THQ

HEUTE NOCH KAUFEN, HERUNTERLADEN UND SPIELEN!

Übernehmen Sie in Relic Entertainments preisgekrönter Echtzeit-Strategiespielserie Dawn of War II das Kommando über die heroischen Blood Ravens und verteidigen Sie das Imperium der Menschheit gegen den räuberischen Tyranidenschwarm und die verräterischen Streitkräfte der Black Legion.

Stellen Sie sich Orks, Eldar, Chaos Space Marines und Tyraniden und erleben Sie das brutale Blutbad eines Krieges in der bedrückenden Finsternis des 41. Jahrtausends.

JETZT ERHÄLTLICH!

http://store.thq.de

USK 16 · Games for Windows LIVE · AMD The future is fusion · Games Workshop · relic · THQ WWW.THQ.DE

Warhammer 40,000: Dawn of War II and Warhammer 40,000: Dawn of War II - Chaos Rising - Copyright © Games Workshop Limited 2009-2010. Dawn of War, Chaos Rising, the Dawn of War II logo, GW, Games Workshop, the Games Workshop logo, Space Marine, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000 Device, the Double-headed Eagle device and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products, illustrations and images from the Dawn of War II game and the Warhammer 40,000 universe are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2010, variably registered in the UK and other countries around the world, and used under license. All Rights Reserved. Developed by Relic Entertainment. THQ, Relic Entertainment and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. Windows, die Windows-Startfläche, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Warenzeichen der Microsoft Firmengruppe. „Games for Windows" und die Windows-Startfläche werden unter Lizenz von Microsoft benutzt.

MNK299SAPCDE1

Games for Windows

METRO 2033

TUNNELFÜHRER

SPIELANLEITUNG

THQ

⚠ Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)
Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle" während des Ansehens von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie die Videospiele verwenden.

PEGI-Alterseinstufungen und Empfehlungen gelten nur für PEGI-Märkte

Was ist das PEGI-System?

Das Alterseinstufungssystem PEGI schützt Minderjährige vor Spielen, die nicht für ihre jeweilige Altersgruppe geeignet sind. BITTE BEACHTEN Sie, dass es sich nicht um eine Einstufung des Schwierigkeitsgrades des Spieles handelt. PEGI beinhaltet zwei Teile und ermöglicht Eltern und anderen Personen, die Spiele für Kinder kaufen möchten, eine sachkundige, dem Alter des Kindes entsprechende Auswahl zu treffen. Der erste Teil umfasst die Alterseinstufung:

Den zweiten Teil stellen Symbole dar, die auf den Inhalt des Spiels hinweisen.
Im Einzelfall können für ein Spiel auch mehrere Symbole angegeben sein. Die Alterseinstufung des Spiels spiegelt wider, wie intensiv dieser Inhalt im Spiel umgesetzt wurde. Es werden folgende Symbole eingesetzt:

Weitergehende Informationen finden Sie auf: http://www.pegi.info und pegionline.eu

INHALT

Willkommen zu Metro 2033 1
Spielsteuerung 2
Hauptmenü 4
Spielbildschirm 5
Pausebildschirm 7
Optionen 8
Journal und Feuerzeug 9
Spezialausrüstung 10
Waffen 12
Munition 15
Nutzungsbedingungen 16
Gewährleistung 16
Kundenservice 21

WILLKOMMEN ZU METRO 2033

Im Jahr 2013 wurde die Welt von einem apokalyptischen Ereignis verwüstet. Fast die gesamte Menschheit wurde ausgelöscht und die Erdoberfläche wurde in eine giftige Wüste verwandelt. Nur eine Handvoll Überlebender konnte in den Tiefen von Moskaus U-Bahn Zuflucht finden. Die menschliche Zivilisation startete in ein neues dunkles Zeitalter.

Wir schreiben jetzt das Jahr 2033. Eine ganze Generation wurde im Untergrund geboren und wuchs dort auf. Und ihre belagerten Metrostationen-Städte kämpfen gegeneinander ums Überleben und gegen die mutierten Schrecken, die draußen umherlaufen.

Sie sind Artjom, der in den letzten Tagen vor dem Feuer geboren wurde, aber im Untergrund aufwuchs. Sie haben die Grenzen Ihrer Metrostation-Stadt noch nie verlassen, aber ein verhängnisvolles Ereignis lässt Sie einen verzweifelten Auftrag übernehmen, der Sie ins Herz des Metrosystems führt. Sie sollen die Überreste der Menschheit vor einer bevorstehenden Bedrohung warnen. Ihre Reise führt Sie von den vergessenen Katakomben unter der U-Bahn bis hin zu den verlassen Wüsten darüber. Durch Ihre Taten wird das Schicksal der Menschheit bestimmt.

STANDARD-SPIELSTEUERUNG

Waffenauswahl	
Messer	1
Revolver	2
Maschinengewehre	3
Spezialwaffen	4
Granaten	5
Vorige oder nächste Waffe	Mit Maus scrollen, dann die linke Maustaste zur Auswahl drücken

Aktion	
Bewegung	W,S,A,D
Rennen	Linke Umschalttaste
Umschauen	Maus
Licht	F
Universalladegerät	F gedrückt halten
Feuer/Feuerzeug anzünden/Ladegerät benutzen	Linke Maustaste
Nachladen	R
Munitionstyp wechseln (nur bei automatischen Waffen)	R gedrückt halten
Tankdruck aufbauen (nur bei Luftdruckwaffen)	R gedrückt halten, dann mit der linken Maustaste klicken
Zielen/alternativ feuern	Rechte Maustaste
Zeit	T
Medipack	Q
Benutzen	E
Kriechen	Linke Strg-Taste
Kriechmodus ein/aus	Y
Springen	Leertaste
Nachtsicht	N gedrückt halten, um das Nachtsichtgerät auf- oder abzusetzen. N drücken, um es ein- oder auszuschalten, während es aufgesetzt ist.
Gasmaske	G (drücken zum Anlegen, halten zum Ablegen)
Filter wechseln	G (bei angelegter Gasmaske)
Journal (Kompass)	M
Menü	Esc

Menübedienung	
Optionen wechseln	Pfeiltasten auf der Tastatur oder Maus
Auswählen	Eingabetaste
Zurück	Esc

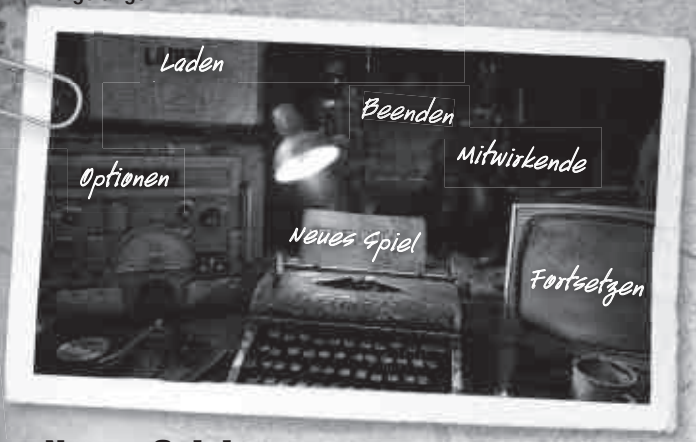
Jugendschutz

Die in Windows Vista und Windows 7 integrierte Jugendschutzfunktion ermöglicht es Eltern und Erziehungsberechtigten, die Nutzung von Spielen anhand der Altersfreigabe zu regeln, und die Spielzeit zu beschränken. Weitere Informationen finden Sie unter **www.gamesforwindows.com/isyourfamilyset.**

Xbox 360 Controller

HAUPTMENÜ

Drücken Sie im Titelbildschirm eine beliebige Taste, um zum Hauptmenü zu gelangen.



Neues Spiel

Starten Sie eine neue Story ganz von vorne. Es stehen drei Schwierigkeitsgrade zur Verfügung: einfach, normal und schwierig.

Fortsetzen

Setzen Sie ein Spiel fort, das Sie bereits begonnen und an einem Speicherpunkt gespeichert hatten.

Laden

Rufen Sie das Lademenü auf, um zuvor gespielte Level von vorne zu beginnen.

Optionen

Über das Optionsmenü können Sie Steuerungs-, Audio- und Spieleinstellungen vornehmen.

Mitwirkende

Wählen Sie diese Option aus, wenn Sie sehen möchten, wer alles an *Metro 2033* mitgearbeitet hat.

Beenden

Beenden Sie das Spiel und kehren Sie zu Windows zurück.

SPIELBILDSCHIRM

Waffenanzeige

Benutzen Sie das Mausrad oder die Zifferntasten, um die Waffenanzeige am oberen Bildrand einzublenden. Hier können Sie sehen, mit welcher Waffe Artjom derzeit ausgerüstet ist. Wechseln können Sie zwischen Artjoms Waffen, indem Sie mit der Maus scrollen und dann die Linke Maustaste zur Auswahl drücken. Das farbige Bild zeigt die aktuell ausgerüstete Waffe. Weitere verfügbare Waffen sind nur als Umrandung zu sehen. Leere Kästchen zeigen an, dass dort keine Waffe abgelegt ist.

Schadensanzeige

Bei *Metro 2033* gibt es keine direkte Anzeige. Nimmt Artjom Schaden, verwischt der Bildschirm und wird blutig. Der Bildrand färbt sich rot, um die Richtung des Angriffs anzuzeigen. Wenn dies geschieht, sollten Sie schnell an einen sicheren Ort fliehen und darauf warten, dass Artjom sich erholt. Ist seine Gesundheit zu sehr geschwächt und keine Zeit zum Erholen, kann er ein Medipack benutzen.

Medipacks

In der linken unteren Ecke des Spielbildschirms können Sie erkennen, wie viele Medipacks Artjom derzeit besitzt. Achten Sie immer auf die Anzahl und benutzen Sie sie nur in sehr schwierigen Situationen. Medipacks sind immer die letzte Rettung, wenn Artjom während eines Kampfes keinen Rückzugsort zum Erholen finden kann.

Gasmaske und Filter

Unter dem Zähler für die Medipacks ist der Zähler für Gasmaske und Filter. Hier können Sie ablesen, wie viel Luft Artjom noch mit den Filtern zur Verfügung steht. Die Gasmaske wird rot, wenn sie beschädigt ist. Artjom muss dann eine neue finden.

Benutzen-Symbol

Das Benutzen-Symbol ist ein kontextabhängiges Symbol, das immer dann auf dem Bildschirm anstelle des Zielkreuzes erscheint, wenn Artjom eine besondere Aktion durchführen kann. Drücken Sie dann die E-Taste, um diese Benutzen-Aktion auszuführen.

Patronen

In der rechten unteren Ecke des Bildschirms ist der immer wichtige Munitionszähler zu sehen. Achten Sie gut darauf, um sicherzustellen, dass Artjom stets bereit für den nächsten Kampf ist. In *Metro 2033* gibt es mehrere Munitionstypen, die zu verschiedenen Waffen gehören. Die häufigste Munition, die man finden kann, ist “dreckige” Mun, die von den Bewohnern der Metro aus alten und gebrauchten Materialien hergestellt wurde. Achten Sie auf spezielle “Militärmun”, die vor der großen Explosion hergestellt wurde. Diese verursacht mehr Schaden und kann auf den Märkten in der U-Bahn auch als Währung verwendet werden. Die Menge der vorhandenen Mun wird in übrigen Magazinen sowie übrigen Patronen in dem aktuellen Magazin angezeigt.

PAUSEBILDSCHIRM

Spiel fortsetzen

Mit diesem Menüpunkt setzen Sie das aktuelle Spiel fort.

Voreinstellungen

Rufen Sie das Optionsmenü des Spiels auf. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 8.

Letzten Speicherpunkt laden

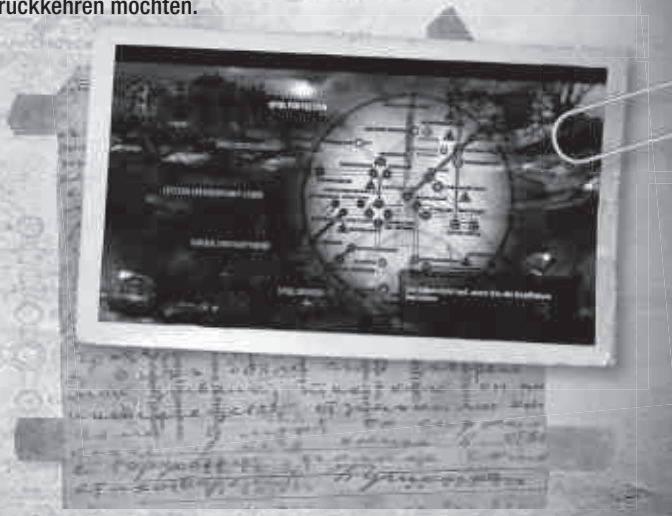
Mit diesem Menüpunkt können Sie beim letzten Speicherpunkt neu starten. Alle nicht gespeicherten Daten gehen dabei verloren.

Zurück zum Hauptmenü

Beenden Sie hiermit das aktuelle Spiel und kehren Sie zum Hauptmenü zurück.

Spiel beenden

Wählen Sie diese Option aus, wenn Sie das aktuelle Spiel beenden und zu Windows zurückkehren möchten.



OPTIONEN

Audio

Rufen Sie das Sound-Menü auf, um die Lautstärke im Spiel einzustellen.

HAUPTLAUTSTÄRKE: Stellen Sie die Hauptlautstärke für das Spiel ein. Diese wirkt sich auf alle Klänge im Spiel aus.

MUSIKLAUTSTÄRKE: Stellen Sie die Musiklautstärke für das Spiel ein. Diese wirkt sich nur auf die Musik im Spiel aus.

Spieloptionen

Hier können Sie bestimmte Aspekte des Spielerlebnisses einstellen.

ZIELKREUZ: Schalten Sie das Zielkreuz EIN oder AUS.

UNTERTITEL: Schalten Sie die Untertitel im Spiel EIN oder AUS.

TIPPS: Schalten Sie die auf dem Bildschirm erscheinenden Tipps EIN oder AUS.

Steuerung

Rufen Sie dieses Menü auf, um die Steuerungen in *Metro 2033* an Ihren Spielstil anzupassen.

TASTATUR: Wählen Sie diese Option aus, um sich die Standard-Tastaturbelegung anzusehen oder die Belegung zu verändern.

CONTROLLER: Wählen Sie diesen Menüpunkt aus, um die Voreinstellung der Steuerung von *Metro 2033* zu sehen und zwischen drei Voreinstellungen zu wechseln.

VIBRATION: Schalten Sie die Vibration EIN oder AUS.

Y-ACHSE UMKEHREN: Schalten Sie die Umkehr der Y-Achse EIN oder AUS.

EMPFINDLICHKEIT: Stellen Sie die Empfindlichkeit beim Umschauen ein.

Video

Nehmen Sie verschiedene Video-Einstellungen für *Metro 2033* vor.

AUFLÖSUNG: Ändern Sie die bevorzugte Bildschirmgröße.

QUALITÄT: Erhöht die Gesamtqualität, einschließlich: Schatten, Beleuchtung und Partikeleffekte.

DIRECTX: Stellen Sie Ihre Version von DirectX ein.

ANTIALIASING: Wird das Antialiasing erhöht, sehen Kanten glatter aus. Die Leistung des Spiels sinkt jedoch.

TEXTURFILTERUNG: Erhöhen Sie diese, um die Grafikqualität zu verbessern. Verringern Sie sie, um die Leistung zu erhöhen. Lesen Sie die Informationen für Ihre Grafikkarte, um eine Empfehlung zu bekommen.

GAMMA: Erhöhen oder verringern Sie die Helligkeit.

JOURNAL UND FEUERZEUG

Mit seinem Journal und seinem Feuerzeug ausgerüstet kann Artjom seinen Weg durch die U-Bahntunnel und Gänge finden. Benutzen Sie sowohl das Journal als auch das Feuerzeug, um bestimmte Ziele zu finden. Drücken Sie die M-Taste, um Journal und Feuerzeug auszurüsten und dann die rechte Maustaste, um das Journal zu öffnen, und die linke Maustaste, um das Feuerzeug anzuzünden.

Journal

Das Journal ist eines von Artjoms wichtigsten Werkzeugen zum Überleben. Darin findet sich eine genaue Auflistung der Auftragsziele sowie ein Kompass in der linken oberen Ecke. Artjom kann diesen Kompass benutzen, um sich im Labyrinth des Untergrunds zu orientieren. Außerdem zeigt der Kompass in Richtung des Auftragsziels.

Feuerzeug

Mit dem Feuerzeug kann Artjom Gegenstände in seiner Nähe beleuchten. Jedoch können auch andere das Licht sehen und somit Artjoms Position herausfinden.

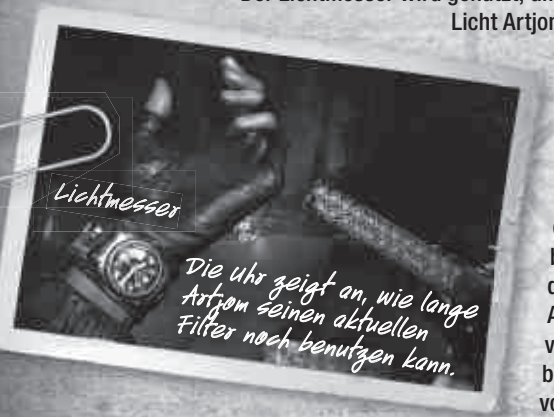
SPEZIALAUSRÜSTUNG

Nachtsichtgerät

Das Nachtsichtgerät gibt Artjom die Möglichkeit, auch an dunklen Orten zu sehen, ohne dass er dabei seine Position preisgeben muss, wie zum Beispiel mit einer Taschenlampe. Vergessen Sie aber nicht, das Gerät wieder abzunehmen, wo es die Sicht erschwert. Außerdem müssen Sie regelmäßig mit dem Universal-Ladegerät die Akkus des Nachtsichtgeräts aufladen.

Lichtmesser

Der Lichtmesser wird genutzt, um festzustellen, wie viel Licht Artjom abstrahlt. Das Gerät besitzt drei Lämpchen, die zur Anzeige genutzt werden. Bei völliger Dunkelheit ist das grüne Lämpchen an; im Halbdunkel das gelbe und in gut beleuchteten Bereichen das rote Lämpchen. Ist Artjom gut im Schatten versteckt, kann er an bestimmten Gegnern vorbei kommen, ohne bemerkt zu werden.



Gasmaske

An vielen Orten, vor allem an der Oberfläche, benötigt Artjom eine Gasmaske, um überleben zu können. Sobald Artjom zu Husten beginnt, sollten Sie die Maske aufsetzen, um ihn zu schützen. Für die Gasmaske werden wiederum Filter zur Luftreinigung benötigt, die aber nur zeitlich begrenzt wirken. Wie lange er einen Filter noch benutzen kann, kann Artjom überprüfen, indem Sie die T-Taste drücken. Sobald ein Filter unbrauchbar wird, beschlägt

die Gasmaske und Artjom droht zu ersticken, wenn er diesen Bereich nicht schnell verlässt. Wird das Atmen durch die Filter leiser, zeigt dies an, dass die Luft vermutlich sauber ist und die Maske abgenommen werden kann. Um Filter zu sparen, sollte die Maske nur benutzt werden, wenn es unbedingt nötig ist. Wird Artjom angegriffen, kann die Maske beschädigt werden und sogar ganz kaputt gehen. In diesem Fall muss er sich eine neue besorgen!

Medipack

Medipacks können bei einem Kampf benutzt werden, um auf schnelle Weise Artjoms Gesundheit wieder zu 100% herzustellen und seine Erholungsrate für einige Sekunden zu erhöhen. Medipacks finden sich sowohl in der Außenwelt als auch unterirdisch und können an den Stationen gekauft werden.

Taschenlampe

Mit seiner Taschenlampe kann Artjom selbst die dunkelsten Orte beleuchten. Sie besitzt eine unbegrenzte Energiequelle und erzeugt direkt vor ihm einen Lichtkegel. Mit dem Universal-Ladegerät kann Artjom die Taschenlampe vorübergehend heller leuchten lassen. Sie hat jedoch auch den Nachteil, dass Artjom sofort gesehen werden kann, wenn er sie benutzt.

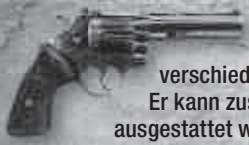
Universal-Ladegerät

Das Universal-Ladegerät kann benutzt werden, um Artjoms elektrische Ausrüstung aufzuladen, zum Beispiel seine Taschenlampe oder sein Nachtsichtgerät. Drücken Sie die F-Taste, um das Universal-Ladegerät auszurüsten und drücken Sie dann mehrmals schnell hintereinander die linke Maustaste, um Ladung aufzubauen. Während des Aufladens ist Artjom angreifbar, sorgen Sie also dafür, dass er dies nur in sicheren Bereichen macht.

WAFFEN

Messer

Artjoms selbstgemachtes Messer ist ein hocheffizientes Tötungswerkzeug im Nahkampf. Benutzen Sie es, wenn Feinde in der Nähe sind und Mun knapp wird.



Revolver

Ein Standardrevolver mit sechs Schuss, der in verschiedenen Varianten gekauft oder gefunden werden kann. Er kann zusätzlich mit Kolben, Schalldämpfer und Zieloptik ausgestattet werden.

Doppelläufige Schrotflinte

Die doppelläufige Schrotflinte bietet unvergleichliche Feuerkraft auf kurzer Reichweite, kann aber immer nur mit zwei Schuss geladen werden.

Benutzen Sie die rechte Maustaste, um den rechten Lauf, und die linke Maustaste, um den linken Lauf abzufeuern. Drücken Sie beide Maustasten gleichzeitig, dann feuert Artjom beide Läufe gleichzeitig ab und verursacht damit massiven Schaden.

Automatische Schrotflinte (Ubojnik)

Die automatische Schrotflinte ist eine weitere selbstgemachte Feuerwaffe, die mit Kolben oder Bajonett ausgerüstet werden kann. Sie verursacht schwere Schäden auf kurzer bis mittlerer Reichweite. Die Patronen werden einzeln nacheinander geladen, Sie sollten also immer zum richtigen Zeitpunkt nachladen. Sobald die Flinte geladen ist, kann Artjom sechs Schuss in schneller Folge abgeben, bevor er nachladen muss.

Bastard

Der Bastard ist eine selbstgemachte Maschinenpistole mit schneller Schussfolge. Diese Waffe ist sehr ungenau, daher sollten Sie immer nur kurze Feuerstöße benutzen. Sie kann Militärmunition verwenden.

Kalasch
Die AK-47 ist die alte Standardausgabe des militärischen Sturmgewehrs namens Kalaschnikow. Sie hat die große Explosion überdauert und kann mit und ohne Zieloptik gekauft oder gefunden werden. Waffen aus der Zeit vor der großen Explosion, wie die AK-47, sind wegen der hohen Verarbeitungsqualität sehr wertvoll und somit selten und teuer. Diese Waffe kann Militärmunition verwenden.

Kalasch 2012
Eine modifizierte AK-47, die 2012 als Standardausgabe des Militärgewehrs in Russland ausgegeben wurde. Sie besitzt eine schnelle Schussfolge und eine hohe Zielgenauigkeit. Sie ist der Traum aller Soldaten und kann Militärmunition verwenden.

VSV-Gewehr
Ein automatisches Scharfschützengewehr, dessen Hauptzweck es ist, leise zu töten. Dies wird durch einen sehr effektiven Schalldämpfer und eine verringerte Austrittsgeschwindigkeit erreicht. Diese Waffe kann Militärmunition verwenden.

Leichtes Scharfschützengewehr mit Schalldämpfer (Tihar)
Das leichte Scharfschützengewehr kann Feinde aus großer Entfernung mit minimalem Geräuschpegel erledigen. Es arbeitet mit Druckluft und feuert kleine Bleigeschosse. Artjom muss den Druck im Tank von Hand aufbauen, um schießen zu können. Mit Überdruck können auch starke und weite Schüsse gemacht werden. Wartet Artjom allerdings zu lange, entweicht der Druck aus dem Tank und erreicht wieder normale Werte.

Khel'sing

Die Khel'sing ist eine stark modifizierte Kreuzung aus Revolver und Armbrust und arbeitet mit Druckluft. Sie kann mit 8 Pfeilen geladen werden, die einer nach dem anderen verschossen werden. Der Druckmechanismus entspricht dem des Tihar. Nachdem man die Pfeile verschossen hat, kann man sie wieder aus Leichen und Gegenständen herausziehen und erneut benutzen.

Wurfmesser

Benutzen Sie das Wurfmesser, um Feinde in der Nähe leise zu erledigen. Man braucht etwas Übung dafür, aber es ist ein tödliches Werkzeug in Artjoms Arsenal. Wurfmesser haben aber auch einen Nachteil: die begrenzte Reichweite. Nutzen Sie sie also gut überlegt. Nach dem Werfen kann man sie wieder aus den Leichen herausziehen und erneut benutzen.

Granate

Diese behelfsmäßigen Rohrbomben können in kniffligen Situationen Leben retten. Ebenso können sie ihren Benutzer aber auch in große Gefahr bringen. Granaten sind sehr starke Waffen, wenn Sie sie aber an schwachen Gebäuden benutzen, kann Artjom die Decke auf den Kopf fallen. Granaten gibt es auch mit Nägeln, damit sie an bestimmten Oberflächen besser haften.

MUNITION

Bei *Metro 2033* kann man mehrere Munitionstypen finden. Jeder davon hat andere Eigenschaften und Anwendungsbereiche. Die Ressourcen sind knapp in der Welt nach der großen Explosion, daher sollten Sie Ihre Patronen überlegt einsetzen.

Dreckige Munition

Dreckige Mun kann man überall in der Welt finden und kaufen. Sie ist die Standardmunition, kann nicht als Währung eingesetzt werden und bietet keine Boni auf Schaden oder Genauigkeit. Zur Herstellung der dreckigen Mun wird Pulver mit “Füllmaterial” gemischt. Dadurch ist die Schusskraft geringer, aus einer einzelnen Militärpatrone können so jedoch deutlich mehr dreckige Patronen hergestellt werden.

Militärmunition

Militärmun stammt aus der Zeit vor der großen Explosion und ist sauber und unverändert. Die Patronen verursachen deutlich größeren Schaden als die dreckige Mun. Militärmun wird außerdem als Währung benutzt, daher muss Artjom immer abwägen, ob er sie verschießt oder lieber aufbewahrt, um bessere Ausrüstung zu kaufen.

© 2010 THQ Inc. Developed by 4A Games. 4A Games Limited and their respective logo are trademarks of 4A Games Limited. Metro 2033 is based on a book by Dmitry Glukhovsky. NVIDIA, the NVIDIA logo, PhysX, the PhysX logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries and used under license. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

Ogg Vorbis, Ogg Theora © *2009*, Xiph.Org Foundation.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- Neither the name of the Xiph.org Foundation nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS “AS IS” AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE FOUNDATION OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

NUTZUNGSBEDINGUNGEN

Softwarelizenzvertrag für das Computerprogramm *Metro 2033*.

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

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

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

1. GEGENSTAND DES VERTRAGES

Gegenstand des Vertrages ist das Computerprogramm *Metro 2033* der THQ Entertainment GmbH und/oder ihrer Lizenzgeber. Sie erhalten ein einfaches, nicht übertragbares Recht zur Nutzung der Software *Metro 2033* und sämtlicher Verbesserungen davon, in maschinenlesbarer Form für den Gebrauch auf einem einzelnen Computer, der in Ihrem Besitz ist. Falls dieser ausfallen sollte, können Sie diese Software auf einem Ersatz-Computer nutzen. Eine weitergehende Nutzung ist nicht zulässig. Es ist jedoch nicht erlaubt, diese Software ohne die ausdrückliche Erlaubnis durch THQ auf zwei Computern gleichzeitig oder in einem Netzwerk zu nutzen.

Vertragsgegenstand ist nicht der Quellcode für das Programm. Nicht erfasst von diesem Vertrag sind Verträge über Beratung, Softwarewartung, Schulung, Hardwarekauf und Hardwarewartung. THQ und/oder ihre Lizenzgeber behalten sich insbesondere alle Veröffentlichungs-, Vervielfältigungs-, Bearbeitungs- und Verwertungsrechte vor.

Es handelt sich nicht um "Shareware".

2. URHEBERRECHTE
a) VERVIELFÄLTIGUNG

Die Software und das zugehörige Schriftmaterial sind urheberrechtlich geschützt. Ohne vorherige schriftliche Einwilligung von THQ und/oder ihrer Lizenzgeber dürfen deren Produkte weder vervielfältigt noch abgeändert, übersetzt, zurückentwickelt, dekompiliert, dem ‚reverse engineering' unterzogen oder deassembliert werden noch abgeleitete Werke davon erstellt werden. Die Software darf auch nicht von einem Computer über ein Netz oder einen Datenübertragungskanal auf einen oder mehrere andere Computer übertragen werden.

Dies gilt für alle Inhalte der Software, wie Bilder, Grafiken, Fotografien, Animationen, Videos, Audiodateien, Musik und Text, welche in der Software enthalten sind. Für diese Inhalte hat THQ einfache oder ausschließliche Verwertungsrechte oder Lizenzrechte Dritter erhalten. Es dürfen daher unter keinen Umständen Teile, wie z. B. Logos, oder die Software als Ganzes oder die Dokumentation vervielfältigt und/oder verbreitet und/oder vermietet und/oder Rechte eingeräumt werden. Im Falle des Verstoßes behalten wir uns gerichtliche Maßnahmen vor.

Die Benutzung der im Programm oder auf der Verpackung/dem Datenträger/im Internet von THQ benutzten Kennzeichnungen, Marken, Programmcodes oder sonstigem urheberrechtlichen Material ist unzulässig, soweit nicht gesetzlich erlaubt, und wird straf- und/oder zivilrechtlich verfolgt.

b) SICHERHEITSKOPIE

Soweit die Software nicht mit einem Kopierschutz versehen ist, ist Ihnen das Anfertigen einer einzigen Reservekopie nur zu Sicherungszwecken erlaubt. Sie sind verpflichtet, auf der Reservekopie den Urheberrechtsvermerk von THQ anzubringen bzw. ihn darin aufzunehmen. Ein in der Software vorhandener Urheberrechtsvermerk sowie die in ihr aufgenommene Registriernummer dürfen nicht entfernt werden. Auch in abgeänderter Form oder in mit anderen Produkten gemischter oder mit anderen Produkten eingeschlossener Form dürfen die Produkte von THQ weder ganz noch teilweise kopiert oder anders vervielfältigt werden.

3. AUSSCHLUSS DER GEWÄHRLEISTUNG UND HAFTUNG

Diese Software wird Ihnen zur Verfügung gestellt, so wie sie verkauft wurde, ohne dass THQ dafür eine Garantie, Gewährleis-tung oder Haftung irgendeiner Art übernimmt, mit Ausnahme bei Vorsatz und grober Fahrlässigkeit. Dies gilt auch für Mangelfolgeschäden und Vermögensschäden. THQ hat soweit erforderlich die Rechte Dritter beachtet oder entspre-chende Rechte erhalten. Unberührt bleiben Ansprüche, die auf unabdingbaren gesetzlichen Vorschriften beruhen, wie Wandelungs-, Minderungs- oder Schadenersatzansprüche oder der Anspruch auf Rückgängigmachung des Kaufvertrages.

THQ übernimmt insbesondere keine Gewähr dafür, dass die THQ-Produkte den Anforderungen und Zwecken des Lizenznehmers genügen oder mit anderen von ihm ausgewählten oder benutzten Produkten, insbesondere bestimmter Hardware oder Software zusammenarbeiten. Die Verantwortung für die richtige Auswahl und die Folgen der Benutzung sowie die damit beabsichtigten und erzielten Ergebnisse trägt der Lizenznehmer.

THQ und/oder ihre Lizenzgeber haften nicht, wenn der Lizenznehmer Komponenten der Produkte ändert oder in sie sonst wie eingreift, die Bedienungsanleitung nicht beachtet, vertragswidrige Hard- oder Software verwendet, die notwendigen Installationsvoraussetzungen nicht einhält oder sonstige risikobehaftete Handlungen vornimmt.

Keiner der Vertragspartner haftet gegenüber dem Anderen insbesondere bei Nicht- oder Schlechterfüllung des Vertrages, falls Letztere auf höhere Gewalt zurückzuführen ist, z. B. besondere Natur- oder Kriegsereignisse, staatliche Eingriffe, Brände und auf diesen Ereignissen beruhende Nichtverfügbarkeit von Kommunikationseinrichtungen oder Energiequellen.

Es wird darauf aufmerksam gemacht, dass es nach dem Stand der Technik nicht möglich ist, Computersoftware so zu erstellen, dass sie in allen Anwendungen und Kombinationen absolut fehlerfrei arbeitet. Gegenstand des Vertrages ist daher nur eine Software, die der Programmbeschreibung und der Benutzungsanleitung im Wesentlichen entspricht, ohne dass dafür eine weitergehende Haftung seitens THQ und/oder ihrer Lizenzgeber übernommen wird.

Der Lizenznehmer ist nicht berechtigt, gegen Forderungen von THQ aufzurechnen, es sei denn, seine Gegenforderung ist unbestritten oder rechtskräftig festgestellt.

THQ macht darauf aufmerksam, dass Sie für alle Schäden aufgrund von Vertragsverletzungen haften. THQ oder ihre Erfüllungsgehilfen haften nicht für Schäden, es sei denn, dass ein Schaden durch Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit seitens THQ oder dessen Erfüllungsgehilfen verursacht worden ist.

Die Haftung wird seitens THQ je Schadensereignis, soweit gesetzlich wirksam, auf das gesetzliche Minimum begrenzt; Gerichtsstand ist Krefeld, soweit dies gesetzlich zulässig ist. Es gilt deutsches Recht.

DATENSCHUTZ

Wenn Sie die THQ-Software nutzen, erkennen Sie damit die gesetzlichen Datenschutzbestimmungen an. THQ behält sich das Recht vor, diesen Lizenzvertrag jederzeit ohne Ankündigung zu ändern. Wir sind bemüht, Sie auf Änderungen hinzuweisen, empfehlen jedoch, regelmäßig unsere Webseite zu besuchen, um eventuelle Änderungen zu lesen.

VERTRAGSVERHÄLTNISSE MIT DRITTEN

Ihre Teilnahme an Werbeaktionen, Kauf von Artikeln oder Dienstleistungen aller Art über das Internet inklusive Zahlung begründet ein Vertragsverhältnis nur zwischen dieser dritten Partei und Ihnen, nicht aber mit THQ. Ausgenommen davon sind die von THQ selbst betriebenen Seiten.

Sie sind damit einverstanden, dass eine Haftung – welcher Art auch immer – in diesen Fällen für THQ und/oder ihre Lizenzgeber ausgeschlossen ist, auch wenn der Vertragsabschluss über einen Link auf der Webseite von THQ zustande kommt.

VORSCHLÄGE

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

SCHLUSSBESTIMMUNGEN:

Dieser Vertrag wird durch die Installation der Software wirksam. THQ behält sich das Recht vor, diesen Vertrag ohne Vorankündigung und Begründung zu beenden. Ihr Recht zur Nutzung dieser Software endet sofort in dem Fall, dass Sie mit diesem Vertrag nicht mehr einverstanden sind oder diese Software entgegen diesem Vertrag oder sonstigen gesetzlichen Vorschriften nutzen. In diesem Fall sind Sie verpflichtet, den Gebrauch dieser Software sofort zu unterlassen und sämtliche vorhandenen Kopien dieser Software zu löschen.

Sollten einzelne Bestimmungen aus diesem Vertrag unwirksam sein oder werden, so sollen die übrigen Abreden davon nicht berührt werden.

Beide Teile verpflichten sich, eine unwirksame Klausel bzw. eine Vertragslücke dahingehend durch gemeinsame Vereinbarungen auszufüllen, dass der beabsichtigte wirtschaftliche Zweck in zulässiger Weise am ehesten erreicht wird.

THQ Entertainment GmbH, Krefeld, März, 2010

RED FACTION GUERRILLA

© 2009 THQ Inc. Developed by Volition, Inc. THQ, Volition, Inc., Red Faction: Guerrilla, Geo-Mod and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

REVOLUTION ODER TOD
REDFACTION-GUERRILLA.DE

18

16+

PC
DVD

XBOX 360

XBOX
LIVE

THQ

Der Millionen-Bestseller aus Russland von Dmitry Glukhovsky

»Stimmig und bildgewaltig. Dmitry Glukhovsky ist der neue russische Kult-Autor!« *Stern*

»Grandios! Die Moskauer Metro war schon immer ein sagenumwobener Ort. Dmitry Glukhovsky macht daraus ein großes phantastisches Epos!« *Sergej Lukianenko*

Leseprobe auf

www.metro2033.org

HEYNE

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

CSKÁ REPUBLIKA
Telefon: **+ 420 226 225 012**
Otevreno: Po-Pá 9:30 - 18:00
Email: podpora@cdprojekt.cz

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

Für **technische** Fragen
Tel. **01805 605511**
Mo.-Sa. von 11.00-21.00 Uhr (€0,14/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf. abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz. Ab 01.03.2010 max. 0,42 €/Min. aus dem Mobilfunknetz)
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,
Tlf. **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
(0.15€ la minute)
thq@supporter.fr

GREECE
+30 210 6856000
Monday to Friday 9:30 to 17:30
support@zegetron.gr

ITALIA
E' possibile contattare il nostro servizio di Assistenza Clienti
via mail: **assistenza@thq.com** o
telefonando al **02 89418552** il Lunedì, Mercoledì e Giovedì dalle 14 alle 18.
Tariffa urbana per chiamate da Milano, interurbana per chiamate proveniente da altri distretti.
Registra il tuo gioco su www.thq-games.com/it/ per ottenere 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)

ÖSTERREICH
Für **spielinhaltliche** Fragen
Tel. **09001 505511**
Mo.-Sa. von 11.00-21.00 Uhr
(Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
Für **technische** Fragen
Tel. **01805 605511**
Mo.-Sa. von 11.00-21.00 Uhr
(Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
Internet: http://support-formular.thq.de
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

POLAND
Telefon: **+48 22 519 69 66**
Godziny otwarcia:
Poniedziałek – Piątek 9:00 – 17:00
Email: podpora@cdprojekt.com

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

РОССИЯ
Телефон: +44 (0)87 06080047
(оплата звонка из России по международному тарифу)
(Пн-Пт с 8.00 до 19.00,
Сб с 9.00 до 17.00 по местному времени)
Онлайн:
Зарегистрируйте игру на сайте www.thq-games.com
для доступа к FAQ и полной онлайн-поддержки

SLOVENSKO
Telefon: **+ 420 226 225 012**
Otváracia doba: Po-Pia 9:30 - 18:00
Email: podpora@cdprojekt.cz

SUISSE/SCHWEIZ/SVIZZERA
Für **spielinhaltliche** Fragen
Tel. **09001 505511**
Mo.-Sa. von 11.00-21.00 Uhr
(Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
Für **technische** Fragen
Tel. **01805 605511**
Mo.-Sa. von 11.00-21.00 Uhr
(Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
Internet: http://support-formular.thq.de
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

UK
Telephone: **+44 (0)87 06080047**
(national/international call rates apply)
(Mon-Fri 8.00 am to 7.00 pm,
Sat 9.00 am to 5.00 pm)
Online: Register your game at www.thq-games.com
for FAQs and full online support

الإمارات العربية المتحدة
تليفون رقم: 637 42 800
الأحد إلى الخميس من 9:00 ص حتى 6:00 م
(الرقم المجاني)
بريد إلكتروني: info@plutogt.com

11/09