COMMAND & CONQUER 3

TIBERIUM WARS™

ACUERDO DE LICENCIA DEL USUARIO FINAL

IMPORTANTE, LÉALO

NO PUEDE INSTALAR NI USAR ESTE SOFTWARE A MENOS QUE HAYA LEÍDO CON DETENIMIENTO LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES ESTABLECIDOS A CONTINUACIÓN:

Este Acuerdo de Licencia de Usuario Final (el "**Acuerdo**") es un acuerdo entre usted y Electronic Arts Inc. y sus empresas subsidiarias, filiales y licenciadoras (mencionadas de forma colectiva como "EA"). Este Acuerdo regula su uso de este software y de la documentación con él relacionada que puede descargar de este sitio web (el "**Software**").

AL INSTALAR O USAR EL SOFTWARE, USTED ACEPTA ESTAR SUJETO A ESTE ACUERDO. SI NO DA SU CONFORMIDAD CON TODOS LOS TÉRMINOS DE ESTE ACUERDO, NO INSTALE NI USE EL SOFTWARE. SI INSTALA EL SOFTWARE, LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DE ESTE ACUERDO SE CONSIDERARÁN ACEPTADOS COMPLETAMENTE POR USTED.

1. Licencia. Términos de Uso.

(a) De acuerdo con los términos y condiciones establecidos en este documento, por la presente EA le otorga a usted una licencia personal, no susceptible de ser sublicenciada, intransferible y sin exclusiva, para descargar, instalar y usar el Software únicamente de la forma establecida en la documentación adjunta y tan sólo para su uso personal y no comercial.

(b) Si el Software se le proporcionó a usted de forma gratuita, además de las otras disposiciones y limitaciones aquí establecidas, el Software sólo podrá ser utilizado durante el periodo especificado por el producto en el momento de su entrega, a menos que usted adquiera una licencia para uso completo al finalizar el periodo de prueba.

(c) Durante la vigencia de este Acuerdo, no podrá utilizar más de una copia del software de forma simultánea. A pesar de lo anterior, tiene derecho a descargar un máximo de veinte (20) copias del software durante la vigencia de este Acuerdo (siendo cada una de ellas una "**Descarga**"). Podrá descargar el Software un máximo de cinco (5) veces en un periodo de siete (7) días consecutivos.

(d) Términos de Uso de cada Descarga:

(i) La primera vez que utilice la descarga, EA Link generará una licencia, que le otorgará el acceso a esa Descarga ("Licencia").

(ii) Tras el primer uso de la Descarga, la Licencia de dicha Descarga tendrá validez durante diez (10) días. Con cada uso de la Descarga subsiguiente, EA Link intentará automáticamente validar y ampliar la Licencia en caso de que tenga más de tres (3) días. Si ya tiene instalado EA Link en su equipo y dispone de conexión a Internet en ese momento, la Licencia se validará y ampliará automáticamente durante un periodo subsiguiente de diez (10) días. Si EA Link no puede validar la Licencia de forma automática, deberá hacerlo manualmente registrándose en EA Link.

(iii) Tiene derecho a obtener Licencias de un máximo de tres (3) Descargas simultáneas. A pesar de lo anterior, no podrá utilizar más de una Descarga a la vez.

(e) Si adquiere usted el Software antes de la fecha en que EA va a lanzar el Software al mercado (la "**Fecha de Lanzamiento**"), se le concederá el derecho, en la fecha de su adquisición, de descargar un archivo cifrado que contiene el noventa y nueve por ciento (99%) del Software. En la Fecha de Lanzamiento, tendrá derecho a descargar el uno por ciento restante (1%) del Software, junto con la clave de descifrado. Si adquiere usted el Software en la Fecha de Lanzamiento o con posterioridad a ella, tendrá derecho a descargar el cien por cien (100%) del Software.

(f) Si, antes de la Fecha de Lanzamiento, intenta ajustar el reloj de su equipo informático a la Fecha de Lanzamiento, se aplicarán los siguientes términos.

(i) Recibirá un aviso formal de EA y tendrá que ponerse en contacto con el Servicio de atención al cliente para obtener una Licencia.

(ii) Si intenta ajustar el reloj de su equipo a la Fecha de Lanzamiento por segunda vez, recibirá un segundo aviso formal de EA, y tendrá que dirigirse al Servicio de atención al cliente para obtener una Licencia.

(iii) Si trata de ajustar el reloj de su equipo a la Fecha de Lanzamiento por tercera vez, no podrá obtener una Licencia para una Descarga. Para tener acceso al Software, tendrá que descargarlo en un equipo informático distinto.

2. Reserva de Derechos; Restricciones.

Todos los derechos no concedidos expresamente por EA en el presente Acuerdo quedan reservados. A menos que así se establezca expresamente en este Acuerdo, usted no podrá, ni permitirá a ningún tercero: (a) descompilar, desensamblar, ni tampoco practicar ingeniería inversa o intentar reconstruir o descubrir ningún código fuente o algoritmos de base del Software de ninguna manera, en la máxima medida en que tal restricción es permitida por el derecho aplicable, (b) alterar, modificar, ampliar o crear una obra derivada o mejora de ninguna parte del Software, (c) eliminar, alterar u ocultar ninguna identificación del producto, reserva de derechos de autor, ni ninguna otra marca de propiedad intelectual incluida en el Software, (d) revender, volver a licenciar o sublicenciar, alquilar o prestar el Software a ningún tercero,

(e) utilizar el Software con propósitos de servicio en tiempo compartido, alojamiento o sociedad de servicio y consulta informática, o (f) utilizar el Software con algún fin comercial. Usted comprende y acepta que (i) usted tiene la licencia del Software pero no lo compra; y (ii) EA conserva la titularidad del Software (incluyendo, pero sin limitarse a ellos, todo personaje, trama argumental, imagen, fotografía, animación, vídeo, música, texto, XXX incorporado en el Software y en toda documentación relacionada), y todos los derechos relacionados, de autor y de marca y todos los demás derechos de la propiedad intelectual.

3. Exenciones.

EN LA MÁXIMA MEDIDA PERMITIDA POR EL DERECHO APLICABLE, EL SOFTWARE SE LE PROPORCIONA "TAL COMO ESTÁ", Y SU USO SE REALIZA POR SU CUENTA Y RIESGO. NO PROPORCIONAMOS, Y POR LA PRESENTE DECLINAMOS, TODA GARANTÍA, EXPRESA, IMPLÍCITA O ESTABLECIDA POR LA LEY, INCLUYENDO, PERO SIN LIMITARSE A LAS MISMAS, LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS DE COMERCIABILIDAD, IDONEIDAD PARA UN USO DETERMINADO, NO LESIÓN DE LOS DERECHOS DE TERCEROS, Y TODA GARANTÍA DERIVADA DEL CURSO DE COMERCIALIZACIÓN, USO O LA PRÁCTICA COMERCIAL. ALGUNAS JURISDICCIONES NO PERMITEN LA EXCLUSIÓN DE O LA LIMITACIÓN DE LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS, Y EN CONSECUENCIA PUEDE QUE LAS EXCLUSIONES MENCIONADAS NO SEAN DE APLICACIÓN EN SU CASO.

4. Limitación de la Responsabilidad Legal.

(a) EN LA MÁXIMA MEDIDA PERMITIDA POR EL DERECHO APLICABLE, NI EA NI SUS PROVEEDORES Y SOCIOS SERÁN RESPONSABLES LEGALMENTE ANTE USTED POR CUALQUIER PÉRDIDA DE INGRESOS, COSTE DE BIENES O SERVICIOS SUSTITUTOS, O NINGÚN TIPO DE DAÑO INDIRECTO, ESPECIAL, INCIDENTAL, CONSECUENCIAL O PUNITIVO A PARTIR DE CUALQUIER CAUSA DE ACCIÓN SURGIDA EN RELACIÓN CON ESTE ACUERDO O EL SOFTWARE AQUÍ LICENCIADO, YA SE PRODUZCA EXTRACONTRACTUALMENTE (INCLUYENDO LA NEGLIGENCIA) O NO, CON RESPONSABILIDAD LEGAL ESTRICTA O DE CUALQUIER OTRO TIPO, HAYA SIDO O NO TAL PARTE INFORMADA DE LA POSIBILIDAD DE TAL DAÑO. EN NINGÚN CASO LA RESPONSABILIDAD LEGAL TOTAL DE EA SEGÚN ESTE ACUERDO EXCEDERÁ LA CANTIDAD ABONADA POR USTED A CAMBIO DEL SOFTWARE.

(b) USTED CONOCE Y ESTÁ DE ACUERDO CON QUE LAS DISPOSICIONES DE ESTE ACUERDO QUE LIMITAN LA RESPONSABILIDAD LEGAL, DECLINAN GARANTÍAS O EXCLUYEN DAÑOS CONSECUENCIALES U OTROS DAÑOS O REPARACIONES SON TÉRMINOS ESENCIALES DE ESTE ACUERDO Y RESULTAN FUNDAMENTALES PARA EL ENTENDIMIENTO ENTRE LAS PARTES ACERCA DE LA DISTRIBUCIÓN DEL RIESGO. EN CONSECUENCIA, TALES DISPOSICIONES SERÁN SEPARABLES E INDEPENDIENTES DE TODAS LAS DEMÁS DISPOSICIONES Y SERÁN DE OBLIGADO CUMPLIMIENTO EN CUANTO TALES, SIN TENER EN CUENTA NINGÚN INCUMPLIMIENTO U OTRA INCIDENCIA DEL PRESENTE DOCUMENTO, E INCLUSO BAJO CIRCUNSTANCIAS QUE HAGAN QUE TODA REPARACIÓN EXCLUSIVA SEGÚN ESTE ACUERDO NO CUMPLA CON SU OBJETIVO ESENCIAL.

5. Plazo y Fin. EA puede, a su discreción, revocar este Acuerdo inmediatamente tras comunicárselo a usted, si no cumple usted cualquiera de los términos y condiciones de este Acuerdo. Inmediatamente tras la revocación, todos los derechos de licencia concedidos según este Acuerdo se extinguirán y usted deberá destruir todas las copias del Software que posea o controle y suspender todo uso del Software. Nuestra revocación no limitará ninguno de nuestros restantes derechos o reparaciones según este Acuerdo o ante la ley. Aunque exista contradicción con otras partes de este documento, las secciones 2 a 6 sobrevivirán la revocación o expiración de este Acuerdo por cualquier razón.

6. Otros.

(a) Límites sobre su Derecho de Transferencia. Ni este Acuerdo ni ninguno de los derechos, licencias u obligaciones en él establecidos pueden ser cedidos por usted, ya sea de forma voluntaria o por imperativo legal, sin el consentimiento previo por escrito de EA. Todo intento de cesión que infrinja este Acuerdo será nulo y sin efecto. Con la excepción mencionada, este Acuerdo beneficiará y unirá a los sucesores y cesionarios de las partes.

(b) Carácter Separable y de Supervivencia. Si alguna disposición de este Acuerdo es ilegal o no puede hacerse cumplir según el derecho aplicable, las restantes disposiciones del Acuerdo seguirán siendo válidas y se las podrá hacer cumplir totalmente. Si alguna disposición puede hacerse cumplir sólo de forma parcial, su cumplimiento se llevará a cabo en la medida permitida por el derecho aplicable.

(c) Derechos limitados del Gobierno de EEUU. Si es usted un usuario final del gobierno de EEUU esta disposición es de aplicación en su caso. El Software y toda documentación acompañante proporcionada en relación con este Acuerdo han sido desarrollados completamente con fondos privados. Tal y como se definen en los párrafos 2.101 de FAR, 252.227-7014(a)(1) de DFARS y 252.227-7015 de DFARS (o en cualquier disposición gubernamental sobre la materia equivalente o subsiguiente), dichos Software y documentación acompañante son "artículos comerciales", "software informático comercial", y/o "documentación de software informático comercial". De acuerdo con los párrafos 227.7202 de DFARS y 12.212 de FAR, y en la medida establecida por el derecho federal de EEUU, los derechos limitados mínimos tal y como se establecen en el párrafo 52.227-19 de FAR (o en cualquier disposición gubernamental sobre la materia equivalente o subsiguiente), cualquier uso, modificación, reproducción, publicación, representación, exhibición, revelación o distribución de los mismos por o para el gobierno de EEUU se regirá sólo por los términos de este Acuerdo y estará prohibida excepto en la medida expresamente permitida por los términos de este Acuerdo.

(d) Desagravio Judicial. Usted da su conformidad con que un incumplimiento de este Acuerdo que afecte negativamente los derechos de propiedad de EA sobre el Software puede causar un daño irreparable a EA para el cual los daños monetarios no serían un desagravio adecuado y con que EA tendría derecho a un desagravio equitativo además de toda reparación que pueda obtener de acuerdo con este documento o según las leyes.

(e) **Derecho Aplicable.** Este Acuerdo se regulará e interpretará de acuerdo con el derecho del Estado de California (EEUU), sin tener en cuenta sus conflictos jurisdiccionales. A menos que EA renuncie a ello por escrito en un caso particular (lo cual puede hacer a su discreción), las únicas y exclusivas jurisdicción e instrucción del proceso para acciones legales relacionadas con el asunto que nos ocupa serán el Estado de California y los tribunales federales en cuya jurisdicción se encuentra ubicada la sede principal de EA. Ambas partes aceptan la jurisdicción de dichos tribunales y dan su conformidad con que la entrega de notificaciones del proceso se realice según lo dispuesto mediante la presente para las notificaciones o en todo caso según lo establecido por el derecho de California o el derecho federal. Las partes aceptan que la Convención de la ONU sobre Contratos para la Venta Internacional de Bienes (Viena, 1980) no se aplica a este Acuerdo ni a ningún conflicto o transacción surgidos de este Acuerdo.

(f) **Exportación.** Usted da su conformidad con someterse al derecho de EEUU y a otras leyes aplicables sobre el control de la exportación y acuerda no transferir el Software a un destino nacional prohibido por tales leyes, sin obtener primero, y acatar después, cualquier autorización gubernamental que sea necesaria.

(g) **Totalidad del Acuerdo.** El presente Acuerdo constituye la totalidad del acuerdo alcanzado entre usted y EA en relación con el Software, y reemplaza todo acuerdo previo o contemporáneo en relación con tal asunto. Ninguna enmienda ni modificación de este Acuerdo será vinculante a menos que se realice por escrito y sea firmada por EA. El no ejercer, o el retraso en el ejercicio de, por cualquiera de las partes, cualquier derecho o poder aquí establecidos no significará una renuncia de los mismos, ni un ejercicio único o parcial de cualquier derecho o poder aquí establecidos impedirá un ejercicio mayor de cualquier otro derecho aquí establecido. En caso de conflicto entre este Acuerdo y cualesquiera términos de compra, los términos de este Acuerdo tendrán preferencia.

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este videojuego o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos videojuegos. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos. Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida del conocimiento) al exponerse a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

Recomendamos que los padres supervisen a sus hijos mientras utilizan los videojuegos. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida del conocimiento, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, mientras juega con un videojuego, deje INMEDIATAMENTE de utilizar el sistema y consulte a su médico.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como lo permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde está jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos por hora mientras utiliza un videojuego.

INSTALAR/DESINSTALAR EL JUEGO

PARA USUARIOS DEL DISCO

Para instalar el juego, coloca el disco en la unidad y sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.

Cuando el juego se haya instalado, puedes ejecutarlo desde el menú de autoarranque o desde su ubicación en el menú INICIO > PROGRAMAS (o TODOS LOS PROGRAMAS) que se encuentra en la parte inferior izquierda de la pantalla.

PARA USUARIOS DE EA LINK

Puedes acceder a las instrucciones de instalación/juego en la sección Ayuda que se encuentra en EA Link.

¡QUÉDATE EN EL JUEGO Y REGÍSTRATE CON EA!

Consigue gratuitamente una cuenta EA y podrás estar al tanto de nuevos lanzamientos, competiciones, eventos y las últimas noticias de tus juegos favoritos de EA.

¡Visita nuestra página web en **www.es.ea.com** y regístrate hoy mismo!

La cuenta EA también te da acceso a EA Nation: el pase definitivo para eventos online exclusivos, competiciones y premios relacionados con tus juegos favoritos de EA.

Podrás, además, disfrutar del gran conjunto de funciones online incluidas en tu página personal en EA Career, clasificaciones online, boletines EA y muchas cosas más.

Accede a EA Nation en **www.ea.com/nation.jsp**

Nota: si eres un usuario de EA Link entonces ya tienes una cuenta EA y podrás acceder a EA Nation.

Nota: la cuenta EA te da acceso a cualquier juego de EA. Registra este juego en tu cuenta EA durante el proceso de instalación o a través del registro electrónico que se encuentra en el menú INICIO para guardar una copia del número de serie del PC en los detalles de tu cuenta EA de "Mi cuenta".

ÍNDICE

ACUERDO DE LICENCIA DEL USUARIO FINAL	1
INSTALAR/DESINSTALAR EL JUEGO	3
¡QUÉDATE EN EL JUEGO Y REGÍSTRATE CON EA!	4
BIENVENIDO DE NUEVO, COMANDANTE	5
GUÍA DE LOS PERSONAJES PRINCIPALES	9
MENÚ PRINCIPAL	10
AJUSTES	11
PANTALLA DE JUEGO	11
FUNDAMENTOS DEL JUEGO	13
TÁCTICAS DE NIVEL INTERMEDIO	17
MODOS DE JUEGO	20
UNIDADES, EDIFICIOS Y PODERES	26
GUARDAR Y CARGAR	51
SOLUCIÓN DE PROBLEMAS	51
SOPORTE TÉCNICO	51
AVISO	54
GARANTÍA	54

Visita EA™ online en **www.es.ea.com**

BIENVENIDO DE NUEVO, COMANDANTE

La Tercera Guerra del Tiberio se cierne sobre nosotros.

En el año 2047, la larga pugna entre las naciones aliadas de la Global Defense Initiative (iniciativa para la defensa global o GDI, por sus siglas inglesas) y la oscura potencia conocida como Hermandad de Nod se ha convertido en una conflagración a escala global. Ambas facciones luchan por el tiberio, un misterioso cristal verde de procedencia alienígena que constituye el recurso definitivo y, a la vez, el peor desastre medioambiental de la historia. Las apuestas no pueden ser más altas: quien controle el tiberio decidirá el futuro de la Humanidad y el destino del planeta Tierra. Pero esta encarnizada guerra mundial entre la GDI y Nod es solo el principio. La Humanidad está apunto de descubrir que no está sola en el universo... y que no es la única raza que lucha por el tiberio.

UNA NOTA DEL PRODUCTOR EJECUTIVO MIKE VERDU

Este juego ha sido, para todos los que hemos trabajado en él, una obra realizada con mucho cariño. Casi todos nosotros somos fans apasionados de Command & Conquer™, y ha sido un honor y un privilegio haber trabajado en una nueva entrega de la saga de *Command & Conquer*, especialmente en una ambientada en el mismo universo del tiberio en el que todo empezó en 1995. Hemos trabajado muy duro para crear un juego puntero de estrategia en tiempo real que sea fiel a la esencia de *Command & Conquer* y honre el legado de todas las entregas anteriores.

Gracias por jugar a *Command & Conquer 3: Tiberium Wars*. Espero que disfrutes jugando con él tanto como nosotros hemos disfrutado creándolo.

-Mike Verdu, productor ejecutivo

TU OBJETIVO PRINCIPAL

En *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* ™, asumes el papel de un comandante cuyo objetivo es derrotar a los ejércitos adversarios y destruir sus bases superando a sus fuerzas militares en ingenio, maniobras y potencia mediante tus propios efectivos. En un combate típico controlas a una de las tres facciones posibles (GDI, Nod o los scrins) y debes construir tu propia base de operaciones, entrenar a una gran variedad de potentes unidades de combate y desplegarlas estratégicamente contra los oponentes. Para conseguir hacerlo, debes pensar y actuar rápidamente... Y, para ello, debes dominar los controles de combate. La mejor manera de aprenderlos es hacer clic en TUTORIAL, en el menú principal, donde te sumergirás directamente en la experiencia práctica. Consulta este manual para obtener más referencias.

TODOS LOS CONTROLES

Para jugar a *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* y disfrutar de él, no tienes por qué memorizar todas las órdenes siguientes, aunque aprendértelas todas puede suponer una gran ventaja.

- Puedes personalizar todos los controles siguientes si accedes a la pestaña de atajos del menú de ajustes.

  Nota: todas las referencias a "hacer clic" y "hacer doble clic" se entienden hechas al botón izquierdo del ratón a menos que se especifique lo contrario.

ÓRDENES DE SELECCIÓN

Acción	Teclado/ratón
Seleccionar una unidad	Hacer clic
Añadir una unidad a la selección	**MAYÚS** + hacer clic
Seleccionar un grupo de unidades	Hacer clic y arrastrar para trazar un recuadro alrededor de las unidades deseadas
Seleccionar todas las unidades de combate en el mapa	**Q**
Seleccionar todas las unidades de un tipo determinado que haya en pantalla	**W** o hacer doble clic en la unidad
Seleccionar todas las unidades de un tipo determinado en el mapa	Hacer clic en la unidad y pulsar dos veces **W**
Definir las unidades seleccionadas como grupo	**CTRL** + **0-9**
Seleccionar un grupo numerado	**0-9**
Seleccionar y saltar a un grupo numerado	Pulsar dos veces **0-9**
Colocar punto de concentración	Seleccionar el edificio y clic derecho en la zona
Saltar al último suceso en el minimapa	**BARRA ESPACIADORA**
Seleccionar la extractora siguiente	**N**
Mostrar todas las barras de salud	**CTRL** + ~
Modo de avance rápido (solo durante las repeticiones)	>

ÓRDENES DE MOVER Y ATACAR (CON UNIDADES SELECCIONADAS)

Acción	Teclado/ratón
Mover unidades o atacar objetivos	Hacer clic derecho
Movimiento ofensivo	**A** + hacer clic derecho
Movimiento de asalto	**F** + hacer clic derecho
Movimiento inverso	**D** + hacer clic derecho
Forzar movimiento	**G** + hacer clic derecho
Movimiento en formación	Mantener pulsados ambos botones del ratón
Detener unidades	**S**
Forzar ataque	**CTRL** + hacer clic derecho
Dispersar	**CTRL** + **X**
Modo de planificación	**CTRL** + **Z**
Modo de puntos de ruta	**ALT**
Posición ofensiva	**ALT** + **A**
Posición de vigilancia	**ALT** + **S**
Mantener la posición	**ALT** + **D**
Posición de alto el fuego	**ALT** + **F**

ÓRDENES DE PRODUCCIÓN Y BARRA LATERAL

Acción	Teclado/ratón
Alternar menú de objetivos	**O**
Base de datos de inteligencia	**I**
Modo de venta	**Z**
Modo de ahorro de energía	**X**
Modo de reparación	**C**
Pestaña contextual	**`**
Pestaña de edificios	**E**
Pestaña de edificios de apoyo	**R**
Pestaña de infantería	**T**
Pestaña de vehículos	**Y**
Pestaña de aeronaves	**U**
Subpestaña siguiente/anterior	**TAB/CTRL** + **TAB**
Casillas 1-10 de la barra lateral	**F1-F10**
Botones de habilidades de la unidad	**CTRL** + **A/S/D/F**
Poderes de apoyo	**CTRL** + **F1-F8**

CONTROLES DE LA CÁMARA Y LA PANTALLA

Acción	Teclado/ratón
Abrir el menú de pausa	**ESC**
Desplazar la pantalla	Teclas del cursor o llevar el ratón hasta el margen de la pantalla
Desplazamiento rápido	Hacer clic derecho y arrastrar el ratón
Saltar a la base principal	**H**
Fijar marca 1 de la cámara	**CTRL** + **J**
Fijar marca 2 de la cámara	**CTRL** + **K**
Fijar marca 3 de la cámara	**CTRL** + **L**
Fijar marca 4 de la cámara	**CTRL** + **;**
Ir a favoritos 1	**J**
Ir a favoritos 2	**K**
Ir a favoritos 3	**L**
Ir a favoritos 4	**;**
Girar la cámara a izquierda o derecha	Teclado numérico **4/6** o mantener pulsado el botón central del ratón y arrastrar el ratón a izquierda o derecha
Acercar o alejar el zoom	Teclado numérico **8/2** o mantener pulsado el botón central del ratón y arrastrar el ratón hacia arriba o hacia abajo
Reiniciar la cámara a la posición predeterminada	Tecla numérica **5** o hacer doble clic con la rueda central del ratón
Alternar gráficos de la interfaz	**FIN**
Captura de pantalla	**F12**

CONTROLES MULTIJUGADOR

Acción	Teclado/ratón
Alternar charla de voz	**CTRL** + **V**
Charla de voz	**V**
Charlar con aliados	**RETROCESO**
Charlar con todos	**INTRO**
Poner baliza	**B**
Borrar baliza	**SUPR**

GUÍA DE LOS PERSONAJES PRINCIPALES

En el transcurso de cada campaña de *Command & Conquer 3: Tiberium Wars*, te encontrarás con oficiales de alta graduación de la GDI y de la Hermandad de Nod. A continuación se proporciona una descripción de cada uno de ellos.

GDI

Jack Granger

Interpretado por Michael Ironside

El general Jack Granger es un curtido veterano que ha ascendido gracias a sus logros militares y no por politiqueos. Es un oficial duro y que no se anda con tonterías. Su experiencia en dos guerras contra los noditas le ha proporcionado una aguda comprensión de cualquier situación militar y la confianza y el valor para desplegar una estrategia con la que lograr la victoria.

Redmond Boyle

Interpretado por Billy Dee Williams

Los hombres de menor talla se suelen ver superados por la carga de las adversidades. Aun así, cuando el destino puso a Redmond Boyle en el cargo de director en funciones, él dio un paso al frente sin vacilar. Boyle, un líder carismático aunque demasiado temerario, es la cara pública de la GDI y no hay duda de que está intentando desbancar a toda costa a la Hermandad de Nod.

Sandra Telfair

Interpretada por Grace Park

La teniente Sandra Telfair es la ayudante especial del general Granger en el cuartel general central. Formada en el servicio de inteligencia militar, Telfair es una competente oficial por méritos propios. Sus astutas valoraciones de las tácticas noditas pueden resultar muy útiles.

Kirce James

Interpretada por Jennifer Morrison

La teniente Kirce James es una profesional consumada y una oficial militar excepcional, exactamente el tipo de soldado que cualquier comandante querría tener a su lado. La teniente James tiene acceso a los datos de inteligencia, así como al armamento más poderoso de la GDI, lo cual la convierte en un recurso inestimable.

LA HERMANDAD DE NOD

Kane

Interpretado por Joe Kucan

Este hombre, solo conocido como Kane ("Caín" en inglés), es el líder supremo –algunos dirían que el *Mesías*– de la Hermandad de Nod. Kane encarna la delgada línea que separa al genio del demente, así que no es de extrañar que el mundo se polarice entre los que están con él y los que están contra él. Sus seguidores creen que fue él quien profetizó la aparición del tiberio, aunque sus actos parecen ocultar planes misteriosos e impulsos megalómanos.

Kilian Qatar

Interpretada por Tricia Helfer

La general Kilian Qatar es una líder extremadamente carismática y –cuando la situación lo exige– increíblemente despiadada. Qatar es la segunda al mando en la Hermandad y ha llegado hasta esa posición gracias a sus logros como soberbia estratega militar y también a su inquebrantable fidelidad a Kane.

Ajay

Interpretado por Josh Holloway

Ajay es el experto en planificación militar de Nod. Es un oficial de una inteligencia pasmosa y un táctico astuto que ha demostrado repetidamente su habilidad para trazar planes de operaciones militares tan complejas como exitosas. Es un soldado experimentado y nunca se aleja demasiado de la línea del frente, donde sus hermanos luchan para llevar a cabo sus planes.

MENÚ PRINCIPAL

Para empezar una partida para un jugador o multijugador, ajustar la configuración, repasar la base de datos de inteligencia y mucho más.

TUTORIAL Aprende las habilidades esenciales que necesitas para jugar a *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*.

CAMPAÑA Inicia o continúa una campaña con la GDI o la Hermandad de Nod.

Nota: busca la campaña adicional una vez hayas completado la de la GDI y la de Nod.

ESCARAMUZA Organiza una partida hasta con otros siete oponentes controlados por la IA (inteligencia artificial).

MULTIJUGADOR Juega hasta con otros siete adversarios mediante red local o conexión online.

PERFILES Gestiona los perfiles de jugador, revisa la base de datos de inteligencia o disfruta de las películas que hayas desbloqueado de la campaña.

OPCIONES Ajusta las configuraciones de sonido, pantalla y controles o accede a los créditos.

SALIR Para salir del juego.

AJUSTES

Para configurar los ajustes de sonido, pantalla y controles, selecciona en OPCIONES –en el menú principal- y selecciona AJUSTES.

- Durante la partida puedes cambiar los ajustes si pulsas la tecla **ESC** para abrir la pantalla de pausa y haces clic en AJUSTES. No obstante, los ajustes gráficos solo pueden configurarse si abres el menú de ajustes mediante el menú principal. No se pueden cambiar durante una partida.

GRÁFICOS Ajusta una gran variedad de opciones gráficas.
Nota: también puedes escoger uno de los cinco niveles gráficos predeterminados, que van desde MUY BAJO a MUY ALTO. Para seleccionar un nivel predeterminado, haz clic en el control deslizante apropiado, en la parte superior de la pantalla. Los niveles predeterminados los habrá configurado el juego, en un principio, en función de las prestaciones de tu ordenador. Prueba con esos controles deslizantes hasta que encuentres el ajuste que te resulte apropiado o déjalos en la posición que haya detectado automáticamente el juego.

SONIDO Selecciona el volumen de la música, el sonido, los efectos, las voces, el sonido ambiente y las películas, y activa o desactiva la voz sobre IP.

ATAJOS Asigna tus propios atajos. Para ello, haz clic en una casilla del esquema o selecciona un comando de teclado mediante el menú desplegable.
Nota: puedes asignar uno solo de los siguientes modificadores a cualquier combinación de teclas: **MAYÚS**, **CTRL** o **ALT**.

RED Selecciona la dirección IP a usar, alterna la activación del RETARDO DE ENVÍO, introduce un número de puerto o haz clic en ACTUALIZAR NAT.
Nota: si has hecho cambios en la configuración del firewall desde la última vez que jugaste online a *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* y tienes dificultades con la conexión, haz clic en ACTUALIZAR NAT, ya que esto puede corregir el problema (consulta el documento ReadMe.txt, o "Léeme", en la carpeta de instalación para obtener información adicional).

GENERAL Ajusta la velocidad del juego, el retardo de las ventanillas informativas y la velocidad de desplazamiento del ratón, además de configurar las opciones del teletipo.
Nota: puedes optar por ver anuncios en una partida de *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* si haces clic en la casilla MOSTRAR ANUNCIOS.

- Para confirmar los cambios, haz clic en ACEPTAR.
- Para restablecer la configuración original del juego, haz clic en AJUSTE PREDETERMINADO.

PANTALLA DE JUEGO

VENTANA DE COMBATE

En esta ventana puedes construir y colocar edificios, ordenar a las unidades que se muevan y ataquen, usar poderes especiales y mucho más. La ventana de combate muestra en todo momento solo una fracción del mapa completo.

Nota: durante las misiones de la campaña, los marcadores de los puntos de ruta aparecen siempre en pantalla para guiarte hacia tus objetivos.

- Para desplazar la ventana de combate, lleva el ratón hasta el borde de la pantalla, en la dirección hacia la que quieras moverte. La ventana de combate empezará a desplazarse. Para dejar de moverte, lleva el ratón hacia el centro de la pantalla. También puedes desplazar la ventana de combate mediante las teclas del cursor.
- Para desplazarte más rápido, mantén pulsado el botón derecho del ratón mientras lo mueves.

Controles de la cámara mediante la rueda del ratón: Para acercar o alejar el zoom, usa la rueda del ratón, girándola hacia arriba o hacia abajo. Para girar la cámara, mantén pulsada la rueda del ratón y muévelo. Para devolver la cámara a la vista predeterminada, haz doble clic con la rueda del ratón.

LA NIEBLA DE GUERRA

La visión de cada unidad tiene un alcance, así que lo que ves en la ventana de combate es una suma de todo cuanto pueden ver tus unidades. Las zonas del mapa que se encuentren más allá de esta zona aparecerán cubiertas por una bruma semitransparente, que se conoce como **niebla de guerra**. Esta neblina oculta las unidades y edificios enemigos y solo muestra algunos territorios y edificios civiles. La niebla de guerra únicamente desaparece cuando tus unidades entran en la zona en cuestión.

En algunas misiones de campaña, aparecerá una capa más –un **camuflaje** de color negro– que cubre el terreno sin explorar. A medida que explores el mapa, irás levantándolo y descubriendo el terreno, los edificios y las unidades que oculta. Cuando el camuflaje se haya levantado del todo, desaparecerá de forma permanente. Sin embargo, todo lo que esté más allá del alcance de la visión de tus unidades seguirá cubierto por la niebla de guerra. Al igual que en las misiones de campaña normales, la niebla de guerra solo se levanta cuando estás dentro de la zona en cuestión.

MARCAS DE LA CÁMARA

Estas marcas te permiten señalizar lugares "favoritos" del mapa para saltar automáticamente a ellos con solo pulsar una tecla.

- Para fijar una marca de la cámara, pulsa **CTRL** + **J, K, L o Ñ**.
- Para saltar a una marca de cámara definida, pulsa **J, K, L o Ñ**.
- Para saltar a tu centro de mando, pulsa **H**.

BARRA LATERAL

Usa esta barra para gestionar tu base y tus efectivos. Con independencia de dónde te encuentres y de lo que veas en la ventana de combate, siempre puedes construir nuevas unidades y edificios con la barra lateral. No es necesario que vuelvas a la base cada vez que quieras iniciar la producción de algo.

- La barra lateral incluye una **ventana contextual** que proporciona información sobre cualquier unidad, edificio, etc. que hayas seleccionado. Para obtener más información sobre cualquier aspecto de la barra lateral, sitúa el cursor sobre el icono correspondiente.
- Durante las misiones de campaña, también aparecerán en la barra lateral los iconos que abren los objetivos principales y adicionales y la base de datos de inteligencia.

RADAR O MINIMAPA

La barra lateral incluye además el radar del campo de batalla, también llamado "minimapa". No lo pierdas de vista, ya que suele revelar movimientos de las tropas enemigas antes de que llegues a avistarlas en la ventana de combate. No obstante, has de saber que el radar puede quedar desactivado en determinadas circunstancias.

OBJETIVOS (SOLO EN LA CAMPAÑA)

Para repasar las metas de tu misión, haz clic en el icono OBJETIVOS. Debes completar todos los objetivos principales para conseguir terminar una misión (ten en cuenta que éstos pueden ir cambiando durante el combate). Completar los objetivos adicionales es opcional, pero te proporcionará recursos adicionales u otras recompensas.

BASE DE DATOS DE INTELIGENCIA (SOLO EN LA CAMPAÑA)

Esta base de datos es una valiosa herramienta de consulta que contiene una gran variedad de información sobre tus fuerzas armadas así como cualquier secreto que hayas descubierto en el transcurso de la campaña.

- Para acceder a la base de datos de inteligencia durante la partida, haz clic en su icono, en la esquina superior derecha de la pantalla.
- Para acceder a ella desde el menú principal, haz clic en PERFILES y, a continuación, en BASE DE DATOS DE INTELIGENCIA.

Un consejo: la misión terminará en victoria una vez completes todos los objetivos principales. Si tienes intención de completar los objetivos adicionales, asegúrate de dejar para el final al menos un objetivo principal.

INTERFAZ DE ÓRDENES COMUNES

La interfaz de órdenes comunes, que está situada en la parte inferior de la ventana de combate, te permite fijar el comportamiento de las unidades y las tácticas de combate. Aunque haya atajos de teclado para todas estas opciones, la interfaz de órdenes comunes te permite acceder fácilmente a ellas con solo hacer clic con el ratón.

FUNDAMENTOS DEL JUEGO

El resumen siguiente está pensado para dar al nuevo usuario una visión rápida de cómo jugar a *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*.

CONSTRUCCIÓN DE EDIFICIOS

No es raro comenzar una misión con solo un recinto de construcción. Empieza a construir de inmediato el resto de la base.

Para construir un edificio:

1. Selecciona el recinto de construcción. Los edificios que éste puede construir se muestran en forma de iconos en la ventana contextual de la barra lateral.

   Nota: si un icono aparece apagado, puede deberse a que no tengas recursos suficientes para adquirirlo o bien a que no cuentes con la tecnología o los requisitos necesarios.

2. Haz clic en el icono del edificio que quieras construir. Un cronómetro sombreado aparecerá encima del icono. A medida que el tiempo pase, se retirarán los créditos necesarios para construir el edificio. Cuando el cronómetro

se complete, el edificio estará listo para ser colocado y verás que su icono parpadea.

Nota: si te quedas sin créditos durante la construcción, la obra quedará en pausa hasta que llenes tus arcas. Cuando eso ocurra, la construcción se reanudará automáticamente.

3. Lleva el cursor del ratón de la ventana de combate al lugar donde quieras construir (verás que el cursor se convierte en una imagen traslúcida del edificio). Debes construir dentro del control terrestre de tu base, que se extiende en un área circular desde casi todos tus edificios. Si el edificio que quieres construir aparece en rojo, no podrás levantarlo en esa ubicación.

Nota: para girar el edificio antes de colocarlo, haz clic y mantén pulsado el botón, mueve el ratón a izquierda y derecha y luego suelta el botón.

4. Cuando hayas decidido el emplazamiento, haz clic en él para empezar a construir el edificio.

- Para cancelar su creación, haz clic derecho en él una vez para detener la producción (si aún está en curso) y clic derecho otra vez para cancelarla y recuperar el precio de compra.

ENTRENAMIENTO DE UNIDADES

Cuando construyas edificios como los barracones o las fábricas de guerra, podrás usarlos para entrenar en ellos a unidades de combate.

Nota: para poder entrenar unidades debes construir primero unos barracones (GDI), una Mano de Nod (Hermandad de Nod) o un portal (scrins). A efectos de este manual, usaremos el término **barracones** para referirnos a los edificios de las tres facciones.

Para entrenar unidades:

1. Haz clic en los barracones –o en la subpestaña de infantería en la barra de órdenes– para abrir el menú de unidades. Allí aparecerán las unidades que tengas disponibles para entrenar.

2. Haz clic en el icono de la unidad que quieras entrenar. Un cronómetro sombreado indicará cuánto tarda en crearse.

Nota: Para iniciar una cola de producción, haz clic repetidamente en el icono de las unidades que quieras construir. Aparecerá un número en el icono que te informará de cuántas unidades has encargado. Para poner en cola cinco unidades a la vez, mantén pulsado **MAYÚS** mientras haces clic.

3. Cuando la unidad esté lista, saldrá del edificio y se presentará.

- Para cancelar el entrenamiento de una unidad, haz clic derecho en su icono una vez para detenerlo y dos para cancelarlo y recuperar sus costes.

SUMINISTRO DE ENERGÍA DE LA BASE

Tu base necesita energía eléctrica para funcionar adecuadamente. A medida que añadas más edificios a la base, necesitarás más electricidad. Si la base va corta de energía, sufrirás varias consecuencias adversas: el radar se desconectará, las defensas de la base dejarán de funcionar y se reducirá la velocidad a la que puedes construir edificios y entrenar nuevas unidades. En cuanto recuperes la energía suficiente, todos esos efectos desaparecerán. El recinto de construcción genera una pequeña cantidad de energía, pero debes construir centrales eléctricas para generar más. Cuando construyas una central eléctrica, el indicador de energía aumentará.

- Para determinar de cuánta energía dispones y cómo la estás usando en cada momento, examina el indicador de energía.
- Al lado de éste hay un pequeño contador que indica cuánta energía necesita tu base. Intenta mantener el indicador de energía por encima de ese contador.

Nota: si te estás quedando sin energía, puedes optar por desactivar uno o más edificios para racionarla. Para ello, haz clic en el icono de desactivar, en la barra de órdenes, y haz clic en el edificio. Sin embargo, has de saber que los edificios desactivados quedarán *completamente inactivos*. Esto significa, por ejemplo, que ya no podrás entrenar más unidades en una fábrica de guerra que hayas desactivado. Se considera que están desactivados los edificios afectados por armas de PEM (pulsos electromagnéticos).

RECURSOS

Entrenar unidades, construir edificios, investigar mejoras y usar poderes cuesta créditos. Cuando selecciones un elemento o una acción que requiera créditos, estos se empezarán a deducir de tus fondos hasta que hayas pagado la cantidad total (los poderes de apoyo restan créditos en un pago único).

- Una partida típica se empieza con créditos suficientes para gastarlos en la construcción de las unidades y los edificios básicos. No obstante, para acabar la refriega, deberás conseguir más créditos.
- Si optas por realizar una tarea que precise créditos pero te quedas sin ellos, esa tarea quedará a la espera hasta que obtengas más recursos.
- Para conseguir más créditos, busca tiberio y construye una refinería en sus inmediaciones. La refinería viene con una extractora que busca y recoge tiberio automáticamente, tiberio que se convierte en créditos. Cuando construyas una refinería cerca de tiberio, obviamente las extractoras tardarán menos tiempo en recolectar recursos.

Tiberio azul

Tiberio verde

Un consejo: busca el raro tiberio de color azul, que es mucho más valioso que el tiberio verde corriente.

CÓMO MEJORAR LA TECNOLOGÍA

Los edificios como el centro de tecnología pueden investigar nuevas tecnologías con las que modernizar tus unidades. Una vez investigadas, las mejoras afectan a todas las unidades del tipo aplicable, incluyendo las que ya estén desplegadas.

- Para desarrollar una mejora en un edificio, haz clic en él y luego haz clic en el icono de mejora, en la ventana contextual. La mejora cuesta tiempo y créditos, de modo muy parecido a los edificios y unidades.

CÓMO CONTROLAR TUS FUERZAS

Un buen comandante sabe cuándo ha de ordenar a sus tropas que mantengan la posición, que hagan un repliegue estratégico o que carguen valientemente para entrar en combate. Aprende lo que es necesario para llevar a tus fuerzas a la victoria.

ÓRDENES DE MOVIMIENTO BÁSICAS

Movimiento Para mover una unidad, haz clic en ella para seleccionarla en la ventana de combate y luego haz clic derecho en el lugar de destino. Todas las unidades dispararán automáticamente contra los enemigos que estén a su alcance mientras se dirijan al punto designado.

Ataque Para atacar a un enemigo, selecciona las unidades y haz clic derecho en el objetivo.

Puntos de concentración Para establecer un punto de concentración para todas las unidades producidas en un edificio, haz clic en él y luego haz clic derecho en el mapa, o bien haz clic en la pestaña de producción de la derecha, pulsa **Ctrl + R** y haz clic derecho en el mapa..

Nota: cuando hayas establecido un punto de concentración, tus unidades recién entrenadas saldrán de los barracones e irán directamente a ese punto.

POSICIONES

Pon tus unidades en posición para determinar las condiciones en que deben entrar en combate. Hay varias opciones entre las que escoger.

- Para cambiar la posición de un grupo de unidades, selecciona el grupo y haz clic en el botón de posición adecuado en la interfaz de órdenes comunes o pulsa uno de los atajos de teclado designados.

Ofensiva Las unidades se acercarán, atacarán y perseguirán a todo enemigo que entre en su línea visual. Atajo de teclado: **ALT + A**.

Vigilancia (predeterminada)	Las unidades se acercarán y atacarán a los enemigos que entren en su línea visual. Cuando los enemigos queden destruidos o se retiren, las unidades volverán a sus puestos originales. Atajo de teclado: **ALT + S**.
Mantener la posición	Las unidades se quedarán quietas, pero dispararán a cualquier enemigo que se ponga a su alcance. **Nota**: esta posición es útil para tácticas de defensa o para unidades de artillería. Atajo de teclado: **ALT + D**.
Alto el fuego	Las unidades en esta posición no responden al fuego ni persiguen a las fuerzas enemigas. **Nota:** esta posición es útil para las unidades invisibles. Atajo de teclado: **ALT + F**.

Un consejo: prueba a seleccionar los barracones y cambiar la posición para ese edificio. Las unidades entrenadas en el edificio saldrán con esa posición predeterminada.

VETERANÍA DE LAS UNIDADES

Tus unidades irán adquiriendo experiencia a medida que ataquen a las unidades y edificios enemigos. Cuando una unidad acumule suficiente experiencia, ascenderá a un nuevo nivel de veteranía. Un icono especial en la ventana de combate señala las unidades veteranas. Éstas tienen capacidades de combate mejoradas.

- Las unidades **veteranas** infligen más daño y son más resistentes a él (en comparación con las unidades no veteranas).
- Las unidades **de élite** infligen más daño y son más resistentes a él (en comparación con las unidades veteranas).
- Las unidades heroicas infligen más daño y son más resistentes a él (en comparación con las unidades de élite). Además, atacan con más rapidez, se curan automáticamente y disparan munición trazadora roja.

MODO DE PLANIFICACIÓN

Este modo te permite poner en cola a la vez varias órdenes para las unidades que éstas llevarán a cabo cuando les des la señal. Esto resulta muy útil para las tácticas de distracción y las maniobras de flanqueo. El modo de planificación también se puede utilizar para hacer patrullar a las unidades.

Para dar órdenes en el modo de planificación:

1. Pulsa **CTRL + Z** para activar este modo y luego haz clic derecho para dar órdenes, de la manera normal. Las líneas tenues que aparecerán en la ventana de combate indican las órdenes dadas en el modo de planificación. Si, por ejemplo, estuvieras dando una orden de movimiento, una línea roja señalaría la ruta a tomar por tus tropas.
2. Para indicar a las tropas que sigan cumpliendo tus órdenes, pulsa **CTRL+Z** otra vez para desactivar el modo de planificación.

Para crear una patrulla en el modo de planificación:

1. Pulsa **CTRL+Z** para activar este modo.
2. Haz clic derecho para asignarle uno o más puntos de ruta a una unidad, pero asegúrate de que el último de ellos conecte con el primero (si lo haces correctamente, verás que los indicadores de puntos de ruta cambian de color).
3. Pulsa **CTRL+Z** otra vez para desactivar este modo. Las unidades empezarán a patrullar.

- Para disolver una patrulla, basta con que les des una nueva orden a las unidades que la formen.

PREVISUALIZACIÓN DE FORMACIÓN

Una vez hayas reunido un ejército considerable, es posible que quieras poner algunas unidades en una formación organizada. La prestación de previsualización de formación se encarga por ti de hacer el trabajo de planificación para organizar las tropas y las dispone automáticamente.

Para usar la previsualización de formación:

1. Selecciona un grupo de unidades.
2. Lleva el cursor del ratón al lugar del terreno donde quieras que formen tus unidades.
3. Haz clic y mantén pulsados ambos botones del ratón a la vez y aparecerá una previsualización de la formación.
4. Mueve el ratón horizontalmente para girar la formación, de modo que encare la dirección que quieras, y luego verticalmente para cambiar la línea de combate y controlar la anchura y la longitud de la formación resultante.
5. Suelta los botones del ratón. Las tropas se moverán automáticamente al lugar de destino seleccionado y se alinearán en la formación previsualizada.

- Trata de usar las formaciones a la vez que mantienes la posición para crear líneas defensivas.

  Un consejo: puedes combinar una orden de movimiento con la previsualización de formación. Para obtener más información, consulta *Movimiento en formación* en la pág. 19.

GUARNECER CON INFANTERÍA

Muchos edificios, civiles y de otro tipo, pueden guarnecerse con unidades de infantería. La guarnición de infantería los protege y les otorga una bonificación a su distancia de ataque. Los enemigos que ataquen a las fuerzas de guarnición primero tendrán que dañar mucho el edificio guarnecido, en cuyo caso la guarnición saldrá automáticamente.

- Para guarnecer un edificio, haz clic en las unidades de infantería deseadas y luego haz clic derecho en el edificio que quieras guarnecer. Las unidades irán al edificio seleccionado, lo ocuparán y las banderas de tu facción ondearán en él.
- Para quitar las unidades de un edificio guarnecido, haz clic en él. Aparecerá el icono de las unidades que se encuentren en su interior. Haz clic en las que quieras quitar. A continuación, éstas saldrán del edificio y estarán listas para recibir nuevas órdenes.

  Nota: algunas unidades, como los granaderos de la GDI, tienen habilidades de ataque que eliminan al instante a las unidades que se encuentren dentro de los edificios guarnecidos.

CAJAS

Estos contenedores grises modelo 771G de la GDI se consideran objetivos de oportunidad. Fuerza uno y puede que encuentres algo útil, desde créditos adicionales hasta curaciones, pasando por mejoras automáticas de veteranía.

- Para hacerte con una caja, ordena a las unidades que se muevan hasta su posición.

BIDONES

No hay que confundirlos con las cajas, puesto que los bidones que a veces encontrarás desperdigados por el campo de batalla contienen productos químicos muy volátiles que explotan al disparar contra ellos. Prueba a disparar a uno cuando los enemigos estén cerca de él.

TÁCTICAS DE NIVEL INTERMEDIO

Cuando hayas dominado los fundamentos de *Command & Conquer 3: Tiberium Wars*, aún te quedarán más cosas por aprender. Presta atención las tácticas siguientes para obtener mejores resultados en combate.

AGRUPAR UNIDADES

Aunque es posible jugar a *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* usando solo el ratón, jugarás con más eficacia con una mano en el teclado.

Una de las combinaciones de teclas más útiles es la que te permite configurar grupos de unidades. Basta con que selecciones las unidades que desees y pulses a la vez **CTRL** y la tecla de un número cualquiera. Las unidades que hayas seleccionado pasarán a estar asignadas a ese número. Para seleccionarlas, basta con que pulses la tecla del número correspondiente.

- Para centrar la vista en dicho grupo, pulsa dos veces esa tecla.
- Para añadir unidades a ese grupo, mantén pulsado **MAYÚS** y haz clic en las unidades adicionales.

  Un consejo: los grupos de unidades son una manera estupenda de enviar fuerzas coordinadas al combate. Para los principiantes, es mejor poner todas las aeronaves en un grupo, todas los vehículos en otro, etc. y experimentar con las agrupaciones para descubrir las combinaciones que mejor se adecuen a sus necesidades.

ATAJOS DE TECLADO

Si quieres dominar *Command & Conquer 3: Tiberium Wars*, es esencial que aprendas los distintos atajos que tiene el juego. Dichos atajos están pensados para reforzar el juego competitivo. No obstante, puedes personalizarlos para que se adapten a tu propio estilo.

- Para ello, selecciona OPCIONES, en el menú principal, haz clic en AJUSTES y luego selecciona la pestaña de atajos.

FUNDAMENTOS DE LA CONSTRUCCIÓN DE BASES

En *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* te pasarás la mayor parte del tiempo en combate. Aunque las tácticas de combate son importantes, algunas batallas las ganan antes de empezar los jugadores que despliegan su base de forma más estratégica. Las decisiones que tomes en las primeras fases de una confrontación suelen afectar a su desarrollo, así que es importante aprender a construir una base rápida y eficazmente.

CONSEJOS RÁPIDOS

- Piensa en construir una grúa nada más empezar. El principal beneficio de ésta es que, en el mismo periodo de tiempo, permite construir el doble de edificios que un recinto de construcción.
- No desestimes una rápida expansión para obtener recursos adicionales y construye siempre una extractora adicional por cada refinería que levantes. Las extractoras impulsan tu economía y, por tanto, hay que protegerlas a toda costa.
- Pon defensas para la base allá donde la veas vulnerable. Puede resultar tentador poner centrales eléctricas desprotegidas en la parte de atrás de la base, pero un adversario astuto aprovechará ese punto débil.

EDIFICIOS DESACTIVADOS

Es esencial tener en cuenta que cualquier ventaja que te dé un edificio (como la posibilidad de construir nuevos tipos de unidades) no estará a tu disposición si dicho edificio está desactivado (cuando se encuentre sin energía, por ejemplo).

- Un edificio que haya sido alcanzado por un PEM se considera que está desactivado. Por tanto, es vital que protejas la base contra los ataques de PEM en particular siempre que puedas.

  Un consejo: mientras estés enzarzado en combate, no descuides tu base. Sigue construyendo hasta que tengas acceso a todas las unidades, mejoras y poderes de apoyo que necesites para ganar.

CONCENTRAR EL FUEGO

Por lo general, es mejor eliminar a las fuerzas rivales una por una, en vez de dividir los ataques y, por tanto, debilitarlos. Hasta un enemigo que parezca casi derrotado puede seguir infligiendo un daño considerable, así que es más prudente destruir sus unidades en sucesión para debilitarlo y superarlo en número. Intenta dar prioridad a los objetivos que sean más peligrosos o vulnerables.

¿QUÉ HACER CON LOS EDIFICIOS ATACADOS? VENDERLOS

Si están atacando tus edificios y te parece que están perdidos, piensa en venderlos antes de que te los destruyan. No obstante, has de tener en cuenta que la cantidad de créditos que recibirás se reducirá cuanto más dañado esté el edificio.

CUIDADO CON LOS INGENIEROS

Aunque los ingenieros de la GDI, los saboteadores noditas y los asimiladores scrins sean unidades relativamente débiles, todas tienen un mismo cometido muy importante: apoderarse de los edificios de tecnología y demás construcciones del enemigo. Por tanto, un comandante hábil nunca debe subestimar su poder.

- Llevar a un ingeniero tras las líneas enemigas es más fácil de lo que crees. La infantería de la GDI y de Nod puede usar su habilidad de solicitar transporte y colocarse tras las líneas enemigas. El asimilador scrin es invisible –y, por tanto, indetectable– cuando no se mueve.

  Un consejo: para añadir sal a la herida que le inflijas al enemigo, vende su edificio justo después de capturarlo o ponlo a crear rápidamente unidades para tu propio ejército.

ÓRDENES DE MOVIMIENTO AVANZADAS

Las unidades de *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* son lo bastante inteligentes como para saber cuál es la mejor respuesta a casi todas las situaciones cuando se las deja por su cuenta o cuando se les da una orden de movimiento estándar al hacer clic derecho. Por ejemplo, atacarán automáticamente a los enemigos que se pongan a su alcance. Sin embargo, a medida que mejore tu habilidad con el juego, puede que quieras añadir a tu repertorio las siguientes órdenes de movimiento avanzadas y conseguir así una ventaja táctica sobre tus rivales.

MOVIMIENTO OFENSIVO

Acceso directo: **A**

Cuando se les ordene este movimiento, las unidades seleccionadas se detendrán a atacar a las unidades enemigas o las defensas de base que encuentren en su camino. Es una manera eficaz de entablar combate con una fuerza rival o asaltar una base enemiga.

MOVIMIENTO DE ASALTO

Acceso directo: **F**

Esta variante del movimiento ofensivo hace que las unidades seleccionadas también ataquen a los edificios enemigos que encuentren por el camino. Las unidades no los atacan normalmente, por lo que esta orden puede ser muy útil para arrasar bases enemigas.

MOVIMIENTO INVERSO

Acceso directo: **D**

Normalmente, las unidades avanzan de frente hacia la dirección que se les ordene. La orden de movimiento inverso permite que retrocedan "caminando hacia atrás", lo cual puede ser más rápido que ordenarles que den media vuelta, en algunos casos. Es una opción excelente para hacer repliegues estratégicos o poner señuelos.

> **Un consejo**: no olvides que la mayoría de los vehículos tienen un blindaje frontal más fuerte que el trasero. Los movimientos inversos son la mejor opción para conseguir hacer un repliegue estratégico seguro.

FORZAR MOVIMIENTO

Acceso directo: **G**

Esta orden obliga a las fuerzas seleccionadas a moverse al punto designado, aunque la ruta *atraviese* unidades enemigas. Usa esta orden para decirles a los tanques que arrollen a la infantería, en vez de dispararle. Algunas de las mayores unidades terrestres pueden incluso arrollar a otros vehículos.

MOVIMIENTO EN FORMACIÓN

Acceso directo: Ninguno

Este movimiento te permite combinar la conveniencia de una orden de movimiento con la simplicidad de la previsualización de formación.

Para dar esta orden, mantén pulsados ambos botones del ratón en el lugar que quieras para las unidades seleccionadas y mueve el ratón. Verás varias formaciones diferentes entre las que escoger. Para seleccionar una, suelta ambos botones. Las unidades seleccionadas se desplazarán hacia el punto especificado (a la velocidad de la unidad más lenta del grupo) y se dispondrán en la formación deseada. Esto resulta útil para evitar que las unidades más rápidas se adelanten a las más lentas mientras se dirigen al combate.

DISPERSAR

Acceso directo: **CTRL+X**

Si tus unidades corren peligro de ser superados o bombardeados, puedes hacer que se dispersen con esta orden.

COLOCAR PUNTO DE CONCENTRACIÓN

Acceso directo: **CTRL+R**

Este útil atajo te permite fijar un punto de concentración para la cola de producción que tengas seleccionada en ese momento sin tener que ir a seleccionar el edificio en la base. Es una gran manera de enviar refuerzos directamente a las líneas del frente en medio del combate.

MODO DE PUNTOS DE RUTA

Acceso directo: **ALT**

Mantén pulsado el acceso directo del modo de puntos de ruta para poner en cola varias órdenes al hacer clic derecho. Es una forma estupenda de dar prioridad a los ataques concentrados contra los enemigos y sus edificios, o de establecer rutas por territorio hostil.

¿CÓMO ENFRENTARSE AL BLINDAJE?

Los tanques y demás vehículos blindados sufren más daño cuando se les ataca por los lados y mucho más si se les ataca por detrás. Usa este truco en tu propio beneficio y protege bien a tus fuerzas.

Un consejo: Prueba a usar la orden de movimiento inverso para sacar a tus blindados de un atolladero.

OBLIGAR A CUBRIRSE A LA INFANTERÍA

La infantería puede verse obligada a cubrirse cuando recibe fuego enemigo. Si esto ocurre, verás que los soldados se echarán cuerpo a tierra. La infantería obligada a cubrirse se mueve más despacio de lo normal, pero se defiende mejor, ya que no se expone tanto.

Un consejo: Por lo general, cuanto más potente sea un arma, mejor será para obligar a cubrirse a la infantería. Recuerda esto cuando pienses en cómo usar mejor a las unidades de infantería o contrarrestarlas.

COBERTURA DE LA INFANTERÍA

La infantería se agazapará automáticamente tras una cobertura cuando se le ordene acercarse a edificios civiles y a otros grandes obstáculos del entorno. Las unidades cubiertas se defienden mejor y es casi imposible contenerlas con fuego de cobertura.

Un consejo: Usa tus conocimientos sobre las tácticas de cobertura de la infantería para aventajar a fuerzas comparables a las tuyas en las operaciones urbanas.

SUPERARMAS

Cada una de las tres facciones de *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* tiene al menos una superarma, algo tan destructivo que prácticamente borrará del mapa a todos los enemigos. Estas superarmas son ideales para usarlas en caso de empate técnico, cuando el enemigo se haya hecho muy fuerte en una posición. No obstante, has de saber que, cuando inicies la construcción de una superarma, aparecerá un cronómetro con una cuenta atrás que verán también tus oponentes. No te sorprendas de que el enemigo redoble sus esfuerzos por acabar contigo antes de que finalice la cuenta atrás.

Nota: la cuenta atrás se detendrá temporalmente si tu base se queda sin energía.

Un consejo: Aunque las superarmas son potentes en extremo, quizá no pongan punto final a las hostilidades. Pon algunos efectivos en reserva para acabar con las fuerzas enemigas restantes si es necesario.

MODOS DE JUEGO

CAMPAÑA

Marzo de 2047. Una enorme bola de fuego nuclear estalla en el cielo nocturno, señalando el final del centro de mando orbital de la GDI y el inicio de la Tercera Guerra del Tiberio.

El tiberio. Para la GDI, se trata de una sustancia alienígena que ya ha contaminado la Tierra, dejando inhabitables grandes regiones de la misma, y que sigue extendiéndose a una velocidad peligrosa. Para la Hermandad de Nod, el tiberio es el destino de la Humanidad, una sustancia de gran poder cuyo advenimiento ya profetizó su enigmático líder, Kane. No hay nada que la GDI desee más que erradicar el tiberio de la faz del planeta; y Nod anhela por encima de todo obtener el control total de lo que considera la sustancia más valiosa de la Tierra. Estalla la guerra por el tiberio y el destino de todo el planeta pende de un hilo.

Aquí es donde apareces tú en tu papel de comandante. Elige la facción a la que apoyarás y empieza a combatir. El desenlace de Tiberium Wars está en tus manos.

- Para empezar una campaña en cualquier bando, selecciona CAMPAÑA en el menú principal y luego GDI o NOD (para los jugadores principiantes se recomienda la GDI).
- Tras completar cada misión de la campaña, se te recompensará con una medalla. La medalla que recibas dependerá de lo bien que lo hayas hecho en el campo de batalla. Las medallas de mayor categoría se ganan por completar misiones con los ajustes de dificultad más altos. Completa todos los objetivos adicionales de una misión para ganar un primer galón. Descubre todas las entradas de la base de datos de inteligencia para obtener un segundo galón.

- Entre misiones de la campaña volverás a la pantalla de zona de operaciones, donde podrás elegir tu siguiente misión, ir a una zona de operaciones distinta (si es posible) y volver a jugar las misiones que ya hayas terminado. La pantalla de zona de operaciones muestra cuántas medallas se te han otorgado en cada misión.

ESCARAMUZA

Las escaramuzas son combates de un jugador en los que luchas contra uno o más oponentes controlados por el ordenador.

- Para empezar una, seleeciona ESCARAMUZA, en el menú principal, y luego haz clic en NUEVA ESCARAMUZA. Aparecerá la pantalla de configuración de escaramuzas.

PANTALLA DE ESCARAMUZA

- Puedes elegir tu lugar de salida en el mapa antes de empezar la escaramuza. Para ello, haz clic en uno de los puntos de inicio que se muestran en el mapa.
- En las escaramuzas pueden participar hasta ocho jugadores. Todos los jugadores que no controles tú o el ordenador estarán señalados como CERRADO. No todos los mapas admiten el máximo de ocho jugadores y no se puede exceder el número máximo que indique el mapa.
- Para personalizar las reglas de la escaramuza, haz clic en REGLAS, en la pantalla de escaramuza. Puedes configurar la velocidad de juego y los recursos iniciales o activar o desactivar la aparición de cajas al azar en el mapa (para obtener más información, consulta *Cajas*, en la pág. 17).
- Un handicap te permite equilibrar las tornas entre dos jugadores desiguales, haciendo a uno u otro inherentemente más fuerte. Un handicap positivo es el que aumenta los ataques y la gravedad del daño a tu oponente, entre otros factores. Uno negativo es el que los disminuye.
- Cuando estés listo para empezar la escaramuza, haz clic en JUGAR.

  Nota: para cargar una escaramuza previamente guardada, selecciona ESCARAMUZA, haz clic en CARGAR y elige la partida guardada que quieras proseguir.

LA IA PERSONALIZABLE

Puedes ajustar el comportamiento de la inteligencia artificial del ordenador tanto en las escaramuzas como en las partidas multijugador con tres ajustes de dificultad diferentes y cinco personalidades distintas. Esto te permite configurar el juego para adaptarlo a tus propios gustos y deseos de enfrentarte a un mayor o un menor reto.

AJUSTES DE DIFICULTAD DE LA IA

Hay cuatro niveles de habilidad distintos que puedes elegir para cada jugador controlado por la IA.

Baja Recomendada para los jugadores recién llegados a los juegos de estrategia en tiempo real o para los que quieran experimentar. No esperes una gran resistencia.

Media	Recomendada para la mayoría de los jugadores. Te enfrentarás a una lucha bastante equilibrada.
Alta	Recomendada para los jugadores experimentados que busquen nuevos retos. La IA jugará lo mejor posible, pero sin hacer trampas.
Brutal	Recomendada para los jugadores más avezados que quieran ganar (o perder) sudando la gota gorda. La IA brutal tendrá el doble de ingresos, y ésta será la única trampa que haga.

PERSONALIDADES DE LA IA

La IA puede adoptar cinco personalidades distintas que determinan qué tácticas usarán tus oponentes durante la partida.

Equilibrado	Este tipo de personalidad gusta de las fuerzas mixtas y de un estilo ponderado que no prioriza la defensa sobre el ataque.
Agresivo	Prepárate a defenderte rápidamente contra este tipo de personalidad, pues se pondrá a la ofensiva de inmediato.
Tortuga	Tendrás que luchar incansablemente para quebrar el caparazón de este tipo de personalidad, tan basado en la defensa y que también se centra en la obtención de recursos.
Guerrillero	Espera lo inesperado de este tipo de personalidad, pues te hostigará con rápidas tácticas de distracción.
Apisonador	Este tipo de personalidad prefiere esperar a tener una fuerza decisiva. Su objetivo es construir una fuerza arrolladora con la que aplastarte.

MULTIJUGADOR

Lucha contra tus amigos por el control del tiberio, con una gran variedad de opciones.

ONLINE

Jugar a los modos de campaña y escaramuza de *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* es solo el principio. Si quieres pulir tus habilidades al máximo, experimenta la competición más intensa y emocionante que tienes a tu disposición y únete a la comunidad mundial de jugadores de *Command & Conquer*, donde podrás probar la experiencia de las partidas online multijugador de *Command & Conquer 3: Tiberium Wars*.

Este modo de juego no solo te permite crear fácilmente partidas personalizadas con oponentes reales de todo el mundo, o unirte a ellas, sino que además incluye prestaciones revolucionarias que llevan la estrategia en tiempo real al terreno de las retransmisiones profesionales de deportes, permitiéndote competir –u observar– como nunca lo habías hecho.

PARA ACCEDER A LAS PRESTACIONES ONLINE DEBES REGISTRAR EL JUEGO CON EL CÓDIGO DE REGISTRO PARA UN USUARIO QUE ÉSTE ADJUNTA. ESTE EJEMPLAR DEL JUEGO SOLO PUEDE REGISTRARLO UN ÚNICO USUARIO. ES NECESARIO DISPONER DE CONEXIÓN A INTERNET. LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES, LAS CUOTAS DE SUSCRIPCIÓN Y LAS ACTUALIZACIONES SE ENCUENTRAN EN WWW.ES.EA.COM. DEBES TENER 16 AÑOS O MÁS PARA PODER REGISTRARTE ONLINE.

EA SE RESERVA EL DERECHO A CANCELAR LAS PRESTACIONES ONLINE TRAS COMUNICACIÓN PREVIA DE 30 DÍAS EN WWW.ES.EA.COM.

- Para empezar una partida multijugador online, selecciona MULTIJUGADOR y haz clic en ONLINE en el menú principal. A continuación, introduce tu nombre de cuenta de EA, tu contraseña y tu ID online.
- Para crear una nueva cuenta online, haz clic en REGISTRAR.
- Para ver los términos de servicio del contrato online, haz clic en TÉRMINOS DE SERVICIO.

Nota: lee detenidamente los términos de servicio. EA se reserva el derecho a borrar la cuenta de toda persona que incumpla los términos de servicio online.

PARTIDA AUTOMÁTICA

Este tipo de partida intenta buscar al oponente más equilibrado para ti en función de la rapidez de conexión y el nivel de habilidad. Solo las partidas de clasificación 1/1 o 2/2 están disponibles en la opción de partida automática y los resultados se guardan en la tabla de clasificación.

- Para prepararte para la partida automática, configura el número de jugadores, tu color, el bando en el que quieras jugar, si quieres retransmitirla o no y haz clic en UNIRSE A PARTIDA.

- Para ampliar la búsqueda y encontrar un oponente adecuado si falla la partida automática, haz clic en AMPLIAR BÚSQUEDA. Esto reducirá los criterios de filtrado, lo que aumentará tus posibilidades de encontrar una partida.

PARTIDA PERSONALIZADA

Crea una partida personalizada o únete a una desde esta pantalla.

Para unirse a una partida personalizada:

1. Resalta una partida en el punto de encuentro y haz clic en UNIRSE A PARTIDA.
2. Elige tu color, tu bando y tu equipo en la pantalla de opciones de la partida.
3. Para notificar a los demás jugadores que estás listo, haz clic en la casilla LISTO.
4. Cuando el anfitrión y todos los jugadores hayan seleccionado LISTO, la partida dará comienzo tras una breve cuenta atrás.

Para crear una partida personalizada:

1. Selecciona CREAR PARTIDA.
2. Escribe el nombre de la partida.
3. Si quieres fijar una contraseña para ella, introdúcela en el espacio dispuesto al efecto.
4. Selecciona el modo de partida multijugador. Para obtener más información, consulta *Tipos de partida multijugador* más abajo.
5. Elige tu color, tu bando y tu equipo en la pantalla de opciones de la partida.
6. Para seleccionar un mapa diferente, desplaza la lista de mapas y resalta el que quieras. Al lado del nombre de cada mapa se encuentra el número máximo de jugadores que puede participar en él. Los mapas oficiales se indican mediante un icono de escudo.
7. Si quieres retransmitir la partida, selecciona RETRANSMISIÓN y elige tus preferencias (para obtener más información, consulta *Online* en la pág. 22).
8. Para iniciar la partida, haz clic en JUGAR PARTIDA. Cuando termine la cuenta atrás, dará comienzo la partida.

   Nota: para comprobar el sistema de conexión de igual a igual entre los jugadores, haz clic en CONEXIONES. Los jugadores con poca velocidad de ping pueden afectar adversamente al desarrollo de la partida.

VER UNA PARTIDA COMO OBSERVADOR

Es posible unirse a una partida personalizada como observador. Los observadores no participan en la partida, pero pueden desplazarse libremente por el campo de batalla para ver lo que esté haciendo cualquiera de los participantes. Los observadores no pueden charlar con los jugadores.

TIPOS DE PARTIDA MULTIJUGADOR

En *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* hay disponibles cinco tipos diferentes de partida multijugador.

Sin clasificación Este tipo de partidas ofrece la mayor flexibilidad, desde la variedad de mapas hasta los niveles de recursos iniciales, pasando por el número de jugadores controlados por la IA. Estas partidas no cuentan para la posición en la tabla.

Clasificación (1 contra 1) Las partidas valederas para la clasificación obligan a determinados ajustes en la partida, restringen la selección de mapas a los oficiales (que están pensados para tener un juego equilibrado y competitivo) y afectan a tu posición en la tabla.

Clasificación (2 contra 2) Igual que en uno contra uno, pero con cuatro jugadores en lugar de dos. No se pueden jugar partidas de clasificación con el ordenador o contra él. No obstante, sí que puedes elegir a tu aliado y retar a rivales concretos si juegas una partida personalizada.

Clan (1 contra 1) Parecida a la partida de clasificación de uno contra uno, excepto en que los resultados cuentan para la clasificación de un clan en concreto. No puedes unirte a una partida entre clanes ni crearla a menos que pertenezcas a un clan (para obtener más información sobre los clanes consulta la pág. 26).

Clan (2 contra 2) Parecida a la partida de clasificación de dos contra dos, excepto en que los resultados cuentan para la clasificación de un clan en concreto. Cada equipo debe componerse de dos jugadores pertenecientes a un mismo clan.

CHARLAR

Tienes la opción de charlar con los integrantes de tu lista de amigos o con todos los que estén en el punto de encuentro online.

- Para charlar en el punto de encuentro (con lo que tus comentarios los verán todos los presentes), escribe tu mensaje en la casilla que hay debajo de la ventana de charla y haz clic en ENVIAR.
- Para enviar mensajes instantáneos a los jugadores de tu lista de amigos, haz clic en el icono del sobre para abrir el cliente de mensajería instantánea. Tu lista de amigos aparecerá a la izquierda.
- Cada jugador tiene tres iconos al lado de su nombre. Haz clic en la interrogación para ver su clasificación, haz clic en la exclamación para poner al jugador en la lista de omitidos o haz clic en el símbolo "+" para agregar al jugador a tu lista de amigos.

BALIZAS

En las partidas multijugador puedes usar balizas para señalar los puntos de concentración, los puntos débiles en las posiciones enemigas o los recursos para que los recolecten tus aliados. Cuando coloques una baliza en el mapa, solo los aliados y los observadores de la partida podrán verla.

VOZ SOBRE IP (VOIP)

La tecnología de voz sobre IP permite a los jugadores comunicarse mediante la voz en partidas multijugador si utilizan un micrófono o unos auriculares con micrófono compatibles con PC.

- Para activar la VoIP, selecciona OPCIONES, en el menú principal, haz clic en AJUSTES y luego selecciona la pestaña SONIDO. Haz clic en PULSAR PARA HABLAR (deberás pulsar un botón para activar la charla de voz durante la partida) o ACTIVACIÓN POR VOZ (la VoIP se activará cuando se detecte tu voz). Existe un control deslizante para la CALIBRACIÓN DE VOZ que te permite ajustar el umbral, y también puedes modificar los valores de VOLUMEN DE RECEPCIÓN y VOLUMEN DE LA TRANSMISIÓN.
- También es posible activar la VoIP durante partidas concretas mediante una casilla de comprobación que hay en el punto de encuentro de configuración de las partidas, tanto online como en red local (LAN).
- Durante la partida puedes ajustar tus preferencias (charlar solo con tus aliados o bien con todo el mundo) si haces clic en el botón MODO DE CHARLA DE VOZ, situado a la izquierda del minimapa.
- Si seleccionaste PULSAR PARA HABLAR en el menú de ajustes, durante la partida aparecerá un botón titulado CHARLA DE VOZ debajo del botón MODO DE CHARLA DE VOZ. Haz clic en ese botón para hablar..

Nota: : la comunicación de VoIP solo es posible a través de conexiones a Internet de banda ancha.

Nota: los comentaristas utilizan la VoIP para comunicarse con los observadores de una partida. Sin embargo, ni los espectadores ni los observadores pueden hacer uso de la VoIP. (para obtener más información, consulta *Comentarios* en la pág. 25).

BATTLECAST

Lleva la experiencia de competir online con *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* a un nuevo nivel con BattleCast. Puedes retransmitir tus partidas para que las vea todo el mundo, retar a los jugadores rivales, mejorar tu perfil a medida que juegues e incluso comentar las partidas de otros jugadores.

CONFIGURAR Y VER UNA BATTLECAST

Al crear una partida online, tendrás la opción de retransmitirla mediante la prestación BattleCast. Las partidas retransmitidas podrá verlas quien quiera, haya comprado o no *Command & Conquer 3: Tiberium Wars*.

Para ver una partida por BattleCast (o "una BattleCast" a secas), has de tener instalada una copia de BattleCast Viewer (visor de BattleCast). Este programa se incluye automáticamente con el software de Command & Conquer 3: Tiberium Wars y también puede descargarse gratuitamente de la página web oficial.

Nota: para obtener más información sobre las BattleCasts o para descargar gratis BattleCast Viewer, visita **commandandconquer.com**

Los espectadores pueden ver una BattleCast desde una gran variedad de puntos de vista.

En primera persona	Disfruta de la partida exactamente como la ve uno de los participantes. Puedes alternar entre los diferentes jugadores.
Comentarista	Para conocer el punto de vista global y oír el análisis hablado del combate que hace el comentarista. El comentarista también puede usar la prestación de la pizarra digital (realizar comentarios visuales) para indicar los puntos de interés a los espectadores que estén viendo el canal.
Cámara libre	Contempla cualquier parte del mapa en cualquier momento sin que te obstaculice ninguna restricción por niebla de guerra o por la visual de las unidades.

TIPOS DE PARTIDA

En BattleCast hay dos tipos de partidas. Las partidas **en directo** son combates online que se montan espontáneamente. Las partidas que se celebrarán **próximamente** se coordinan desde la página web oficial y se celebran en los momentos designados y con los jugadores señalados.

Para programar una partida a clebrar próximamente:

1. Visita **commandandconquer.com** y haz clic en BATTLECAST.
2. Haz clic en PLANIFICAR PARTIDAS y sigue las instrucciones que aparezcan en pantalla.

Para retransmitir una partida en directo:

1. Sigue las instrucciones para crear una partida personalizada (consulta la pág. 23).
2. Haz clic en la pestaña de retransmisión.
3. Haz clic en la casilla RETRANSMITIR PARTIDA para permitir que tu partida se vea online. Si quieres, puedes ponerle nombre y añadir una pequeña descripción.
4. Selecciona el retardo de la cinta que desees.
5. Para activar los comentarios, haz clic en la pestaña de reglas.
6. Haz clic en ACEPTAR para guardar tus preferencias y reanudar la creación de la partida personalizada.

RETARDO DE LA CINTA

Mientras creas una partida personalizada que quieras retransmitir por BattleCast, tienes la opción de añadir un retardo de la cinta, para cerciorarte de que los espectadores no puedan influir en el desenlace del encuentro.

- Puedes seleccionar desde no incluir retardo alguno hasta que éste sea de 120 minutos. La configuración predeterminada es de 10 minutos.

COMENTARIOS

Una BattleCast también puede tener un comentarista que haga un análisis sobre la marcha de la partida para los espectadores mediante la prestación de VoIP (para obtener más información, consulta *Voz sobre IP* en la pág. 24). Mediante la pizarra digital, el comentarista puede llamar la atención de los espectadores sobre diversas áreas de interés, de modo muy parecido a los deportes televisados de hoy en día.

- Para usar la pizarra digital (en el modo de comentarios durante una partida multijugador), selecciona la interfaz de la pizarra digital, en la parte superior de la ventana de combate, y empieza a dibujar en la pantalla.

TU PERFIL DE COMMAND & CONQUER 3

El perfil que crees en commandandconquer.com es tu pasaporte de entrada a la comunidad mundial de jugadores de *Command & Conquer*. Los perfiles guardan constancia de las partidas, las clasificaciones, la reputación y las estadísticas de los jugadores y ofrecen una lista de las próximas partidas. A medida que juegues más partidas a *Command & Conquer 3: Tiberium Wars*, la clasificación de tu perfil mejorará automáticamente. Por lo tanto, cuando busques partidas automáticas online, el sistema rastreará automáticamente jugadores con una clasificación similar para asegurarse de que la partida sea emocionante y equilibrada. Si quieres competir en partidas válidas para la tabla de clasificación, busca oponentes que tengan un puesto más alto que el tuyo.

- Para crear un perfil, visita **commandandconquer.com**, selecciona REGISTRAR y sigue las instrucciones que aparezcan en pantalla.
- Quienes no tengan *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* también pueden crear perfiles en **commandandconquer.com**

Un consejo: en **commandandconquer.com** encontrarás un calendario de las próximas partidas, incluyendo aquellas en las que vayas a participar, y de las finales de torneos entre los jugadores mejor clasificados. ¿Qué mejor manera de perfeccionar tu forma de jugar que ver a los profesionales?

CLANES

A medida que avances en tus partidas online, es posible que quieras unirte a un clan. Los clanes son grupos de jugadores que compiten juntos online. *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* cuenta con clasificaciones separadas para los jugadores que compiten de forma individual y para los que forman parte de un clan.

- Para organizar un clan, visita **commandandconquer.com**, haz clic en CLANES y selecciona CREAR/EDITAR CLANES. Sigue las instrucciones que aparezcan en pantalla.
- Para invitar a otros jugadores a que se unan a tu clan, visita la página web oficial, haz clic en CLANES y selecciona INVITAR A NUEVOS MIEMBROS.

  Nota: durante la charla, los jugadores afiliados a clanes mostrarán el nombre de su clan entre paréntesis al lado de su nombre online.

RED

Command & Conquer 3 Tiberium Wars lets te permite medir tu ingenio y tus efectivos mediante una red de área local (o LAN).

- Para empezar una partida en LAN, selecciona MULTIJUGADOR, en el menú principal, y luego haz clic en RED.
- Para organizar una partida en red, sigue los mismos procedimientos básicos que para iniciar una partida online (para obtener más información, consulta *Online* en la pág. 22).

REPETICIONES

Cuando completes una escaramuza o una partida multijugador, tendrás la opción de guardar una repetición de la misión en el disco duro.

- También podrás descargar las repeticiones de otros jugadores, o añadir comentarios a una repetición. (para obtener más información, consulta *Comentarios* en la pág. 25).
- Para cargar una repetición, selecciona MULTIJUGADOR, en el menú principal, y luego haz clic en REPETICIONES.

UNIDADES, EDIFICIOS Y PODERES

Un conocimiento exhaustivo del arsenal que tienes a tu disposición es indicativo de que eres un buen comandante.

PODERES DE APOYO

Estos poderes son movimientos especiales propios de la facción por la que luchas. Aparecen en forma de iconos en la parte izquierda de la ventana de combate. Usar un poder de apoyo consume recursos.

- Cada vez que utilices uno, habrá un periodo de recarga antes de que puedas usarlo de nuevo.
- Los poderes de apoyo se desbloquean automáticamente cuando construyes los edificios necesarios para usarlos.

MEJORAS

Muchas unidades pueden mejorarse mediante diversas tecnologías, incluyendo armas avanzadas y nuevas habilidades.

- Para mejorar una unidad, primero debes investigar la mejora en un edifico específico de la facción. Selecciona el edificio apropiado y haz clic en el icono que representa la mejora. El coste se deducirá de tus créditos y se investigará la mejora.

  Nota: incluso después de haber acabado la investigación de la mejora, el edificio donde ésta se realizara deberá seguir operativo para que puedas beneficiarte de ella. Si destruyen el edificio, deberás reconstruirlo para recuperar los beneficios de la mejora.

HABILIDADES

Las habilidades son movimientos especiales –propios de una unidad– que activa el jugador. A diferencia de todos los poderes de apoyo, la mayoría de las habilidades no consumen recursos (aunque algunas sí). No obstante, igual que ocurre con los poderes de apoyo, suelen necesitar un periodo de recarga antes de poder volver a utilizarse. Algunas habilidades también deben investigarse para poder usarse.

GDI

Las fuerzas de la GDI tienen una misión: salvar al mundo de la propagación del tiberio. Su objetivo es eliminar a la organización terrorista conocida como la Hermandad de Nod y paliar los efectos del tiberio en el ecosistema, para que el mundo pueda volver a un nivel sostenible de habitabilidad.

Las fuerzas de la GDI, hábiles y muy bien equipadas, son directas y fiables. La GDI algunas veces ha de lidiar con los entresijos de la burocracia para conseguir que se hagan las cosas, pero una vez que se ponen en marcha éstas son prácticamente imparables.

Por lo general, las fuerzas de la GDI prefieren atenerse a las tecnologías de solvencia contrastada antes que usar otras nuevas pero más cuestionables. No obstante, la GDI es una organización ingeniosa, preparada para afrontar toda suerte de penalidades y responde bien en caso de emergencias inesperadas.

UNIDADES DE LA GDI

INFANTERÍA

Todas las unidades de infantería de la GDI se entrenan en los **barracones**.

Icono/nombre	Descripción
Pelotón de fusileros	Los pelotones de fusileros son la columna vertebral de las fuerzas terrestres de la GDI, capaces de cavar trincheras para protegerse a sí mismos y a otras unidades de infantería cuando defienden una posición. ➤ **Habilidades:** Atrincherarse y solicitar transporte ➤ **Mejoras:** Blindaje reforzado
Pelotón de misiles	Los pelotones de misiles son el complemento natural de los fusileros, pues les proporcionan un fuego de apoyo esencial. Sus armas pesadas antivehículos los hacen más lentos que los fusileros y, por ello, más vulnerables a los ataques enemigos. ➤ **Habilidades:** Solicitar transporte ➤ **Mejoras:** Blindaje reforzado
Ingeniero	Los ingenieros pueden capturar instalaciones enemigas, reparar edificios de la GDI y puentes dañados y requisar andadores caídos, como el Juggernaut. Debido a su lenta velocidad de desplazamiento y la consiguiente vulnerabilidad, es buena idea protegerlos siempre que sea posible. ➤ **Habilidades:** Solicitar transporte
Granadero	Los granaderos le sirven a la GDI como infantería de asalto. Es muy difícil obligarlos a cubrirse y pueden hacer salir rápidamente a los pelotones enemigos de los edificios guarnecidos con sus granadas de gran potencia, propulsadas por cohetes. ➤ **Requisitos:** Puesto de mando ➤ **Habilidades:** Limpiar edificios guarnecidos y solicitar transporte ➤ **Mejoras:** Blindaje reforzado

Equipo de francotiradores		Los equipos de francotiradores pueden acabar a gran distancia con la mayoría de la infantería, de un solo disparo bien dirigido. Además, están formados en tácticas de reconocimiento, como la invisibilidad o la adquisición de objetivos para la artillería. ➤ **Requisitos:** Arsenal ➤ **Habilidades:** Marcar objetivos y solicitar transporte
Comando		Gracias a sus prototipos de fusiles electromagnéticos, los comandos no tienen rival en lo que a disparar a la infantería enemiga se refiere. Sus explosivos pueden derribar edificios e incluso grandes andadores como el mech de combate Avatar. ➤ **Requisitos:** Arsenal ➤ **Habilidades:** Reactores portátiles y solicitar transporte
Soldado de asalto		Capaces de sobrevivir en entornos inhóspitos para los demás, los soldados de asalto son unidades con una gran movilidad y están muy bien protegidos y entrenados para destruir infantería y vehículos enemigos con sus armas electromagnéticas pesadas. ➤ **Requisitos:** Centro de tecnología ➤ **Habilidades:** Reactores portátiles y solicitar transporte ➤ **Mejoras:** Equipos de energía y escáneres portátiles

VEHÍCULOS

La mayoría de los vehículos de la GDI se construyen en la **fábrica de guerra**.

Icono/nombre		Descripción
Pitbull		El Pitbull es el principal vehículo de exploración de la GDI y, aunque también puede disparar misiles capaces de dañar vehículos terrestres y aéreos, tiene un blindaje demasiado ligero como para sobrevivir al combate directo. Los Pitbulls pueden detectar además a las unidades invisibles. ➤ **Mejoras:** Mortero
Tanque Predator		El Predator está equipado con un cañón antiblindaje y puede resistir el fuego pesado gracias a su gruesa protección. Sin embargo, no resulta eficaz contra el blindaje de la infantería y es vulnerable a las aeronaves enemigas a menos que se le apoye con defensas antiaéreas. ➤ **Mejoras:** Mejora de arma electromagnética
Transporte de tropas		La infantería de la GDI confía en los transportes de tropas para moverse a salvo por terreno hostil. Los transportes de tropas pueden disparar a las aeronaves, la infantería y los vehículos ligeros y están diseñados para permitir que la infantería ataque desde su interior. ➤ **Habilidades:** Minadora
Extractora		Las extractoras de la GDI se reconocen fácilmente por la ametralladora ligera que va montada sobre la cabina, empleada para protegerse de los merodeadores que quieran robarles su precioso cargamento. ➤ **Requisitos:** Refinería

VMC

El vehículo móvil de construcción (VMC) se inventó para proporcionar a la GDI una base móvil cuando fuera necesario. Los VMC se despliegan y convierten en recintos de construcción que pueden recogerse.

Estación móvil

La estación móvil es un vehículo pesado de apoyo capaz de desplegarse y convertirse en una versátil base de combate, que proporciona una defensa considerable con sus dos cañones Guardian integrados, un lanzamisiles, escáneres de detección de invisibilidad y robots de reparaciones automáticas.

- **Requisitos:** Puesto de mando

Tanque Mammoth

Armado con dos cañones dobles y baterías de cohetes, el tanque Mammoth es el blindado definitivo. Aunque lento, el Mammoth es tan poderoso que incluso puede aplastar a tanques más pequeños con sus orugas.

- **Requisitos:** Centro de tecnología
- **Mejoras:** Mejora de arma electromagnética

Juggernaut

La plataforma andadora de artillería de la GDI puede dar apoyo a operaciones con blindados gracias a sus cañones de largo alcance, servir como arma de asedio cuando está estacionada cerca de una base enemiga e incluso bombardear con la ayuda de los equipos de francotiradores.

- **Requisitos:** Centro de tecnología
- **Habilidades:** Bombardear objetivo marcado

Topógrafo

El topógrafo puede localizar lugares viables para construir bases y desplegarse para facilitar su construcción. Es más útil cuando se coloca cerca de campos de tiberio.

AERONAVES

La mayoría de las aeronaves de la GDI se construyen en el **aeródromo**.

Icono/nombre	Descripción
Orca	El Orca es eficaz en una gran variedad de cometidos, incluyendo la exploración, el apoyo ofensivo a las operaciones terrestres y los ataques directos contra las instalaciones enemigas. Puede equiparse para mejorar su capacidad de exploración. - **Habilidades:** Desplegar cápsula de sensores - **Mejoras:** Cápsulas de sensores
Firehawk	Los Firehawks pueden llevar bombas incendiarias Hellcat o misiles Rattlesnake para aplastar a la aviación enemiga. Cuando se equipan con turborreactores estratosféricos, los Firehawks pueden volar hasta salir del alcance de las defensas aéreas enemigas y, a continuación, efectuar un ataque en picado. - **Requisitos:** Centro de tecnología - **Mejoras:** Turborreactor estratosférico

Transporte V-35 Ox		El V-35 Ox es un transporte aéreo capaz de llevar a casi todos los efectivos militares, salvo los más pesados, lo que permite a la GDI montar ataques por sorpresa. No obstante, los transportes Ox no son lo bastante resistentes como para enviarlos a territorio enemigo.

EDIFICIOS DE LA GDI

EDIFICIOS DE PRODUCCIÓN DE LA GDI

Icono		Descripción
Construction Yard		Este recinto de blindaje pesado hace las veces de base avanzada de la GDI. Puede recogerse y convertirse en un VMC, lo que le permite moverse, pero debe protegerse a toda costa. El recinto de construcción proporciona un radar a las bases de la GDI.
Central eléctrica		La central eléctrica de la GDI proporciona energía limpia y eficaz para sus bases de combate avanzadas. ➤ **Mejoras:** Turbinas avanzadas
Grúa		Las mayores bases de la GDI emplean grúas para permitir la construcción acelerada. Una sola grúa puede duplicar la velocidad a la que se construye la base avanzada de la GDI.
Refinería		La refinería de la GDI es muy eficaz procesando tiberio y convirtiéndolo en recursos útiles. La refinería incluye una extractora y es esencial para financiar la campaña militar de la GDI.
Barracones		Los barracones de la GDI son un centro independiente de reclutamiento y entrenamiento. En este edificio se puede preparar para el combate a las divisiones de infantería de forma rápida y eficaz. ➤ **Requisitos:** Central eléctrica
Arsenal		El arsenal da acceso a los soldados mejor entrenados de la GDI. Incluye mejoras para los soldados de asalto así como un hospital de campaña en el que curar a la infantería herida. ➤ **Requisitos:** Barracones

Fábrica de guerra		La fábrica de guerra construye vehículos normales de la GDI y está equipada con robots de reparaciones que arreglan automáticamente los vehículos dañados que se acerquen a ella. ➤ **Requisitos:** Central eléctrica, refinería
Puesto de mando		El puesto de mando es un componente esencial de cualquier base avanzada de la GDI. Puede barrer lugares lejanos y es un requisito para construir edificios clave. ➤ **Requisitos:** Central eléctrica, refinería
Centro de tecnología		Estos centros proporcionan tecnología militar puntera a las fuerzas de la GDI. Aquí pueden mejorarse vehículos, tanques y aeronaves. Además, el centro de tecnología también da acceso a algunos de los efectivos más fuertes de la GDI. ➤ **Requisitos:** Barracones, puesto de mando
Aeródromo		Los aeródromos de la GDI dan apoyo a las operaciones terrestres en las zonas de combate. Cada aeródromo contiene hasta cuatro aeronaves. Los aeródromos pueden solicitar ataques de Orcas, desplegar infantería y vehículos mediante transportes aéreos y llamar al grupo de reconocimiento de élite Bloodhound. ➤ **Requisitos:** Barracones, puesto de mando
Consola de mando espacial		Esta plataforma de lanzamiento autosuficiente permite a la GDI desplegar armas de apoyo de alta tecnología, y poner a los soldados de asalto en el campo de batalla desde la órbita. También puede utilizarse aquí la artillería de onda de choque, un arma de PEM. ➤ **Requisitos:** Centro de tecnología

EDIFICIOS DE APOYO DE LA GDI

Icono/nombre		Descripción
Torre de vigilancia		➤ Estos altos edificios –con una buena visual y ametralladoras automáticas antipersonal de disparo rápido– aseguran la base contra las amenazas enemigas.
Cañón Guardian		Los cañones Guardian –un arma automática capaz de atravesar el blindaje de los tanques, aunque de poca eficacia contra la infantería– son una estampa habitual en las zonas vulnerables a los ataques de blindados.

Batería antiaérea

Las baterías antiaéreas contienen cañones capaces de eliminar aeronaves con una eficacia mortífera. Los sistemas de seguimiento y los operadores de las torretas no pueden rastrear a los objetivos terrestres, por lo que resultan inútiles contra ataques de infantería y tanques.

- **Requisitos:** Puesto de mando

Silo de tiberio

Este silo de tiberio, fabricado con materiales especiales que permiten un largo periodo de almacenaje, es el lugar perfecto donde guardar el excedente de tiberio.

- **Requisitos:** Refinería

Emisor sónico

Los emisores sónicos se diseñaron originalmente para dispersar las tormentas de iones y fragmentar el tiberio, pero también adquirieron reputación como unas defensas de base muy poderosas.

- **Requisitos:** Centro de tecnología

Centro de control del cañón de iones

Al construir este edificio obtendrás acceso a la última versión del arma más temible de la GDI: el cañón de iones, que puede desintegrar prácticamente cualquier cosa que se encuentre dentro de su gran radio de explosión.

- **Requisitos:** Centro de tecnología

PODERES DE APOYO DE LA GDI

Icono/nombre	Descripción
Barrido del radar	El barrido del radar permite un intenso peinado -guiado por sensores- del área designada del campo de batalla, con lo que revela de inmediato a los enemigos invisibles. - **Se activa en:** Arsenal
Aerotransportada de la GDI	Los paracaidistas están a la espera de lanzarse sobre cualquier punto visible del campo de batalla que precise rápidamente de refuerzos. - **Se activa en:** Puesto de mando - **Requisitos:** Arsenal
Equipo de tiradores	El comandante de la GDI puede enviar a varios equipos de tiradores experimentados tras las líneas enemigas. - **Se activa en:** Centro de tecnología
Ataque de Orcas	Las aeronaves Orca están siempre a la espera de soltar su carga de misiles aire-tierra guiados por infrarrojos allá donde sea necesario. - **Se activa en:** Aeródromo - **Requisitos:** Puesto de mando
Bloodhounds	Los Bloodhounds son una unidad aerotransportada de exploración e intervención rápida compuesta por Pitbulls y transportes de tropas veteranas que pueden desplegarse en cualquier punto visible del mapa. - **Se activa en:** Puesto de mando - **Requisitos:** Centro de tecnología

Cápsulas de desembarco de soldados de asalto		Los soldados de asalto, especialmente entrenados para el desembarco atmosférico, se plantan de inmediato en combate y cambian las tornas gracias a sus potentes armas electromagnéticas. **Se activa en:** Consola de mando espacial
Artillería de onda de choque		En cabezas nucleares, la tecnología de emisores sónicos de la GDI tiene la capacidad de diezmar a cualquiera que atrape en su explosión a la vez que desactiva temporalmente todas las instalaciones o unidades mecánicas que haya en las inmediaciones. **Se activa en:** Consola de mando espacial
Cañón de iones		Los comandantes de la GDI pueden solicitar a una estación de combate orbital que dispare rayos de iones superpotentes en una descarga concentrada que destruirá a los objetivos sin causar daño al medio ambiente. **Se activa en:** Centro de control del cañón de iones

MEJORAS DE LA GDI

Icono/nombre		Descripción
Blindaje reforzado		El blindaje reforzado de las armaduras impide que las valiosas tropas de infantería de la GDI sufran mayores daños en combate. **Unidades afectadas:** Granadero, pelotón de fusileros y pelotón de misiles **Se investiga en:** Arsenal
Escáneres portátiles		Al mejorar su armadura alimentada con escáneres portátiles, los soldados de asalto son capaces de ver más allá y de detectar a los enemigos invisibles. **Unidades afectadas:** Soldado de asalto **Se investiga en:** Arsenal
Equipos de energía		La armadura alimentada tiene una gran duración e incluye sofisticados sistemas médicos que permiten que los soldados de asalto se recuperen de la mayor parte de las heridas. **Unidades afectadas:** Soldado de asalto **Se investiga en:** Arsenal
Morteros		Aunque el Pitbull está pensado principalmente para la exploración y el fuego antiaéreo, mejorar este vehículo con morteros lo convierte en una plataforma de artillería ligera. **Unidades afectadas:** Pitbull **Se investiga en:** Centro de tecnología
Mejora de arma electromagnética		La tecnología de armas de aceleración electromagnética de la GDI ofrece numerosas ventajas sobre los proyectiles convencionales. Entre ellas, destaca la de una potencia de fuego inmensamente superior. **Unidades afectadas:** Tanque Mammoth y tanque Predator **Se investiga en:** Centro de tecnología
Turborreactores estratosféricos		Cuando se le añaden estos turborreactores a los Firehawks de la GDI, éstos pueden desplazarse prácticamente a cualquier sitio, saltándose sin problemas todas las defensas antiaeronaves convencionales. **Unidades afectadas:** Firehawk **Se investiga en:** Centro de tecnología

Cápsulas de sensores		Las cápsulas de sensores de la GDI permiten al caza Orca detectar con precisión a las tropas invisibles. ➤ **Unidad afectada:** Caza Orca ➤ **Se investiga en:** Centro de tecnología
Turbinas avanzadas		Estas turbinas dotan a las centrales eléctricas que tengan cerca de un mecanismo mucho más potente y eficaz para generar energía limpia y a mayor velocidad. ➤ **Se investiga ent:** Central eléctrica ➤ **Requisitos:** Centro de tecnología

HABILIDADES DE LA GDI

Icono/nombre		Descripción
Solicitar transporte		Todas las unidades de infantería y vehículos que tengan esta habilidad pueden llamar a un transporte Ox para que los lleve allá donde se precise. ➤ **Requisitos:** Aeródromo ➤ **Unidades afectadas:** Comando, equipo de francotiradores, ingeniero, pelotón de fusileros, pelotón de granaderos, pelotón de misiles, Pitbull, soldado de asalto, tanque Predator y transporte de tropas
Atrincherarse		La infantería entrenada con esta habilidad puede cavar una trinchera protegida con sacos terreros que se puede guarnecer. ➤ **Unidad afectad:** Pelotón de fusileros
Reactores portátiles		Estos reactores permiten a las tropas especialmente equipadas surcar el campo de batalla y salvar lo que de otro modo sería terreno infranqueable. ➤ **Unidades afectadas:** Comando y soldado de asalto
Minadoras		Esta habilidad permite a un transporte de tropas poner pequeñas minas en el campo de batalla. ➤ **Unidad afectad:** Transporte de tropas (Guardian) ➤ **Requisitos:** Centro de tecnología
Bombardear objetivo marcado		Los Juggernauts pueden disparar sus cañones mucho más lejos de lo normal si apuntan a un área que esté dentro de la visual de un equipo de francotiradores. ➤ **Unidad afectada:** Juggernaut
Escáner de impulsos		Utiliza esta habilidad para rastrear el campo de batalla y descubrir las unidades y los edificios invisibles del enemigo. ➤ **Unidad afectada:** Orca
Desplegar cápsula de sensores		Los Orcas pueden usar estas cápsulas para rastrear a las formaciones enemigas y descubrir a las fuerzas ocultas. ➤ **Unidad afectada:** Orca

LA HERMANDAD DE NOD

Los seguidores de la Hermandad de Nod (o "noditas") no se consideran parte de ningún ejército, sino de una gran religión. Creen que su líder Kane está a la vanguardia de un movimiento que hará ascender a la raza humana. Su lealtad hacia él es firme y absoluta; y sus convicciones, inamovibles. Arden en deseos de sacrificarlo todo para dar la victoria a la Hermandad.

Las fuerzas noditas son una combinación poco usual de milicias tercermundistas mal equipadas con mercenarios muy bien entrenados y que cuentan con un armamento exótico. En el campo de batalla, Nod se caracteriza por la guerra de guerrillas. A los miembros de esta organización les gusta moverse rápidamente para atacar y escabullirse sin dejar ni rastro. Su mezcla entre equipo militar de alta tecnología y de pobre factura puede resultar excepcionalmente letal, aunque también impredecible.

UNIDADES DE NOD

INFANTERÍA DE NOD

Todas las unidades de infantería nodita se entrenan en la **Mano de Nod**.

Icono/nombre	Descripción
Pelotón de milicianos	Estos soldados de segunda están poco entrenados aunque son numerosos y van armados con viejos modelos de ametralladoras de cinta del s. XX. ➤ **Habilidades:** Solicitar transporte ➤ **Mejoras:** Confesor e infusión de tiberio
Pelotón de milicianos con lanzacohetes	Aunque van armados con lanzacohetes capaces de destruir aeronaves y vehículos blindados, estos milicianos siguen siendo muy vulnerables en el campo de batalla. ➤ **Habilidades:** Solicitar transporte ➤ **Mejoras:** Confesor e infusión de tiberio
Saboteador	El saboteador puede capturar edificios enemigos y reparar al instante instalaciones y puentes noditas. También va equipado con explosivos que pueden colocarse en edificios neutrales y explosionarse cuando las fuerzas enemigas se acerquen demasiado. ➤ **Habilidades:** Solicitar transporte y trampa explosiva
Fanático	Los fanáticos de Nod van equipados con explosivos muy volátiles que hacen detonar cerca de las fuerzas enemigas. Los fanáticos son imposibles de contener y deben ser eliminados antes de que lleguen a su objetivo. ➤ **Habilidades:** Solicitar transporte ➤ **Mejoras:** Infusión de tiberio ➤ **Requisitos:** Centro de operaciones
Mano Negra	Las fuerzas de élite de la Mano Negra –muy bien entrenadas y de una resistencia sobrenatural– van armadas con lanzallamas que pueden limpiar edificios e incinerar a los pelotones enemigos. ➤ **Habilidades:** Solicitar transporte ➤ **Requisitos:** Centro de operaciones

Equipo Sombras		Estas unidades de infantería pueden utilizar la invisibilidad y sus alas delta plegables para burlar las defensas de la GDI y revelar sus puntos débiles en el frente. Una vez se sitúan tras las líneas enemigas, pueden poner explosivos en los edificios. ➤ **Habilidades:** Ala delta plegable, carga explosiva y solicitar transporte ➤ **Mejoras:** Confesor e infusión de tiberio ➤ **Requisitos:** Santuario secreto
Comando		Las comandos de Nod –la crème de la crème de la infantería nodita– pueden infiltrarse en combate armadas con armas láser de cadencia rápida, cargas explosivas y generadores de invisibilidad portátiles. ➤ **Habilidades:** Solicitar transporte ➤ **Requisitos:** Laboratorio de tecnología, santuario secreto

VEHÍCULOS DE NOD

La mayoría de los vehículos de la GDI se construyen en la **fábrica de guerra**.

Icono/nombre		Descripción
Buggy Raider		Equipado con ametralladoras automáticas que pueden barrer como si tal cosa a la infantería y los vehículos ligeros, el buggy Raider es el vehículo nodita más común. ➤ **Mejoras:** Capacitadores láser y onda de PEM
Moto de ataque		Esta moto –rápida, armada y equipada con una batería de escáneres avanzados– es la fuerza de exploración definitiva de Nod. Además, tiene una potencia bastante respetable contra las aeronaves.
Tanque Scorpion		Este tanque es el escudo de Nod. El Scorpion estándar, muy maniobrable, cuenta con un cañón antiblindaje de 105 mm y protección suficiente como para soportar el fuego directo... al menos durante un rato. ➤ **Mejoras:** Capacitadores láser, palas excavadoras
Extractora		Las extractoras noditas son invisibles, lo que les permite evitar casi todas las detecciones y llevar el valioso tiberio a su destino sin novedad. ➤ **Requisitos:** Refinería
VMC		Los amenazadores VMC de la hermanadad son capaces de desplazarse sobre cualquier terreno relativamente despejado y pueden desplegarse y convertirse en un recinto de construcción. ➤ **Requisitos:** Centro de operaciones
Tanque lanzallamas		Este tanque nodita está equipado con dos enormes lanzallamas capaces de desalojar cualquier edificio ocupado y quemar instalaciones hasta los cimientos con facilidad. ➤ **Requisitos:** Centro de operaciones

Tanque invisible	Pese a que solo cuenta con blindaje ligero, este tanque es formidable. Es invisible para todas las fuerzas enemigas, excepto cuando se detiene a disparar una lluvia de sus cohetes, tan mortíferos como precisos. ➤ **Requisitos:** Centro de operaciones
Cañón de rayos	Aunque no están pensadas para ataques directos contra el blindaje enemigo, las baterías de cañones de rayos pueden infligir un daño terrible a los edificios si se toman su tiempo. Sus energías también pueden mejorar los obeliscos de luz. ➤ **Habilidades:** Rayo reflectante ➤ **Requisitos:** Laboratorio de tecnología
Mech de combate Avatar	Este enorme andador, hecho con la tecnología más puntera, va equipado con una versión portátil del láser del obelisco de luz. Los mechs Avatar pueden aumentar más su gran poder si se apoderan de las piezas de otros vehículos noditas. ➤ **Habilidades:** Requisar tecnología ➤ **Requirements:** Laboratorio de tecnología
Emisario	Este vehículo está diseñado para salvar grandes distancias y establecer una punta de lanza nodita que allane el camino a posteriores bases de Nod.

AERONAVES DE NOD

Muchas aeronaves noditas se construyen en la **torre aérea**.

Icono/nombre	Descripción
Nave patrulla Venom	Esta nave vela por los intereses de Nod con sus ametralladoras de fuego rápido, que son letales contra la infantería enemiga y bastante eficaces contra las aeronaves, así como contra algunos vehículos. ➤ **Habilidades:** Generador de señales ➤ **Mejoras:** Capacitadores láser, generadores de señales
Bombardero Vertigo	Debido a su capacidad de hacerse invisible, este bombardero aparece de la nada y suelta su carga de bombas arrasadoras antes de que las fuerzas enemigas puedan reunir sus defensas. ➤ **Requisitos:** Laboratorio de tecnología
Aerocarguero	El aerocarguero es capaz de transportar a todas las unidades noditas a nuevos destinos con un coste mínimo y a gran velocidad. No obstante, obtiene su gran movilidad a costa de un menor blindaje. **Requisitos:** Laboratorio de tecnología

EDIFICIOS DE NOD

EDIFICIOS DE PRODUCCIÓN DE NOD

Icono/nombre	Descripción
Recinto de construcción	Los recintos de construcción, muy blindados pero críticos para las misiones, son cruciales para las campañas militares noditas y, por ello, suelen estar bien defendidos. También proporcionan un radar a las bases noditas.
Central eléctrica	La central eléctrica nodita es capaz de generar volúmenes extraordinarios de energía a partir de pequeñas cantidades de tiberio a costa de un alto daño ecológico al medio ambiente.
Grúa	Las grúas refuerzan la capacidad de producción del recinto de construcción nodita. Una de ellas duplica completamente la velocidad a la que pueden construirse los edificios de Nod.
Refinería	Este edificio nodita puede transformar rápidamente el tiberio en bruto en materias útiles. Cada refinería incluye una extractora nodita, que es prácticamente invisible.
Mano de Nod	Este edificio proporciona cobijo, suministros y entrenamiento a las legiones de milicianos, fanáticos e infantería de élite de Nod cuando están en guerra con la GDI. ➤ **Requisitos:** Central eléctrica
Fábrica de guerra	Esta instalación tan esencial se usa para construir y desplegar los vehículos más especializados de Nod. Las fábricas de guerra noditas tienen robots teledirigidos que reparan rápidamente los vehículos dañados que se encuentren en sus cercanías. ➤ **Requisitos:** Central eléctrica, refinería
Centro de operaciones	Este centro contiene sistemas avanzados de comunicaciones que son necesarios para los edificios más costosos y también puede desplegar una puntera tecnología antiespionaje, como el misil antirradar y el campo de ocultación. ➤ **Requisitos:** Central eléctrica, refinería
Santuario secreto	Este edificio nodita alberga los rituales de entrenamiento especial necesarios para desplegar la infantería avanzada. También puede utilizarse para investigar avances que mejoren sustancialmente la eficacia de la mayoría de los pelotones de infantería nodita. ➤ **Requisitos:** Mano de Nod

Laboratorio de tecnología

Cuando la Hermandad de Nod cuenta con uno de estos edificios, puede desplegar equipo militar avanzado así como investigar mejoras para sus vehículos de tecnología inferior.

- **Requisitos:** Centro de operaciones

Torre aérea

Estas torres permiten el apoyo aéreo para las operaciones noditas y la producción de aeronaves. Cada torre aérea incluye pistas de aterrizaje hasta para cuatro bombarderos Vertigo.

- **Requisitos:** Centro de operaciones

Planta química de tiberio

Esta planta permite a los comandantes noditas desplegar armas avanzadas de tiberio en el campo de batalla de manera casi instantánea.

- **Requisitos:** Laboratorio de tecnología

EDIFICIOS DE APOYO DE NOD

Icono/nombre	Descripción
Silo de tiberio	Estos silos permiten a las bases noditas almacenar el tiberio necesario para organizar una campaña militar decisiva contra el enemigo. - **Requisitos:** Refinería
Torreta trituradora	Esta torreta hace las veces de gigantesca escopeta antipersonal cuando la infantería enemiga se acerca a ella. Aunque sus proyectiles infligen poco daño a los vehículos con blindaje pesado, son de una eficacia escalofriante contra los objetivos de carne y hueso.
Torreta láser	Estas torretas convierten el infame obelisco de luz nodita en una flexible defensa antivehículos. Tres torretas láser –controladas por un centro de defensa– pueden concentrar rápidamente sus rayos contra los objetivos blindados que se encuentren a su alcance. - **Requisitos:** Mano de Nod
Torreta de misiles tierra-aire	Estas torretas disparan misiles tierra-aire contra las aeronaves enemigas. Un solo misil tierra-aire no inflige un gran daño, pero el fuego concentrado de estas defensas puede derribar cualquier aeronave. - **Requisitos:** Centro de operaciones
Torre de disrupción	Esta torre genera campos de invisibilidad masivos. El enemigo no podrá ver los edificios, la infantería y los vehículos de Nod que se encuentren en las inmediaciones. Las torres de disrupción no pueden hacerse invisibles. - **Requisitos:** Santuario secreto

Obelisco de luz

Las torres láser de Nod, increíblemente poderosas, pueden concentrar un rayo capaz de diezmar tanto vehículos como pelotones de infantería. Su impresionante alcance y su potencia también pueden mejorarse mediante los nuevos vehículos noditas con cañón de rayos.

- **Requisitos:** Laboratorio de tecnología

Templo de Nod

Este templo alberga las instalaciones de lanzamiento necesarias para un ataque nuclear de impresionante poder destructivo, así como supercomputadoras avanzadas capaces de volver a poner a punto toda la base en caso de un ataque con PEM.

- **Requisitos:** Laboratorio de tecnología

PODERES DE APOYO DE NOD

Icono/nombre		Descripción
Misil antirradar		Este misil contiene una ojiva que desactiva temporalmente la capacidad enemiga de ver por entero el campo de batalla. - **Se activa en:** Centro de operaciones
Ejército señuelo		La investigación nodita de la tecnología de invisibilidad llevó al descubrimiento de una técnica de ampliación de luz que crea espejismos de sus fuerzas armadas. - **Se activa en:** Centro de operaciones
Campo de ocultación		Estos campos de ocultación noditas pueden hacer invisibles a simple vista a los efectivos de Nod. Algunas de las unidades más experimentadas los utilizan para montar eficaces ataques por sorpresa. - **Se activa en:** Centro de operaciones
Equipo de ataque de Sombras		Estos equipos de intervención rápida se lanzan sobre el objetivo gracias a sus alas delta para llevar a cabo asesinatos y demoliciones con una celeridad sorprendente. - **Se activa en:** Centro de operaciones, santuario secreto
Lanzar minas		Las minas lanzadas desde una aeronave en rápido movimiento pueden cubrir una gran área en muy poco tiempo y son prácticamente invisibles a simple vista. - **Se activa en:** Torre aérea
Bomba de vapor de tiberio		Nod ha descubierto una manera de vaporizar el tiberio y darle un uso bélico fabricando una bomba de gran potencia guiada por láser. - **Se activa en:** Planta química de tiberio - **Requisitos:** Torre aérea
Sembrar tiberio		Rociar el suelo con tiberio líquido no solo acelera la propagación del "tibio" por el planeta, sino que, además, tiene ciertos beneficios tácticos. - **Se activa en:** Planta química de tiberio

Misil Catalyst		Los poderosos efectos de esta ojiva única y de largo alcance se ven amplificados por cualquier tiberio que se encuentre en las inmediaciones de la deflagración. ➤ **Se activa en:** Planta química de tiberio
Contramedidas informáticas maestras		Los templos de Nod cuentan con potentes generadores de emergencia y sistemas de control diseñados para devolverle rápidamente la energía a una base nodita. ➤ **Se activa en:** Templo de Nod
Misil nuclear		Centrar sus esfuerzos en el tiberio le ha permitido a la Hermandad de Nod acumular una considerable reserva secreta de las armas más infames del s. XX: los misiles nucleares. ➤ **Se activa en:** Templo de Nod

MEJORAS DE NOD

Icono/nombre		Descripción
Infusión de tiberio		Este elixir de tiberio mejora el metabolismo de las unidades de infantería y, al parecer, las hace inmunes a los efectos mortíferos del tiberio. ➤ **Unidades afectadas:** Fanáticos, pelotón de milicianos, pelotón de milicianos con lanzacohetes ➤ **Se investiga en:** Santuario secreto
Confesor		Estos experimentados líderes noditas aumentan la eficacia de algunas tropas y llevan granadas alucinógenas que pueden propiciar el fuego amigo. ➤ **Unidades afectadas:** Pelotón de milicianos, pelotón de milicianos con lanzacohetes ➤ **Se investiga en:** Santuario secreto
Bobinas de PEM		Este dispositivo portátil de PEM es capaz de desactivar vehículos y edificios con su poder electromagnético. ➤ **Unidades afectadas:** Raider Buggy ➤ **Se investiga en:** Laboratorio de tecnología
Pala excavadora		Estas palas pueden segar atrozmente a la infantería, incluyendo a los soldados de asalto de la GDI. También pueden barrer campos de minas y servir como blindaje frontal. ➤ **Unidad afectada:** Tanque Scorpion ➤ **Se investiga en:** Laboratorio de tecnología
Capacitadores láser		El obelisco de luz inspiró a los científicos de la Hermandad a reducir su tecnología láser para crear un aparato más portátil. ➤ **Unidades afectadas:** Buggy Raider, nave patrulla Venom y tanque Scorpion ➤ **Se investiga en:** Laboratorio de tecnología
Generador de señales		La nave patrulla Venom puede adaptarse a esta tecnología que obstaculiza los sistemas enemigos de radar, creando la ilusión de que se trata de una fuerza de gran tamaño. ➤ **Unidad afectadz:** Nave patrulla Venom ➤ **Se investiga en:** Laboratorio de tecnología

Núcleo de tiberio líquido		Los laboratorios de tecnología nodita permiten que las centrales eléctricas de las inmediaciones aumenten su producción mediante un núcleo de tiberio líquido. ➤ **Se investiga en:** Central eléctrica ➤ **Requisitos:** Laboratorio de tecnología

HABILIDADES DE NOD

Icono/nombre		Descripción
Solicitar transporte		Esta habilidad le permite a la Hermandad de Nod solicitar un rápido transporte que lleve a sus unidades al campo de batalla o las retire de él. ➤ **Unidades afectadas:** Buggy Raider, comando, equipo Sombra, fanáticos, Mano Negra, moto de ataque, pelotón de milicianos, pelotón de milicianos con lanzacohetes, saboteador, tanque Scorpion ➤ **Requisitos:** Torre aérea
Onda de PEM		A los conductores de los buggies Raider noditas, famosos por su temeridad, se les anima a que se acerquen mucho a los vehículos enemigos para así inutilizarlos con esta habilidad. ➤ **Unidad afectada:** Raider Buggy
Carga explosiva		Los equipos Sombra, entrenados en el espionaje y las demoliciones, pueden derruir los edificios enemigos con los explosivos que ocultan en ellos. ➤ **Unidad afectada:** Equipo Sombra
Ala delta plegable		Los equipos Sombra especialmente entrenados pueden desplegar un ala delta con la que desplazarse rápidamente por el campo de batalla. ➤ **Unidad afectada:** Equipo Sombra
Trampa explosiva		Con esta habilidad se puede sembrar de trampas un edificio guarnecido o un puente. ➤ **Unidad afectada:** Saboteador
Generador de señales		Esta habilidad sirve para que una sola nave Venom aparezca en el radar como un grupo de enemigos. ➤ **Unidades afectadas:** Nave patrulla Venom
Rayo reflectante		Los cañones de rayos pueden reflectar los rayos de una nave patrulla Venom para atacar objetivos que, de otro modo, resultarían inalcanzables. ➤ **Unidad afectada:** Cañón de rayos
Requisar tecnología		El mech de combate Avatar puede usar esta habilidad en una moto de ataque, tanque lanzallamas, tanque invisible o cañón de rayos para requisar y utilizar su tecnología. Esto destruye la unidad requisada. ➤ **Unidad afectada:** Mech de combate Avatar

LOS SCRINS

La prueba de que la Humanidad no estaba sola en el universo nos llegó repentinamente cuando los scrins aparecieron sobre la Tierra y comenzaron a atacarnos. Parecían medrar con el tiberio y, a diferencia de nosotros, la sustancia parecía curarles, no dañarles.

Se desconoce la cantidad de scrins que hay, y su tecnología parece ser muy superior a la nuestra. Lo que es más interesante aún, dicha tecnología parece proporcionarles un gran nivel de resistencia a nuestro entorno, tan extraño para ellos. No tenemos mucha información sobre los motivos que tienen, pero –a menos que se demuestre lo contrario– los consideraremos una grave amenaza.

UNIDADES DE LOS SCRINS

INFANTERÍA SCRIN

Todas las unidades de infantería scrin se transportan mediante el **portal**.

Icono/nombre	Descripción
Zumbadores	Estos terribles zumbadores son como una nube de cuchillas voladoras que pueden atravesar limpiamente la carne y el blindaje ligero. Parecen ir guiados por una inteligencia limitada. ➤ **Habilidades:** Combinar con vehículos, limpiar edificios guarnecidos
Desintegradores	Estas gigantescas criaturas andadoras diezman los vehículos con un potente rayo cortante. Cuando son destrozados, explotan, dañando a los enemigos que estén cerca.
Asimilador	Este alienígena, que es completamente invisible cuando se encuentra quieto, está especializado en apoderarse de los edificios enemigos. Los asimiladores también pueden reparar los edificios scrins y capturar andadores derrotados.
Soldados de asalto	Se les llama así debido a sus violentos ataques contra las zonas densamente pobladas. Son muy capaces de atacar a los vehículos blindados que se les pongan por delante. ➤ **Requisitos:** Cámara de estasis, centro neurálgico ➤ **Mejoras:** Lanzadiscos de plasma y mochila de teletransporte
Cerebro	El misterioso cerebro es capaz de teletransportarse y controlar las mentes humanas. Aparece en medio de las fuerzas enemigas y se apodera de vehículos, edificios e infantería. ➤ **Requisitos:** Cámara de estasis, ensamblador de tecnología ➤ **Habilidades:** Teletransportar unidades dispositivo manipulador

VEHÍCULOS SCRINS

Todos los vehículos scrins se transportan mediante la **esfera de curvatura**.

Icono/nombre	Descripción
Buscador	Este vehículo ligero –diseñado al parecer para la exploración– está equipado con escáneres avanzados así como con lanzadiscos de plasma.
Cañón andador	Estos vehículos con patas están armados con armas de ráfagas de energía capaces de atravesar infantería y aeronaves.
Extractora	Las extractoras absorben el tiberio y lo transportan a los recolectores de los scrins. También parece que se autorreparan cuando están cerca del tiberio.
Tanque devorador	Este tanque va armado con un cañón de protones de largo alcance y también puede consumir tiberio para cargar su rayo. ➤ **Requisitos:** Centro neurálgico
Corruptor	Los corruptores rocían de limo corrosivo los edificios y la infantería, con efectos devastadores para los humanos. Pese a ello, parecen tener un efecto sorprendentemente reparador en sus propias tropas. ➤ **Requisitos:** Centro neurálgico
Trípode aniquilador	Este gigantesco y destructivo andador va equipado con tres armas de rayos montadas sobre sendas patas o tentáculos articulados, tan fuertes que pueden aplastar a vehículos más pequeños con ellas. ➤ **Requisitos:** Ensamblador de tecnología ➤ **Mejoras:** Generador de campo de fuerza
Explorador	Los scrins –obsesionados al parecer por el tiberio– suelen enviar exploradores para establecerse en las zonas ricas en tiberio y poder iniciar así su recolección.

AERONAVES SCRINS

Todas las aeronaves scrins se transportan mediante el **estabilizador de gravedad**.

Icono/nombre	Descripción
Nave teledirigida	Estas torres flotantes gigantes aterrizan y se despliegan para establecer una base scrin. En sus funciones, son parecidas a los VMC.
Jinete de la tormenta	Son aeronaves de ataque rápido que van armadas con un cañón de plasma, eficaz contra las fuerzas terrestres y también contra las aéreas.
Buque de guerra devastador	Este buque de guerra puede infligir un daño de extrema gravedad a cualquier cosa que tenga por debajo con sus baterías Zeus de discos de plasma de largo alcance. ➤ **Requisitos:** Ensamblador de tecnología ➤ **Mejoras:** Generador de campo de fuerza
Portaaviones de ataque planetario	Esta pesada nave espacial flotante contiene una dotación de cazas que son implacables cuando atacan a objetivos terrestres. A la hora de generar una tormenta de iones es cuando el portaaviones de ataque planetario resulta más temible. ➤ **Habilidades:** Tormenta de iones ➤ **Requisitos:** Transmisor de señales ➤ **Mejoras:** Generador de campo de fuerza
Nave nodriza	Esta nave scrin, de movimientos lentos, es una superarma capaz de soltar una descarga de energía que desintegra su objetivo y provoca una reacción en cadena que puede arrasar ciudades enteras. ➤ **Requisitos:** Transmisor de señales

EDIFICIOS SCRINS

EDIFICIOS DE PRODUCCIÓN SCRINS

Icono/nombre	Descripción
Plataforma de robots teledirigidos	Esta plataforma puede construir otros edificios scrins para formar una base. La plataforma de robots teledirigidos también activa el radar.

Reactor

Es la principal fuente de energía de las bases scrins, pues usa eficazmente la radiación de tiberio para suministrar energía a los demás edificios alienígenas.

Recolector

El recolector recoge y almacena el tiberio que le llevan las extractoras alienígenas. Viene con una extractora y es esencial para generar los recursos económicos que los scrins necesitan para financiar su campaña militar.

Portal

Este edificio transporta a la infantería scrin al campo de batalla. El portal no es lo bastante potente como para permitir el paso de las unidades pesadas.

- **Requisitos:** Reactor

Esfera de curvatura

Este edificio resulta necesario para la creación de bases alienígenas, pues posee funciones muy diversas: desde conectar con fuerzas alienígenas lejanas hasta solicitar una torre de rayos con la que ayudar a defender la base.

- **Requisitos:** Reactor y recolector

Centro neurálgico

Es el punto focal de las bases alienígenas, pues puede hacer de todo, desde conectar con fuerzas alienígenas lejanas hasta solicitar una torre de rayos con la que ayudar a defender la base.

- **Requisitos:** Reactor y recolector

Estabilizador de gravedad

Este edificio, que controla las fluctuaciones gravitatorias de la masa del planeta, se construye para permitir un destino de teletransporte seguro para las flotas de naves espaciales scrins.

- **Requisitos:** Centro neurálgico

Cámara de estasis

Esta cámara sustenta a la infantería alienígena avanzada, como el soldado de asalto y el cerebro. También proyecta un escudo de estasis a cualquier lugar del campo de batalla.

- **Requisitos:** Centro neurálgico, portal

Ensamblador de tecnología

Este edificio permite la producción de las unidades más fuertes de los scrins, pertrecha a sus efectivos con mejoras y puede hacer inmunes a los ataques a las unidades terrestres durante un breve periodo.

- **Requisitos:** Centro neurálgico, portal

Transmisor de señales

Este edificio se puede usar para llamar a una enorme nave nodriza scrin. También puede variar su frecuencia para abrir agujeros de gusano en las inmediaciones.

- **Requisitos:** Ensamblador de tecnología

Fundición		Este edificio funciona como una plataforma de robots teledirigidos a la hora de crear edificios, dando a los capataces scrins acceso a la rápida construcción de una base.

EDIFICIOS DE APOYO SCRINS

Icono/nombre		Descripción
Colmenas de zumbadores		Estas colmenas guardan una cantidad incontable de los feroces zumbadores. Si se destruye a los zumbadores, las colmenas generarán rápidamente otros nuevos.
Acelerador de crecimiento		Se sabe que los scrins construyen estos misteriosos edificios para aumentar el rendimiento de sus campos de tiberio. ➤ **Requisitos:** Recolector
Columna de tormenta		Este edificio genera una tormenta de iones localizada que ayuda a las naves espaciales alienígenas. Puede concentrar la tormenta en un rayo que daña gravemente a las aeronaves, los vehículos y la infantería. ➤ **Requisitos:** Ensamblador de tecnología
Cañón de fotones		Los disparos de este cañón son capaces de diezmar a los vehículos terrestres. No obstante, la infantería es lo bastante pequeña como para evitar recibir daño directo. ➤ **Requisitos:** Portal
Batería de misiles de plasma		Esta batería suelta discos ultracalientes que son capaces de carbonizar a las aeronaves enemigas. ➤ **Requisitos:** Centro neurálgico
Generador de fisuras		Los scrins usan este dispositivo tan peligroso para abrir una sima en cualquier lugar del campo de batalla que absorbe al espacio profundo todo cuanto haya cerca. ➤ **Requisitos:** Ensamblador de tecnología

PODERES DE APOYO DE LOS SCRINS

Icono/nombre	Descripción
Robots de reconstrucción	Los capataces scrins están entrenados para poner robots de reconstrucción allá donde sus fuerzas los necesiten, incluso en medio del combate. ➤ **Se activa en:** Esfera de curvatura
Torre de rayos	Los scrins han desarrollado estos edificios como una eficaz contramedida defensiva contra casi todo tipo de unidades de combate conocidas. ➤ **Se activa en:** Esfera de curvatura
El enjambre	Como en algunas ocasiones los scrins requieren cantidades de zumbadores superiores a las previstas, sus capataces siempre están listos para llamar a un enjambre entero de ellos si es necesario. ➤ **Se activa en:** Centro neurálgico
Escaneo por vibraciones de tiberio	Este poder revela al instante los campos de tiberio así como los edificios, vehículos y formas de vida basadas en él que haya en las proximidades. ➤ **Se activa en:** Centro neurálgico
Escudo de estasis	Todo lo que se vea atrapado en este escudo se desactivará temporalmente –como si se congelara– y será inmune a todas las armas conocidas. ➤ **Se activa en:** Cámara de estasis
Campo de fase	Las alteraciones de este campo hacen que las unidades afectadas sean difíciles de atacar e imposibles de contener. Los capataces scrins usan este poder para enviar a sus fuerzas tras las defensas convencionales de las bases. ➤ **Se activa en:** Ensamblador de tecnología
Agujero de gusano	Este poder scrin crea un túnel en el espacio que permite a sus efectivos militares transportarse al instante de un extremo a otro de él. ➤ **Se activa en:** Transmisor de señales
Nave nodriza	Aunque probablemente no se trate de la única nave en la que vayan miembros del alto mando scrin, la nave nodriza es una terrible amenaza, y se puede solicitar su apoyo con este poder. ➤ **Se activa en:** Transmisor de señales
Fisura	El arma más poderosa de los scrins abre un agujero en el tejido espacial que absorbe todo lo que haya a su alrededor. ➤ **Se activa en:** Generador de fisuras

MEJORAS DE LOS SCRINS

Icono/nombre	Descripción
Lanzadiscos de plasma	Estas armas suelen estar reservadas para las divisiones blindadas scrins –con las que persiguen y desmontan aeronaves– aunque pueden adaptarse para que también las lleven sus soldados de infantería más fuertes. ➤ **Se investiga en:** Ensamblador de tecnología ➤ **Unidad afectada:** Soldados de asalto
Mochilas de teletransporte	Los soldados de asalto de élite son capaces de usarlas para pasar al instante de un lugar a otro del campo de batalla, para gran desconcierto de sus enemigos. ➤ **Se investiga en:** Ensamblador de tecnología ➤ **Unit Affected:** Soldados de asalto
Generadores de campo de fuerza	Estos generadores crean un escudo de energía localizado que puede resistir una fuerza importante –e incluso una onda de PEM– antes de caer. ➤ **Se investiga en:** Ensamblador de tecnología ➤ **Unidades afectadas:** Buque de guerra devastador, portaaviones de ataque planetario y trípode aniquilador
Núcleo de fusión	El ensamblador de tecnología scrin proporciona a sus reactores los componentes necesarios para aumentar sustancialmente la producción de energía mediante un núcleo de fusión. ➤ **Se investiga en:** Reactor ➤ **Requisitos:** Ensamblador de tecnología

HABILIDADES DE LOS SCRINS

Icono/nombre	Descripción
Teletransportar unidades	El cerebro puede teletransportar a todas las unidades de un área aprovechando el tiberio que haya en el entorno (ya sea de un campo de tiberio o de un silo enemigo). ➤ **Unidad afectada:** Cerebro
Rayo de conversión	Los tanques devoradores pueden "devorar" tiberio para sobrecargar sus cañones de protones, lo que aumenta su alcance y su potencia. ➤ **Unidad afectada:** Tanque devorador
Tormenta de iones	Los portaaviones de ataque planetario pueden generar una tormenta de iones localizada, capaz de potenciar las defensas de la mayoría de las aeronaves scrins que haya en las inmediaciones. ➤ **Unidad afectada:** Portaaviones de ataque planetario
Dispositivo manipulador	Este dispositivo confiere a las unidades de cerebros scrins la destacable habilidad de hacerse con el control de un objetivo completa e inmediatamente, ya sea un tanque, una aeronave o incluso todo un edificio de producción. ➤ **Unidad afectada:** Cerebro

UNIDADES NEUTRALES Y EDIFICIOS DE TECNOLOGÍA

UNIDADES NEUTRALES

Icono/nombre	Descripción
Merodeador mutante	Estos mutantes son salvajes extremadamente fuertes que van armados con ametralladoras y que parecen vivir del tiberio, a diferencia de la mayoría de los seres vivos.
Visceroides	Estas repugnantes y peligrosas criaturas, subproductos de cierto tipo de exposición al tiberio, atacan a todo lo que se mueva y se regeneran constantemente.

EDIFICIOS DE TECNOLOGÍA

Icono/nombre	Descripción
Torre de tiberio	Capturar este edificio de tecnología proporciona un flujo constante de recursos adicionales.
Punto de expansión	Capturar este edificio proporciona control terrestre sobre las inmediaciones. El control terrestre permite colocar edificios.
Muelle de refuerzos	Capturar este edificio de tecnología proporciona unidades adicionales.
Central del metro	Capturar este edificio de tecnología proporciona acceso a todas las bocas del metro en el campo de batalla.
Boca del metro	Cuando se captura la central del metro, varias unidades pueden viajar a la vez entre las distintas bocas del metro que haya en el mapa.

Centro de control de PEM		Capturar este edificio de tecnología permite el uso de una onda de PEM.
Casucha de mutantes		Capturar este edificio de tecnología permite reclutar a merodeadores mutantes.
Torre de defensa		Capturar este edificio de tecnología proporciona una torreta fija.
Silo de tiberio		Capturar este edificio de tecnología proporciona una bonificación única de recursos.

GUARDAR Y CARGAR

A través del menú principal puedes guardar partidas y cargarlas mediante el menú de pausa. En el modo de campaña, la partida se guarda automáticamente tras conseguir la victoria en cada misión (se generarán archivos diferentes de guardado automático para cada campaña).

- Para cargar una partida guardada, haz clic en CAMPAÑA, en el menú principal, y luego haz clic en CONTINUAR CAMPAÑA. Selecciona una partida guardada de la lista y haz clic en CARGAR PARTIDA.
- Para guardar la partida en curso, pulsa **ESC** para abrir el menú de pausa y haz clic en GUARDAR. Selecciona una partida guardada en la lista para sobrescribirla y haz clic en GUARDAR PARTIDA.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

CENTRO DE SOPORTE ONLINE

Si experimentas algún problema al ejecutar este juego, visita nuestra página web en inglés en **http://support.electronicarts.co.uk** donde podrás consultar las últimas preguntas y respuestas para resolución de problemas (FAQs) y enviar tus cuestiones al servicio de soporte técnico online usando la dirección **stecnico@ea.com**.

Para problemas relacionados con EA Link, entra en tu cuenta EA activa, selecciona AYUDA en la parte superior de la ventana de EA link y accederás a dicha sección.

SOPORTE TÉCNICO

Este juego incluye un fichero de soporte técnico que ayudará a solucionar tus dudas. Se encuentra en la misma carpeta donde está instalado el juego. También tienes la opción de solicitar ayuda de nuestro equipo de soporte técnico (consulta más abajo la sección de *Atención al usuario*).

PROBLEMAS AL EJECUTAR EL JUEGO

- Comprueba que cumples los requisitos mínimos de sistema para el juego y que tienes instalados los controladores más actualizados de la tarjeta de vídeo y de sonido:

  Si tienes una tarjeta de vídeo NVIDIA, búscalos y descárgalos de su página en inglés **www.nvidia.com**.

  Si tienes una tarjeta de vídeo ATI, búscalos y descárgalos de su página en inglés **www.ati.amd.com**.
- Si estás ejecutando el juego con la **versión de disco**, prueba a reinstalar DirectX desde este. Normalmente se guarda en la carpeta DirectX del directorio raíz del disco. Si tienes acceso a internet, visita la página **www.microsoft.com/directx** y descárgate la última versión de DirectX.

CONSEJOS GENERALES

- Si tienes la **versión de disco** del juego y no se muestra la pantalla de reproducción automática para instalar o jugar, pulsa el botón derecho del ratón sobre el icono de la unidad de disco en Mi PC y elige Reproducción automática.
- Si el juego funciona muy lento, reduce la calidad de los ajustes de sonido y vídeo en el menú de opciones del juego. Al disminuir la resolución de pantalla se puede mejorar el rendimiento.
- Para obtener un mayor rendimiento de juego, es posible que tengas que desactivar algún proceso en ejecución bajo Windows, como el antivirus. Asegúrate de reiniciar el antivirus cuando termines de jugar.

JUGAR ONLINE A TRAVÉS DE UN ROUTER O FIREWALL

Este juego usa los puertos de red para jugar online. Si tienes instalado un firewall (por ejemplo, el firewall de Windows o un firewall por hardware), comprueba que permite al juego comunicarse con estos puertos:

Tipo	Local	Remoto
UDP	Cualquiera	27900
TCP	Cualquiera	29900
TCP	Cualquiera	29901
TCP	Cualquiera	6667
UDP	6500	27900
UDP	6500	Any
TCP	Cualquiera	28910
UDP	13139	13139
UDP	Cualquiera	27900
TCP	Cualquiera	28910

ACCESO A PUERTOS

Si estás conectado a internet a través de un router, activar la opción de Port Forwarding (acceso a puertos) puede resolver muchos problemas relacionados con las conexiones. Cada router tienen una configuración diferente, pero estos pasos deberían ayudarte:

1. Accede al router. La mayoría de los routers tiene una interfaz basado en web con la que puedes configurar el acceso a puertos. La convención de nombres suele ser distinta para cada router, pero puedes buscar referencias como Port Forwarding (acceso a puertos), Services (servicios), Virtual Servers (servidores virtuales), Inbound Services (servicios de entrada), Applications (aplicaciones) o Gaming (juegos).
2. Entonces tendrás que crear nuevas reglas para dar acceso a los puertos mencionados a la dirección IP del equipo. Consulta la dirección IP del equipo a través del menú Inicio de Windows: pulsa INICIO > EJECUTAR… y escribe **cmd**. Pulsa Aceptar.
3. En la línea de comandos, escribe **ipconfig** y pulsa ENTER. Se mostrarán los ajustes de red básicos junto a tu dirección IP.

Un ajuste típico de acceso a puertos podría ser de esta forma:
Port (puerto) – 3658, **Protocol** (protocolo) – UDP, **Traffic** (tráfico) – Incoming (entrada), **Forwarded to** (con acceso a) – (tu dirección IP; por ejemplo: 192.168.1.3)

DMZ

Algunos routers tienen una opción para gestionar el equipo como DMZ (De-Militarised Zone, o zona desmilitarizada), es decir, que el equipo gestiona todos los puertos de entrada. Esto podría solucionar cualquier problema de conectividad, pero se pierde la protección de seguridad que ofrece el router.
Puedes consultar más información sobre firewalls, acceso a puertos y DMZs en nuestro centro de soporte inglés en **http://support.electronicarts.co.uk**

ATENCIÓN AL CLIENTE - ¡ESTAMOS PARA AYUDARTE!

El juego incluye un archivo de Soporte técnico para ayudarte a solucionar cualquier problema que pueda surgirte. En él encontrarás las soluciones a las dudas más frecuentes que se te puedan plantear al instalar el juego o mientras juegas. Si ya has instalado el juego, haz clic en el botón de Inicio de Windows y busca el juego en **Programas**> (o **Todos los programas** >) **EA GAMES**> (o **EA SPORTS**>). El archivo de Soporte técnico se encuentra en la misma carpeta que el juego. Te rogamos que consultes este archivo primero antes de contactar con el servicio de atención al cliente de EA.

Si aún no has instalado el juego, sigue estas instrucciones:

Para ejecutar el archivo de Soporte técnico (sin el juego instalado):

1. Inserta el disco del juego en la unidad de disco.
2. Haz clic en Inicio y selecciona **Ejecutar**....
3. En el cuadro de diálogo, teclea **D:\Support\European Help Files\EA_Help_Select.htm** y luego pulsa Aceptar (si tu unidad de disco no está en "**D:**" cambia esta letra por la correcta).

Para ver si cumples con los requisitos mínimos como se indica en la contraportada del juego, una utilidad llamada **dxdiag** detecta el hardware de tu sistema y organiza los datos en un informe detallado. Este informe también será de utilidad para que el servicio de atención al cliente de EA pueda resolver tu problema más rápidamente.

Para obtener la información de tu sistema:

1. Haz clic en INICIO, selecciona **Ejecutar**... y teclea **dxdiag** en el cuadro de diálogo. A continuación, pulsa Aceptar.
2. Haz clic en Guardar toda la info... para guardar una copia del informe si quieres leerlo o imprimirlo. Te rogamos que tengas el informe a mano cuando te pongas en contacto con el servicio técnico de EA.

Si quieres hablar con un técnico, llama a nuestro equipo de atención al cliente. Horario: de de lunes a viernes de 10:00 a 14:00 y 16:00 a 19:00.

Teléfono: **902 234 111**

Nota: el coste de la llamada será el equivalente a una llamada provincial (dentro de una provincia). Las llamadas realizadas desde fuera del España se cobrarán en función de las tarifas internacionales.

Nota: si compras el juego a través de EA Link, podrás consultar el Acuerdo de licencia de usuario final del juego en **http://files.ea.com/downloads/commerce/eula/es/eula.pdf**

NO TE PIERDAS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES DE EA

Si quieres estar al tanto de todas las novedades de Electronic Arts no dudes en registrarte y recibirás el boletín de noticias oficial de EA.

Visita nuestra página web en www.es.ea.com.

AVISO

Electronic Arts se reserva el derecho de hacer mejoras en este producto como se describe en este manual en cualquier momento y sin avisar. Este manual y el software descrito en él están protegidos por copyright. Reservados todos los derechos. Ninguna parte de este manual o del software descrito puede ser copiada, reproducida, traducida o reducida a cualquier medio electrónico o forma legible por máquina sin consentimiento previo por escrito de Electronic Arts Software, S.L., Edificio Loira. Ribera del Loira, 28. planta baja. 28042 Madrid, España.

Electronic Arts no da garantías, condiciones o declaraciones, expresas o implícitas, con respecto a este manual, su calidad, comerciabilidad o adecuación para cualquier propósito particular. Este manual se proporciona "tal cual". Electronic Arts da ciertas garantías limitadas con respecto al software y los medios de soporte del software. En ningún caso electronic arts será responsable de cualesquiera daños especiales, indirectos o consiguientes.

Estos términos y condiciones no afectan ni prejuzgan los derechos estatutarios de un comprador en cualquier caso en que el comprador sea un cliente que adquiere artículos siempre que no sea con objetos comerciales.

GARANTÍA

Nota: esta garantía se aplica a juegos que no hayan sido comprados online en EA Link sino en establecimientos de venta al por menor.

GARANTÍA LIMITADA

Electronic Arts garantiza al comprador original de este producto de software de ordenador que el soporte en donde se encuentran registrados los programas estará libre de defectos de material y fabricación durante 12 meses a partir de la fecha de su adquisición. Durante este período se cambiará el soporte defectuoso siempre que el producto original se devuelva a Electronic Arts en la dirección que figura anteriormente, acompañado de la prueba de fecha de la compra, unas líneas con la descripción de los defectos, el soporte que ha fallado y una dirección de remite. Esta garantía se suma a sus derechos estatutarios y no afecta de ningún modo a los mismos. Esta garantía no se aplica a los programas de software en sí, los que se suministran "tal cual", ni a los soportes que hayan sido sometidos a una mala utilización, daño o desgaste excesivo.

© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, el logotipo de EA, Command & Conquer y Command & Conquer 3: Tiberium Wars son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. de los EE. UU. y/o de otros países. Todos los derechos reservados. Este producto contiene tecnología de software con licencia de GameSpy Industries, Inc. © 1999-2007 GameSpy Industries, Inc. Todos los derechos reservados. GameSpy y el diseño "Powered by GameSpy" son marcas comerciales de GameSpy Industries, Inc. Todos los derechos reservados. Las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos titulares.

WWS01605529MT