

PC DVD
ROM

RED FACTION®

GUERRILLA™



MANUAL DE
INSTRUCCIONES



nordic games

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 unbekanntene 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.

Avertissement sur l'épilepsie

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 grafici 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 gráficos 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.

GARANTÍA DEL PRODUCTO

Nordic Games GmbH sustituirá cualquier disco sin coste alguno, ya se haya dañado accidentalmente o por defecto de fábrica, durante el primer año tras la compra. Para obtener un disco de reemplazo, envía el disco defectuoso con un cheque o giro bancario por valor de 8,00 EUR para cubrir el franqueo y los costes de envío.

No te olvides de incluir los siguientes datos:

Please be sure to include the following:

- Nombre completo
- Dirección, ciudad, estado/provincia, código postal, país
- Número de teléfono
- Dirección de e-mail (si existe)
- Nombre del producto
- Nota breve describiendo el problema

Envíalo a:

Nordic Games GmbH

Landstraßer Hauptstraße 1/Top 18

A-1030 Vienna

Austria

ATENCIÓN TÉCNICA

Si está experimentando problemas técnicos con este software y has seguido con atención las instrucciones de este manual, puedes recibir asistencia de las siguientes formas:

Por favor, visita la sección de atención técnica de nuestra página web, donde hemos publicado problemas frecuentes y soluciones que pueden ayudarte:

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

Contacto por Skype: support.quanticalab

Atención telefónica: +1 (206) 395-3545

Teléfono: +40 (0) 364 405 777

Atención: No ofrecemos pistas a través del servicio de atención técnica.

GARANTÍA LIMITADA

Nordic Games GmbH garantiza que este software únicamente funcionará de acuerdo a los materiales impresos que lo acompañan durante un periodo de 90 días desde la fecha de compra. La responsabilidad completa de Nordic Games GmbH y tu única reclamación consisten, a elección de Nordic Games GmbH, en el reembolso del precio pagado por la compra, o en la reparación o sustitución del producto de software, el cual no se encuentra dentro de la garantía limitada de Nordic Games GmbH desde el momento en que es devuelto a Nordic Games GmbH con una copia de la factura. Esta garantía limitada no se aplicará si el fallo del software es debido a un accidente, un mal uso o una utilización incorrecta.

EL SOFTWARE SE SUMINISTRA "TAL CUAL", SIN GARANTÍA DE NINGUNA CLASE, EXPRESA O IMPLÍCITA, INCLUYENDO, PERO SIN LIMITACIÓN, GARANTÍAS DE COMERCIABILIDAD, APTITUD PARA UN FIN PARTICULAR Y NO INFRACCIÓN DE DERECHOS. EN NINGÚN CASO SE CONSIDERARÁ RESPONSABLES A LOS AUTORES O PROPIETARIOS DEL COPYRIGHT DE CUALQUIER RECLAMACIÓN, DAÑOS U OTRAS RESPONSABILIDADES, YA SEA POR ACCIÓN DE CONTRATO, DE RESPONSABILIDAD CIVIL O DE OTRO TIPO, DERIVADOS DE O EN CONEXIÓN CON EL SOFTWARE, SU USO U OTROS ASUNTOS RELATIVOS AL SOFTWARE. Todas las demás marcas, nombres de productos y logotipos son marcas comerciales o registradas de sus respectivos dueños. Todos los derechos reservados. Queda prohibida la copia, alquiler, préstamo o reproducción total o parcial sin autorización.

ACUERDO DE LICENCIA DE USUARIO FINAL (EULA)

Para leer el acuerdo de licencia de usuario final (EULA) de Nordic Games, visita:

<http://eula.nordicgames.at>

INSTALACIÓN

Inserta el disco de Red Faction: Guerrilla en tu unidad de DVD-ROM.

Si tienes la función de reproducción automática activada, aparecerá una pantalla que te preguntará si quieres instalar Red Faction: Guerrilla.

Selecciona Sí y sigue las instrucciones en pantalla.

Si la función de reproducción automática no está activada, selecciona Inicio y después Ejecutar en la barra de tareas de Windows. Escribe D:\setup (D es la letra de tu unidad DVD-ROM. Si tu unidad de DVD-ROM no tiene la letra D, usa la letra apropiada). Sigue las instrucciones en la pantalla.

DESINSTALACIÓN

Ve al menú Inicio y encuentra la carpeta de Red Faction: Guerrilla.

En uno de los iconos pondrá Desinstalar.

Seleccionalo y sigue las instrucciones que aparecerán en la pantalla.

CONTROLES DEL JUEGO

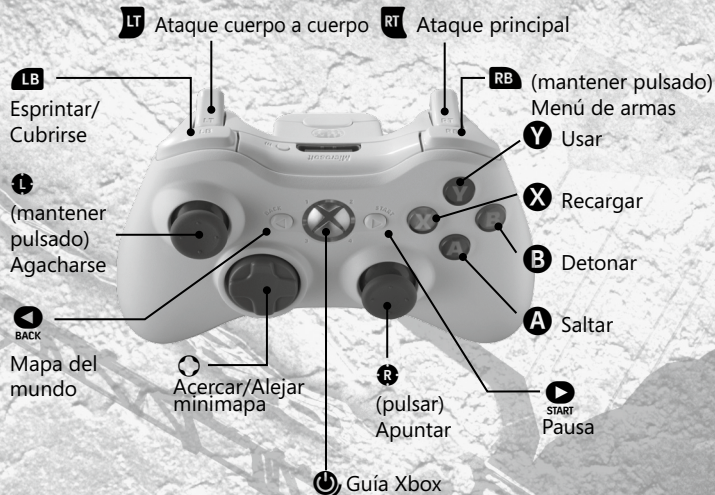
CONTROLES A PIE

Avanzar	W
Retroceder	S
Desplazarse a la izquierda	A
Desplazarse a la derecha	D
Cámara	Ratón
Agacharse	C
Apuntar	F, BR3
Acercar minimapa	+
Alejar minimapa	-
Fijar baliza de navegación de acción de guerrilla	Q
Saltar/Activar mochila (1J)	Barra espaciadora
Detonar carga remota	Ctrl, rueda del ratón (clic)
Recargar	R
Acción/Entrar en un vehículo	E
Esprintar/Usar jetpack (MJ)	May, BR4
Ataque principal	BR1
Ataque cuerpo a cuerpo	BR2
Selección de arma	1,2,3,4
Acceder al mapa/Marcador (MJ)	Tab
Menú de pausa	Escape

CONTROLES DE VEHÍCULO

Acelerar	W
Frenar/Marcha atrás	S
Girar a la izquierda	A
Girar a la derecha	D
Cámara/Apuntar torreta	Ratón
Acercar minimapa	+
Alejar minimapa	-
Fijar baliza de navegación de acción de guerrilla	Q
Usar jets de salto del andador ligero	Barra espaciadora
Detonar carga remota	Ctrl, rueda del ratón (clic)
Entrar/Salir de un vehículo	E
Cámara trasera	R, BR3
Disparar arma del vehículo	BR1
Arma secundaria del vehículo	BR2
Menú de armas	C, BR4
Acceder al mapa	Tab
Menú de pausa	Esc

CONTROLES A PIE



¡Juegue en línea gratis! Con Games for Windows – LIVE, puede crear su perfil de jugador, jugar en línea, charlar con sus amigos, ver los juegos y actividades de sus amigos y consultar logros de todos los juegos Games for Windows – LIVE. Además, puede descargar contenido para sus juegos del Bazar Games for Windows – LIVE. ¡Conéctese y únase a la nueva revolución en juegos para PC!

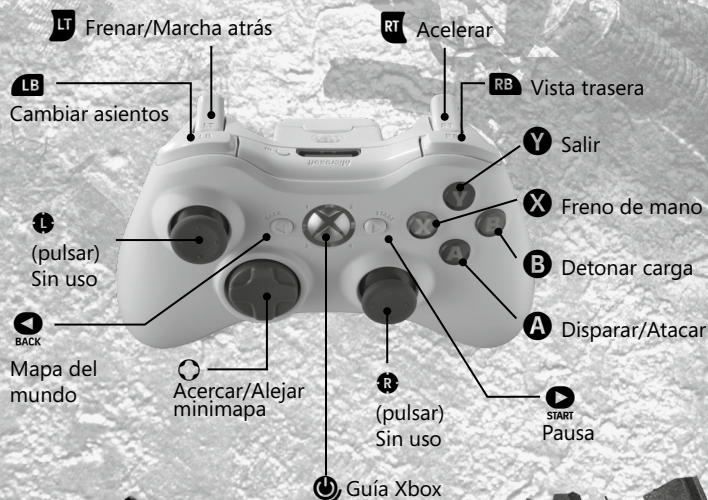
CONECTARSE A LIVE

Para conectarse a Games for Windows – LIVE necesita una conexión a Internet de alta velocidad y un gamertag. Si ya dispone de un gamertag, tiene todo lo que necesita para conectarse a Games for Windows – LIVE. Si no dispone de un gamertag, puede conseguir uno gratis. Para más información, incluida la disponibilidad en su zona, visite WWW.GAMESFORWINDOWS.COM/LIVE.

CONTROL PARENTAL

Los controles parentales de Games for Windows – LIVE y Windows Vista® trabajan juntos. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos. Decida con quién y cómo interactúa su familia en Internet con el servicio LIVE y establezca un límite de horas de juego. Para más información, visite WWW.GAMESFORWINDOWS.COM/LIVE/FAMILYSETTINGS.

CONTROLES DE VEHÍCULO



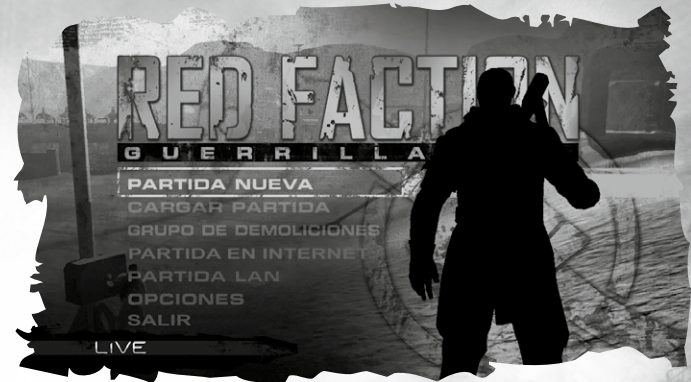
INTRODUCCIÓN

En el año 2075 el Earth Defense Force recibió una llamada de auxilio de una pequeña instalación minera en la superficie de Marte. Un grupo de rebeldes que se hacían llamar la Red Faction habían derrocado a la despiadada Ultor Corporation tras años de opresión. En respuesta el EDF mandó una flota de naves de guerra a Marte para liberar a los mineros, llevar a Ultor ante la justicia y restaurar el orden en las colonias marcianas. Para asegurar la paz y la seguridad en las colonias recién liberadas el EDF levantó puestos de mando y bases por el planeta. Al comienzo, la gente de Marte prosperó bajo el gobierno del EDF: los colonos crearon granjas, construyeron pueblos y operaciones mineras independientes y empezaron a reivindicar sus derechos en Marte.

Pero las cosas han cambiado mucho en los últimos 50 años. Las duras tácticas del EDF han creado un profundo resentimiento entre los mineros y colonos de las colonias marcianas. Los colonos están perdiendo sus hogares y sus derechos mineros ante codiciosas corporaciones terrestres. Los colonos descontentos han organizado huelgas de trabajadores y protestas, a las que el EDF ha respondido con toques de queda, centros de detención, palizas y arrestos masivos. Y la violencia a medida que lo hace el resentimiento. Ahora un pequeño grupo de revolucionarios se han unido y han tomado el nombre de Red Faction. Y aunque el enemigo es otro, su grito de batalla sigue siendo el mismo: "Mejor rojo que muerto".



MENÚ PRINCIPAL



PARTIDA NUEVA

Únete a la Red Faction y a su búsqueda de libertad para Marte.

CARGAR PARTIDA

Carga una partida guardada con anterioridad y continúa la lucha contra el EDF.

GRUPO DE DEMOLICIONES

Pasa el mando y destruye todo lo que puedas.

PARTIDA EN INTERNET

Hasta 16 jugadores pueden enfrentarse en partidas competitivas en Games for Windows – LIVE.

PARTIDA LAN

Juega con hasta otros 15 jugadores en partidas competitivas en una red privada.

OPCIONES

Ajusta los controles, pantalla y mezcla de sonido.

SALIR

Salir del juego y volver al escritorio.

PANTALLA DE JUEGO



1. BARRA DE SALUD

Cada vez que tú o tu vehículo recibáis daño por disparos, explosiones o escombros, tu barra de salud disminuirá y la pantalla se oscurecerá. La salud se regenera con el tiempo. Si la barra se vacía por completo, habrás muerto.

2. RETÍCULA

Apunta a los soldados enemigos y muestra cantidad de munición actual. Cuando apuntes a un aliado se volverá verde.

3. INFORMACIÓN DE MISIÓN Y ACCIÓN DE GUERRILLA

Muestra el nombre de la misión o acción de guerrilla que estás jugando y proporciona información sobre tu objetivo.

4. MINIMAPA

Usalo para orientarte por el planeta. Los puntos de interés están marcados con iconos diferentes. Los soldados y propiedades del EDF están resaltados en rojo.

5. NIVEL DE ALERTA

Muestra la atención que te presta el EDF.

- Verde: el EDF te ignorará a menos que realices una acción hostil.
- Amarillo: el EDF es consciente de tu presencia y te atacará cuando te vea.
- Naranja: el EDF va a mandar refuerzos en tu busca.
- Rojo: el EDF no se detendrá ante nada para eliminarte.

6. MENÚ DE ARMAS (MANTENER PULSADO RB)

Muestra las armas disponibles que puedes usar. Puedes llevar hasta cuatro a la vez. Las armas pueden cambiarse en los armarios de los pisos francos, cajas de munición o recogiendo las de un combatiente caído.

GUERRA DE GUERRILLAS

Si usas tácticas militares normales, no tendrás ni una posibilidad contra el EDF. El único recurso cuando se trata de pocos contra muchos es el uso de tácticas de golpear y huir. Aprende las rutas de las patrullas y las formas más rápidas de entrar y salir de las fortalezas del EDF. Al estudiar estos factores sabrás instintivamente cuándo atacar... y cuándo no.

Y nunca olvides esto: no se trata de luchar limpiamente, se trata de recuperar tu libertad.

MISIONES



Para ganarte la paga en la Red Faction deberás completar misiones. Además al hacerlo también liberarás sectores de Marte y conseguirás chatarra.

PISOS FRANCOS



Si alguna vez necesitas esconderte del EDF, conseguir munición o escoger armas distintas para tus trabajos de campo, visita uno de los pisos francos que hay repartidos por el mundo. Cualquier piso franco disponible aparecerá marcado en tu mapa.

CONTROL



El control del EDF sobre cada sector varía. En tu mapa puedes ver el valor de control de cada sector. Al completar la mayoría de acciones de guerrilla y destruir propiedades del EDF, harás que el control del EDF baje.

Para desbloquear las misiones de liberación, el control debe bajar a cero.

MORAL



Tus actos afectan directamente a la moral de los colonos. Completar acciones de guerrilla y destruir propaganda del EDF la aumenta. Pero bajará si mueren colonos, ya sea a tus manos o a las del EDF.

La moral alta aumentará la cantidad de munición que conseguirás de las cajas de munición, el número de colonos que cogerán armas y se unirán a ti en la lucha y la cantidad total de chatarra que ganarás al completar las misiones.

CHATARRA Y MEJORAS












Al completar misiones y provocar la destrucción en Marte conseguirás chatarra. Guárdala y cámbiala por mejoras y armas nuevas en cualquier piso franco.

Las estructuras del EDF, sus cajas de suministros y los depósitos mineros son buenas fuentes de chatarra.

GUERRA DE GUERRILLAS

ACCIONES DE GUERRILLA

La Red Faction lucha constantemente para liberar Marte del EDF. Cuando viajes por el planeta, presta atención a los colonos que necesiten ayuda. Las acciones de guerrilla incluyen:

-  **ATAQUES DE GUERRILLA:** ayuda a la Red Faction a asaltar instalaciones controladas por el EDF.
-  **ASALTO DEL EDF:** ayuda a la Red Faction a defender uno de sus baluartes contra fuerzas del EDF.
-  **ARRESTO DOMICILIARIO:** rescata a colonos arrestados por el EDF.
-  **INTERCEPCIÓN:** evita que el personal del EDF entregue información sobre la Red Faction.
-  **CONVOY:** corta las líneas de suministros del EDF destruyendo o capturando vehículos clave.
-  **DAÑO COLATERAL:** viaja de copiloto con Jenkins y destruye propiedades del EDF.
-  **METAL PESADO:** crea el caos para distraer al EDF.
-  **TRANSPORTISTA:** descubre vehículos importantes y llévalos hasta los pisos francos.
-  **MAESTRO DE DEMOLICIONES:** pon a prueba tus habilidades de demolición.

TÁCTICAS DE GUERRILLA

Asaltar directamente al EDF es un suicidio. Usa tu entorno para preparar emboscadas y cogerlos desprevenidos.

COBERTURA

Usa el entorno para protegerte del fuego enemigo. Cuando estés junto a muros y vehículos, pulsa **LB** para cubrirte. Usa el stick izquierdo para inclinarte y atacar al enemigo. Pero ten cuidado, en RED FACTION: GUERRILLA la cobertura nunca dura demasiado.

AGACHARSE

Si quieres seguir vivo, vas a tener que mantener la cabeza gacha. Haz clic con el stick izquierdo para agacharte. Además así también mejorará tu puntería.

ESPRINTAR

A veces la única forma de luchar otro día es salir pitando. Mantén pulsado **LB** para esprintar. Puedes esprintar todo el tiempo que quieras, pero tu salud se recuperará más lentamente.

PUNTERÍA FINA












Elimina al EDF con precisión. Haz clic con el stick derecho para acceder al modo Puntería fina. No falles.

MOVERSE POR MARTE



ICONOS DEL MAPA

En el mapa verás los puntos de interés. No te olvides de fijarte en ellos, ya que te ayudarán para expulsar al EDF del planeta.

-  **JUGADOR:** tu posición actual.
-  **BALIZA DE NAVEGACIÓN:** mueve el cursor sobre el mapa y pulsa el Botón **A** para crear un punto de ruta. En tu mapa y en el minimapa aparecerá una ruta que te llevará hasta tu destino.
-  **PISO FRANCO:** escóndete del EDF, compra mejoras y consigue más munición.
-  **MISIÓN DISPONIBLE:** recibe órdenes de misión del comandante de la Red Faction.
-  **OBJETIVO DE MISIÓN:** muestra la posición de tu objetivo actual durante una misión.
-  **ALIADO:** personas o vehículos vitales para la misión.
-  **OBJETIVO DE IMPORTANCIA MEDIA:** propiedad clave del EDF. Destruyela para reducir el control del EDF.
-  **OBJETIVO DE IMPORTANCIA ALTA:** edificios fuertemente defendidos por el EDF. Destruyelos para reducir el control del EDF de forma significativa.
-  **INDICADOR DE CONTROL:** la barra representa el nivel de control del EDF en el sector. Los diamantes muestran las misiones disponibles. Para liberar un sector, reduce el control a cero y completa todas las misiones.
-  **INDICADOR DE MORAL:** el nivel de moral en el sector. Si aumenta, la Red Faction ganará apoyo.
-  **CHATARRA:** la cantidad de chatarra que tienes disponible para comprar armas y mejoras.

LAS HERRAMIENTAS DE LA RED FACTION

CAJAS DE MUNICIÓN

La Red Faction tiene miembros que esconden y almacenan cajas de munición en todos los sectores. Usalas para conseguir munición y cambiar los objetos de tu inventario. La cantidad de munición de las cajas irá aumentando a medida que lo haga la moral.

MARTILLO

Es tu mejor amigo. Es un arma versátil y nada amenazadora que puede atravesar casi cualquier cosa, y no necesita munición. Su ataque, silencioso y potente, hace que sea perfecto para acabar con miembros del EDF sin dar la alarma.

SOLDADOR

Este soldador es útil para acabar con enemigos a corta distancia. Libera una explosión eléctrica que puede saltar a varios objetivos, aturdiéndolos y eventualmente matándolos. Y no solo eso, también elimina a los soldados del EDF del interior de los vehículos, lo que te permitirá robarlos. Para usarlo tienes que estar cerca.

TRITURADORA

La trituratora dispara discos afilados a gran velocidad. No olvides que para poder disparar, el motor debe cargarse un poco. Los discos son letales contra los soldados del EDF, pero no dañarán mucho a las estructuras y objetos.

MINAS REMOTAS

Estas cargas remotas se adhieren a cualquier superficie y son perfectas para tender trampas. Puedes colocar varias y explotarán siguiendo el orden en que las coloques, incluso cuando estés usando otra arma. Pero no te olvides de dónde las has puesto... Estar cerca de una cuando explote hará que se te acabe la diversión.

MINA DE PROXIMIDAD

A veces no querrás tener que andar cerca del explosivo para activarlo, así que te hemos preparado unas minas de proximidad. Estas cosas son más sensibles, así que deberás colocarlas en el suelo. Ten cuidado al hacerlo, pues les cuesta distinguir a los aliados de los enemigos.

LANZACOHETES

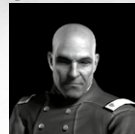
Este equipo minero ha sido modificado para lanzar granadas propulsadas por cohetes. Es útil contra vehículos, tanques, aeronaves y el típico edificio. Lo único de lo que debes preocuparte es de que cuando dispires haya suficiente distancia entre el blanco y tú.

PERSONAJES

EDF



GENERAL BERTRAM ROTH



El general Roth es el cabecilla de la brutal y sangrienta opresión del EDF sobre los colonos de Marte y su falta de escrúpulos no conoce límites. Bajo su mando, las tropas tenían órdenes de aplastar la rebelión por cualquier medio. Tras ser asignado a Marte, Roth se convenció de que sus enemigos dentro del consejo del EDF tenían intenciones de destruir su carrera al enviarlo al "planeta estancado y sin retorno". Esta paranoia alimenta todas sus acciones.

ALMIRANTE LUCIUS KOBEL



Kobel es el arquitecto jefe y el oficial al mando de la EDS HYDRA, la nave espacial de guerra más poderosa jamás construida. Kobel, un astuto político, ha conseguido una gran influencia dentro del consejo del EDF, lo que le ha permitido asumir el control total sobre todas las operaciones militares de Marte en caso de que el consejo perdiese la paciencia con el general Roth.

CORONEL JOSEPH BROGA



Broga es el cerebro tras la zona de fuego libre del EDF, una zona intermedia entre el sector civil de Dust y la fortaleza del EDF, Eos. El coronel también está a cargo de las investigaciones especiales del EDF. Bajo su tutela, los soldados del EDF son entrenados para usar "técnicas de interrogatorio mejoradas" para obtener la información que se considere necesaria para combatir a la Red Faction.

CAPITÁN HALVAR GUNNARSEN

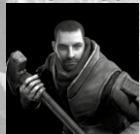


Conocido como el "Carnicero de Chryse" por muchos dentro de la Red Faction, Gunnarsen es un sabueso del EDF. Es posiblemente más conocido por haber ordenado a su batallón aplastar una revuelta de mineros que terminó con 300 bajas civiles. Asignado al control del sector Dust de Marte, las principales órdenes de Gunnarsen son mantener las unidades de procesamiento de mineral operativas, por la fuerza.

PERSONAJES

RED FACTION

ALEC MASON



Alec Mason ha vivido una existencia itinerante, viajando por la Tierra en busca de trabajo. El viaje a Marte es tan solo el último de una larga consecución de movimientos, la mayoría debido a encontrarse en el sitio incorrecto, en el momento inadecuado. Llevado al planeta rojo por su hermano, Dan, Alec sólo busca una forma de ganarse la vida. No tan idealista como su hermano mayor, Alec preferiría encontrar un verdadero hogar antes que cambiar el mundo.

COMANDANTE HUGO DAVIES



Tras contemplar la masacre brutal de decenas de manifestantes pacíficos a manos del EDF, Davies abandonó las tácticas que preferían la mayoría (negociaciones, mediación, manifestaciones pacíficas) y comenzó a entrenar a sus seguidores para un nuevo tipo de guerra. Adoptaron las tácticas relámpago para enfrentarse a las fuerzas del EDF y recogieron el testigo de la aletargada Red Faction.

DAN MASON



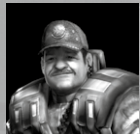
Dan lleva en Marte sólo un año, pero en este tiempo ya se ha quedado prendado de su vasta y amplia superficie. Harto del EDF y las corporaciones que lo apoyan, Dan se ha unido a la Red Faction para luchar por un Marte libre. Es el experto en demoliciones de la organización, entrena nuevos reclutas para que usen sus herramientas de una manera efectiva y letal.

SAMANYA



Sam es una huérfana que ha vivido en Marte toda su vida. Descrita por algunos como una ingeniera de élite, Sam aún no ha encontrado ningún aparato electrónico que se le resista. Sam es la responsable de muchas de las armas improvisadas que usa la Red Faction, incluyendo el soldador y la trituradora.

JENKINS



Jenkins, un experto en vehículos (tanto en su conducción como mantenimiento) se pasea por Marte en un jet marauder modificado, asaltando cualquier propiedad del EDF que se encuentre. Ha nacido en Marte y su asociación con la Red Faction se debe por completo a su creencia de que Marte es el futuro de la humanidad.

MULTIJUGADOR

GAMES FOR WINDOWS (HASTA 16 JUGADORES ONLINE)

MODOS

ANARQUÍA: mata o te matarán en esta sinfonía de destrucción de sálvese quien pueda.

ANARQUÍA POR EQUIPOS: alístate en el EDF o en la Red Faction y aniquila al equipo contrario.

CAPTURAR LA BANDERA: ábrete paso hasta la base enemiga, captura su bandera y llévala a tu base.

CONTROL DE DAÑO: dos equipos luchan por el control de tres objetivos. Destruye objetivos enemigos y reconstrúyelos con tu reconstructor para conseguir puntos.

ASEDIO: dos equipos atacan y defienden por turnos diversos objetivos de un mapa. Los atacantes usan lo que sea para destrozarlo todo, mientras los defensores usan sus reconstructores para mantener posiciones. El equipo que cause mayor destrucción gana.

DEMOLICIÓN: protege a tu ingeniero mientras causa estragos en el entorno y consigue puntos para tu equipo. Asegúrate de proteger a tu ingeniero a toda costa. Sin él, no podrás ganar.

ESPECTADOR: a veces solo quieres mirar. Entra en el modo espectador y podrás seguir la acción de las partidas.

GRUPO DE DEMOLICIONES (OFFLINE, PASAR EL MANDO)

DESTRUCCIÓN DE BARRILES

Para ganar la ronda, destruye los barriles rápidamente. Tienes 60 segundos para destruir cinco barriles rojos. Cuando el tiempo se agote o todos los barriles rojos hayan sido destruidos, se terminará la ronda. Repartidos por el nivel también hay barriles azules, que dan puntos extra. El tiempo que te sobre también se convertirá en puntos.

CAOS TOTAL

Causa tantos daños como puedas para ganar la ronda. Tienes un minuto y munición infinita, ¡así que no pierdas tiempo!

DESTRUCCIÓN

Causa tantos daños como puedas para ganar una ronda. Tienes 3 minutos, pero cada disparo que hagas con un arma y cada activación de tu mochila te costará tiempo.

ESCALADA

Causa tantos daños como puedas para ganar una ronda. Tienes munición limitada, así que dispara con cuidado. En cada ronda aumentará la cantidad de munición y tiempo.

nordic[®] games



© 2014 Nordic Games Licensing AB. Published by Nordic Games GmbH, Austria. Developed by Volition, Inc. Red Faction: Guerrilla uses the Havok™ physics engine. © Copyright 2014 Havok.com Inc. (or its Licensors). All rights reserved. See www.havok.com for details. THQ, Geo-Mod, Red Faction: Guerrilla 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.