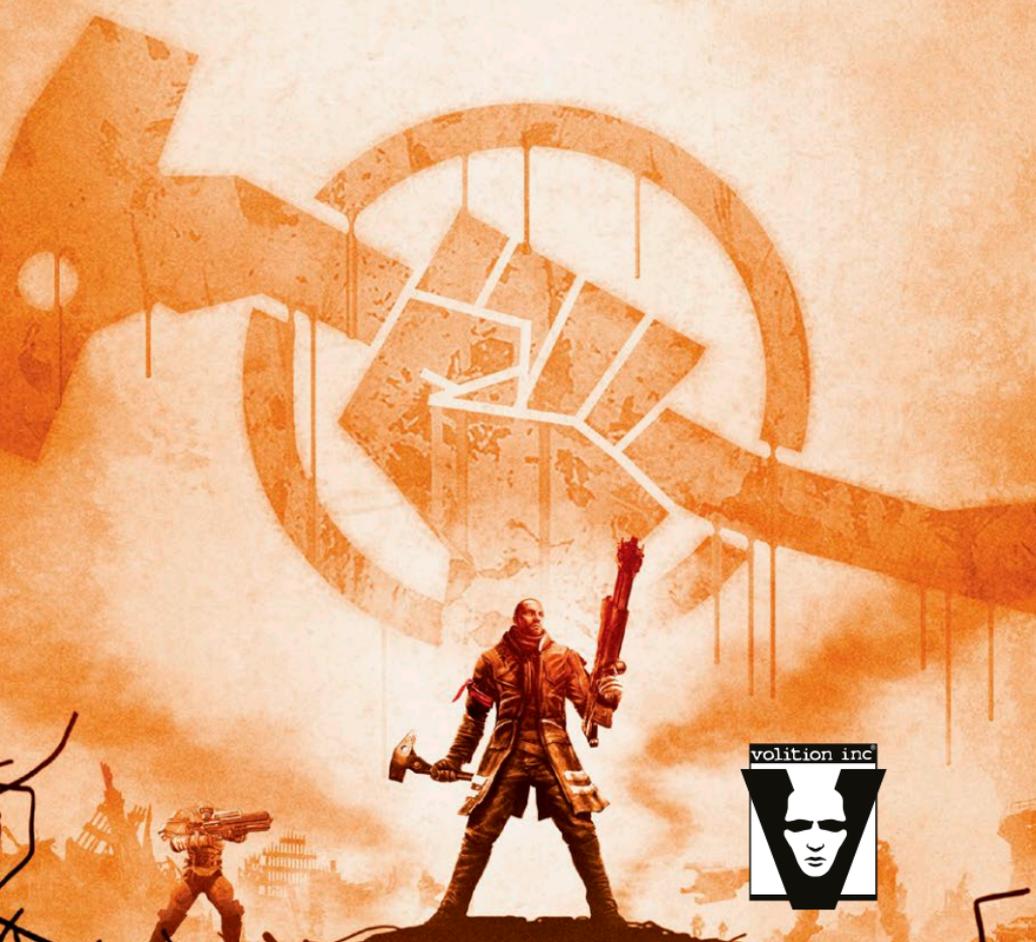


PC DVD  
ROM

# RED FACTION<sup>®</sup>

## GUERRILLA<sup>™</sup>



volition inc



SPIELANLEITUNG

nordic games<sup>®</sup>

## 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

Alcuna persona 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 epilepticas 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.

## INSTALLATION

Legen Sie die DVD von Red Faction: Guerrilla in Ihr DVD-ROM-Laufwerk.

Wenn Sie die Autoplay-Funktion aktiviert haben, erscheint ein Bildschirm, über den Sie die Installation von Red Faction: Guerrilla starten können.

Wählen Sie JA und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Sollte die Autoplay-Funktion nicht aktiviert sein, wählen Sie 'Start' und dann 'Ausführen...'. Geben Sie 'D:\setup' ein (D bezieht sich auf Ihr DVD-ROM-Laufwerk. Wenn Ihr DVD-ROM-Laufwerk nicht den Laufwerksbuchstaben D hat, geben Sie den entsprechenden Buchstaben ein.) Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

## DEINSTALLATION

Rufen Sie das Startmenü auf und suchen Sie den Eintrag Red Faction: Guerrilla.

Eines der Symbole ist mit 'Deinstallieren' beschriftet.

Wählen Sie diese Option und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

## SPIELSTEUERUNG

### STEUERUNG ZU FUSS

Vorwärts laufen	W
Rückwärts laufen	S
Seitwärts links laufen	A
Seitwärts rechts laufen	D
Kamera	Maus
Ducken	C
Präzises Zielen	F, MT3
Minikarte hineinzoomen	+
Minikarte herauszoomen	-
Navigationssignal setzen	Q
Springen/Jetpack aktivieren (ES)	Leertaste
Sprengladung zünden	Strg, Mauseklick (klicken)
Nachladen	R
Aktion/In Fahrzeug steigen	E
Sprinten/Rucksack benutzen	Umschalt., MT4
Primärangriff	MT1
Nahkampf	MT2
Waffenauswahl	1, 2, 3, 4
Karte aufrufen/Bestenliste (MS)	Tab
Pausemenü	Esc

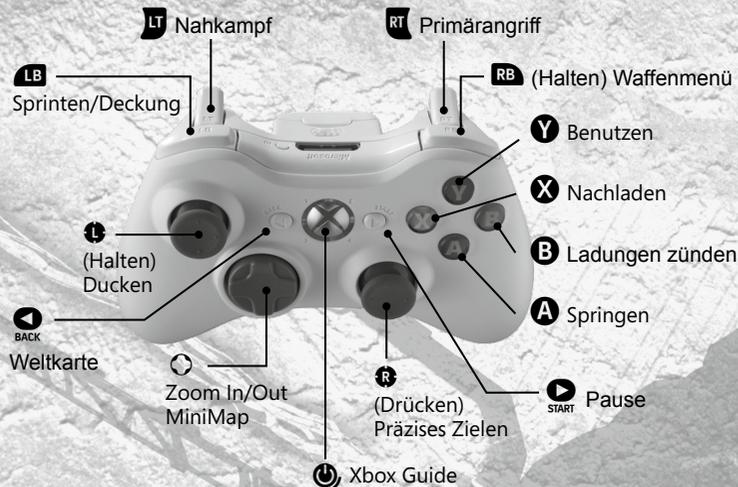
### FAHRZEUGSTEUERUNG

Beschleunigen	W
Bremsen/Rückwärts	S
Nach links	A
Nach rechts	D
Kamera/Geschütz ausrichten	Maus
Minikarte hineinzoomen	+
Minikarte herauszoomen	-
Navigationssignal setzen	Q
Sprungdüsen des leichten Walkers	Leertaste
Ladung zünden	Strg, Mauseklick (klicken)
Ein-/Aussteigen	E
Kamera umkehren	R, MT3
Fahrzeugwaffe abfeuern	MT1
Sekundäre Fahrzeugwaffe	MT2
Waffenmenü	C, MT4
Karte aufrufen	Tab
Pausemenü	Esc

# XBOX 360® CONTROLLER FÜR WINDOWS

# GAMES FOR WINDOWS – LIVE

## STEUERUNG ZU FUSS



## FAHRZEUGSTEUERUNG



Spielen Sie kostenlos online! Mit Games for Windows – LIVE können Sie ein Profil erstellen, online spielen, mit Freunden chatten, die Spiele und Aktivitäten Ihrer Freunde sehen und Spielerfolge für alle Games for Windows – LIVE-Spiele nachverfolgen. Darüber hinaus können Sie Spiel-Inhalte vom Games for Windows – LIVE Marktplatz herunterladen. Gehen Sie online und werden Sie Teil der PC-Spiele-Revolution!

## VERBINDEN MIT LIVE

Um eine Verbindung zu Games for Windows – LIVE herzustellen, brauchen Sie eine Hochgeschwindigkeits-Internetverbindung und einen Gamertag. Wenn Sie schon über einen Gamertag verfügen, haben Sie alles Nötige, um eine Verbindung mit Games for Windows – LIVE herzustellen. Wenn Sie noch keinen haben, können Sie kostenlos einen bekommen. Weitere Informationen, auch zur Verfügbarkeit von Games for Windows – LIVE in Ihrer Region, erhalten Sie auf [WWW.GAMESFORWINDOWS.COM/LIVE](http://WWW.GAMESFORWINDOWS.COM/LIVE).

## JUGENDSCHUTZ

Der Jugendschutz bei Games for Windows – LIVE und die Windows Vista® Jugendschutzeinstellungen ergänzen sich. Eltern können bestimmen, wer auf Inhalte für Erwachsene zugreifen darf. Mit dem LIVE-Dienst können Sie entscheiden, mit wem und auf welche Weise ihre Familie im Internet kommuniziert. Sie können auch bestimmen, wie lange gespielt werden kann. Weitere Informationen erhalten Sie auf [WWW.GAMESFORWINDOWS.COM/LIVE/FAMILYSETTINGS](http://WWW.GAMESFORWINDOWS.COM/LIVE/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 tiefsetzende 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.

### INTERNETSPIEL

Bis zu 16 Spieler können über Games for Windows - LIVE gegeneinander kämpfen.

### LAN-SPIEL

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

### OPTIONEN

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

### VERLASSEN

Verlassen Sie das Spiel und kehren Sie zum Desktop zurück.

## 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 gefallenen Kämpfern.

## GUERILLA-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 Missionen 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** – Stüßen 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 Hosens 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 die **A**-Taste, um einen Wegpunkt zu bestimmen. Sowohl auf der Hauptkarte 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 Zermalmer verschießt 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, während 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 Annäherungsmine. 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 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 befehlsabender 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.

## 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 Fahrzeugexperte – 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.



## GAMES FOR WINDOWS (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 geschützt 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 Schubkraftsack 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 Erschütterungsrickpack 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 Feuerkraftsack 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 ein Röntgenblick, mit dem Sie Ihre Feinde durch beliebige Gebäude und Hindernisse sehen können. Mit dem Sichtrucksack kann sich niemand vor Ihnen verstecken.

## 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>

nordic<sup>®</sup> games



© 2014 Nordic Games Licensing AB. Published by Nordic Games GmbH, Austria. Developed by Volition, Inc. Red Faction: Guerrilla uses the Havok™ physics engine. © Copyright 2014 Havok.com Inc. (or its Licensors). All rights reserved. See [www.havok.com](http://www.havok.com) for details. THQ, Geo-Mod, Red Faction: Guerrilla 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.