



TABLE OF CONTENTS

MOVE OUT	2
SITUATION BRIEFING	3
YOUR SQUAD	5
CONTROLS	6
ORDERS	12
THE HEADS UP DISPLAY (HUD)	
COMMANDING BASICS	20
END GAME	
MULTIPLAYER	
THE LOBBY	
THE MISSIONS	
INSURGENCY CONTROL UPDATES	
LICENSE AGREEMENT	
HINTS AND TIPS	32
REGISTER YOUR GAME	
QUICKSTART SUOMEKSI	
KÄYTTÖOIKEUSSOPIMUS	41
QUICKSTART PÅ SVENSKA	
LICENSAVTAL	
CREDITS	
THQ CUSTOMER SERVICES	



You command teams of highly trained soldiers in the most dangerous combat known to man – urban warfare. You are the brains behind the most highly skilled and lethally armed military fighting forces on the planet. You must out-think, out-maneuver and out-gun any enemy foolish enough to come between your squad and its objective.

Each objective is of critical importance, but it's not your only concern. You are also responsible for lives of the men under your command. Great commanders don't just lead their men to victory; they also lead them home.



THE TYRANT IS DEAD

The regime of Al-Afad had made Zekistan a haven for terrorists, but a determined effort led by a coalition of Western forces brought Al-Afad down. The short-lived joy of his deposing has faded, replaced by civil unrest as various insurgencies fight against the Western forces and long-suppressed ethnic hostilities erupt into violence. The US and their Coalition allies must once again enter the conflict in an effort to stabilize the country.

THE GATHERING STORM

US and Coalition forces, occupying the central and southern economic regions of the country, are stretched thin. Anxious to establish a democratic government, the U.N.-backed coalition has focused its attention on keeping the peace in the major economic centers, while an interim Consulate has been appointed to oversee the rebuilding and transition of Zekistan. One region has thus far avoided the political violence: the Tien-Hamir Province of Northern Zekistan. And while the population of this province supported the US incursion into Zekistan, there is a growing separatist sentiment in the region. Mullah Qari Ra'id has assembled a following that's determined to turn Tien Hamir into an independent nation. Countering this force are significant numbers of Al-Afad loyalists, who have infiltrated Kharulman precisely because of its current peace. These forces bide their time in the hope that they can drive away the Western armies and reshape Zekistan into their own political vision.

KHARDIMAN

The Tien-Hamir – or "Ten Hammers" – mountain range splits the top third of Zekistan off from the rest of the country. It's a temperate region of the country, and is lusher than the arid region around the capital, Zafarra. The Khamar River runs through Tien-Hamir, creating the Chergza Pass. This Pass is the primary traffic-way through the Tien-Hamirs, connecting north and south Zekistan. The major city of Khardiman, south of the pass, straddles the river and serves as a gateway between North and South Zekistan. Its position along the trade routes has made Khardiman a culturally mixed city since the Middle Ages. Today, much of its population is made up of indigent Northern Zekis, but large numbers of ethnic Russians and an influx of Southern Zekis fleeing the conflict now live in the city.



THE FACTIONS

The Mujahideen al-Zeki

The "Strugglers for Zekistan" are the loyalist remnants of Al-Afad's army. These soldiers have regrouped in towns and communities outside the major urban centers in Zekistan. While their leaders negotiate with the Coalition, they sporadically fight with other forces for control of new territory. Their self-proclaimed leader is Abdul Hassan. Hassan was a Colonel under the old regime and has assumed control over the scattered Mujahideen throughout Khardiman.

The Anser al-Ra'id

The Anser al-Ra'id ("Supporters of Ra'id") lay claim to the northeast section of Khardiman and have declared this quarter of the city off-limits to Coalition Forces.

Their leader is Mullah Qari Ra'id. When Al-Afad seized power, Ra'id fled to Tajikistan. From there, he was instrumental in calling attention to the atrocities being carried out under Al-Afad and actively called for U.N. intervention. During the war, Ra'id reentered the country and organized the northern tribes into a formidable fighting force that supported the US incursion. Now that Al-Afad has been defeated Ra'id's goal is to establish a separate state in northern Zekistan. The more fanatical elements of the Anser al-Ra'id are the Hashishim al-Ra'id ("Assassins of Ra'id"), known for ruthless tactics and torture.

The Khardiman Militia

Comprised chiefly of the multi-cultural local police, the Coalition is training the Khardiman Militia as a replacement peacekeeping force, and the Militia commands the respect of the local population. Andrei Zakirov, governor of Tien-Hamir Province, controls them. Zakirov is one of many Russians that stayed in Zekistan after the collapse of the Soviet regime. As governor, he has labored to keep the Anser al-Ra'id from turning violent while trying to integrate Khardiman into the emerging Zekistani polity.

THE SOLDIERS

US Light Infantry

The US Forces are made up of both new recruits and veterans from the initial foray into the capital city of Zafarra. The US presence in Khardiman is initially light. A single US platoon is permanently assigned to the city to provide security for the construction base that is repairing the Tien-Hamir Bridge.

Coalition Forces

Security in Tien-Hamir Province is the United States' responsibility, but British elements of the Coalition Force are in the region and can be called upon for assistance. These forces are made up of regular British Army personnel.

YOUR SQUAD



In most missions, your squad will consist of two Fire Teams designated "Alpha" and "Bravo." Each team is comprised of four soldiers that are assigned specific duties on the team. As commander, you should familiarize yourself with the four primary roles on the team.

SOLDIERS

Team Leader (TL)	Designated with the letters "TL", the Team Leader is the highest-ranking soldier on your team. He keeps the men organized and orchestrates the orders you issue to the team. Your Team Leader carries the mission map and is responsible for reporting back to higher command. Additionally, he performs vital functions such as looking around corners and laser sighting for air-support.
Automatic Rifleman (AR)	Designated with the letters "AR," the Automatic Rifleman is the second-highest ranking member of your team and, if needed, can step up and assume the Team Leader role. Wielding the M249 Squad Automatic Weapon or "SAW", this soldier can put more lead downfield than the other three soldiers combined.
Grenadier (G)	Designated with the letter "G," the Grenadier carries an M4 rifle with the under-mounted, M203 grenade launcher attachment. This enables the team to put explosive rounds at a longer range than any man could throw a grenade.
Rifleman (R)	Designated with the letter "R", the Rifleman is the lowest- ranking member of the team, and as such, he is the workhorse of the unit. He is called upon to scout ahead and to carry wounded team members to safety. Riflemen are often trained as sharpshooters and can be called upon to snipe entrenched enemies.

Your Fire Teams can be broken down further into two Buddy-Teams known as Buddy-Team 1 and Buddy-Team 2. In the field, each Buddy-Team will maintain its Fire-Team's designation; hence, Alpha's Buddy-Teams are designated as "Alpha 1" and "Alpha 2".

Buddy-Team 1 is always made up of the Team Leader and Automatic Rifleman. Buddy-Team 2 is always the Grenadier and Rifleman.

In some cases you will be assigned additional teams. Additional teams will be designated as "Charlie" or "Delta." These teams are usually two-man teams or mechanized units.

CONTROLS

Wheel (Mouse)	Zoom Key/Scroll Current List
Middle Button (Mouse)/ E (Keyboard)/7 (Keypad)	Precision Fire (see Precision Fire below).
Mouse	Activate Movement Cursor/Cursor Control – With no cursor system open, touching the Mouse activates the Movement Cursor. Any active cursor is controlled with the Mouse.
Left Alt (Keyboard) Enter (Keypad)	Team Select Key/Toggle Grenade Arc Control – / With the Movement Cursor active, pressing this key opens the Team Select Menu (see Movement Cursor below). With the Grenade Cursor active, press this key to control the grenade's throwing arc (see Grenade Cursor below).
W/D/A/S (Keyboard)	Soldier Select Key
	W = Team Leader D = Automatic Rifleman A = Grenadier S = Rifleman
TAB (Keyboard)	Switch Team Key - Press to switch between Alpha and Bravo teams. Hold to access the Team Map (see Switch Team Orders below).
Left Button (Mouse)*	Action Button/Fire Cursor Button – Issues an order to the selected team or activates the Fire Cursor. Hold to access the Grenade Cursors Menu (see Target Cursor Orders below).
	*The functionality of this button changes based upon what cursor system is active at the time (see Orders below).
R (Keyboard)/ 9 (Keypad)	Reload Menu
Right Button (Mouse)	Movement Cursor – Issues a movement order to the selected team (see Movement Cursor below).
SPACE (Keyboard)/ Ins (Keypad)	Cancel Key – Press to stop a team action or to close an active cursor. Hold to access the Cancel Orders (see Cancel Orders below).
1 (Keyboard)/ 2 (Keypad)*	Action 2 Key - Issues an order to buddy-team 1 (the Team Leader & Automatic Rifleman).
	*The functionality of this key changes based upon what cursor system is active at the time.

2 (Keyboard)/ 1 (Keypad)*	Action 3 Key – Issues an order to buddy-team 2 (the Grenadier & Rifleman).
3	*The functionality of this key changes based upon what cursor system is active at the time.
Left Ctrl (Keyboard)/ * (Keypad)	Reports Screen (see Reports Screen below)
Pause (Keyboard/Keypad)	Pause Screen
F (Keyboard)/ PgDn (Keypad)	Frag Grenade
G (Keyboard)/ PgUp (Keypad)	Smoke Grenade
T (Keyboard)	Team Chat in Multiplayer games
V (Keyboard)/ Home (Keypad)	Set Fallback
B (Keyboard)/ End (Keypad)	Fallback
H (Keyboard)	Hot Move
l (Keyboard)	Interact

You can also navigate the game with a gamepad, using the game's keymapper function to map controller buttons and keys to each command. The controls listed in this manual assume the player is using the keyboard and mouse.



MOVEMENT CURSOR

The Movement Cursor looks like a rotating cone, with circles following it. These circles represent the positions each soldier will take when moving. Pay particular attention to the bright yellow circle, as this indicates your Team Leader's position.

As the Movement Cursor comes in contact with objects, the circles will reorient themselves to show the formation the team



will take when ordered to that position. Knowing the position of the Team Leader helps you understand where each member of the team will be in any formation (see Formations below).

When the Movement Cursor turns blue, your team can be ordered to perform a special action on whatever the cursor is currently touching (see Move Orders – Interact below).

With the Movement Cursor active, the Left Mouse button allows you to issue a move order to the currently selected team

FIRE CURSOR

Your soldiers are trained to wait until they are cleared to fire on enemy targets. As their leader, you must do this by using the Fire Cursor.

When active, the Fire Cursor looks like an animated circle drawn by a laser-pointer in the world. With the Fire Cursor active, the Left Mouse button allows you to issue a fire order to the currently selected team



When cleared to fire, your soldiers can target all the enemies in front of them; however, they will target enemies inside the Fire Cursor first. Therefore, it's best to place the Fire Cursor over as many enemies as possible.

GRENADE CURSOR

The Grenade Cursor appears as a segmented arc projected out into the world from the team's current position, indicating the trajectory that a hand grenade will travel when thrown.

The Mouse allows you to choose the location where you want the grenade thrown. Pressing the Left Alt key toggles the functionality of the Mouse; up or down



on the Mouse will now raise or lower the throwing arc. This is useful when trying to throw into second-story windows or over high walls.

With the Grenade Cursor active, the Left Mouse button orders the selected soldier to throw his hand-grenade.



CONTROLS

PRECISION FIRE

Precision Fire enables an individual soldier to fire his weapon at a specified target. Push the Middle Mouse button to access Precision Fire. The camera will move in tight over the shoulder of the selected soldier and zoom in on a Precision Fire Targeting Cursor. The Mouse allows you to aim the Cursor while the Middle Mouse button is held. When your soldier has locked on to the



target, which may take a second, the cursor will change color and a red dot will appear. At this point, press the Left Mouse button to order your soldier to fire his weapon; if you issue the order early, your soldier will probably miss. Keep in mind that this is a risky maneuver, as your soldier is fully exposed to gunfire while Precision Firing.

There are four kinds of Precision Fire available and are dependent on the type of weapon each soldier is carrying. Use the keyboard to switch between the different soldiers on your team and access their special Precision Fire ability.

Sharpshooting



Soldiers equipped with the M4 Carbine rifle are capable of taking a sniper shots at enemies behind cover.

Suppressing



Soldiers equipped with the M249 SAW rifle are capable of suppressive fire. When you order a soldier

to suppress, he will continue firing at the target until he runs out of ammunition. You can cancel the suppression order by pressing the SPACE bar.

Launching Explosives

Soldiers equipped with the M203 grenade launcher are capable of launching an M203 grenade. When

Precision Firing explosive rounds it's important to wait for the soldier to fully lock onto his target as inaccurate grenade launches could injure friendlies or noncombatants.

Laser Sighting



In some missions, your Alpha Team Leader will be equipped with a Laser Designator. Using

Precision Fire, you can order him to laze an area for an Apache helicopter airstrike. Keep in mind that the Apache cannot discriminate between enemy and friendly units.

REPORTS SCREEN

Activating the Reports Screen automatically switches the camera to the Team Leader. There are two components of the Reports Screen: the Mission Map and the Reports Menu.

Mission Map

The Mission Map displays the location of important objects and objectives in the game. Use the map to plot a course through the world.



Reports Menu

The Reports Menu is directly underneath the Mission Map. Here, any special requests, orders or off-map support are listed as text. If no Reports are available, no text will be written in the Reposts Menu. If there is more than one Report available, you can cycle through them. With a Report selected, pressing the Enter button activates the Report and exits the Report Screen.

Detonating C4 Explosives

To detonate planted C4 charges, you must access the Reports Screen. Select the correct Report in the Reports Menu and press the Enter button to detonate the explosives.



ORDERS



Pressing a button issues the default order associated with that button. Holding down a button brings up a Menu Dial with all the available orders associated with that button.

Use the Left mouse button to select an order in an open Menu Dial. With an order selected, release the held button to issue the order to the selected team. To close a Menu Dial without issuing an order, press the spacebar.



The following are all the orders you can issue in the field:

BASE ORDERS – R KEY

Face(default)	The team will turn and face the same direction as the camera.
Reload	The team will stop any action it is carrying out and reload their weapons.

MOVE ORDERS – MOVE CURSOR + LEFT MOUSE BUTTON

Tight Move (default)	Your men will run to a location. They will not engage enemies unless threatened at close range.
Hot Move	Your men will move slowly and cautiously as a group. If your team has a fire sector when you order a Hot Move, they will attempt cover in that direction as they move. If your team does not have a fire sector, the men will attempt to cover every angle.
	When Hot Moving, your team will automatically assume a fire formation when they reach their destination. In this formation, soldiers covering the rear of the team can suppress any flanking enemies for a short period of time. This makes Hot Moving very powerful in potentially hostile areas.
Scout/Drag Soldier	In most cases, the Scout order will instruct a soldier to run ahead and check a location before the entire team moves there. The scouting soldier will stop and return to the team if he encounters any enemies. When the Movement Cursor is over a downed-man, you can order a soldier to drag the wounded man back to the team's position using this same order.

the second se	
Regroup/Interact	When your team is split into Buddy-Teams, this order will bring them together again into a unified force.
5772 5X	When the Movement Cursor is touching objects the team can interact with, you can order the team to
1.	interact with the object using this same order. In this case the menu text will tell you exactly what the team will do if you give the order.
2010 11 1 10 10 10	will do il you give tile ordei.

FIRE ORDERS - FIRE CURSOR + LEFT MOUSE BUTTON

Cover Fire (default)	Half the team will engage enemy targets downrange. The other half will assume cover sectors to the rear of the team.
All Fire	All available team members will engage targets downrange, with no attempt to cover the rear.

CANCEL ORDERS – RIGHT MOUSE BUTTON

Cancel (default*)	The team will stop any behavior or action it is carrying out.
	*If the team is not in danger, this is the default Right Mouse button order.
Take Cover (default**)	The team will stop any behavior or action it is carrying out and immediately take cover.
	**If the team is exposed to enemy fire, this is the default Right Mouse button order.
Set Fallback Pos	Sets the team's current position as the fallback point. A special Fallback Marker will appear over the terrain. The team can only have one fallback position active at a time.
Fallback	The team will stop any behavior or action it is carrying out and immediately run to the Fallback Marker.



ORDERS

SWITCH TEAMS ORDERS TAB KEY

In most cases, the camera will fly between Alpha and Bravo teams. In some situations the camera will cut directly to a team.

To switch to any additional teams under your command, hold the Switch Team Key to access the Team Map. All your available teams will be displayed on the Team Map. While holding the Switch Team Key, you can zoom in and out on the Team Map.

To select a different team, move the Mouse in the direction of the team you want to command. With another team selected, release the Switch Team Key and the camera will fly to the team.

On the Team Map, your teams are identified by the first letter of their designation: A = Alpha, B = Bravo, C = Charlie and D = Delta. They are also assigned a symbol that denotes the type of team they are:



Fire Team



Mechanized Vehicle



Ö

Single Fighter (Red = Enemy Fighter)

TARGET CURSOR ORDERS - LEFT MOUSE BUTTON

Sector (default)	Activates the Fire Cursor. This cursor is used to issue the Fire Orders listed above.
Frag	Activates the Grenade Cursor. With the cursor active, pressing the Left Mouse button orders your soldier to throw a fragmentation grenade. The number of available fragmentation grenades will be displayed next to the text in the Dial Menu.
Smoke	Activates the Grenade Cursor. With the cursor active, pressing the Left Mouse button orders your soldier to throw a smoke grenade. The number of available smoke grenades will be displayed next to the text in the Dial Menu.

Mechanized Vehicle Controls

In some missions, you will be given command of a Bradley Fighting Vehicle. The Bradley is controlled in exactly the same way as an infantry team: use the Movement Cursor to move it and the Fire Cursor to engage targets, and the Precision Fire interface to fire the main cannon. However, many advanced infantry orders cannot be issued to the Bradley, and the size of the Bradley may limit its mobility. THE HEADS UP DISPLAY (HUD)

Your Heads-Up Display (HUD) provides vital information on the location of your team and its objectives, the condition of your team, and the status of your equipment and resources.



1. COMPASS RIBBON

As you revolve the camera around your team the Compass Ribbon will indicate which direction the camera is facing.

Objectives	This triangle indicates the direction in which your current objectives can be found. When the triangle is centered onscreen, a Text Window will appear under the Compass Ribbon. This text will give you instructions on what you need to do to complete the objective.
Man Down	This triangle indicates the direction of any injured soldiers that need assistance. When this triangle is centered onscreen the camera is looking in the direction of the downed soldier.
CASEVAC	This triangle indicates the direction of the nearest CASEVAC. This triangle will only appear in the Compass Ribbon when a member of your team is carrying an injured soldier.

Note that centering any of these triangles on screen only gives you directional information; whatever the triangle is referencing may still not be visible from your current position. The blue Objective triangle will display the distance (in meters) to your current objective when it's centered onscreen.

When you revolve the camera around your team, the colored triangles will attach to the sides of the screen as the objects they point to move off screen.

THE HEADS UP DISPLAY (HUD)

2. ASSET ICONS

Asset Icons along the left side of the screen indicate what additional information or assets are available.

Reports Icon	This icon will turn yellow when a Report is available in the Reports Menu. The icon will flash yellow every time a new Report is added to the Reports Menu (see Reports Screen above for information on how to access a Report)
Air-Strike Icon	This icon will appear on screen when an Airstrike is available.
Explosives Icon	This icon will turn yellow when your team is equipped with C4 explosives.

If one of the Asset Icons listed above is not visible in your HUD, that asset is not available in the mission.

3. UNIT ICONS

In the bottom left corner of your screen are the Unit Icons. Each icon correlates to one member of your current team, and their letter designations appear inside the icon: "TL", "AR", "G" and "R." If an icon does not have a designation, that soldier is not with the team. The yellow icon indicates which unit your camera is currently following. Use the keyboard to switch between the different soldiers on your team.

If the designation letters of an icon are flashing red, that soldier is currently under attack.

If an entire Unit lcon is flashing red, that unit is exposed to gunfire and close to death.



When one of your soldiers goes down, this icon will replace his designation letters in his Unit Icon.

4. AMMO & WEAPON GAUGE

The Ammo & Weapon Gauge is to the right of the Unit Icons. At the top of the gauge is an image of the weapon the currently selected soldier is carrying. This image will degrade from right to left as the soldier fires his weapon, indicating how many rounds are still in the clip.

Just to the right of the weapon image is a number indicating the percentage of ammunition the entire team is carrying. As the number approaches zero, it will begin flashing red to indicate that the team is running out of ammunition. Take note that when you split a team into its component buddy-teams, all remaining ammunition is split evenly between the buddy-teams. When the Grenadier is selected, another number will appear to the left of the weapon image, indicating the number of M203 grenades the Grenadier is carrying.

The bottom of the Ammo & Weapon Gauge indicates the designation of the current team as well as the name and rank of the current soldier.

5. ORDERS ICON WINDOW

The Orders Icon Window is in the lower right corner of your screen. This window is primarily associated with the Movement Cursor but also indicates when your team is near objects with which they can interact.

When the Movement Cursor touches an object in the world, the formation the team will assume at that object appears in the Orders Icon Window. When the Movement Cursor is far away or obscured, use the Orders Icon Window to get a better idea of what the cursor is touching.

When the team is in close proximity to an object they can interact with, an icon will appear in the Orders Icon Window. When one of these icons appears, pressing the Left Mouse button will order the team to perform a special action relative to the object. Note that these icons will not appear if the Movement Cursor is active on the terrain.



This icon indicates that your team is near a downed soldier in need of aid. Pressing the Left Mouse button orders your team to pick up the downed man.

This icon indicates that your team is near an object on which they can plant explosives. Pressing the Left Mouse button orders your team to plant the charges. 70M



6. COMBAT EFFECTIVENESS METER

The team's Combat Effectiveness (CE) Meter can be seen on the right side of the Orders Icon Window. This meter indicates the relative effectiveness of your team when attacking, moving or carrying out your orders. As the red in the meter increases, the overall effectiveness of your team decreases; your soldiers will be less effective when carrying out orders like Precision Fire, they cannot move as quickly, and they cannot throw grenades as far.

When the meter is fully red the team is fully exposed and vulnerable to sustaining a casualty.

7. TEAM INDICATORS

Team Indicators appear on top of the other teams you command. The other teams' full designations will appear on top of the indicators.

When you revolve the camera around your team, the Team Indicators will attach to the sides of the screen as the teams they are identifying move off screen. The indicators will attach to the side of the screen that is closest to their team.

8. ENEMY INDICATORS

Enemy Indicators appear as triangles over the enemies in the world your team knows about. If you see an enemy but your team does not, an Enemy Indicator will not appear over that enemy.



70M



To be successful in the field, you must understand certain basic concepts about urban warfare. For more information on advanced concepts and tactics, consult the Battle Drill videos on the game disc.

COVER

Successful performance in an urban setting requires you to assess and interpret the environment in which you are fighting. An important part of the environment is the opportunities it provides for cover. A team without cover can get wiped out quickly.

FLANKING

Fire position is a very important component of urban warfare. You must locate and maintain positions that have an angle on your enemies' positions.

In combat, this often requires you to move one team around an enemy to "flank" his position. Flanking is the entire reason why you have two teams of soldiers – one team is responsible for occupying the enemy while your other team is responsible for flanking him.

FORMATIONS

The formation your team assumes is based upon their cover. A team's formation dictates who can fire at enemies and who is exposed to enemy fire from different angles of attack.

FIRE POWER & SUPPRESSION

Effectively managing the firepower of your teams during a firefight will enable you to take more risks during a mission. Pay attention to enemy icons and remember that the more fire you put on an enemy, the less options he has available.

CASUALTY EVACUATION POINTS (CASEVACS)

Study your mission maps to learn the locations of your CASEVACs. At certain times during a mission you may be given the option to establish a new CASEVAC position closer to the battle. It's always best to have a CASEVAC nearby to drop off your wounded and get re-supplied during intense fighting.

SAFE-HOUSES

Safe-Houses produce enemy fighters, who'll appear via doors identified by a sword. You can and should destroy these doors with explosives or grenades.



During a single mission, your entire squad can only sustain two casualties. If you sustain a third casualty, your squad is deemed Combat Ineffective. Your squad will be pulled out of action and your mission will end.

END GAME

When a mission has ended, your actions and accomplishments will be compared against your objectives and the Rules of Engagement to produce a Performance Evaluation for the mission. Your overall Performance Evaluation is displayed on the first screen as a percentage. This percentage is calculated by averaging your effectiveness in six different categories. The details of each category can be seen on the Performance Screen. In general, the higher the percentage in each category, the better you performed overall.

In addition to your Performance Evaluation, you can also receive special recognition for achieving specific goals or "Feats" in the mission. There are four Star Levels for any specific Feat in the game: Bronze, Silver, Distinguished Service Cross and Medal of Honor.

On the Main Screen, the total number of Stars you've achieved in each level of recognition is displayed. You can view detailed information on all the possible Feats in a mission and how many Stars you achieved in each by accessing the Decorations Screen.









MULTIPLAYER

OVERVIEW

To start a Multiplayer match, select "Multiplayer" from the Main Menu. At the Multiplayer Menu you can choose to play over a LAN or over the internet through GameSpy. .

Selecting "LAN" will display a list of available games you can join. You can also choose to host your own game by pressing the "Delete" key.

Selecting "GameSpy" will connect you to the GameSpy matching service where you can join a game or host a game yourself.

MULTIPLAYER MATCH MENU

Multiplayer Match Options - Creating A Match

Allow Spectators	Opens your game up to players who wish to join the game as a Spectator.
Automatically Recycle Games	This will set your game to automatically re-launch once a team has won the match. If this is not set, players will be taken back to The Lobby when a match ends.
Level select	Allows you to select the mission you wish to play. To host a versus match you must select a Versus Campaign mission. To host a cooperative game you must select a Coop Campaign mission.
Game Name	Allows you to select a name for your match. This name will be visible to other players online.

THE LOBBY

The Lobby is where all the players of a particular match meet up, choose sides and get information on the game they are about to play. When you first enter The Lobby you will taken to the Factions Screen.

Factions Screen

On the Factions Screen you'll see what side and what units you'll be controlling in the upcoming match. Here, you can specify which side you want to play and what units you want to control.

In the far-left column you select the Faction you want to play. There are four possible factions.

U.S. Troops	U.S. soldiers organized into teams of two to four units.
Coalition Troops	British soldiers organized into teams of two to four units.
Mujahideen	Insurgency force made up of disorganized fighters. These fighters are controlled individually.
Al-Ra'id	Insurgency force made up of disorganized fighters. These fighters are controlled individually.

Once you select a Faction, you must select the units you want to command. These units are divided into Slots and listed in the center column on the Factions Screen. The Faction you've selected determines the Slots available to you. The Militia can also be selected as a Faction for one mission, BRING ME TARIQ AL-SADIF.

From the Factions Screen you can access the Players List, Briefing Screen or Setting Screen by pressing the Number "1" or the Number "2" keys.

Players List

The Players List displays the names of all the players in the game.

Briefing Screen

The Briefing Screen gives you information on the mission you are about to play.

Settings Screen

The Settings Screen gives you information on the different game variables set for the mission. On this screen, the host of the game has the ability to alter the mission variables in order to change how the mission plays.

THE MISSIONS

AMMO BLAST

Factions	US FORCES vs. MUJAHIDEEN
Description & Objectives	The Mujahideen are protecting an ammo stockpile located near the Gallery of the Khardiman Arts Center. US forces have been dispatched to eliminate the Mujahideen and destroy their ammo cache.
	There are several rival resistance cells in the area that are hostile to both US and Mujahideen forces. The cells are also vying for control of the ammo cache; however, the Mujahideen commander can recruit them to help defend the cache from the Americans.

TAKE THE CITADEL

Factions	MUJAHIDEEN vs. AL RA'ID
Description & Objectives	Mujahideen and the Al Ra'id forces are battling around the Khardiman Monastery. Both sides have secured a stronghold inside the monastery and are attempting to gain control of the complex. Either side can use its explosives to destroy the enemy's munitions pile and stronghold.
	There are also gates in the monastery that lead to the fighting outside the walls. If a soldier can open these he can recruit reinforcements to helo with the battle.

INSURGENCY IN THE STREETS

Factions	US FORCES vs. AL RA'ID
Description & Objectives	US forces are attempting to eliminate the remnants of the AI Ra'id. Commander bin Fassi is attempting to gather recruits and support from the populace before fleeing the city. A television news team has gotten word of this and is on its way to film a possible demonstration.
27	The US wants to avoid a media circus and must stop bin Fassi before he can stage a large anti-American demonstration. The AI Ra'id must stay alive, gather support from the civilians, and bring them back to the recruitment center before the news team arrives.

BRING ME TARIQ AL-SADIF

Factions	MERCENARIES vs. MILITIA vs. Al Ra'id vs. Mujahideen
Description & Objectives	Tariq Al-Sadif was Al-Afad's chief aide. It is believed that he has stolen valuable Zekistani treasures and hidden them in the Parliament building. Each faction's mission is to locate the treasure.
S	To win, a faction must find Tariq and get him to tell them where he hid the treasure. Once it has been acquired they must leave the building before their enemies stop them.

RADIO CLASH

Factions	COALITION vs. MUJAHIDEEN
Description & Objectives	The Mujahideen have taken over the radio tower and broadcast facilities within the walls of the Monastery. They are using these to broadcast propaganda.
	The Coalition forces are charged with ending this threat by destroying the Tower. The Mujahideen must repel the Coalition attack.

DARING RESCUE

Factions	US FORCES vs. MUJAHIDEEN	
Description & Objectives	A Blackhawk helicopter has been shot down in the projects area of Khardiman. Mujahideen soldiers control the area around the crash site. Two US squads have been sent in to get to the chopper.	
	The Mujahideen must repel the US rescue attempt. The US's goals are to reach the chopper area and destroy nearby Mujahideen Safe Houses.	

2



EXPLOSIVE SITUATION

Factions	US FORCES vs. AL RA'ID
Description & Objectives	Al Ra'id forces are planning on detonating a bomb in an area near the Embassy. The Embassy itself and/or the nearby Marketplace are targets.
	The Al Ra'id must plant the bomb at one of the locations and detonate it before 1900 hours. The Coalition troops are attempting to prevent the Al Ra'id from planting the bomb.

AMONG THE SNIPERS

Factions	US FORCES vs. AL RA'ID
Description & Objectives	An American AC-130 Spectre gunship has crashed in the Khamar river behind the Bathhouse of Khardiman. The survivors of the crash have made their way onto the Bathhouse grounds. Al Ra'id forces followed the pilots and captured two of the four survivors.
	US forces have been airdropped into the Bathhouse garden and must attempt to rescue the hostages. The Al Ra'id is attempting to foil the rescue attempt and capture the remaining pilots.



Insurgent Fighters are controlled differently than Friendly Forces.

SWITCH FIGHTERS ORDERS - "TAB" SWITCH FIGHTER KEY

Pressing the Switch Team Key will switch to the closest Insurgent Fighter you are looking at. To switch between different Insurgent fighters, you must turn the camera and look in each fighter's direction. Note that, if you are not looking at any fighters under your command, pressing the Switch Team Key will have no effect.

You can also hold the Switch Team Key to access a Team Map for the Insurgent Fighters. With the team map open you can select Insurgent Fighters the same way you select Friendly Forces (see Orders/Switch Team Orders above).

1 (Keyboard)/ 2 (Keypad)*

Action 2 Key – The insurgency characters can use Group Orders to move multiple characters with one action. Pressing the Action 2 Key without the Move Cursor active adds the current character to the player's Group. The Group Indicator will appear next to that character's position in the HUD. Pressing the Action 2 Key again will remove the character from the Group. Once characters are added to the Group, pressing the Action 2 Key with the Movement Cursor active will move all members of the Group into cover positions near the Movement Cursor. This is the easiest way of moving multiple insurgency characters around the map.

2 (Keyboard)/ 1 (Keypad)* Action 3 Key – Some missions allow insurgency characters to recruit NPC soldiers into a Posse. Getting into proximity of a potential recruit causes him to be added to the selected character's Posse. Pressing the Action 3 Key with the Movement Cursor active will cause the Posse to move to the selected area. Pressing the Action 3 Key without the Movement Cursor active will set the Posse into follow mode so they run after their recruiter, attempting to stay in cover. Pressing it again will put them back into stay mode so they hold their current position and defend it against enemies.

2



SPAWNING

When Insurgency Fighters are killed they do not need to be taken to a CASEVAC. Instead the player can call in more reinforcements via the Spawn Map. To access the Spawn Map hold the Switch Team Key to open the Team Map and then click the "L" key.



Spawn locations will be displayed on the Spawn Map with this symbol. Locations that are unclaimed or owned by another Faction will be grey, and those available to the player will be colored with his Faction's color. The number of reinforcements available is displayed at the top of the screen above the map.

To spawn a new character, select a spawn location. The characters that can be spawned from that location will be displayed below the map. Select a character and press the Action Key to spawn him at that location. The new soldier will become visible in your Unit Icons. The total number or available reinforcements will be reduced by one.

UNIT ICONS





22		-
-	5	200
2		0.00
25		100
1		100



Alpha Fighter

Bravo Fighter

Charlie Fighter

When controlling Insurgent Fighters, each will be assigned an Arabic symbol.

These symbols will appear over the fighters in the world.

ORDERS ICON WINDOW

This symbol indicates when you are standing near an object on which your team can perform a special action. Pressing the Action Key will order your team to perform whatever action is associated with the object.
This symbol indicates when you are standing near a neutral or enemy Spawn Node. Pressing the Action Key will order a member of your team to enter the Safe-House door and capture the Spawn Node for you team.
This symbol indicates that you are standing near a friendly Spawn Node. Pressing the Action Key will order the fighter you're with to leave the battle via a Safe House.

70M



Your use of the file is evidence of your agreement to be bound by the terms

1. OWNERSHIP. The Software is and shall remain a proprietary product of THQ and its suppliers. THQ and its suppliers shall retain ownership of all patents, copyrights, trademarks, trade names, trade secrets and other proprietary rights relating to or residing in the Software. Except as provided in Section 2, you shall have no right, title or interest in or to the Software. The Software is licensed, not sold, to you for use only under the terms of this Agreement. If you agree to be bound by all of the terms of this Agreement, you will only own the media on which the Software has been provided and not the Software itself.

2. GRANT OF LICENCE. THQ grants you a non-exclusive, non-transferable right to use one copy of the Software in the country in which you acquired the Software for your own personal use. All other rights are expressly reserved by THQ. You may not: (a) install the Software on multiple computers, timeshare the Software, or make it available to multiple persons, (b) reverse-engineer or decompile the Software, or (c) export the Software. You may make one copy of the Software solely for purposes of having a backup copy, provided that you reproduce on that copy all copyright notices and any other confidentiality or proprietary legends that are on the original copy of the Software at any time and in doing so incurs no obligation to furnish such updates to you pursuant to this Agreement.

3. LIMITED WARRANTY. THQ (UK) LIMITED warrants to the original purchaser of this THO (UK) LIMITED product that the medium on which the computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This THQ (UK) LIMITED software is sold "as is", without express or implied warranty of any kind resulting from use of this program. THQ (UK) LIMITED agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any THQ (UK) LIMITED product, postage paid, with proof of purchase, at its Customer Service centre. Replacement of this Game Pak, free of charge to the original purchaser is the full extent of our liability. Please mail to THO (UK) LIMITED. Ground Floor; Block A, Dukes Court, Duke Street, Woking, Surrey, GU21 5BH. Please allow 28 days from dispatch for return of your Game Disc. This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the THQ (UK) LIMITED product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect. THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE **BINDING OR OBLIGATE THQ (UK) LIMITED. ANY IMPLIED WARRANTIES** OF APPLICABILITY TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE, IN NO EVENT WILL THO (UK) LIMITED BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING



FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS THQ (UK) LIMITED PRODUCT. THIS IN NO WAY AFFECTS YOUR STATUTORY RIGHTS.This computer program and its associated documentation and materials are protected by both National and International copyright law. Storage in a retrieval system, reproduction, translation, hiring, lending, broadcasting and public performances are prohibited without express written permission of THQ (UK) LIMITED.

4. LIMITATION OF LIABILITY, IN NO EVENT SHALL THO AGGREGATE LIABILITY IN CONNECTION WITH THIS AGREEMENT AND THE SOFTWARE. **REGARDLESS OF THE FORM OF THE ACTION GIVING RISE TO SUCH** LIABILITY (WHETHER IN CONTRACT, TORT OR OTHERWISE), EXCEED THE LICENSE FEES RECEIVED BY THO FOR THE SOFTWARE. NO THO SUPPLIER SHALL HAVE ANY LIABILITY WHATSOEVER UNDER THIS AGREEMENT. IN NO EVENT SHALL THO OR THO SUPPLIERS BE LIABLE FOR ANY INDIRECT, EXEMPLARY, SPECIAL, CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES OF ANY KIND (INCLUDING WITHOUT LIMITATION LOST PROFITS). EVEN IF THO OR SUCH SUPPLIER HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. SOME JURISDICTIONS DO NOT ALLOW THE LIMITATION OR **EXCLUSION OF LIABILITY FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES** SO THE ABOVE LIMITATION OR EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU. THO SHALL NOT BE LIABLE FOR ANY CLAIMS OF THIRD PARTIES RELATING TO THE SOFTWARE. THE LIMITED WARRANTY. LIMITED REMEDIES AND LIMITED LIABILITY PROVISIONS CONTAINED IN THIS AGREEMENT ARE FUNDAMENTAL PARTS OF THE sBASIS OF THO BARGAIN HEREUNDER, AND THO WOULD NOT BE ABLE TO PROVIDE THE SOFTWARE TO YOU WITHOUT SUCH LIMITATIONS, SOME JURISDICTIONS DO NOT ALLOW THE LIMITATION OR EXCLUSION OF LIABILITY, SO THE ABOVE DISCLAIMER MAY NOT APPLY TO YOU. IN WHICH CASE THE DURATION OF ANY SUCH LIMITATION OR EXCLUSION OF LIABILITY IS LIMITED TO NINETY (90) DAYS FROM THE DATE THE SOFTWARE IS RECEIVED BY YOU, THIS WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS, YOU MAY HAVE OTHER LEGAL RIGHTS WHICH VARY FROM JURISDICTION TO JURISDICTION.

5. TERMINATION. You may terminate this Agreement at any time. This Agreement shall terminate automatically upon your breach of any term of this Agreement. Upon termination, you shall destroy the Software and the backup copy, if any, you made pursuant to the Agreement.

THQ (UK) Limited, Ground Floor, Block A, Dukes Court, Duke Street, Woking, Surrey, GU21 5BH



For hints and tips and/or a complete walkthrough for this game, register your game at www.thq.co.uk – alternatively call our 24 hour helpline

UK 09065 55 88 75*

Republic of Ireland 1580 908 980*

Available 24 hrs a day, 7 days a week

*Calls cost £1 per minute at all times in the UK (190 cts for Republic of Ireland). Calls from mobile phones may be more expensive. Costs correct at time of printing but subject to change. Typical duration of call is 3 minutes. Please ask the bill-payer for permission before calling. You must be age 16 or over to use this service. Touch-tone telephone required. Available to residents of UK and Ireland only.



RYHMÄ



Useimmissa tehtävissä taisteluryhmä koostuu kahdesta puoliryhmästä nimeltään "Alfa" ja "Bravo". Kumpikin puoliryhmä koostuu neljästä sotilaasta, joilla on tietyt tehtävät. Komentajan kannattaa opetella puoliryhmän neljä pääroolia.

SOTILAAT

Puoliryhmänjohtaja (TL)	Tunnuksella TL nimetty puoliryhmänjohtaja on puoliryhmän korkea-arvoisin sotilas. Hän pitää miehet järjestyksessä ja toteuttaa puoliryhmälle antamasi käskyt. Puoliryhmänjohtaja kantaa tehtävän karttaa ja vastaa raportoinnista takaisin ylikomennolle. Lisäksi hänellä on tärkeitä tehtäviä, kuten kulman ympäri katsominen ja lasermaalaaminen ilmatukea varten.
Pikakiväärimies (AR)	Tunnuksella AR nimetty pikakiväärimies on puoliryhmän toiseksi korkea-arvoisin jäsen. Tarvittaessa hän omaksuu puoliryhmänjohtajan tehtävän. Sotillaalla on aseenaan M249 Squad Automatic Weapon eli "SAW", jolla hän voi levittää taistelukentälle enemmän lyijyä kuin kolme muuta sotilasta yhteensä.
Kranaatinheitinmies (G)	Kirjaimella G nimetyllä kranaatinheitinmiehellä on aseenaan M4-kivääri, johon on asennettu piipun alle M203- kranaatinheitin. Siten ryhmä pystyy ampumaan räjähteitä kauemmaksi kuin kukaan pystyy heittämään.
Kiväärimies (R)	Kirjaimella R nimetty kiväärimies on puoliryhmän matala- arvoisin jäsen ja siten sen työmuuli. Hänen tehtävänsä on tiedustella ja kantaa haavoittuneet puoliryhmänjäsenet turvaan. Kiväärimiehet koulutetaan usein tarkka-ampujiksi. Häntä voi käskeä sala-ampumaan asemiin kaivautuneita vihollisia.

Puoliryhmät voi jakaa edelleen taistelupareihin, joista käytetään nimeä "Buddy-Team 1" ja "Buddy-Team 2". Taistelukentällä kumpikin taistelupari säilyttää puoliryhmänsä nimityksen. Siten Alfan taisteluparit ovat "Alfa 1" ja "Alfa 2".

Taistelupari 1 koostuu aina puoliryhmänjohtajasta ja pikakiväärimiehestä. Taistelupari 2 on aina kranaatinheitinmies ja kiväärimies.

Toisinaan komentoosi annetaan lisäryhmiä. Lisäryhmien tunnus on "Charlie" tai "Delta". Ne ovat yleensä kaksimiehisiä ryhmiä tai moottoroituja yksikköjä.

OHJAUS

Kiekko (hiiren)	Lähennysnäppäin/Luettelon selaaminen
Keskipainike (hiiren)/E (näppäimistö) (näppäimistö)/7 (numeronäppäimistö)	Tarkka tulitus (katso englanninkielisen ohjeen kohtaa Precision Fire).
Hiri	Aktivoi liikeosoitin/osoitinohjaus _ Kun mikään osoitinjärjestelmä ei ole käytössä, voit aktivoida liikeosoittimen koskettamalla hiirtä. Aktiivista osoitinta ohjataan aina hiirellä.
Vasen Alt (näppäimistö) Enter (numeronäppäimistö)	Puoliryhmän valintanäppäin/Kranaatin kaaren hallinta päälle/pois – Kun liikeosoitin on käytössä, tällä näppäimellä voi avata puoliryhmän valintavalikon (katso englanninkielisen ohjeen kohtaa Movement Cursor). Kun kranaattiosoitin on käytössä, tällä näppäimellä ohjataan kranaatin heittokaarta (katso englanninkielisen ohjeen kohtaa Grenade Cursor).
W/D/A/S (näppäimistö)	Sotilaan valintanäppäin
	W = ryhmänjohtaja D = pikakiväärimies A = kranaatinheitinmies S = kiväärimies
Sarkain (näppäimistö)	Puoliryhmän vaihtonäppäin _ Tätä näppäintä painamalla voit vaihtaa Alfa-puoliryhmästä Bravo-puoliryhmään ja takaisin. Näppäintä pitämällä voit siirtyä puoliryhmäkarttaan (katso alla olevaa kohtaa Puoliryhmän vaihtokäskyt).
Vasen painike (hiiren)*	Toimintapainike/Tulitusosoitinpainike _ Tällä painikkeella voit käskyttää valittua puoliryhmää. Painiketta pitämällä voit siirtyä kranaattiosoitinvalikkoon (katso kohtaa Maaliosoitinkäskyt). * Tämän näppäimen toiminta vaihtuu sen mukaan. mikä
	osoitinjärjestelmä on käytössä (katso alla olevaa kohtaa Käskyt).
R (näppäimistö)/ 9 (numeronäppäimistö)	Aseiden latausvalikko
Oikea painike (hiiri)	Liikeosoitin _ Näppäimellä annetaan liikekäsky valitulle puoliryhmälle (katso kohtaa Liikeosoitin).
VÄLILYÖNTI (näppäimistö)/ins (numeronäppäimistö)	Peruutusnäppäin _ Tällä painikkeella voit pysäyttää toiminnon tai sulkea käytössä olevan osoittimen. Näppäintä pitämällä voit siirtyä käskyjen peruuttamiseen (katso alla olevaa kohtaa Peruuta käskyt).
1 (näppäimistö)/ 2 (numeronäppäimistö)*	Toiminta 2 -näppäin _ Tällä näppäimellä käskytetään taisteluparia 1 (puoliryhmänjohtaja ja pikakiväärimies).
	* Tämän näppäimen toiminta vaihtuu sen mukaan, mikä osoitinjärjestelmä on käytössä.

2 (näppäimistö)/ 1 (numeronäppäimistö)*	Toiminta 3 -näppäin _ Tällä näppäimellä käskytetään taisteluparia 2 (kranaatinheitinmies ja kiväärimies). * Tämän näppäimen toiminta vaihtuu sen mukaan, mikä osoitinjärjestelmä on käytössä.
Vasen Ctrl (näppäimistö)/ * (numeronäppäimistö)	Raporttinäyttö (katso englanninkielisen ohjeen kohtaa Reports Screen).
Pause (näppäimistö/ numeronäppäimistö)	Keškeytysnäyttö
F (näppäimistö)/ Page Down (numeronäppäimistö)*	Sirpalekranaatti
G (näppäimistö)/ Page Up (numeronäppäimistö)	Savukranaatti
T (näppäimistö)	Ryhmäjuttelu moninpeleissä
V (näppäimistö)/ Home (numeronäppäimistö)	Vetäytymisaseman asettaminen
B (näppäimistö)/End (numeronäppäimistö)	Vetäytyminen
H (näppäimistö)	Valpas liike
l (näppäimistö)	Käytä

Pellä voi pelata myös peliohjaimella, jolloin kullekin käskylle pitää valita ohjaimen painike ja näppäin pelin ohjausnäppäinten valintatoiminnolla. Tässä ohjeessa oletetaan, että pelaaja käyttää näppäimistöä ja hiirtä. 70M



KÄSKYT



Painiketta painamalla voi antaa kyseiseen painikkeeseen liitetyn oletuskäskyn. Painikkeen pitäminen pohjassa avaa valikkokiekon, jossa näytetään kaikki kyseiseen painikkeeseen liitetyt käskyt.

Voit valita käskyn avoimesta valikkokiekosta vasemmalla hiiren painikkeella. Kun käsky on valittu, vapauta pidetty näppäin, niin valittu puoliryhmä saa käskyn. Voit sulkea valikkokiekon käskyä antamatta välilyöntinäppäimellä.



Voit antaa taistelukentällä seuraavat käskyt:

PERUSKÄSKYT – R-NÄPPÄIN

Rintamasuunta (oletuskäsky) Puoliryhmä kääntyy kuvakulman suuntaan.

Lataa

Puoliryhmä keskeyttää muun toiminnan ja lataa aseensa.

SIIRTYMISKÄSKYT – LIIKEOSOITIN + VASEN HIIREN PAINIKE

Nopea liike (oletusarvo)	Miehet juoksevat asemaan. He ryhtyvät taisteluun vihollisen kanssa vain, jos uhka on lähietäisyydellä.
Valpas liike	Miehet liikkuvat hitaasti ja varovasti ryhmänä. Jos puoliryhmällä on tulisektori, kun käsket valppaan liikkeen, miehet yrittävät turvata kyseisen suunnan liikkuessaan. Jos puoliryhmällä ei ole tulisektoria, miehet yrittävät turvata kaikki suunnat.
	Valppaassa liikkeessä puoliryhmä siirtyy automaattisesti tuliasemiin saavuttuaan päämääräänsä. Tässä muodostelmassa puoliryhmän selustaa turvaavat sotilaat voivat tukahduttaa sivulta hyökkäävät viholliset hetkeksi. Tämän ansiosta valpas liike on erittäin tehokas mahdollisesti vihamielisillä alueilla.
Tiedustele/ vedä sotilasta	Useimmiten tiedustelukäskyllä sotilas juoksee edelle ja tarkistaa aseman ennen kuin puoliryhmän muut jäsenet siirtyvät sinne. Tiedusteleva sotilas lopettaa toiminnan ja palaa puoliryhmään, jos hän saa viholliskosketuksen. Kun liikeosoitin on kaatuneen miehen päällä, voit käskeä sotilasta vetämään haavoittuneen miehen takaisin puoliryhmän asemaan tällä samalla käskyllä.

Ryhmity/käytä	Kun puoliryhmä on jaettu taistelupareihin, ne yhdistetään tällä käskyllä takaisin yhtenäiseksi
5772 SA	joukoksi. Kun liikeosoitin koskettaa esinettä, jota puoliryhmä voi käyttää, voit käskeä puoliryhmää
	käyttämään esinettä tällä samalla käskyllä. Tällöin näet valikkotekstistä, mitä puoliryhmä tekee, jos annat
	käskyn.

TULITUSKÄSKYT – TULITUSOSOITIN + VASEN HIIREN PAINIKE

Suojatuli (oletusarvo)	Puolet puoliryhmästä ampuu etusektorilla olevia vihollismaaleja. Toinen puolikas hoitaa puoliryhmän selustassa olevat tulisektorit.	
Kaikki ampuvat	Kaikki käytettävissä olevat puoliryhmän jäsenet ampuvat etusektorilla olevia vihollismaaleja. Selustaa ei yritetä suojata.	

PERUUTA KÄSKYT – OIKEA HIIREN PAINIKE

Peruuta (oletuskäsky)	Puoliryhmä lopettaa käynnissä olevan toiminnan.
	*Jos puoliryhmä ei ole vaarassa, tämä on hiiren oikean painikkeen oletuskäsky.
Suojaan (oletuskäsky**)	Puoliryhmä lopettaa käynnissä olevan toiminnan ja siirtyy välittömästi suojaan.
	**Jos puoliryhmä on vihollistulen kohteena, tämä on hiiren oikean painikkeen oletuskäsky.
Aseta vetäytymisasema	Tällä käskyllä voit asettaa puoliryhmän nykyisen aseman vetäytymisasemaksi. Maastossa näkyy erityinen vetäytymismerkki. Puoliryhmällä voi olla kerrallaan vain yksi aktiivinen vetäytymisasema.
Vetäydy	Puoliryhmä lopettaa käynnissä olevan toiminnan ja juoksee välittömästi vetäytymismerkin luo.



KÄSKYT

PUOLIRYHMÄN VAIHTOKÄSKYT – SARKAINNÄPPÄIN

Useimmiten kuvakulma siirtyy Alfa-puoliryhmästä Bravo-puoliryhmään tai takaisin. Joissakin tilanteissa kuvakulma siirtyy suoraan jompaankumpaan puoliryhmään.

Voit siirtyä johonkin muista komennuksessasi olevista puoliryhmistä pitämällä puoliryhmän vaihtonäppäintä, jolloin siirryt puoliryhmäkarttaan. Kaikki käytettävissä olevat puoliryhmät näytetään puoliryhmäkartalla. Kun pidät puoliryhmän vaihtonäppäintä, voit lähentää ja loitontaa puoliryhmäkarttaa.

Voit valita toisen puoliryhmän siirtämällä hiirtä sen puoliryhmän suuntaan, jota haluat komentaa. Kun olet valinnut toisen puoliryhmän, vapauta puoliryhmän vaihtonäppäin, niin kuvakulma siirtyy valittuun puoliryhmään.

Puoliryhmäkartalla puoliryhmien tunnuksena käytetään tunnuksen ensimmäistä kirjainta: A = Alfa, B = Bravo, C = Charlie ja D = Delta. Lisäksi jokaisella puoliryhmällä on merkki, joka ilmaisee ryhmän tyypin:



Puoliryhmä



Moottoriajoneuvo

Yksittäinen taistelija (punainen = vihollistaistelija)

MAALIOSOITINKÄSKYT – VASEN HIIREN PAINIKE

Sektori (oletuskäsky)	Käsky aktivoi tuliosoittimen. Osoittimella annetaan edellä lueteltuja tulikäskyjä.
Sirpalekranaatti	Käsky aktivoi kranaattiosoittimen. Kun osoitin on aktiivinen, voit käskeä sotilaan heittämään sirpalekranaatin hiiren vasemmalla painikkeella. Sirpalekranaattien lukumäärä näytetään valikkokiekon vieressä olevassa tekstissä.
Savukranaatti	Käsky aktivoi kranaattiosoittimen. Kun osoitin on aktiivinen, voit käskeä sotilaan heittämään savukranaatin hiiren vasemmalla painikkeella.
12	Savukranaattien lukumäärä näytetään valikkokiekon vieressä olevassa tekstissä.

Moottoriajoneuvon ohjaus

Joissakin tehtävissä saat komentoosi Bradley-taisteluajoneuvon. Bradleyta ohjataan täsmälleen samoin kuin jalkaväkiryhmää: sitä siirretään liikeosoittimella, sillä hyökätään maaleihin tuliosoittimella ja päätykillä ammutaan käyttämällä tarkan tulituksen käyttöliittymää. Bradleylle ei kuitenkaan voi antaa monia edistyneistä jalkaväkikäskyistä ja Bradleyn koko voi rajoittaa sen liikkuvuutta.



Käyttämällä tätä tiedostoa asiakas sitoutuu tämän käyttöoikeussopimuksen ehtoihin.

1. TEKIJÄNOIKEUS. Tämä ohjelmistotuote on ja pysyy THQ-yhtiön ja sen toimittajien tuotteena. THQ ja sen toimittajat pysyvät kaikkien patenttien, tekijänoikeuksien, tavaramerkkien, kauppanimien, liikesalaisuuksien ja muiden ohjelmistoon liittyvien tai siihen osana kuuluvien omistusoikeuksien haltijana. Pois lukien osiossa 2 mainitut poikkeustapaukset, asiakkaalla ei ole oikeuksia tähän ohjelmistotuotteeseen. Ohjelmistotuotetta ei myydä, vaan siihen myönnetään ainoastaan käyttöoikeus näiden sopimusehtojen nojalla. Jos asiakas myöntyy kaikkiin tämän sopimuksen ehtoihin, hän omistaa vain median, jolla ohjelmistotuote on toimitettu, eikä itse ohjelmistotuotetta.

2. KÄYTTÖOIKEUDEN MYÖNTÄMINEN. THQ myöntää asiakkaalle eiyksinoikeudellisen, ei-siirrettävän oikeuden käyttää ohjelmistotuotteen yhtä kopiota henkilökohtaiseen käyttöön siinä maassa, jossa asiakas hankki ohjelmistotuotteen. THQ pidättää kaikki muut oikeudet. Asiakas ei saa: (a) asentaa ohjelmistotuotetta yhtä useammalle tietokoneelle, lainata käyttöoikeutta tai laittaa sitä useiden henkilöiden saataville, (b) purkaa tai muuttaa ohjelmistotuotteen sisältöä, tai (c) viedä ohjelmistotuotetta maasta. Asiakas saa tehdä ohjelmistotuotteesta yhden kopion yksinomaan varakopiointitarkoitusta varten, mikäli kopion mukana siirtyvät myös kaikki tekijänoikeushuomautukset ja muut tietosuoja- tai omistusoikeustiedot, jotka ovat ohjelmistotuotteen alkuperäisessä kopiossa. Asiakas ymmärtää, että THQ tai sen toimittajat voivat päivittää ohjelmistotuotetta milloin vaan, eikä tämä sopimus sido heitä toimistamaan päivityksiä asiakkaalle.

3. RAJOITETTU TAKUU. THQ (UK) LIMITED myöntää tämän THQ (UK) LIMITED -yhtiön tuotteen alkuperäiselle ostajalle ostopäivästä lukien yhdeksänkymmenen (90) päivän takuun, että media, jolle tämän tietokoneohjelma on tallennettu, on vapaa materiaali- ja laatuvirheistä. Tämä THQ (UK) LIMITED -yhtiön tuote myydään "sellaisenaan", ilman suoraa tai epäsuoraa vastuuta ohjelmistotuotteen käytöstä. THQ (UK) LIMITED sitoutuu valintansa mukaan korjaamaan tai vaihtamaan ilman kustannuksia minkä tahansa THQ (UK) LIMITED -yhtiön tuotteen, joka toimitetaan asianmukaisesti yhtiön asiakaspalvelukeskukseen ostotodistuksen kera yhdeksänkymmenen (90) päivän kuluessa ostopäivästä. Takuu kattaa ilmaisen pelilevyn vaihdon sen ensimmäiselle omistaialle. Asiakaspalvelukeskuksen osoite on THO (UK) LIMITED. Ground Floor; Block A, Dukes Court, Duke Street, Woking, Surrey, GU21 5BH. Yhtiö varaa pelilevyn toimittamiseen 28 päivää lähetyksestä. Tämä takuu ei kata normaalia kulumista. Tämä takuu raukeaa, jos THQ (UK) LIMITED -yhtiön tuotetta on käytetty väärin, kyseenalaisella tavalla tai huolimattomasti. TÄMÄ TAKUU OHITTAA KAIKKI MUUT TAKUUT EIVÄTKÄ MUUT ESITYKSET TAI MUUNLAISEN VAATIMUKSET SIDO TAI VELVOITA THO (UK) LIMITED -YHTIÖTÄ MITENKÄÄN, KAIKKI TÄLLE **OHJELMISTOTUOTTEELLE MYÖNNETYT TAKUUT MUKAAN LUKIEN** TUOTTEEN MYYNTIKELPOISUUS JA SOVELTUVUUS TIETTYYN **KÄYTTÖTARKOITUKSEEN OVAT VOIMASSA YHDEKSÄNKYMMENEN (90)**



PÄIVÄN AJAN. THQ EI MISSÄÄN TAPAUKSESSA OLE VASTUUSSA TÄMÄN THQ (UK) LIMITED -YHTIÖN TUOTTEEN HALLUSSAPIDON, KÄYTÖN TAI SEN TOIMINTAHÄIRIÖN AIHEUTTAMISTA ERITYISISTÄ TAI VÄLILLISISTÄ VAHINGOISTA. TÄMÄ EI MILLÄÄN TAVALLA VAIKUTA ASIAKKAAN LAIN MÄÄRÄÄMIIN OIKEUKSIIN. Tämä tietokoneohjelma ja sen mukana toimitetut asiakirjat ja materiaali ovat sekä kansallisen että kansainvälisen tekijänoikeuslain suojelemia. Ohjelmiston säilyttäminen hakemistossa, monistaminen, kääntäminen, vuokraaminen, lainaaminen, lähettäminen ja julkinen esittäminen ovat kiellettyä ilman THQ (UK) LIMITED -yhtiön erillistä kirjallista lupaa.

4. VASTUUNRAJOITUSEHDOT. THO-YHTIÖ EI MISSÄÄN TAPAUKSESSA KANNA KOKONAISVASTUUTA RIIPPUMATTA VASTUUVELVOLLISUUDEN LANKEAMISEN MUODOSTA, (SOPIMUS, OIKEUDENLOUKKAUS TAI MUU), EIKÄ VASTUUVELVOLLISUUS YLITÄ OHJELMISTOTUOTTEESTA SAATUJA LISENSSIMAKSUJA. TÄMÄ SOPIMUS EI ASETA VASTUUTA THO-YHTIÖN TOIMITTAJILLE. THO TAI THO-YHTIÖN TOIMITTAJAT EIVÄT MISSÄÄN TAPAUKSESSA OLE VASTUUSSA MINKÄÄNLAISISTA EPÄSUORISTA. ESIMERKILLISISTÄ, ERITYISISTÄ TAI VÄLILLISISTÄ VAHINGOISTA (MUKAAN LUKIEN MENETETYT VOITOT), VAIKKA THO-YHTIÖLLE TAI SEN TOIMITTAJALLE ILMOITETTAISIIN TÄLLAISISTA VAHINGOISTA. JOIDENKIN MAIDEN LAINSÄÄDÄNTÖ EI SALLI VASTUUNRAJOITUKSIA VÄLILLISTEN VAHINKOJEN OSALTA. JOTEN YLLÄ MAINITTU RAJOITUS EI VÄLTTÄMÄTTÄ KOSKE SINUA. THQ EI OLE VELVOLLINEN VASTAAMAAN KOLMANNEN OSAPUOLEN ESITTÄMIIN VAATIMUKSIIN OHJELMISTOTUOTTEESTAAN. TÄSSÄ SOPIMUKSESSA ESITETYT RAJOITETUT TAKUU-, KORVAUS- JA VASTUUEHDOT OVAT OLENNAINEN OSA THQ-YHTIÖN KAUPPAEHTOJA, EIKÄ THO PYSTYISI TOIMITTAMAAN TÄTÄ OHJELMISTOTUOTETTA ILMAN NÄITÄ RAJOITUKSIA. JOIDENKIN MAIDEN LAINSÄÄDÄNTÖ EI SALLI VASTUUNRAJOITUKSIA. JOTEN YLLÄ MAINITTU RAJOITUS EI VÄLTTÄMÄTTÄ KOSKE SINUA. MISSÄ TAPAUKSESSA VASTUUNRAJOITUSTEN SUPISTUS **ON VOIMASSA YHDEKSÄNKYMMENTÄ (90) PÄIVÄÄ OHJELMISTOTUOTTEEN** VASTAANOTTAMISEN PÄIVÄMÄÄRÄSTÄ. TÄMÄ TAKUU ANTAA ASIAKKAALLE TIETYT LAILLISET OIKEUDET. ASIAKKAALLA VOI OLLA MUITAKIN LAILLISIA OIKEUKSIA MAAN LAINSÄÄDÄNNÖSTÄ RIIPPUEN.

5. KÄYTTÖOIKEUDEN PÄÄTTYMINEN. Asiakas voi irtisanoa tämän sopimuksen milloin vaan. Tämä sopimus päättyy automaattisesti, jos asiakas rikkoo yhtä tämän sopimuksen ehdoista. Käyttöoikeuden päätyttyä asiakas on velvollinen tuhoamaan ohjelmistotuotteen ja siitä sopimuksen sallimin ehdoin tehdyn mahdollisen varmuuskopion.

THQ (UK) Limited Ground Floor, Block A Dukes Court, Duke Street Woking, Surrey, GU21 5BH





STYRKAN



Vid de flesta uppdrag består din styrka av två attackgrupper som kallas Alpha och Bravo. Varje grupp består av fyra soldater som var och en har specifika uppgifter att sköta. Som ledare bör du sätta dig in i de fyra olika rollerna i gruppen.

SOLDATER

Team Leader, TL (Gruppledare)	Gruppledaren som anges med bokstäverna TL har högst grad av soldaterna i gruppen. Han ser till att hålla ihop gruppen och ser till att de order som du utfärdar verkställs. Gruppledaren har hand om uppdragskartan och ansvarar för att avlägga rapport till det högre befälet. Dessutom utför han viktiga sysslor som att kika runt hörn och märka ut områden med laser för flygangrepp.
Automatic Rifleman, AR (Automatgevärsskyt	Automatgevärsskytten som anges med bokstäverna AR har näst högst grad i gruppen och kan vid behov överta rollen som gruppledare. Den här soldaten kan med sitt M249 Squad Automatic Weapon, eller SAW, pumpa ut mer bly mot fienden än de andra tre gruppmedlemmarna tillsammans.
Grenadier, G (Grenadjär)	Grenadjären anges med bokstaven G och bär på ett M4- gevär som extrautrustats med granatkastaren M203. Detta gör att gruppen kan skjuta explosiva projektiler från längre avstånd än det går att kasta en granat.
Rifleman, R (Gevärsskytt)	Gevärsskytten som anges med bokstaven R har lägst grad i gruppen och är förbandets arbetshäst. Han har som uppgift att spana och föra skadade gruppmedlemmar i säkerhet. Gevärsskyttar är ofta utbildade till prickskyttar och kan ges i uppdrag att idka krypskytte mot fiender i skyttevärn.

Attackgrupperna kan delas upp ytterligare i två mindre grupper som kallas Buddy-Team 1 och Buddy-Team 2. I fält behåller varje buddy-team samma namn som attackgruppen, vilket innebär att t.ex. Alphas buddy-teams kallas Alpha 1 och Alpha 2.

Buddy-Team 1 består alltid av gruppledaren och automatgevärsskytten. Buddy-Team 2 är alltid grenadjären och gevärsskytten.

I vissa fall får du tillgång till ytterligare grupper. Extragrupperna kallas Charlie eller Delta. De här grupperna är vanligtvis tvåmannagrupper eller mekaniserade enheter.

KONTROLLER

Mushjul	Zoomtangent/bläddra i aktuell lista
Mittenknappen (mus)/E (tangentbord)/7 (numeriskt tangentbord)	Precisionseld (se Precision Fire nedan).
Mus	Aktivera förflyttningsmarkör/markörkontroll _ När inget markörsystem är öppet rör du musen för att aktivera förflyttningsmarkören. Alla aktiva markörer styrs med musen.
Vänster Alt (tangentbord) Retur (numeriskt tangentbord)	Välja grupp/aktivera kontroll av granatbågen – När förflyttningsmarkören är aktiv trycker du på den här tangenten för att öppna menyn Team Select (Gruppval)(se Movement Cursor nedan). När granatmarkören är aktiv trycker du på tangenten för att styra granatens kastbåge (se Grenade Cursor nedan).
W/D/A/S (tangentbord)	Välja soldat
	W = Team Leader (Gruppledare) D = Automatic Rifleman (Automatgevärsskytt) A = Grenadier (Grenadjär) S = Rifleman (Gevärsskytt)
Tabb (tangentbord)	Byta grupp _ Tryck för att växla mellan Alpha- och Bravo-grupperna. Håll ner för att öppna gruppkartan (se Gruppbytesorder nedan).
Vänster musknapp*	Utfärda order/aktivera eldgivningsmarkör – Utfärdar en order till vald grupp eller aktiverar eldgivningsmarkören. Håll ner för att öppna granatmarkörsmenyn (se Målmarkörsorder nedan). *Knappen har olika funktion beroende på vilket markörsystem som är aktivt för tillfället (se Order nedan).
R (tangentbord)/ 9 (numeriskt tangentbord)	Menyn Reload (Ladda om)
Höger musknapp	Förflyttningsmarkör – Utfärdar en förflyttningsorder till vald grupp (se Movement Cursor nedan).
Blanksteg (tangentbord)/ Ins (numeriskt tangentbord)	Avbryta – Tryck för att avbryta en gruppinsats eller stänga en aktiv markör. Håll ner för att öppna återkallningsorderna (se Återkallningsorder).
1 (tangentbord)/ 2 (numeriskt tangentbord)*	Action 2 – Utfärdar en order till buddy-team 1 (gruppledaren och automatgevärsskytten).
	*Tangenten har olika funktion beroende på vilket markörsystem som är aktivt för tillfället.

2 (tangentbord)/ 1 (numeriskt tangentbord)*	Action 3 – Utfärdar en order till buddy-team 2 (grenadjären och gevärsskytten).
13 N	*Tangenten har olika funktion beroende på vilket markörsystem som är aktivt för tillfället.
Vänster Ctrl (tangentbord)/* * (numeriskt tangentbord)	Rapportfönstret (se Reports Screen nedan)
Pause (tangentbord/ numeriskt tangentbord)	Pausfönstret
F (tangentbord)/ PgDn (numeriskt tangentbord)	Splittergranat
G (tangentbord)/ PgUp (numeriskt tangentbord)	Rökgranat
T (tangentbord)	Gruppchatt vid spel med flera spelare
V (tangentbord)/ Home (numeriskt tangentbord)	Ange reträttposition
B (tangentbord)/End (numeriskt tangentbord)	Reträtt
H (tangentbord)	Långsam förflyttning
I (tangentbord)	Interagera

Du kan även styra spelet med en spelkontroll. Då använder du spelets funktion för att koppla kontrollknappar och tangenter till de olika kommandona. Kontrollerna som anges i den här instruktionsboken utgår från att spelaren använder tangentbordet och musen.



ORDER



När du trycker på en knapp utfärdas den standardorder som knappen är tilldelad. Om du håller ner en knapp öppnas en meny med alla tillgängliga order som knappen är tilldelad.

Välj en order i en öppen meny med hjälp av vänster musknapp. När du har valt en order släpper du den aktuella tangenten/knappen för att utfärda ordern till vald grupp. Om du vill stänga en meny utan att utfärda någon order trycker du på Blanksteg.



Här är samtliga order du kan utfärda i fält:

GRUNDORDER – R-TANGENTEN

Face (Vänd), standardinställning	Gruppen vänder sig åt samma håll som kameran.
Reload (Ladda om)	Gruppen avbryter vad den än håller på med och laddar om vapnen.

FÖRFLYTTNINGSORDER – FÖRFLYTTNINGSMARKÖR + VÄNSTER MUSKNAPP

Tight Move (Snabb förflyttning), standardinställning	Dina män springer till en plats. De anfaller inte fiender förutom om de hotas på nära håll.
Hot Move (Långsam förflyttning)	Dina män rör sig långsamt och försiktigt som en grupp. Om gruppen har en eldgivningssektor när du beordrar en långsam förflyttning försöker männen täcka det området medan de tar sig fram. Om gruppen inte har någon eldgivningssektor försöker männen ha uppsikt åt alla håll.
	Vid långsam förflyttning intar gruppen automatiskt skjutställning när de når målet. Med den formeringen kan soldater som skyddar gruppen från anfall bakifrån hålla tillbaka eventuella fiender under en kort tid. Detta gör långsam förflyttning mycket effektiv i potentiellt fientliga områden.
Scout/Drag Soldier (Spana/släpa soldat)	I de flesta fall instruerar spaningsordern en soldat att springa i förväg och undersöka en plats innan hela gruppen tar sig dit. Spanaren avbryter uppdraget och återvänder till gruppen om han stöter på några fiender. När förflyttningsmarkören är placerad över en man som fällts till marken kan du beordra en soldat att släpa tillbaka den skadade till gruppens position med hjälp av samma order.

Regroup/Interact (Omgruppera/ interagera) När din grupp är uppdelad i buddy-teams för du ihop dem till en samlad styrka igen med den här ordern. När förflyttningsmarkören vidrör objekt som gruppen kan interagera med kan du använda samma order för att beordra gruppen att göra detta. I sådana fall informeras du av menytexten om exakt vad gruppen kommer att göra om du ger ordern.

ELDGIVNINGSORDER – ELDGIVNINGSMARKÖR + VÄNSTER MUSKNAPP

Cover Fire	Halva styrkan anfaller fiendemål framför gruppen. Andra
(Understödseld),	halvan täcker sektorer bakom gruppen.
standardinställning	
a a the state of the state of the second sector and the second sector sectors and the second sectors are sector	A . A . A . A . A . A . A . A . A . A .
All Fire	Alla tillgängliga gruppmedlemmar anfaller mål framåt utan
(Full eldgivning)	något skydd mot attacker i ryggen.

ÅTERKALLNINGSORDER – HÖGER MUSKNAPP

Cancel (Avbryt), standardinställning*	Gruppen avbryter vad den än håller på med. *Om gruppen inte är i fara är det här standardordern med höger musknapp.
Take Cover (Ta skydd), standardinställning**	Gruppen avbryter vad den än håller på med och tar omedelbart skydd. **Om gruppen är utsatt för fiendeeld är det här standardordern med höger musknapp.
Set Fallback Pos (Ange reträttposition)	Ange gruppens nuvarande position som reträttplats. En särskild reträttmarkör visas i terrängen. Gruppen kan bara ha en aktiv reträttposition åt gången.
Fallback (Reträtt)	Gruppen avbryter vad den än håller på med och springer omedelbart till reträttmarkören.





GRUPPBYTESORDER – TABBTANGENTEN

I de flesta fall flyger kameran mellan Alpha- och Bravo-grupperna. I vissa situationer växlar kameran direkt till en grupp.

Om du vill byta till någon extragrupp under ditt befäl håller du ner tabbtangenten för att öppna gruppkartan. Alla dina tillgängliga grupper visas på gruppkartan. Medan du håller ner tabbtangenten kan du zooma in och ut på gruppkartan.

Välj en annan grupp genom att flytta musmarkören i riktning mot den grupp du vill ta befäl över. När du har valt grupp släpper du tabbtangenten och kameran flyger över till gruppen.

På gruppkartan anges grupperna med namnens initialbokstäver: A = Alpha, B = Bravo, C = Charlie och D = Delta. De har också var sin symbol som visar vilken typ av grupp de är:



Attackgrupp







Motorfordon

Ensam soldat (Röd = fiendesoldat)

MÅLMARKÖRSORDER – VÄNSTER MUSKNAPP

Sector (Sektor), standardinställning	Aktiverar eldgivningsmarkören. Den här markören används för att utfärda de ovan angivna eldgivningsorderna.
Frag (Splitter)	Aktiverar granatmarkören. När du trycker på vänster musknapp med den här markören aktiv beordrar du soldaten att kasta en splittergranat. Antalet tillgängliga splittergranater visas bredvid texten på menyn.
Smoke (Rök)	Aktiverar granatmarkören. När du trycker på vänster musknapp med den här markören aktiv beordrar du soldaten att kasta en rökgranat.
	Antalet tillgängliga rökgranater visas bredvid texten på menyn.

Motorfordonskontroller

Under en del uppdrag får du befäl över en Bradley pansarbandvagn. Denna Bradley styrs på precis samma sätt som en infanteristyrka: använd förflyttningsmarkören för att förflytta den, eldgivningsmarkören för att anfalla mål och gränssnittet för precisionseld för att skjuta med kanonen. Men många avancerade infanteriorder kan inte utfärdas till Bradleyn och fordonets storlek kan begränsa dess mobilitet.



Genom att använda den här filen samtycker du till villkoren.

1. ÄGANDERÄTT. Programvaran är och ska förbli egendom som tillhör THQ och dess leverantörer. THQ och dess leverantörer ska bibehålla all äganderätt till patent, upphovsrätt, varumärken, varunamn, företagshemligheter och andra rättigheter av upphovsrättslig karaktär som berör eller finns i programvaran. Med undantag för det som anges i Avsnitt 2, har du ingen äganderätt eller ägarintresse till eller för programvaran. Programvaran licensieras – säljs inte – till dig endast för bruk enligt villkoren i detta avtal. Om du accepterar samtliga villkor i detta avtal kommer du endast att äga det media som programvaran har levererats på och inte själva programvaran.

2. BEVILJANDE AV LICENS. THQ beviljar dig en icke-exklusiv, ickeöverlåtbar rätt att använda en kopia av programvaran i det land som programvaran har införskaffats för personligt bruk. Alla andra rättigheter förbehåller sig uttryckligen THQ. Du har inte rätt att: (a) installera programvaran på flera datorer, använda programvaran via tidsdelning (time-sharing) eller göra den tillgänglig för flera personer, (b) dekompilera (reverse engineering) programvaran, eller (c) exportera programvaran. Du får skapa en kopia av programvaran uteslutande för att ha en säkerhetskopia, förutsatt att alla copyrightmeddelanden och eventuella andra konfidentialitets- eller ägandeförklaringar som finns på originalkopian av programvaran kopieras till kopian. Du är införstådd med att THQ eller dess leverantörer när som helst kan uppdatera programvaran uppdateringar till dig i enlighet med detta avtal.

3. BEGRÄNSAD GARANTI, THO (UK) LIMITED garanterar den ursprungliga köparen av denna THQ-produkt (UK) LIMITED att det medium på vilken datorprogrammet har lagrats är fri från material- och tillverkningsfel under en period om nittio (90) dagar från inköpsdatum. Denna THQ (UK) LIMITED-programvara säljs i befintligt skick, utan någon som helst garanti, varken uttrycklig eller implicit till följd av användandet av detta program. THQ (UK) LIMITED samtycker att under en period om nittio (90) dagar antingen reparera eller byta ut, efter egen bedömning, kostnadsfritt, inklusive postavgift, eventuella THQ (UK) LIMITED-produkter mot inköpsbevis, vid dess Customer Service-center, Vårt åtagande omfattar uteslutande att byta ut denna spelskiva kostnadsfritt till den ursprungliga köparen. Skriv till: THQ (UK) LIMITED, Ground Floor; Block A, Dukes Court, Duke Street, Woking, Surrey, GU21 5BH, Det kan ta upp till 28 dagar från avsändning innan din spelskiva returneras. Garantin täcker inte fel som uppstår på grund av normalt slitage. Denna garanti gäller inte och ska upphävas om skadan på THQ (UK) LIMITED-produkten uppstått till följd av vanvård, orimlig användning, felanvändning eller försummelse. DENNA GARANTI UPPHÄVER ALLA ANDRA GARANTIER OCH INGA ANDRA KRAV ELLER ANSPRÅK AV VAD SLAG DET VARA MÅ **BINDER ELLER FÖRPLIKTIGAR THQ (UK) LIMITED. ALLA** UNDERFÖRSTÅDDA GARANTIER SOM KAN TILLÄMPAS PÅ DENNA **PROGRAMVARUPRODUKT. INKLUSIVE GARANTIER AVSEENDE** ANVÄNDBARHETEN OCH LÄMPLIGHETEN FÖR ETT VISS SYFTE, ÄR



BEGRÄNSAD TILL DEN PERIOD OM NITTIO (90) DAGAR SOM BESKRIVS OVAN. THQ (UK) LIMITED ANSVARAR INTE I NÅGOT FALL FÖR SPECIELLA ELLER OFÖRUTSEDDA SKADOR ELLER FÖLJDSKADOR ORSAKADE AV INNEHAVET, ANVÄNDNING ELLER FUNKTIONSFEL PÅ DENNA THQ (UK) LIMITED-PRODUKT. DETTA PÅVERKAR INTE PÅ NÅGOT SÄTT DINA LAGSTADGADE RÄTTIGHETER. Detta datorprogram och tillhörande dokumentation och material skyddas både av nationella och internationella upphovsrättslagar. Det är inte tillåtet att spara produkten i ett lagringssystem, reproducera, översätta, hyra eller låna ut eller offentliggöra produkten utan uttrycklig skriftlig tillåtelse från THQ (UK) LIMITED.

4. ANSVARSBEGRÄNSNING. INTE I NÅGOT FALL SKA THOS SAMLADE SKADESTÅNDSSKYLDIGHET RELATERAT TILL DETTA AVTAL OCH PROGRAMVARAN, OAVSETT VAD SOM GETT UPPHOV TILL SKYLDIGHETEN. (OAVSETT OM DET ÄR KONTRAKTSGRUNDANDE ELLER BEROR PÅ ANNAT). ÖVERSTIGA DEN LICENSAVGIFT SOM THO MOTTAGIT FÖR PROGRAMVARAN, INGEN THO-LEVERANTÖR HAR NÅGOT ANSVAR UNDER DETTA AVTAL. THO ELLER THO-LEVERANTÖRER ANSVARAR INTE UNDER NÅGRA OMSTÄNDIGHETER FÖR INDIREKTA, TYPISKA, SPECIELLA. FÖLJDSKADOR ELLER TILLFÄLLIGA SKADOR AV NÅGOT SLAG (INKLUSIVE OCH UTAN NÅGON BEGRÄNSNING FÖR UTEBLIVEN VINST), ÄVEN OM THO ELLER NÅGON LEVERANTÖR HAR BLIVIT INFORMERAD OM MÖJLIGHETEN AV SÅDANA SKADOR. VISSA JURISDIKTIONER TILLÅTER INTE UNDANTAG ELLER BEGRÄNSNING AV ANSVAR FÖR SKADOR. VILKET KAN GÖRA ATT OVANSTÅENDE BEGRÄNSNING ELLER UNDANTAG INTE GÄLLER FÖR DIG. THO ANSVARAR INTE FÖR ANSPRÅK FRÅN TREDJE MAN AVSEENDE PROGRAMVARAN, DEN BEGRÄNSADE GARANTI, BEGRÄNSADE ÅTGÄRDER OCH BEGRÄNSADE ANSVARSVILLKOR I DETTA AVTAL ÄR FUNDAMENTALA DELAR AV GRUNDEN FÖR THO-KÖPET I DET FÖLJANDE OCH THO SKULLE INTE KUNNA TILLHANDAHÅLLA PROGRAMVARAN TILL DIG UTAN SÅDANA BEGRÄNSNINGAR. VISSA JURISDIKTIONER TILLÅTER INTE UNDANTAG ELLER BEGRÄNSNING AV ANSVAR. VILKET KAN GÖRA ATT OVANSTÅENDE ANSVARSFRISKRIVNING INTE GÄLLER FÖR DIG. I SÅ FALL ÄR **UNDANTAGET ELLER BEGRÄNSNINGEN BEGRÄNSAD TILL NITTIO (90)** DAGAR FRÅN DET DATUM DÅ DU HAR MOTTAGIT PROGRAMVARAN. DENNA GARANTI GER DIG VISSA JURIDISKA RÄTTIGHETER, DU KAN ÄVEN HA ANDRA RÄTTIGHETER SOM VARIERAR FRÅN JURISDIKTION TILL JURISDIKTION.

5. UPPSÄGNING Du kan när som helst säga upp detta avtal. Avtalet upphör automatiskt om du bryter mot några villkor i det. Vid uppsägning ska du förstöra programvaran och säkerhetskopian, om sådan finns, i enlighet med detta avtal.

THQ (UK) Limited Ground Floor, Block A Dukes Court, Duke Street Woking, Surrey, GU21 5BH





FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS TEAM

www.fullspectrumwarrior.com

Director William Stahl

Senior Producer Raphael Hernandez

Lead Programmer Alexander Boczar

Art Director Rositza Zagortcheva

Lead Designer Richard Wyckoff

Lead Animator Pete Meihuizen

Sound David Rovin

Senior Programmers Ivaylo Beltchev Quinn Dunki John Giors Chris Gripeos Branimir Karadzic Daniel Moonev

Lead Gameplay Programmer Justin Truman

Programmers Priti Aggarwal David Dearing Robert Kingsley Leyland Needham

Artists Mike Altamirano Ivan Bouinatchov Hector Espinoza James Hawkins Andrew Krelle Han Lee Timo Pihlajamäki Sean Sullivan Peter Underwood

Character Artist Huan Phan

2D & Concept Artists Tony Ianiro RC Montesquieu

Animators James Crowson Stephen Greenberg Ben Nelson

CREDITS

Lead Level Designer Michael Tipul

Designers Brendon Chung Matt Findley Drew Marlowe Michael O'Donnell Erik Olson Daven Simmons James Wahlquist

Content Designer Russell Lees

Contract Writer Stanton Wood

Additional Dialogue Tom Abernathy

Arabic Translation Salah Nouri

Assistant Sound Editors Andrew Cheney Andrew Waggoner

Additional Dialogue Editing David DiPietro

Production Coordinator Manny Diaz

Voice Actors

Chapter One Armando Valdes Kennedy Alex Desert Beng Spies Amir Talai Brian Bloom Avery Kidd Waddell Adam Paul Daniel Joseph Gustavo Rex Regi Davis Yuri Lowenthal Brandon Keener Jaimie Lane

Chapter Two

James Brinkley Douglas Weston Brian McCole Andrew Ableson Jesse Burch Dan Hildebrand Greg Ellis Keith Ferguson Victor Burke Jason Carter Craig Young Neil Dickson **Chapter Three**

Greg Ellis Jesse Burch Nolan North Chris Mannal Will Schaub Ron Yuan Mikey Kelley Ennis Marus Lex Medlin Keith Ferguson Adam Paul Amir Talai

Chapter Four

Greg Ellis Will Schaub Matt Kaminsky Regi Davis Maurice Compte Jeremy Kent Jackson Jesse Burch Amir Talai Lina Hayek Marc Worden Stoney Westmoreland Lew Temble

Arabic Voices Zuhair Haddad Ennis Marus Lina Hayek Hugh Mun

Music Composer, Conductor Garry Schyman

Music Engineering and Mixing Ed Kalnins

Live Musicians Session Engineering Dan Blessinger

Orchestra Contractor Ross O. deRoche

Music Preparation deRosche Music Inc.

Assistant to Garry Schyman Mike Kelly

Live Musicians Yuval Ron Ahmed El Asmer Jamie Papish Yeghish Manukian Joseph Meyer Mark Adams John Reynolds Kurt Snyder Nathan Campbell Paul Klintworth Robert O'Donnell Darrel Gardner

PANDEMIC STUDIOS

CEO Andrew Goldman

President Josh Resnick

Executive Producer Greg Borrud

Executive Art Director Carey James Chico

THQ

Senior Project Manager Jeffrey Brown

Project Manager Teresa Chubet

Creative Manager Michael Fitch

Technical Director Marcel Samek

Director, Product Development Richard Browne

Production Resources Manager Jenae Pash

Global Localization Manager Amy Small

Senior Vice President, Product Development Steve Dauterman

Director, Quality Assurance Monica Vallejo

QA Managers Mario Waibel Michael Motoda

Test Supervisor Lorena Villa

Test Leads Daniel Liu Bennett Weisman Luis Sanchez

Testers Carlos Aguilar Malik Aziz Jon Bloch Stephanie Candler Jose Castaneda David Choe Vivian Cirricione Natasha Clarke Ken Depp Andrew Herman Brandon Keith Steven Kitchens Darryl Matthews Joseph Pearson Michael Rebar Larry "Jason" Reid Michael Riojas James Ritchie Robert Weed

First Party Supervisor Matt Ames

First Party Specialists Brian Skidmore Jason Hughes Hugh Mitchell

QA Technicians Richard Jones David Wilson Jonathan Gill

Mastering Lab Technicians Charles Batarse Glen Peters Anthony Dunnet Thomas Arnold

Database Applications Engineers Jason Roberts Brian Kincaid

Game Evaluation Team Sean Heffron Scott Frazier Matt Elzie Fric Weiss

Senior Vice President, Worldwide Publishing Kelly Flock

Senior Global Brand Manager Brad Carraway

Brand Manager Monica Robinson

Marketing Coordinator Damian Garcia

Vice President, Corporate Communications Bob Finlayson

Global Media Relations Manager Tom Stratton

Media Relations Coordinator Craig Mitchell Director of Creative Services Howard Liebeskind

Manager, Creative Services Kirk Somdal

Video Production Manager Christopher Folino

Video Production Coordinator Melissa Rivas

Packaging Design Origin Studios

Advertising Creative G&M Plumbing

THO INTERNATIONAL

SVP European Publishing lan Curran

Director, Global Brand Management Michael Pattison

Senior Global Brand Manager Jennifer Wyatt-Ambler Mickey Torode Pete Murphy Karine Goethals Claudia Kühl

Assistant Global Brand Manager Julien Socquet-Clerc Trevor Burrows Anthony Newall Victoria Fisher

Global PR Manager Guy Cunis

International Art Director Till Enzmann

DTP Operator (ICS) Ramona Sackers

Localisation Director Susanne Dieck

Localisation Engineer Bernd Kurtz

UK Marketing Director Richard Williams

UK Product Marketing Manager Jon Rooke Angela Bateman

UK Senior PR Manager Sam Forrest

UK PR Manager Greg Jones 70M



UK & Export Marketing Executive Elizabeth Blackman

UK & Export PR Manager Helen Jones

Marketing Director, Germany Paul Ashcroft

Head of Product Management, Germany Alexander Hall

Product Manager, Germany Melanie Skrok

Head of PR, Germany Georg Reckenthäler

Marketing Director Spain Pablo Camacho

Product Manager, Spain Javier Mañú Fermin Garcia Fueyo

PR Manager, Spain Jorge Nicolás Vázquez

Vice President Asia Pacific Martin Good

Product Manager, Asia Pacific Jon Rowe

PR & Promotions Coordinator, Asia Pacific Ben Pollock

Marketing Director, France Sebastien Wadoux

Senior Product Manager, France Benoit Bohet

Product Manager, France Virginie Zerah Jérémy Goldstein

PR Manager, France Jerome Benzadon Christelle Carteron

Marketing Manager, Benelux Robin Wolff

Special Thanks Annie Sullivan Axel Herr Jeroen Pompen Miguel Canut Rory Donnelly Roy Campbell

CREDITS

A STATE OF A

Special Thanks Brian Farrell Jack Sorensen Jessica Peters Leslie Brown Brandy Carrillo Amy Bernardino Jenni Carlson Ian Sedensky

CREAT STUDIOS, INC.

Executive Producers Anton Petrov, Daniel Prousline, Vladimir Starzhevsky

Project Leader Avenir Sniatkov

Director Denis Eleonsky

Additional Modeling and Textures Tatyana Pushkaryova Peter Samsonnik Blagoy Borisov Sergev Patrakov

3D Animation and Special Effects

Alexander Kushulya Vladimir Uriashov Oleg Zajka Denis Demianov Olga Borisova Tatyana Pushkaryova Alexander Oplanchuk

Lighting and Rendering Blagoy Borisov Olga Cheremissova Alexej Rubel Roman Tkachenko

Composing Sergey Belik

Character Set-Up and Technical Support Alexej Rubel Yury Iljin Stanislav Volodarskiy Andrej Tarnovsky Danil Ousmanov

Motion Capture Services Giant Studios

VOICEWORKS PRODUCTIONS INC.

Casting Directors Douglas Carrigan Zach Hanks Administration Lara Cosman Monique Nelson

Additional Testing David Henry Dan Sulzberg

Special Thanks Joseph Donaldson Salah Nouri Carina 'Hurtig' Boczar Helmut Kobler Mark Domowicz Larra Paolilli Wallace Huang Michael Marzola Adam Pino Thomas French Mark Zartler Eddie Rojas John Fritts

Bink Video © 1991-2005

RAD Game Tools, Inc. Kim Marlis Salah Nouri

Our families who support our passion and dedication to an occupation we love

zLib © 1991-2005, Jean-loup and Mark Adler

Havok © 1999-2005, Havok.com inc.

© 2006 Pandemis Studios, LLC AII Rights Reserved. Pandemis: 0, the Pandemic logo@ Full Spactrum Warrior[™] and Ten Hammers are trademarks and/registered trademarks of Pandemic Studios, LLC and are reproduced under license only. Exclusively licensed by THO Inc. Havok.com[™], © Copyright 1999-2002 Havok.com (... (and its Licensors), AII Rights Reserved. See www.havok.com for details. Uses Bink video. Copyright 0 1997-2004 by RAD Game Tools, Inc. This product contains software technology licensed from GameSpy Industrise, Inc. @ 1999-2006 GameSpy Industrise, Inc.

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers supports Creative E RAX ADVANCED HDTM-Environmental Audio technology to accurately simulate sonic effects such as advanced reverberation in real time. To take advantage of EAXS ADVANCED HDTM in the game, you will need te equip yourself with one of the Sound Blaster® X=FTM series sound card.

