



Games
for Windows®

LIVE

STORMRISE™



SEGA®

Important Health Warning About Playing Video Games

Photosensitive Seizures

A very small percentage of people may experience a seizure when exposed to certain visual images, including flashing lights or patterns that may appear in video games. Even people who have no history of seizures or epilepsy may have an undiagnosed condition that can cause these “photosensitive epileptic seizures” while watching video games.

These seizures may have a variety of symptoms, including lightheadedness, altered vision, eye or face twitching, jerking or shaking of arms or legs, disorientation, confusion, or momentary loss of awareness. Seizures may also cause loss of consciousness or convulsions that can lead to injury from falling down or striking nearby objects.

Immediately stop playing and consult a doctor if you experience any of these symptoms. Parents should watch for or ask their children about the above symptoms—children and teenagers are more likely than adults to experience these seizures. The risk of photosensitive epileptic seizures may be reduced by taking the following precautions: Sit farther from the screen; use a smaller screen; play in a well-lit room; and do not play when you are drowsy or fatigued.

If you or any of your relatives have a history of seizures or epilepsy, consult a doctor before playing.

PEGI ratings and guidance applicable within PEGI markets only.

What is the PEGI System?

The PEGI age-rating system protects minors from games unsuitable for their particular age group. PLEASE NOTE it is not a guide to gaming difficulty. Comprising two parts, PEGI allows parents and those purchasing games for children to make an informed choice appropriate to the age of the intended player. The first part is an age rating:



The second is icons indicating the type of content in the game. Depending on the game, there may be a number of such icons. The age-rating of the game reflects the intensity of this content. The icons are:



VIOLENCE



BAD LANGUAGE



FEAR



SEXUAL CONTENT



DRUGS



DISCRIMINATION



GAMBLING



pegionline.eu

For further information visit <http://www.pegi.info> and pegionline.eu



Thank you for purchasing *Stormrise™*. Please note that this software is designed for use on a personal computer. Be sure to read this software manual thoroughly before you start playing.

STORMRISE™

CONTENTS

WELCOME TO STORMRISE	2
ECHELON - SAFEGUARDING THE FUTURE	3
SAI - THE STRUGGLE OF THE SAI	3
QUICKSTART	4
CONTROLS.....	4
CONNECT TO GAMES FOR WINDOWS LIVE.....	4
HUD.....	5
WHIP SELECT™.....	5
3D TARGETING CURSOR.....	6
MORE UNIT CONTROLS.....	6
OVERVIEW MAP.....	7
WARP GATE.....	7
CONTROL NODES.....	8
WEAPONS & TACTICS	9
GROUPING UNITS.....	9
THE PLAYBOOK.....	9
ECHELON UNIT TYPES.....	10
SAI UNIT TYPES.....	15
WARRANTY	28
CUSTOMER SUPPORT	29



20 - 23



24 - 27





WELCOME TO STORMRISE

In an urgent realization that drastic measures were necessary to safeguard our future, the world's best scientists were commissioned to develop a permanent solution to address our environment's decline.

Requiring over 22 years to design and produce, the result was a force-field developed to supplement the deteriorating atmosphere, putting an end to global warming once and for all and safe-guarding mankind's legacy for the foreseeable future.

The force-field was hailed as a success the world over – a symbol of hope and a testament to man's technological prowess. There was nothing man could not triumph over.

But some things are simply uncontrollable, and in the end nature always prevails. Even with the best intentions at heart, humans had unknowingly engineered their own demise. There are no clear records of how it all went wrong. Was it our ambition or our arrogance?

Known only as "The Event", the effects of the destructive storms were the same everywhere - nothing was spared, buildings, roads and fields were stripped away and entire cities were flattened in mere days. Humans had never faced destruction on this level and on such a global scale.

With absolutely no escape from an all-consuming monster storm creeping out from the equatorial regions, authorities began to build huge underground structures filled with cryogenic hibernation chambers, planning to sleep out the storm. What began as a relatively structured process, soon deteriorated into chaos as the populace began to realize that there wouldn't be enough room to house all remaining survivors. Panic ensued, difficult decisions were made, and only a privileged few were ultimately assured safety.

The doors to the massive underground complexes were sealed shut. Its thousands of occupants forced into a dreamless sleep that would last for centuries. Many of those outside starved. Some descended into madness. Others tore each other apart with the rage of desperation and anger...

Only a few surface dwellers managed to endure, slowly evolving beyond their original forms and developing extra sensory abilities as centuries passed. With only limited means available, they attempted to rebuild a world left battered and bare by "The Event".

These surface dwellers evolved into an almost entirely new race, known as The Sai, fending for themselves and utilizing remnants of the technology left by their sleeping ancestral cousins. They built makeshift communities over and around the remains of civilization and only spoke about the 'old' population with contempt in whispers around campfires. Growing ever stronger in a harsh destructive environment once thought to be conquered by technology, the Sai cannot imagine that another storm is on the rise.

Below the surface, in cryogenic hibernation chambers designed to house their inhabitants for a finite length of time, one dark morning they sprang to life and the long-forgotten inhabitants awoke to reclaim their planet. The Echelon emerges... and Stormrise has begun.

ECHELON

SAFEGUARDING THE FUTURE

Our forefathers were the fortunate ones. They had the opportunity and the privilege to sleep out the horrific years that followed “The Event”.

They were also given the chance to preserve some of our knowledge, learning’s and equipment.

Now we have a responsibility, a doctrine of duty to all the people of earth; Echelon and Sai alike. We will uphold and protect this re-built civilization.

There is a very small region on the southern tip of the earth that can be considered habitable. Since re-emerging from our hibernation, we have shared this area with the Sai and endeavored to enrich their environment.

The general populace has always appreciated our presence, but there is no doubt that a climate of dissent is mounting. However, the extremist cells have only their agenda and interests at heart. These radicals need to be dealt with swiftly and decisively, before they threaten the safety of us all.

We are the defenders of the peace. We must do whatever it takes to return this world to its former glory.



SAI

THE STRUGGLE OF THE SAI

The Sai have suffered in ways that can not be described.

We did not hide from the storm; we did not have the option. We adapted and learned to survive – enduring on the unforgiving surface. Many perished. Each of my Sai brethren has earned their place on this planet and this is something no one can take away from us.

Since their awakening, the Echelon has done much for us. With their guidance, we now have relative stability. Working together, we are creating a new civilization – hoping to build a culture that respects citizens of all levels.

There are however, some within the Echelon who believe they are superior. But what is the definition of superiority? Their strengths lie in their machinery, hardware and technology. What we have is far more valuable. Our strength comes from within. It is an intrinsic power that is born of wisdom and has evolved through generations of struggle.

We have shouldered the sins of mankind for centuries; we will not tolerate arrogance or prejudice any longer.



QUICKSTART

CONTROLS

Control	Command	Deployment	Overview
Mouse Move	Move Focus (3D)	Move Cursor (2D)	Move Focus (3D)
LMB	Order/Attack	Select/Use	
RMB	WHIP SELECT™	WHIP SELECT™	WHIP SELECT™
Shift+LMB	Indirect Order		
Shift+RMB	Come Here		
Alt	Playbook		
A	Group/Ungroup		
S	Separate-group		
F	Focus to Destination		
U	Team Chat	Team Chat	
Y	Chat All	Chat All	
Z	Zoom In	Zoom In	Zoom In
X	Zoom Out	Zoom Out	Zoom Out
Tab	Overview	Overview	Battle view
Esc	Pause Menu	Pause Menu	Pause Menu
Space	Go to Event	Go to Event	Go to Event
Ctrl+(1,2,...,9,0)	Set User Defined Groups	Set User Defined Groups	Set User Defined Groups
1,2,...,9,0	Goto Group	Goto Group	Goto Group
Backspace	Stop/Set Direction	Remove From Queue	
Enter	Select/Use		
[Tab Left		
]	Tab Right		
C	Upgrade Control Mode		
Arrow Keys	Change Selection	Unit Selector	
Shift	Rotate Map		
R	Radar Center Selected		

GAMES FOR WINDOWS – LIVE

Games for Windows – LIVE and Xbox LIVE® are part of the first and most comprehensive online entertainment network in the world, uniting gamers on Xbox 360® and select Games for Windows – LIVE titles. The LIVE service connects millions of gamers in 25 countries, making it easy for gamers to find friends, games, and entertainment on either platform. When you become a member of LIVE, you can see your Friends' games and activities, communicate with other members, and track gaming achievements. Become a Gold member to receive additional benefits, such as sending and receiving invitations to multiplayer games. Go to www.gamesforwindows.com/live for more information about LIVE and availability of LIVE in your region.

CONNECTING TO LIVE

To connect to Games for Windows – LIVE, you need a high-speed Internet connection and a gamertag. If you already have a gamertag, you have what you need to connect to Games for Windows – LIVE. If you don't have one, you can get one for free. To sign in or sign up, launch the game, then press the Home key. For more information, go to www.gamesforwindows.com/live.

FAMILY SETTINGS

Family Settings in Games for Windows – LIVE complement Windows Vista® parental controls. Manage your child's access and experience with easy and flexible tools. For more information, go to www.gamesforwindows.com/live/familysettings.

HUD

RADAR

The radar gives a three-dimensional view of all your units in the vicinity. It will tilt and rotate to reflect your current view. Enemy units are only visible if you have Line of Sight (LOS) to them (i.e. Their position only appears on this map if you can physically view the enemy from one of your units).



POPULATION

The Population Bar measures how many units are available to the player on the battlefield. As the player warps in more units the Population Bar fills in. Units become more expensive when the Population Bar becomes one-third and two-thirds filled.

WARP ENERGY

This meter shows the total amount of Warp Energy that is available to you. Warp Energy is used to summon reinforcements to the battlefield via the Warp Gate.

WHIP SELECT™

WHIP SELECT™ is a revolutionary HUD control that allows you to select and control units quickly and accurately on the battlefield.

THE “PRECISION WHIP”

Hold down the Right Mouse Button (RMB) and drag the Mouse in any direction. This is a selection beam which allows you to quickly take control of any unit on the battlefield. Move the beam in the direction of a unit that you wish to control, ensure that the unit is highlighted, then quickly release the Right Mouse Button to take control of that unit.

THE “QUICK WHIP”

Advanced users can take advantage of the “Quick Whip” functionality. Quickly holding then releasing the Right Mouse Button (RMB) while flicking the mouse in the general direction of the unit that you wish to control will move control to the nearest unit in that direction. In this way you can navigate the battlefield quickly and accurately.





QUICKSTART



3D TARGETING CURSOR



Your battlefield control system features fully context sensitive cursor control. Place the cursor on any area of the battlefield that you wish to go to. The cursor will change color to indicate different conditions.

- YELLOW:** You can navigate to that area.
BLUE: The navigable area is a COVER POINT.
RED: Attack/ Impassible Terrain.

To move your unit, place the cursor at the point that you wish to go to and select the Left Mouse Button (LMB) to confirm the order. The unit will then move to its' new position. Holding the LMB and moving the mouse at this point allows you to orient the unit's Field of Fire, confirming the direction that you wish the unit to face when they arrive in position.

UNIT ICONS

All unit types on the battlefield are assigned a unit icon, to allow you to recognize and command them quickly and easily in the heat of battle.

You are strongly advised to memorize these icons to aid your control of the battlefield, Commander.

MORE UNIT CONTROLS

Move to unit:

You can quickly move to another unit on the battlefield, even if they are not in your line of sight. While controlling the unit you wish to move, hover the cursor over the icon of the unit you wish to move to and press the LMB to issue the move command. Your unit will only move to the current location of the unit you are moving to. It will not continue to follow once the current move is completed.

Indirect Orders - Shift-LMB:

You can command the movement of other units remotely. Hover the cursor over the icon of the unit you wish to move and hold Shift and the Left Mouse Button. Now move the cursor and you will see a line demonstrating the unit's movement. Simply release the Left Mouse Button when your cursor is hovering over the destination to issue the command. To call a unit to your current location, hover the cursor over the icon of the unit you wish to call, hold the Shift key, and tap the Right Mouse Button.

Change field of fire - Backspace:

To reorient a unit without issuing a move command, simply hold down the Backspace key to reveal the field of fire and move the Mouse to reorient it. Release the Backspace key to issue the command. You can also tap the Backspace key to cancel a unit's current orders.

User defined groups - Ctrl-(1,2,...,9,0):

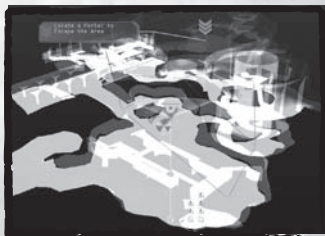
You can assign units or companies under the number keys for quick access to units. Select the unit or company you wish to assign, press and hold Left CTRL key and then press any of the numeric keys on the alpha numeric keyboard. If you then press the assigned number you will be taken straight to that unit.

QUICKSTART

OVERVIEW MAP

For further battlefield cognition you are provided with a full holographic representation of your theatre of operations.

This is accessed via the tab key. WHIP SELECT™ to your units or use the arrow keys to switch between them. Rotate the field of view from your starting point with the Mouse or press the R Key to center your view on the whole map.



WARP GATE

On the battlefield it is important to be able to quickly identify the location at which reinforcements are brought onto the battlefield. This is called your Warp Gate.



On your HUD, the Echelon Warp Gate is shown by this icon.

You can select which reinforcements to bring through the Warp Gate, but the number of currently deployed units may not exceed the population maximum as shown on the population meter.

To bring reinforcement onto the battlefield, simply use the arrow keys to highlight the desired unit on the Warp Gate menu and press Return. After a short time the unit will warp in and be under your command.

If you wish to cancel a reinforcement order, press the Backspace key at any time before the unit appears. Reinforcements can be queued up to a maximum of 10 units at any one time.



The Sai Warp Gate is represented by this icon.



QUICKSTART

CONTROL NODES

In order to gather as much Warp Energy as possible it will be essential to control areas of the battlefield where this energy escapes from the ground into the atmosphere. Once you have identified and taken control of such an area, a Control Node can be placed on the rift to harvest its' Warp Energy.

Your units will call in this Control Node automatically.

Once a rift has been capped with a Control Node you have a number of options for the management of its energy production.

TURRET

To aid your defense of each Control Node, you have the option of adding a Gun Turret to the Node. Once constructed, the turret will automatically fire on any enemy units in its vicinity, protecting it from enemy attack.

SHIELD

You can also construct a defensive shield for each Node. This adds an external shield that needs to be destroyed before the Node can be attacked.

REFINERY

A refinery device can also be added to the Node. This will allow you to harvest energy at a faster rate than normal.

SECONDARY WARP GATE

On some of the more powerful Nodes it is possible to construct a secondary Warp Gate. This allows you to bring reinforcements through directly from that Node rather than from the main Warp Gate. You can then warp reinforcements onto the battlefield closer to the front line, giving you a strategic advantage.

NODE LEVELS

There are 3 construction levels for each device, each giving enhanced performance over the one before. Only the strongest rifts will allow for Level 3 devices.

WEAPONS & TACTICS

GROUPING UNITS

Companies are groups of units. To form a company of units follow these steps:

- Select one of the units to be grouped - this unit must be near the platoon or company it is grouping with.
- Press the A key to group with one nearby unit. Hold the A key and click the LMB and all units in the vicinity will be grouped together. There is a maximum of 3 units grouped at any one time.

To ungroup units:

- Hold down the A key.
- WHIP SELECT™ a unit to toggle it in and out of the group.
- Alternatively, press the Backspace key while holding the A key to ungroup

THE PLAYBOOK

Each unit under your command has a number of secondary weapons and offensive and defensive states available to them.

These can all be managed via the Playbook.

To bring up the Playbook, press and hold the Alt key.

While the Playbook is showing, move the Mouse over the icon for the play you want to select and click on it with the LMB.





WEAPONS & TACTICS

ECHELON UNIT TYPES

See below for a full description of the units that will be under your command. Pay particular attention to the different offensive and defensive abilities of each unit as strategic use of these can mark the difference between victory and defeat on the battlefield.

ENFORCERS



Enforcers are the troops on the frontline, bringing peace and security to all who fall under the wing of the Echelon. Determined to bring the civility of the past to the chaos of the frontier, Enforcers serve with utmost loyalty to the Chancellor. They are protected by tactical combat armor and heavily armed with an assault rifle/grenade launcher combo.



ABILITIES

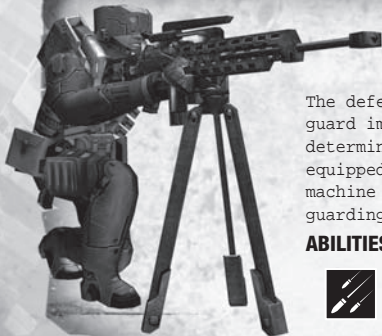


- Grenades: The Enforcers can launch a barrage of explosive grenades at their enemies.



- Riot Shield Up: The Enforcers activate their energy Riot Shields and hunker down behind them for increased protection.

SENTINELS



The defensive shield of the Echelon, Sentinels guard important strategic points with determined vigilance. The three-man squads are equipped with side arms and deployable heavy machine guns, making them fully capable of guarding anything deemed vital.

ABILITIES



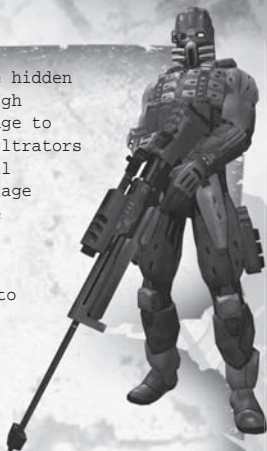
- Dig In: The Sentinels deploy their machine guns and dig in to increase their fire power and protection.

WEAPONS & TACTICS

INFILTRATORS



The arbiters of justice, Infiltrators seek out the hidden enemies of the Echelon and dispatch them with a high velocity shot to the skull. Trained from a young age to join the elite ranks of the Echelon infantry, Infiltrators are supreme scouts and deadly accurate snipers. All Infiltrators are armed with the best field camouflage armor and a large caliber high velocity rifle. The Infiltrator always strikes its target.



ABILITIES



- **Thermal Vision:** The Infiltrator is able to detect and target any hidden and cloaked units within view.



- **Demo Bomb:** The Infiltrator throws out an explosive charge with a strong localized detonation. Along with the ground units, these heavily armed mechanized units will turn the tide of battle.

PROWLERS



Prowlers are moderately armored but highly mobile vehicles that provide security both on the ground and in the air. Unmatched for their versatility, Prowlers engage land and air targets with turret-mounted twin cannons. Echelon Commanders know that when these cats are on the prowl, the enemy better watch out!



ABILITIES



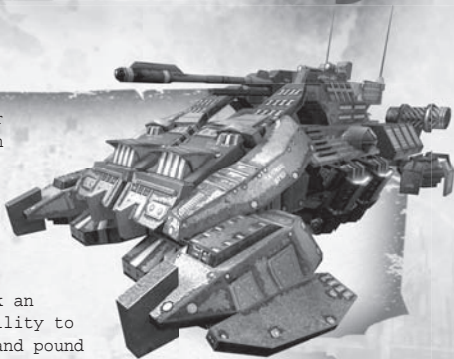
- **Search the Skies AA Mode:** The Prowler transforms into a stable gun platform to shoot down airborne targets.

WEAPONS & TACTICS

ARC HAMMERS



The iron fist of the Echelon, their appearance alone is enough to crush an uprising. Arc Hammers are surprisingly mobile thanks to their advanced hover technology. They are equipped with a powerful hyper velocity rail gun and protected with the latest in advanced armor. Arc Hammers pack an additional surprise though, the ability to transform into an artillery piece and pound enemies from afar!



ABILITIES



- **Transform to artillery:** The Arc Hammer can transform itself into a powerful artillery piece, locking it in place. This mode has a long range but cannot hit targets near it.

STALKERS



Stalkers are tall menacing bipedal machines engineered to swiftly destroy their enemies. Multiple Stalkers on the move usually means a quick, brutal end to any conflict. Equipped with tremendous armor, the Stalker also has mini-guns, surface-to-air missiles and a powerful anti-armor laser at its disposal.

ABILITIES



- **Sam Missiles:** Airborne units don't stand a chance against the Stalker's surface-to-air missiles.



- **Laser:** The Stalker transforms and brings forth a devastating anti-armor laser.



WEAPONS & TACTICS

SEEKERS



The eyes of the Echelon, Seekers were originally manufactured hundreds of years ago after the awakening to patrol the frontier and alert the Echelon to brewing trouble spots. Once a danger zone was discovered the Seekers would loiter around the area providing useful combat data to friendly forces including radar telemetry. That function is as useful today as it was when they were first created.



ABILITIES



- **Targeting Feed:** The Seekers can use their Targeting Laser on nearby enemy units. This gives all friendlies firing nearby an accuracy bonus.

HUNTERS



Raining spears from the sky, Hunters are the tactical support vehicle of choice for the Echelon. With built-in high speed fans, Hunters are swift VTOL aircraft able to operate up high or near the deck, using a rapid firing chain gun to eliminate air and ground foes alike. For their final trick, Hunters unleash powerful rocket barrages, just right for pulverizing masses of infantry.



ABILITIES



- **Rocket barrage:** Hunters blast ground-based enemy units with a fiery rocket barrage.



- **Low hover:** Hunters can drop down to hover close to the ground, allowing them to hide and shoot at ground units with greater accuracy.

THE ECLIPSE



The Eclipse is the most powerful vessel ever created. Built to shield and save mankind from the storm, this vessel dwarfs anything created before it. With the state of world affairs in constant conflict, the Eclipse was modified to carry a battery of weapons; including the most powerful weapon ever created: the Polaris Rift. One unforeseen side effect of the anti-storm shielding was the shutdown of any Sai abilities underneath it.



ABILITIES



- **The Polaris Rift:** The Polaris Rift is the main weapon of the Eclipse. When fired, it generates a Super Rift which causes a titanic explosion and destroys anything beneath it.



- **Anti-Ground Mode:** The Eclipse changes its Anti-Air default focus by lowering itself and concentrating all of its defenses on ground targets. This reduces its damage from ground-based threats and directs all its firepower that way as well.

WEAPONS & TACTICS

SAI UNIT TYPES

The Sai are an able and ingenious enemy and are not to be underestimated. This is what we currently know about their capabilities:

RANGERS



Rangers perform two functions within the Sai hierarchy. Firstly they scout the frontiers for dangerous mutants, alerting Sai villages if they are in danger and secondly, Rangers form into Militia Platoons in time of war, providing the most common form of troops available to Sai commanders. Armed with basic armor and an assault rifle, Rangers are best deployed in numbers. When the Rangers battle fervor is heated and they will charge into combat heedless of danger. They can also fire Sai energy charges at air targets.

ABILITIES



- Sai Anti-Air Rockets: The Rangers can fire Sai energy charges at airborne units from their unusual weapons.



- Commando Rush: The Rangers call forth their natural aggression and rush into combat completely ignoring the dangers around them but increasing their damage.



WARRIORS



Warriors are the strong arm of the Sai. Whether hunting down dangerous beasts or protecting villages, Warriors perform their duties with ferocious aplomb. Enhanced by their exposure to Sai energy, Warriors are far larger than an average person. They grow to be about eight feet high and develop Sai energy tendrils which they project from their arm. In battle, Warriors are sent as shock troops into places where the bigger Sai units cannot go.

ABILITIES



- Electric Tentacle: The warriors use their Sai powers to envelope their tentacles in electricity which greatly increases damage.



WEAPONS & TACTICS

SPECTERS



The silent knives in the night, Specters are a true nightmare for Echelon soldiers to handle. They have an exceptional ability to control Sai energy, having been trained from a young age to manipulate the energy in different ways. Able to project swords made out of energy from their arms, the Specters can slash their way through nearly all opposition. The Specter can also bend light at-will to cloak itself, making it nearly invisible to the naked eye, only being given away by a slight shimmer. The fact that Specters can also use mind control could be the most terrifying thing of all.



ABILITIES



- **Mind Control:** The powerful mind of the Specter can temporarily dominate any enemy except for commanders.



- **Cloak:** The Specter can warp light around itself to hide from enemy sight. The shimmering can be detected from up close though.



- **Rapid Slice:** The Specter goes into a slashing frenzy, destroying any infantry within its reach.

SCORPIONS



The Sai may not be as technologically advanced as the Echelon but that doesn't mean they don't have machines. Scorpions are off-road vehicles used to patrol the wastes around Sai villages and to provide light strike power for when Sai forces go into combat. The Rangers enlisted to drive them revel in the freedom of thrashing their machine around and firing off the back mounted machine gun.



ABILITIES



- **Sting:** Launches a ceramic shell filled with Brood acid charged with Sai energy. On impact it erupts damaging all units irrespective of armor nearby.

WEAPONS & TACTICS

THE RAGE



Malevolence incarnate, The Rage exudes power and anger. Transformed by over exposure to Sai energy, The Rage has grown to titanic proportions, leaving it able to crush infantry with its bare hands and smash vehicles at will. Infused with a constant supply of Sai energy, The Rage can hurl itself forward rapidly, smashing into a soon-to-be-crushed victim or propelling itself into the air before landing with a thunderclap and blasting all those nearby.

ABILITIES



- **Unstoppable Charge:** The Rage hurtles forward with tremendous force smashing into and flattening their unfortunate victim.



- **Rage Smash:** The Rage jumps up in the air and smashes to the ground on landing, causing a powerful shockwave.

MATRIARCHS



In the quest for the ultimate assault machine by Sai scientists, Matriarchs are a creation of genetically manipulated crabs infused with Sai energy. The gigantic and heavily armored Matriarchs were more than the Sai bargained for. The first surprise was when the Matriarch gave birth to a clutch of Broodlings that swarmed to protect it. The second surprise was when the Matriarch launched jets of acid out of two toothy sphincters on its shoulders, sometimes at tremendous ranges in acid rain-like attacks.

ABILITIES



- **Acid Rain:** The Matriarch shoots a high arcing gout of Acid which rains down, melting all those below.



- **Spawn Broodlings:** The Matriarch can give birth to a swarm of Broodlings who upon emerging will protect the Matriarch with much ferocity.



WEAPONS & TACTICS

LOCUSTS



Sometimes called a "rattling death trap" by those who fly it, The Locust can chew surprised enemy infantry into little pieces with its mounted Gatling guns. The Locust is more comfortable flying around city streets pouncing on enemies but can also climb to altitude and attack airborne units, preferably in swarms!



ABILITIES



- **Fly High:** The Locusts can ascend into the sky to get a better look at the battlefield and engage airborne units.

RIFT WORMS



Ferocious predators which appeared from out of Rifts, the Rift Worms have formed a close bond with the Sai and eagerly go into combat obliterating all those who oppose them with vicious blasts of Rift energy. Rift Worms fly with a freedom that machines do not possess and provide the Sai with a powerful all-round air unit capable of launching an extremely powerful Rift energy storm!



ABILITIES



- **Stormbringer:** The Rift Worm can focus tremendous energies between its tails, resulting in a tremendous blast to its target.

WEAPONS & TACTICS

SIRENS



Sirens are the ultimate Sai energy users. Powerful women who are able to bend the laws of nature with seeming indifference, they come replete with multiple powerful abilities. Once they show signs of power as young teenagers, the Sirens are taken off to a secret school to be trained in the Sai's highest arts, including levitating. The three most common powers displayed by Sirens include the ability to create a shield to protect nearby troops, the ability to teleport themselves to anywhere in sight and the amazing ability to summon a vortex of pure Rift Energy, destroying anything caught beneath it. A Siren on the battlefield spells doom for her enemies.



ABILITIES



- **Vortex:** The Siren can summon in a massive vortex of energy which destroys any enemies in its path.



- **Mobile Shield:** The Siren can summon forth a shield which helps to weaken the power of incoming shots over any units within its radius.



- **Blink:** The Siren can teleport to a location within her line of sight, prepared for a surprise attack. On arriving, she is paralyzed for a short time.

Viktig hälsovarning om att spela videospel

Anfall orsakade av ljuskänslighet

En mycket liten andel av befolkningen kan drabbas av epilepsiliknande anfall som kan utlösas av vissa visuella bilder, inklusive blinkande ljus eller mönster som kan finnas i videospel. Även människor som aldrig tidigare har drabbats av liknande anfall eller epilepsi kan lida av en icke diagnostiserad åkomma, som kan utlösa dessa "ljuskänslighetsanfall" medan de tittar på ett videospel.

Dessa anfall kan uppvisa olika symptom, inklusive yrsel, synstörningar, ryckningar i ögon eller ansikte, krampryckningar eller skakningar i armar eller ben, förvirring, oklarhet, eller tillfällig medvetandeförlust. Anfällen kan även orsaka medvetlöshet eller krampanfall, som kan leda till personskador vid fall eller hopstötning med föremål i närheten.

Sluta omedelbart att spela videospel och konsultera läkare om du upplever något av ovan nämnda symptom. Föräldrar ska hålla uppsikt över eller fråga sina barn om de upplevt något av ovan nämnda symptom – det är vanligare att barn och ungdomar drabbas av dessa anfall än vuxna. Risken att drabbas av epileptiska anfall som orsakas av ljuskänslighet kan minskas genom att vidta följande försiktighetsåtgärder: sitt längre från skärmen, använd en mindre skärm, spela i ett väl upplyst rum och spela aldrig när du är sömning eller trött.

Rådgör med läkare innan du börjar spela om du eller någon släkting tidigare haft anfall eller lider av epilepsi.

Vad är PEGI-systemet?

Åldersmärkningssystemet PEGI skyddar minderåriga mot spel som är olämpliga för deras åldersgrupp. OBS! Detta har inte att göra med spelets svårighetsgrad. Med hjälp av PEGI, som består av två delar, kan föräldrar och andra som köper spel till barn välja spel som passar barnets ålder. Den första delen består av åldersmärkning:



Den andra delen består av ikoner som beskriver spelets innehåll. Beroende på vilket spel det gäller kan det finnas flera ikoner. Spelets åldersmärkning återspeglar hur omfattande detta innehåll är. Ikonerna är:



VÅLD



GROVT SPRÅK



SKRÄCK



SEX



DROGER



DISKRIMINERING



HASARDSPEL



pegionline.eu

Det finns mer information på <http://www.pegi.info> och pegionline.eu

SNABBVÄGLEDNING

KONTROLLER

KONTROLL	KOMMANDO	PLACERING	ÖVERSIKT
Rörelse med musen	Flytta fokus (3D)	Flytta fokus (2D)	Flytta fokus (2D)
Vänster musknapp	Order / attack	Välj / använd	Välj / använd
Höger musknapp	WHIP SELECT™	WHIP SELECT™	WHIP SELECT™
Shift	Rotera karta		
Shift-vänster musknapp		Indirekt order	
Shift-höger musknapp		Kom hit	
Mittmusknapp eller Z		Zooma in	Zooma in Zooma in
X	Zooma ut	Zooma ut	Zooma ut
Tab	Översikt	Översikt	Vy över slagfältet
Esc /pause	Pausmeny	Pausmeny	Pausmeny
Alt	Playbook		
Mellanslag	Gå till händelse	Gå till händelse	Gå till händelse
Ctrl	Grupperingsväljare		
Ctrl-(1,2,...,9,0)	Inställningar för användardefinierade grupper	Inställningar för användardefinierade grupper	Inställningar för användardefinierade grupper
1,2,...,9,0	Gå till grupp	Gå till grupp	Gå till grupp
A	Autogruppera	Autogruppera	
S	Separera grupp	Separera grupp	
Backsteg	Stopp	Ta bort från kö	
Piltangenter	Enhetsväljare		
R	Radarcentrum valt		
C	Uppgradera kontrolläge	(ändra aktiveringsstatus)	
[se vänster		
]	se höger		
U	Lagsnack		
Y	Prata med alla		

GAMES FOR WINDOWS – LIVE

Games for Windows – LIVE och Xbox LIVE® ingår i världens första och mest omfattande nätverk för onlineunderhållning. Det förenar spelare på Xbox 360® och utvalda Games for Windows – LIVE-spel. Med hjälp av LIVE-tjänsten ansluts miljontals spelare i 25 länder, och de kan lätt hitta kompisar, spel och underhållning på båda plattformar. När du blir medlem av LIVE kan du se dina kompisars spel och aktiviteter, kommunicera med andra medlemmar och hålla reda på dina spelprestationer. Om du blir Gold-medlem får du fler förmåner. Till exempel kan du skicka och ta emot inbjudningar till spel i flerspelarläge. Gå till www.gamesforwindows.com/live om du vill ha mer information om LIVE och ta reda på om LIVE är tillgängligt där du bor.

ANSLUTA TILL LIVE

För att ansluta till Games for Windows – LIVE behöver du en Internetanslutning med hög hastighet och en gamertag. Om du redan har en gamertag har du allt du behöver för att ansluta till Games for Windows – LIVE. Annars kan du skaffa en gratis. Du loggar in eller registrerar dig genom att starta spelet och trycka på Home-tangenten. Mer information finns på www.gamesforwindows.com/live.

TRYGGHETSINSTÄLLNINGAR (FAMILY SETTINGS)

Trygghetsinställningar i Games for Windows – LIVE kompletterar klassificeringskontrollerna i Windows Vista®. Kontrollera ditt barns åtkomst och upplevelse med enkla och flexibla verktyg. Mer information finns på www.gamesforwindows.com/live/familysettings.

HUD (HEADS UP DISPLAY)

RADAR

Radarn ger en tredimensionell översikt över alla dina enheter i närheten. Den lutar och roterar för att återge din blick. Fiendernas enheter syns bara om du har fri sikt mot dem (dvs deras position visas bara på kartan om du kan se dem fysiskt från en av dina enheter).



BEFOLKNING

Befolkningsmätaren visar hur många enheter som är tillgängliga för spelaren på slagfältet. När spelaren erövrar fler enheter fylls befolkningsmätaren på. Enheter blir dyrare när befolkningsenheten har fyllts med en tredjedel respektive två tredjedelar.

WARP ENERGY

Denna mätare visar den totala mängden Warp Energy som du har kvar. Warp Energy används för att tillkalla förstärkning till slagfältet via Warp Gate.

3D-MÅLMARKÖR



Ditt slagfältskontrollsystem stöder en markör som känner av omgivningen. Placera markören på vilken som helst yta på slagfältet som du vill gå till. Markören ändrar färg för att indikera olika villkor.

GUL: Du kan navigera till detta område.

BLÅ: Området är en COVER POINT.

RÖD: Attack/ ogenomtränglig terräng.

För att flytta din enheter, placera markören på vilken som helst yta på slagfältet som du vill gå till och klicka med vänster musknapp för att bekräfta din order. Enheten flyttar sedan till sin nya position. Om du håller nere vänster musknapp och flyttar musen kan du navigera till enhetens skottfält, vilket bekräftar riktningen enheten är vänd i när de anländer i position.

ENHETSİKONER

Alla typer av enheter på slagfältet har en ikon för att du ska kunna känna igen dem snabbt och lätt i stridens hetta.

Du rekommenderas starkt att memorera dessa ikoner för att hjälpa dig få kontroll över slagfältet, befälhavare.

FLER ENHETSKONTROLLER

Flytta till enhet:

Du kan snabbt flytta till en annan enhet på slagfältet, även om de inte finns i fri sikt. Medan du kontrollerar enheten du vill flytta, håll markören över ikonen för den enhet du vill flytta till och klicka med vänster musknapp för att påbörja flyttningen. Din enhet kommer bara att flytta till aktuell plats för den enhet du flyttar till. Den kommer inte att fortsätta följa efter när flyttningen är slutförd.

Indirekta order - shift-vänster musknapp:

Du kan styra flyttningen av andra enheter på avstånd. Håll markören över ikonen för enheten som du vill flytta och håll nere shift och vänster musknapp. Flytta nu markören och du kommer att se en linje som visar enhetens flytt. Släpp nu vänster musknapp när markören är över destinationen för att starta flyttningen. För att tillkalla en enhet till din aktuella position, håll markören över ikonen för enheten som du vill tillkalla, håll nere shift och klicka med vänster musknapp.

Ändra skottfält - backsteg:

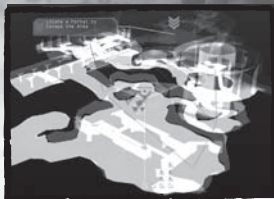
För att reorientera en enhet utan att starta en flyttning, håll bara nere backstegstangenten för att avslöja skottfältet och flytta det med musen. Släpp backstegstangenten för att påbörja kommandot. Du kan också trycka på backstegstangenten för att avbryta aktuella ordrar för en enhet.

Användardefinierade grupper - Ctrl-(1,2,...,9,0): Du kan koppla enheter eller kompanier till sifvertangenterna för snabb åtkomst. Välj enheten eller kompaniet som du vill koppla, tryck och håll nere vänster CTRL-knapp och tryck sedan på en siffra på tangentbordet. Om du sedan trycker på den tillkopplade siffran kommer du direkt till den enheten.

ÖVERSIKTSKARTA

För att få mer kunskap om slagfältet har du en fullständig holografisk representation av dina alternativ.

Denna nås via tab. Använd WHIP SELECT™ för dina enheter eller använd piltangenterna för att växla mellan dem. Rotera synfältet från din startpunkt med musen eller tryck på R-knappen för att centrera din blick på hela kartan.



KONTROLLNODER

För att samla så mycket Warp Energy som möjligt är det viktigt att kontrollera de delar av slagfältet där energin försvinner från jorden och ut i atmosfären. När du har identifierat och tagit kontroll över ett sådant område kan en kontrollnod placeras på sprickan för att samla dess Warp Energy. Dina enheter kommer att kalla in denna kontrollnod automatiskt.

När en spricka har täckts med en kontrollnod har du ett antal alternativ för att hantera energiproduktionen.

TORN

För att stärka ditt försvar av varje kontrollnod kan du lägga till ett vapentorn till noden. När detta har konstruerats kommer tornet att ge eld automatiskt mot alla fiende-enheter i dess närhet för att skydda sig mot attacker.

SKÖLD

Du kan också konstruera en försvarsköld för varje nod. Detta ger ett yttre skydd som måste förstöras innan noden kan attackeras.

RAFFINADERI

Ett raffinaderi kan också läggas till noden. Detta gör att du kan utvinna energi snabbare än normalt.

SEKUNDÄR WARP GATE

På några av de mer kraftfulla noderna kan du konstruera en sekundär Warp Gate. Detta gör att du kan få förstärkning direkt genom noden istället för genom den vanliga Warp Gate. Sedan kan du placera förstärkning på slagfältet närmare frontlinjen vilket ger dig strategiska fördelar.

NODLEVELS

Det finns 3 konstruktionsnivåer för varje föremål där den ena ger bättre prestanda än den andra. Endast de starkaste sprickorna tillåter level 3-föremål.

GRUPPERINGSENHETER

Kompanier är enhetsgrupper. För att formera ett kompani, utför följande:

- Välj en av enheterna som ska grupperas - denna enhet måste vara i närheten av den enhet eller det kompani som den ska grupperas med.
- Tryck på A-knappen för att gruppera med en närliggande enhet. Varje kompani kan endast ha max 3 enheter grupperade.

För att separera gruppenheter:

- Håll nere S-knappen.
- Använd WHIP SELECT™ för den enhet som du vill separera.
- Ge order om flytt till ogrupperade enheter för att bekräfta separeringen.

PLAYBOOK

Varje enhet under ditt kommando har ett antal sekundärvapen och offensiva och defensiva ställningar som finns tillgängliga.

Alla dessa kan hanteras via Playbook.

För att ta fram Playbook tryck och håll nere alt-knappen. När Playbook har valts, håll nere höger musknapp och flytta musen åt valfritt håll för att ta fram en ministråle som fungerar likadant som den stora strålen för

Whip Select-kontrollerna. Du kan nu välja den taktik eller utrustning du behöver genom att föra musen i riktning mot den ikonen du vill ha och sedan släppa höger musknapp.

 Tärkeä videopelien pelaamista koskeva terveysvaroit

Tietoja valoyliherkkyyden aiheuttamista epileptisistä kohtauksista

Hyvin harvat ihmiset voivat saada epileptisen kohtauksen tiettyntyyppisistä visuaalisista kokemuksista. Tällaisia kokemuksia voivat olla esimerkiksi vilkkuvat valot tai videopeleissä esiintyvät kuvat. Jopa henkilöillä, joilla ei aiemmin ole ollut kouristuskohtauksia tai epileptisiä kohtauksia, saattaa olla taipumus "valoyliherkkyyden aiheuttamiin kouristuskohtauksiin" videopelejä pelatessaan.

Kohtauksilla voi olla useita eri oireita, kuten huimaus, näkökentän muuttuminen, silmien tai kasvojen nykiminen, käsien tai jalkojen nykiminen tai vapina, keskittymiskyvyn puute, sekavuus tai hetkellinen tajunnan menetys. Kohtaukset saattavat aiheuttaa tajunnan menetyksen tai kouristuksia, jotka voivat johtaa loukkaantumiseen esimerkiksi kaatumisen tai esineisiin törmäämisen seurauksena.

Lopeta pelaaminen heti ja hakeudu lääkärin hoitoon, jos sinulla on joitakin näistä oireista. Vanhempien on tarkkailtava lapsiaan näiden oireiden varalta ja kysyttävä lapsilta oireiden ilmaantumisesta. Lapsilla ja teini-ikäisillä on aikuisia suurempi todennäköisyys saada epileptinen kohtaus. Voit vähentää epileptisten kohtausten vaaraa toimimalla seuraavasti. Istu kauempana näytöstä, käytä pienempää näyttöä, pelaa hyvin valaistussa huoneessa äläkä pelaa väsyneenä tai rasittuneena. Jos sinulla tai sukulaisillasi on ollut aiemmin tällaisia kohtauksia tai epilepsiaa, neuvottele lääkärin kanssa ennen pelaamista.

Tietoja PEGI-järjestelmästä

PEGI-ikärajajärjestelmä estää alaikäisiä pelaamasta pelejä, jotka eivät sovi heidän ikäisilleen. HUOMAA, että nämä suositukset eivät perustu pelien vaikeuteen. Kahdesta osasta koostuva PEGI auttaa vanhempia ja pelien ostajia valitsemaan pelit tietoisesti pelaajan iän mukaan. Ensimmäinen osa on ikäluokitus:



Toinen kuvake kertoo pelin sisällön tyypistä. Näitä kuvakkeita voi olla useita pelin luonteen mukaan. Pelin ikäluokitus perustuu sisältöön. Kuvakkeet:



VÄKIVALTA



KIROILU



KAUHU



SEKSI



HUUMEET



SYRJINTÄ



UHKAPELI



pegionline.eu

Lisätietoja on osoitteessa <http://www.pegi.info> sekä pegionline.eu

PIKAOPAS

KONTROLLIT

TOIMINTO	KOMENTAMINEN	SJOITTAMINEN	YLEISNÄKYMÄ
Hiiren liikuttaminen	Siirtää katsetta (3D)	Siirtää kohdistinta (2D)	Siirtää kohdistinta (2D)
Vasen hiirennäppäin		Käske / Hyökkää	Valitse / Käytä Valitse / Käytä
Oikea hiirennäppäin	Ruoskavalinta	Ruoskavalinta	Ruoskavalinta
Vaihtonäppäin	Käännä karttaa		
Vaihto+vasen hiirennäppäin		Epäsuora käsky	
Vaihto+oikea hiirennäppäin		Tule tänne	
Keskimmäinen hiirennäppäin tai Z		Suurena	Suurena Suurena
X	Pienennä	Pienennä	Pienennä
Sarkain	Yleisnäkyvä	Yleisnäkyvä	Taistelunäkyvä
Esc / Pause	Taukovalikko	Taukovalikko	Taukovalikko
Alt	Hallintakirja		
Välilyönti	Mene tapahtumaan	Mene tapahtumaan	Mene tapahtumaan
Ctrl	Ryhmävalitsin		
Ctrl+(1,2,...,9,0)	Aseta käyttäjän määräämät ryhmät	Aseta käyttäjän määräämät ryhmät	Aseta käyttäjän määräämät ryhmät
1,2,...,9,0	Mene ryhmään	Mene ryhmään	Mene ryhmään
A	Automaattinen ryhmitys	Automaattinen ryhmitys	
S	Erota ryhmä	Erota ryhmä	
Askelpalautin	Seis	Poista jonosta	
Nuolinäppäimet	Yksikönvalitsin		
R	Tutkakeskus valittu		
C	Päivitä kontrollimoodia	(Vaihda aktivointitilaa)	
[Vasen välilehti		
]	Oikea välilehti		
U	Joukkuevälinen viestintä		
Y	Yleinen viestintä		

GAMES FOR WINDOWS – LIVE

Games for Windows – LIVE ja Xbox LIVE® kuuluvat maailman ensimmäiseen ja laajimpaan online-viihdeverkkoon, joka yhdistää Xbox 360® -pelaajat ja Games for Windows – LIVE -pelin käyttäjät. LIVE-palvelun kautta 25 miljoonaa pelaajaa ympäri maailmaa voivat helposti löytää ystäviä, pelejä ja muuta viihdettä molemmille alustoille. LIVE-palvelun jäsenenä voit nähdä ystäväsi pelit ja aktiviteetit, pitää yhteyttä muihin jäseniin ja seurata pelisaavutuksia. Kultajäsenenä saat lisäetuja, kuten moninpelikutsujen lähettämisen ja vastaanottamisen. Osoitteesta www.gamesforwindows.com/live saat lisätietoa LIVE-palvelusta ja sen saatavuudesta asuinseudullasi.

LIVE-PALVELUUN KIRJAUTUMINEN

Kirjautuaksesi Games for Windows – LIVE -palveluun tarvitset nopean Internet-yhteyden ja pelaajanimen. Jos sinulla on jo pelaajanimi, sinulla on kaikki tarvittava liittyäksesi Games for Windows – LIVE -palveluun. Jos sinulla ei vielä ole sellaista, saat sen ilmaiseksi. Kun haluat rekisteröityä tai kirjautua sisään palveluun, aloita peli ja paina Home-näppäintä. Lisätietoa saat osoitteesta www.gamesforwindows.com/live.

PERHEASETUKSET

Games for Windows – LIVE -palvelun perheasetukset täydentävät Windows Vista® -käyttöjärjestelmän lapsilukitustoimintoa. Säätää lapsesi pääsyä palveluun ja kokemuksia helppokäyttöisillä ja joustavilla työkaluilla. Lisätietoa saat osoitteesta www.gamesforwindows.com/live/familysettings.

NÄKYMÄ

TUTKA

Tutka antaa kolmiulotteisen näkymän kaikista yksiköistäsi lähiympäristössä. Se kallistuu ja pyörii ympäri vastatakseen tämän hetkistä näkymääsi. Vihollisyksiköt näkyvät vain, jos sinulla on Näkölinja (LOS) niihin (eli niiden sijainti ilmenee kartassa vain, jos voit fyysisesti nähdä vihollisen jostakin yksiköstäsi).



JOUKKOJEN MÄÄRÄ

Joukkojen määrää ilmaiseva palkki mittaa, kuinka monta yksikköä pelaajalla on käytettävissään taistelukentällä. Kun pelaaja teleporttaa paikalle lisää yksiköitä, palkki täyttyy. Yksiköt tulevat asteittain kalliimmiksi, kun palkista on yksi kolmasosa ja kaksi kolmasosaa täynnä.

TELEPORTTAUSENERGIA



Tämä mittari näyttää käytössäsi olevan Teleporttausenergian kokonaismäärän. Teleporttausenergiä käytetään kokoamaan vahvistuksia taistelukentälle Teleportin kautta.

3D-TÄHTÄYSKOHDISTIN

Taistelukenttäsi hallintajärjestelmä hyödyntää kohteen tunnistavaa kohdistinjärjestelmää. Aseta kohdistin mihin tahansa taistelukentän alueelle, jonne haluat mennä. Kohdistin ilmoittaa väriä vaihtamalla eri olosuhteita.

KELTAINEN: Alue on kulkukelpoinen.

SININEN: Kulkukelpoinen alue on SUOJAPISTE.

PUNAINEN: Hyökkää / Kulkukelvoton alue

Aseta kohdistin kohtaan, johon haluat yksiköisi siirtyvän ja vahvista siirtymiskäsky painamalla vasenta hiirennäppäintä. Tällöin yksikkö lähtee siirtymään uuteen sijaintiinsa. Pitämällä vasenta hiirennäppäintä alhaalla ja liikuttamalla hiirtä voit tässä vaiheessa suunnata yksikön Tulituskenttää ja valita näin suunnan, johon haluat yksikön katsovan, kun se saapuu sijaintiinsa.

YKSIKKÖKUVAKKEET

Kaikilla yksikkötyypeillä taistelukentällä on yksikkökuvake, joiden avulla voit tunnistaa ja käskeä niitä nopeasti ja helposti taistelun tuoksinnassa. Kehotamme painokkaasti opettelemaan ulkoa nämä kuvakkeet, sillä ne auttavat sinua taistelukentän hallitsemisessa, komentaja.

LISÄÄ YKSIKKÖKONTROLLEJA

Liiku yksikön luo:

voit taistelukentällä liikuttaa nopeasti yksikön toisen luo, vaikka se ei olisikaan näköpiirissäsi. Hallitessasi yksikköä, jota haluat liikuttaa, laita kohdistin haluamasi yksikön kuvakkeen päälle ja paina vasenta hiirennäppäintä antaaksesi liikkumiskäskyn. Yksikösi lähtee siirtymään vain kohdeyksikön sen hetkiseen sijaintiin. Se ei jatka kohdeyksikön seuraamista.

Epäsuorat komennot – Vaihto+vasen hiirennäppäin:

voit komentaa muiden yksiköiden liikkumista etäältä. Siirrä kohdistin haluamasi yksikön kuvakkeen päälle, pidä Vaihto-näppäintä ja vasenta hiirennäppäintä painettuina. Kun liikutat kohdistinta, näet viivan joka osoittaa yksikön liikettä. Voit valita uuden kohteen yksinkertaisesti vapauttamalla vasemman hiirennäppäimen haluamassasi sijainnissa. Kutsuaksesi yksikön tämän hetkiseen sijaintiisi, siirrä kohdistin haluamasi yksikön kuvakkeen päälle, pidä Vaihto-näppäin painettuna ja napsauta oikeaa hiirennäppäintä.

Muuta Tulituskenttää – Askelpalautin:

kun haluat vain muuttaa suuntaa, johon yksikkö katsoo, etkä liikuttaa sitä, pidä pohjassa Askelpalautinta paljastaaksesi tulituskentän ja liikuta hiirtä suunnataksesi sen uudelleen. Vapauta Askelpalautin antaaksesi käskyn. Voit myös napauttaa Askelpalautinta peruuttaaksesi yksikön sen hetkiset käskyt.

Käyttäjän määräämät ryhmät – Ctrl+(1,2,...,9,0):

voit asettaa yksiköitä tai kompanioita numeronäppäinten alle, jotta pääset niihin nopeasti käsiksi. Valitse haluamasi yksikkö tai kompania ja pidä vasen CTRL-näppäin painettuna, ja paina sitten mitä tahansa näppäimistön numeroa. Kun sitten painat asettamaasi suuntaa, pääset käsiksi sitä vastaavaan yksikköön.

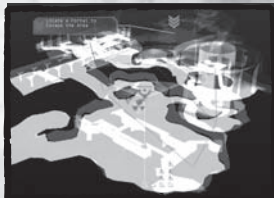
YLEISNÄKYMÄKARTTA

Jotta saisit paremman kuvan taistelulentästä, käyttöön on annettu holografinen esitys kaikista operaatioistasi.

Tähän pääsee sarkain-näppäimen avulla. Valitse Ruoskalla yksikkösi tai käytä nuolinäppäimiä vaihtaaksesi yksiköitä. Pyöritä näkymää aloituspisteestäsi hiirellä tai paina R-näppäintä keskittääksesi näkymäsi koko kartalla.

HALLINTAKESKUKSET

Kerätäkseen mahdollisimman paljon Teleportausenergiaa, on olennaista hallita taistelulentän niitä alueita, missä energia vuotaa maasta ilmakehään. Kun olet tunnistanut ja ottanut tällaisen alueen hallintaasi, Hallintakeskus voidaan asettaa repeämään keräämään sen Teleportausenergiaa. Yksikkösi kutsuvat Hallintakeskuksen automaattisesti. Kun repeämä on peitetty Hallintakeskukseksi, sinulla on lukuisia vaihtoehtoja sen energiantuotannon hallintaan.



TYKKITORNI

Voit lisätä Keskukseen Tykkitornin vahvistamaan Hallintakeskuksen puolustusta. Valmistuttuaan torni ampuu automaattisesti kaikkia lähettyville tulevia vihollisyksiköitä suojeleen tornia vihollisten hyökkäykseltä.

SUOJA

Voit myös rakentaa suoja jokaisen Keskuksen puolustukseksi. Keskuksen kimppuun ei voi hyökätä ennen kuin ulkoinen suoja on tuhattu.

JALOSTAMO

Keskukseen voidaan lisätä myös jalostamolaite. Näin voit kerätä energiaa normaalia nopeammin.

TOISSIJAINEN TELEPORTTI

Joihinkin voimakkaisiin Keskuksiin on mahdollista rakentaa toissijainen Teleportti. Niiden avulla voit kutsua vahvistuksia suoraan kyseisestä Keskuksesta Pääteleportin sijasta. Tällöin voit kutsua vahvistuksia taistelulentälle lähemmäs etulinjaa, mikä antaa sinulle strategisen edun.

KESKUSTASOT

Jokaiselle laitteelle on 3 tasoa, joista jokainen on edellistä tehokkaampi. Vain suurimmat repeämät mahdollistavat 3. tason Keskuksen rakentamisen.

YKSIKÖIDEN RYHMITTÄMINEN

Komppaniat ovat ryhmiä, jotka muodostuvat yksiköistä. Kun haluat muodostaa yksiköistä komppanian, suorita seuraavat vaiheet:

- Valitse ryhmään lisättävä yksikkö. Sen pitää sijaita lähellä komppaniaa, johon se liitetään.
- Paina A-näppäintä ryhmittääksesi se läheisen yksikön kanssa. Kerrallaan voi lisätä enintään 3 yksikköä.

Yksiköiden erottaminen ryhmästä:

- Pidä S-näppäin painettuna.
- Valitse Ruoskalla yksikkö, jonka haluat erottaa ryhmästä.
- Anna liikkumiskäskey erotetulle yksikölle vahvistaaksesi erottamisen.

HALLINTAKIRJA

Jokaiseen komentamaasi yksikköön on saatavilla toissijaisia aseita sekä hyökkäys- ja puolustustaktiikoita.

Niitä voi hallita Hallintakirjan avulla.

Hallintakirjan saat esiin pitämällä Alt-näppäintä painettuna. Kun Hallintakirja on valittuna, paina oikeaa hiirennäppäintä ja liikuta hiirtä haluamaasi suuntaan tuodaksesi esiin Minivalintasäteen, joka toimii samalla tavoin kuin Valintaruoskan Valintasäde. Sitten voit valita tarvitsemasi taktiikan tai varusteen siirtämällä hiirtä haluamasi kuvakkeen suuntaan ja vapauttamalla oikean hiirennäppäimen.

WARRANTY

WARRANTY: SEGA Europe Limited warrants to the original buyer of this Game (subject to the limitation set out below), that this Game will perform under normal use substantially as described in the accompanying manual for a period of ninety (90) days from the date of first purchase. This limited warranty gives you specific rights, and you may also have statutory or other rights under your local jurisdiction which remain unaffected.

WARRANTY LIMITATION: This warranty shall not apply if this Game is used in a business or commercial manner and/or if any defect or fault result from your (or someone acting under your control or authority) fault, negligence, accident, abuse, virus, misuse or modification of the Game after purchase.

WARRANTY CLAIM: If you discover a problem with this Game within the warranty period, you should return the Game together with a copy of the original sales receipt, packaging and accompanying documentation with an explanation of the difficulty you are experiencing either to the retailer from where you bought the game or call the technical support section (details set out in this manual) who will provide you with the relevant details for returns. The retailer or Sega will either repair or replace the Game at their option. Any replacement Game will be warranted for the remainder of the original warranty period or ninety (90) days from receipt of the replacement Game, whichever is longer. If for any reason the Game cannot be repaired or replaced, you will be entitled to receive an amount up to the price you paid for the Game. The foregoing (repair, replacement or the price you paid for the Game) is your exclusive remedy.

LIMITATION: TO THE FULLEST EXTENT ALLOWED BY LAW (BUT SPECIFICALLY NOT LIMITING ANY LIABILITY FOR FRAUD OR DEATH OR PERSONAL INJURY CAUSED BY SEGA'S NEGLIGENCE), NEITHER SEGA, ITS RETAILERS OR SUPPLIERS SHALL BE LIABLE FOR ANY SPECIAL OR INCIDENTAL DAMAGE, DAMAGE TO PROPERTY, LOSS OF PROFITS, LOSS OF DATA OR COMPUTER OR CONSOLE FAILURE, ANTICIPATED SAVINGS, BUSINESS OPPORTUNITY OR GOODWILL WHETHER ARISING DIRECTLY OR INDIRECTLY FROM THE POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS GAME EVEN IF IT HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH LOSS.

Unless otherwise noted, the example companies, organisations, products, people and events depicted in the game are fictitious and no association with any real company, organisation, product, person or event is intended or should be inferred.

© SEGA. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights are reserved. Without limiting the rights under copyright, unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, renting, broadcast, public performance or transmissions by any means of this Game or accompanying documentation of part thereof is prohibited except as otherwise permitted by SEGA.



Stormrise uses Havok®. ©Copyright 1999-2008 Havok.com Inc. (and its Licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details.

Uses Bink Video. Copyright © 1997-2008 by RAD Game Tools, Inc.



Portions of this software are included under license © 2007. Scaleform Corporation. All rights reserved.



CUSTOMER SUPPORT

Please check
www.sega-europe.com/support
for details of product support in your region.

Register online at www.sega-europe.com for exclusive news, competitions, email updates and more.



0900-737737

support.se@panvision.com



0600-97799 (0,95€/ min + pvm)

tuotetuki@panvision.com

Back Cover