



Games for Windows[®]
LIVE

RED FACTION[®]

GUERRILLA[™]



MANUAL DE INSTRUÇÕES



⚠ Aviso Importante de Saúde Relativamente à Utilização de Videojogos

Ataques de Epilepsia Fotosensível

Um número muito reduzido de pessoas pode ter um ataque epiléptico ao serem expostas a determinadas imagens visuais, incluindo luzes ou padrões intermitentes que poderão aparecer em videojogos. Mesmo pessoas sem quaisquer antecedentes de tais ataques ou de epilepsia poderão sofrer de sintomas não diagnosticados que podem provocar estes “ataques de epilepsia fotosensível” ao verem videojogos.

Estes ataques poderão ter diversos sintomas, incluindo tonturas, alterações da visão, espasmos nos olhos ou na cara, espasmos ou tremor nos braços ou nas pernas, desorientação, confusão ou perda de consciência passageira. Os ataques podem também provocar a perda de consciência ou convulsões que podem resultar em ferimentos devido a quedas ou no embate em objectos próximos.

Pare de jogar imediatamente e consulte um médico se observar algum destes sintomas. Os encarregados de educação devem observar os seus filhos ou consultá-los relativamente aos sintomas acima descritos — as crianças e adolescentes têm maior probabilidade do que os adultos de sofrerem desses ataques. O risco de ataques de epilepsia fotosensível pode ser reduzido ao ter em atenção as seguintes recomendações: Sente-se a uma distância maior do ecrã; utilize um ecrã mais pequeno; jogue numa sala bem iluminada; não jogue quando se sentir sonolento ou fatigado.

Se tiver um historial, ou se houver um historial na sua família, de ataques ou epilepsia, consulte um médico antes de jogar.

O que é o sistema PEGI?

O sistema de classificação etária PEGI protege os menores de jogos não adequados para a sua idade específica. Note que NÃO se trata de um guia para as dificuldades dos jogos. O PEGI é composto por duas partes e permite que os encarregados de educação e pessoas que adquiram jogos para crianças possam tomar uma decisão informada apropriada para a idade do jogador a quem se destina o jogo. A primeira parte consiste na classificação etária:-



A segunda parte consiste em ícones (símbolos) que indicam o tipo de conteúdos presentes no jogo. Consoante o jogo, poderão existir vários desses ícones.

A classificação etária do jogo reflecte a intensidade destes conteúdos.

São estes os ícones:-



VIOLENCE



BAD
LANGUAGE



FEAR



SEXUAL
CONTENT



DRUGS



DISCRIMINATION



GAMBLING



pegionline.eu

Para mais informações, visite <http://www.pegi.info> e pegionline.eu

ÍNDICE

Instalar/Desinstalar	02
Comandos do jogo	03
Controlador Sem Fios Xbox 360 para Windows. ...	04
Games for Windows – LIVE.	05
Introdução	06
Menu principal	07
Ecrã do jogo.....	08
Guerra de guerrilhas	09
Navegar em Marte	11
As ferramentas da Red Faction	12
Personagens – EDF	13
Personagens – Red Faction	14
Multijogador	15
Modos.....	15
Equipa de demolição	15
Backpacks	16
Contrato de licença ecofilmes	17
Assistência ao cliente	21



INSTALAR

Introduz o disco do Red Faction: Guerrilla na unidade de DVD-ROM.

Se tiveres a função de reprodução automática activada, aparece um ecrã que te pergunta se pretendes instalar o Red Faction: Guerrilla.

Selecciona SIM e segue as instruções apresentadas no ecrã.

Se a função de reprodução automática não estiver activada, selecciona Iniciar e executa a partir da barra de tarefas do Windows. Digita D:\setup (em que D se refere à unidade de DVD-ROM. Se a tua unidade de DVD-ROM não for a D, digita a letra apropriada). Segue as instruções que aparecem no ecrã.

DESINSTALAR

Vai ao menu INICIAR e procura a lista para o Red Faction: Guerrilla.

Um dos ícones chama-se Desinstalar.

Selecciona esta opção e segue as instruções apresentadas no ecrã.

CONTROLOS DO JOGO

COMANDOS DAS PERSONAGENS A PÉ

Movimento para a frente	W
Movimento para trás	S
Bloquear à esquerda	A
Bloquear à direita	D
Câmara	Rato
Agachar-se	C
Pontaria de precisão	F, BR3
Ampliar mini-mapa	+
Reduzir mini-mapa	-
Definir o sinal de navegação para o Ataque de Guerrilheiros	Q
Saltar/Activar o Jet Pack (SP)	Barra de espaços
Detonar carga remota	Ctrl, roda do rato (clicar)
Recarregar	R
Acção/Entrar no veículo	E
Correr/Utilizar Backpack (MP)	Desviar-se, BR4
Fogo elementar	BR1
Ataque do Melee	BR2
Seleccção de arma	1,2,3,4
Aceder ao mapa/Classificações (MP)	Tabulação
Menu de pausa	Esc

COMANDOS DOS VEÍCULOS

Acelerar	W
Travar/Marcha-atrás	S
Virar à esquerda	A
Virar à direita	D
Câmara/Apontar torre	Rato
Ampliar mini-mapa	+
Reduzir mini-mapa	-
Definir o sinal de navegação para o Ataque de Guerrilheiros	Q
Utilizar jactos para saltar com o Light Walker	Barra de espaços
Detonar carga remota	Ctrl, roda do rato (clicar)
Entrar/Sair do veículo	E
Inverter câmara	R, BR3
Disparar a arma do veículo	BR1
Arma secundária do veículo	BR2
Menu Arma	C, BR4
Mapa de acesso	Tabulação
Menu de pausa	Esc

CONTROLADOR SEM FIOS XBOX 360® PARA WINDOWS

COMANDOS DAS PERSONAGENS A PÉ



COMANDOS DOS VEÍCULOS



GAMES FOR WINDOWS – LIVE

Joga online sem pagar nada! Com o Games for Windows – LIVE, podes criar o teu perfil, jogar online, conversar com os teus amigos por chat, ver os jogos e as actividades dos teus amigos, e confere os feitos em todos os jogos no Games for Windows – LIVE. Podes também fazer download de conteúdos de jogos no Games for Windows – Mercado LIVE. Liga-te e junta-te à revolução nos jogos de PC!

LIGAR-SE AO LIVE

Para te ligares ao Games for Windows – LIVE, precisas duma ligação à Internet de alta velocidade e um gamertag. Se já tens um gamertag, não precisas de mais nada para te ligares ao Games for Windows – LIVE. Se não tiveres um gamertag, podes obter um gratuitamente. Para mais informações, incluindo sobre a disponibilidade na tua região, visita **WWW.GAMESFORWINDOWS.COM/LIVE**.

RESTRIÇÕES DE ACESSO (FAMILY SETTINGS)

As Restrições de Acesso no Games for Windows – LIVE e as no Windows Vista® funcionam em conjunto. Os encarregados de educação podem impedir o acesso a conteúdos para adultos. Aprove quem e como a sua família interage com outras pessoas online com o serviço LIVE. Defina também durante quanto tempo eles podem jogar. Para mais informações, visite **WWW.GAMESFORWINDOWS.COM/LIVE/FAMILYSETTINGS**.

INTRODUÇÃO

No ano de 2075, a Earth Defense Force (EDF) recebeu um sinal de socorro proveniente de uma pequena exploração da indústria mineira na superfície de Marte. Um grupo de rebeldes que se auto-intitulava “Red Faction”, conseguiu derrotar a implacável Ultor Corporation, após vários anos de opressão. Em resposta, a EDF lançou uma frota de naves de guerra para Marte para libertar os mineiros, levar a Ultor à justiça e restaurar a ordem nas colônias marcianas. Para garantir a proteção e segurança dos colonos recentemente libertados, a EDF montou postos de comando e bases em todo o planeta. Inicialmente, sob a liderança da EDF, o povo de Marte prosperou: Os colonos estabeleceram propriedades, construíram cidades e operações mineiras independentes e começaram a fazer valer os seus direitos em Marte.

No entanto, muita coisa mudou ao longo dos últimos 50 anos. As táticas de governo com mão de ferro da EDF incutiram ressentimentos profundos entre os mineiros e colonos das colônias marcianas. Os colonos estão a ser arrastados para fora das suas casas e das suas pequenas explorações mineiras por empresas gananciosas baseadas na Terra. Os colonos descontentes organizaram greves de trabalhadores e protestos, ao passo que a EDF respondeu com medidas como o recolher obrigatório, os centros de detenção, os espancamentos e as detenções em massa. À medida que o ressentimento cresce, a violência continua a agravar-se. Neste momento, houve um pequeno grupo de revolucionários que se juntou e adoptou o nome Red Faction. E apesar de o seu inimigo ter mudado, o seu grito de batalha permanece inalterado: “É melhor ser Vermelho do que estar Morto”.

MENU PRINCIPAL



NEW GAME (NOVO JOGO)

Junta-te aos Red Faction na sua busca de uma Marte Livre.

LOAD GAME (CARREGAR JOGO)

Carrega um jogo guardado e continua a luta contra a EDF.

WRECKING CREW (EQUIPA DE DEMOLIÇÃO)

Passa o comando e destrói tanto quanto possível.

INTERNET GAME (JOGOS NA INTERNET)

É possível ter um máximo de 16 jogadores a jogarem uns contra os outros em partidas competitivas através da Games for Windows - LIVE.

LAN GAME (JOGO LAN)

Enfrenta um máximo de 15 jogadores em partidas competitivas através de uma rede privada.

OPTIONS (OPÇÕES)

Ajusta os comandos, a apresentação e a mistura de áudio.

EXIT (SAIR)

Sair do jogo e voltar ao Ambiente de Trabalho.

ECRÃ DO JOGO



1. BARRA DA SAÚDE

Sempre que a tua personagem for ferida ou o teu veículo danificado por tiros, explosões ou destroços em queda, a Barra da Saúde esvazia-se e o ecrã escurece. A saúde regenera-se ao longo do tempo. Se esta barra ficar completamente vazia, estás morto.

2. RETÍCULO

Faz pontaria aos soldados inimigos e vê a quantidade de munições que tens no momento. O retículo fica verde quando tens um aliado em mira.

3. INFORMAÇÕES SOBRE A MISSÃO E A GUERRILHA

Indica o nome da missão actual ou do Ataque de Guerrilheiros que estás a jogar e oferece informações sobre o teu objectivo.

4. MINI-MAPA

Utiliza-o para navegares no planeta. Os pontos de interesse estão marcados com diferentes ícones. Os soldados e as propriedades da EDF estão realçados a vermelho.

5. NÍVEL DE ALERTA

Aqui podes ver o nível de conhecimento que a EDF tem da tua presença.

- Verde – a EDF ignora-te a não ser que pratiques uma acção hostil.
- Amarelo – a EDF está ciente da tua presença e ataca-te se te vir.
- Laranja – a EDF enviará reforços atrás de ti.
- Vermelho – a EDF envidará todos os esforços para te eliminar.

6. MENU ARMA (MANTER **RB**)

Mostra as armas que tens disponíveis e que podes utilizar. Podes transportar um máximo de quatro de cada vez. As armas podem ser trocadas nos cacifos das casas seguras, nas caixas de munições, bem como podes apanhar as armas dos combatentes abatidos.

GUERRA DE GUERRILHAS

Não tens hipótese contra a EDF se utilizares as táticas militares normais. O único recurso que os mais fracos têm contra os mais fortes é a utilização de táticas do tipo "atacar e fugir". Aprende os percursos das patrulhas e as formas mais rápidas de entrar e sair das fortalezas da EDF. Se estudares estas pequenas coisas, podes saber intuitivamente quando deves atacar... e quando não deves.

Acima de tudo, lembra-te do seguinte: Não se trata de combater de uma forma justa, mas sim de ganhar a tua liberdade.

MISSÕES

Faz por merecer o teu lugar na Red Faction concluindo as missões. As missões têm de ser concluídas para conseguires libertar os sectores de Marte. A conclusão das missões também te dá acesso às Salvage (Recompensas).

CASAS SEGURAS

Se alguma vez precisares de te esconder da EDF, reabastecer munições ou escolher um conjunto de armas diferente para os teus trabalhos de campo, encontrarás Safehouses (Casas seguras) espalhadas por todo o mundo. Qualquer Safehouse (Casa segura) disponível estará marcada no mapa.

CONTROLO

As possessões da EDF são diferentes em cada sector. Pega no teu mapa para veres o valor do seu controlo em cada sector. A conclusão da maior parte dos Ataques de Guerrilheiros e a destruição da propriedade da EDF baixa o seu controlo.

O controlo tem de ser reduzido a zero para conseguires desbloquear as Missões de Libertação.

MORAL

A moral dos colonos é directamente afectada pelas tuas acções. Quando os Ataques de Guerrilheiros são concluídos e a propaganda da EDF destruída, a moral aumenta. Quando os colonos morrem pelas tuas mãos ou pelas mãos da EDF, a moral diminui.

Uma moral elevada aumenta a quantidade de munições que recibes das Caixas de Munições, o número de colonos que pegam em armas e se juntam a ti numa batalha e o total de Recompensas que recibes por concluir as missões.

RECOMPENSAS E UPGRADES

As Recompensas são ganhas concluindo missões e provocando a destruição em Marte. Recolhe as Recompensas e troca-as por upgrades e armas novas em qualquer Casa Segura.

Os edifícios, as caixas de abastecimentos e os depósitos de minério da EDF são boas fontes de Recompensas.

GUERRA DE GUERRILHAS

ATAQUES DE GUERRILHEIROS

A Red Faction está em luta constante para libertar Marte das mãos da EDF. À medida que vais viajando pelo planeta, mantém os olhos abertos e os ouvidos atentos para te aperceberes se existem colonos a precisar de ajuda. Os Ataques de Guerrilheiros incluem:

-  **GUERRILLA RAID (Raid de guerrilheiros)** – Ajuda a Red Faction a atacar uma instalação controlada pela EDF.
-  **EDF ASSAULT (Assalto à EDF)** – Ajuda a Red Faction a defender uma fortaleza contra as forças da EDF.
-  **HOUSE ARREST (Detenção doméstica)** – Salva colonos detidos das mãos da EDF.
-  **INTERCEPTION (Intercepção)** – Impede o pessoal da EDF de atacar a Red Faction.
-  **CONVOY (Comboio)** – Interrompe as linhas de aprovisionamento da EDF destruindo ou capturando veículos-chave.
-  **COLLATERAL DAMAGE (Danos colaterais)** – Dá uma volta com Jenkins e uma espingarda e destrói bens da EDF.
-  **HEAVY IRON (Artilharia pesada)** – Cria o caos para distrair a EDF.
-  **TRANSPORTER (Transportador)** – Descobre veículos importantes e leva-os numa corrida até às Casas Seguras.
-  **DEMOLITIONS MASTER (Mestre da demolição)** – Testa as tuas capacidades de destruição.

TÁCTICAS DE GUERRILHA

Os assaltos directos contra a EDF são assaltos suicidas. Utiliza o mundo que tens à tua volta para montares emboscadas e apanhares o inimigo desprevenido.

PROTEGER-SE

Utiliza o ambiente para te protegeres do fogo inimigo. Quando estás junto de paredes ou veículos, toca em **LB** para ficares rapidamente oculto. Utiliza o manípulo esquerdo para te debruçares e atacares o inimigo. Mas tem cuidado, no RED FACTION: GUERRILLA a protecção nunca dura para sempre.

AGACHAR-SE

Para te manteres vivo, vais ter de manter a cabeça baixa. Prime o manípulo esquerdo para te agachares. Esta acção vai também melhorar a tua precisão.

CORRER

Por vezes, a única forma de poderes lutar mais um dia é correres como se trouxesses um urso atrás de ti. Mantém premido **LB** para correres depressa. A distância que consegues cobrir enquanto corres é ilimitada, mas só recuperas a saúde se andares num passo mais lento.

PONTARIA DE PRECISÃO

Acaba com a EDF com precisão. Prime o manípulo direito para entrares em modo Fine Aim (Pontaria de precisão). Não falhas.

NAVEGAR EM MARTE



ÍCONES DO MAPA

Os pontos de interesse estarão apresentados no mapa. Lembra-te de lhes dares toda a atenção, pois vão ajudar-te a expulsar a EDF do planeta.

-  **JOGADOR** – A tua localização actual.
-  **SINAL DE NAVEGAÇÃO** – Move o cursor sobre o mapa e prime o botão **A** para designares um ponto de referência. É então apresentado um percurso no mapa principal e no mini-mapa que te vai guiar até ao teu destino.
-  **CASA SEGURA** – Esconde-te da EDF, compra upgrades e enche as tuas armas.
-  **MISSÃO DISPONÍVEL** – Obtém ordens para a missão junto do Comandante da Red Faction.
-  **OBJECTIVO DA MISSÃO** – Mostra a localização do teu objectivo actual durante a missão.
-  **AMISTOSO** – Pessoas ou veículos importantes para a missão.
-  **ALVO DE IMPORTÂNCIA MÉDIA** – Propriedade-chave da EDF. Destrói-a para reduzires o controlo da EDF.
-  **ALVO DE IMPORTÂNCIA ELEVADA** – Edifícios da EDF fortemente protegidos. Destrói-os para reduzires significativamente o controlo da EDF.
-  **MEDIDOR DE CONTROLO** – A barra representa o nível de controlo da EDF no sector. Os diamantes indicam as missões disponíveis. Para libertares um sector, reduz o controlo para zero e completa todas as missões.
-  **MEDIDOR DE MORAL** – O nível de Moral no sector. Sobe a moral para obteres apoio para a Red Faction.
-  **RECOMPENSAS** – A quantidade de recompensas que tens disponíveis para comprar armas e upgrades.

AS FERRAMENTAS DA RED FACTION



AMMO CRATES (CAIXAS DE MUNIÇÕES)

A Red Faction tem membros em todos os sectores que escondem e acumulam Caixas de Munições. Utiliza-as para te reabasteceres de munições e para trocades os artigos do inventário. À medida que a moral vai subindo num sector, encontrarás mais caixas empilhadas com munições.



SLEDGEHAMMER (MARTELO)

Este é o teu melhor amigo. O martelo é uma arma versátil, nada ameaçadora, que pode esmagar quase qualquer coisa — e não necessita de munições. Os seus ataques silenciosos e potentes tornam-no a ferramenta ideal para desbastar as fileiras da EDF sem fazer soar o alarme.



ARC WELDER (ARCO DE SOLDAR)

Este Arco de Soldar é útil para eliminar inimigos a curta distância. Deixa sair uma descarga eléctrica que pode saltar para vários alvos, atordoando-os e, eventualmente, matando-os. Além disso, consegue atingir soldados da EDF dentro de veículos que podes, em seguida, roubar. Terás de estar próximo do inimigo para o conseguires usar.



GRINDER (ESMERIL)

O Esmeril dispara lâminas de disco a alta velocidade. O motor tem de carregar durante alguns momentos antes de disparar, por isso, não te esqueças de ter isso em conta. Os discos são mortais contra os soldados da EDF, mas não provocam grandes estragos em estruturas e objectos.



REMOTE CHARGES (CARGAS REMOTAS)

Estas Cargas Remotas colam-se em qualquer superfície e são excelentes para montar armadilhas. Podes preparar várias cargas que explodirão pela ordem que as colocares, mesmo quando utilizas outra arma. No entanto, não te esqueças dos locais onde as colocaste... se estiveres ao pé de uma quando ela explodir, acabas num instante com o teu próprio divertimento.



PROXIMITY MINE (MINA DE PROXIMIDADE)

Por vezes não te apetece ficar por perto para detonares um explosivo, por isso, criámos as Minas de Proximidade só para ti. Estas minas são mais sensíveis, por isso têm de ser colocadas directamente no chão. Tem cuidado com o local onde as colocas, pois o sensor de proximidade não sabe diferenciar entre amigos e inimigos.



ROCKET LAUNCHER (LANÇADOR DE FOGUETES)

Este equipamento da exploração mineira foi modificado para lançar granadas impulsionadas por foguetes. Será útil contra veículos, tanques, aviões e, ocasionalmente, edifícios. Tens apenas de te certificar de que existe imenso espaço entre ti e o teu alvo antes de carregares no gatilho.

PERSONAGENS

EDF



GENERAL BERTRAM ROTH



Sendo o cabecilha da opressão brutal e sangrenta da EDF contra os colonos de Marte, a crueldade do General Roth não conhece limites. Ordenou consistentemente aos soldados sob o seu comando que esmagassem a rebelião através de qualquer meio necessário. Depois da sua missão a Marte, Roth convenceu-se que os seus inimigos dentro da Earth Defense Council (EDF) —

decididos a destruir a sua carreira — estavam por trás da sua transferência para aquele que considera um “fim de mundo de um planeta sem futuro”. É esta paranóia que alimenta todas as suas acções.

ALMIRANTE LUCIUS KOBEL



Kobel é o principal arquitecto e oficial superior da E.D.S. HYDRA, a nave de guerra e de exploração espacial mais potente alguma vez construída. Sendo um político astuto, Kobel tem actualmente uma grande influência junto da Earth Defense Council (EDF). Tem vindo habilmente a posicionar-se de forma a assumir o controlo total de todas as operações militares em Marte, caso a EDF perca a paciência com o General Roth.

CORONEL JOSEPH BROGA



Broga é o cérebro por trás da “Free Fire Zone” da EDF — uma zona tampão entre o sector civil de Dust e a fortaleza de Eos da EDF. O Coronel também está encarregue das forças de investigação especial da EDF. Debaixo da sua tutela, os soldados da EDF são treinados para utilizarem “técnicas de interrogatório melhoradas” de modo a obterem todas as informações

necessárias para combater a Red Faction.

CAPITÃO HALVAR GUNNARSEN



Conhecido como o “Carniceiro de Chryse” por muitos membros da Red Faction, Gunnarsen é o pit bull da EDF. O episódio que o tornou mais conhecido foi quando ordenou a um batalhão de tropas que atacasse uma revolta de mineiros que chacinou mais de 300 civis. Foi-lhe atribuído o controlo do sector Dust de Marte. A tarefa principal de Gunnarsen é manter as unidades de

processamento de minério a funcionar — à força.

PERSONAGENS



RED FACTION

ALEC MASON



Alec Mason viveu uma existência nômada, viajando por toda a Terra em busca de trabalho. E Marte é apenas a mais recente de uma longa lista de mudanças — sendo que a maior parte delas se deveu a estar no local errado à hora errada. Tentado avançar para o planeta vermelho pelo seu irmão, Dan, Alec está apenas a tenta encontrar uma forma de ganhar a vida. Não sendo tão idealista como o seu irmão mais novo, Alec gostaria mais de

encontrar um lugar onde se sentisse em casa — mais do que propriamente tentar mudar o mundo.

COMANDANTE HUGO DAVIES



Depois de testemunhar o massacre brutal de milhares de protestantes pacíficos nas mãos da EDF, Davies desistiu das táticas preferidas por muitos — as negociações, mediações, demonstrações pacíficas — e começou a treinar os seus seguidores para um novo tipo de guerra. Adoptaram as táticas de combate do tipo “atacar e fugir” para lutar contra as poderosas forças militares da EDF e dedicou-se ao acordar da

adormecida Red Faction.

DAN MASON



Dan só viveu um ano em Marte, mas esse foi o tempo necessário para se enamorar pela sua vasta e ampla extensão. Fartou-se da EDF e das empresas que a suportam, por isso, Dan juntou-se à Red Faction para lutar por uma Marte livre. É o perito em demolições da organização, treinando novos recrutas a utilizarem as ferramentas dos seus ofícios eficaz e letalmente.

SAMANYA



Órfã de pai e mãe, Sam viveu toda a sua existência em Marte. Descrita por muitos como sendo uma “olheira da engenharia”, ainda estão para construir um dispositivo mecânico ou eléctrico que Sam não consiga arranjar. Sam é a arquitecta por trás de muitas das armas de retalhos que a Red Faction utiliza, incluindo o Arco de Soldar e o Esmeril.

JENKINS



Um perito em veículos — tanto na sua manutenção como na sua condução — Jenkins passeia-se por Marte num Jetter Marauder modificado, assaltando qualquer propriedade da EDF com que se depare. Nascido em Marte, a associação de Jenkins com a Red Faction é alimentada inteiramente pela crença que nutre de que Marte é o futuro da humanidade.

MULTIJOGADOR

GAMES FOR WINDOWS (ONLINE ATÉ 16 JOGADORES) MODOS

ANARCHY (ANARQUIA) – Matar ou ser morto nesta sinfonia de destruição livre para todos.

TEAM ANARCHY (ANARQUIA EM EQUIPA) – des ficar do lado da EDF ou da Red Faction e aniquilar o opositor.

CAPTURE THE FLAG (CAPTURAR A BANDEIRA) – Trincha o teu caminho ao longo da base do inimigo para reclamares a bandeira deles e a entregares aos teus.

DAMAGE CONTROL (CONTROLO DE ESTRAGOS) – Duas equipas lutam pelo controlo de três alvos. Destrói os alvos do inimigo e reconstrói-os com o teu Reconstructor para marcares pontos.

SIEGE (CERCO) – Duas equipas atacam e defendem alvos num mapa à vez. Os atacantes utilizam as ferramentas que têm à mão para destruir tudo à sua vista, ao passo que os Defensores utilizam os seus Reconstructores para segurarem as pontas. Ganha a equipa que provocar mais destruição

DEMOLITION (DEMOLIÇÃO) – Protege o teu Destroyer enquanto os outros devastam o ambiente e marcam pontos para a tua equipa. Certifica-te de que proteges o teu Destroyer a todo o custo. Sem ele, não poderás ganhar.

SPECTATOR (ESPECTADOR) – Por vezes só te apetece ver. Entra no modo Spectator (Espectador) e podes seguir a acção em partidas reais.

WRECKING CREW (EQUIPA DE DEMOLIÇÃO) (OFFLINE, PASS-THE-CONTROLLER – PASSAR O COMANDO)

BARREL DASH (MOVER OS BARRIS)

Destrói os barris rapidamente para ganhares uma ronda. Tens 60 segundos para destruir 5 barris vermelhos. Quando o tempo se esgota ou todos os barris vermelhos são destruídos, a ronda acaba. Também existem barris azuis espalhados ao longo do nível que te proporcionam pontos de bónus. Além disso, o tempo restante também vale pontos.

TOTAL CHAOS (CAOS TOTAL)

Provoca a maior quantidade de danos possível para ganhares uma ronda. Tens 1 minuto e munições ilimitadas, por isso não percas tempo!

RAMPAGE (VIOLÊNCIA)

Provoca a maior quantidade de danos possível para ganhares uma ronda. Tens 3 minutos, mas cada tiro dado com uma arma e cada activação de um backpack vai-te custar algum tempo.

ESCALATION (ESCALADA)

Provoca a maior quantidade de danos possível para ganhares uma ronda. Tens munições limitadas, por isso usa os tiros com sensatez. Com cada ronda, a quantidade de munições e de tempo aumenta.

MULTIJOGADOR

BACKPACKS

Os backpacks são componentes-chave da Red Faction: Multijogador da guerrilha. Vais encontrá-los em suportes especiais ao longo de cada mapa. Cada suporte tem três backpacks. Se morreres e estiveres a usar um backpack, ele volta ao respectivo suporte.

JETPACK – O Jetpack permite-te voar e atacar os inimigos a partir de cima. Experimenta usar o jetpack com cargas remotas para a morte chover sobre a equipa opositora.

FLEETFOOT – O Fleetfoot dá-te um impulso de velocidade temporário, que é útil quando se usa um martelo ou uma espingarda. O aumento de velocidade vai-te permitir reduzir rapidamente a distância entre ti e um inimigo para poderes infligir uma morte sangrenta.

RHINO – O backpack Rhino transforma-te numa potência imparável. Nenhuma estrutura é segura quando se está a usar o pack Rhino.

THRUST – Este pack permite-te subir e descer com uma velocidade destruidora. Os inimigos em cima e em baixo deixam de estar seguros quando o pack Thrust está em acção.

CONCUSSION – O pack Concussion cria uma onda de comoção à tua volta, abatendo os inimigos nas proximidades. O melhor que existe para atacares um inimigo, carregado com um Fleetfoot é um estrondo de comoção infligido no momento certo.

TREMOR – O Tremor faz com que a área em volta do jogador abane violentamente. As estruturas ficam danificadas e as sacudidelas intensas desorientam os inimigos que estiverem nas proximidades. Utiliza o pack Tremor para equilibrares o campo de jogo — literalmente.

FIREPOWER – O Firepower permite-te infligir danos massivos com a arma da tua escolha. Utiliza-o para protegeres os teus colegas em fuga contra os disparos.

HEAL – Utiliza o backpack Heal para regenerares rapidamente a tua saúde e a dos teus colegas de equipa. A utilização deste backpack na altura certa pode fazer a diferença entre a vitória e a derrota.

STEALTH – O pack Stealth torna-te quase invisível para os inimigos. Utiliza-o para te moveres furtivamente junto de inimigos distraídos e para os apanhares sem fazer barulho.

VISION – O pack Vision dá-te visão de raios X, permitindo-te ver os inimigos através de qualquer estrutura. Com o pack Vision, ninguém se pode esconder de ti.

CONTRATO DE LICENÇA ECOFILMES

Este é um contrato entre SI – o utilizador final – e a ECOFILMES S.A. – adiante designada ECOFILMES.

Outorgamento de Licença

Este contrato de licença ECOFILMES – Licença – permite-lhe utilizar uma cópia da versão concreta do produto de software ECOFILMES adquirido com esta Licença – Software – em qualquer computador individual, sempre e quando o Software se encontrar em utilização num único computador em cada momento.

O Software encontra-se “em utilização” num computador, quando tenha sido carregado na memória temporária – isto é, RAM – ou instalado na memória permanente – v.g. disco duro, DVD-ROM, ou qualquer dispositivo de armazenamento – do computador.

O Produto é Vendido “Tal Qual”

O Software, disquetes, documentação e outros objectos são vendidos “Tal qual”. Não há garantia de comercialização, nem garantia de validade para um uso específico nem nenhuma garantia de qualquer outro tipo, explícita ou implícita, em relação ao software, disquetes ou documentação, excepto a que se indica expressamente nos parágrafos que se seguem.

Inexistência de Responsabilidade por Danos Indirectos

Em nenhum caso a ECOFILMES ou os seus fornecedores serão responsáveis por quaisquer danos – incluindo, sem limite, os que derivam da perda de benefícios, interrupção de negócio, perda de informação comercial ou quaisquer outras perdas pecuniárias – que se originem como consequência da utilização ou da impossibilidade de utilização deste produto ECOFILMES, incluindo no pressuposto de que a ECOFILMES tenha sido informada da possibilidade de que tais danos possam ocorrer.

Em qualquer caso, a responsabilidade da ECOFILMES em relação a qualquer cláusula deste contrato limita-se à quantidade efectivamente paga por si em relação ao software mencionado.

Indemnização ao Utilizador

A responsabilidade total da ECOFILMES e a sua única indemnização consistirá, por deliberação da ECOFILMES:

1. No reembolso do preço pago, ou
2. Na reparação ou substituição do Software que não cumpra com a garantia limitada da ECOFILMES e lhe seja devolvido com uma cópia do recibo de compra.

Esta Garantia Limitada será nula se os defeitos do Software forem consequência de acidente, abuso ou utilização errada.

Qualquer Software substituído estará garantido pelo maior período de tempo entre o que resta até ao vencimento da garantia original ou um período de 30 dias.

Se tiver alguma dúvida acerca deste Acordo ou se desejar contactar, por qualquer motivo, a ECOFILMES, utilize o endereço anexo a este produto.

NOTAS



NOTAS

THQ CUSTOMER SERVICES

AUSTRALIA

Technical Support and Games Hotline
1902 222 448

Call costs \$2.48 (incl GST) per minute
Higher from mobile/public phones

ČSKÁ REPUBLIKA

Telefon: + **420 226 225 012**
Otevřeno: Po-Pá 9:30 - 18:00
Email: podpora@cdprojekt.cz

DEUTSCHLAND

Für **spielinhaltliche** Fragen
Tel. **09001 505511**
Mo.-Sa. von 11.00-21.00 Uhr
(€0,99/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf. abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz)
Für **technische** Fragen
Tel. **01805 605511**
Mo.-Sa. von 11.00-21.00 Uhr (€0,14/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf. abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz)
Internet: <http://support-formular.thq.de>
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

ESPAÑA

Correo:
THQ Interactive Entertainment España S.L.U.,
Avenida de Europa 19, Edificio I 1º B,
Pozuelo de Alarcón, 28224 Madrid, ESPAÑA,
Tlf. **91 799 18 75**
(De Lunes a Viernes de 10.00 a 14.00 horas y de 16.00 a 19.00 horas)
El precio de la llamada es el precio de una llamada convencional sujeto a los precios establecidos por cada compañía telefónica.

Visita nuestra web:
Registra tu juego en www.thq-games.es
para acceder a los trucos, al material exclusivo de los juegos, las preguntas frecuentes y al soporte técnico online.

FRANCE

Assistance technique : **08 25 06 90 51**
du lundi au samedi de 10 à 12h et de 14 h à 20h
(0.34 € la minute)
thq@supporter.fr

ITALIA

È inoltre possibile accedere al nostro Servizio Assistenza Tecnica:
E-mail: assistenza@thq.com
Telefonando a: **02 89418552**
Lunedì, Mercoledì e Giovedì dalle 14 alle 18.
Tariffa urbana per chiamate da Milano, interurbana per chiamate provenienti da altri distretti
Registra il tuo gioco su www.thq-games.com/it/
per ottenere una completa assistenza online e trovare risposta alle domande più frequenti.

NEDERLAND

Als je technische problemen met dit spel ondervindt, kun je contact opnemen met de technische helpdesk in Groot-Brittannië:
Telefoon +**44 87 06080047**
(nationale/internationale telefoonnummers zijn van toepassing)
ma t/m vr 8.00 tot 19.00 (GMT)
za 9.00 tot 17.00 (GMT)

ÖSTERREICH

Für **spielinhaltliche** Fragen
Tel. **09001 505511**
Mo.-Sa. von 11.00-21.00 Uhr
(Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
Für **technische** Fragen
Tel. **01805 605511**
Mo.-Sa. von 11.00-21.00 Uhr
(Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
Internet: <http://support-formular.thq.de>
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

POLAND

Telefon: +**48 22 519 69 66**
Godziny otwarcia:
Poniedziałek – Piątek 9:00 – 17:00
Email: podpora@cdprojekt.com

PORTUGAL

Informações de Jogos, Truques e Dicas,
Liga: **256 836 273**
(Número sujeito ao tarifário normal da Portugal Telecom)
apoioaoconsumidor@ecofilmes.pt
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO
das 17.00h às 19.00h
Todos os dias úteis
SERVIÇO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Liga: **707 236 200**
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO
das 14.00h às 17.30h
Todos os dias úteis. Número Único Nacional:
€0,11 por minuto

РОССИЯ

Телефон: +44 (0)87 06080047
(оплата звонка из России по международному тарифу)
(Пн-Пт с 8.00 до 19.00,
Сб с 9.00 до 17.00 по местному времени)
Онлайн:
Зарегистрируйте игру на сайте www.thq-games.com
для доступа к FAQ и полной онлайн-поддержки

SLOVENSKO

Telefon: + **420 226 225 012**
Otváracia doba: Po-Pia 9:30 - 18:00
Email: podpora@cdprojekt.cz

SUISSE/SCHWEIZ/SVIZZERA

Für **spielinhaltliche** Fragen
Tel. **09001 505511**
Mo.-Sa. von 11.00-21.00 Uhr
(Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
Für **technische** Fragen
Tel. **01805 605511**
Mo.-Sa. von 11.00-21.00 Uhr
(Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
Internet: <http://support-formular.thq.de>
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

UK

Telephone: +**44 (0)87 06080047**
(national/international call rates apply)
(Mon-Fri 8.00 am to 7.00 pm,
Sat 9.00 am to 5.00 pm)
Online: Register your game at
www.thq-games.com
for FAQs and full online support

الإمارات العربية المتحدة

تليفون رقم: 800 42 637
الأحد إلى الخميس من 9:00 ص حتى 6:00 م
(الرقم المجاني)
بريد الكتروني: info@plutogt.com