



RED FACTION[®]

ARMAGEDDON[™]



MANUALE
DI ISTRUZIONI

THQ[®]
nordic games

AVVISO Prima di utilizzare il gioco, leggere il manuale della console Xbox 360®, il manuale del Sensore Kinect® per Xbox 360 e gli altri manuali delle periferiche per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. Visitare la pagina www.xbox.com/support.

Importanti avvertenze per la salute: disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare "attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità" durante l'utilizzo di videogiochi. I sintomi possono includere vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione, perdita temporanea dei sensi e perdita di conoscenza o convulsioni che possono generare infortuni dovuti a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti. **In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico.** Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi, i genitori sono tenuti a osservare o farsi descrivere l'eventuale insorgenza dei suddetti sintomi. È possibile ridurre il rischio di attacchi sedendosi lontano dallo schermo, utilizzando uno schermo di dimensioni inferiori, giocando in una stanza ben illuminata ed evitando di giocare quando si è stanchi o affaticati. Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

SOMMARIO

RED FACTION

ARMAGEDDON

COMANDI DI GIOCO	2
STORIA	4
MENU PRINCIPALE	4
SCHERMATE DI GIOCO	5
MENU DI PAUSA	6
INFESTAZIONE	6
MENU SALA D'ATTESA INFESTAZIONE	6
MODALITÀ ROVINA	7
OGGETTI	7
OPZIONI	8
PERSONAGGI PRINCIPALI	9
NEMICI	11
NANO-PROIETTORE	12
ARMİ	12
GARANZIA LIMITATA	15
SERVIZIO DI ASSISTENZA TECNICA	17



nordic games



Powered by
Wwise
audio pipeline solution

Syfy Games

© 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.

COMANDI DI GIOCO



COMANDI A PIEDI

COMANDO	AZIONE
L	Movimento del personaggio
R	Visuale/Mira
A	Salta
B + L	Schiva
Premi L	Scatta
X	Ricarica/Interagisci
Y	Abbassati
LT	Zoom/Blocco sul bersaglio
RT	Attacca
Premi R	Mischia
START	Gioco in pausa
BACK	Mostra GPS per l'obiettivo attuale
LB [tieni premuto]	Ripara
RB	Abilità nano-proiettore - Impatto/Usa l'abilità del nano-proiettore selezionata (solo modalità Infestazione)
RB [tieni premuto]	Apri il selettore del nano-proiettore
RB [tieni premuto] + A	Abilità nano-proiettore - Onda d'urto
RB [tieni premuto] + B	Abilità nano-proiettore - Guscio
RB [tieni premuto] + X	Abilità nano-proiettore - Furia
D-pad	Seleziona arma

COMANDI ESOSCHELETRO

COMANDO	AZIONE
L	Movimento esoscheletro
R	Visuale/Mira
Premi R	Mischia
A	Salta
X [tieni premuto]	Entra/Esci dall'esoscheletro
RT	Attacca
RB	Attacco 2
LT	Zoom/Blocco sul bersaglio
LB	Mischia 2
START	Gioco in pausa
BACK	Mostra GPS per l'obiettivo attuale

COMANDI WALKER

COMANDO	AZIONE
L	Movimento del walker
R	Visuale/Mira
Premi R	Mischia
RT	Attacca
RB	Attacco 2
LT	Zoom
LB	Puntamento
START	Gioco in pausa
BACK	Mostra GPS per l'obiettivo attuale

COMANDI FLYER

COMANDO	AZIONE
L	Movimento del flyer
R	Visuale/Mira
X	Sali
A	Scendi
RT	Attacca
RB	Attacco 2
LT	Zoom
LB	Puntamento
START	Gioco in pausa
BACK	Mostra GPS per l'obiettivo attuale

RED FACTION: ARMAGEDDON – SOPRAVVIVERE ALLA MINACCIA ALIENA

Io di guerre ne capisco. Il mio pro-pro-zio ha combattuto nella ribellione di Parker. Mio nonno, Alec... beh, in pratica hanno dato il suo nome a una guerra intera. E quando il Terraformatore è saltato in aria, facendo sprofondare tutta Marte, il mio reggimento della Red Faction era in prima linea.

Questa, però, non è una guerra. Questa è l'Armageddon.

Non sappiamo da dove siano sbucate queste cose, né sappiamo cosa vogliono. Non sappiamo neanche cosa diavolo siano. Sciamano dalle profondità del suolo come se fossero una piaga vivente, distruggendo tutto ciò che incontrano.

Hanno distrutto il Bastione nel giro di poche ore. Nessun altro insediamento ha resistito più a lungo. Abbiamo ammazzato migliaia di quelle creature, ma dai tunnel continuano a sbucarne di nuove.

Alcuni dicono che è tutta colpa mia, e forse hanno ragione. Ma questo ora non ci è di aiuto. Io so che cosa fare per tramutare questo mondo cadente in un'arma, in qualcosa da usare contro l'orda aliena. Comunque, resta sempre un mio piano. Se ne uscirò vivo... sarà la sorte a decidere.

Spero che qualcuno riceva questo messaggio... Se resterà qualcuno per riceverlo.

- Darius Mason
- 1 novembre 2175

MENU PRINCIPALE

Continua – Riprendi la partita per Giocatore singolo dall'ultimo checkpoint salvato.

Nuova partita – Inizia una nuova partita per Giocatore singolo.

Carica partita – Continua una partita precedentemente salvata.

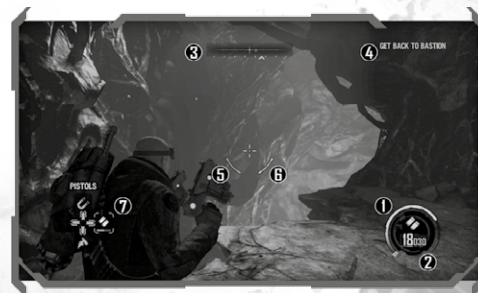
Infestazione – Sopravvivi a ondate di nemici mentre completi obiettivi predefiniti. Puoi giocare sia online sia offline.

Modalità Rovina – Distruggi ogni cosa e stabilisci il punteggio record. Per giocare in modalità Rovina, scarica la modalità completa da Xbox LIVE®, oppure seleziona la demo.

Opzioni – Personalizza le opzioni relative a comandi, azione di gioco, audio e video, adattandole alle tue preferenze.

Extra – Rivedi le statistiche dei giocatori, riguarda i filmati che hai sbloccato, ascolta gli audiolog recuperati e visualizza i riconoscimenti.

SCHEMATE DI GIOCO



(1) **Salute** – Indica la tua salute attuale. Quando non combatti, la salute si rigenera lentamente con il passare del tempo.

(2) **Munizioni** – Mostra le munizioni rimaste per l'arma equipaggiata.

(3) **Bussola** – La freccia gialla indica in che direzione si trova l'obiettivo attuale. I nemici appaiono come punti rossi.

(4) **Obiettivo attuale** – L'obiettivo attuale viene visualizzato nell'angolo superiore destro dello schermo. Quando attivi il GPS, quest'obiettivo viene mostrato nuovamente.

(5) **Energia del nano-proiettore** – Mostra la quantità di energia a disposizione del nano-proiettore. L'energia si ricarica lentamente nel tempo.

(6) **Indicatore del caricatore** – Mostra le munizioni rimaste nel caricatore dell'arma equipaggiata.

(7) **Selettore dell'arma** – Mostra le armi equipaggiate. Questo selettore compare solamente nella fase di cambio arma.



Accedi alle stazioni di potenziamento, sparse all'interno del gioco, per investire le risorse trovate e ottenere nuove abilità. Scorri tutti i centri di aggiornamento per leggere le descrizioni delle abilità, quindi seleziona un potenziamento per acquistarlo. Progredendo nel corso del gioco, sbloccherai nuovi livelli di aggiornamento.

I potenziamenti acquistati valgono in tutte le modalità di gioco, sia online sia offline.

I depositi armi ti consentono di cambiare le armi. Evidenzia l'arma che vuoi equipaggiare e selezionala per assegnarla a un tasto direzionale.

Tutte le nuove armi che trovi in modalità Giocatore singolo vengono aggiunte al deposito armi.



MENU DI PAUSA

Salva partita – Salva lo stato della partita all'ultimo checkpoint che hai raggiunto. La quantità di risorse viene salvata soltanto con l'autosalvataggio e non durante i salvataggi manuali.

Carica partita – Carica una partita salvata.

Carica checkpoint – Carica l'ultimo checkpoint superato.

Opzioni – Personalizza le impostazioni. Per ulteriori informazioni, consulta la sezione Opzioni a pagina 8.

Extra – Visualizza le statistiche e ascolta gli audiolog.



INFESTAZIONE

Prova a sopravvivere a infinite ondate di alieni mentre porti a termine gli obiettivi di missione in questa modalità di gioco.

Xbox LIVE – Unisciti ad amici di tutto il mondo per sopravvivere insieme all'invasione.

System link – Alleati con amici connessi su una rete locale.

Modalità Offline – Affronta da solo le orde dei nemici.



MENU SALA D'ATTESA INFESTAZIONE

Scegli missione – Scegli da un elenco di missioni e affronta la minaccia marziana.

Difficoltà – Imposta la difficoltà della missione, scegliendo fra Facile, Normale, Difficile o Folle.

Avvio ondata – Decidi da dove deve avere inizio la missione. Puoi scegliere fino all'ultima ondata completata.

Potenziamenti – Accedi al menu degli aggiornamenti e usa le risorse che hai accumulato per acquistare dei potenziamenti. Ogni potenziamento che acquisti è disponibile anche in modalità Giocatore singolo.

Personalizzazione – Imposta le preferenze del tuo personaggio, oppure scegli e personalizza un'icona che ti rappresenti nel mondo di gioco online.

Opzioni – Accedi al menu delle opzioni di gioco. Per ulteriori informazioni, consulta la sezione Opzioni a pagina 8.

Invita amici – Invita degli amici nella sala d'attesa. Quest'opzione non è disponibile con System link.

Avvia – Inizia la partita con le impostazioni attuali.

MODALITÀ ROVINA



Otteni punti distruggendo strutture e oggetti creati dall'uomo. Gioca in diverse mappe e cerca di raggiungere la prima posizione in classifica.

Scegli mappa – Scegli la mappa da utilizzare in modalità Rovina. Hai a tua disposizione cinque mappe: Crocevia, Frontiera, Sfratto, Abbandono e Desolazione.

Modalità – Scegli fra le modalità Sfida o Partita libera.

Vedi classifiche – Esamina i migliori giocatori nelle cinque mappe della modalità Rovina, oppure visualizza la classifica dei tuoi amici.

Avvia – Inizia la partita con le opzioni selezionate.

OGGETTI

RISORSE

Raccogliendo risorse potrai acquistare potenziamenti per il tuo personaggio. Le risorse si ottengono distruggendo edifici e altre strutture, oppure all'interno dei contenitori cilindrici sparsi ovunque su Marte.



CASSE DI MUNIZIONI

Le casse di munizioni possono essere grandi o piccole. Non lasciarti sfuggire queste casse blu: raccogliendole, non correrai mai il rischio di restare senza munizioni.



AUDIOLOG

All'interno del mondo di gioco troverai delle registrazioni audio antecedenti all'Armageddon. Questi documenti ti offriranno una panoramica sulla situazione prima e dopo la distruzione del Terraformatore.



COMANDI

Visuale asse Y – Scegli se utilizzare un asse Y Normale o Invertito.

Sensibilità asse X – Imposta la sensibilità quando muovi la visuale a sinistra e a destra.

Sensibilità asse Y – Imposta la sensibilità quando muovi la visuale su e giù.

Configurazione dei comandi – Scegli lo schema dei comandi che preferisci.

Abbassati – Imposta il comando per abbassarti, in modo che sia da tenere premuto, o alterna la funzione.

Scatta – Imposta il comando per scattare, in modo che sia da tenere premuto, o alterna la funzione.

Zoom – Imposta il comando dello zoom, in modo che sia da tenere premuto, o alterna la funzione.

Vibrazione – Attiva o disattiva la vibrazione del controller.

GIOCO

Cambia obiettivo velocemente – Attiva o disattiva la funzione di mira assistita.

Suggerimenti – Scegli se attivare o disattivare i suggerimenti durante il gioco.

Ripristina risorse e potenziamenti – Quest'opzione ripristina tutte le risorse e i potenziamenti sbloccati nelle modalità Giocatore singolo e Multigiocatore.

AUDIO

Globale – Imposta il livello globale del volume nel gioco.

Musica – Imposta il volume della musica.

Voce – Imposta il volume delle voci dei personaggi.

Effetti – Imposta il volume degli effetti sonori.

Sottotitoli – Attiva o disattiva i sottotitoli nel gioco.

VIDEO

Gamma – Imposta il livello gamma globale nel gioco.

Luminosità – Imposta il livello di luminosità. Segui le istruzioni sullo schermo per determinare l'impostazione ottimale per il tuo monitor.

Contrasto – Imposta il livello di contrasto.

EXTRA

Statistiche giocatori – Rivedi le statistiche dei giocatori, relative a numero di uccisioni per tipo di nemico, utilizzo di armi e nano-proiettore, veicoli guidati e obiettivi.

Filmati – Riguarda i filmati che hai sbloccato.

Audiolog – Riascolta gli audiolog recuperati nella campagna Giocatore singolo.

Riconoscimenti – Visualizza i riconoscimenti del gioco.

DARIUS

Nel bene e nel male, i Mason sono la "famiglia più importante nella storia di Marte". Racchiudono in loro i tratti di Washington, Jefferson e Adams, il tutto con l'aggiunta dello spirito combattivo dei Minutemen. Darius ne è l'ultimo erede, anche se avrebbe fatto volentieri a meno di questa responsabilità. Avrebbe voluto vivere una vita tranquilla, non certo quella che Marte sembra avergli riservato.

E dire che, se non fosse stato per Adam Hale e il suo culto dell'apocalisse, forse sarebbe riuscito a sfuggire al "destino dei Mason". Mentre prestava servizio per la colonia, però, Darius non è riuscito a impedire ad Hale di distruggere il Terraformatore. L'atmosfera marziana si è deteriorata rapidamente, fino al punto da costringere tutti a cercare scampo nelle caverne e nei recessi del pianeta. Anche se i coloni non danno a Darius la colpa dell'accaduto, lui è meno tenero con se stesso e si trova costantemente a disagio.

Il senso di colpa di Darius lo ha spinto a trascorrere molto tempo da solo, accettando missioni che lo allontanassero dalla vita dell'insediamento. Ha imparato a sopravvivere riciclando risorse, a mimetizzarsi fra gli altri e a combattere. L'unica cosa che non è riuscito a fare è... scordare ciò che gli è stato fatto. E perdonare.

S. A. M.

Lo Strumento di Analisi Militare, un'intelligenza artificiale meglio nota come S.A.M., è stato realizzato da Samanya Mason come sistema di sicurezza per il nano-proiettore. La sua CPU, basata su potenti scanner e super-processori, è di dimensioni limitate, e trova solitamente posto all'interno di un alloggiamento situato sul polso di Darius Mason. S.A.M. aiuta Mason fornendo consigli, calcolando le probabilità di riuscita e monitorando costantemente la sicurezza di Mason e, di conseguenza, del nano-proiettore.

Anche se S.A.M. non è "senziente" ed emotivo in senso stretto, Mason è pronto a giurare che aggiunge sempre un tocco di sarcasmo alle sue comunicazioni. L'intelligenza artificiale, in realtà, è programmata per mantenersi calma e razionale anche durante i combattimenti.

KARA

Nata fra i Marauder, Kara è una contrabbandiera senza peli sulla lingua, che conosce il mondo della strada e quello della scienza. Kara non ha mai sopportato le gerarchie dei Marauder, tanto che è fuggita quando era ancora giovane. In seguito si è messa a contrabbandare merci fra Marte e la Terra, per sfidare apertamente il sistema e mettere qualche soldo in tasca. Ha incontrato Darius durante un'operazione nel sottosuolo marziano.

Kara e Darius in comune hanno solamente il pianeta natale. Darius lavora sodo e giudica gli altri in base all'apparenza; Kara è una ribelle riservata e sarcastica, che si fida di pochi. Darius vuole vivere in pace, senza problemi con le autorità; Kara è sempre pronta a combattere. Una necessità li accomuna, adesso: quella di nascondersi. E proprio da questo è nata la loro amicizia.



FRANK WINTERS

Winters presta servizio nella Red Faction, dove si è guadagnato il grado di sergente: non esiste nessuno più duro di lui, sulla faccia del pianeta. Winters preferisce combattere sul campo, insieme ai suoi uomini, senza restarsene al sicuro in un bunker. I soldati lo considerano quasi invincibile... Sono molte le storie su Winters che si lancia all'assalto in prima linea, per uscire dallo scontro senza neppure un graffio.

Winters ha un fisico imponente e non è il tipo che ama le perdite di tempo. Pensa soltanto al suo lavoro: se in qualche modo metti a rischio una sua missione, beh, sei nei guai.



ADAM HALE

Il padre di Adam Hale, un capitano dell'EDF, è stato ucciso da Alec Mason durante la rivoluzione del 2125. Hale è stato cresciuto da alcuni superstiti dell'EDF, abbandonati su Marte. Nel 2150, la White Faction di Hale ha dato inizio a una nuova guerra contro i coloni. Le forze della Red Faction, guidate da Alec Mason e suo figlio Jake, sono però riuscite a sconfiggerlo.

Hale è sparito dopo la battaglia di Bakhuyzen Trench. Anni dopo, riapparso in una banda di violenti separatisti Marauder, vestendo i panni del messia. I Discepoli di Hale sostengono che sia il punto d'unione fra il mistico passato di Marte e un glorioso futuro. Altri lo vedono semplicemente come un folle pronto a tutto pur di dominare il pianeta.



è

NEMICI

PERSECUTORE

REGISTRO SPEDIZIONE ULTOR - 10.221.589

Per molti questa era una spedizione insensata. Oggi, però, dopo essere discesi per più di un chilometro sotto la superficie di Marte, abbiamo fatto una scoperta straordinaria.

Le analisi preliminari indicano che la creatura non ha alcun legame con la flora batterica che si trova all'interno del gelido terreno del pianeta. Si tratta di un alieno, evidentemente non originario di Marte, giunto da altrove. Come noi.

Questi passaggi si addentrano ancora più in profondità. Dobbiamo seguirli.

- Axel Capek



DEVASTATORE

REGISTRO SPEDIZIONE ULTOR - 10.588.025

Le creature sono state rinvenute in fase di stasi, con tutte le funzioni vitali sospese. Oggi siamo riusciti a risvegliarne una.

Abbiamo verificato la conduttività elettrica del suo carapace: assorbe senza problemi qualsiasi amperaggio. La rianimazione dell'esemplare è stata piuttosto rapida, quasi si fosse "nutrito" dell'elettricità.

Di sicuro si è nutrito di uno dei miei scienziati. Un incidente di percorso.

- Axel Capek



BERSERKER

REGISTRO SPEDIZIONE ULTOR - 11.113.498

Non sappiamo quante creature siano ibernato sotto la superficie. Riteniamo però che non siano del tutto autonome: gli esami autoptici cerebrali indicano un nodo che sembra essere una sorta di trasmettente organica.

Il resto della squadra si è addentrato nei tunnel. Solo Hawkins ha fatto ritorno, gravemente ferito. Poco dopo è morto, urlando di paura per... qualcosa. Devo tornare in superficie, da solo...

Ho ordinato di sigillare il condotto, che la sua posizione venisse celata. Questa piaga potrebbe devastare Marte, sarebbe un'Armageddon, solo un pazzo potrebbe scatenarla.

- Axel Capek



NANO-PROIETTORE

Il nano-proiettore è un dispositivo utilizzato per ricostruire pareti semi-demolite, passerelle, eccetera. Utilizzando un reattore a fissione in miniatura e una I.A. inserita in un alloggiamento del macchinario, è in grado di ristrutturare le superfici più semplici, grazie a una serie di "lenti" magnetiche in miniatura. Il nucleo energetico del nano-proiettore ha una durata utile di diverse migliaia di anni, anche se è soggetto al surriscaldamento.

Quando progredisci nel gioco, puoi utilizzare le risorse presso le stazioni di potenziamento per sbloccare nuovi potenziamenti del nano-proiettore. Quando i livelli di una stazione di aggiornamento vengono sbloccati, puoi acquistare nuovi miglioramenti per ogni abilità del nano-proiettore, sempre investendo risorse.



Impatto

Il nano-proiettore genera una potente forza cinetica capace di distruggere tutto ciò che incontra.



Ondata d'urto

Il nano-proiettore rilascia una scarica energetica in grado di stordire e ferire i nemici vicini.



Furia

Il nano-proiettore ti fornisce energia, aumentando temporaneamente velocità d'attacco e danni inflitti.



Guscio

Il nano-proiettore crea una sfera di energia difensiva che arresta il fuoco nemico. I nemici situati all'interno del Guscio vengono assaliti da naniti.

ARMI



Maglio

Un potente martello da lavoro che può polverizzare cemento armato, acciaio e altri materiali con un solo colpo.



Pistola magnetica

Dispositivo di recupero a due fasi. Utilizzato da mani esperte, può diventare un'arma formidabile.



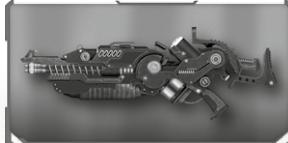
Pistole

Doppia pistola a proiettili. Molto precisa.



Fucile a pompa

Fucile a pompa standard. Letale a distanza ravvicinata.



Fucile d'assalto

Fucile automatico a canna tripla. Rappresenta l'armamento d'ordinanza dei soldati della Red Faction.



Banshee

Doppia pistola ad alto potenziale e fuoco lento. L'arma preferita da contrabbandieri e spazzini.



Rail Driver

Potente fucile equipaggiato con un avanzato mirino biometrico in grado di identificare le forze nemiche.



Nanofucile

Fucile di creazione Marauder, spara raffiche di naniti. Può disintegrare buona parte dei materiali conosciuti.



Lancia cariche

Lancia una carica a distanza in grado di aderire a qualsiasi materiale. La detonazione avviene su comando manuale.



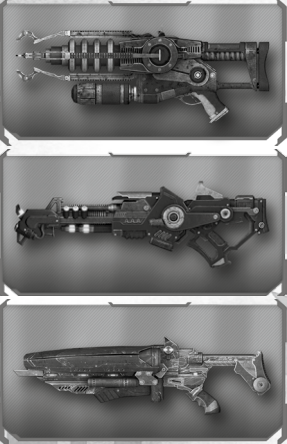
Lanciarazzi

Lancia esplosivi a velocità elevata, efficaci contro bersagli pesantemente corazzati.



Granata a impulso

Esplosivo a tempo. Distrugge i materiali organici infliggendo danni minimi alle strutture.



Cannone al plasma

Lancia una carica di plasma che penetra negli oggetti con grande forza distruttiva.

Raggio al plasma

Emette un raggio concentrato di plasma, in grado di fondere quasi tutti i materiali conosciuti.

Cannone gravitazionale

Emette un buco nero che assorbe tutto ciò che rientra nella sua portata, prima di detonare.

GARANZIA LIMITATA

Nordic Games GmbH garantisce per un periodo di 90 giorni, a partire dalla data dell'acquisto, che il software funzionerà essenzialmente come indicato sul materiale stampato a esso allegato. La responsabilità complessiva di Nordic Games GmbH e i rimedi esclusivi del cliente saranno, a discrezione di Nordic Games GmbH, il rimborso del prezzo di acquisto, la riparazione o la sostituzione del software che non rispetti i termini della garanzia limitata di Nordic Games, purché esso sia restituito a Nordic Games GmbH insieme a un documento comprovante l'acquisto. Questa garanzia limitata non è valida se il malfunzionamento del software è dovuto a incidenti, cattivo uso o applicazioni scorrette.

IL SOFTWARE È FORNITO "COSÌ COM'È", SENZA GARANZIA DI ALCUN TIPO, ESPLICITA O IMPLICITA, INCLUSA MA NON LIMITATA ALLE GARANZIE DI COMMERCIALIZZABILITÀ, IDONEITÀ A UN PARTICOLARE UTILIZZO E NON VIOLAZIONE DELLE CONDIZIONI. IN NESSUN CASO, GLI AUTORI O I DETENTORI DEI DIRITTI D'AUTORE SARANNO CONSIDERATI RESPONSABILI DI RECLAMI, DANNI O ALTRO, IN AZIONI CONTRATTUALI, ILLECITI CIVILI O ALTRO IN CONNESSIONE CON IL SOFTWARE O IL SUO UTILIZZO O CON ALTRE CONDOTTE A ESSO LEGATE.

Tutti i marchi, i nomi e i loghi dei prodotti sono marchi di fabbrica o marchi registrati appartenenti ai rispettivi proprietari. Tutti i diritti riservati. È illegale copiare, noleggiare, prestare o riprodurre tali contenuti completamente o parzialmente.

ACCORDO DI LICENZA CON L'UTENTE FINALE (EULA)

Per leggere l'accordo di licenza con l'utente finale di Nordic Games (EULA) visita:

<http://eula.nordicgames.at>

Nordic Games GmbH sostituirà gratuitamente qualsiasi disco, danneggiato accidentalmente o con difetti di fabbrica, entro un anno dall'acquisto. Basta inviare il disco difettoso/danneggiato con un assegno o un vaglia di 8,00 € per coprire le spese di imballaggio e spedizione.

Inserire le seguenti informazioni:

- Nome e cognome
- Indirizzo, città, provincia, CAP, paese
- Numero di telefono
- Indirizzo e-mail (se ne possiedi uno)
- Nome del(i) prodotto(i)
- Breve descrizione del problema

Inviare a:

Nordic Games GmbH
Landstraßer Hauptstraße 1/Top 18
A-1030 Vienna
Austria

SUPPORTO TECNICO

In caso di problemi tecnici, leggi attentamente il manuale e segui le istruzioni riportate al suo interno. Qualora avessi bisogno di ulteriore supporto, puoi ricevere assistenza nei seguenti modi: Visita la sezione Supporto tecnico sul nostro sito web, dove abbiamo pubblicato i problemi più comuni e le relative soluzioni.

Supporto online: <http://www.nordicgames.at/index.php/contact>

Contatto Skype: support.quantica.lab

Supporto telefonico: +1 (206) 395-3545

Telefono: +40 (0) 364 405 777

Nota bene: il servizio di supporto tecnico non fornirà consigli sul gioco.

RED FACTION®

ARMAGEDDON™

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.