

## Brute Force

Nutze die besonderen Fähigkeiten der Charaktere, um die Zerstörungskraft zu optimieren. (Die Charaktere werden in der Reihenfolge ihres Auftretens beschrieben.)



### TEX BERSERKER

Drücke die weiße **○** Taste, damit Tex beide Waffen gleichzeitig schwingt, seine Feinde zu beiden Seiten niedermäht und das Schlachtfeld verwüstet.



### BRUTUS GEIST VON VENGAR

Drücke die weiße **○** Taste, um mit der Kraft des Geistes von Vengar erfüllt zu werden. Brutus gewinnt dadurch seine Gesundheit zurück, kann Feinde sogar in Verstecken aufspüren und mit einem Gewaltangriff vernichten.



### HAWK TARNUNG

Drücke die weiße **○** Taste, damit Hawk sich unsichtbar an ihre Feinde heranschleichen kann, und betätige dann den linken Schalter, um die Feinde mit der Superklinge zu halbieren.



### FLINT ERWEITERTE ZIELFUNKTION

Drücke die weiße **○** Taste, um Flints automatisches Scharfschützen-Zielsystem zu aktivieren und im Vorbeigehen Präzisionsschüsse mit tödlicher Genauigkeit abzugeben.

Jetzt erhältlich: der neue action-geladene Roman  
*Brute Force: Betrayals* von Dean Wesley Smith,  
erschienen bei Del Rey Books (<http://www.delreymdigital.com>).



0403 Artikelnr. X09-00078 DE

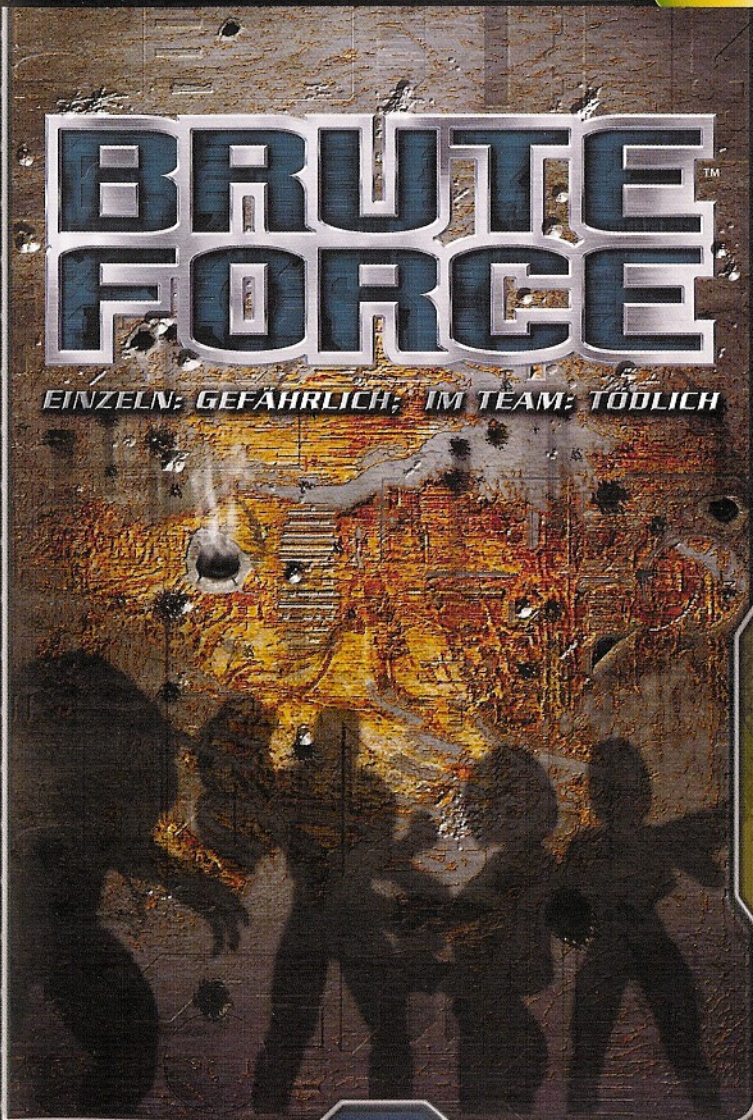
Lösungsbuch erhältlich  
[primagames.com](http://primagames.com)

Microsoft  
game studios

XBOX

# BRUTE FORCE™

EINZELN: GEFAHRLICH; IM TEAM: TÖDLICH



## Sicherheitsinformationen

### PHOTOSENSITIVE ANFÄLLE (ANFÄLLE DURCH LICHTEMPFLINDLICHKEIT)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflockernde 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 Spielens von Videospielen hervorrufen kann.

Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen in der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen der Personen durch in der Nähe befindliche Objekte oder durch Hinfallen 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 weitere Entfernung vom Fernsehgerät, Verwendung eines kleineren Bildschirms, Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer und Vermeiden des Spielens bei Müdigkeit verringert werden.

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

**Weitere Gesundheits- und Sicherheitsinformationen** Das Xbox-Handbuch enthält wichtige Gesundheits- und Sicherheitsinformationen, die Sie vor der Verwendung der Software gelesen haben sollten.

### SO VERHINDERN SIE BESCHÄDIGUNGEN IHRES FERNSEHGERÄTS

Das Spiel sollte nicht in Verbindung mit bestimmten Fernsehgeräten verwendet werden, insbesondere Typen mit Vorder- und Rückflächenprojektion können

Schäden davontragen, wenn auf ihnen Videospiele (einschließlich Xbox-Spiele) gespielt werden. Es ist möglich, dass statische Bilder, die während des normalen Spielverlaufs angezeigt werden, in den Bildschirm „gebrannt“ werden, wobei auf dem Bildschirm eine Art permanenter Schatten des statischen Bildes erscheint. Dieser kann sogar dann vorhanden sein, wenn das Videospiele nicht mehr gespielt wird. Ähnliche Beschädigungen können aus der Anzeige statischer Bilder entstehen, wenn das Videospiele vorübergehend unterbrochen wird (Pause). Lesen Sie im Benutzerhandbuch Ihres Fernsehgeräts nach, ob es für Videospiele geeignet ist. Falls Sie die benötigten Informationen darin nicht finden, wenden Sie sich an den Händler, bei dem Sie das Gerät erworben haben bzw. an den Hersteller.

Unbefugte Vervielfältigung, Zurückentwicklung, Übertragung, öffentliche Aufführung, Vermietung, Umgehung des Kopierschutzes sowie das Spielen um Geld ist strengstens verboten.



## Inhalt

Hüter der Konföderation .....	2
Überlebensleitfaden .....	3
Der Controller .....	4
Truppenkommando .....	6
Der Spielbildschirm .....	8
Erste Schritte .....	10
Das Team .....	12
Waffen .....	16
Gegenstände .....	20
Extras .....	21
Feinde .....	22
Auswählen eines Spiels .....	24
Das „Brute Force“-Team .....	27
Garantie .....	28
Support .....	29

## Hüter der Konföderation

Im Jahre 2340 hat die Klontechnologie das Anwerben und Ausbilden von Soldaten überflüssig gemacht. Die Zukunft der Konföderation, ja der Menschheit selbst, liegt in den Händen der erfahrensten Krieger dieses Zeitalters - Krieger, die bis zum Tode kämpfen und durch Klone zur nächsten Schlacht wieder auferstehen.

### BRUTE FORCE

Nutze die besonderen Fähigkeiten\* der Charaktere, um die Zerstörungskraft zu optimieren. (Die Charaktere werden in der Reihenfolge ihres Auftretens beschrieben.)



#### TEX BERSERKER

Drücke die weiße **○** Taste, damit Tex beide Waffen gleichzeitig schwingt, seine Feinde zu beiden Seiten niedermäht und das Schlachtfeld verwüstet.



#### BRUTUS GEIST VON VENGAR

Drücke die weiße **○** Taste, um mit der Kraft des Geistes von Vengar erfüllt zu werden. Brutus gewinnt dadurch seine Gesundheit zurück, kann Feinde sogar in Verstecken aufspüren und mit einem Gewaltangriff vernichten.



#### HAWK TARNUNG

Drücke die weiße **○** Taste, damit Hawk sich unsichtbar an ihre Feinde heranschleichen kann, und betätige dann den linken Schalter, um die Feinde mit der Superklinge zu halbieren.



#### FLINT ERWEITERTE ZIELFUNKTION

Drücke die weiße **○** Taste, um Flints automatisches Scharfschützen-Zielsystem zu aktivieren und im Vorbeigehen Präzisionsschüsse mit tödlicher Genauigkeit abzugeben.

\* Weitere Informationen findest du unter „Das Team“ auf den Seiten 12–15.

## Überlebensleitfaden

**MEDIKITS** Die Truppenmitglieder suchen selbst nach Medikits und wenden sie an, aber du kannst die Gesundheit eines Mitglieds verbessern, indem du ihn/sie im Truppenbefehls-Menü auswählst und die schwarze Taste **●** drückst.

**DIE TRUPPE** Jedes Truppenmitglied kämpft anders - manche vorsichtig, andere aggressiv. Beobachte das Verhalten der Mitglieder und setze sie entsprechend ein.

**GEMEINSAMES INVENTAR** Wenn du ein Medikit oder eine Granate aufhebst, denke daran, dass alle Mitglieder deiner Truppe sich ein gemeinsames Inventar teilen.

**CHARAKTERE WECHSELN** Mit dem Steuerkreuz kannst du zwischen den Mitgliedern von *Brute Force* wechseln. Du kannst Feinde in die Zange nehmen, auskundschaften, oder einfach angreifen.

**TRUPPENBEFEHLS-MENÜ** Erteile einem oder mehreren Truppenmitgliedern gleichzeitig Befehle, verbessere ihre Gesundheit oder weise sie an, ihre besonderen Fähigkeiten einzusetzen.

Zusätzliche Spieltipps findest du unter „Erste Schritte“ auf den Seiten 10–11.



## Der Controller

Das Tasten-Layout auf dem Controller kann von dem hier abgebildeten abweichen. Dies hat jedoch keine Auswirkungen auf die Spielsteuerung.

**LINKER SCHALTER**  
INVENTAR GEGENSTAND BENUTZEN

**BEWEGEN**

**DRÜCKEN UND HALTEN,**  
UM IN DIE KNIIE ZU  
GEHEN

**PAUSE/ZIELE DER  
MISSION**

**OPTIONEN**

**CHARAKTER  
WECHSELN**

Drücke in beliebige  
Richtung, um den  
Charakter zu  
wechseln.

**TRUPPENBEFEHLE ERTEILEN**

**SCHRITT 1**



Steuerkreuz drücken und halten, um Charaktere aus-/abzuwählen.

**RECHTER SCHALTER**  
FEUERN

**NACHLADEN/AKTION**

**WAFFEN WECHSELN**

**OBJEKT  
DURCHWECHSELN**  
Drücken und halten, um  
ganzes Inventar zu zeigen.

**SPRINGEN**

**MEDIKIT**

**BESONDERE  
FÄHIGKEIT**

**ZIELEN/UMSEHEN**

**ZUM ZOOMEN  
DRÜCKEN**

**STELLUNG HALTEN**

**SCHRITT 2**

BEWEGEN NACH **X** **B** **Y** **A** **SCHIESSEN,**  
WENN BEREIT

**GIB MIR DECKUNG**

Drücke dann die Taste A, B, X oder Y, um Befehle zu erteilen.

## Truppenkommando

Du musst deine Truppe gesund erhalten und weise einsetzen, um erfolgreich zu sein.

### TRUPPENKOMMANDO: TAKTIK

#### DECKUNG DURCH SCHARFSCHÜTZEN

Wenn du den Befehl „Stellung halten“ erteilst, geht dein Scharfschütze in Position und lässt Zerstörung auf alle Feinde niederprasseln, die auf dich schießen.

**DIE KAMPFEINHEIT** Wenn du dich in den Kampf stürzt, erteile den Befehl „Schießen, wenn bereit“: dein Team beginnt, die Umgebung mit Feuer zu bestreichen.

**FEUERKOMMANDO** Erteile deinen Truppenkameraden den Befehl „Bewegen nach“, um ein Gebiet von Feinden zu säubern.

**NEU GRUPPIEREN** Mit dem Befehl „Gib mir Deckung“ wird deine Gruppe zusammengezogen und bewegt sich als Einheit.



### TRUPPENBEFEHLE ERTEILEN

Informationen zum Auswählen von Truppenmitgliedern findest du auf Seite 4. Um einen Befehl zu erteilen, wählst du ein oder mehrere Truppenmitglieder aus und drückst dann die entsprechende Taste.

### BEWEGEN NACH

Bewegt die ausgewählten Truppenmitglieder an einen bestimmten Ort. Drücke **X**, um einen Ort mit dem rechten Ministick zu markieren, und drücke anschließend **A**, um den Befehl auszuführen. Sobald die Truppenmitglieder in Stellung sind, wechseln sie in den Modus „Stellung halten“, bis sie weitere Befehle erhalten.

### STELLUNG HALTEN

Die ausgewählten Truppenmitglieder bleiben an der derzeitigen Position, greifen vorrückende Feinde an und warnen dich vor Angreifern.

### SCHIESSEN, WENN BEREIT

Die Truppenmitglieder sind angriffslustiger und gehen entschiedener vor. Deine Truppenkameraden folgen dir, schießen nach Belieben und können vorrücken, um die Lage zu erkunden oder anzugreifen.

### MEDIKIT

Heilt ausgewählte Truppenmitglieder mit verfügbaren Medikits.

### FÄHIGKEIT EIN/AUS

Aktiviert die besonderen Fähigkeiten ausgewählter Truppenmitglieder.



### GIB MIR DECKUNG

Stellt deine Truppenkameraden hinter dir in enger Formation auf. Truppenkameraden schießen nur, wenn auch du schießt oder wenn sie unter Beschuss stehen.

## Der Spielbildschirm

### GESUNDHEITSANZEIGE

Wenn die Gesundheitsanzeige auf Null steht, stirbt der Charakter. Die Gesundheit kann mit Medikits wiederhergestellt werden.

### AUSDAUERANZEIGE

Gibt an, wie viel Ausdauer für besondere Fähigkeiten verfügbar ist. Die Ausdauer regeneriert sich mit der Zeit.

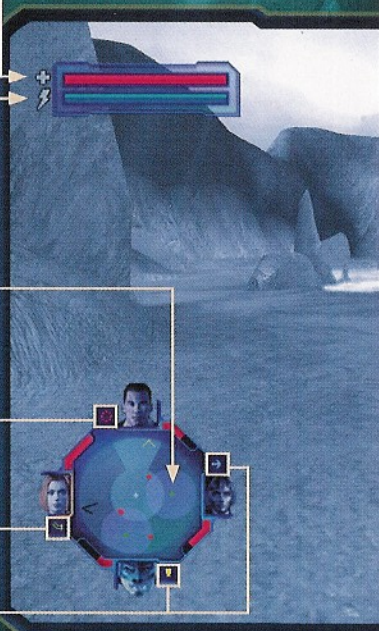
### RADAR

Rot: Feind  
Grün: Freund  
Grau: Neutral  
Gelb: Ziel  
Schwarz: Norden

### LETZTER BEFEHL

Zeigt den zuletzt erteilten Befehl an.

Gelb: Stellung halten  
Rot: Schießen, wenn bereit  
Grün: Gib mir Deckung  
Blau: Bewegen nach



### TAKTISCHE HINWEISE

*Bei Feuergefechten immer in Bewegung bleiben. Wer stehen bleibt, ist schon so gut wie tot.*



### WAFFEN

Aktive Waffe  
Munition verfügbar/  
gesamt

### ZIEL- FADENKREUZ

Platziere das Fadenkreuz mit dem rechten Ministick auf dem Ziel. Feinde werden durch ein rotes Fadenkreuz angezeigt.

### INVENTAR

Aktiver Gegenstand. Drücke **B**, um Gegenstände zu wechseln und auszuwählen. Drücke den linken Schalter, um die Gegenstände zu verwenden.

### AKTIVER CHARAKTER

Der Charakter, den du gerade steuerst.

## Erste Schritte

Mache dich mit den folgenden Grundlagen vertraut. Sie erleichtern dir den Einstieg in *Brute Force*.

**BEWEGEN** Bewege den linken Ministick in die Richtung, in die du gehen möchtest.

**UMSEHEN** Bewege den rechten Ministick, um dich umzusehen und Ziele mit dem farbkodierten Fadenkreuz auszuwählen. (Ein rotes Fadenkreuz bedeutet, dass du ein feindliches Ziel anvisierst, grün steht für „Freund“, und gelb zeigt an, dass das Ziel Teil deiner Mission ist.)

**GEGENSTÄNDE AUFHEBEN** Du hebst Munition oder Ausrüstungsgegenstände automatisch auf, indem du darüber läufst. Stelle dich neben eine Waffe und halte **X** gedrückt, um sie gegen deine derzeitige Waffe auszutauschen (sofern keine Größenbegrenzung vorhanden ist). Einige Charaktere können bestimmte Waffen nicht verwenden.

**CHARAKTERE WECHSELN** Drücke das Steuerkreuz nach oben (Tex), unten (Brutus), rechts (Flint) oder links (Hawk), um den entsprechenden Charakter auszuwählen.

**TRUPPENBEFEHLE ERTEILEN** Drücke das Steuerkreuz, um das Spiel zu unterbrechen (Einzelspielerkampagne) und den Truppenmodus zu aktivieren. Drücke das Steuerkreuz nochmals, um einem oder mehreren Charakteren Befehle zu erteilen und drücke dann auf die farbige Controllertaste, die dem gewünschten Befehl entspricht.

**SCHARFSCHÜTZE** Bestimmte Waffen können mit einem Scharfschützen-Zielfernrohr ausgestattet werden. Drücke den rechten Ministick, um das Zielfernrohr zu verwenden. Für Flint kannst du durch nochmaliges Drücken des rechten Ministicks das Ziel bei einigen Waffen noch näher heranholen. Drücke noch einmal, um zur Normalansicht zurückzukehren.

**BESONDERE FÄHIGKEIT** Drücke die weiße **Y** Taste, um die besondere Fähigkeit des derzeit ausgewählten Charakters einzusetzen. Wenn die Ausdauer des Charakters erschöpft ist, wird die besondere Fähigkeit beendet. Weitere Informationen zu den besonderen Fähigkeiten findest du unter „Das Team“ auf den Seiten 12-15.

**GRANATEN UND INVENTAR** Drücke den linken Schalter, um den derzeit ausgewählten Inventargegenstand zu verwenden. Wenn du eine Granate ausgewählt hast, wirfst du eine Granate. Ziele nach oben, um eine Granate über ein Hindernis zu werfen, bzw. nach unten, um näher gelegene Ziele zu treffen. Für einen Weitwurf halte den linken Schalter gedrückt, bevor du ihn loslässt.

**INVENTARGEGENSTÄNDE AUSWÄHLEN** Drücke **B**, um zwischen Inventargegenständen zu wechseln und einen auszuwählen. Halte **B** gedrückt, um eine Liste aller Inventargegenstände (d.h. das Inventar aller vier Charaktere) aufzurufen, und wähle mit dem linken Ministick den gewünschten Gegenstand aus.

**GESUNDHEIT KONTROLLIEREN** Ziehe dich zurück, wenn die Gesundheitsanzeige gegen Null geht. Stelle deine Gesundheit mit einem Medikit aus deinem Inventar wieder her. Deine Truppe verwendet auch Medikits, lässt jedoch immer eines für dich übrig.

**AUSDAUER KONTROLLIEREN** Wenn die Ausdaueranzeige auf Null steht, endet die besondere Fähigkeit des Charakters. Je weniger Energie du verbrauchst, desto schneller wird die Ausdauer wieder hergestellt (du könntest z.B. das Rennen vermeiden).

**RADAR ÜBERWACHEN** Der Radarschirm zeigt feindliche Bewegungen im Umfeld deiner Truppe sowie die Richtung deiner Ziele an.



## Das Team

**BRUTUS**

**RASSE, GESCHLECHT** Feraner, männlich.

**ROLLE** Sturmangriff.

**BESONDERE FÄHIGKEIT**

**Geist von Vengar** Brutus kann die Kraft der feranischen Gottheit Vengar anrufen. Während Brutus mit dieser übernatürlichen Kraftquelle in Verbindung steht, kann er seine Feinde bei einem Angriff sofort töten.

**FÄHIGKEITEN**

**Animalische Sinne** Er kann Feinde und Fallen aufspüren und Dinge wahrnehmen, die den anderen möglicherweise entgehen.

**Geisterkrieger** Im Modus „Geist von Vengar“ kann Brutus seine Gesundheit regenerieren und das Wesen von Geschöpfen erkennen. Außerdem wird er widerstandsfähiger gegen Verletzungen.

Brutus ist eine tödliche Kombination aus Geschwindigkeit, Tarnungsfähigkeit und Stärke. Wenn er nicht gerade das Ziel des Einsatzes verfolgt, hilft er seinen Mitstreitern, indem er einen Feind von der Seite angreift oder vorantreibt. Brutus wählt seine Kämpfe mit Bedacht aus. Er ruft um Hilfe, wenn er nicht mehr Herr der Lage ist, und zieht sich zurück, wenn er einen Kampf zu verlieren droht. Wenn jedoch einer seiner Kameraden noch in den Kampf verwickelt ist, verweigert er den Rückzug. Obwohl er eine einzelne schwere Waffe tragen kann, bevorzugt er Gewehre und hat immer mindestens eins davon.

**FLINT**

**RASSE, GESCHLECHT** Mensch, synthetisch, weiblich.

**ROLLE** Scharfschütze.

**BESONDERE FÄHIGKEIT**

**Erweiterte Zielfunktion** Sobald Flint ihr Gewehr anlegt, ist sie für jedes Ziel gerüstet. In diesem Modus zielt Flint automatisch auf alle Feinde, die sich in einem weiten Unkreis vor ihr befinden. Flint kann ihre Waffe nicht nachladen, solange sie die erweiterte Zielfunktion einsetzt. Sie beendet diese, wenn sie keine Munition mehr hat.

**FÄHIGKEITEN**

**Luft-Recycling** Flints synthetischer Körper benötigt keine Luft und ist daher immun gegen Gasangriffe

**Bedrohungsanalyse** Im erweiterten Zielmodus kann Flint aufgrund ihrer verbesserten Kampffähigkeiten den Gesundheitszustand des von ihr anvisierten Feindes anzeigen.

**Erweiterte Scharfschützenfunktion** Dank ihrer verbesserten synthetischen Augenimplantate kann Flint das Sichtfeld in ihren Scharfschützengewehren stärker als alle anderen Charaktere vergrößern und die meisten Gegner mit einem einzelnen, wohlgezielten Kopfschuss erledigen.

Flint ist eine Scharfschützin, die dank ihrer erweiterten Fertigkeiten mit jeder Waffe zu tödlicher Präzision fähig ist. Sie benutzt am liebsten Scharfschützengewehre und Pistolen. Flint kann keine schweren Waffen verwenden. Sie hat äußerstes Vertrauen in ihre Fähigkeiten, ist jedoch mitunter etwas zynisch. Flint geht im Kampf wie ein vorsichtiger Jäger vor: sie schleicht sich an Wänden entlang an ihr Opfer heran und versucht, sich hoch über dem Feind aufzustellen, um ihn problemlos treffen zu können.



## Das Team



### HAWK

**RASSE, GESCHLECHT** Mensch, weiblich.

**ROLLE** Späher.

#### BESONDERE FÄHIGKEIT

**Tarnung** Hawk kann sich vollkommen geräuschlos bewegen - sie ist praktisch unsichtbar. Sie ist kaum zu entdecken, außer wenn sie eine Waffe abfeuert; so kann sie sich hinter feindliche Geschütztürme schleichen und diese ausschalten.

#### FÄHIGKEITEN

**Superklinge** Hawk trägt eine tödliche Superklinge, die Zielobjekte geräuschlos eliminieren kann. Zwar ist diese Klinge am wirkungsvollsten, wenn sie ihr Ziel unbemerkt von hinten trifft, doch kann sie auch als Offensivwaffe eingesetzt werden. Die Superklinge wird wie jeder andere Inventargegenstand verwendet.

**Systeme umgehen** Hawk hat die Fähigkeit, Computer- und elektrische Systeme zu umgehen, die normalerweise einen Alarm auslösen würden.

**Bewusstsein** Hawk verfügt über ein höheres Bewusstsein und sieht Dinge, die von anderen nicht wahrgenommen werden.

Hawk ist eine versierte, umsichtige Späherin. Sie erkundet zunächst die Lage und greift nicht gleich unüberlegt an. Dies führt mitunter zu Meinungsverschiedenheiten mit Tex. Hawk ist das schnellste und ruhigste Mitglied des Teams. Sie trägt die leichteste Panzerung und kann keine großen Waffen mit sich führen.



### TEX

**RASSE, GESCHLECHT** Mensch, männlich.

**ROLLE** Schwerbewaffneter Sturmsoldat.

#### BESONDERE FÄHIGKEIT

**Berserker** Tex feuert beide Waffen gleichzeitig ab. Tex kann nicht nachladen, solange er diese Fähigkeit einsetzt.

#### FÄHIGKEITEN

**Sturmausrüstung** Tex hat die schwerste Panzerung und Bewaffnung aller Teammitglieder.

**Bomben entschärfen** Tex kann Bomben aller Art entschärfen, von einfachen Sprengkörpern und Minen bis hin zu komplexen Geräten.

Im Einsatz ist Tex ein echter Schlägertyp. Wenn Tex in einem Feuergefecht auf sich alleine gestellt ist, zerstört er systematisch alle Widersacher. Für Ästhetik ist hierbei kein Platz: Tex schießt einfach auf alles, was er sieht. Tex kämpft mit Gewehren, Kanonen, Raketen und anderen schweren Waffen. Er verachtet leichte Waffen und würde eine Pistole eher werfen als abfeuern.

## Waffen

Auf den folgenden Seiten findest du einige der Waffen, die du im Verlauf deiner Mission finden wirst. Möglicherweise findest du auch Waffen oder Gegenstände, die hier nicht aufgeführt sind.

### BALLISTISCHE WAFFEN

Projekttilwaffen feuern herkömmliche Kugeln (oder rosiermesserscharfe Scheiben) mit hoher Geschwindigkeit durch die Mündung eines Laufs ab.



#### FOLEY 356 TACT

Die Foley 356 ist eine elegante, äußerst wirkungsvolle Handfeuerwaffe.



#### L-SHOT-50

Dieses ballistische Gewehr, das in der Konföderation zur Grundausstattung gehört, feuert großkalibrige Bleikugeln ab.



#### RVG50 MINIGUN

Dieses Gewehr ist eine kleinere Version des auf Fahrzeugen montierten Maschinengewehrs; als am Körper getragene Waffe ist sie jedoch alles andere als „mini“.

#### RAIL RVR

Rail-Technologie verwendet zwei parallele Kupferschienen und einen elektrischen Strom, um ein Projektil mit einer Geschwindigkeit von über Mach 2 abzufeuern.



#### RAIL CLVR

Die Rail-Kanone ist eine größere Version des Rail-Gewehrs.

#### FERANISCHER CUTTER

Der Cutter ist die traditionelle Waffe der feranischen Krieger. Er feuert rosiermesserscharfe Scheiben mit hoher Geschwindigkeit ab, die von Objekten abprallen.



### GRANATEN

Bestimmte Granaten verursachen größere Schäden als andere. Jede Granate eignet sich jedoch dafür, die Verteidigung des Feindes zu durchlöchern und dabei ein paar Feinde auszuschalten.

#### GASGRANATE

Gasgranaten setzen bei der Explosion eine Giftgaswolke frei.



#### SPLITTERGRANATE

Splittergranaten übersäen den Feind bei der Explosion mit scharfen, heißen Metallsplintern.



#### TAKTISCHE HINWEISE

*Höre auf die Ratschläge deiner Truppenkameraden, besonders auf Hawk und Brutus. Sie können Feinde entdecken, noch bevor sie auf dem Bildschirm erscheinen.*

## Waffen

### ENERGIEGRANATE

Aufgrund des Energieeffekts bei der Explosion kann die Granate mehreren Gegnern gleichzeitig Schaden zufügen und erfordert beim Abwurf keine absolute Zielgenauigkeit.



### IKHAN-GPL GRANATENWERFER

Der iKhan feuert Cluster-Granaten ab, die ein Gebiet mit Splitterbomben übersäen.



### RAKETEN

Raketen sind Geschosse mit eigenem Antrieb. Setze diese leistungsstarken Waffen erst dann ein, wenn du schweren Schaden anrichten, aber keine große Rücksicht auf Verluste nehmen musst.

### SWEEPER V RAKETENKANONE

Ein Apparat zum Abfeuern standardmäßiger Raketen mit einem Explosionsradius von drei Metern.



### THERM SWEEPER RAKETENKANONE

Diese Raketenkanone feuert mehrere Thermalite-Sprengköpfe ab, die Ziele verfolgen können.



### TAKTISCHE HINWEISE

*Beim Einsatz einer Raketenkanone ist es besser, auf den Erdboden unter den Füßen deiner Feinde zu zielen, statt einen direkten Treffer zu versuchen. Wenn du den richtigen Punkt triffst, werden bei der Explosion die meisten Feinde getötet.*

### LASERWAFFEN

Laserwaffen sind die am häufigsten eingesetzten Waffen bei den Soldaten der Konföderation. Sie verursachen wenig Lärm und haben eine hohe Trefferquote. Laserwaffen regenerieren sich selbst; dir geht also niemals die Munition aus!

### KONFÖDERIERTEN-LASERPISTOLE LZR-10

Gute Schlagkraft, niedriger Geräuschpegel und minimaler Rückstoß machen die Laserpistole zu einer guten Tarnwaffe.



### KONFÖDERIERTEN-LASERGEWEHR LZR-23

Dieses weit verbreitete Lasergewehr gehört zur Grundausstattung der Konföderierten-Truppen.



### KONFÖDERIERTEN-LASERKANONE LZR-50

Der riesige Strahl dieser Laserkanone kann erhebliche Schäden anrichten, ohne großen Lärm oder Rückstoß zu verursachen.



## Gegenstände

Drücke **B**, um das Inventar zu durchlaufen und einen dieser Gegenstände zu verwenden. Drücke den linken Schalter, um den Gegenstand zu verwenden. Einige der Gegenstände, die du während des Spiels von *Brute Force* finden kannst, sind hier aufgelistet:



### MEDIKIT

Ein Medikit heilt einen Teil des Schadens, den du erlitten hast.



### WACHMINE

Die Wachmine ist mit einem Bewegungssensor ausgestattet und explodiert, wenn etwas in ihren Aktionsradius gelangt. Tex kann Wachminen entschärfen.



### ROLLBOMBE

Die Rollbombe bewegt sich schnell auf das nächstgelegene feindliche Ziel zu. Sie kann sogar ihren Weg anpassen und den Feind verfolgen. Die Rollbombe explodiert nach einer gewissen Zeit, auch wenn sie ihr Ziel noch nicht erreicht hat. Sie kann Feinde jedoch auch um Ecken herum verfolgen.

### ORGANISCHER SENSOR

Der organische Sensor ist eine Sichthilfe, mit der Anzeichen organischen Lebens auch unter schlechten Sichtverhältnissen entdeckt werden können. Brutus kann nicht mit dem organischen Sensor ausgestattet werden.



## Extras

Einige Gegenstände werden sofort nach dem Berühren aktiviert. Sie befinden sich an versteckten oder gut verteidigten Orten. Zu diesen Gegenständen gehören:

### AKTENKOFFER

Edward Kingman sendet Schmiergelder in alle Teile des Systems. Am liebsten bezahlt er in Form eines mit Bargeld gefüllten Aktenkoffers. Wenn du einen Aktenkoffer findest, solltest du ihn unbedingt mitnehmen, da er das Budget für die Mission erhöht.



### DNS-BEHÄLTER

Im gesamten Odysseus-System können Gensequenzen an versteckten oder geschützten Orten gefunden werden. Sammle sie ein, um zusätzliche Charaktere für das Deathmatch-Spiel zu aktivieren!



### GARO-FRUCHT

Die Goro-Frucht, die nur auf Ferix vorkommt, heilt Wunden sofort.



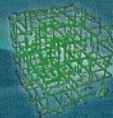
### HELLESEHER-RUBIN

Der Hellseher-Rubin, den Seher-Priester bei sich tragen, enthält Neurotransmitter und beschleunigt die Heilung des Trägers drastisch.



### MEMORY-CHIP

Wenn ein Agent stirbt, kann seinem Körper ein Memory-Chip mit seinem Gedächtnis entnommen werden. Dadurch wird das Klonen einfacher und billiger.



## Feinde

### SEHER-PRIESTER

Die Seher-Priester befehligen die Armee der Shadoon-Anhänger. Diese Tyrannen verhöhnen die Anhänger bei jeder Gelegenheit und haben kein Problem damit, andere zu opfern, wenn es der Sache Shadoons nützlich ist. Diese Fanatiker greifen dein Team mit starken Psychic-Blastern an, sobald sie euch sehen.



### MUTANTEN

Mutanten sind die heruntergekommene Minderheit von Kaspian. Die üblen Zustände in den dreckigen Slums und verseuchten Fabriken, in denen sie arbeiten, haben sie verbittert und rachsüchtig gemacht. Sie hetzen gegen die Konföderation und ihre Vertreter, stellen Fallen und kämpfen wie in die Enge getriebene Ratten.

### EDWARD KINGMAN

Bereits seit 40 Jahren dominiert Edward Kingman den Handel im System Ulysses durch die Lieferung von Materialien, insbesondere Sootrock, an die Ferguson-Siedler auf Kaspian. Er ist zwar reich, doch spielt er nicht sauber. Wenn im System Ulysses ein schmutziges Ding gedreht wird, steckt wahrscheinlich Kingman dahinter.



### FERANISCHE GEÄCHTETE

Die Geächteten sind feranische Krieger, die wegen Verbrechen gegen den Clan verbannt wurden. Einige werden von Sehern angeheuert, die anschließend mit ihren psychischen Kräften und gedankengesteuerten Maschinen den Verstand und den Körper der Geächteten manipulieren. Die Geächteten, die den Sehern folgen, sind gefährliche Killermaschinen im Dienste von Shadoon.



### SUBVERSIVE MILIZ VON KASPIAN

Einige Mitglieder der Miliz von Kaspian wurden von der Aussicht auf Geld und Einfluss korumpiert und unterstützen nun Edward Kingman. Sie sind mit modernsten Waffen der Konföderation ausgestattet und wurden hervorragend in den Taktiken der Miliz ausgebildet. Daher sind sie gefährlich und tödlich.

### SHADOON

Shadoon ist ein einflussreicher religiöser Führer der Seher. Er hält sich für einen Gesandten seiner Götter und glaubt, der Tag des jüngsten Gerichts für die Konföderation sei gekommen. Er ist ein religiöser Fanatiker, der nicht davor zurückschreckt, seine eigenen Anhänger zu morden. Diese opfern willig ihr Leben, um mit ihrer Energie Shadoons Maschinerie anzutreiben.



## Auswählen eines Spiels

### KAMPAGNE

Um *Brute Force* im Story-Modus zu spielen, kannst du eine neue Kampagne starten oder eine bereits angefangene fortsetzen. Spiele allein oder zusammen mit anderen Spielern! Du bekommst eine Silbermedaille, wenn du einfach nur die Mission erfüllst; für eine Goldmedaille musst du einen perfekten Punktstand erreichen! Je nach Schwierigkeitsgrad gibt es verschiedene Medaillen.

### VERSTÄRKUNG ANFORDERN

Manchmal braucht man in der Hitze des Gefechts, wenn die Feinde zu nahe gerückt sind, einen fähigen Verbündeten. Du kannst *Brute Force* mit bis zu drei Freunden spielen.

1. Dein Verbündeter (oder deine Verbündeten) können in dein aktuelles Spiel einsteigen, indem sie auf einem zusätzlichen Controller, der an deine Xbox-Konsole angeschlossen ist, die START-Taste drücken. Du kannst den Controller auch während eines laufenden Spiels anschließen. Drücke zum Einsteigen die START-Taste.
2. Das Spiel beginnt im Multiplayer-Modus mit geteilter Bildschirmanzeige.
3. Die neuen Spieler wählen zunächst ein vorhandenes Profil (oder ein Standardprofil) und anschließend ein Truppenmitglied aus. Dann kann das Spiel beginnen.

Alle Spieler können genau wie beim Solospiel zwischen den spielgesteuerten Truppenmitgliedern wechseln (es sei denn, ihr spielt zu viert).

### DEATHMATCH

Wähle eine Karte und deinen *Brute Force*-Lieblingscharakter, und tritt dann in einem gnadenlosen offenen Kampf gegen bis zu drei andere Spieler an!

Deathmatch kann auch im Team gespielt werden. Wähle einfach ein Profil, einen Charakter und ein Team aus, und schon kannst du im Kampf mitmischen.

### TRUPPEN-DEATHMATCH

Wer ist der beste Befehlshaber? Teste deine Fähigkeiten als Befehlshaber in einem Truppen-Deathmatch, in dem du gegen bis zu drei andere Spieler kämpfst.

Wähle zunächst ein Profil. Truppenmitglieder werden nicht erneuert, und wer als letzter noch übrig ist, hat gewonnen. Außer *Brute Force* stehen noch weitere Truppen zur Verfügung, doch diese müssen durch Bergung von DNS-Behältern freigeschaltet werden.

### SYSTEM LINK-SPIEL

Bis zu acht Spieler können sich ins Multiplayer-Getümmel stürzen. Dazu werden bis zu vier Xbox-Konsolen mit Verbindungskabeln des Xbox-Systems verbunden. Soll im Netzwerk gespielt werden, werden die Verbindungen mit einem Ethernet-Hub und entsprechenden Kabeln hergestellt.

1. Verbinde die Xbox-Konsolen mit einem Verbindungskabel des Systems.
2. Wähle aus dem Hauptmenü „Kampagne“, „Deathmatch“ oder „Truppen-Deathmatch“.
3. Wähle „Host-Sitzung“ oder „Sitzung beitreten“ aus.
4. Jeder Spieler muss auf START oder **A** drücken, um ein Profil auszuwählen und dem Spiel beizutreten. Wähle einen Spieltyp aus.
5. Drücke **A**, um zu beginnen.



### TAKTISCHE HINWEISE

*In einer Einzelspielerkampagne kannst du das Spiel mit der Taste START, der Taste BACK oder dem Truppenbefehls-Menü unterbrechen; in einer Mehrspielerkampagne verwendest du dazu die Taste BACK. Im Deathmatch, Truppen-Deathmatch oder System Link-Spiel gibt es keine Pausenfunktion.*

## Auswählen eines Spiels

### OPTIONEN

Hier kannst du spezielle Einstellungen für *Brute Force* festlegen, indem du ein Profil erstellst. In Profilen kannst du deine Controlleroptionen, Spielstatistiken und andere Spielereinstellungen speichern. Mit dem Optionsmenü kannst du auch die Lautstärke von Sound FX und der Musik anpassen sowie Inhalte herunterladen.

### INHALT ZUM HERUNTERLADEN

Als Xbox Live™-Abonnent kannst du jeweils das allerneueste *Brute Force-Inferno* (mit neuen Levels und anderem mehr) auf deine Xbox-Konsole herunterladen.

1. Wähle „Optionen“ aus dem „Hauptmenü“.
2. Wähle „Inhalt zum Herunterladen“ aus dem Optionsmenü.
3. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

**Hinweis:** Bei System Link muss jede angeschlossene Xbox-Konsole den Inhalt separat heruntergeladen haben, damit er funktioniert. System Link unterstützt keine multiregionalen oder mehrsprachigen Spiele.

Unter [www.xbox.com/bruteforce](http://www.xbox.com/bruteforce) findest du Neuigkeiten, Updates und vieles mehr.



## Das „Brute Force“-Team

### PRODUKTION

Erin Roberts

### PROJEKT- UND ENTWICKLUNGSLEITUNG

Bill Baldwin

### LEITUNG DESIGN

Tim Fields

### LEITUNG GRAFIKDESIGN

Rhett Bennatt

### LEITUNG GRAFIKDESIGN

Scott G. Peterson

### LEITUNG AUDIODESIGN, KOMPOSITION

T.J. O'Leary

### TESTLEITUNG

Curtis Creamer

### TESTMANAGER

Evan Brandt

### ENTWICKLUNG

Sean Barton  
Paul Bleisch  
Sean Edward Dunn  
Adam Hayek  
Yuichi Ito  
Francois Klier  
Frank Maddin  
Owens Rodriguez  
Michael Stembera  
Jim York

### DESIGN

B Cotton  
Tim Hill  
Everett Lee  
Drew Mobley  
Curtis Neal  
Ben Potter  
Jeff Shelton  
Mark Tucker  
Mark Vittek  
Richard Wilson

### GRAFIK

Kyle Clark  
Jason K. Decker  
John M. Ford  
Ruben Garzo  
Mark J. Goldworthy  
Craig D. Halverson  
Dean McCall  
Shea McCombs  
Neofytos Neofytou  
Chris Olivio  
Jason „Fingers“ Owen  
Nathan Smithson

Matthew J. Van Gorder  
Brett Harris

### PRODUKTIONS-ASSISTENZ

Peter Marquardt  
Katie Marye  
Tara Thomas

### STUDIO-MANAGER

Alan Hartman

### PRODUKTMARKETING

Cameron Payne

### PRODUKTPLANUNG

Jon Kimmich

### AUDIO

Scorpio Sound  
Musik, Sound-Design, zusätzliches V.O.  
Soundelux Sound-Design, zusätzliches V.O.

### Komponisten:

Jesper Kyd  
James Hannigan  
Sub Oslo  
Sound Design:  
Mat Mitchell  
Eric Friend

### STIMMEN

Bratton: Steve Barr  
Brutus: Kevin Dorsey  
Hawk: Susan Eisenberg  
Flint: Moné Walton  
Tex: Richard Green

### TESTS

John Alme  
Elizabeth Becker  
Brian Bibeault  
Lee Boubel  
Sean Center  
Jamie Gibbs  
Steve Hernandez  
Delan Kai  
James Mitchell  
Raul Mandragon  
Chris Panker  
Todd Raffray  
Bruce Rogers  
Jonathan Shelus  
John Sripam  
Cody Thomas  
Mike „Gryf“ Weber  
Jerry West

### BENUTZERTESTS

Leitung allgemein/UI  
Design:  
Randy Pagulayan

### Gruppenleitung:

Ramon Romero  
JJ Guajardo  
Sylvia Olveda

### BENUTZERHANDBUCH

Manager:

Alan Theurer

Haupttexter:

John Heeder

Textassistenten:

John Hoffmeister

John Pecorelli

Herausgeber:

Brent Metcalfe

### DRUCKDESIGN

Amy Forrington  
Jeannie Voirin

### BESONDERER DANK DEN GEFALLENEN DER 23. DIVISION

(Jene, die nicht bis zum Ende dabei waren, aber einen großen Beitrag geleistet haben.)

Whitney Ayers  
Heather Beguin  
David Beyer  
Andy Bruncke  
Paul Effinger  
Robert Holm  
Chris Roberts  
John Sommers  
Mikey Washburn  
Jamie Wiggs  
Kyle Forbes  
Stefan Henry-Biskup  
Dylan Hunt  
Amy Hughes

### LOKALISIERUNG, IRLAND

Projektleitung:

Declan MacHugh

Audio-Leitung:

Jason Shirley

Technik:

Jean-Philippe Chassagne

Jonathan Tyrrell

Flint:

Moné Walton

Testleitung:

Enda Kelly

Tests:

Lorraine Quain

Paul McKeivitt

Julien Chergui

Kevin Young

Dokumentation:

Niamh Butler

Verpackung:

Barry Conyn

• Volt • Excell Dota Corp. • Aditi • Light-House Studios