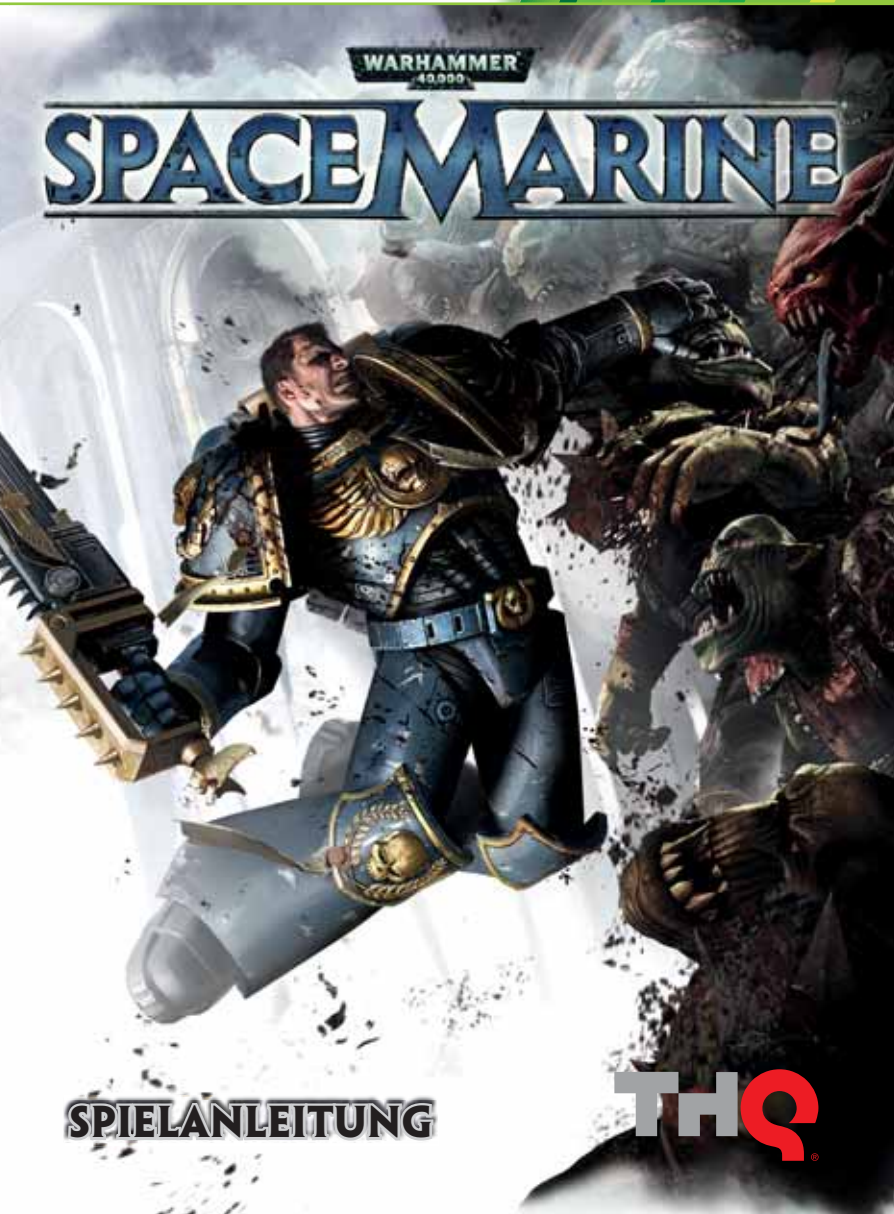
XBOX 360

WARHAMMER 40,000

SPACE MARINE



SPIELANLEITUNG

THQ

WARNUNG Lesen Sie das Xbox 360® Handbuch und die Handbücher sämtlicher Peripheriegeräte, bevor Sie diesen Titel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zum späteren Nachschlagen auf. Besuchen Sie **www.xbox.com/support**, um Ersatzhandbücher zu bekommen.

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 der Nutzung 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 Videospiele nutzen.

WARHAMMER 40,000

SPACE MARINE

INHALTSVERZEICHNIS

SPIELSTEUERUNG 2
KOMBIS 2
STORY 4
HAUPTMENÜ 4
SPIELBILDSCHIRM 5
PAUSEMENÜ 5
OPTIONEN 6
AUSWAHL DES SCHWIERIGKEITSGRADES 6
MEHRSPIELER 7
MEHRSPIELER-EDITOR 8
WAFFEN 8
ERFAHRUNGSPUNKTE, STUFEN & BONI 9
VERBINDUNG ZU XBOX LIVE 10
LIZENZVEREINBARUNG 15
GEWÄHRLEISTUNG 15
KUNDENSERVICE 17

Powered by Wwise audio pipeline solution

Warhammer 40,000: Space Marine -- Copyright © Games Workshop Limited 2011. Space Marine, the Space Marine logo, GW, Games Workshop, the Games Workshop logo, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000, Warhammer 40,000 Device, 40,000, 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 Space Marine game and the Warhammer 40,000 universe are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2011, variably registered in the UK and other countries around the world, and used under license. All Rights Reserved. Developed by Relic Entertainment. Uses Scaleform GFx © 2011 Scaleform Corporation. All rights reserved. Wwise © 2006-2009 Audiokinetic Inc. All rights reserved. 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.

Lua 5.1 Copyright © 1994-2008 Lua.org, PIC-Rio.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO, THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

SPIELSTEUERUNG

XBOX 360 CONTROLLER

RT SCHIESSEN
Plasmawerfer, Plasmapistole, Plasmakanone - halten, um Schuss aufzuladen

LT ZIELEN

LB GRANATE

START PAUSE

RB NACHLADEN / ABLÜFTEN
- Bolter - nachladen
- Plasmawerfer, Plasmapistole - Hitze ablüften
- Melter - mehrfach laden, um die Schlagkraft des Schusses zu erhöhen
- Plasmakanone - Schussmodus ändern
- Laserkanone - Schussmodus ändern
- Vergelter-Werfer - abgefeuerte Geschosse detonieren lassen

L BEWEGEN
Klicken - sprinten

BACK

Y LÄHMEN / ALTERNATIVER ANGRIFF

B BENUTZEN / EXEKUTIEREN

A KAMPFROLLE / SPRUNGMODUL

X ANGRIFF
Antippen - schneller Angriff
Halten - schwerer Angriff

WAFFENAUSWAHL

R KAMERA

WILDHEITSMODUS
Linken Stick + rechten Stick klicken
Antippen - schnelles Stampfen
Halten - starkes Stampfen (volle Wildheit erforderlich)
Zielen + antippen - Scharfschützenmodus

Xbox Guide

KOMBIS

KAMPFMESSER	
X	Schlitzen x1: leichter Schaden und Wildheitsgewinn
X, X	Schlitzen x2: leichter Schaden und Wildheitsgewinn
X, X, X	Schweres Zustechen x1: einzelnes Ziel, großer Schaden
Y	Rückhand: Stören - einzelnes Ziel
X, Y	Treten: Stören - Angriff in schmalem Keilbereich
X, X, Y	Schulterstoß: Stören - Angriff in breitem Keilbereich

KETTENSCHWERT	
X	Schlitzen x1: leichter Schaden und Wildheitsgewinn
X, X	Schlitzen x2: leichter Schaden und Wildheitsgewinn
X, X, X	Schlitzen x3: mittlerer Schaden und Wildheitsgewinn
X, X, X, X	Schlitzen x4: schwerer Schaden und Wildheitsgewinn
Y	Rückhand: Stören - einzelnes Ziel
X, Y	Treten: Stören - Angriff in schmalem Keilbereich
X, X, Y	Schulterstoß: Stören - Angriff in breitem Keilbereich
X, X, X, Y	Starkes Stampfen: Stören - Auswirkungen im Radialbereich

ENERGIEAXT	
X	Schlitzen x1: leichter Schaden und Wildheitsgewinn
X, X	Schlitzen x2: mittlerer Schaden und Wildheitsgewinn
X, X, X	Schlitzen x3: mittlerer Schaden und Wildheitsgewinn
X, X, X, X	Schlitzen x4: schwerer Schaden und Wildheitsgewinn
Y	Rückhand: Stören - einzelnes Ziel
X, Y	Treten: Stören - Angriff in schmalem Keilbereich
X, X, Y	Schulterstoß: Stören - Angriff in breitem Keilbereich
X, X, X, Y	Überkopfhieb: Stören - Auswirkungen im Radialbereich

ENERGIEHAMMER	
X	Schwung x1: schwerer Schaden und Wildheitsgewinn
X, X	Schwung x2: schwerer Schaden und Wildheitsgewinn
X, X, X	Schwung x3: schwerer Schaden und Wildheitsgewinn
Y	Hammerschlag: Stören - Angriff in schmalem Keilbereich
X, Y	Lähmender Schwung: Stören - Angriff in breitem Keilbereich
X, X, Y	Donnerschlag: Ultimativ - Megaschaden im Wirkungsbereich

STORY

Es ist das 41. Jahrtausend, und es gibt nur Krieg. Die Feinde der Menschheit, einschließlich der wilden und blutrünstigen Orks, sowie andere dunkle und gefährliche Streitmächte führen Krieg gegen die Abkömmlinge der Erde. Sie versuchen, deren pure Existenz zu beenden, doch es gibt eine Streitmacht, die diese finsteren Alien-Horden davon abhält. Die Feinde der Menschheit fürchten Vieles. Aber eines fürchten sie mehr als alles andere: den Zorn der Space Marines, der Engel des Todes. Sie sind in Orden zu je tausend Space Marines organisiert und verkörpern all das, was die komplette Auslöschung der Menschheit verhindert.
Jetzt hat eine Horde aus Millionen Orks eine imperiale Fabrikwelt überfallen - eine der planetengroßen Fabriken, die Kriegsmaschinen für die niemals endende Schlacht der Menschheit ums Überleben produziert. Diesen Planeten zu verlieren, ist keine Option. Doch eine dunklere und weitaus bösere Bedrohung lauert in den Schatten dieser Welt.
Die imperiale Befreiungsflotte ist unterwegs und die Ultramarines werden entsandt, um Schlüsselpositionen zu halten, bis die Verstärkung eintrifft. Captain Titus und ein Trupp Veteranen der Ultramarines müssen die Waffen des Imperiums nutzen, um die Fabrikwelt von den Invasoren zurückzuerobern.

HAUPTMENÜ

KAMPAGNE

Eine neue Einzelspielerkampagne starten, eine Kampagne fortsetzen oder bereits freigeschaltete Einsätze erneut spielen. Space Marine speichert automatisch an Checkpoints, um Ihren Fortschritt festzuhalten.

ONLINE

Ändern Sie Rüstung, Waffen und Boni Ihres Charakters und treten Sie in Mehrspielerkämpfen und mit verschiedenen Spielmodi gegen andere Space Marine Spieler an.

ÖFFENTLICHES SPIEL
Treten Sie einer Runde Annektieren oder Auslöschung über den Spielersuche-Dienst von Xbox LIVE® bei.

PRIVATES SPIEL
Erstellen Sie ein eigenes Spiel und verändern Sie Spieleinstellungen, wie zum Beispiel Neuentstehungszeit, Spieldauer, Friendly Fire und das Zulassen von Boni.

EDITOR
Wählen Sie Ihre Waffen, Ihr Equipment und Ihre Boni, und passen Sie Rüstung, Farben und Abzeichen an.

BESTENLISTEN
Werfen Sie einen Blick auf Ihre Leistung in den verschiedenen Mehrspielermodi, und vergleichen Sie sie mit der Ihrer Freunde.

HERAUSFORDERUNGEN
Schauen Sie sich Ihren Fortschritt in den Rüstungs- und Waffenherausforderungen an. Rüstungsherausforderungen schalten neue Rüstungsteile für den Editor frei, während Waffenherausforderungen Waffenboni freischalten.

SPACE MARINE ELITE-PASS
Geben Sie den Elite-Pass-Code ein, der Ihrem Exemplar von Space Marine beiliegt, um auf Erfahrungsstufen größer als 5 zugreifen zu können. Wenn Sie keinen Elite-Pass haben, dann können Sie ihn über Xbox LIVE erwerben.

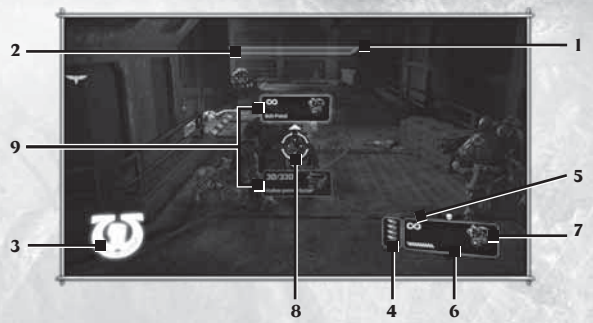
OPTIONEN

Ändern Sie die Einstellungen. Weitere Informationen hierzu finden sich im Abschnitt „Optionen“ auf Seite 6.

MITWIRKENDE

Schauen Sie sich an, wer an diesem Spiel mitgearbeitet hat.

SPIELBILDSCHIRM



1. **Rüstung** – Zeigt Ihre aktuelle Rüstung an. Außerhalb des Kampfes regeneriert sich diese schnell.
2. **Gesundheit** – Zeigt Ihre aktuelle Gesundheit an. Außerhalb des Kampfes regeneriert diese sich langsam. Sie kann aber auch durch Exekutionen zurückgewonnen werden.
3. **Wildheit** – Wenn die Wildheitsanzeige voll ist, können Sie den Wildheitsmodus auslösen, indem Sie beide Controller-Sticks gleichzeitig klicken.
4. **Granaten** – Zeigt an, wie viele Granaten Sie haben.
5. **Mun** – Zeigt an, wie viel Munition Sie insgesamt für Ihre derzeit ausgerüstete Waffe haben.
6. **Magazinanzeige** – Zeigt, wie viel Mun sich noch im Magazin der derzeit ausgerüsteten Waffe befindet.
7. **Waffensymbol** – Zeigt die derzeit ausgerüstete Waffe.
8. **Zielkreuz** – Verwenden Sie das Zielkreuz, um mit Ihrer aktuellen Waffe zu zielen. Beachten Sie, dass sich die Zielkreuze der verschiedenen Waffen unterschiedlich verhalten..
9. **Waffenauswahl** – Zeigt an, welche Waffen Sie ausrüsten können.

PAUSEMENÜ

AUDIO LOGS – Spielen Sie beliebige Audio-Logs erneut ab, die Sie eingesammelt haben, um mehr über die Invasion auf der Fabrikwelt Graia zu erfahren.

OPTIONEN – Ändern Sie die Einstellungen. Weitere Informationen dazu finden sich im Abschnitt „Optionen“ auf Seite 6.

NEUSTART VOM CHECKPOINT – Beginnen Sie den aktuellen Einsatz vom letzten Checkpoint neu.

EINSATZ BEENDEN – Beenden Sie den Einsatz und kehren Sie zum Hauptmenü zurück.

OPTIONEN

SPIEL-OPTIONEN

Horizontale Empfindlichkeit – Stellen Sie die Empfindlichkeit für die Bewegung der Kamera nach links und rechts ein.

Vertikale Empfindlichkeit – Stellen Sie die Empfindlichkeit für die Bewegung der Kamera nach oben und unten ein.

Umschau-Umkehrung – Stellen Sie die normale Steuerung oder jene mit umgedrehter Y-Achse ein.

Controller-Vibration – Schalten Sie die Controller-Vibration ein oder aus.

Zielhilfe – Schalten Sie die Zielhilfe ein oder aus.

Tastenbelegung – Ändern Sie die Tastenbelegung auf dem Controller.

Stick-Belegung – Tauschen Sie die Belegungen für Kamera und Bewegung.

VIDEO-OPTIONEN

Helligkeit – Stellen Sie die Helligkeit ein. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die optimale Helligkeitseinstellung für Ihren Monitor zu finden.

Bildschirmpositionierung – Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die korrekte Position des Bildes auf Ihrem Monitor einzustellen.

AUDIO-OPTIONEN

Sprachlautstärke – Stellen Sie die Lautstärke für die Stimmen der Charaktere ein.

Hauptlautstärke – Stellen Sie die Gesamtlautstärke für das Spiel ein.

Musiklautstärke – Stellen Sie die Lautstärke für die Musik ein.

Geräuschlautstärke – Stellen Sie die Lautstärke für die Geräusche im Spiel ein.

Untertitel – Schalten Sie die Untertitel im Spiel ein oder aus.

AUSWAHL DES SCHWIERIGKEITSGRADES

Die Auswahl des richtigen Schwierigkeitsgrades stellt sicher, dass Sie Space Marine möglichst optimal erleben können.

Einfach – Feinde fügen Ihnen weniger Schaden zu und greifen seltener an. Nehmen Sie diese Auswahl, wenn Action-Spiele und Ego-Shooter neu für Sie sind. Sie werden nur selten sterben.

Normal – Feinde fügen Ihnen den vollen Schaden zu und sind sehr aggressiv. Gehen Sie davon aus, dass Kämpfe eine Herausforderung darstellen. Sie werden gelegentlich sterben.

Schwierig – Feinde fügen Ihnen erhöhten Schaden zu und tun alles, um Sie auszulöschen. Sie müssen alles nutzen, was Ihnen zur Verfügung steht, um zu gewinnen. Sie werden oft sterben.

MEHRSPIELER

1. **Team-Punkte** – Ihre aktuelle Punktzahl.

2. Eroberte Einsatzziele – Zeigt an, wer die verschiedenen Einsatzziele kontrolliert.

MEHRSPIELER-KLASSEN – Im Mehrspielermodus spielen Sie eine der drei verschiedenen Klassen, jede davon bietet einen eigenen Spielstil.

1. **Taktischer Space Marine/Chaos Space Marine** – Der taktische Space Marine und der Chaos Space Marine nutzen Nah- und Fernkampf gleichermaßen. Ihnen steht die größte Auswahl an Waffen und Boni im Spiel zur Verfügung.

2. **Sturm/Raptor -** Der Sturm Space Marine und der Chaos Raptor sind Experten des Nahkampfs. Ihre Sprungmodule ermöglichen es Ihnen, schnell über das Schlachtfeld zu gelangen und aus der Luft einen vernichtenden Bodenangriff auszuführen.

3. **Devastator/Havoc** – Devastor und Chaos Havoc sind Experten des Fernkampfs und die einzigen Klassen, die die vernichtenden schweren Waffen nutzen können. Jede dieser schweren Waffen hat ihren eigenen alternativen Schussmodus, zum Beispiel einen tödlichen aufgeladenen Schuss oder Schnellfeuer.

SPIELMODI

1. **ANNEKTIEREN** – Jedes Team kämpft um die Kontrolle über eine Reihe von Einsatzzielen. Punkte gibt es, solange das Team die Einsatzziele hält. Sobald ein Team das Punktelimit erreicht hat, ist das Spiel zu Ende.

2. **AUSLÖSCHUNG** – Das Ziel ist hier einfach: Punkte sammeln, indem Sie den Feind öfter töten, als er Sie tötet. Es gewinnt das Team, das als Erstes das Punktelimit erreicht, bevor die Zeit abläuft. Nach Ablauf der Zeit gewinnt das Team mit der höchsten Punktzahl.

MEHRSPIELER-EDITOR

Mit dem Editor können Sie nicht nur Waffen und Equipment sondern auch noch das Aussehen Ihres Charakters anpassen.

AUSRÜSTUNG BEARBEITEN – Passen Sie die Standard-Ausrüstung für alle drei Standard-Klassen an oder erstellen Sie bis zu sechs eigene Ausrüstungen. Bei jeder Ausrüstung können Sie Waffen, Spezial-Equipment und Boni ändern. Außerdem können Sie die Klasse auswählen, die Sie anpassen möchten.

ERSCHEINUNGSBILD BEARBEITEN – Passen Sie das äußere Erscheinungsbild Ihres Space Marines oder Chaos Space Marines für den Mehrspielermodus an. Wählen Sie ein vordefiniertes Ordens- oder Kampfverbandsschema aus oder individualisieren Sie Rüstungsteile und Farben nach eigenen Vorstellungen.

WAFFEN

BOLTPISTOLE – Eine Handwaffenversion des Bolters, die typischerweise in Kombination mit einem Kettenschwert eingesetzt wird.

BOLTER – Die Standard-Sturmwaffe, sie feuert kleine Raketen oder „Bolts“ ab. Jeder selbstangetriebene Bolt enthält eine Sprengladung, die detoniert, sobald er in sein Ziel eingedrungen ist. Dieses wird dann von innen gesprengt.

STURMBOLTER – Ein doppelläufiger Bolter, der für schwere Angriffe gedacht ist und eine sehr schnelle Schussfolge abgeben kann - und das ohne Einschränkung der Beweglichkeit.

STALKER-BOLTER/DÄMONENAUGENBOLTER – Ein halbautomatischer Bolter mit erweiterter Zieloptik. Tödlich bei mittleren bis großen Entfernungen.

PLASMAPISTOLE – Eine Handwaffenversion des Plasmawerfers, die typischerweise in Kombination mit einer Nahkampfwaffe eingesetzt wird. Jeder Schuss aus der Plasmapistole entfesselt dieselbe vernichtende Kraft wie die Schüsse des größeren Plasmawerfers. Reichweite und Schussfrequenz sind jedoch niedriger.

PLASMAWERFER – Ein zweihändiges Gewehr, das Impulse aus superheißem ionisiertem Gas auf den Feind abfeuert, jeder davon mit der Kraft einer kleinen Sonne. Der Plasmawerfer ist zwar sehr effizient, wenn feindliche Panzerungen durchschmolzen werden sollen, entwickelt jedoch oftmals eine gefährliche Hitze und muss daher durch Ablüften gekühlt werden.

MELTER – Eine tödliche Waffe für geringe Reichweiten, die einen Kegel aus superheißer, erschütternder Kraft abfeuert. Ein Feind, der in die Schusslinie gerät, wird schwer verletzt. Gase werden unter Hochdruck in die Feuerkammer gepumpt. Je mehr Einheiten geladen werden, desto stärker ist der abgegebene Schuss.

GRAIA-SCHEMA VERGELTER-WERFER – Eine experimentelle Waffe, die auf der Fabrikwelt vom Adeptus Mechanicus entwickelt wurde und bis zu fünf explosive Geräte abfeuern kann, die an jeder Oberfläche haften bleiben. Diese Geräte können einzeln oder alle gleichzeitig detoniert werden.

KAMPFMESSER – Die Standard-Nahkampfwaffe für taktische Space Marines und Chaos Space Marines.

NUR STURM SPACE MARINES UND RAPTOREN

KETTENSCHWERT – Die Standard-Nahkampfwaffe für Sturm Space Marines und Chaos Raptoren. Es schneidet gleichermaßen durch Rüstung, Fleisch und Knochen.

ENERGIEAXT/KETTENAXT – Eine stärkere Nahkampfwaffe, die einen Teil der Geschwindigkeit des Kettenschwerts gegen zusätzlichen Schaden eintauscht. Sie kann Feinde und die meisten Materialien durchtrennen.

ENERGIEHAMMER/DÄMONENHAMMER – Eine extrem starke aber auch langsame Nahkampfwaffe, die die meisten Gegner mit nur einem Schlag tötet.

NUR DEVASTOR UND HAVOC

SCHWERER BOLTER – Eine schwere Unterstützungsvariante des Bolters, die im Allgemeinen zur Personenabwehr und Feuerunterstützung eingesetzt wird. Die abgefeuerten Geschosse sind erheblich größer als die des normalen Bolters und können die dickste Panzerung durchdringen. Im alternativen Schussmodus gibt es eine erhöhte Schussfrequenz auf Kosten der Beweglichkeit.

LASERKANONE – Eine der verfügbaren Langstreckenwaffen mit größter Vernichtungskraft. Die Laserkanone kann die meisten gepanzerten Einheiten augenblicklich töten und die meisten Fahrzeugpanzerungen durchdringen. Sie ist zwar extrem stark, muss aber nach jedem Schuss wieder aufgeladen werden. Daher wird sie am besten gegen feindliche Fahrzeuge und andere große Einheiten eingesetzt, auch gegen feindliche Kommandanten. Der alternative Schussmodus bietet einen langsamen aber vernichtenden aufgeladenen Schuss.

PLASMAKANONE – Eine schwere Unterstützungsvariante des Plasmawerfers, die Salven aus explosiven Plasmaimpulsen abgibt. Ihr alternativer Schussmodus ist ein starker aufgeladener Schuss mit einem gewaltigen Wirkungsradius. Feinde, die sich in diesem Radius befinden, erhalten über einen Zeitraum hinweg Verletzungen durch das brennende Plasma.

ERFAHRUNGSPUNKTE, STUFEN & BONI

Im Mehrspielermodus gibt es mehrere Möglichkeiten, Erfahrungspunkte (EP) zu sammeln. Die Üblichsten sind das Töten von Feinden, die Unterstützung anderer beim Töten sowie das Erobern und Befreien von Einsatzzielen im Modus „Annektieren“. Aber es gibt auch andere Möglichkeiten:

FÄHIGKEITENBONI – Kopfschüsse, Kill-Serien und sogar das Abschießen von Sturm Space Marines/Raptoren mitten in der Luft gibt zusätzliche Punkte. Es gibt noch weitere Möglichkeiten, probieren Sie also alles aus.

HERAUSFORDERUNGEN – Bestehen Sie Waffen- und Rüstungsherausforderungen, um riesige EP-Belohnungen zu bekommen.

TEAM-SPIEL – Das Unterstützen anderer Spieler beim Töten, das Erobern von Einsatzzielen und die Tatsache, dass man zum Siegerteam gehört, gibt wertvolle EP-Belohnungen.

Im Mehrspielermodus gibt es 40 Stufen zu schaffen. Erreichen Sie die 41. Stufe, um sowohl für Space Marines als auch für Chaos Space Marines einen besonderen Rüstungssatz freizuschalten.

Rüsten Sie im Editor Boni aus, um Ihren Space Marine an Ihren Spielstil anzupassen. Es gibt zwei verschiedene Sorten von Boni, und nur je zwei Boni können gleichzeitig ausgerüstet werden.

KLASSENBONI – Verdienen Sie sich Klassenboni, indem Sie mit Ihrem Charakter im Mehrspielermodus höhere Stufen erreichen. Diese Boni wirken sich auf das Verhalten Ihres Charakters aus, verbessern zum Beispiel die Regenerationsgeschwindigkeit seiner Rüstung oder ermöglichen es ihm, mehr Spezial-Equipment mitzunehmen.

WAFFENBONI – Waffenboni verdienen Sie sich durch das Bestehen von Herausforderungen für die jeweilige Waffe. Diese Boni wirken sich nur auf die Waffe aus, erhöhen zum Beispiel die Schussfrequenz oder die Menge der Munition zu Beginn des Einsatzes.

Kombinieren Sie die Boni, um eine Ausrüstung zu erstellen, die Ihren Spielstil unterstützt.

XBOX LIVE

Xbox LIVE ist Ihre Verbindung zu mehr Spielen, Unterhaltung und Spaß. Weitere Informationen erhalten Sie unter **www.xbox.com/live**.

ANSCHLIESSEN

Bevor Sie Xbox LIVE nutzen können, müssen Sie Ihre Xbox 360 mit einem Breitband-Internetanschluss – beispielsweise DSL – verbinden und eine Xbox LIVE-Mitgliedschaft abschließen. Die kostenlose Xbox LIVE-Silbermitgliedschaft ist bereits im Kaufpreis der Xbox 360 enthalten, sodass Sie gleich loslegen können. Um in den Genuss aller Xbox LIVE-Funktionen und –Services zu kommen, müssen Sie eine kostenpflichtige Xbox LIVE-Goldmitgliedschaft abschließen. Weitere Informationen zur Verbindung mit Xbox LIVE und Hinweise zur Verfügbarkeit des Services erhalten Sie auf der Webseite **www.xbox.com/live/countries**.

JUGENDSCHUTZ

Mithilfe der Xbox 360 Jugendschutzfunktion können Eltern und Erziehungsberechtigte bestimmen, welche Inhalte junge Spieler nutzen können und wie lange sie täglich spielen dürfen. Auch können Erziehungsberechtigte festlegen, mit wem und auf welche Weise auf Xbox LIVE kommuniziert werden darf. Zudem lässt sich vorgeben, wer auf für Erwachsene bestimmte Inhalte zugreifen darf. Weitere Informationen erhalten Sie auf **www.xbox.com/familysettings**.