

PC DVD
ROM

RED FACTION®

ARMAGEDDON™



volition inc



nordic games

MODE D'EMPLOI



IMPORTANT HEALTH WARNING ABOUT PLAYING VIDEO GAMES

Epilepsy warning

Some people may experience loss of consciousness or epileptic seizures when exposed to certain light effects or flashes of light. Certain graphics and effects in computer games may trigger an epileptic seizure or loss of consciousness in these people. Previously unknown predispositions for epilepsy may also be stimulated. If you or someone in your family has epilepsy, please consult your doctor before playing this game. If you experience symptoms such as dizziness, blurred vision, eye or muscle spasms, unconsciousness, disorientation, or any sort of involuntary motions or cramps while playing this game, turn the device off IMMEDIATELY and consult a doctor before playing again.

Epilepsie-Warnung

Es kann bei manchen Menschen zu Bewusstseinsstörungen oder epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtblitzen ausgesetzt sind. Bestimmte Grafiken und Effekte in Computerspielen können bei diesen Menschen einen epileptischen Anfall oder eine Bewusstseinsstörung auslösen. Auch können bisher unbekannte Neigungen zur Epilepsie gefördert werden. Falls Sie Epileptiker sind oder jemand in Ihrer Familie Epileptiker ist, konsultieren Sie bitte Ihren Arzt, bevor Sie dieses Spiel benutzen. Sollten während des Spielens Symptome wie Schwindelgefühle, Wahrnehmungsstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Ohnmacht, Desorientierung oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, schalten Sie das Gerät SOFORT ab, und konsultieren Sie einen Arzt, bevor Sie wieder weiterspielen.

Avvertimento sur l'epilessia

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de connaissance à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en jouant à un jeu vidéo, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, troubles de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, troubles de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Avvertenze in caso di epilessia

Alcune persone possono subire crisi epilettiche o svenimenti in presenza di particolari effetti luminosi o fenomeni intermittenti. In queste persone, crisi epilettiche o svenimenti possono insorgere in presenza di determinati tipi di grafi ca o effetti prodotti dai videogame per computer. Anche persone che non hanno mai subito una crisi, possono correre questo rischio. Se al giocatore o a un membro della famiglia è stata diagnosticata una forma di epilessia, questi dovrebbe consultare il proprio medico prima di giocare. Se si dovessero avvertire sintomi quali vertigini, perdita di coscienza, contrazioni oculari o muscolari, svenimenti, senso di disorientamento o movimenti involontari e/o convulsioni, è necessario spegnere IMMEDIATAMENTE il computer e consultare il medico prima di riprendere a giocare.

ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

Alguna personas pueden sufrir ataques epilépticos o confusión mental al exponerse a ciertas luces estroboscópicas o parpadeantes. Estas personas pueden padecer un ataque o perder la consciencia con ciertos gráfi cos y efectos de videojuegos. Asimismo, estos factores podrían fomentar tendencias epilépticas previas ya existentes. Si tú o alguien de tu familia tiene antecedentes de epilepsia, consulta a tu médico antes de utilizar este juego. Si experimentas mareos, alteraciones de la visión, espasmos musculares u oculares, desmayos, desorientación o cualquier tipo de movimiento involuntario o calambres mientras utilizas este videojuego, deja de jugar INMEDIATAMENTE y consulta con tu médico antes de continuar.

GARANTIE DU PRODUIT

Nordic Games GmbH remplacera gratuitement tout disque endommagé suite à un accident ou comportant un défaut de fabrication dans l'année suivant la date d'achat. Pour obtenir un disque de remplacement, veuillez renvoyer le disque défectueux avec un chèque ou un mandat de 8,00 € pour couvrir les frais d'envoi et de traitement.

N'oubliez pas de fournir les informations suivantes :

- Nom et prénom
- Adresse, ville, état ou province., code postal, pays
- Numéro de téléphone
- Adresse e-mail (le cas échéant)
- Nom(s) du (ou des) produit(s)
- Brève note décrivant le problème

Envoyez votre demande à :

Nordic Games GmbH
Landstraßer Hauptstraße 1/Top 18
A-1030 Vienne
Autriche

SUPPORT TECHNIQUE

Si vous rencontrez des difficultés techniques liées à l'utilisation de ce logiciel après avoir attentivement suivi les instructions fournies dans ce manuel, vous pouvez obtenir de l'aide comme ceci : Consultez la section «Technical Support» (Support technique) de notre site Web, où nous avons publié des informations concernant différents problèmes et solutions à l'adresse suivante :

Assistance en ligne : <<<http://www.nordicgames.at/index.php/contact>>>

Contact Skype : support.quantica.lab

Assistance téléphonique : +1 (206) 395-3545

Téléphone : +40 (0) 364 405 777

Attention : notre support technique ne fournit aucune astuce concernant le jeu.

GARANTIE LIMITÉE

Nordic Games GmbH garantit que ce progiciel fonctionnera conformément aux instructions incluses pendant une période de 90 jours. En cas de défaut, Nordic Games GmbH s'engage, au choix de Nordic Games GmbH, à rembourser le prix d'achat, réparer ou remplacer le progiciel qui ne répondrait pas aux critères de la garantie limitée de Nordic Games, à condition que vous retourniez le produit à Nordic Games GmbH, accompagné d'un double de votre facture. Cette garantie limitée ne jouera pas si le produit a été endommagé par négligence, accident ou usage abusif.

CE LOGICIEL EST FOURNI « EN L'ÉTAT », SANS AUCUNE GARANTIE, EXPRESSE OU IMPLICITE, ET NOTAMMENT SANS AUCUNE GARANTIE DE QUALITÉ MARCHANDE, D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER OU D'ABSENCE DE CONTREFAÇON. LES AUTEURS OU LES DÉTENTEURS DES DROITS D'AUTEUR NE POURRONT EN AUCUN CAS ÊTRE TENUS RESPONSABLES DE TOUT(E) RÉCLAMATION, DOMMAGE OU AUTRE RESPONSABILITÉ, DANS LE CADRE D'UNE ACTION EN RESPONSABILITÉ CONTRACTUELLE, EN RESPONSABILITÉ DÉLICTUELLE OU AUTRE, RÉSULTANT DE OU LIÉE À CE LOGICIEL, À SON UTILISATION OU À D'AUTRES AGISSEMENTS DANS LE LOGICIEL.

Les autres marques, noms de produits et logos sont des marques de commerce ou des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés. Toute forme de copie, location, prêt ou reproduction, en totalité ou en partie, est strictement interdite.

CONTRAT-LICENCE UTILISATEUR FINAL (CLUF)

Pour prendre connaissance du contrat-licence utilisateur final de (CLUF) de Nordic Games, veuillez consulter le site Web :

<http://eula.nordicgames.at>

COMMANDE	ACTION
Z	Avancer
S	Reculer
Q	Gauche
D	Droite
BARRE D'ESPACE (immobile ou en avançant)	Sauter
BARRE D'ESPACE (latéralement ou à reculons)	Esquiver
Maj +	Courir
R	Recharger
E	Interagir
Ctrl	S'accroupir
Souris 2	Zoomer
Souris 1	Attaquer
F	Mélee
Tab	GPS
Souris 3	Réparations
A	Utiliser la capacité nanoforge Impact
W	Utiliser la capacité nanoforge Onde de choc
X	Utiliser la capacité nanoforge Bouclier
C	Utiliser la capacité nanoforge Furie
Molette vers le haut	Arme précédente
Molette vers le bas	Arme suivante
1	Équiper arme 1
2	Équiper arme 2
3	Équiper arme 3
4	Équiper arme 4
T	Fenêtre chat textuel
V	Appuyer pour parler

La guerre, on peut dire que ça me connaît. Mon arrière-arrière-grand-oncle a participé à la révolte Parker. Mon grand-père, Alec, a presque eu l'honneur d'avoir une guerre à son nom. Et mon régiment de la Red Faction était présent quand le Terraformeur a explosé et que tout le monde sur Mars s'est réfugié sous terre.

Mais aujourd'hui, on est loin de tout ça. Aujourd'hui, c'est l'Apocalypse.

Ces trucs sont apparus de nulle part. On ne sait pas ce qu'ils veulent. On ne sait même pas ce que c'est. Ils sortent des profondeurs et massacrent tout ce qui passe à portée de leurs griffes.

Il leur a suffi de quelques heures pour ravager Bastion. Ils n'ont fait qu'une bouchée des autres campements. On a éradiqué des milliers de ces trucs, mais leurs tunnels semblent en contenir des milliers d'autres.

Certains disent que tout est de ma faute. C'est peut-être vrai. Mais ce n'est pas en ressassant le passé qu'on réussira à survivre ! Mes outils peuvent faire de ce monde en ruines une arme, que j'utiliserai contre la horde extraterrestre. Enfin, c'est mon plan. Quant à savoir si j'y survivrai... J'imagine qu'il y a une large part de chance dans tout ça !

J'espère que mon message atteindra l'humanité... s'il reste des survivants pour le recevoir.

- Darius Mason
- 1er novembre 2175

MENU PRINCIPAL

Continuer – Reprenez la partie solo à partir du dernier point de passage sauvegardé.

Nouvelle partie – Commencez une nouvelle partie solo.

Charger – Continuez une partie sauvegardée.

Contenu téléchargeable – Accédez au contenu téléchargeable (si disponible).

Invasion – En ligne ou hors ligne, survivez à des vagues d'ennemis tout en atteignant des objectifs prédéfinis.

Mode Ruine – Détruisez tout autour de vous et battez le record !

Options – Personnalisez les commandes ainsi que les paramètres de jeu, audio et vidéo.

Bonus – Consultez vos statistiques, regardez les cinématiques, écoutez les journaux audio et consultez les crédits.

Retourner au bureau – Quittez le jeu pour revenir sous Windows.



- (1) **Santé** - Votre état de santé actuel. Celle-ci se régénère lentement lorsque vous ne combattez pas.
- (2) **Munitions** - Le nombre de munitions disponibles pour l'arme équipée.
- (3) **Boussole** - La flèche jaune indique la direction de l'objectif en cours. Les ennemis sont représentés par des points rouges.
- (4) **Objectif en cours** - Votre objectif en cours s'affiche dans le coin supérieur droit de l'écran. Il s'affiche à nouveau lorsque vous activez le GPS.
- (5) **Énergie de la nanoforge** - La quantité d'énergie disponible pour la nanoforge. Elle se recharge lentement avec le temps.
- (6) **Chargeur** - Le nombre de munitions restant dans le chargeur de l'arme équipée.
- (7) **Menu des armes** - Les armes que vous possédez. Ce menu ne s'affiche que lorsque vous changez d'arme équipée.



Utilisez les stations d'amélioration disséminées dans le jeu pour acheter de nouvelles capacités avec vos unités de métal. Parcourez le menu des améliorations pour voir les descriptions des capacités, et sélectionnez-en une pour l'acheter. Progressiez dans le jeu pour débloquer des niveaux d'améliorations supplémentaires.

Les améliorations achetées sont disponibles pour tous les modes de jeu, en ligne et hors ligne.



Le râtelier vous permet de changer d'arme équipée. Sélectionnez l'arme de votre choix, puis sélectionnez un emplacement d'assignation. Passez le curseur sur l'emplacement auquel vous voulez assigner l'arme, et cliquez pour valider. L'emplacement du haut correspond à l'arme 1, l'emplacement de droite à l'arme 2, etc. Vous pouvez également appuyer sur les touches assignées par défaut aux différents emplacements (touches 1, 2, 3 et 4) pour assigner une arme à l'emplacement correspondant.

Toutes les armes trouvées en mode solo sont automatiquement ajoutées à votre râtelier.

Sauvegarder - Sauvegardez votre partie au point de passage le plus récent. Les unités de métal récupérées ne sont sauvegardées que lors des sauvegardes automatiques, non lors des sauvegardes manuelles.

Charger - Chargez une sauvegarde.

Charger point de passage - Chargez le dernier point de passage.

Options - Personnalisez vos paramètres. Pour en savoir plus, consultez la section Options en page 7.

Bonus - Consultez vos statistiques et écoutez les journaux audio.

Quitter - Revenez au menu principal. Toute progression non sauvegardée sera perdue.



INVASION

Tentez de survivre à des vagues incessantes d'extraterrestres tout en remplissant des objectifs de mission.

Partie en ligne - Connectez-vous avec vos amis partout dans le monde et survivez ensemble à l'invasion.

Partie en réseau local - Faites équipe avec des amis connectés en réseau local.

Mode Hors ligne - Affrontez seul des hordes d'ennemis.

Chat vocal - Vous pouvez régler les options de chat dans les options audio. Par défaut, la touche pour parler est . Vous pouvez assigner une autre touche dans le menu Commandes sous « Commandes communes ». Vous pouvez choisir de rendre muet des joueurs dans le menu du salon.



MENU SALON INVASION

Missions - Choisissez une mission dans la liste et repoussez la menace martienne.

Difficulté - Choisissez un niveau de difficulté pour votre mission : Tranquille, Normal, Difficile ou Dément.

Lancement de la vague - Choisissez le point de départ de la mission (jusqu'à la dernière vague terminée).

Améliorations - Ouvrez le menu Améliorations et utilisez les unités de métal récupérées pour acheter de nouvelles capacités. Les améliorations achetées sont aussi disponibles en mode solo.

Personnalisation - Choisissez vos préférences, ou sélectionnez et personnalisez une icône pour afficher votre style aux yeux de la communauté en ligne.

Options - Ouvrez le menu Options du jeu. Pour en savoir plus, voir la section Options en page 7.

Lancer la partie - Commencez la partie avec les paramètres actuels.



Marquez des points en détruisant des objets et bâtiments construits par l'homme. Jouez sur différentes cartes et battez des records pour apparaître dans les classements.

Carte – Sélectionnez une carte pour le mode Ruine. Vous avez le choix entre cinq cartes à débloquer : « Junction », « Frontier », « Eviction », « Abandoned » et « Desolation ». Ces quatre dernières doivent être débloquées.

Mode – Choisissez entre Défi et Jeu libre.

Voir classements – Découvrez qui sont les meilleurs joueurs ou triez par amis pour les cinq cartes du mode Ruine.

Lancer la partie – Commencez la partie avec les options sélectionnées.

OBJETS

MÉTAL

Le métal que vous récupérez vous permet d'acheter des améliorations pour votre personnage. Vous en trouvez en démolissant des bâtiments et d'autres structures, ou en fouillant les containers cylindriques éparpillés sur la surface de la planète.



CAISSES DE MUNITIONS

Vous trouverez des caisses bleues de différentes tailles, petites ou grandes, contenant des munitions. Récupérez-les pour ne jamais tomber à court de munitions.



JOURNAUX AUDIO

Un peu partout sur la planète, vous trouverez des enregistrements audio abandonnés avant l'Apocalypse. Ces journaux vous donneront un aperçu de la vie avant et après la destruction du Terraformeur.



COMMANDES

- Axe Y caméra souris** – Choisissez entre « Normal » et « Inversé ».
- Sensibilité souris** – Réglez la sensibilité des déplacements de la souris.
- Commandes à pied** – Définissez les commandes pour les déplacements à pied.
- Commandes de l'exosquelette** – Définissez les commandes pour l'exosquelette.
- Commandes du Poda** – Définissez les commandes pour le pilotage de Poda.
- Commandes de vol** – Définissez les commandes pour le pilotage de flyer.
- Paramètres de la manette** – Définissez les commandes si vous utilisez une manette compatible.

PARAMÈTRES DE JEU

- Ciblage auto.** – Activez ou désactivez l'aide à la visée.
- Messages d'aide** – Activez ou désactivez l'affichage d'astuces au cours du jeu.
- Réinitialisation améliorations et métal** – Cette option permet de réinitialiser le métal et les améliorations débloqués pour toutes les sauvegardes en mode solo et le multijoueur.

AUDIO

- Total** – Réglez le volume général du jeu.
- Musique** – Réglez le volume de la musique.
- Voix** – Réglez le volume des voix des personnages.
- Effets** – Réglez le volume des effets sonores.
- Sous-titres** – Activez ou désactivez les sous-titres dans le jeu.

VIDÉO

- Gamma** – Réglez le niveau de gamma général du jeu.
- Luminosité** – Réglez le niveau de luminosité. Suivez les instructions à l'écran afin de déterminer le réglage optimal pour votre écran.
- Contraste** – Réglez le niveau de contraste.
- Format image** – Choisissez entre 4:3, 16:9 et 16:10.
- Résolution** – Choisissez votre résolution préférée.
- Affichage** – Passez du mode plein écran au mode fenêtré.
- Synchronisation verticale** – Activez ou désactivez la synchronisation verticale.
- Anticrénelage** – Désactivez l'anticrénelage ou réglez-le.
- Filtre** – Réglez le filtre des textures.
- Occlusion ambiante** – Désactivez l'occlusion ambiante ou réglez-la.
- Détails des ombres** – Réglez le niveau de détails des ombres.
- Détails des textures** – Réglez le niveau de détails des textures.
- Flou** – Activez ou désactivez le flou.
- Détails des niveaux** – Réglez le niveau de détails général du jeu. Un niveau peu élevé améliorera les performances.
- Détails des traitements** – Réglez le niveau de flou lumineux et de distorsion.

Stats joueur – Consultez toutes vos statistiques, et notamment le nombre de victimes par type d'ennemis, l'utilisation des armes et de la nanoforge, les véhicules pilotés, et les succès.

Cinématiques – Regardez à nouveau les cinématiques débloquées.

Journaux audio – Consultez les journaux audio retrouvés au cours de la campagne solo.

Crédits – Regardez les crédits.

PERSONNAGES PRINCIPAUX

DARIUS

Pour le meilleur ou pour le pire, les Mason sont la « première famille de Mars », un habile mélange de Washington, Jefferson et Adams, avec une pincée de l'esprit combattif des Minutemen. Darius est le descendant de cet héritage, mais il n'a jamais demandé à recevoir cette responsabilité. Il voulait simplement qu'on le laisse mener sa propre vie, et pas celle que Mars lui avait désignée.

Et sans Adam Hale et sa secte apocalyptique, il aurait peut-être échappé à la « destinée des Mason ». Alors qu'il était en service pour la colonie, Darius fut incapable d'empêcher Hale de détruire le Terraformeur. L'atmosphère martienne devint très vite irrespirable, à tel point que seules les grottes et les parties les plus enfouies de la planète sont désormais habitables. Même si les colons n'en veulent pas personnellement à Darius pour cette catastrophe, il est rongé par la culpabilité et il n'est plus vraiment à l'aise en leur présence.

La culpabilité de Darius le pousse à éviter au maximum le contact, et il préfère les missions qui lui permettent d'éviter de passer trop de temps au campement. Il a appris à survivre grâce au métal, à passer inaperçu et à se battre. Mais s'il y a bien une chose qu'il n'a pas encore réussi à faire, c'est oublier ou pardonner ce qu'on lui a fait.



S. A. M.

Le module de perception situationnelle, une intelligence artificielle surnommée S.A.M., est un moniteur à sûreté intégrée pour la nanoforge, conçu et mis au point par Semanya Mason. Fonctionnant avec des scanners et un super-processeur, son unité centrale tient dans la main, mais Darius Mason a fabriqué une structure qui lui permet de la porter à son poignet. S.A.M. aide Mason en lui donnant des conseils, en calculant ses chances de survie en fonction du chemin emprunté, et en faisant office de « deuxième cerveau » très impliqué dans sa sécurité, et celle de la nanoforge.

Mason jure que S.A.M., bien que n'étant pas à proprement parler douée de sentiments ou d'émotions, sait faire preuve de sarcasme lorsqu'elle énonce les faits d'un ton pince-sans-rire. C'est pourtant dans cette optique que son I.A. a été conçue : conserver une pensée calme et rationnelle même pendant les combats.

KARA

Née chez les Maraudeurs, Kara est une contrebandière dure-à-cuire qui connaît aussi bien la rue que le monde des sciences. Kara a fui très tôt la hiérarchie trop stricte des Maraudeurs, et faire passer des marchandises entre Mars et la Terre lui a tout de suite semblé naturel, autant par revanche que pour se faire de l'argent facilement. Elle a rencontré Darius alors qu'elle travaillait dans le sous-sol de Mars.

Si ce n'est qu'ils sont nés au même endroit, Kara et Darius sont aux antipodes l'un de l'autre. Darius travaille dur et accorde beaucoup d'importance aux apparences. Kara est rebelle, rusée et sarcastique, et n'accorde que rarement sa confiance. Darius veut vivre sa vie et échapper à toute autorité. Kara cherche toujours la bagarre. Ils ont pourtant une chose en commun : ils tiennent tous deux à rester cachés, et c'est de là qu'est née leur amitié.



FRANK WINTERS

Sergent au sein du groupe armé Red Faction, Winters s'est fait une place en se comportant comme le plus coriace des durs-à-cuire de toute la planète. Il préfère être sur le terrain avec ses hommes, plutôt qu'à l'abri dans un bunker. Il s'est forgé une réputation quasi mystique auprès de ses soldats... On raconte souvent comment il fonce tête baissée au combat et en ressort sans la moindre égratignure.

Winters est physiquement impressionnant et son attitude laisse peu de place à la comédie. Il est très concentré sur sa mission, et si vous faites quoi que ce soit pour lui mettre des bâtons dans les roues, il vous le fera amèrement regretter.



ADAM HALE

Le père d'Adam Hale était capitaine dans les rangs de l'EDF et fut tué par Alec Mason pendant la révolution de 2125. Hale fut élevé par des survivants de l'EDF abandonnés sur Mars. En 2150, sa White Faction a lancé une nouvelle guerre contre les colons. Les forces de la Red Faction, menées par Alec Mason et son fils Jake, sont parvenues à les terrasser.

Hale a disparu après la bataille de Bakhuyzen Trench. Des années plus tard, il fut accueilli en messie par un violent groupe de Maraudeurs séparatistes. Les séides de Hale prétendent qu'il allie le passé mystique de Mars à un avenir glorieux. Les autres ne voient en lui qu'un fou qui cherche à détruire la planète pour en prendre le contrôle.



GROUILLEUR

JOURNAL DE L'EXPÉDITION ULTOR - 10.221.589

Pour beaucoup, cette expédition était de la folie. Mais aujourd'hui, après une descente de plus d'un kilomètre sous la surface de Mars, nous avons fait une découverte monumentale.

Les premières analyses indiquent que la créature n'a rien à voir avec les bactéries simples qu'on trouve encore de nos jours dans le sol gelé de la planète. L'organisme est extraterrestre, magnifique, et n'est pas apparu sur Mars... un peu comme nous autrefois.

Ces tunnels s'aventurent plus avant. Nous devons faire de même.

- Axel Capek



RAVAGEUR

JOURNAL DE L'EXPÉDITION ULTOR - 10.588.025

Lorsque nous avons trouvé les créatures, elles étaient en état de stagnation et tous leurs systèmes vitaux étaient en hibernation. Aujourd'hui, nous sommes parvenus à réveiller l'une d'entre elles.

Alors que nous testions sa carapace afin de voir si elle conduisait l'électricité, elle a absorbé tous les ampères envoyés. La réanimation du spécimen fut assez rapide ; il s'est pour ainsi dire nourri de l'électricité...

...avant de se nourrir de l'un de mes scientifiques. Un léger accroc, donc.

- Axel Capek



BERSERKER

JOURNAL DE L'EXPÉDITION ULTOR - 11.113.498

Nous ignorons combien de créatures hibernent sous la surface de la planète. Elles ne sont peut-être pas entièrement autonomes. En disséquant leur cerveau, nous avons découvert un noyau qui ressemble étrangement à un transpondeur organique...

Le reste de l'équipe est parti explorer le reste des tunnels. Seul Hawkins est revenu, gravement blessé. Dans son dernier souffle, il a hurlé... quelque chose. Je dois remonter à la surface. Seul...

J'ai donné l'ordre qu'on ferme le puits et qu'on efface son emplacement. Un tel fléau pourrait bien ravager la planète Mars. Il faudrait être fou pour déclencher pareil apocalypse...

- Axel Capek



La nanoforge est un appareil utilisé pour reconstruire des structures partiellement démolies (murs, passerelles, etc.). À l'aide d'un réacteur à fission miniature et d'une I.A. intégrée à la machine, un réseau de micro « lentilles » magnétiques peut rebâtir la plupart des surfaces simples. Le noyau énergétique de la nanoforge a une demi-vie de plusieurs milliers d'années, même s'il a tendance à surchauffer.

En progressant dans le jeu, vous pourrez dépenser vos unités de métal dans des stations d'améliorations afin de débloquer des capacités pour la nanoforge. À mesure que vous débloquentes des niveaux pour la station, des améliorations supplémentaires deviendront disponibles à l'achat pour chaque capacité de la nanoforge.



Impact

La nanoforge génère une puissante force cinétique qui détruit tout sur son passage.



Onde de choc

La nanoforge génère une explosion d'énergie qui assomme et blesse les ennemis à proximité.



Furie

La nanoforge vous transmet de l'énergie, ce qui augmente temporairement votre vitesse d'attaque et les dégâts infligés.



Bouclier

La nanoforge génère une sphère d'énergie protectrice qui arrête les tirs. Les ennemis se trouvant à l'intérieur du bouclier sont attaqués par des nanites.

ARMES



Masse

Ce puissant marteau peut pulvériser d'un seul coup le béton, l'acier et nombre d'autres choses.



Fusil magnétique

Un engin de récupération en deux étapes qui devient une arme redoutable entre des mains expérimentées.



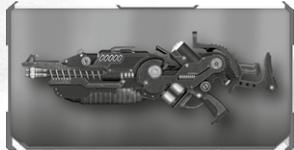
Pistolets

Ces pistolets doubles à balles sont particulièrement précis.



Fusil à pompe

Ce fusil à pompe classique est redoutable à faible portée.



Fusil d'assaut

Ce fusil automatique à triple canon est le modèle de base de tous les soldats de la Red Faction.



Banshees

Ces pistolets doubles ont une cadence de tir réduite, mais infligent de lourds dégâts. Ils font le bonheur des contrebandiers et des Salvagers.



Railgun

Puissant fusil équipé d'une lunette biométrique de pointe, pour une meilleure détection des forces hostiles.



Fusil à nanites

Invention des Marauders, ce fusil décharge une salve de nanites pouvant désintégrer la plupart des matériaux.



Lance-charges

Tire une charge explosive pouvant adhérer à n'importe quel matériau. La charge doit ensuite être déclenchée manuellement.



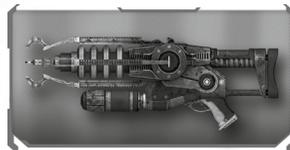
Lance-roquettes

Tire des explosifs à haute vitesse. Utile contre les cibles lourdement blindées.



Grenade à énergie

Ces explosifs à retardement détruisent les matériaux organiques sans pour autant infliger trop de dégâts aux structures.



Canon à plasma

Tire des rayons de plasma qui perforent les objets avec une force dévastatrice.



Rayon à plasma

Libère un rayon de plasma concentré capable de transpercer la plupart des matériaux.



Canon singularité

Génère un trou noir qui absorbe tout dans son périmètre d'effet avant d'exploser.

INSTRUCTIONS D'INSTALLATION

Installation depuis une version en boîte

Si vous avez acheté une version de RED FACTION: ARMAGEDDON vendue en boîte, insérez le DVD-ROM dans votre lecteur. Sélectionnez la langue, puis lancez l'installation. Pendant le processus d'installation, il vous sera demandé d'installer Steam, si ce n'est pas déjà fait. Vous devrez alors entrer les identifiants de connexion correspondants à votre compte Steam. Suivez alors les instructions qui s'affichent à l'écran pour terminer l'installation. Vous devez être connecté à Internet pendant l'installation initiale.

Vous devrez peut-être saisir votre clé produit. Celle-ci se trouve au dos du manuel.

Installation depuis Steam

Si vous avez acheté RED FACTION: ARMAGEDDON via la boutique en ligne de Steam, le jeu apparaîtra automatiquement dans votre liste. Cliquez sur le titre RED FACTION: ARMAGEDDON pour afficher la page du jeu.

Cliquez sur le bouton « Installer » en haut de la page pour lancer l'installation.

Vous pouvez aussi choisir d'ajouter une version en boîte de RED FACTION: ARMAGEDDON, achetée en magasin, à votre compte Steam. Dans le menu « Jeux », cliquez sur « Activer un produit sur Steam... » et acceptez les conditions d'utilisation. Saisissez votre clé produit dans le champ approprié et cliquez sur « Suivant ». Vous pouvez maintenant télécharger et utiliser votre exemplaire de RED FACTION: ARMAGEDDON comme si vous l'aviez acheté depuis Steam.

DIRECTX 9 REQUIS

Vous devez avoir installé la version 9.0c de DirectX (incluse sur le disque d'installation) ou supérieure pour jouer à RED FACTION: ARMAGEDDON.

DÉPANNAGE

Veuillez consulter le fichier LisezMoi dans le répertoire d'installation du jeu pour les informations les plus récentes de dépannage et d'assistance technique.



© 2014 Nordic Games Licensing AB, Sweden. Published by Nordic Games GmbH, Austria. Developed by Volition, Inc. THQ, Volition, Inc., Red Faction: Armageddon and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of Nordic Games Licensing AB, Sweden. All rights reserved. All other trademarks, logos, and copyrights are property of their respective owners.