FACTION: ARMAGEDDON spielen zu können, muss DirectX Version 9.0c (auf dieser Disc enthalten) oder höher auf deinem Computer installiert sein.

PROBLEMBEHEBUNG

Bitte lies die Readme-Datei im Installationsverzeichnis des Spiels, um die aktuellsten Informationen zur Problembhebung und zum technischen Kunden-Service zu erhalten.

Softwarelizenzvertrag für das Computerprogramm RED FACTION® ARMAGEDDON™

Nachfolgend sind die Vertragsbedingungen für die Benutzung von THQ-Software durch den Endverbraucher (im Folgenden: "Lizenznehmer") aufgeführt.

Bevor Sie diese Software installieren, lesen Sie sich daher bitte den nachfolgenden Text vollständig und genau durch. Durch die Installation der Software erklären Sie sich mit diesen Vertragsbedingungen einverstanden.

Wenn Sie mit diesen Vertragsbestimmungen nicht einverstanden sind, dürfen Sie dieses Produkt nicht installieren.

1. GEGENSTAND DES VERTRAGES

Gegenstand des Vertrages ist das Computerprogramm RED FACTION® ARMAGEDDON™ der THQ Entertainment GmbH und/oder ihrer Lizenzgeber. Sie erhalten ein einfaches, nicht übertragbares Recht zur Nutzung der Software RED FACTION® ARMAGEDDON™ 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) VIELFÄLTIGUNG

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 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 gemischter 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 Kriegsereignisse, 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 Bedienungsanleitung 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 verwenden. Mit Übersendung von Vorschlägen erteilt der Benutzer bereits jetzt insoweit alle erforderlichen Genehmigungen und Zustimmungen zur Verwertung.

SCHLUSSBESTIMMUNGEN:

Dieser Vertrag wird durch die Installation 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, April 2011

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>

