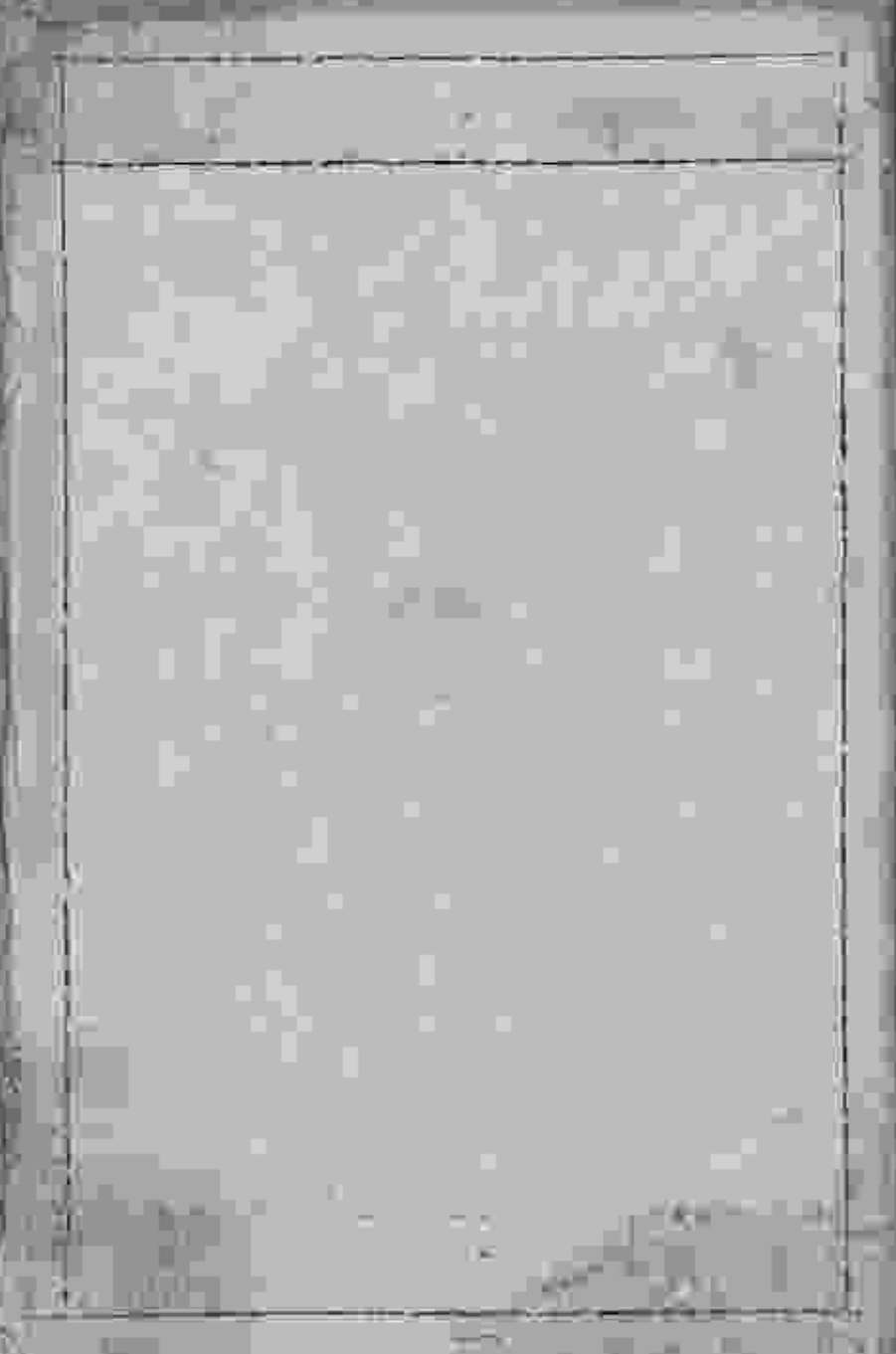


RED★FACTION II



THQ



Inhaltsverzeichnis

MINIMALE SYSTEMANFORDERUNGEN	2
RED FACTION® II INSTALLIEREN	2
RED FACTION® II STARTEN	3
RED FACTION® II DEINSTALLIEREN	3
EINLEITUNG	4
STANDARD-TASTENBELEGUNG	5
MENÜSTEUERUNG	5
VOREINGESTELLTE STEUERUNG/WAFFENAUSWAHL	5
HAUPTMENÜ	6
SPIELMENÜ	8
PAUSEMENÜ	8
LADEN UND SPEICHERN	9
KARMA	9
TRAINING	10
OPTIONEN	10
SPIELEN	12
BOT-MATCH	14
FAHRZEUGE	21
WAFFEN & MUNITION	25
MITWIRKENDE	31
NUTZUNGSBEDINGUNGEN	33
KUNDENSERVICE	36

Minimale Systemanforderungen

Windows® 98/98SE/ME/2000/XP

500 MHz Intel Pentium III oder

AMD Athlon Prozessor (1,0 GHz oder schneller empfohlen)

128 MB RAM (256 MB empfohlen)

1,1 GB freier Festplattenspeicher

DirectX® 8.1 (auf der CD enthalten)

DirectX® 8.1 kompatible 3D-NVIDIA TNT1 Grafikkarte mit 16 MB oder ATI Rage 128 Grafikkarte (NVIDIA GeForce-Serie, Matrox Parhelia™, ATI Radeon™ 32 MB oder bessere Grafikkarte empfohlen)

DirectX® 8.1 kompatible Soundkarte

8fach CD-ROM- oder DVD-Laufwerk

Windows® kompatible Tastatur und Maus

Unterstützt außerdem die meisten DirectX® 8.1 kompatiblen Joysticks und Gamepads

Red Faction® II installieren

1. Legen Sie die erste CD-ROM (CD 1) von **RED FACTION® II** in Ihr CD-ROM-Laufwerk.
2. Wenn Sie die Funktion „Automatische Benachrichtigung beim Wechsel“ aktiviert haben, warten Sie bitte, bis die CD erkannt wurde, und folgen Sie anschließend den Anweisungen auf dem Bildschirm.
3. Sollten Sie diese Funktion NICHT aktiviert haben, klicken Sie bitte auf **START** in der Taskleiste und wählen Sie **Ausführen**.
4. Geben Sie nun „d:\setup“ ein. („d“ steht dabei für den Buchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks. Sollte Ihr CD-ROM-Laufwerk nicht dem Buchstaben „d“ zugeordnet sein, geben Sie stattdessen bitte den richtigen Laufwerksbuchstaben an.)
5. Folgen Sie nun den Bildschirmanweisungen.

Nachdem die Installation komplett abgeschlossen wurde, finden Sie ein **Red Faction® II**-Icon, sowohl auf Ihrem Desktop als auch im Programme-Verzeichnis des Startmenüs der Windows-Taskleiste.

Red Faction® II starten

Sie müssen jedes Mal, wenn Sie **Red Faction® II** spielen wollen, die benötigte **Red Faction® II** CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen. Befolgen Sie anschließend die Schritte 1-2:

1. Wenn Sie die Funktion „Automatische Benachrichtigung beim Wechsel“ aktiviert haben, folgen Sie bitte den Anweisungen auf dem Bildschirm.
2. Sie können natürlich auch auf das **Red Faction® II**-Icon auf dem Desktop doppelt klicken oder das Spiel über das **Red Faction® II**-Menü im Programme-Verzeichnis des Startmenüs der Windows-Taskleiste auswählen.

Red Faction® II deinstallieren

1. Wenn Sie die Funktion „Automatische Benachrichtigung beim Wechsel“ aktiviert haben, klicken Sie bitte auf die Schaltfläche „Deinstallation“.
2. Sie können das Programm auch über die „Software“-Funktion in der Systemsteuerung oder über das **Red Faction® II**-Menü im Programme-Verzeichnis des Startmenüs der Windows-Taskleiste deinstallieren.

NOTE:



Wir empfehlen Ihnen, die Datei README.txt (auf der **Red Faction® II** CD-ROM enthalten) für Neuigkeiten und Informationen über Änderungen des **Red Faction® II**-Handbuchs zu lesen.



HAUPTQUARTIER VON SOPOTS SICHERHEITSKRÄFTEN

EINLEITUNG

Nano-Technologie. Entwickelt von einem Ultor-Wissenschaftler auf dem Mars. Dort wurde sie gestohlen und auf die Erde gebracht, wo sie erneut gestohlen wurde. Schließlich sicherte Alias, ein exzellenter Sprengstoffexperte, die Technologie für die Republik des Commonwealth.

Kanzler Sopot verwendete die Nano-Technologie, um Alias und weitere zweitausend Freiwillige der tapfersten Soldaten des Commonwealth in Supersoldaten zu verwandeln. Sie waren stärker, schneller und intelligenter als alles, was man bisher kannte. Aber dann fing Sopot an, seine eigenen Supersoldaten zu fürchten, er erklärte sie zu Staatsfeinden und ließ sie von seiner Elite-Wache jagen und unschädlich machen.

Alias und eine Hand voll Soldaten überlebten. Früher als Nationalheld gefeiert, wird Alias nun als Verräter, der sich den Rebellen der Red Faction angeschlossen hat, verfolgt. Er ist einer von sechs Mann, die sich zu einer Gruppe zusammengefunden haben. Sie alle sind aufgewertete Supersoldaten, die sich durch ihre Einzigartigkeit stark verbunden fühlen.

Shrike. Ein Verrückter mit einer Schwäche für Geschwindigkeit.

Quill. Ein Killer ohne Gewissen.

Tangier. Geheimnisvoll und tödlich.

Repta. Die ultimative zerstörende Kraft.

Molov. Der allseits respektierte Anführer der Gruppe.

Und **Alias**, ein Held mit einer Mission.

Ihr Ziel ist die Beseitigung von Kanzler Sopot und damit zugleich Rache für dessen Verbrechen gegen die Menschlichkeit.

Standard-Tastenbelegung

MENÜSTEUERUNG

Mit den folgenden Steuerungsbefehlen können Sie sich durch die Menüs bewegen:

Menüpunkte markieren:	Maustasten oder Pfeiltasten
Auswählen/ausgewählten Menüpunkt bestätigen	Linke Maustaste oder Eingabe
Abbrechen/Zum vorherigen Bildschirm	Esc

VOREINGESTELLTE STEUERUNG/WAFFENAUSWAHL

W, Pfeil oben	Vorwärts laufen	Ä	Nächste Granate
S, Pfeil unten	Rückwärts laufen	Ö	Vorherige Granate
A, Pfeil links	Links strafen	Eingabe, G	Granate werfen
D, Pfeil rechts	Rechts strafen	N	Nachtsichtgerät
Pos1	Nach oben schauen	-	Profil-Statistik
Ende	Nach unten schauen	1 *	Pistole
Entf	Nach links drehen	2 *	Maschinenpistole
Bild unten	Nach rechts drehen	3	CCMG-19 GMG (Schallgedämpftes Maschinengewehr)
Strg links, linke Maustaste	Primärer Waffenmodus	4	Schrotgewehr
Alt links, rechte Maustaste	Alternativer Waffenmodus	5	Sturmgewehr
E	Benutzen	6	Scharfschützengewehr
Pause	Spielstatistik/Pause	7	Nano-Granat-Werfer
Esc	Pause/Optionsmenü	8	INW
Leertaste	Springen	9	Präzisionsgewehr
C	Kriechen	0	Railgun
. , Mausrad nach oben	Nächste Waffe	B	Schweres Maschinengewehr
, , Mausrad nach unten	Vorherige Waffe	'	AZAF
R, mittlere Maustaste	Nachladen	+	Anti-Personen-Waffe
Tabulator, O	Aufträge	Ü	Nano-Maschinenpistole

* Wiederholt drücken, um zwischen 1 und 2 Waffen zu wechseln

Hauptmenü

EINZELSPIELER:

Beginnen Sie ein neues Einzelspieler-Spiel oder laden Sie ein vorher gespeichertes Einzelspieler-Spiel. Wenn Sie ein neues Spiel starten, können Sie den Schwierigkeitsgrad einstellen: einfach, mittel oder schwierig.



Wenn Sie ein neues Spiel starten, ohne ein neues Profil zu erstellen oder zu laden, können Sie den Spielstand während des Spiels nicht abspeichern. Weitere Informationen über das Laden von Profilen finden Sie im Abschnitt „LADEN UND SPEICHERN“ auf Seite 9.

BOT-MATCH:

Hier können Sie ein Einzelspieler-Spiel beginnen, bei dem Sie gegen computer-gesteuerte Bots antreten. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 14.

PROFILE:

Mit „Profile“ werden die von Ihnen erstellten Charakter- und Steuerungskonfigurationen bezeichnet. Das Verwenden eines Profils ermöglicht es Ihnen, den Fortschritt des Spiels zu speichern oder ein vorher gespeichertes Spiel zu laden. Außerdem werden während des Spielens verschiedene Statistiken aufgezeichnet.



NOTE:



Wenn Sie **Red Faction® II** zum ersten Mal starten, müssen Sie zuerst ein Profil erstellen. Nur wenn Sie ein Profil erstellen, können Sie später Ihr Spiel speichern. Die Profile werden in einem Verzeichnis namens <Profil> gespeichert. Dieses Verzeichnis befindet sich im **Red Faction® II**-Installationsverzeichnis

Akzeptieren

Hier bestätigen Sie das gerade ausgewählte Profil. Wenn mehrere Profile abgespeichert sind, können Sie mit Hilfe der Pfeiltasten oder der Maus zwischen den einzelnen Profilen wechseln.

Statistiken

Speichert unter anderem die bevorzugte Waffe, die Anzahl der abgegebenen Schüsse (berücksichtigt keine Granaten oder abgegebenen Schüsse während der Fahrt), die Trefferquote, die Anzahl der ausgeschalteten Gegner, die Anzahl der Kopfschüsse, die Anzahl der zivilen Verluste und die „Karma“-Anzeige des ausgewählten Profils. Die Statistiken ändern sich im Verlauf des Spiels.

Erstellen

Hier können Sie ein neues Profil erstellen. Geben Sie mit Hilfe der Tastatur Ihren Namen ein und bestätigen Sie Ihre Eingabe mit „Akzeptieren“. Sie können maximal bis zu 8 Profile speichern.

Löschen

Hier können Sie ein ausgewähltes Profil löschen.

Kopieren

Ermöglicht es, das ausgewählte Profil unter einem neuen Namen zu kopieren und anschließend als aktuelles Profil zu verwenden.



OPTIONEN:

Wählen Sie diese Option, wenn Sie Spieleinstellungen, Audio/Video-Einstellungen und Controllereinstellungen ändern möchten.

EXTRAS:

Hier können Sie sehen, wer an dem Spiel mitgewirkt hat, Cheats eingeben, sich freigeschaltete Filme, Konzeptstudien und „Hinter den Kulissen“-Filmmaterial zu **Red Faction® II** anschauen.



Spielemenü

Sie können während des Spiels jederzeit in dieses Menü gelangen, indem Sie ESC drücken.

Optionen

Hier gelangen Sie während des Spiels in das Menü „Optionen“.

Fortschritt speichern

Hier können Sie Ihren Fortschritt manuell speichern. Wenn Sie diese Option wählen, wird Ihr Fortschritt bis zur letzten Sektion des Levels, den Sie erreicht haben, gespeichert.

Level erneut starten

Der Level, den Sie gerade spielen, wird erneut gestartet.

Hauptmenü

Hier gelangen Sie in das Hauptmenü.

Cheats

Hier können Sie Codes eingeben, um verschiedene Cheats zu aktivieren. Hierzu gehören unter anderem „unendliche Munition“ und „Gesundheitsbonus“.

Pausemenü

Wenn Sie Pause drücken, wird das Spiel solange unterbrochen, bis Sie abermals auf Pause drücken. Solange das Spiel unterbrochen ist, können Sie verschiedene Spielstatistiken einsehen. Diese Statistiken werden unter Ihrem Profil abgespeichert:

Kills:	Anzahl der ausgeschalteten Gegner.
Zivile Verluste:	Anzahl der ausgeschalteten Zivilisten.
Schüsse:	Die Anzahl aller Schüsse, die Sie während des Spiels abgegeben haben (ausgenommen Granaten und Schüsse, die Sie während der Fahrt abgegeben haben).
Trefferquote:	Zeigt prozentual an, wie viele Treffer Sie landen konnten.
Kill-Rekord/Bev. Waffe:	Zeigt an, welche Waffe Sie am häufigsten benutzt haben.
Karma:	Zeigt das „Karma“ an.

Laden und Speichern

Speichern

Red Faction® II speichert jedes Mal, wenn Sie einen Levelabschnitt beenden, automatisch Ihren Fortschritt. Sie können Ihren Fortschritt auch manuell speichern, indem Sie das Spiel-Menü aufrufen und „Fortschritt speichern“ wählen. Wenn Sie diese Option aktivieren, speichert das Spiel Ihren Fortschritt bis zum letzten beendeten Levelabschnitt.

Laden

Um einen zuvor gespeicherten Spielstand fortzusetzen, benutzen Sie bitte die „Profile“-Option im Hauptmenü. Wenn Sie die Option „Profile“ ausgewählt haben, werden alle zuvor gespeicherten Profile aus dem **Red Faction® II**-Verzeichnis namens <Profiles> geladen.

Nach dem Laden haben Sie Zugriff auf alle Ihre gespeicherten und verfügbaren Profile, indem Sie durch die Liste mit Profilen scrollen. Hierzu können Sie entweder die Pfeiltasten oder die Maus benutzen. Wenn Sie das gewünschte Profil hervorgehoben haben, bestätigen Sie Ihre Wahl durch das Drücken der Eingabetaste oder der linken Maustaste. Sie gelangen dann zurück ins Hauptmenü, wo Sie „Einzelspieler“ wählen müssen, um aus einer Liste verfügbarer Einzelspieler-Levels auszuwählen. Sie können das Spiel auch an der Stelle fortsetzen, an der Sie es zuletzt verlassen haben.

Karma

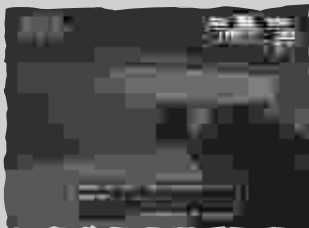
Die „Karma“-Anzeige spielt eine wichtige Rolle. Wird die Anzeige blau dargestellt, ist das Karma sehr hoch. Sollte sie rot sein, ist das Karma sehr niedrig. Die Menge des Karmas, über das Sie am Ende des Spiels verfügen, kann das Ende des Spiels beeinflussen. Sollten Sie Zivilisten verletzen, wirkt sich das negativ auf das Karma aus, während das Erfüllen von zusätzlichen Missionszielen eine positive Auswirkung auf das Karma hat.



Zeitweise können Sie einen roten oder grünen Stern in der linken oberen Ecke des HUD sehen. Dieser Stern zeigt eine Veränderung des Karmas an. Wenn der rote Stern angezeigt wird, sinkt das Karma, dementsprechend steigt es, wenn der grüne Stern zu sehen ist.

Training

Wenn Sie zum ersten Mal ein Einzelspieler-Spiel von **Red Faction® II** beginnen, beachten Sie bitte, dass gelegentlich Tipps und Hinweise auf dem Schirm erscheinen. Diese Hinweise sollen Ihnen behilflich sein, wenn Sie bestimmte Stellen im Spiel erreichen.



Optionen

Im Menü „Optionen“ können Sie die Spieleinstellungen, Audio/Video-Einstellungen und Controllereinstellungen verändern.



SPIELEINSTELLUNGEN

Schalten Sie das Fadenkreuz, die HUD-Nachrichten und die Waffenumschaltung EIN/AUS. Sollte das Sternsymbol „ausgefüllt“ sein, ist die entsprechende Option aktiviert. Wird das Sternsymbol nicht „ausgefüllt“ dargestellt, ist die Option deaktiviert.

Spieleinstellungen

Fadenkreuze:	Schalten Sie die Fadenkreuze der Waffen EIN/AUS
HUD-Nachrichten:	Schalten Sie die Nachrichten der Nichtspielercharaktere EIN/AUS
Tipps:	Schalten Sie die Trainings-Nachrichten EIN/AUS

Waffen

Autowechsel: Wenn Sie diese Option einschalten, wechselt das Spiel automatisch zu der Waffe, die Sie gerade aufgenommen haben. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Waffenpriorität“.

Keine Sprengkörper: Wenn diese Option eingeschaltet ist (standardmäßig ausgeschaltet), übergeht das Spiel bei aktiviertem Autowechsel Sprengwaffen (A.Z.A.F., Granatwerfer, Raketenwerfer).

WAFFENPRIORITÄT:

Auf diesem Bildschirm können Sie Ihre „Bevorzugten Waffen“ wählen. Diese Option steuert das automatische Wechseln von neu eingesammelten Waffen und bezieht sich dabei auf eine von Ihnen festgelegte Liste. Die Waffen, die Sie an den Anfang der Liste setzen, haben eine höhere Priorität als die Waffen, die weiter unten aufgeführt werden. Um den Listenplatz einer Waffe zu wechseln, müssen Sie die Waffe mit der Maus markieren. Drücken Sie danach die linke Maustaste oder die Eingabetaste, um Ihre Wahl zu bestätigen. Legen Sie nun den neuen Listenplatz der Waffe fest. Wenn Sie die Waffe an der richtigen Stelle positioniert haben, drücken Sie erneut die linke Maustaste oder die Eingabetaste, um den neuen Listenplatz zu bestätigen.

AUDIO-/VIDEO-EINSTELLUNGEN:

Hier können Sie die Lautstärke der Musik, der Sprach- und Soundeffekte einstellen. Außerdem können Sie auf diesem Bildschirm die Helligkeit Ihres Bildschirms verändern.



Steuerung

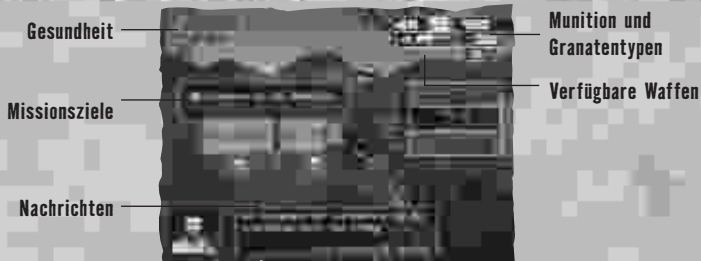
Wählen Sie diese Option, um die Steuerung für **Red Faction® II** anzupassen.

Erweitert

Benutzen Sie dieses Menü, um die Empfindlichkeit der X- und Y-Achse der Maus festzulegen. Sie können die Standardeinstellung der Y-Achse auch umkehren.



Spiele



Nachdem Sie nun die Grundlagen des Spiels kennen, können Sie mit dem Spielen beginnen!

DAS HUD (HEADS UP DISPLAY)

Das HUD ist ein wesentlicher Bestandteil des Spiels und sollte immer genau beobachtet werden. Auf ihm erscheinen lebenswichtige Informationen für den Spieler: verbleibende Gesundheit, verbleibende Munition, Aufträge, Nachrichten der anderen Teammitglieder und verfügbare Waffen.

Gesundheit

Im oberen linken Teil des HUD wird die Gesundheit von Alias angezeigt. Sie ist in zwei Abschnitte unterteilt: momentane Gesundheit und Verbandspäckchen in Reserve. Der obere Balken der Gesundheitsanzeige gibt den momentanen Gesundheitszustand von Alias wieder. Wenn Alias Schaden nimmt, wird sich die Anzeige verringern.

Der untere Abschnitt zeigt an, wie viele Verbandspäckchen Alias zur Verfügung stehen (er kann insgesamt nur drei aufnehmen). Immer wenn der obere Balken völlig verschwunden ist, wird er durch ein Verbandspäckchen aus dem unteren Abschnitt aufgefüllt. Mit einem Verbandspäckchen kann Alias' Gesundheit komplett wiederhergestellt werden. Hat Alias seine komplette Gesundheit (inklusive Verbandspäckchen) eingebüßt, ist seine Mission gescheitert.

Tipp: Als genetisch veränderter Soldat hat Alias die Möglichkeit, seine Gesundheit nach einer gewissen Zeit zu regenerieren (dies gilt nicht für den ersten Level). Wenn Sie nur noch über wenig Gesundheit verfügen, sollten Sie sich einen sicheren Platz suchen und abwarten, dass sich Ihre Gesundheit wiederherstellt. Sie werden während des Spiels auch gelegentlich zusätzliche Verbandspäckchen finden. Diese helfen Ihnen, eine möglichst hohe Gesundheit beizubehalten.

Munition und Granatentypen

Der obere rechte Teil des HUD zeigt an, a) wie viel Munition die gegenwärtig gewählte Waffe geladen hat und b) welcher Granatentyp gewählt ist. Die Zahl auf der linken Seite dieses HUD-Abschnitts zeigt an, wie viel Munition im Magazin ist. Die Zahl auf der rechten Seite zeigt an, über wie viel Munition Sie insgesamt für die gewählte Waffe verfügen. Wenn die Zahl auf der linken Seite „Null“ erreicht, müssen Sie nachladen (wird automatisch ausgeführt). Drücken Sie die „Nachladen“-Taste, wenn Sie schon vorher nachladen möchten.

Die Grafik und die Zahl direkt unter der Munitionsinformation zeigen an, welchen Granatentyp Sie momentan ausgewählt haben und über wie viele dieser Granaten Sie noch verfügen. Weitere Information über Granaten finden Sie auf Seite 30.

Verfügbare Waffen

Auf dem HUD kann Alias auch ablesen, welche Waffen ihm zur Verfügung stehen. Um die „Liste der verfügbaren Waffen“ aufzurufen, wählen Sie entweder die „vorherige Waffe“ oder die „nächste Waffe“ aus (Mausrad nach unten oder Mausrad nach oben, wenn Sie die Standardeinstellung für die Steuerung verwenden).

Fahren Sie fort, indem Sie die Taste für „vorherige“ oder „nächste“ Waffe betätigen, um durch die Liste zu scrollen. Nun können Sie sehen, welche Waffen vorhanden sind. Wenn Sie den primären Waffenmodus (Linke Maustaste in der Standardbelegung) betätigen, wählt Alias die Waffe, die in der Mitte der Liste hervorgehoben wird.

Nachrichten

Gelegentlich empfängt Alias eingehende Nachrichten von Nicht-Spieler-Charakteren (NSCs). Normalerweise stammen diese Nachrichten von seinen Teammitgliedern. Wenn eine Nachricht eingeht, erscheint eine Grafik des sprechenden NSCs in der unteren linken Ecke des Bildschirms.

Sie können die eingehenden HUD-Nachrichten im Menü „Optionen“ ausschalten.

Aufträge

Gelegentlich erhält Alias Aufträge, die er ausführen muss. Wenn ein neuer Auftrag erteilt wird, erscheint auf der linken Seite des Bildschirms eine „Neuer Auftrag“-Nachricht. Um den Auftrag anzusehen, drücken Sie bitte die „Aufträge anschauen“-Taste (O oder Tabulator-Taste auf der Tastatur, wenn Sie die Standardbelegung benutzen).

Sie können sich Alias' Aufträge jederzeit anschauen, indem Sie die „Aufträge anschauen“-Taste drücken und gedrückt halten.

Bot-Match

In **Red Faction® II** können Sie in verschiedenen Spielmodi gegen computergesteuerte Gegner („Bots“) antreten.

SPIELTYP

Hier können Sie auswählen, welche Art von Bot-Match Sie spielen möchten:

Deathmatch

Sie gegen alle anderen Mitspieler, keine Mannschaften, keine Regeln, alles was zählt, ist das Kill-Limit. Der erste Spieler, der das Limit erreicht oder die meisten Abschüsse erzielt, bevor die vorgegebene Zeit abläuft (hängt von den Spieleinstellungen für Bot-Matches ab), gewinnt das Spiel.

Grundlegende Regeln für das Deathmatch:

Regel Nummer eins: es gibt keine Regeln! Schalten Sie möglichst viele Gegner aus und versuchen Sie, die höchste Abschusszahl zu erlangen.

Team Deathmatch

Hier gelten dieselben Regeln wie im Deathmatch, bis auf die Tatsache, dass alle Teilnehmer auf zwei Mannschaften verteilt sind. Sie können zu Beginn des Spiels wählen, welcher Mannschaft Sie angehören möchten.

Capture the Flag (CTF)

In diesem auf Mannschaften basierten Spiel dreht sich alles um die gegnerische Flagge. Ihre Aufgabe ist es, die gegnerische Flagge zu erbeuten und in Ihre eigene Basis zu bringen. Die erste Mannschaft, die das Punktelimit erreicht, gewinnt.

Grundlegende Regeln für CTF:

Sie können die gegnerische Flagge nur dann erbeuten und Punkte gewinnen, wenn Ihre eigene Flagge sicher in Ihrer Basis ist.

Wenn Ihre Flagge aus Ihrer Basis gestohlen wird, müssen Sie den Gegner, der sie gestohlen hat, ausschalten und über Ihre Flagge laufen, um sie zurückzubringen.

Wenn die Spieler richtig aufgestellt sind, können sie sehen, wo sich die Flagge der gegnerischen Mannschaft befindet.

Eine fallengelassene Flagge kehrt, wenn sie nicht innerhalb von 30 Sekunden aufgesammelt wird, automatisch in die entsprechende Basis zurück.

Bagman und Team-Bagman

Ziel in Bagman ist es, die „Tasche“ zu finden und sie so lange wie möglich zu halten, ohne eliminiert zu werden. Der Spieler erhält für jeden Abschuss und für jede Sekunde, die er die Tasche halten kann, Punkte. Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler die vorher bestimmte Punktzahl erreicht.

Grundlegende Regeln für Bagman:

Wenn sich der Spieler richtig positioniert, kann er jederzeit die Tasche sehen.

Wenn der „Bagman“ eliminiert wird, fällt die „Tasche“ auf den Boden. Rennen Sie über die Tasche, um diese aufzunehmen und der nächste „Bagman“ zu werden.

Arena

Um Arena zu gewinnen, muss der Spieler eine Anzahl von Runden, die vorher festgelegt wird, gewinnen. Das Spiel gleicht dem Deathmatch, ist aber rundenbasiert. Spieler können nicht wiederbelebt werden, bis die nächste Runde beginnt. Außerdem kann jeder Spieler nur eine Waffe benutzen, die er vor dem Spiel gewählt hat.

Team-Arena

Das gleiche Spiel wie „Arena“, nur das hier Teams gegeneinander antreten.

Regime

Regime ist ein freischaltbarer Bot-Match-Modus. Sie schalten diesen Modus frei, indem Sie bestimmte Aufträge im Einzelspieler-Spiel erfüllen.

Classified by [REDACTED]

Date: [REDACTED]

INTERNAL USE ONLY



BOTS MANAGER

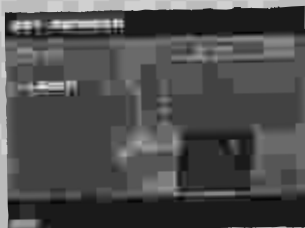
In Red Faction® II können Sie eigene Bots für den Bot-Match-Modus erstellen. Sie können pro Profil bis zu fünf Bots erstellen.

Neu

Hier können Sie einen neuen Bot erstellen.

Laden

Lädt alle zuvor selbst erstellten Bots vom aktuell ausgewählten Profil (**Red Faction® II** <Profiles>-Verzeichnis).



Löschen

Löscht einen ausgewählten Bot vom aktuell ausgewählten Profil.

Speichern

Speichert einen neu erstellten Bot im aktuell ausgewählten Profil (<Profiles>-Verzeichnis).

Name

Hier können Sie einem Bot einen Namen geben.

Modell

Hier können Sie ein Modell für Ihren Bot wählen.

Person

Hier können Sie für Ihren Bot eine vorgegebene Anzahl an Punkten für Attribute und Fähigkeiten vergeben. Je mehr Punkte Sie für ein Attribut vergeben, desto stärker ist dieses Attribut ausgeprägt.

Gesundheit:	Hier können Sie festlegen, wie viele Trefferpunkte Ihr Bot haben soll.
Trefferquote:	Hier können Sie festlegen, wie präzise der Bot auf Gegner schießen kann.
Beweglichkeit:	Hier können Sie festlegen, wie viel sich der Bot während des Kampfes bewegt und wie oft er die Waffen wechselt.
Schadensfaktor:	Hier können Sie festlegen, wie viel Schaden ein Bot mit Waffen anrichten kann.

Aggressivität: Hier können Sie festlegen, wie aggressiv oder passiv sich ein Bot während des Kampfes verhält.

Defensivverhalten: Hier können Sie das Defensivverhalten des Bots im Kampf festlegen.

Waffen

Hier können Sie die Waffen für den Bot auswählen.

Statistiken

Hier können Sie sich die aufgezeichneten Statistiken des ausgewählten Bots ansehen.

NOTE:



Um einen erstellten Bot in ein Bot-Match einzubinden, müssen Sie einen der vom Computer generierten Bots, die kurz vor dem Spiel angezeigt werden, auswählen und den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

BOT-MATCH-EINSTELLUNGEN

Nachdem Sie ein Bot-Match gewählt haben, können Sie für dieses Spiel noch Einstellungen vornehmen. Nicht alle Einstellungen sind für jeden Bot-Match-Modus verfügbar.

Waffeneinstellungen: Hier können Sie wählen, welche Waffen im Spiel verfügbar sind. Außerdem können Sie auf diesem Bildschirm eine Standardwaffe für die Spieler bestimmen.

Waffe: Hier können Sie die Waffe wählen, die in diesem Spiel verwendet werden soll.

Flaggen-Limit: Hier können Sie einstellen, wie oft die Flagge erobert werden soll.

Team-Kills: Schalten Sie die Team-Kills EIN oder AUS.

Punkte-Limit: Legen Sie die zu erreichende Punktzahl für das Spiel fest.

Bagman entwaffnen: Schalten Sie die Option „Bagman entwaff.“ EIN oder AUS.

Kill-Limit: Hier können Sie einstellen, nach wie vielen Kills das Spiel beendet wird.

Bots:	Maximal 5 Bots können neben dem Spieler für ein Match ausgewählt werden.
Zeitlimit:	Hier können Sie die gewünschte Spielzeit einstellen.
Power-ups:	Stellen Sie die Power-ups EIN oder AUS.
Nachladen:	Stellen Sie die Option „Nachladen“ EIN oder AUS.
Unbeg. Munition:	Stellen Sie die Option „Unbeg. Munition“ EIN oder AUS.
Schwierigk.:	Hier können Sie den Schwierigkeitsgrad einstellen. Wählen Sie zwischen einfach, mittel und schwierig.
Level:	Wählen Sie einen der verfügbaren Levels aus.
Runden:	Legen Sie die Anzahl der Runden für das Spiel fest.
Weiter:	Wählen Sie diese Option, wenn Sie alle Einstellungen für den Bot-Match-Modus vorgenommen haben.
Ein Schuss, ein Treffer	Aktiviert die „Ein Schuss, ein Treffer“-Option



SPIELER-SETUP

Nachdem Sie die Bot-Match-Optionen eingestellt haben, müssen Sie entweder ein Bot-Match-Profil erstellen oder ein zuvor gespeichertes Bot-Match-Profil laden. Der Spieler kann auch mit einem vom Computer erzeugten Standardprofil spielen, wenn er die Einstellungen nicht selber vornehmen möchte.

„Name des Profils“:	Auswählen, um eines der verfügbaren Profile zu wählen.
Name:	Hier können Sie Ihrem Charakter einen Namen geben.
Modell:	Hier können Sie auswählen, welches Modell Sie für Ihren Charakter verwenden möchten.
Optionen:	Hier gelangen Sie in das Menü „Optionen“.
Weiter:	Wählen Sie diese Option, wenn Ihr Charakter fertig ist.

TEAM-AUSWAHL

Wenn Sie sich für ein auf Mannschaften basierendes Bot-Match entschieden haben, müssen Sie nach dem Spieler-Setup die Mannschaften zusammenstellen. Verwenden Sie einfach die Maus oder die Pfeiltasten, um ein Mannschaftsmitglied hervorzuheben und der gewünschten Mannschaft (entweder Rot oder Blau) zuzuordnen. Es muss mindestens ein Spieler oder Bot in einer gegnerischen Mannschaft sein, damit das Spiel starten kann.



BOT-MATCH-HUD

Obwohl das Bot-Match-HUD dem HUD aus dem Einzelspieler-Spiel sehr ähnelt, gibt es kleine Unterschiede. Nicht alle Optionen, die nachfolgend beschrieben werden, sind in allen Bot-Match-Modi verfügbar.

Gesundheit

Munition

Rang



Gesundheit:

Die aktuelle Gesundheit des Spielers wird in der oberen linken Ecke des Bildschirms angezeigt. Die volle Gesundheit beträgt 100.

Frags und Rang:

Die gegenwärtige Abschussrate des Spielers und seine Platzierung wird in der unteren linken Ecke angezeigt. Die Abschussrate wird direkt rechts neben dem Totenkopf angezeigt. Die aktuelle Platzierung befindet sich links neben dem Totenkopf.

Munition:

Die Munition des Spielers wird in der oberen rechten Ecke angezeigt. Die linke Zahl zeigt an, wie viele Patronen sich im Magazin für die ausgewählte Waffe befinden. Die Zahl auf der rechten Seite zeigt an, wie viel Munition dem Spieler insgesamt für diese Waffe zur Verfügung steht.

Flaggeneroberungen:

In der unteren linken Ecke wird angezeigt, wie oft jedes Team eine Flagge erobert hat.

BOT-MATCH-POWER-UPS

Wenn die Power-ups „Ein“-geschaltet sind, können Sie gelegentlich Power-ups einsammeln, die vorübergehend Ihre Energie und Ihre Fähigkeiten erhöhen. Verfügbare Power-ups sind:

Schadensfaktor:



Erhöht den Schaden, den der Spieler für eine kurze Zeitspanne anrichtet, um Faktor 2.

Klette:



Der Spieler erhält Gesundheit, indem er seine Gegner abschießt. Auch dieses Power-up ist zeitlich begrenzt.

SlowMo:



Zwingt die anderen Spieler, sich für kurze Zeit sehr langsam zu bewegen.

Unverwundbarkeit:



Macht den Spieler für kurze Zeit unverwundbar.

Gesundheitsbonus:



Der Spieler erhält 100 Gesundheitspunkte. Maximal kann er 200 Gesundheitspunkte bekommen.

BOT-MATCH-SPIELMENÜ

Das Spielmenü im Bot-Match-Modus unterscheidet sich etwas vom Einzelspieler-Pause-Menü. Sie gelangen während eines Spiels jederzeit in dieses Menü, indem Sie Esc drücken.

Optionen:

Hier gelangen Sie in das Menü „Optionen“.

Level neu starten:

Startet den aktuellen Level mit der vorher erstellten Konfiguration neu.

Spiel beenden:

Hier können Sie das Spiel beenden. Sie gelangen danach in das Menü „Spielstatistik“.

Spiel fortsetzen:

Das aktuelle Spiel wird fortgesetzt.

Hauptmenü:

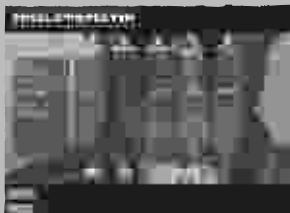
Zurück zum Hauptmenü

BOT-MATCH-PAUSEMENÜ

Wie im Einzelspielermodus, gelangen Sie auch hier durch das Drücken auf Pause in das Pausemenü.

BOT-MATCH-SPIELSTATISTIK

Am Ende jedes Bot-Matches wird Ihnen eine Liste mit Statistiken präsentiert, die sich auf das gerade gespielte Spiel bezieht. Diese Statistiken zeigen die Abschusszahl, die Anzahl der Kills und Eigen-Kills, die bevorzugte Waffe und die Gesamtpunktzahl. Die Zusammensetzung der Statistik variiert je nach gespieltem Bot-Match-Modus.



KAMPFSCHIFF (AHC-36 MILITÄRISCHER KAMPFHUBSCHRAUBER)

GENERAL INFORMATION

Wenn sich Shrike mit Alias zusammenschließt, ist er der Bordschütze dieses Schiffs. Sie haben 2 Waffenmodi: eine Gatling Gun und Raketen. Benutzen Sie den primären Waffenmodus, um die Gatling Gun abzufeuern. Mit dem alternativen Waffenmodus feuern Sie eine Rakete ab. Wenn Sie die „Granate werfen“-Taste drücken, um ein Fahrzeug anzuvisieren, wird die Rakete Ihr Ziel verfolgen. Das HUD des Schiffs zeigt auch an, wie viel Schaden das Fahrzeug bereits genommen hat. Wenn diese Zahl null erreicht, ist das Spiel vorbei.



Primärer Waffenmodus: Gatling Gun abfeuern

Alternativer Waffenmodus: Rakete abfeuern

„Springen“-Taste: Verkleinern/
Vergrößern

„Granate werfen“-Taste Zielerfassung
EIN/AUS



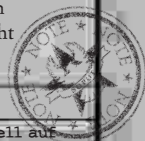
SPECS

Dieser Kampfhubschrauber eröffnet eine neue Ära des Luftkampfes, wenn man ihn mit seinem Vorgängermodell von vor 5 Jahren vergleicht. Er wurde speziell für den Luftkampf entworfen. In der Erdatmosphäre verwendet der AHC-36 Kampfhubschrauber eine 8-läufige SOP-8BG Gatling Gun des Kalibers 30 mm. Sie ist die Primärwaffe und verfügt über eine extrem hohe Feuergeschwindigkeit. Neben der 30 mm Gatling Gun verfügt er noch über eine Raketenabschussvorrichtung. Die damit abgefeuerten Raketen sind bei stärkeren Gegnern sehr effektiv und durchbrechen fast jede Panzerung. Dem Kampfhubschrauber wird gerücheweise nachgesagt, er könne bei Volllast eine Geschwindigkeit von bis zu 400 Knoten erreichen. Seine Manövrierfähigkeit bei niedrigeren Geschwindigkeiten macht ihn zu einer tödlichen Waffe im Stadtkampf.

VEHICLE DESCRIPTION

FOR OFFICIAL USE ONLY

Shrike, der Fahrzeugspezialist in Molovs Team, kommandiert eine speziell auf ihn angepasste Version des AHC36 Kampfhubschraubers. Sie verfügt über eine erhöhte Feuerkraft, Geschwindigkeit und Haltbarkeit. Gerüchten zufolge soll der Jäger über eine Schnittstelle mit genetisch veränderten Soldaten kommunizieren können. Dies macht ihn nicht nur beweglicher als die Standardversion, der Bordschütze kann zusätzlich mit Hilfe eines optischen Zooms und einer exakteren Steuerung das Schlachtfeld genauer beobachten.



MINI-U-BOOT (S-27I STEALTH-U-BOOT)

Dieses Fahrzeug erhält seine Schlagkraft durch seine Torpedos. Benutzen Sie entweder den primären Waffenmodus, um rechts einen Torpedo abzufeuern, oder den alternativen Waffenmodus, um links einen einzelnen Torpedo abzufeuern. Sie können auch die „Sprung“-Taste oder die „Kriechen“-Taste verwenden, (Leertaste und C, wenn Sie die Standardbelegung benutzen), um das U-Boot schnell steigen (springen) oder sinken (kriechen) zu lassen. Der Zustand des U-Boots wird ebenfalls auf dem HUD angezeigt.



Primärer Waffenmodus: Torpedo abfeuern (rechts)

Alternativer Waffenmodus: Torpedo abfeuern (links)

„Springen“-Taste Steigen

„Kriechen/Granate werfen“-Taste Sinken



Dieses U-Boot ist kleiner und beweglicher als die Ultor U-Boote auf dem Mars. Seine Primärwaffe sind die Triton MK1 Feuertorpedos. Das U-Boot wurde aus einer Titan-Stahl-Legierung konstruiert und kann in Tiefen bis zu 900 Meter (2950 Fuß) tauchen. Dieses Mini-U-Boot wurde für Forschungsarbeiten entwickelt, kann aber auch sehr gut im kleinräumigen Unterwasserkampf eingesetzt werden.

FOR WEBSITE USE ONLY

PANZER (SCHWERER KAMPFPANZER)

GENERAL INFORMATION

Der Panzer ist mit einem Maschinengewehr und einer Kanone bestückt. Benutzen Sie den alternativen Waffenmodus, um zwischen den Waffen zu wechseln. Benutzen Sie den primären Waffenmodus, um die ausgewählte Waffe abzufeuern. Sie können auch den Zustand des Fahrzeugs auf dem HUD überwachen.



SPEEDS

Primärer Waffenmodus: Maschinengewehr abfeuern

Alternativer Waffenmodus: Kanone abfeuern



VEHICLE DESCRIPTION

Diese Panzer sind mit abgereichertem Uran gepanzert und haben mit Titan überzogene Ketten. Kurzum, sie sind rollende Festungen. Den Nachteil ihrer niedrigen Geschwindigkeit gleichen Sie mit ihrer unvorstellbaren Feuerkraft aus. Eine SOP-6AG Maschinenkanone dient als Primärwaffe und kann panzerbrechende 20 mm Munition abfeuern. Der vorne montierte SOP-80mm Mörser verschießt Granaten, die beim Aufschlag explodieren. Diese hochexplosiven Mörsergranaten können komplette Gebäudeteile zerstören.

FOR OFFICIAL USE ONLY

KAMPFANZUG (SOP-MA1)

GENERAL INFORMATION

Der Kampfanzug ist mit 3 Waffen ausgerüstet. Benutzen Sie den primären und den alternativen Waffenmodus (linke und rechte Maustaste, wenn Sie die Standardbelegung verwenden), um die rechte und die linke Mini-Gun abzufeuern. Mit der „Granate werfen“-Taste können Sie eine Granate und mit der „Springen“-Taste eine Rakete abfeuern. Die Schadensanzeige des Kampfanzugs wird in der Mitte des HUD durch eine Zahl dargestellt. Sie können den Kampfanzug steuern, als würden Sie zu Fuß unterwegs sein.



Primärer Waffenmodus: Rechte Minikanone abfeuern (Automatisches Feuer)

Alternativer Waffenmodus: Linke Minikanone abfeuern (Automatisches Feuer)

„Springen“-Taste Rakete abfeuern

„Kriechen/Granate werfen“-Taste Granate abfeuern



Der Kampfanzug wurde entworfen, um Sopots Super-Soldaten mit einem völlig kontrollierbaren und fast unaufhaltsamen persönlichen Kampfsystem auszurüsten. Neben Dual-Mini-Guns (Hyper SOP-9XF), die panzerbrechende Munition verschießen, sind diese Anzüge auch mit hochexplosiven Raketen bestückt. Diese werden von Raketenwerfern abgefeuert, die auf den Schultern angebracht sind. Diese hoch beweglichen Anzüge haben auf Bodentruppen und gepanzerte Einheiten eine vernichtende Wirkung.

VEHICLE DESCRIPTION

FOR OFFICE USE ONLY

CSP-19 HALBAUTOMATISCHE PISTOLE

Diese halbautomatische Pistole ist die Standardwaffe von Sopots Truppen. Sie schießt ziemlich genau und kann wirkungsvoll gegen nicht gepanzerte Ziele eingesetzt werden. Auch wenn sie fähig ist, Körperpanzerung zu durchschlagen, ist die CSP-19 für den Kampf gegen stärker gepanzerte Ziele nicht geeignet.

Munition: 9 mm Kugeln

Effektive Reichweite: Kurz bis mittel

Primärer Waffenmodus: Einen Schuss abgeben

Alternativer Waffenmodus: Mit der Pistole schlagen



ZWEI CSP-19 HALBAUTOMATISCHE PISTOLEN

Gleiche Spezifikation wie CSP-19, aber mit doppelter Feuerkraft.

Munition: 9 mm Kugeln

Effektive Reichweite: Kurz bis mittel

Primärer Waffenmodus: Einen Schuss mit der rechten Waffe abgeben

Alternativer Waffenmodus: Einen Schuss mit der linken Waffe abgeben



CMG-32 MASCHINENPISTOLE

Die Maschinenpistole ist eine automatische Waffe und zugleich größer und gefährlicher als die Pistole CSP-19. Sopots erfahrene Wachen sind mit ihr ausgerüstet. Diese Waffe kann Körperrüstung leicht durchdringen und die meisten Ziele auf kurze Distanz effektiv neutralisieren.

Munition: 9 mm Kugeln

Effektive Reichweite: Kurz bis mittel

Primärer Waffenmodus: Automatisches Feuer

Alternativer Waffenmodus: N/V



ZWEI CMG-32 MASCHINENPISTOLEN

Gleiche Spezifikation wie CMG-32, aber mit doppelter Feuerkraft.

Munition: 9 mm Kugeln

Effektive Reichweite: Kurz bis mittel

Primärer Waffenmodus: Automatisches Feuer mit der rechten Waffe abgeben

Alternativer Waffenmodus: Automatisches Feuer mit der linken Waffe abgeben



CAS-14 AUTOMATISCHES SCHROTGEWEHR

Dieses militärische Schrotgewehr ist in der Lage, extrem durchschlagskräftige Einzelschüsse abzugeben und fügt auf kurze Distanz den größten Schaden zu. Ihre Genauigkeit und Wirksamkeit verringern sich erheblich, wenn sich die Entfernung zum Ziel erhöht. Für Ziele die mehr als 50 Meter entfernt sind, ist die Waffe unbrauchbar. Die CAS-14 kann alternativ auch Granaten abschießen, was sie zu einer sehr vielseitigen Waffe macht.

Munition: 10 Schrotpatronen

Effektive Reichweite: Kurz

Primärer Waffenmodus: Feuert eine Schrotladung ab



Alternativer Waffenmodus: Feuert eine Granate ab

CMRD-32 RAILGUN

Diese Waffe wurde von einem geheimen wissenschaftlichen Forschungsteam entwickelt, das von Sopot persönlich zusammengestellt wurde. Die Railgun feuert Metallhülsen mit extrem hoher Geschwindigkeit ab. Diese durchschlagen fast jede Oberfläche, ohne dabei bedeutend an Geschwindigkeit zu verlieren. Wenn das Visier aktiviert wird, erlaubt diese Waffe ihrem Benutzer auch durch Wände zu sehen und Ziele dahinter anzuvisieren. Die Railgun hat eine lange Nachladezeit, ist aber sehr wirkungsvoll, wenn sie von einem erfahrenen Schützen bedient wird.

Munition: Metallhülse

Effektive Reichweite: Kurz bis weit

Primärer Waffenmodus: Eine Hülse abschießen

Alternativer Waffenmodus: Visier aktivieren



I.N.W. - INDIVIDUELLE-NANO-WAFFE

Die I.N.W. wird hauptsächlich von den verlässlichsten, erfahrensten und gefürchtetsten Wachen Sopots benutzt. Sie ist eine automatische Waffe und feuert extrem durchschlagskräftige 7.62 mm Munition ab. Alternativ können auch Granaten abgefeuert werden, die beim Aufschlag explodieren. Die I.N.W. ist in der Lage, Gegner zu erkennen und zu kennzeichnen, selbst wenn man in einer Deckung Schutz sucht. Ein angepasstes HUD informiert den Benutzer visuell über den Gesundheitszustand des anvisierten Gegners.

Munition: 7.62 mm, 40 mm HV HE Granaten

Effektive Reichweite: Kurz bis mittel

Primärer Waffenmodus: Feuert 7.62mm Munition, automatisch

Alternativer Waffenmodus: Feuert eine 40 mm HV HE Granate ab



NGL-8 NANOTECH GRANATWERFER

Der Granatwerfer ist Alias' bevorzugte Waffe. Er ist der Sprengstoffexperte in Molovs Eliteteam aus gentechnisch veränderten Supersoldaten. Der Granatwerfer feuert eine einzelne Granate ab, die beim Aufprall explodiert und alles aus dem Weg räumt, was unglücklicherweise in ihre Druckwelle gerät. Weil er viele Wände, Fußböden und andere Oberflächen durchdringen kann, ist der Granatwerfer eine nützliche Waffe, um alternative Wege bzw. geheime Räume zu finden und eine gegnerische Stellung auszuschalten.

Munition: 40 mm HE-Granaten

Effektive Reichweite: Kurz bis mittel

Primärer Waffenmodus: Eine Granate abfeuern

Alternativer Waffenmodus: Eine Granate mit Zeitzünder abfeuern



CSR-60 SCHARFSCHÜTZENGWEHR

Dieses Gewehr ist eine halbautomatische Waffe, die standardmäßig mit dem sehr präzisen UNVS-8 Visier ausgestattet ist. Das Visier verfügt über eine Anzeige, auf der die Windgeschwindigkeit angezeigt wird und das automatisch alle vorhandenen Windeinflüsse ausgleicht. Diese Waffe ist besonders geeignet, um präzise Schüsse über große Entfernung abzugeben. Sie kann auch gegen leicht gepanzerte Fahrzeuge eingesetzt werden.

Munition: 7.62mm panzerbrechende Munition

Effektive Reichweite: Kurz bis weit

Primärer Waffenmodus: Feuert einen Schuss ab

Alternativer Waffenmodus: Visier aktivieren/deaktivieren



CGMG-19 GMG

Das halbautomatische, schallgedämpfte Maschinengewehr ist eine gute Wahl, wenn Sie nicht gehört werden möchten. Diese Waffe ist leise, schnell und genauer als die Maschinenpistole. Sie verfügt jedoch nicht über eine annähernd gleiche Feuerkraft. Sie kann die meisten Körperpanzerungen durchdringen und ist auf mittlere Entfernung am wirkungsvollsten. Diese Waffe ist die Lieblingswaffe von Tangier, die taktisch im Verborgenen arbeitet.

Munition: 9 mm Kugeln

Effektive Reichweite: Kurz bis mittel

Primärer Waffenmodus: Feuerstoß abgeben

Alternativer Waffenmodus: N/V



CAR-72 STURMGEWehr

Ähnlich dem AK-47 aus dem 20. Jahrhundert, wurde diese halbautomatische Waffe entworfen, um den ganzen Nutzen eines vollwertigen Gewehrs in kompakter Form zu vereinen. Sie ist zum Abfeuern eines Feuerstoßes mit 3 Kugeln oder des weniger genauen völlig automatischen Feuerstoßes fähig. Die Hochgeschwindigkeitsmunition fügt nicht gepanzerten Zielen großen Schaden zu und kann selbst gepanzerten Zielen erhebliche Beschädigungen zufügen. Das Sturmgewehr ist die Standardwaffe der Commonwealth-Soldaten.

Munition: 7,62 mm panzerbrechende Munition

Effektive Reichweite: Kurz bis mittel

Primärer Waffenmodus: Feuerstoß mit 3 Kugeln

Alternativer Waffenmodus: Automatischer Feuerstoß



A.Z.A.F. – AUTO-ZIEL-ANTI-FAHRZEUGRAKETE

Die A.Z.A.F. ist eine Anti-Fahrzeug-Waffe. Leistungsfähiger als der Granatwerfer, feuert die A.Z.A.F. einen Schwarm aus fünf panzerbrechenden Raketen ab. Sie kann auf bewegliche Fahrzeuge „aufgeschaltet“ werden und feuert einen Schwarm der Zerstörung ab, der das Ziel aus verschiedenen Richtungen ausschaltet. Die A.Z.A.F. wird von Sopots schwer gepanzerten Bodentruppen und Wachen eingesetzt.

Munition: 15 cm hochexplosive Raketenkanister

Effektive Reichweite: Mittel bis weit

Primärer Waffenmodus: Feuert eine einzelne Rakete ab

Alternativer Waffenmodus: Aktiviert Zielsucher



JF90-SMG/BF SCHWERES MASCHINENGEWehr

Eine äußerst ungenaue aber sehr leistungsfähige Waffe. Das SMG ist die bevorzugte Waffe von Repta, dem Fachmann für schwere Waffen in Molovs Team. Mit ihr kann man in sehr kurzer Zeit sehr viele Kugeln abfeuern. Das SMG ist am wirkungsvollsten, wenn man es gegen Ziele einsetzt, die sich in kurzer Distanz befinden. Es eignet sich besonders für Situationen, in denen rohe Feuerkraft erforderlich ist.

Munition: 50 Kaliber, Gürtellader

Effektive Reichweite: Kurz bis mittel

Primärer Waffenmodus: Feuert automatisch

Alternativer Waffenmodus: N/V



NCMG-44 MODIFIZIERTES MASCHINENGEWEHR

Diese Waffe verfügt über eine höhere Feuerrate und verschießt größere Munition als normale CMGs. Die NCMG-44 ist eine äußerst durchschlagskräftige Waffe für den Nahkampf. Sie ist auch gegen schwer gepanzerte Ziele extrem wirkungsvoll.

Munition: 7,62 mm panzerbrechende Munition

Effektive Reichweite: Kurz bis mittel

Primärer Waffenmodus: Feuert Schüsse ab, automatisch

Alternativer Waffenmodus: N/V



DUAL NCMG-44 MODIFIZIERTES MASCHINENGEWEHR

Gleiche Spezifikation wie zuvor, aber mit doppelter Feuerkraft.

Munition: 7.62mm panzerbrechende Munition

Effektive Reichweite: Kurz bis mittel

Primärer Waffenmodus: Feuert Schüsse von der rechten Waffe ab, automatisch



Alternativer Waffenmodus: Feuert Schüsse von der linken Waffe ab, automatisch

NPSR-755 PRÄZISIONSGEWEHR

Diese halbautomatische Waffe kann explosive Munition verschießen. Das NPSR-755 ist eine besondere Waffe, die speziell in Handarbeit für Quill hergestellt wurde. Ihre verheerende Feuerkraft, kombiniert mit der Zoomfähigkeit und eingeblendeten taktischen Kampfdaten, ermöglichen Quill höchstmögliche Präzision.

Munition: 7.62mm panzerbrechende Munition

Effektive Reichweite: Kurz bis weit

Primärer Waffenmodus: Feuert einen Schuss ab

Alternativer Waffenmodus: Aktiviert/deaktiviert das Visier; für Zoom gedrückt halten



MKAP-97 ANTI-PERSONEN-WAFFE

Weltweit die bevorzugte Waffe von Eingreiftruppen. Das MKAP-97 kann ein Kampfgebiet mit einem Teppich aus explosiven Bomblets überziehen. Fachleute für schwere Waffen können Truppen „ausschalten“ und den Zielsucher benutzen, um das Gebiet mit einem Bomblet-Teppich zu überziehen, der kurz nach Einschlag explodiert. Nicht gepanzerte gegnerische Ziele werden von der Druckwelle erfasst und dadurch kampfunfähig gemacht. Diese Waffe wird sehr häufig von Repta benutzt, dem Spezialisten für schwere Waffen in Molovs Eliteinheit.

Munition: 40 mm HV HE-Granaten

Effektive Reichweite: Kurz bis weit

Primärer Waffenmodus: Feuerbomblets

Alternativer Waffenmodus: Feuert Haftbomben



GRANATEN



Splittergranate

Die Splittergranate ist eine militärische Standardgranate, die bei der Explosion Splitter in alle Richtungen verteilt. Mit einem Explosionsradius von einigen Metern ist sie gegen nicht gepanzerte Ziele extrem wirkungsvoll. Die Splittergranate fügt auch gepanzerten Zielen erhebliche Beschädigungen zu.



EMP-Granaten

Die EMP-Granaten strahlen einen starken, kurzen Stoß elektromagnetischer Energie auf kurze Distanz aus. Sie sind für das Stören der elektronischen Ausrüstung nützlich. Außerdem können Sie bei ungeschützten Zielen zu neurologische Beeinträchtigungen führen.



Haftmine

Dies ist eine mittlere, hochexplosive Sprengladung, die leicht auf einer Vielzahl von Oberflächen angebracht werden kann. Sie ist vor allem gegen Gebäude, nicht gepanzerte und gepanzerte Ziele sowie leichte Fahrzeuge in hohem Grade wirkungsvoll.

Hitwirkende

OUTRAGE GAMES

Lead Programmer

Scott Shumaker

Programmers

Jason Leighton

Herman Miller

Nate Payne

Additional Programming

Nate Goudie

Jeff Slutter

Lead Designer

Luke Schneider

Art & Level Design

Darren Dienst

Josh Foreman

Mike Haney

Nick Owens

Executive Producer

Matt Toschlog

Director of Programming

Chris Pfeiffer

Project Manager

Doug Brooks

Lead Tester

Dan Behrns

Testers

Chris Gorski

Lorcan Murphy

Mark Ashton

Chad Christopher

Stan Bisgaier

Ryan Clegg

Devin Hailes

Jason Votava

Jacob Emberton

Special Thanks

Nathan Camarillo

Alan Lawrance

Jasen Whiteside

Jason Feyers

Stephen „YOSHI“ Florida

Philip Frantzis

Chris Gorski

Lorcan Murphy

Dan Behrns

Volition, Inc.

Project Management

Jeff Carroll

Designer

Nathan Camarillo

Sound Design

Dan Wentz

VOLITION, INC.

Lead Designer

Nathan Camarillo

Lead Programmer

Alan Lawrance

Lead Technical Artist

Jasen Whiteside

Programmers

Joel Hunter

John Slagel

Chris Helvig

Randy Oberlechner

Eric Arnold

Chris Neihengen

Artists

Frank Capezzuto III

Josh Nizzi

Alex Velazquez

Jiovanie Velazquez

Matt Kresque

Scott Phillips

Aaron LeMay

Mike Milota

Tom Doyle

Josh Foreman

Level Designers

Matt Boynton

Mark Lewis

Brad Johnson

Niles Sankey

Mike Zak

Luke Schneider

Darren Dienst

Nick Owens

Todd Miller

Corey Hall

Animators

Dave Carter

with

Tim Borrelli

Ted Gordon

William Tam

Writer

Maureen Tan

Level Scripting

James Agay

Mike Breault

James Tsai

Composer/Sound Designer

Dan Wentz

with Franky Vivid

Kate Marlin

Additional Programming

Tim Schroeder

Jeff Farris

Dave Baranec

Brian Keron

Additional Art

Lori Zawada

John Enrico

Gabe Botkins

Dave Samuel

Scott Rays

Kip Malek

Geoff Smith

Steve Holt

Rainbow Studios

Project Manager

Clint Ourso

Studio President

Mike Kulas

Vice President-

Product Development

Philip Holt

QA Test Lead

Daniel Behrns

QA Testers

Rick Coates

Chris Gorski

Dan Stynchula

Jacob Emberton

Jason Votava

Lorcan Murphy

Scott Little

Jason Feyers

Tod Schlegelmilch

Technical and Administrative Support

Mark Muller

Rory Prendergast

Ginny Menzer

Sandy Fretty

Voice

Voice Over recorded and

edited by Soundelux Design

Music Group (DMG)

Recording Engineer

Ronald D. Hill

Dialogue Editors

Tom Ozanich

Cormac Funge

Voice Over Director

Gary Goldman

Casting Director

Carole Ruggier

DMG Production Manager

Amanda Wyatt

DMG General Manager

Becky Allen

Voice Actors

Lance HenriksenMolov

Jason StathamShrike

Christian CampbellAlias

Sherman HowardSopot

Cricketer LeighTangier

Gary SturgesRepta

Julie ClaireQuill

David Allen Thomas JrEcho

Eileen GalindoFemale Voice 1

Vanessa MarshallFemale Voice 2

Carole RuggierFemale Voice 3

Joe WhyteMale Voice 1

Scott MacDonaldMale Voice 2

James HoranMale Voice 3

Greg EllisMale Voice 4

Jerry DeCapuaMale Voice 5

Steve StayleyMale Voice 6

Steve BarrMale Voice 7

Paul GoodmanMolov, E3 demo

Jason HarrisShrike, E3 demo

Motion Capture

Red Eye Studio

Prerendered Cutscenes

Mondo Media

Director

Marco Bertoldo

Technical Director

Eric Ronay

Producer

Vivian Barad

Sound Designer

Jim Lively

Art and Animation

Jeff Biancalana

Ben Catmull

Richard Estrada

Dave Horowitz

Art Matsuura

Andy Murdock

Sean Murphy

Peter Hermann

Executive Producer

Phill Simon

Additional Art and Sets

Rainbow Studios

E3 Trailer

Rainbow Studios

Special Thanks

Simon Jacobson

Carolina Beroza

Brian Christian

Raelea Apolito

Kris Muller

Peter Andrew

James Hague

Mitri Van

Alvan Monje

Brian Keron

Mark Muller

Jason Scott

Sounds included in the musical pieces of this game include samples from the following libraries:

the Percussive Adventures Sound Library produced by Christopher Page for East West Communications, Inc. Advanced Orchestra Library produced by Peter Siedlaczek. Symphony of Voice produced by Spectrasonics.

THQ INC.

Executive Vice President - Worldwide Studios

Jack Sorensen

Vice President - Product Development

Philip Holt

Executive Producer

Jim Boone

Line Producer

Rob Loftus

Associate Producer

Greg Donovan

Assistant Producer

Josh Miller

Vice President - Marketing

Peter Dille

Group Marketing Manager

Craig Rechenmacher

Product Manager

Laura Naviaux

Marketing Coordinators

Devin Knudsen

David Newman

Director - Media Relations

Liz Pieri

Media Relations Manager

Reilly Brennan

Associate Media

Relations Managers

Kendall Boyd

Erik Reynolds

Director - Creative Services

Howard Liebeskind

Senior Manager - Creative Services

Kathy Helgason

Creative Services Manager

Kirk Somdal

Lead Tester

Kevin Klowden

Testers

Philip Frantzis

Brandon Hoff

Stephen Florida

Sean Jenkinson

Jim Krenz

David Price

Matt Searer

Richard Jones

Matt Rappaport

Shawn Muralcam

QA Technician

Mario Waibel

QA Database Administrator

Jason Roberts

QA Manager

Monica Vallejo

Director - Quality Assurance

Jeremy S. Barnes

Packaging and Manual Design

Origin Studios

Special Thanks

Brian McElroy

Paula Moilanen

Burn Lab

Jeff Haynie

THQ International

Head of International Brand Management

Michael Pattison

International Brand Manager

Jennifer Wyatt

Associate Brand Manager

Darren Williams

THQ Local Marketing

Richard Williams,

Bettina Nonn, Virginie Zerah,

Elizabeth Kotevaska

Director of Localisation

Susanne Dieck

Localisation Engineer

Bernd Kurtz

Internal Creative Department

Detlef Tapper

Nutzungsbedingungen für Software der Firma THQ

Softwarelizenzvertrag für das Computerprogramm „Red Faction II“

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

Bevor Sie diese Software installieren, lesen Sie daher bitte den nachfolgenden Text vollständig und genau durch. Wenn Sie die Option „Zustimmen“ wählen, erklären Sie sich mit diesen Vertragsbedingungen einverstanden.

Wenn Sie mit diesen Vertragsbestimmungen nicht einverstanden sind, wählen Sie bitte die „Ablehnen“-Option und installieren Sie dieses Produkt nicht.

1. GEGENSTAND DES VERTRAGES

Gegenstand des Vertrages ist das Computerprogramm „Red Faction II“ der Firma THQ. Sie erhalten ein einfaches, nicht übertragbares Recht zur Nutzung der THQ-Software „Red Faction II“ 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 behält sich insbesondere alle Veröffentlichungs-, Vervielfältigungs-, Bearbeitungs- und Verwertungsrechte vor.

Es handelt sich nicht um „Shareware“.

2. URHEBERRECHTE

a) VERVIELFÄLTIGUNG

Die Software und das zugehörige Schriftmaterial sind urheberrechtlich geschützt. Ohne vorherige schriftliche Einwilligung von THQ dürfen deren Produkte weder vervielfältigt noch abgeändert, übersetzt, zurückentwickelt, dekompiert 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, die Dokumentation vervielfältigt und/oder verbreitet und/oder vermietet und/oder Rechte eingeräumt werden. Im Falle des Verstoßes behalten wir uns gerichtliche Maßnahmen vor.

Für den Fall, dass Sie Add-ons planen, halten Sie bitte Rücksprache mit THQ. Wir befürworten die Entwicklung von Add-ons, soweit diese den Qualitätsstandards unserer Produkte angemessen sind und zu unserer Produktlinie passen. Wir erklären uns nicht damit einverstanden, dass Add-ons auf dem Markt erscheinen, die nicht den Vorstellungen der Entwickler oder THQ entsprechen. Wenn THQ Ihnen ein Add-on zusagt, kann THQ Ihnen z. B. auch die Lizenz für die Benutzung von Titeln, Marken etc. erteilen. Ein Anspruch darauf besteht selbstverständlich nicht.

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, ohne dass THQ dafür eine Garantie, Gewährleistung oder Haftung irgendeiner Art übernimmt, mit Ausnahme von 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 haftet 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 sind, z. B. besondere Natur- oder Kriegereignisse, staatliche Eingriffe, Brände und auf diesen Ereignissen beruhende Nichtverfügbarkeit von Kommunikationseinrichtungen oder Energiequellen.

Es wird darauf aufmerksam gemacht, dass es nach dem Stand der Technik nicht möglich ist, Computersoftware so zu erstellen, dass sie in allen Anwendungen und Kombinationen absolut fehlerfrei arbeitet. Gegenstand des Vertrages ist daher nur eine Software, die der Programmbeschreibung und der Bedienungsanleitung im Wesentlichen entspricht, ohne dass dafür eine weitergehende Haftung 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, begrenzt auf das gesetzliche Minimum; 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 Website 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 ausgeschlossen ist, auch wenn der Vertragsabschluss über einen Link auf der Website von THQ zustande kommt.

VORSCHLÄGE

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

SCHLUSSBESTIMMUNGEN:

Dieser Vertrag wird wirksam durch die Aktivierung des Buttons „Zustimmen“. 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, Copyright Mai 2003

THQ CUSTOMER SERVICES

AUSTRALIA

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

DANMARK

eursupport@thq.com

DEUTSCHLAND

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

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

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

ESPAÑA

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

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

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

FRANCE

Assistance technique : 08 25 06 90 51 du lundi au samedi
de 10 à 12h et de 14 h à 20h (0.34€ la minute)
thq@supporter.fr

ITALIA

È inoltre possibile accedere al nostro
Servizio Assistenza Tecnica:
E-mail: assistenza@thq.com
Telefonando a: 02 89418552

Lunedì, Mercoledì e Giovedì dalle 14 alle 18.
Tariffa urbana per chiamate da Milano, interurbana per chiamate provenienti da altri distretti

Registra il tuo gioco su www.thq-games.com/it/
per ottenere una completa assistenza online e trovare
risposta alle domande più frequenti.

NEDERLAND

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

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

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

NORGE

eursupport@thq.com

ÖSTERREICH

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

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

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

PORTUGAL

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

SERVIÇO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Liga: 707 236 200

HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 14.00h às 17.30h
Todos os dias úteis. Número Único Nacional: € 0,11 por minuto

SUISSE/SCHWEIZ/SVIZZERA

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

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

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

SUOMI

eursupport@thq.com

SVERIGE

eursupport@thq.com

UK

Telephone: +44 (0)87 06080047
(national/international call rates apply)
(Mon-Fri 8.00 am to 7.00 pm, Sat 9.00 pm to 5.00 pm)

Online:
Register your game at www.thq-games.com
for FAQs and full online support

WWE BRINGT
ACTION AUF IHREN PC



THQ Entertainment GmbH, Kimplerstraße 278, 47807 Krefeld

The names of all World Wrestling Entertainment™ televised and live programming, talent names, images, likenesses, slogans and wrestling moves and all World Wrestling Entertainment™ logos are trademarks which are the exclusive property of World Wrestling Entertainment, Inc. © 2002 World Wrestling Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

Game and Software © 2002 THQ/JAKKS Pacific, LLC. Used under exclusive license by THQ/JAKKS Pacific, LLC. Developed by Microvision, Inc. Microvision and its logo are trademarks of Microvision, Inc. Uses Bink Video Technology. Copyright © 1997-2002 by RAD Game Tools, Inc. JAKKS Pacific and the JAKKS Pacific logo are trademarks of JAKKS Pacific, Inc. THQ and the THQ logo are registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

