

RED FACTION™

BEDIENUNGSANLEITUNG



INHALTSVERZEICHNIS

Erste Schritte	2
Einleitung	4
Voreingestellte Steuerung	5
Neues Spiel	6
Ein Spiel laden	6
Mehrspielermodus	7
Spieler	7
Einem Spiel beitreten	7
Ein Spiel erstellen	8
Optionen	10
Spiel	10
Video	11
Audio	11
Steuerung	11
Red Faction beenden	12
Das HUD (Die Bildschirmanzeige)	12
Verbleibende Lebensenergie/Rüstung	12
Munition	13
Eintreffende Nachrichten	13
Speichern und Laden	13
Waffen und Munition	14
Fahrzeuge	22
Biografien	26
Parker	26
Hendrix	28
Eos	33
Tipps und Tricks	36
Mitwirkende	37
Kundenservice	40

ERSTE SCHRITTE

INSTALLATION

Legen Sie CD 1 in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Nach wenigen Sekunden sollte das Installationsprogramm automatisch starten. Sollten Sie die "Autoplay"-Funktion deaktiviert haben, müssen Sie erst auf das "Arbeitsplatz"-Icon und dann auf das "CD-ROM"-Icon doppelklicken. Führen Sie nun einen Doppelklick auf das "SETUP"-Icon aus, um die Installation zu starten.

Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Nachdem das Spiel installiert worden ist, erscheint das Hauptmenü. Lesen Sie auf Seite 6 dieses Handbuchs nach, wie Sie ein neues Spiel starten können.

Sollten bei der Installation von Red Faction Probleme auftreten, lesen Sie sich bitte die Datei "README.TXT" durch, die Sie auf CD 1 finden, oder besuchen Sie die Internet-Seite www.thq.com/support.

Zum Zeitpunkt der Drucklegung war die begleitende Dokumentation auf dem aktuellen Stand. Trotzdem kann es sein, dass sich in letzter Sekunde noch Kleinigkeiten beispielsweise im Gameplay geändert haben. Sie sollten sich also unbedingt die Datei "README.TXT" auf CD 1 durchlesen und sich so über mögliche Änderungen informieren.

MINIMALE SYSTEMANFORDERUNGEN:

Windows 95/98/ME kompatibler Computer mit DirectX 8.
Pentium II oder K6-2 400 MHz Prozessor
3D-Grafikkarte mit 8 MB VRAM
64 MB RAM
4fach CD-ROM-Laufwerk
900 MB freier Festplattenspeicher
DirectX kompatible Soundkarte
100% Microsoft kompatible Maus und Tastatur

EMPFOHLENE SYSTEMANFORDERUNGEN:

Pentium III oder K6-2 500 MHz Prozessor
3D-Grafikkarte mit 32 MB VRAM
128 MB RAM
EAX kompatible Soundkarte

UNTERSTÜTZT:

Multiplayer über Internet oder LAN via TCP/IP

EINLEITUNG

Der Mars... in nicht allzu ferner Zukunft

Der Planet Mars bietet vielfältige Möglichkeiten. Dank seiner Rohstoffvorkommen kann die Menschheit auf der Erde ihr unersättliches Verlangen nach Rohmaterialien stillen, deren eigene Vorkommen endgültig erschöpft sind. Die Ultor Corporation, benannt nach einem antiken römischen Tempel, der dem Kriegsgott Mars gewidmet war, besitzt alle Minenrechte auf dem Mars. Sie hat ihre Geschäftstätigkeit dahingehend perfektioniert, die Produktivität zu maximieren und gleichzeitig ihre Arbeitskosten zu minimieren. Und ihr Gewinn steigt mit jedem Frachter, der diese wertvollen Mineralien zur Erde liefert.

Minenarbeiter, die mit der Aussicht auf Abenteuer und leicht verdientes Geld angelockt wurden, treffen in großer Zahl auf dem Mars ein. Doch nur wenige haben es jemals wieder zurück auf die Erde geschafft. Dafür sind die Bedingungen in den Ultor-Minen einfach zu schlecht. Die Arbeit in den Minen ist gefährlich, und die Minenarbeiter müssen in verwahrlosten Unterkünften hausen. Zudem ist das Essen lausig und reicht nur selten aus. Und als wäre das alles nicht genug, sind motivierende Schläge von den Ultor-Wachen an der Tagesordnung.

Doch das Schlimmste ist, dass eine mysteriöse Seuche in den Minen grassiert. Und seit die Zahl der Opfer ansteigt, während Ultor weiter untätig bleibt und stattdessen lieber höhere Gewinne einfährt, werden die Minenarbeiter immer wütender, und die Unzufriedenheit wächst. Schon bald tauchen Flugblätter und Plakate an den Wänden in den Minenkomplexen auf. Unterschrieben von einer gewissen Eos, machen diese Plakate auf seltsame Todesfälle und vermisste Minenarbeiter aufmerksam. Kurzum, sie stacheln die Arbeiter zum Aufstand gegen Ultor an. Die Luft ist zum Schneiden dick. Die Minen gleichen einem Pulverfass. Alles was jetzt noch fehlt ist ein Funke.

Während eines Schichtwechsels wird ein junger Minenarbeiter brutal von einer Ultor-Wache attackiert. Ein anderer Arbeiter, Parker, wird Zeuge dieses brutalen Vorfalls und schnell darin verwickelt. Jetzt heißt es nur 'für' oder 'gegen' Ultor? Ein Aufstand bricht über Ultor und den Mars herein.

Leben Sie lange genug, um ein Held zu werden?

VOREINGESTELLTE STEUERUNG

Bei der voreingestellten Steuerung können Sie sich mittels der Maus in der Umgebung umschauen. Benutzen Sie die Tastatur, um sich zu bewegen.

AKTION

TASTENBEFEHL

Bewegungen

Vorwärts	W
Rückwärts	S
Nach links gehen	A
Nach rechts gehen	D
Springen	Leertaste
Kriechen	C
Nach vorne neigen	Num +
Nach hinten neigen	Num Enter
Hoch schauen	Num 2
Nach unten schauen	Num 8
Nach links drehen	Num 4
Nach rechts drehen	Num 6
Nach links neigen	Num 7
Nach rechts neigen	Num 9

Waffen

Primäre Waffenfunktion	Linke Maustaste
Sekundäre Waffenfunktion	Rechte Maustaste
Waffe einstecken/nehmen	H
Nachladen	R
Vorherige Waffe	Mausrad nach oben
Nächste Waffe	Mausrad nach unten
Gruppe der Nahkampfwaffen	1
Gruppe der halbautomatischen Waffen	2
Gruppe der schweren Waffen	3
Gruppe der Sprengladungen	4

Verschiedenes

Benutzen	Return
Schnellspeichern	F6
Schnellladen	F9

Mehrspielermodus

Chat	T
Team-Chat	Z
Mehrspielerstatistiken	Tab

Hinweis: Das ist die voreingestellte Steuerung für Red Faction. Über den Menüpunkt **STEUERUNG**, den Sie im Optionsmenü finden, können Sie die Steuerung Ihren Wünschen anpassen.

NEUES SPIEL

Wenn Sie ein neues Spiel beginnen möchten, müssen Sie zuerst angeben, ob Sie sich dem Training unterziehen möchten.

EIN SPIEL LADEN

Wählen Sie mit Hilfe der Maus oder der Pfeiltasten einen Spielstand aus und bestätigen Sie Ihre Wahl durch einen Doppelklick mit der linken Maustaste oder durch Drücken von RETURN.

Red Faction speichert Ihre Spielkonfiguration und die Einstellungsinformationen. Diese Daten werden bei jedem Start automatisch geladen.

MEHR- SPIELER- MODUS

Bis zu 32 Spieler können über Internet oder LAN via TCP/IP gegeneinander antreten. Sie können entweder einem Spiel beitreten oder ein Spiel über das Mehrspielermenü einleiten. Bitte beachten Sie zum Thema Internet-Spiel auch unsere Hinweise auf der letzten Seite.



SPIELER

Legen Sie das Erscheinungsbild Ihres Charakters für den Mehrspielermodus fest. Unter anderem können Sie den Namen ändern und zwischen verschiedenen Figuren wählen.

EINEM SPIEL BEITRETEN

Wählen Sie **SPIEL BEITRETEN**, um zum Server-Bildschirm zu gelangen. Hier können Sie sich die Liste der aktiven Spiele, deren Geschwindigkeit, die Anzahl der Spieler und die gewählten Levels anschauen.



1. Wählen Sie entweder LAN (für Local Area Network Spiele) oder Internet.
2. Als Nächstes müssen Sie den Spielmodus wählen.
 - **Deathmatch** – Jeder kämpft für sich – der Spieler mit den meisten Abschüssen gewinnt.
 - **CTF** – Erobern Sie in der vorgegebenen Zeit so oft wie möglich die Flagge des gegnerischen Teams.
 - **Team-Deathmatch** – Das Team mit den meisten Abschüssen gewinnt.
 - **Mod** – Nachdem Sie ein modifiziertes Red-Faction™-Spiel heruntergeladen haben, können Sie die Mehrspieler-MOD hier spielen.

3. Jetzt müssen Sie nur noch einen Server finden, auf dem Sie spielen möchten.
 - **Beitreten** – Klicken Sie zuerst auf das Spiel und anschließend auf BEITRETEN, um diesem beizutreten.
 - **Server auflisten** – Lassen Sie sich eine Liste der verfügbaren Server anzeigen.
 - **Akt. Auswahl** – Aktualisieren Sie die Serverinformationen für das ausgewählte Spiel.
 - **Server hinzuf.** – Fügen Sie einen Spieleserver hinzu, indem Sie die IP-Adresse eingeben.
 - **Akt. alle** – Aktualisieren Sie die Serverinformationen aller Spieleserver.
 - **Zurück** – Zum Mehrspielermenü zurückkehren.

Sie können die offenen Spiele nach folgenden Kriterien sortieren, indem Sie auf die entsprechenden Felder klicken: Bev. (Bevorzugte), Servername, Ping, Kartename, Spieler, Spieltyp.

EIN SPIEL ERSTELLEN



Erstellen Sie ein Mehrspieler-Spiel auf Ihrem Computer. Legen Sie, bevor Sie das Spiel starten, über die Menüpunkte "Optionen" und "Erw. Optionen" die Servereinstellungen fest.

Optionen

- **Servername** – Um ein Spiel zu erstellen, müssen Sie als Erstes Ihrem Server einen Namen geben, damit dieser von den Spielern, die beitreten möchten, ausgewählt werden kann.
- **Spieltyp** – Entscheiden Sie sich für einen Spieltyp. Die Levels in der Liste ändern sich, sobald Sie einen anderen Spielmodus wählen – einige Levels sind bei bestimmten Spielmodi nicht wählbar.
- **Max. Spieler** – Legen Sie die maximale Anzahl der Spieler fest, die an dem Spiel teilnehmen dürfen. Mit jedem weiteren Spieler, der an dem Spiel teilnimmt, sinkt die Spielgeschwindigkeit.

- **Passwort** – Nur Spieler, die das Passwort kennen, können an dem Spiel teilnehmen.
- **Kartenlisten** – Entfernen Sie Karten von der Liste oder fügen Sie neue Karten hinzu, indem Sie auf deren Namen klicken. Klicken Sie auf Karten, die nicht in der Liste stehen, um diese hinzuzufügen, und auf Karten in der Liste, um diese zu entfernen.

Am Ende eines Levels wird die nächste Karte in der Liste automatisch geladen, und das nächste Mehrspielerspiel beginnt.

Erweiterte Optionen

- **Waffen verbleiben am Ort** – Wählen Sie JA, damit die Waffen ständig an dem Ort angezeigt werden, wo sie beim Level-Design platziert wurden.
- **Erneute Teilnahme erzwingen** – Wenn Sie diese Option auf JA stellen, kann der Spieler direkt (ohne Drücken einer beliebigen Taste) das Spiel fortsetzen.
- **Absturzscha den** – Wählen Sie JA, wenn Sie möchten, dass die Spieler durch einen Sturz verletzt werden können.
- **Teamscha den** – Wenn Sie JA wählen, können Sie Ihre Team-Mitglieder verletzen.
- **Teamstärke angleichen** – Wenn diese Option aktiviert ist, sorgt der Server dafür, dass neue Spieler den Mannschaften so hinzugefügt werden, dass die Stärke beider Teams immer ungefähr gleich bleibt.

Start

Nachdem Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, können Sie über START ein neues Mehrspielerspiel starten.

Dedicated (Reserviert)

Ein RESERVIERTER Computer fungiert für andere Spieler als Spieleserver, um einen schnelleren und stabileren Spielablauf zu gewährleisten. Im RESERVIERTEN-Modus können Sie nicht an dem eigenen Multiplayerspiel teilnehmen.

OPTIONEN

Im Optionsmenü können Sie die Audio-, Video-, Spiel- und Steuerungseinstellungen vornehmen.

SPIEL

Schwierigkeitsgrad

Wählen Sie entweder LEICHT/NORMAL/SCHWER/UNMÖGLICH, indem Sie auf den rechten oder linken Pfeil klicken.

- **Leicht** – Die einfachste Einstellung.
- **Mittel** – Die Gegner sind intelligenter und greifen schneller an.
- **Schwer** – Das Spiel ist extrem schwer, wenn Sie den Schwierigkeitsgrad "Schwer" wählen.
- **Unmöglich** – Wie der Name schon sagt – UNMÖGLICH.

Schalten Sie die folgenden Optionen AN oder AUS:

- **Fadenkreuz** – Schalten Sie das Fadenkreuz AN oder AUS.
- **Automatik: Waffen** – Wenn die Option aktiviert ist, wird jedes Mal, wenn Sie eine bessere Waffe aufheben, diese automatisch aktiviert. Die Prioritätsliste der Waffen kann geändert werden.



- **Automatik: Sprengladungen** – Wenn Sie diese Option deaktivieren, werden Sprengladungen nicht automatisch verwendet, sobald Sie diese aufheben. Die Sprengladungen werden nur dann in die Auto-wechsel-Liste aufgenommen, wenn Sie die Funktion aktivieren.

Automatischer Waffenwechsel

Sie können die Priorität der einzelnen Waffen und Sprengladungen verändern. Wählen Sie dazu die gewünschte Waffe aus und anschließend AUFWÄRTS oder ABWÄRTS, um diese Waffe in der Prioritätsliste weiter oben oder unten zu platzieren. Diese Änderungen können Sie jedoch nur dann vornehmen, wenn die Option "Automatik: Waffen" und/oder "Automatik: Sprengkörper" aktiviert ist.

VIDEO

Ändern Sie die Videoeinstellungen, um die Spielgeschwindigkeit Ihres Computers zu erhöhen. Sie können die Spielgeschwindigkeit erheblich steigern, indem Sie einige der Videoeinstellungen reduzieren oder deaktivieren.

Grafikauflösung

Wählen Sie zwischen Niedrig, Normal oder Hoch. Sobald Sie eine der nachfolgenden Optionen AN- bzw. AUSschalten, wird diese Option automatisch auf BENUTZER gestellt.

Gamma/Helligkeit

Benutzen Sie diesen Regler, um die Farbbalance und die Helligkeit einzustellen.

AUDIO

Bewegen Sie die Regler, um die Lautstärke der SOUND-EFFEKTE, der MUSIK und der NACHRICHTEN zu erhöhen oder zu verringern.

STEUERUNG

Legen Sie die Maus- und Tastatur-Einstellungen hier fest.

Mausempfindlichkeit

Bewegen Sie den Regler, um die Mausempfindlichkeit zu erhöhen oder zu reduzieren.

Maus Y-Achse umgekehrt

Wenn aktiviert, wird die Y-Achse (hoch/runter) der Maus invertiert. Bewegen Sie die Maus nach oben, um nach unten zu schauen, und nach unten, um hochzuschauen.

Aktion auswählen

Hier können Sie Tastaturbefehle bestimmten Aktionen zuordnen. Markieren Sie dazu eine Aktion und drücken Sie anschließend RETURN, die linke Maustaste oder klicken Sie auf "Belegung ändern". Drücken Sie nun die Taste, mit der die Aktion in Zukunft ausgeführt werden soll. Sie können die Standardeinstellungen durch Drücken auf "STANDARD" jederzeit wiederherstellen.

ZURÜCK

Nachdem Sie sämtliche Einstellungen vorgenommen haben, können Sie durch Klicken auf ZURÜCK ins Hauptmenü zurückkehren.

RED FACTION BEENDEN

Wählen Sie im Hauptmenü BEENDEN, um Red Faction zu verlassen und zum Desktop zurückzukehren.

DAS HUD (DIE BILDSCHIRMANZEIGE)

Das HUD zeigt Ihnen die vier wichtigsten Informationen über den Spieler an: verbleibende Lebensenergie, verfügbare Munition, verfügbare Waffen und eintreffende Nachrichten.

LEBENSENERGIE UND ZUSTAND DES SCHUTZANZUGES

Die Anzeige links oben in der Ecke zeigt Ihnen an, wie viel Lebensenergie Parker noch hat und in welchem Zustand sich sein Schutzanzug befindet. Der äußere Ring und die dazugehörige Zahl stehen für den Schutzanzug, während der innere Kreis und die dazugehörige Zahl die Lebensenergie darstellen. Solange beide Zahlen 100 anzeigen, ist Parker noch vollkommen gesund, und der Schutzanzug bietet 100%-igen Schutz. Fällt die Zahl der Lebensenergie jedoch auf (0), hat Parker den Kampf verloren. Sollte die Zahl für den Schutzanzug die Null erreichen, ist Parker nicht mehr in der Lage, sich in Gebieten aufzuhalten, in denen kein Druckausgleich vorhanden ist.

Hinweis: Der Schutzanzug spendet Parker nicht nur Schutz, sondern ermöglicht ihm auch das Atmen auf der Marsoberfläche.

Hinweis: Während des Spielverlaufs werden Sie immer wieder Verbandskästen, Erste-Hilfe-Kästen und Schutzanzüge finden, die es Ihnen ermöglichen, sowohl Ihre Lebensenergiwerte als auch den Zustand Ihres Schutzanzuges zu verbessern.

MUNITION

Das HUD zeigt Ihnen unter anderem die Munitionsmenge an, die Parker für seine aktuelle Waffe zur Verfügung steht. Dabei wird sowohl die gesamte Anzahl der Magazine als auch die Anzahl der Patronen, die sich im aktuellen Magazin befinden, angezeigt.

Hinweis: Bevor Sie ein neues Gebiet betreten, sollten Sie prinzipiell die Nachlade-Taste betätigen, damit Parker nicht im falschen Moment die Munition ausgeht.



EINTREFFENDE NACHRICHTEN

Von Zeit zu Zeit werden Sie von den Mitgliedern der Red Faction, z. B. von Hendrix, Nachrichten erhalten, die am oberen Rand des HUDs eingeblendet werden. Hendrix (seine Biografie finden Sie auf Seite 28) hilft der Rebellion heimlich, indem er sich Zugang zum Sicherheitsnetzwerk von Ultor verschafft. Er kann Sie mit wichtigen Informationen versorgen. Er kann Ihnen beispielsweise sagen, wo Sie Ihre Kontaktleute treffen.

SPEICHERN UND LADEN

Zum Speichern eines Spiels müssen Sie ESC drücken und anschließend die Option "SPIEL SPEICHERN" markieren. Hier können Sie nun Ihren Spielstand speichern. Red Faction ermöglicht es Ihnen, mehrere Spielstände abzuspeichern. Im Einzelspielermodus stellt Ihnen Red Faction zusätzlich die Funktionen Schnellspeichern und Schnellladen zur Verfügung. Drücken Sie F6, um einen Spielstand zu speichern und F9, um einen gespeicherten Spielstand zu laden. Denken Sie aber bitte daran, dass Ihr zuvor gespeicherter Schnellspeicher-Spielstand jedes Mal wieder überschrieben wird.

WAFFEN UND MUNITION

Während des Spielverlaufs sollten Sie besonders auf nützliche Gegenstände achten, die überall herumliegen können.



ELEKTROSCHOCKER

(UCB-24 Ultor-Elektroschocker)

BESCHREIBUNG: Der Elektroschocker kann sowohl als Schlagstock als auch zum Betäuben benutzt werden.

MUNITION/MAGAZIN

GRÖSSE: Batterie

DISTANZ: Kurz

PRIMÄR: Als Schlagstock benutzen

ALTERNATIV: Elektroschock

SCHUTZSCHILD

(UBS-4 Ultor-Schutzschild)

BESCHREIBUNG : Ein Schutzschild, der vor den Körper gehalten und oft von den Wachen benutzt wird. Der Schild ist extrem leicht, kann aber Kugeln eine gewisse Zeit lang widerstehen.

MUNITION/MAGAZIN

GRÖSSE: N/V

DISTANZ: N/V

PRIMÄR: N/V

ALTERNATIV: N/V



12 MM PISTOLE

(USP-16 Ultor halbautomatische Pistole)

BESCHREIBUNG : Diese halbautomatische Pistole ist besonders für den Einsatz gegen ungepanzerzte Ziele geeignet. Sie kann auch Schutzanzüge durchschlagen, doch ist die Wirkung wesentlich geringer. Diese Waffe gehört zu der Standardausrüstung der Ultor Sicherheitskräfte und Wachen. Die Pistole kann auch unter Wasser abgefeuert werden.



MUNITION/MAGAZIN

GRÖSSE: 12 mm/16 Stück
DISTANZ: Kurz bis mittel
PRIMÄR: Ein Schuss
(Nur im Einzelspielermodus)
ALTERNATIV: Schalldämpfer
aufschrauben/abschrauben

MASCHINENPISTOLE

(UAP-32/20 Ultor-Maschinenpistole)

BESCHREIBUNG : Diese Waffe ist vollautomatisch und etwas größer als die gewöhnliche Pistole. Sie ist außerdem schwerer und bietet somit eine bessere Kontrolle im Automodus. Auf mittlere und weite Entfernung ist sie jedoch ungenau.



MUNITION/MAGAZIN

GRÖSSE: 12 mm/30 Stück; 5,56 mm
Stahlmantelgeschosse/20 Stück
DISTANZ: Kurz bis mittel
PRIMÄR: Schießen; Automatik
ALTERNATIV: Zwischen 12 mm und 5,56 mm
Patronen wechseln



AUTOMATISCHE PUMPGUN

(UAS-10 Ultor Automatische Pumpgun)

BESCHREIBUNG : Diese Pumpgun kann sowohl halb- als auch vollautomatisch abgefeuert werden. Der Rückstoß im halbautomatischen Modus ist etwas geringer als der eines Standard-Schrotgewehrs. Im vollautomatischen Modus lässt sich die Waffe nicht mehr so leicht ruhig halten. Das hängt auch mit der Verzögerungszeit des Rückstoßausgleichs zusammen.

MUNITION/MAGAZIN

GRÖSSE: Kaliber 10 Pumpgun-Patronen/8 Stück
DISTANZ: Kurz bis mittel
PRIMÄR: Doppelschuss; Pumpaction
ALTERNATIV: Automatischer Einzelschuss alle 0,15 Sekunden

STURMGEWehr

(UAR-42 Ultor-Sturmgewehr)



BESCHREIBUNG : Diese Waffe wurde gebaut, um alle Vorteile eines Gewehrs in ein kompaktes Design zu integrieren. Sie kann entweder einen kurzen Feuerstoß von 3 Kugeln abfeuern oder als Vollautomatik eingesetzt werden. Der Feuerstoß-Modus ermöglicht eine bessere

Kontrolle, doch ist die Durchschlagskraft geringer, es sei denn, die Waffe wird aus kurzer Distanz abgefeuert. Das UAR-42 ist das Standardgewehr der Ultor-Sicherheitskräfte.

MUNITION/MAGAZIN

GRÖSSE: 5,56 mm Stahlmantelgeschoss/
42 Stück
DISTANZ: Kurz bis lang
PRIMÄR: Feuerstoß mit 3 Kugeln
ALTERNATIV: Dauerfeuer

SCHARFSCHÜTZENGEGWEHR

(USG-50 Ultor-Scharfschützengewehr)

BESCHREIBUNG : Diese Halbautomatik ist normalerweise mit einem UNVS-8 Zielfernrohr ausgestattet, das dem Schützen eine bis zu 12x Vergrößerung bietet. Diese Waffe ist besonders geeignet, um präzise Schüsse über große Entfernungen abzugeben. Das

Scharfschützengewehr kann auch gegen leicht gepanzerte Fahrzeuge eingesetzt werden.

MUNITION/MAGAZIN

GRÖSSE: Kaliber 50/6 Stück

DISTANZ: Kurz bis sehr lang

PRIMÄR: Feuert eine Kugel ab

ALTERNATIV: Benutzung des Zielfernrohrs, um heran- und wegzuzoomen.



SPRENGLADUNG

(URC-15 Ultor ferngezündete Sprengladung)

BESCHREIBUNG : Dies ist eine mittelgroße, hochexplosive, ferngezündete Sprengladung. Ihr Radius beträgt 10 Meter. Es kann immer nur eine Sprengladung gezündet werden. Sie ist sehr wirkungsvoll gegen leicht gepanzerte Fahrzeuge.

MUNITION/MAGAZIN

GRÖSSE: N/V

DISTANZ: Kurz

PRIMÄR: Sprengladung werfen und zünden

ALTERNATIV: N/V





GRANATE:

(UHG-90 Ultor-Handgranate)

BESCHREIBUNG: Diese Waffe ist hochexplosiv und hat einen Wirkungsradius von 5 Metern. Die Granate explodiert 4 Sekunden, nachdem sie geworfen wurde.

MUNITION/MAGAZIN

GRÖSSE: N/V

DISTANZ: Kurz

PRIMÄR: Granate wegwerfen, sie explodiert nach einiger Zeit

ALTERNATIV: Granate wegwerfen, sie explodiert beim Aufschlag

FLAMMENWERFER

(UFT-1 Ultor-Flammenwerfer)



BESCHREIBUNG : Diese Waffe basiert auf Ultors "Defoliator", der zum Eindämmen des Pflanzenwachstums verwendet wird. Die Waffe wurde leicht verändert, sodass nun zwei Schüsse schnell hintereinander abgegeben werden können. Dadurch ist der Benzinverbrauch natürlich höher geworden.

MUNITION/MAGAZIN

GRÖSSE: Benzintank

DISTANZ: Kurz bis mittel

PRIMÄR: Als Schlagstock benutzen

ALTERNATIV: Benzinkanister entfernen und als Brandbombe verwenden

RAKETENWERFER

(URL-6T Ultor taktischer Raketenwerfer, bekannt als "Big Earl")

BESCHREIBUNG : Diese Waffe kann Raketen gezielt oder Infrarot-gesteuert abfeuern. Wenn Sie sich für den Infrarot-Modus entschieden haben, dauert es ca. 2,75 Sekunden, bis der Thermalsensor das gewünschte Ziel erfasst hat. Der Raketenwerfer gibt mit einem akustischen Signal an, dass er auf ein Ziel aufgeschaltet ist. Sobald die Rakete abgefeuert wurde, verfolgt diese ihr Ziel solange, bis sie einschlägt oder der Treibstoff aufgebraucht ist.

MUNITION/MAGAZIN

GRÖSSE: 15 cm, hochexplosiv
DISTANZ: Mittel bis lang
PRIMÄR: Ungelenkter Schuss; eine Rakete wird alle 2 Sekunden automatisch abgefeuert.
ALTERNATIV: Wärmesuchende Rakete verfolgt das anvisierte Ziel (Nur im Einzelspielermodus).



RAILGUN

(FCA-26 magnetische Railgun)

BESCHREIBUNG : Diese Waffe wurde von Masakos Söldnern auf den Mars gebracht. Die Metallhülsen, die mit Ultra-Hochgeschwindigkeit abgefeuert werden, durchdringen sogar Wände.

MUNITION/MAGAZIN

GRÖSSE: Metallhülse/1 Stück
DISTANZ: Mittel bis lang
PRIMÄR: Feuert Metallhülse
ALTERNATIV: Infraroterkennung. Sie können Ziele hinter Wänden und in Räumen anvisieren.



PRÄZISIONSGEWEHR

(MK/SG-1 Präzisionsgewehr)

BESCHREIBUNG: Die Lieblingswaffe der Söldner. Sie bringt ein explodierendes Geschoss präzise ins Ziel.

MUNITION/MAGAZIN

GRÖSSE: 5.65 mm Explosivgeschosse/
20 Stück

DISTANZ: Lang

PRIMÄR: Halbautomatik

ALTERNATIV: Benutzung des Zielfernrohrs, um heran- und wegzuzoomen.



MASCHINENGWEHR

(JF60-HMG/BF schweres Maschinengewehr)

BESCHREIBUNG : Eine äußerst ungenaue, aber sehr schnell schießende Waffe. Sie hat fast unendlich viele Schuss und ist am besten geeignet, wenn reine Feuerkraft und eine große Streuung gefragt ist.

MUNITION/MAGAZIN

GRÖSSE: 7.62 mm Kaliber/im Gürtel,
standardmäßig 99 Stück

DISTANZ: Lang

PRIMÄR: Vollautomatik

ALTERNATIV: langsamere Feuerrate aber genauer





FUSIONSRAKETENWERFER

(F-1TL Fusionsraketenwerfer)

BESCHREIBUNG : Eine große Waffe, die auf der Schulter getragen wird und einzelne, sehr wirkungsvolle Geschosse abfeuert.

MUNITION/MAGAZIN

GRÖSSE: Einzelne Granate

DISTANZ: Lang

PRIMÄR: Feuert einzelne Granaten und hat eine sehr lange Nachladezeit

ALTERNATIV: N/V

FAHRZEUGE

Im Verlauf des Spiels werden Sie immer wieder auf verschiedene Fahrzeuge stoßen, die Sie benötigen, um durch entsprechende Gebiete zu gelangen. Sie können in ein Fahrzeug steigen, indem Sie nah an das Fahrzeug herangehen und anschließend die "Benutzen"-Taste drücken. Einmal im Fahrzeug funktioniert das Fahren und Schießen (soweit vorgesehen) genauso, wie Sie es gewohnt sind. Drücken Sie erneut die "Benutzen"-Taste, um das Fahrzeug wieder zu verlassen.

Hinweis: Jedes Fahrzeug hat Stärken und Schwächen, wie zum Beispiel die Feuerkraft und die Manövrierbarkeit. Außerdem hat jedes Fahrzeug eine abweichende HUD-Anzeige, auf der aber immer die verbleibende Panzerung und Munition zu sehen sind.

Verbleibende Panzerung

Der Allzweck-Jeep (AZJ)

Der AZJ bietet als einziges Fahrzeug zwei verschiedene Steuerungsarten.

Wenn Sie im vorderen Teil des Wagens einsteigen, können Sie das Fahrzeug wie gewohnt steuern. Sollten Sie jedoch im hinteren Teil des Fahrzeuges Platz nehmen, sind Sie derjenige, der das Maschinengewehr bedient. Der AZJ ist verhältnismäßig schnell, doch ist seine Panzerung im Vergleich zu den anderen Fahrzeugen eher bescheiden.

Hinweis: Wenn Parker den Jeep fährt, ist er nicht in der Lage, das Maschinengewehr zu bedienen.

Ebenso kann Parker das Fahrzeug nicht steuern, wenn

er sich entschieden hat, das Maschinengewehr zu bedienen.



Bohrfahrzeug

Das Bohrfahrzeug ist sehr langsam, dafür aber umso besser gepanzert. Mit dem Bohrfahrzeug können Sie sich ganz langsam durch die Umgebung graben. Für Parker stellt es einen hervorragenden Schutz dar, doch ist es leider nicht mit einer Waffe ausgestattet. Durch Drücken der "Schießen"-Taste können Sie die Bohrköpfe starten. Drücken Sie hingegen die "Alt. schießen"-Taste, können Sie zwischen den einzelnen Ansichten wechseln: vorne, links, hinten und rechts.

Aesir

Der Kampfgleiter 'Aesir' ist ein extrem wendiges Fahrzeug, das für den Luftkampf verwendet wird. Er ist sowohl mit wärmesuchenden Raketen ("Alt. schießen"-Taste) als auch einem Maschinengewehr ("Schießen"-Taste) ausgerüstet.



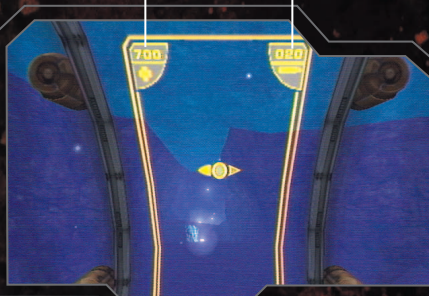


Hinweis: Mit den "Springen"- und "Kriechen"-Tasten können Sie das Fahrzeug auf- und abwärts bewegen. Diese Tasten sind besonders im Luftkampf gegen die Jäger von Ultor extrem wichtig.

U-Boot

Das U-Boot ist mit wärmesuchenden Torpedos ausgerüstet. Um einen Torpedo abzufeuern,

Verbleibende Panzerung Verfügbare Torpedos



müssen Sie die "Schießen"-Taste betätigen. Wie auch beim Aesir müssen Sie mit Hilfe der "Springen"- und "Kriechen"-Tasten das Fahrzeug auf- und abwärts bewegen.

Hinweis: Denken Sie daran, dass die Ultor U-Boote ebenfalls mit wärmesuchenden Torpedos ausgestattet sind. Bleiben Sie also in Bewegung, um keinen direkten Treffer abzubekommen.



Gepanzerter Personentransporter (APC)

Der APC ist schwer gepanzert und mit einem Mörser ("Alt. schießen"-Taste) und einem Maschinengewehr ("Schießen"-Taste) noch schwerer bewaffnet. Seine Geschwindigkeit ist etwas geringer als die des AZJ.

Verfügbare Munition (Primärwaffe)



Verfügbare Munition (Alternative Waffe)



BIOGRAFIEN

Parker

Sie sind Parker, ein angestellter Minenarbeiter bei Ultor. Eines Tages werden Sie Zeuge, wie ein anderer Arbeiter von einem Wachmann brutal attackiert wird. Sie müssen sich entscheiden: werden Sie sich verteidigen oder gehen Sie unter?

Ich kann nicht glauben, wie dumm ich war. 'Kommt zum Mars, helft eine neue Welt aufzubauen!' Wie konnte ich nur diesen Müll glauben?

Und dabei dachte ich immer, ich sei anders, besser als die anderen. Vater und Mutter – Dr. und Dr. Parker, wenn ich bitten darf – hatten mein Leben schon fest verplant. Privatschulen, Privatlehrer, Internate, Universitäten wie Harvard und letztendlich die Militärschule für eine glanzvolle Karriere. Sie hatten sich ein schönes kleines Labyrinth für mich ausgedacht.

Doch ich hielt es nicht mehr aus. Ich konnte nicht mal mehr zwischen dem was ich wollte und dem was meine Eltern wollten unterscheiden. Und egal, was ich auch tat und wie sehr ich mich anstrengte, sie waren nie mit mir zufrieden. Selbst als die Zulassung für Harvard eintraf, machten sie keine große Sache daraus. Es war nur ein weiteres Stück in ihrem Puzzle. Da wurde ich wütend. Ich zerriss den Brief und rannte aus dem Haus, kaum in der Lage, klar zu denken. Ich wollte einfach nur etwas machen, das nicht in ihr Konzept passen würde. Und einen Arbeitsvertrag für die Ultorminen auf dem Mars zu unterschreiben, war genau so etwas. Ich fuhr also in die Stadt und sah eines ihrer Rekrutierungsbüros, da machte es Klick.

Das Nächste, woran ich mich erinnern

kann, ist, dass ich in einer Fähre zum Mars saß. Dort machte es erneut Klick. Was hatte ich nur getan?

Viele der anderen Rekruten gaben während des Starts ihr Frühstück wieder von sich. Das schwebte dann während des gesamten Fluges über unseren Köpfen. An sich war es kein großes Problem, erst als wir wieder in die Schwerkraftzone des Mars eindringen, fiel der ganze Dreck auf uns herab.

Und auch nachdem wir die Transportfähre verlassen hatten, wurde es nicht besser. Als Erstes mussten wir unsere persönliche Kleidung abgeben und eine Desinfektionsschleuse passieren. Mit dieser entwürdigenden Prozedur machte uns Ultor unmissverständlich klar, wer in der nächsten Zeit der Boss sein würde. Nach dieser kleinen Abkühlung steckten sie uns in die Arbeitsanzüge. Natürlich passte keiner von ihnen. Einer der Rekruten versuchte sich zu beschweren. Er wurde direkt von den Wachen verprügelt und anschließend in die Krankenstation geschleppt. Klar, dass die anderen nach dieser Aktion den Mund hielten.

Die Unterkünfte sind ein Alptraum. Die engen Kojen stapeln sich in feuchten Räumen. Müll liegt in den Gängen und Graffiti schmücken die Wände. Das wäre alles nicht so schlimm, wenn uns wenigstens die Betten fest zugeteilt worden wären, doch auch die müssen wir mit anderen Rekruten teilen. Während wir in den Minen arbeiten, benutzt die vorherige Schicht unsere Betten und umgekehrt.

Unten in den Minen heißt es dann nur noch arbeiten. Wir schlagen die Steine aus den Wänden und fragen uns nur, warum diese Arbeit nicht von den vielen Robotern, die Ultor überall hier unterhält, erledigt wird.

Doch die Lage wird immer gespannter. Alle hier haben Angst und werden wütend. Wütend auf Ultor, wegen der Bedingungen unter denen hier gearbeitet werden muss, und ängstlich vor der Seuche, die in den Stollen grassiert. Nicht irgendeine Grippe, sondern etwas wirklich Furchtbares. Jeden Tag brechen dutzende Arbeiter sowohl in den Minen als auch in den Unterkünften ohne Vorwarnung zusammen. In dem einen Moment geht es ihnen noch gut, im nächsten Moment wälzen sie sich vor Schmerzen auf dem Boden. Auch stimmt irgendetwas mit ihren Gesichtern nicht. Sie wirken geschwollen bzw. gedehnt. Manche behaupten sogar, dass sie Arbeiter

gesehen haben, deren Gesichter pulsiert und beinahe geplatzt wären. Jeder steht kurz davor, in Panik auszubrechen.

Neulich haben sie erst Flugblätter an den Wänden der Unterkünfte und der Cafeteria angebracht, die die Arbeiter auffordern, gegen Ultor zu streiken und die Arbeit zu verweigern. Einige der Plakate fordern uns sogar auf, die Wachen anzugreifen und uns für all die Jahre der schlechten Behandlung zu rächen. Doch niemand weiß, wer diese Plakate aufgehängt hat. Sie sind mit dem Namen 'Eos' unterschrieben. Einige behaupten, dass das der Name einer Gruppe wäre, wieder andere sagen, dass es der Name einer Frau ist, die einfach nur versucht, unter den Arbeitern ein wenig Staub aufzuwirbeln.

Die Sicherheitskräfte reißen die Plakate natürlich sofort ab, sobald sie sie sehen, doch können sie den Schaden, den diese Plakate bereits angerichtet haben, nicht mehr rückgängig machen. Dutzende Menschen haben sie gelesen, und nur wenige Stunden später reden alle Arbeiter bereits über die neuesten Plakate. Alle flüstern, sind wütend auf die Wachen und reden öffentlich über Streik oder Schlimmeres. Jeden Tag wird es unerträglicher.

Ich persönlich weiß nicht, was ich denken oder tun soll. Ich weiß nur, dass ich hier irgendwie lebend rauskommen möchte. Havard hört sich von Tag zu Tag besser an.

Hendrix

Während des Spiels werden Sie immer wieder Nachrichten von Hendrix bekommen, einem Sicherheitstechniker, der auf Ihrer Seite steht. Drücken Sie die Nachrichten-Taste, um sich alle Nachrichten noch einmal anzeigen zu lassen.

Während ich aufwuchs, hörte ich niemals etwas Negatives über Ultor. Mein Vater und meine Mutter haben ihr Leben in den Dienst von Ultor gestellt. Sie machten ein Marsvirus, die schlechte Belüftung in den Minen oder einfach nur persönliches Pech für die Seuche verantwortlich – nur nicht Ultor! Wenn du dich im Magen einer Bestie befindest, bist du weit davon entfernt zu fragen, ob sie nur dein Bestes will.

Sie wollten mich immer aus den Minen ranhalten. Sie wollten, dass ich etwas lerne, und waren stolz auf jede gute Leistung, die

ich erbracht habe. Und solange ich gut in der Schule war, musste ich nicht in die Minen. Ich belegte alle Technikkurse, an denen ich teilnehmen durfte. Aber nicht nur den mechanischen Teil, den Ultor allen beibrachte. Ich versuchte mich in Computertechnik, Physik, Chemie, einfach alles, was sie mich haben lernen lassen. Und selbst zu den Kursen, zu denen ich keinen Zugang hatte, ließ ich mir die Unterlagen von Teilnehmern kopieren. Ich war fest entschlossen, nicht als Minenarbeiter zu enden.

Als ich älter wurde, begann ich mich in das System von Ultor zu hacken. Zuerst war ich noch sehr vorsichtig. Der Vater von meinem Freund Danny wurde bei einem Diebstahl erwischt. Kurz nachdem Ultor mit der Untersuchung der Sache begann, verschwanden Danny und seine Familie spurlos. Dies sollte mir nicht passieren. Ich begann also in so unwichtige Systeme wie dem Verschlusssystem unserer Unterkunft oder in die Lichtsteuerung einzudringen.

Es dauerte einige Zeit, bis ich es wagte, Systeme außerhalb unserer Unterkunft zu cracken. Ich hatte immer noch das Bild von Danny und seiner Familie vor Augen. Letztlich habe ich dann doch die Zurückhaltung verloren und mich in das Notensystem unserer Schule gehackt. Ich fand heraus, dass es hier nur eine sehr schlechte Überwachung gab. Es dauerte knapp 2 Wochen, bis ich das System komplett verstanden hatte. Zuerst schaute ich mich nur um und wartete die nächsten Tage ab, ob irgendwer an unsere Tür klopfen würde. Als nichts geschah, nahm ich erste kleine Veränderungen an Testergebnissen meiner Freunde vor. Mehr traute ich mir nicht zu, da die Lehrer ansonsten etwas bemerken würden.

Als ich das Technikprogramm im Alter von 15 Jahren absolviert hatte, steckten sie mich in eine Roboterinstandhaltungsanlage, wo ich an Roboterteilen arbeiten durfte. Die letzten 10 Jahre habe ich hart und fleißig gearbeitet,



sodass ich von der Instandhaltung in die Forschungslabore und von dort zur Sicherheit versetzt wurde, wo ich derzeit als Sicherheitstechniker tätig bin.

Und trotzdem hat all die Jahre die richtige Arbeit zu Hause stattgefunden. Eines der ersten Systeme, um das ich mich gekümmert habe, war das Wärterprogramm. Ich fand schon bald heraus, wie ich vermeiden konnte, dass ich bei meinen nächtlichen Streifzügen erwischt werden würde. Ich fühlte mich immer sicherer und erkundete immer mehr. Ich habe Hunderte von Ultors Systemen gehackt, ohne jemals Daten oder Codes anzurühren oder eine Spur zu hinterlassen (das hoffe ich zumindest). Über die Jahre bin ich in so ziemlich jedes System dieses Minenkomplexes eingedrungen.

Mit Ausnahme der Netzwerke der Forschungslabore und der der medizinischen Versorgung. Unglaublich strenge Überwachungsmaßnahmen und komplexe vielschichtige Ebenen sorgen dafür, dass diese Daten hervorragend codiert sind. Als ich das erste Mal auf die Netzwerkektion der Forschungslabore stieß, und das ist jetzt gut zwei Jahre her, fürchtete ich mich zu Tode. Alle paar Monate habe ich versucht, genügend Mut zu sammeln, um endlich nachzuschauen, doch hörte ich kurz vorher immer wieder auf. Ich bin mir bis heute nicht sicher, ob ich überhaupt sehen möchte, was ich dort möglicherweise herausfinden kann. Diesbezüglich habe ich ein ziemlich schlechtes Gefühl.

Diese Netzwerkektion steht unter der persönlichen Kontrolle von Dr. Capek, dem Kopf von Ultors Forschungslaboren. Er ist die Furcht einflößendste Person, der ich jemals begegnet bin. Mit all seinen Implantaten sieht er aus wie ein halber Roboter. Doch glaube ich, dass meine Angst mehr aus den Daten der virtuellen Welt des Netzwerkes herrührt und sich nicht auf Capek konzentriert.

Schon seit Jahren existiere ich in zwei Welten. Zum einen in dieser realen Welt, die ich mit allen anderen bei der täglichen Schinderei in diesem teuflischen Minenkomplex teile, und zum anderen in dieser virtuellen Welt des Computernetzwerkes von Ultor. Darüber habe ich bislang noch mit niemandem gesprochen, noch habe ich die Anwesenheit eines anderen Menschen in diesen selbstständig arbeitenden Programmen, die den Komplex am Laufen halten, entdeckt.

Doch ist mir die Ironie meines Daseins bewusst. Hier stehe ich also, ein Sicherheitstechniker, damit vertraut, ganze Räume mit

Überwachungsmonitoren und Datenanalysegeräten auszustatten, zu überwachen und instand zu halten. Ich kann gleichzeitig, überall in diesem Minenkomplex Menschen bzw. Aktivitäten beobachten. Ich kann mit einem einzigen Schalter die Kamera am Helm eines Minenarbeiters aktivieren und habe so die Auswahl aus tausend mobilen Kameras. Und doch bin ich Ultors größtes Sicherheitsrisiko.

Mit meinem Wissen über das System könnte ich die gesamte Minenoperation zum Erliegen bringen. Doch würden sie mich dann mit Sicherheit finden. Und was dann geschieht, daran möchte ich am liebsten gar nicht denken. Das Einzige, was ich also für die Leute tun kann, die gegen Ultor kämpfen wollen, ist einige Türen zu öffnen, um so dafür zu sorgen, dass die Rebellion immer einen Schritt voraus ist.

Und in der Tat gibt es einige Arbeiter, die eine Revolte gegen Ultor starten möchten. Am lautesten geht dabei jemand mit dem Codenamen "Eos" vor. Ihre Gruppe hat Flugblätter und Plakate aufgehängt, in denen sie dazu aufruft, sich gegen Ultor zu erheben.

Mittlerweile weiß ich, wer Eos ist. Aber das Schlimme ist, Ultor weiß es auch. Ich fand es heraus, als ich ein wenig in den Sicherheitsdateien von Ultor stöberte. Nun will ich sie warnen, um ihr zu sagen, dass Ultor ihr bereits auf den Fersen ist. Doch kann ich sie nicht persönlich kontaktieren, da das Risiko, dass sie von Ultor beobachtet wird, zu groß ist und ich so auffliegen könnte.

So sitze ich also hier und beobachte ebenfalls, und hoffe dass sich alles zum Guten wendet. Doch beobachte ich seit Jahren nur, wie hier alles den Bach runtergeht, und wie die Arbeiter und Ultor immer mehr aneinander geraten.

Aber so habe ich es schon immer gehalten – sitzen und beobachten. Selbst als meine Eltern starben. Beide machten auf mich immer den Eindruck, als würden sie für immer leben und für immer arbeiten. Doch eines Tages, das ist jetzt etwas mehr als ein Jahr her, wir hatten gerade das Abendessen beendet, da fing mein Vater an zu zittern, von Sekunde zu Sekunde mehr. Er fiel zu Boden, noch bevor Mutter oder ich ihn hätten erreichen können. Sein Gesicht pulsierte und verzog sich, wie unter der Einwirkung eines Radiergummis. Große Beulen bildeten sich unter seiner Kleidung. Mutter war schockiert, und ich rief sofort den Arzt. Doch er kam zu spät, mein Vater war bereits nicht mehr am Leben. Und der Arzt erzählte nur

irgendetwas von dieser Seuche, und dass er keine Ahnung habe, woher sie kommen würde.

Natürlich hatte ich auch schon von dieser Seuche gehört. Viele Arbeiter aus Vaters und Mutters Schicht wurden in den letzten Jahren von ihr niedegerafft. Es passierte immer ganz plötzlich. Manchmal dauerte es keine Minute, bis der Tod eintrat, manchmal lebten die Menschen aber auch noch, als sie vom medizinischen Personal weggebracht wurden. Von ihnen kam nie einer zurück, also gehe ich davon aus, dass auch sie gestorben sind.

Nachdem Mutter den Schock von Vaters Tod überwunden hatte, wurde sie verrückt, wirklich verrückt. Vater war erst eine Woche zuvor zu seiner jährlichen Untersuchung gegangen, und sie war der festen Überzeugung, dass die Ärzte doch etwas hätten merken müssen. Seit dem schimpft sie jeden Abend über die Inkompetenz der Mediziner und dass sie die Seuche schon längst hätten besiegen müssen. Vier Monate später musste auch sie zur jährlichen Untersuchung.

Und es stellte sich heraus, dass sie während der ganzen Zeit, die sie dort verbracht hatte, ständig ihre Meinung kund getan hat. Nur drei Wochen später kam mein Vorgesetzter in meinen Überwachungsraum und sagte mir, dass meine Mutter in den Tunneln zusammengebrochen wäre und noch gestorben sei, bevor die Ärzte ihr helfen konnten.



Meine jährliche Untersuchung steht in zwei Wochen an. Ich glaube, ich werde nicht hingehen.

Eos

Eos ist die Anführerin der Widerstandsbewegung auf dem Mars. Und als Parker und einige tapfere Minenarbeiter sich gegen die Wachen zur Wehr setzten, entwickelte sich aus der Red Faction eine richtige Revolte.

Und nun gibt es kein Zurück mehr. Nach all den Jahren des Redens und Planes haben wir endlich zugeschlagen. Mit dem Angriff von letzter Nacht haben wir endlich begonnen.

Orion hat die Bombe angebracht. Als er fertig war, drückte ich den Alarmknopf außerhalb der Cafeteria. Als die Wachen aus ihren Unterkünften rannten, wurden sechs von ihnen von der Explosion erfasst. Das sollte einigen Staub aufwirbeln.

Ich betrachte diese Personen nicht als Menschen. Dafür waren sie zu sehr integriert. Sie haben für Ultor gearbeitet und haben für die Firma Minenarbeiter getötet. Sie sind der Feind. Zu viele meiner Freunde sind gestorben, für die man jetzt Mitleid empfinden muss. Beide Seiten müssen jetzt ihre Standpunkte untermauern, damit eine Auseinandersetzung unabwendbar wird. Erst wenn die Arbeiter verstanden haben, dass sie nur am Leben bleiben, wenn sie sich gegen Ultor zur Wehr setzen, werden sie zu kämpfen bereit sein. Und wir werden gewinnen.

Ich kann nicht glauben, dass es solange gedauert hat. Ultor hat uns jahrelang wie Tiere behandelt, und viele hatten wohl schon vergessen, dass wir Menschen sind.

Die Menschen wurden unterdrückt, physisch wie geistig, und es wird schwierig, die Leute wieder aufzurichten. Wir werden ihnen den Weg zeigen, auch wenn man uns ausschalten wird. Wie auch immer, die Arbeiter werden niemals mehr wie Zombies durch ihr Leben taumeln. Dafür werden wir schon sorgen.

Mutter war eine der Ersten, die dieser Seuche zum Opfer gefallen ist. Das ist jetzt vier Jahre her. Doch die Reaktionen der Ärzte und Techniker in der medizinischen Abteilung machten mich schon damals stutzig. Als sie starb, konnte ich die schuldbewussten Blicke der Ärzte sehen. Ich fing an zu schreien und beschuldigte

Ultor. Mein Vater zog mich in unsere Unterkunft und schloss mich in mein Zimmer ein, bis ich aufhören würde zu schreien. Er wollte es nicht hören, und ich wusste es. Ich hörte also auf... doch es brodelte in mir weiter.

In dieser Nacht beschloss ich, den Mars von Ultor zu befreien. Ich musste es für meine Mutter tun, und dafür, was sie ihr angetan haben. Es fing an, als Orion sich der Sache anschloss. Wir wuchsen zusammen auf, und ich weiß, dass ich ihm vertrauen kann. Das war der Moment, an dem alles begann.

Je größer unsere Gruppe wurde, desto schwieriger war es, sich zu treffen, ohne Aufsehen zu erregen. Daher entschlossen sich Orion und ich, eine Art athletischen Wettstreit zwischen den Arbeitern der verschiedenen Unterkünfte als Tarnung für unsere Treffen ins Leben zu rufen. Jede Unterkunft kann dazu ein oder mehrere Teams zu wöchentlichen Wettkämpfen schicken. Wir haben diesen Antrag bei Gryphon, Ultors Chefadministrator, eingereicht. Ganz wohl war mir bei diesem Gedanken nicht, ihn um etwas zu bitten. Es klingt schon ein wenig ironisch, wenn man bedenkt, dass uns Ultor in Person von Gryphon dabei hilft, unsere Aktivität gegen Ultor zu tarnen.

Orion hatte die Idee zu unserem Teamnamen Red Faction. Er war der Meinung, dass die politische Bedeutung von "Faction" nur uns etwas sagen würde. Und "Red" symbolisiert, dass wir den gesamten Mars vertreten. Der Name gefiel auf Anhieb jedem, und Red Faction wurde das erste Team, das sich in die Liga einschrieb.

Kaum war die Liga geboren, trafen wir uns mehrere Male in der Woche zum "Training". Wir umschrieben all unsere Vorhaben und Pläne mit Sport-Ausdrücken. Die Treffen waren nun nicht mehr so gefährlich, da Ultor seine Überwachungsmaßnahmen auf all die Mannschaften konzentrieren musste, die an den Wettkämpfen teilnehmen wollten.

Außerdem haben wir uns alle Codenamen zugelegt. Das gibt uns zwar auch nicht viel mehr Schutz, doch fühlen wir uns so wesentlich sicherer. Außerdem sollte es helfen, die Gruppe klein zu halten. Zurzeit sind wir 23 Mann, plus ein paar Rekrutenanwärter. Das sind wenig genug, um sicher zu sein, dass es keinen Maulwurf gibt, aber immer noch ausreichend viele, um die Arbeiter gegen Ultor aufzustacheln, sobald die Zeit dafür gekommen ist.

Manchmal stört es mich, dass mich die anderen immer als ihren Anführer sehen. Doch was passiert, wenn ich gefangen oder getötet werden sollte? Es würde mich zerreißen, wenn das alles zusammenfallen würde, nur weil mir etwas zugestoßen ist. Orion ist noch der einzige, der etwas Eigeninitiative zeigt. Aber vielleicht bin ich auch zu dominant, aber irgendjemand muss es ja sein. Die meisten sitzen ja nur untätig herum und beklagen sich, wenn es niemanden gibt, der sie anführt.

Mit der Aktion von gestern Nacht haben wir den Ball jetzt endgültig ins Rollen gebracht. Die Sicherheitssäcke rasten jetzt auch langsam aus. Zum Beispiel habe ich gehört, dass sie gerade erst wieder Arbeiter der dritten Schicht böse zusammengeschlagen haben. Die Rebellion steht kurz bevor. Jetzt fehlt nur noch der letzte Funke.

Und irgendwann wird es soweit sein, dann liegt es an uns, den Weg vorzugeben. Seit Wochen nun hängen wir überall in den Gängen der Unterkünfte Plakate mit Parolen auf, die gegen Ultor hetzen und anzeigen, was auf dem Mars alles schief läuft. All die Flugblätter, Plakate und Graffitis sind mit "Eos" signiert, damit sie nicht auf unsere Gruppe, die Red Faction, aufmerksam werden. Aber auch diesen Vorteil werden wir nicht mehr lange ausspielen können. Orion meint, dass die Arbeiter jetzt jemanden brauchen, an den sie glauben und dem sie folgen können, und nicht irgend eine weitere gesichtslose Gruppe. Ich bin mir noch nicht sicher, ob ich das glauben soll, aber sobald die Rebellion ausbricht, wird sowieso jeder merken, dass die Red Faction die antreibende Kraft sein wird. Dann wird es kein Versteck mehr geben.

Seit Monaten horte ich nun Waffen, die wir heimlich aus Waffenschränken der Wachposten und den Unterkünften der Wache gestohlen haben. Nur zu Anfang mussten wir einige Türen aufbrechen, später dann waren fast alle Türen zu den Wachposten offen. Auch die Waffenkammern waren nicht mehr verschlossen. Wir nahmen uns immer mehr Waffen, Munition und alles, was man finden konnte. Wir wissen nicht, warum die Türen nicht mehr abgeschlossen wurden. Ob das von Ultor ausging oder ob jemand anderes dahinter steckte, aber solange wir die Waffen bekommen können, werden wir auch zugreifen. Und Ultor ahnt wohl noch immer nichts. Sie werden es erst merken, wenn ihnen die ersten Kugeln um die Ohren fliegen.

Wir verstecken die gestohlenen Waffen überall in den Minen und den Unterkünften. Sobald die Rebellion ausbricht, werden Mitglieder der Red Faction zu den nahe gelegenen Verstecken laufen und Arbeiter, die zu kämpfen bereit sind, mit den Waffen ausrüsten. Die Sicherheitskräfte werden mit unbewaffneten Arbeitern rechnen, sie werden ihr blaues Wunder erleben.

Aber ich weiß noch nicht, was wir mit den Söldnern machen sollen, die Masako mitgebracht hat. Sie sind stark, genauso wie Masako selbst. Wir können noch ein paar Täuschungsmanöver an wichtigen Stellen im Komplex starten, vielleicht zwingen wir die Söldner dort in die Defensive. Doch wenn das nicht funktioniert, haben wir ganz schöne Probleme. Wenn sie zu früh angreifen, werden sie unsere Linien einfach überrennen. Wir müssen also schnell genug sein und die Wachen überrumpeln. Erst wenn alle bewaffnet sind, können wir unseren einzigen Vorteil, unsere zahlenmäßige Überlegenheit, ausnutzen, obwohl ich natürlich nicht bereit bin, Tausende Arbeiterleben aufs Spiel zu setzen.

Die nächsten Tage werden es zeigen, ob die vier Jahre der Planung uns jetzt endlich die Freiheit schenken oder ob wir alle sterben werden. Ultor ein für alle Male zu vernichten ist das Ziel eines jeden in der Red Faction. Aber ich will noch mehr. Ich will wissen, wer hinter dieser Seuche steckt. Und ich möchte, dass dieser jemand stirbt.

TIPPS UND TRICKS

- Achten Sie besonders auf die eingehenden Nachrichten. Informationen, die Ihnen andere Charaktere geben, können sehr wichtig sein.
- Experimentieren Sie ruhig ein wenig mit der Geo-Mod-Technologie herum. Wer weiß, vielleicht finden Sie ja etwas heraus...
- Sie sollten Ihre Waffen gut kennen – in gewissen Situationen ist es besser, bestimmte Waffen einzusetzen.
- Sich hinter Türen und Wänden zu verstecken, ist ein guter Weg, bestimmte Gegner zu besiegen.

VOLITION INC. CREDITS

Lead Designer

Alan Lawrance

Lead Programmers

John Slagel

Jeff Farris

Lead Artists

Frank Capezzuto III

Adam Pletcher

Lead Level Designer

Matt Boynton

Programmers

Eric Arnold

Dave Baranec

Chris Helvig

Joel Hunter

Brian Keron

Mike Rubin

Tim Schroeder

Andrew Wu

Artists

Nathan Camarillo

Matt Kresge

Josh Nizzi

Geoff Smith

Alex Velazquez

Level Designers

Nathan Camarillo

Brad Johnson

Mark Lewis

Jasen Whiteside

Animators

Tim Borrelli

Josh Nizzi

Pete Panaia

Jason Shum

Writers

Mike Breault
with

Jason Scott

Maureen Tan

Level Scripting

James Agay

Mike Breault

Rob Loftus

Composer/Sound Designer

Dan Wentz

Additional Design

Mike Breault
and

The *Red Faction* Team

Additional Programming

Mike Kulas

Additional Art

Peter Han

Matt Flegel

Assistant Producer

James Tsai

Executive Producer

Mike Kulas

Vice President of

Product Development

Philip Holt

QA Test Lead

Alvan Monje

QA Testers

Daniel Behrns

Rick Coates

Lorcan Murphy

Doug Nelson

Mark Shapiro

Suzanne Zelle

Web Designers/ Programmers

Nathan Camarillo

Todd Miller

Network

Administrator

Mark Muller

Technical Support

Rory Prendergast

Office Manager

Ginny Gee

Receptionists

Sandy Fretty

Kris Moskwa

Barber

cowboy tim

Voice

Recording in Chicago at
EKO Media Design

Sounds included in
the musical pieces of
this game are from the
Percussive Adventures
Sound Library, pro-
duced by Christopher
Page for East West
Communications, Inc.
Advanced Orchestra
Library produced by
Peter Siedlaczek.
Symphony of Voice pro-
duced by Spectrasonics.

Recording Engineer

Walter Shaw

Voice Actors

Dale Inghram

Parker

Loreda Shepard

Hendrix

Sue Messing

Eos

Ilyssa Fradin

Colonel Masako

Brad Armacost

Dr. Capek

Joel Cory

Orion/Instructor

Deb Doetzer

PA Announcer

Kurt Naebig

Medic

B. J. Jones

Gryphon

Jeff Lupetin

Technician/Scientist

Stan Adams
Miner

Tim Dadabo
*Commander/Elite
Guard*

Donna Jay Fulks
Admin/Nurse

Jim McCance
Admin/Doctor

Derrick Procell
Guard/Riot Guard

Laura Russell
Miner

Pete Stacker
Mercenary

Special Thanks
Voices Unlimited
Stewart Talent
Daryle Albert at Creative
Associates, LLC
Scott Blinn
David Gulisano
Jacob Thompson
Rob Wentz
David Slagel
Erick Burtress
Carl Crusius
Chris Malone
Rob Montague
David Westermann
Robert Womack
Kate Marlin

Tyler Flemming
Rob Elshire
Jess Likens
Jake Briggs
Wen Su
Shawn Good
Kyle "Orange" Spahn
Ben "Remora" Dekarske
Colin "IceFire" Czerneda
Nathan "Dynamo" Hoying
Outrage Entertainment
The Summoner Team

THQ INC. CREDITS

**Vice President of
Product Development**
Michael Rubinielli

Senior Producer
Jim Boone

Producer
Rob Loftus

Associate Producer
Greg Donovan

**Director of Quality
Assurance**
Jeremy S. Barnes

Lead Tester
Ron Hodge

Testers
Julian Brummitt
Stephen "Yoshi" Florida
Brian McElory
Alex Plachowski
Jason Tani
Ryan Winterholler

**Product Development
Executive Assistant**
Shannon Gamboa

**Vice President of
Marketing**
Peter Dille

**Group Marketing
Manager**
Craig Rechenmacher

Product Manager
Laura Naviaux

**Marketing
Coordinator**
Devin Knudsen

**Public Relations
Director**
Liz Pieri

**Media Relations
Manager**
Reilly Brennan

**Director of Creative
Services**
Howard Liebeskind

**Associate Manager of
Creative Services**
Kirk Somdal

**Packaging and
Manual Design**
Origin Studios, SLC

**International
Brand Management**
Michael Pattison
Darren Williams

**Packaging and
Manual Layout**
Anja Untiet

Print/Production
Jürgen "Josch" Schlegel

Special Thanks
Andrew Hodgson
Bettina Nonn
Richard Williams
Virginie Zerah
Yolanda Ridley

Deutsche Version

**Softgold
Computerspiele
GmbH - a THQ
Company**

Projektleitung

Susanne Dieck
Bernd Kurtz

Technische

Unterstützung
Andreas Herbertz

Qualitätssicherung

Patrick Fedtke
Thomas Dalamitos
Susanne Dieck
Andreas Herbertz
Bernd Kurtz

Übersetzungen

Jörg Gräfinholt
Andreas Herbertz

Lektorat

Max Steller

Sprecher

Renier Baaken
Hans Bayer
Peter Harting
Gregor Höppner
Hans Detlef Hüpgen
Michaela Kametz
Hans Gerd Kilbinger
Kordula Leisse
Katja Liebing
Norman Matt
Markus Pfeiffer
Frauke Poolmann
Reinhart Schulat
Karl Heinz Tafel
Daniel Werner
Volker Wolf

Aufgenommen in den

GG Studios, Kaarst

**Aufnahmeleitung,
Schnitt, QA**

Willi Großmann
Thomas Gesell
Jörn Frieze

Regie

Thomas Gesell
Willi Großmann

Besetzung

Thomas Gesell

Disposition

Martina Eckert

Red Faction—Game and Software © 2001 THQ Inc. Developed by Volition, Inc. Red Faction, Volition, Geo-Mod, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved.

KUNDENSERVICE

Die Hotline-Rufnummern:

0190 – 50 55 11 (EURO 0,62 pro Minute)
für spielinhaltliche Fragen zu THQ-Produkten
erreichbar 24 Stunden täglich
(Mo.-Fr. von 16-20 Uhr mit persönlicher Betreuung)
(Kunden, die nicht aus Deutschland anrufen, wählen
bitte: +49 1805 70 55 11)

01805 – 60 55 11 (EURO 0,12 pro Minute)
für technische Fragen zu THQ-Produkten
erreichbar Mo.-Fr. von 16-20 Uhr mit persönlicher
Betreuung
(Kunden, die nicht aus Deutschland anrufen, wählen
bitte: +49 1805 60 55 11)

0190 – 50 55 12 (EURO 0,62 pro Minute)
für FAX-On-Demand-Server – Lösungshilfen per FAX-
Abruf
erreichbar 24 Stunden täglich
KEINE persönliche Betreuung
(für Kunden, die nicht aus Deutschland anrufen, vor-
erst NICHT erreichbar)

E-Mail:

Fragen zu unseren Spielen können Sie uns auch per
E-Mail stellen: thq@maxupport.de

THQ Inc. Software License Agreement

1. READ THE FOLLOWING TERMS AND CONDITIONS CAREFULLY BEFORE INSTALLING THE PROGRAM. THIS SOFTWARE LICENSE AGREEMENT IS A LEGAL AGREEMENT BETWEEN YOU (AN INDIVIDUAL OR A SINGLE ENTITY "YOU") ON ONE HAND, AND THQ INC. AND ITS SUBSIDIARIES AND AFFILIATES (COLLECTIVELY REFERRED TO AS "COMPANY") ON THE OTHER HAND, FOR THE SOFTWARE PRODUCT ENTITLED "RED FACTION," WHICH INCLUDES COMPUTER SOFTWARE AND ANY ASSOCIATED MEDIA, PRINTED MATERIALS, AND/OR "ONLINE" OR ELECTRONIC DOCUMENTATION (TOGETHER CALLED THE "PROGRAM"). BY INSTALLING, COPYING, OR OTHERWISE USING THE PROGRAM (OR, IN THE EVENT YOU HAVE PURCHASED THE PROGRAM AS CONTAINED ON A CD-ROM, BY OPENING THE PACKAGING MATERIALS THEREOF), YOU ACKNOWLEDGE THAT YOU HAVE READ THIS SOFTWARE LICENSE AGREEMENT AND AGREE TO BE BOUND BY ITS TERMS. IF YOU DO NOT AGREE TO THE TERMS OF THIS SOFTWARE LICENSE AGREEMENT, DO NOT INSTALL OR USE THE PROGRAM AND DELETE ALL COPIES IN YOUR POSSESSION.

2. Company grants you a non-exclusive, non-transferable license to use the Program, but retains all property rights in the Program and all copies thereof. You may: (i) use the Program on any supported computer configuration, provided the Program is used on only one (1) such computer; and (ii) permanently transfer the Program and its documentation to another user provided you retain no copies and the recipient agrees to the terms of this Agreement. You may not transfer, distribute, rent, sub-license, or lease the Program or documentation, except as provided herein; or alter, modify, or adapt the Product or documentation, or portions thereof.

3. You acknowledge that the Program in source code form remains a confidential trade secret of Company. You agree not to modify or attempt to reverse engineer, decompile, or disassemble the Program, except and only to the extent that such activity is expressly permitted by applicable law notwithstanding this limitation.

4. **OWNERSHIP:** All right, title and interest and intellectual property rights in and to the Program (including but not limited to any titles, computer code, themes, objects, characters, character names, stories, dialog, catch phrases, locations, concepts, artwork, images, photographs, animations, video, sounds, audio-visual effects, music, musical compositions, text and "applets," incorporated into the Program), the accompanying printed materials, and any copies of the Program, are owned by Company or its licensors. This Agreement grants you no rights to use such content other than as part of the Program. All rights not expressly granted under this Agreement are reserved by Company.

5. This Agreement is effective upon your installation of the Program and shall continue until revoked by Company or until you breach any term hereof; upon termination you agree to destroy or delete all copies of the Program in your possession.

6. You shall not modify the Program or merge the Program into another computer program (except to the extent the Program is made to operate within a computer operating system and in connection with other computer programs) or create derivative works based upon the Program.

7. The Program may not be downloaded or otherwise exported or re-exported into (or to a national or resident of) any country to which the U.S. has embargoed goods or to anyone on the U.S. Treasury Department list of Specially Designated Nationals or the U.S. Commerce Department's Table of Deny Orders. If you do not meet these criteria or are not sure, do not install the software and destroy any copies in your possession. If you live in such a country, no license is granted hereunder.

8. You are responsible for assessing your own computer and the results to be obtained therefrom. YOU EXPRESSLY AGREE THAT USE OF THE PROGRAM IS AT YOUR SOLE RISK. THE PROGRAM IS PROVIDED ON AN "AS IS," "AS AVAILABLE" BASIS, UNLESS SUCH WARRANTIES ARE LEGALLY INCAPABLE OF EXCLUSION. EXCEPT WITH RESPECT TO THE LIMITED CD-ROM WARRANTY AS SET FORTH IN SECTION 9 BELOW, COMPANY AND ITS LICENSORS DISCLAIM ALL WARRANTIES AND CONDITIONS, WHETHER ORAL OR WRITTEN, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING WITHOUT LIMITATION ANY IMPLIED WARRANTIES OR CONDITIONS OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, NON-INFRINGEMENT OF THIRD PARTY RIGHTS, AND THOSE ARISING FROM A COURSE OF DEALING OR USAGE OF TRADE, REGARDING THE PROGRAM. COMPANY AND ITS LICENSORS ASSUME NO RESPONSIBILITY FOR ANY DAMAGES SUFFERED BY YOU, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, LOSS OF DATA, ITEMS OR OTHER MATERIALS FROM ERRORS OR OTHER MALFUNCTIONS CAUSED BY COMPANY, ITS LICENSORS, LICENSEE AND/OR SUBCONTRACTORS, OR BY YOUR OR ANY OTHER PARTICIPANT'S OWN ERRORS AND/OR OMISSIONS. Company and its licensors make no warranty with respect to any related software or hardware used or provided by Company in connection with the Program except as expressly set forth above.

9. **LIMITED CD-ROM WARRANTY:** Notwithstanding anything to the contrary contained herein, and solely with respect to Programs distributed on CD-ROM, Company warrants to the original consumer purchaser

of this Program on CD-ROM that the recording medium on which the Program is recorded will be free from defects in material and workmanship for 90 days from the date of purchase. If the recording medium is found defective within 90 days of original purchase, Company agrees to replace, free of charge, any product discovered to be defective within such period upon its receipt of the product, postage paid, with proof of the date of purchase, as long as the Program is still being manufactured by Company. In the event that the Program is no longer available, Company retains the right to substitute a similar program of equal or greater value. This warranty is limited to the recording medium containing the Program as originally provided by Company and is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect has arisen through abuse, mistreatment, or neglect. Any implied warranties prescribed by statute are expressly limited to the 90-day period described above. To receive warranty service: Notify the THQ Customer Service Department of the problem requiring warranty service by calling (818) 871-880-0456 or on the web at <http://www.thq.com>. If the THQ service technician is unable to solve the problem by phone or on the web via e-mail, he will authorize you to return the Product, at your risk of damage, freight and insurance prepaid by you, together with your dated sales slip or similar proof-of-purchase within the ninety (90) day warranty period to: THQ Inc., Customer Service Department, 27001 Agoura Road, Suite 325, Calabasas Hills, CA 91301. Company is not responsible for unauthorized returns of the Program and reserves the right to send such unauthorized returns back to customers. This warranty shall not be applicable and shall be void if: (a) the defect in the Program has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect; (b) the Program is used with computer software and hardware not meeting the minimum systems requirements for the Program; (c) the Program is used for commercial purposes (including rental); (d) the Program is modified or tampered with; or (e) the Program's serial number has been altered, defaced or removed. Licensor will replace defective media at no charge as set forth above. This is your sole and exclusive remedy for any breach of warranty.

10. LIMITATION OF LIABILITY. YOU ACKNOWLEDGE AND AGREE THAT COMPANY AND ITS LICENSORS SHALL NOT ASSUME OR HAVE ANY LIABILITY FOR ANY ACTION BY COMPANY OR ITS CONTENT PROVIDERS, OTHER PARTICIPANTS OR OTHER LICENSORS WITH RESPECT TO CONDUCT, COMMUNICATION OR CONTENT OF THE PROGRAM. COMPANY AND ITS LICENSORS SHALL NOT BE LIABLE FOR ANY INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, PUNITIVE, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM

POSSESSION, USE, OR MALFUNCTION OF THE PROGRAM, INCLUDING DAMAGES TO PROPERTY, LOSS OF GOODWILL, COMPUTER FAILURE OR MALFUNCTION AND, TO THE EXTENT PERMITTED BY LAW, DAMAGES FOR PERSONAL INJURIES, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. EXCEPT AS EXPRESSLY PROVIDED HEREIN, COMPANY'S AND ITS LICENSORS' ENTIRE LIABILITY TO YOU AND YOUR EXCLUSIVE REMEDY FOR ANY BREACH OF THIS AGREEMENT IS LIMITED SOLELY TO THE TOTAL AMOUNT PAID BY YOU FOR THE PROGRAM, IF ANY. BECAUSE SOME STATES DO NOT ALLOW THE EXCLUSION OR LIMITATION OF LIABILITY FOR CERTAIN DAMAGES, IN SUCH STATES COMPANY'S AND ITS LICENSORS' LIABILITY IS LIMITED TO THE EXTENT PERMITTED BY LAW.

11. INJUNCTION. Because Company would be irreparably damaged if the terms of this License Agreement were not specifically enforced, you agree that Company shall be entitled, without bond, other security or proof of damages, to appropriate equitable remedies with respect to breaches of this Agreement, in addition to such other remedies as Company may otherwise have under applicable laws.

12. INDEMNITY. At Company's request, you agree to defend, indemnify and hold harmless Company, its affiliates, contractors, officers, directors, employees, agents, licensors, licensees, distributors, content providers, and other users of the Program, from all damages, losses, liabilities, claims and expenses, including attorneys' fees, arising directly or indirectly from your acts and omissions to act in using the Program pursuant to the terms of this License Agreement or any breach of this License Agreement by you. Company reserves the right, at its own expense, to assume the exclusive defense and control of any matter otherwise subject to indemnification by you hereunder, and in such event, you shall have no further obligation to provide indemnification for such matter.

13. U.S. GOVERNMENT RESTRICTED RIGHTS. The Program and documentation have been developed entirely at private expense and are provided as "Commercial Computer Software" or "restricted computer software." Use, duplication or disclosure by the U.S. Government or a U.S. Government subcontractor is subject to the restrictions set forth in subparagraph (c)(1)(ii) of the Rights in Technical Data and Computer Software clauses in DFARS 252.227-7013 or as set forth in subparagraph (c)(1) and (2) of the Commercial Computer Software Restricted Rights clauses at FAR 52.227-19, as applicable. The Contractor / Manufacturer is THQ Inc., 27001 Agoura Road, Suite 325, Calabasas Hills, CA 91301.

14. TERMINATION. Without prejudice to any other rights of Company, this License Agreement and your right to use the Program may automatically terminate without notice from Company if you fail to comply with any provision of this Agreement or any terms and conditions associated with the Program. In such event, you must destroy all copies of this Program and all of its component parts.

15. GENERAL PROVISIONS. You may not use, copy, modify, sublicense, rent, sell, assign or transfer the rights or obligations granted to you in this Agreement, except as expressly provided in this Agreement. Any assignment in violation of this Agreement is void, except that you may transfer your Program to another person provided that person accepts the terms of this License Agreement. If any provision of this Agreement is held to be unenforceable for any reason, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable, and such decision shall not affect the enforceability of: (i) such provision under other circumstances, or (ii) the remaining provisions hereof under all circumstances. Company's failure to enforce at any time any of the provisions of this Agreement shall in no way be construed to be a present or future waiver of such provisions, nor in any way affect the right of any party to enforce each and every such provision thereafter. The express waiver by Company of any provision, condition or requirement of this Agreement shall not constitute a waiver of any future obligation to comply with such provision, condition or requirement. Notwithstanding anything else in this Agreement, no default, delay or failure to perform on the part of Company shall be considered a breach of this Agreement if such default, delay or failure to perform is shown to be due to causes beyond the reasonable control of Company. This Agreement shall be governed by the laws of the State of California and the United States without regard to its conflicts of laws rules and you consent to the exclusive jurisdiction of the state and federal courts in Los Angeles County, California. The United Nations Convention on Contracts for the International Sale of Goods shall not apply to this Agreement. This Agreement represents the complete agreement concerning this License Agreement between you and Company.

Red Faction™ - © 2001 THQ Inc. Developed by Volition, Inc. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2001 by RAD Game Tools, Inc. Red Faction, Geo-Mod™ Technology, Volition, THQ and its logos are registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.