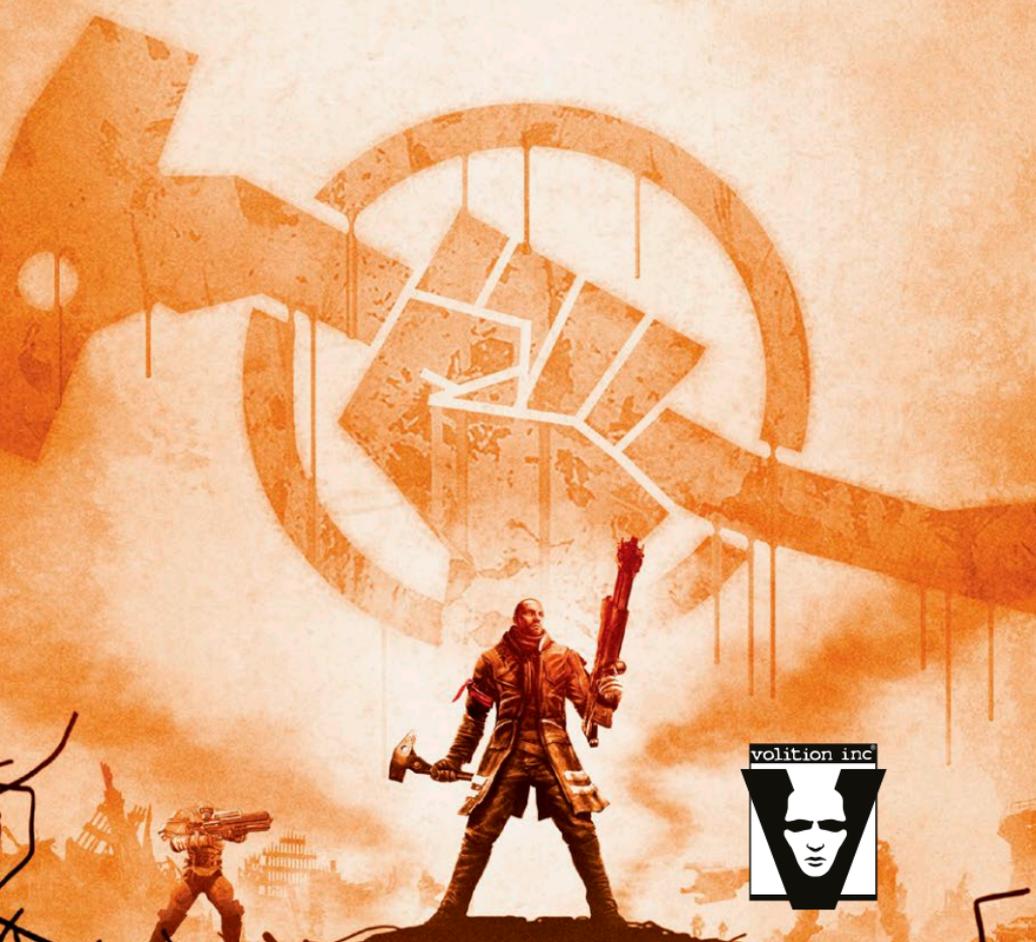


PC DVD
ROM

RED FACTION®

GUERRILLA™



volition inc



MANUALE DI ISTRUZIONI

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 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.

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 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 grafi 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.

GARANZIA

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.

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>

INSTALLAZIONE

Inserisci il disco di Red Faction: Guerrilla nell'unità DVD-ROM.

Se la funzione di AutoPlay è attiva, comparirà una schermata in cui ti verrà chiesto se vuoi installare Red Faction: Guerrilla.

Seleziona Sì e segui le istruzioni su schermo.

Se la funzione di AutoPlay non è attiva, seleziona Start e avvialo dalla barra delle applicazioni di Windows. Digita D:\setup (dove D fa riferimento all'unità DVD-ROM. Se la tua unità DVD-ROM non è D, digita la lettera appropriata) e segui le istruzioni su schermo.

DISINSTALLAZIONE

Vai nel menu START e trova la cartella di Red Faction: Guerrilla.

Una delle icone sarà Disinstalla.

Seleziona questa opzione e segui le istruzioni su schermo.

COMANDI DI GIOCO

COMANDI A PIEDI

Movimento in avanti	W
Movimento all'indietro	S
Spostati a sinistra	A
Spostati a destra	D
Visuale	Mouse
Abbassati	C
Mira precisa	F, PM3
Zoom + minimappa	+
Zoom - minimappa	-
Imposta segnale di navigazione azione di guerriglia	Q
Salto/Attiva jet-pack (GS)	Barra spaziatrice
Detona carica a distanza	Ctrl, rotellina del mouse (clicca)
Ricarica	R
Azione/Entra nel veicolo	E
Scatto/Usa zaino (MG)	Maiusc, PM4
Fuoco principale	PM1
Attacco da mischia	PM2
Selezione arma	1,2,3,4
Accedi alla mappa/Classifica (MG)	Tab
Menu di pausa	Esc

COMANDI VEICOLO

Accelera	W
Freno/Retro	S
Sterza a sinistra	A
Sterza a destra	D
Visuale/Muovi la torretta	Mouse
Zoom + minimappa	+
Zoom - minimappa	-
Imposta segnale di navigazione azione di guerriglia	Q
Salto/Attiva jet-pack	Barra spaziatrice
Detona carica a distanza	Ctrl, rotellina del mouse (clicca)
Entra/Esci dal veicolo	E
Inverti visuale	R, PM3
Usa l'arma del veicolo	PM1
Arma secondaria del veicolo	PM2
Menu armi	C, PM4
Accedi alla mappa	Tab
Menu di pausa	Esc

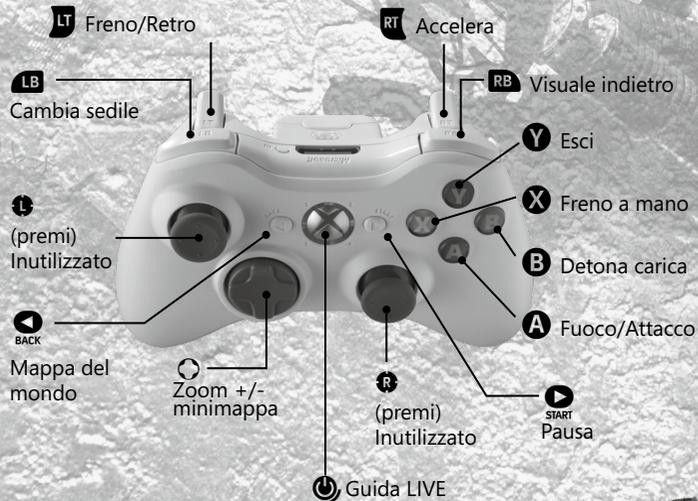
CONTROLLER XBOX 360® PER WINDOWS

GAMES FOR WINDOWS – LIVE

COMANDI A PIEDI



COMANDI VEICOLO



Gioca gratis online! Con Games for Windows – LIVE puoi creare il tuo profilo, giocare online, chattare con gli amici, seguire le partite e le attività dei tuoi amici e conquistare obiettivi in tutti i giochi per Games for Windows – LIVE. È possibile inoltre scaricare contenuti di ogni genere dal Marketplace Games for Windows – LIVE. Collegati e partecipa alla rivoluzione dei videogiochi su PC!

CONNESSIONE A LIVE

Per la connessione a Games for Windows - LIVE è necessaria una connessione Internet a banda larga e un gamertag. Se già possiedi un gamertag, non devi fare altro che collegarti a Games for Windows - LIVE. Se non ne hai uno, puoi ottenerlo gratuitamente. Per ulteriori informazioni su LIVE e sulla sua disponibilità nella tua area, visita il sito Web WWW.GAMESFORWINDOWS.COM/LIVE.

IMPOSTAZIONI FAMILIARI

Le impostazioni familiari di Games for Windows - LIVE e il controllo genitori di Windows Vista® funzionano in perfetta sinergia. I genitori possono impedire l'accesso a contenuti non adatti ai minori. Grazie al servizio LIVE, è possibile decidere il modo in cui ogni membro della famiglia interagisce con altri utenti online o stabilire un tempo massimo da dedicare al gioco. Per ulteriori informazioni, visita il sito Web WWW.GAMESFORWINDOWS.COM/LIVE/FAMILYSETTINGS.

INTRODUZIONE

Nell'anno 2075 la Earth Defense Force ha ricevuto una richiesta di soccorso, proveniente da una piccola struttura mineraria su Marte. Un gruppo di ribelli, proclamatisi Red Faction, ha rovesciato la spietata Ultor Corporation, dopo anni di oppressione. In tutta risposta, l'EDF ha inviato una flotta spaziale verso Marte, per liberare i minatori, assicurare la Ultor alla giustizia e riportare l'ordine nelle colonie. Per raggiungere l'obiettivo, l'EDF ha creato posti di comando e basi su tutto il pianeta. Inizialmente, sotto la sua guida, gli abitanti di Marte hanno vissuto anni prosperi, creando nuove colonie, costruendo città e avviando nuove attività minerarie. Ben presto, la popolazione ha iniziato a chiedere che i suoi diritti su Marte fossero riconosciuti.

Molte cose sono cambiate nel corso degli ultimi 50 anni: le azioni dell'EDF, che ha sempre usato la mano pesante, hanno suscitato malumori, come pure sono cresciute le tensioni fra coloni e minatori. I coloni, infatti, sono stati costretti ad abbandonare le loro case, a seguito della forte avidità manifestata dalle corporazioni terrestri. Presto sono stati proclamati scioperi e proteste, ai quali l'EDF ha risposto con coprifuoco, centri di detenzione, pestaggi e arresti di massa. Mentre la situazione peggiora, la violenza cresce di giorno in giorno; e, ora, un piccolo gruppo di rivoluzionari si è riappropriato del nome Red Faction. Il loro nemico è cambiato, ma il loro grido di battaglia è sempre lo stesso: "Meglio rossi che morti".

MENU PRINCIPALE



NUOVA PARTITA

Unisciti alla Red Faction per liberare Marte.

CARICA PARTITA

Carica una partita precedentemente salvata e continua la lotta contro l'EDF.

SQUADRA DEMOLIZIONI

Passa il controller e causa più distruzione possibile.

PARTITA VIA INTERNET

Fino a 16 giocatori possono sfidarsi in partite competitive su Games for Windows – LIVE.

PARTITA IN LAN

Sfida fino a 15 giocatori in modalità competitive tramite una rete privata.

OPZIONI

Modifica le impostazioni video, dei comandi e dell'audio.

ESCI

Esci dal gioco e torna al desktop.

SCHEMATA DI GIOCO



1. BARRA DELLA SALUTE

Ogni volta che tu o il tuo veicolo subite danni a causa di colpi di arma da fuoco, di esplosioni o di detriti che vi cadono addosso, la barra diminuisce e lo schermo diventa più scuro. La salute si rigenera col passare del tempo. Se la barra dovesse svuotarsi completamente, morirai.

2. MIRINO

Mira ai soldati nemici e osserva l'attuale numero di munizioni. Il mirino si colorerà di verde quando punti un alleato.

3. INFORMAZIONI SULLA MISSIONE E SULLE AZIONI DI GUERRIGLIA

Elenca il nome della missione attuale o dell'azione di guerriglia che stai giocando e fornisce informazioni sul tuo obiettivo.

4. MINIMAPPA

Usala per spostarti lungo il pianeta. I punti di interesse sono indicati con varie icone. I soldati e le strutture dell'EDF sono colorati di rosso.

5. LIVELLO DI ALLARME

Rappresenta il grado di consapevolezza dell'EDF sulla tua presenza.

- Verde – L'EDF ti ignorerà, a meno che tu non commetta un'azione ostile.
- Giallo – L'EDF sa della tua presenza e ti attaccherà a vista.
- Arancione – L'EDF invierà dei rinforzi per darti la caccia.
- Rosso – L'EDF farà di tutto per eliminarti.

6. MENU ARMI (TIENI PREMUTO **RB**)

Mostra le armi disponibili. Puoi portarne fino a quattro alla volta. Le armi possono essere scambiate presso gli armadietti del rifugio, le casse di munizioni, o raccogliendo l'arma di un combattente morto.

GUERRIGLIA

Non hai alcuna possibilità contro l'EDF utilizzando le tattiche militari standard. L'unico modo per cavartela nelle situazioni di inferiorità è impiegare attacchi lampo. Impara il tragitto delle pattuglie e il modo più veloce per entrare e uscire dalle roccaforti dell'EDF. Studiando questi aspetti ti verrà naturale capire quando attaccare... e quando no.

Ma soprattutto, ricordati di una cosa: qui non si tratta di combattere lealmente, ma di riconquistare la tua libertà.

MISSIONI

Completa le missioni per guadagnare prestigio nella Red Faction e liberare i settori su Marte. Portandole a termine otterrai anche del materiale.

RIFUGI

I rifugi si trovano sparsi lungo tutto lo scenario di gioco e ti permettono di nasconderti dall'EDF, di rifornirti di munizioni o di cambiare le armi. Tutti i rifugi disponibili verranno indicati sulla mappa.

CONTROLLO

La pressione dell'EDF su ogni settore è variabile. Accedi alla mappa per vedere i valori di controllo di ogni settore. Completare le azioni di guerriglia e distruggere le proprietà dell'EDF abbassa il valore di controllo.

Per sbloccare le missioni Liberazione è necessario ridurre a zero il controllo.

MORALE

Il morale dei coloni è influenzato direttamente dalle tue azioni. Il morale sale completando azioni di guerriglia e distruggendo la propaganda dell'EDF. Quando i coloni vengono uccisi per mano tua o dell'EDF, il morale scende.

Un morale alto ti permette di trovare più munizioni nelle casse, di avere un maggior numero di coloni che combattono al tuo fianco e di ricevere più materiale completando le missioni.

MATERIALE E POTENZIAMENTI

Il materiale si ottiene completando le missioni e causando distruzione su Marte. Raccogli il materiale e scambialo presso i rifugi per ricevere potenziamenti e nuove armi.

Le strutture dell'EDF, le casse di rifornimento EDF e i depositi minerari sono un'ottima fonte di materiale.

GUERRIGLIA

AZIONI DI GUERRIGLIA

La Red Faction è costantemente in lotta per liberare Marte dall'EDF. Mentre perlustri il pianeta, tieni occhi e orecchie aperti per individuare le richieste d'aiuto dei coloni. Le azioni di guerriglia includono:

-  **RAID DELLA GUERRIGLIA** – Partecipa all'attacco della Red Faction contro una struttura controllata dall'EDF.
-  **ASSALTO DELL'EDF** – Aiuta la Red Faction a difendere una postazione contro le forze dell'EDF.
-  **LIBERAZIONE OSTAGGI** – Libera i coloni tenuti prigionieri dall'EDF.
-  **INTERCETTAZIONE** – Impedisci al personale dell'EDF di consegnare informazioni sulla Red Faction.
-  **CONVOGLIO** – Interrompi le linee di rifornimento dell'EDF distruggendo o catturando i veicoli chiave.
-  **DANNO COLLATERALE** – Avventurati con Jenkins a distruggere le strutture dell'EDF.
-  **METALLO PESANTE** – Scateni il caos per distrarre l'EDF.
-  **TRASPORTATORE** – Individua veicoli importanti e riportali ai rifugi.
-  **ESPERTO DI DEMOLIZIONI** – Metti alla prova le tue abilità di distruzione.

TATTICHE DI GUERRIGLIA

Gli assalti diretti contro le forze dell'EDF sono un suicidio. Sfrutta lo scenario di gioco per tendere imboscate e cogliere di sorpresa il nemico.

COPERTURA

Sfrutta l'ambiente circostante per proteggerti dal fuoco nemico. Quando ti trovi vicino a un muro o a un veicolo, premi **LB** per ripararti. Usa la levetta sinistra per sporgerti e attaccare il nemico. Fai attenzione però: in RED FACTION: GUERRILLA la copertura non dura mai a lungo.

ABBASSATI

Per restare in vita dovrai imparare a muoverti senza farti notare. Premi la levetta sinistra per abbassarti. Così facendo migliorerai anche la tua precisione.

SCATTO

A volte, l'unico modo per sopravvivere è darsela a gambe. Tieni premuto **LB** per scattare. La distanza che puoi coprire di corsa è illimitata, ma procedendo a un'andatura ridotta recupererai la salute.

MIRA PRECISA

Premi la levetta destra per entrare in modalità Mira precisa e aumentare l'accuratezza dei tuoi colpi.

SPOSTARSI SU MARTE



ICONE SULLA MAPPA

I punti di interesse verranno mostrati sulla mappa. Ricordati di tenerli d'occhio, dato che ti aiuteranno a scacciare l'EDF dal pianeta.

-  **GIOCATORE** – Indica la tua posizione attuale.
-  **SEGNALE DI NAVIGAZIONE** – Sposta il cursore sulla mappa e premi **A** per fissare una meta. Sulla minimappa, e su quella principale, apparirà un percorso per guidarti a destinazione.
-  **RIFUGIO** – Qui puoi nasconderti dall'EDF, acquistare potenziamenti e rifornirti di munizioni.
-  **MISSIONE DISPONIBILE** – Ricevi gli ordini per la missione dal capo della Red Faction.
-  **OGGETTIVO DELLA MISSIONE** – Mostra la posizione del tuo obiettivo attuale durante una missione.
-  **ALLEATI** – Mostra gli individui o i veicoli cruciali per l'esito della missione.
-  **BERSAGLIO DI IMPORTANZA MEDIA** – Indica una struttura chiave dell'EDF. Distruggi questi edifici per ridurre il controllo dell'EDF.
-  **BERSAGLIO DI GRANDE IMPORTANZA** – Indica gli edifici dell'EDF maggiormente sorvegliati. Distruggili per ridurre notevolmente il controllo dell'EDF.
-  **INDICATORE DEL CONTROLLO** – La barra rappresenta il livello di controllo dell'EDF nel settore. I diamanti mostrano le missioni disponibili. Per liberare un settore, riduci il controllo a zero e completa tutte le missioni.
-  **INDICATORE DEL MORALE** – Rappresenta il livello del morale nel settore. Aumentalo a sostegno della Red Faction.
-  **MATERIALE** – Indica la quantità di materiale a tua disposizione per acquistare armi e potenziamenti.

GLI STRUMENTI DELLA RED FACTION

CASSE DI MUNIZIONI

In ogni settore ci sono membri della Red Faction che nascondono casse di munizioni. Usale per rifornirti di munizioni e per cambiare gli oggetti nel tuo inventario. Nei settori in cui il morale è alto, troverai le casse contenenti più munizioni.

MARTELLO DA LAVORO

Questo è il tuo migliore amico. Il martello da lavoro è uno strumento versatile, che non desta sospetti, in grado di distruggere pressoché qualsiasi cosa, senza bisogno di munizioni. È silenzioso, potente e ideale per sfolpire le file dell'EDF evitando di far scattare l'allarme.

SALDATORE AD ARCO

Questo saldatore ad arco è utile per eliminare i nemici da distanza ravvicinata. Emette una scarica che può passare da un bersaglio all'altro, stordendoli e uccidendoli. Inoltre, è in grado di mettere KO i soldati dell'EDF all'interno dei veicoli, permettendoti di rubarli. Per usare quest'arma devi trovarti vicino al tuo bersaglio.

SPARALAME

Lo sparalame lancia dei rasi circolari ad alta velocità. Il motore deve caricarsi brevemente prima di poter sparare, quindi tienilo a mente. I dischi sono letali contro i soldati dell'EDF, ma non infliggeranno molti danni a strutture e oggetti.

CARICHE A DISTANZA

Questa carica a distanza si può piazzare su qualunque superficie ed è ideale per tendere delle trappole. Puoi sistemare delle cariche multiple ed esploderanno nell'ordine in cui le hai piazzate, anche se stai usando un'altra arma. Non dimenticarti dove le hai collocate... se ti troverai vicino a una di esse quando esploderanno saranno guai.

MINA DI PROSSIMITÀ

Se non vuoi perdere tempo per far detonare un esplosivo, le mine di prossimità fanno al caso tuo. Sono più sensibili, quindi bisogna piazzarle direttamente sul terreno. Attento a dove le collochi. Il sensore di prossimità non è in grado di distinguere fra amici e nemici.

LANCIARAZZI

Questa attrezzatura mineraria è stata modificata trasformandola in un lanciarazzi. Sarà utile contro veicoli, carri, mezzi aerei e qualche edificio. Assicurati che ci sia parecchia distanza fra te e il bersaglio quando premi il grilletto.

PERSONAGGI

EDF



GENERALE BERTRAM ROTH



Il generale Roth è il responsabile della sanguinosa repressione dell'EDF ai danni dei coloni di Marte. La sua crudeltà non conosce confini, come dimostra l'ordine tassativo dato ai suoi soldati di soffocare la ribellione con ogni mezzo. Dopo essere stato assegnato a Marte, Roth si è convinto che questo trasferimento sia una mossa dei suoi nemici all'interno del Consiglio di Difesa Terrestre per rovinargli la carriera. Questa assurda convinzione è alla base di ogni sua azione.

AMMIRAGLIO LUCIUS KOBEL



Kobel è il principale artefice e comandante della E.D.S. HYDRA, la più potente nave da guerra che abbia mai solcato lo spazio. Politico astuto, Kobel ha acquisito una notevole influenza all'interno del Consiglio di Difesa Terrestre, ritagliandosi una posizione che gli permetterà di assumere il controllo completo di tutte le operazioni militari su Marte nel caso in cui il consiglio dovesse sfiduciare il generale Roth.

COLONNELLO JOSEPH BROGA



Broga è il cervello dietro la zona a ingaggio libero dell'EDF, una zona cuscinetto fra il settore civile di Dust e la roccaforte EDF di Eos. Il colonnello è anche a capo della task force per le indagini speciali dell'EDF. Sotto la sua tutela, i soldati EDF vengono addestrati all'uso delle "tecniche di interrogatorio avanzate" per ottenere qualsiasi informazione ritenuta necessaria per combattere la Red Faction.

CAPITANO HALVAR GUNNARSEN



Definito da molti componenti della Red Faction il "Boia di Chryse", Gunnarsen rappresenta il braccio armato dell'EDF. Il crimine per il quale è probabilmente più conosciuto è l'aver ordinato a un battaglione di truppe di soffocare una rivolta di minatori che ha causato oltre 300 morti fra i civili. Assegnato al controllo del settore Dust di Marte, il compito principale di Gunnarsen è assicurare, con la forza, il costante funzionamento delle unità di lavorazione dei minerali.

RED FACTION

ALEC MASON



Alec Mason ha vissuto un'esistenza nomade, viaggiando per tutta la Terra in cerca di lavoro. Marte è solo la sua ultima destinazione in ordine di tempo. È la classica persona nel posto sbagliato al momento sbagliato. Attirato sul pianeta rosso da suo fratello Dan, Alec cerca soltanto un modo per sopravvivere. Non è idealista come suo fratello maggiore e preferirebbe trovare una casa piuttosto che tentare di cambiare il mondo.

COMANDANTE HUGO DAVIES



Dopo aver assistito al massacro di numerosi contestatori pacifici per mano dell'EDF, Davies ha rinunciato alle strategie preferite da molti, come trattative, mediazioni, dimostrazioni pacifiche, e ha iniziato ad addestrare i suoi seguaci a un nuovo tipo di guerra, fatta di tattiche lampo per combattere la potenza militare dell'EDF, assumendo il comando della Red Faction, rimasta troppo a lungo a guardare.

DAN MASON



Dan ha vissuto su Marte un solo anno, ma durante questo breve periodo si è innamorato dei suoi vasti spazi aperti. Stanco dell'EDF e delle corporazioni che la sostenevano, Dan si è unito alla Red Faction per liberare il pianeta. È l'esperto in demolizioni e addestra nuove reclute a usare gli strumenti a loro disposizione in maniera efficace e letale.

SAMANYA



Sam è un'orfana che ha vissuto tutta la vita su Marte. Descritta da alcuni come un tecnico intellettuale, non esiste apparecchio meccanico o elettronico che non sia in grado di riparare. È lei la creatrice di molte delle armi artigianali a disposizione della Red Faction, fra cui il saldatore ad arco e lo sparlame.

JENKINS



Esperto sia nella guida che nella riparazione dei veicoli, Jenkins gira su Marte a bordo di un Jetter Marauder modificato, assaltando ogni proprietà dell'EDF che incontra. Nato sul pianeta rosso, si è alleato con la Red Faction, spinto dalla convinzione che Marte rappresenti il futuro dell'umanità.



GAMES FOR WINDOWS (ONLINE FINO A 16 GIOCATORI)

MODALITÀ

ANARCHIA – Uccidi e cerca di sopravvivere in questa sinfonia di distruzione tutti contro tutti.

ANARCHIA A SQUADRE – Alleati con l'EDF o con la Red Faction e annienta gli avversari.

CATTURA LA BANDIERA – Penetra nella base avversaria per catturare la loro bandiera e riportala alla tua.

CONTROLLO DEI DANNI – Due squadre lottano per il controllo di tre obiettivi. Distruggi quelli nemici e poi ricostruiscili con il tuo ricostruttore per guadagnare punti.

ASSEDIO – Due squadre si alternano nel tentativo di attaccare e difendere degli obiettivi sulla mappa. Gli attaccanti devono usare ogni mezzo a loro disposizione per distruggere tutto ciò che incontrano, mentre i difensori devono impedirglielo usando i loro ricostruttori. La squadra che causa la maggiore distruzione vince.

DEMOLIZIONE – Proteggi il tuo distruttore a ogni costo, mentre distrugge lo scenario e totalizza punti per la tua squadra. Senza di lui non puoi vincere.

SPETTATORE – Seleziona la modalità spettatore per prenderti una pausa e assistere alle altre partite in corso.

SQUADRA DEMOLIZIONI (OFFLINE, PASSA IL CONTROLLER)

CORSA AI BARILI

Distruggi i barili in fretta per vincere un round. Hai 60 secondi per distruggere 5 barili rossi. Quando il tempo scade, o tutti i barili rossi sono distrutti, il round è finito. Ci sono anche barili blu disseminati per la mappa che valgono punti bonus. Anche il tempo che avanzi ti conferisce un bonus.

CAOS TOTALE

Provoca quanti più danni possibile per vincere un round. Hai a disposizione 1 minuto e munizioni illimitate, quindi non perdere tempo!

FURIA

Provoca quanti più danni possibile per vincere un round. Hai a disposizione 3 minuti, ma considera che ogni colpo e ogni attivazione dello zaino ti fanno consumare tempo.

ESCALATION

Provoca quanti più danni possibile per vincere un round. Hai a disposizione munizioni limitate, per cui usale con attenzione. A ogni round aumentano la quantità di munizioni e il tempo.

MULTIGIOCATORE

ZAINI

Gli zaini sono una componente fondamentale della modalità multigiocatore di Red Faction: Guerrilla. Li puoi trovare su degli appositi rack sparsi lungo ogni mappa. Ciascuno contiene tre zaini. Se muori mentre indossi uno zaino, questo verrà riportato al suo rack.

JET-PACK – Il jet-pack ti permette di volare e di attaccare i nemici dall'alto. Prova a usarlo insieme alle cariche a distanza per far piovere morte sulla squadra avversaria.

VELOCITÀ – Lo zaino Velocità fornisce una temporanea accelerazione, utile quando si usa il martello da lavoro o il fucile a pompa. Con una simile velocità, potrai avvicinarti rapidamente al nemico e ucciderlo brutalmente.

RHINO – Lo zaino Rhino ti fornisce una forza inarrestabile. Nessuna struttura è al sicuro dallo zaino Rhino.

TURBO – Questo zaino ti permette di salire o scendere con velocità distruttiva. I nemici che ti stanno sopra o sotto non hanno scampo quando viene utilizzato lo zaino Turbo.

IMPATTO – Lo zaino Impatto emana un'onda d'urto che uccide tutti i nemici nelle vicinanze. Il modo migliore per affrontare un nemico con la carica Velocità è un bel colpo della carica Impatto.

SCOSSA – Attivando lo zaino Scossa, l'area intorno al giocatore viene violentemente scossa. Le strutture subiranno danni e la forte scossa disorienterà i nemici nelle vicinanze. Usa lo zaino Scossa per livellare il campo di gioco. Letteralmente.

POTENZA DI FUOCO – Lo zaino Potenza di fuoco aumenta i danni inflitti dall'arma usata. Usalo per fornire fuoco di copertura ai compagni di squadra in fuga.

CURA – Usa lo zaino Cura per ripristinare rapidamente la tua salute e quella dei compagni vicini. Un buon tempismo nell'uso dello zaino Cura può fare la differenza tra la vittoria e la sconfitta.

FURTIVITÀ – Lo zaino Furtività ti rende quasi invisibile ai nemici. Usalo per avvicinarti senza farti scoprire e mettere a segno delle uccisioni silenziose.

VISIONE – Lo zaino Visione fornisce una vista a raggi X, cosa che permette di vedere i nemici anche dietro i ripari. Con lo zaino Visione, nessuno può sfuggirti.

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.