XBOX 360

RED FACTION®

ARMAGEDDON™

THQ®

nordic games®

MODE D'EMPLOI

AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation de la console Xbox 360®, du capteur Kinect® pour console Xbox 360 et des accessoires concernés pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. **www.xbox.com/support.**

Avertissement de Santé : Crise d'épilepsie liée à la photosensibilité

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo
Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement important relatif à la santé : épilepsie
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie entrainant des pertes de conscience dues à des stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédents médicaux ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Les symptômes peuvent comprendre les suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles du visage, mouvement involontaire des bras ou des jambes, trouble de l'orientation, confusion, perte momentanée de conscience ou convulsions pouvant entraîner des blessures suite à une chute ou un choc avec des objets à proximité.
Si vous présentez un de ces symptômes, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.
Les parents doivent être particulièrement attentifs quant à la survenue de ces symptômes chez leurs enfants ou adolescents, plus vulnérables à de telles crises, en observant leur comportement ou en s'en enquérant auprès d'eux.
Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

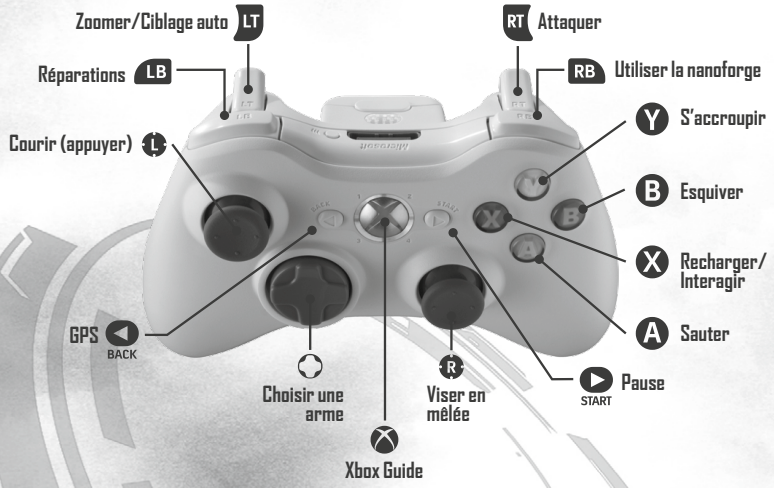
SOMMAIRE

RED FACTION ARMAGEDDON™

COMMANDES 2
HISTOIRE 4
MENU PRINCIPAL 4
ÉCRANS DE JEU 5
MENU PAUSE 6
INVASION 6
MENU SALON INVASION 6
MODE RUINE 7
OBJETS 7
OPTIONS 8
PERSONNAGES PRINCIPAUX 9
ENNEMIS 11
NANOFORGE 12
ARMES 12
GARANTIE LIMITÉE 16
ASSISTANCE CLIENTÈLE 17

© 2013 Nordic Games Licensing AB, Sweden. Uses Bink Video. Copyright ©1997-2013 by RAD Game Tools, Inc. Wwise © 2006-2013 Audiokinetic Inc. All Rights Reserved. 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.

COMMANDES



COMMANDES À PIED

COMMANDE	ACTION
L	Se déplacer
R	Observer/Viser
A	Sauter
B + L	Esquiver
Appuyer sur L	Courir
X	Recharger/Interagir
Y	S'accroupir
LT	Zoomer/Ciblage auto
RT	Attaquer
Appuyer sur R	Mêlée
▶	Mettre le jeu en pause
◀	Afficher le GPS pour l'objectif en cours
LB [maintenir]	Réparations
RB	Capacité nanoforge - Impact/Utiliser la capacité nanoforge sélectionnée (mode Invasion)
RB [maintenir]	Ouvrir le menu de la nanoforge
RB [maintenir] + A	Capacité nanoforge - Onde de choc
RB [maintenir] + B	Capacité nanoforge - Bouclier
RB [maintenir] + X	Capacité nanoforge - Furie
↑ / ↓ / ← / →	Choisir une arme

COMMANDES DE L'EXOSQUELETTE

COMMANDE	ACTION
L	Déplacer l'exosquelette
R	Observer/Viser
Appuyer sur R	Mêlée
A	Sauter
X [maintenir]	Entrer/Quitter l'exosquelette
RT	Attaquer
RB	Attaque 2
LT	Zoomer/Ciblage auto
LB	Mêlée 2
▶	Mettre le jeu en pause
◀	Afficher le GPS pour l'objectif en cours

COMMANDES DU PODE

COMMANDE	ACTION
L	Déplacer le Pode
R	Observer/Viser
Appuyer sur R	Mêlée
RT	Attaquer
RB	Attaque 2
LT	Zoomer
LB	Mode de visée
▶	Mettre le jeu en pause
◀	Afficher le GPS pour l'objectif en cours

COMMANDES DE VOL

COMMANDE	ACTION
L	Déplacer le flyer
R	Observer/Viser
X	Monter
A	Descendre
RT	Attaquer
RB	Attaque 2
LT	Zoomer
LB	Mode de visée
▶	Mettre le jeu en pause
◀	Afficher le GPS pour l'objectif en cours

RED FACTION: ARMAGEDDON – SURVIVRE AU FLÉAU EXTRATERRESTRE

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.

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 ! Pour jouer en mode Ruine, téléchargez le mode complet via Xbox LIVE® ou sélectionnez la démo.

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

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

ÉCRANS DE JEU

(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.

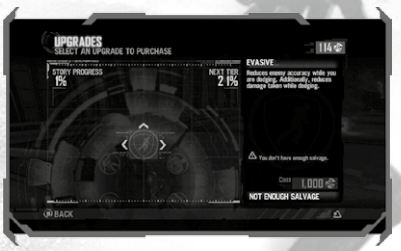
(3) **Boussole** – La flèche jaune indique la direction de l'objectif en cours. Les ennemis sont représentés par des points rouges.

(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. Progressez 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 et validez pour l'assigner à une direction du BMD.

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

MENU PAUSE

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 8.

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.

Xbox LIVE – Connectez-vous avec vos amis partout dans le monde et survivez ensemble à l'invasion.

Liaison multiconsole – Faites équipe avec des amis connectés en réseau local.

Mode Hors ligne – Affrontez seul des hordes

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 8.

Inviter des amis – Invitez vos amis dans le salon. Cette option n'est pas disponible avec la liaison multiconsole.

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

MODE RUINE

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 ».

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 trouverez 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.

OPTIONS

COMMANDES

Axe vert. caméra – Choisissez entre « Normal » et « Inversé ».

Sensibilité axe horizontal – Réglez la sensibilité de la caméra lorsque vous la déplacez de gauche à droite.

Sensibilité axe vertical – Réglez la sensibilité de la caméra lorsque vous la déplacez de haut en bas.

Configurations commandes – Choisissez une configuration de commandes.

S'accroupir – Choisissez si vous voulez appuyer sur une touche ou la maintenir pour vous accroupir.

Courir – Choisissez si vous voulez appuyer sur une touche ou la maintenir pour courir.

Zoomer – Choisissez si vous voulez appuyer sur une touche ou la maintenir pour zoomer.

Vibrations – Activez ou désactivez les vibrations de la manette.

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.

VIDEO

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.

BONUS

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 Samanya 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 Marauders, 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 Marauders, 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 Bakhuysen Trench. Des années plus tard, il fut accueilli en messie par un violent groupe de Marauders 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.

ENNEMIS

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 noeud 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

NANOFORGE

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 débloquerez de nouveaux niveaux pour la station, des améliorations supplémentaires deviendront disponibles à l'achat pour chaque capacité de la nanoforge.

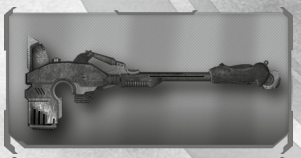
Impact
La nanoforge génère une puissante force kinétique qui détruit tout sur son passage.

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

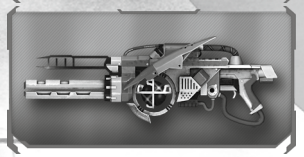
Furie
La nanoforge vous transmet de l'énergie, ce qui augmente temporairement votre vitesse d'attaque et les dégâts infligés.

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



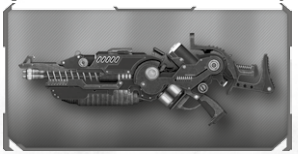
Masse
Ce puissant marteau peut pulvériser d'un seul coup le béton, l'acier et nombre d'autres choses.



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.



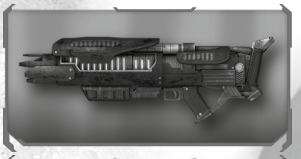
Fusil d'assaut
Ce fusil automatique à triple canon est le modèle de base de tous les soldats de la Red Faction.

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 vélocité. 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.

GARANTIE LIMITÉE

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

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.quantic.lab
Assistance téléphonique : +1 (206) 395-3545
Téléphone : +40 (0) 364 405 777

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

nordic games THQ

© 2013 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.