COMMAND & CONQUER 3

TIBERIUM WARS™

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ОБ ЭПИЛЕПСИИ

Прежде чем вы или ваш ребенок приступите к игре, прочтите внимательно!

Некоторые люди имеют предрасположенность к приступам эпилепсии и потере сознания под воздействием вспышек света или мелькающих изображений. Приступ может случиться во время просмотра телепередач или в ходе использования видеоигр, даже если ранее с человеком не случалось ничего подобного и ему не ставили диагноза эпилепсии. Если у вас или ваших родственников когда-либо наблюдались эпилептические симптомы под воздействием вспышек света, то, прежде чем приступать к игре, обязательно проконсультируйтесь с врачом.

Мы советуем родителям внимательно следить за состоянием ребенка во время игры. Если у вас или вашего ребенка в ходе игры замечен хотя бы один из следующих симптомов: головокружение, расплывчатое зрение, подергивание глазных или других мышц, потеря сознания, потеря ориентации, любые непроизвольные движения или конвульсии, – НЕМЕДЛЕННО прекратите игру и обратитесь к врачу.

МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ

- Устройтесь настолько далеко от экрана, насколько позволяет длина кабеля.
- По возможности играйте на небольшом экране.
- Не стоит играть, если вы устали или не выспались.
- Играйте только в хорошо освещенном помещении.
- Делайте 10–15-минутные перерывы после каждого часа игры.

УСТАНОВКА И ЗАПУСК ИГРЫ

ДЛЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ИГР, ПОСТАВЛЯЕМЫХ НА ДИСКАХ

Чтобы установить игру, поместите диск с игрой в дисковод и следуйте инструкциям, появляющимся на экране.

Установленную игру можно запустить из меню автозапуска или через меню «Пуск» > «ПРОГРАММЫ» («ВСЕ ПРОГРАММЫ» для WINDOWS XP).

ДЛЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ EA LINK

Инструкции по установке и запуску игры находятся в разделе «Помощь» программы EA Link.

ЗАРЕГИСТРИРУЙТЕ ИГРУ!

Создайте учетную запись EA и зарегистрируйте игру – вы получите бесплатные коды для облегчения игрового процесса, а также советы по прохождению. Процедура создания учетной записи и регистрации игры очень проста!

Зарегистрировать игру можно в процессе установки игры или же после нее, выбрав пункт «Регистрация игры» в папке игры меню «Пуск». Также зарегистрировать игру можно на веб-сайте по адресу **www.gamereg.ea.com**.

Примечание: зарегистрировав игру для своей учетной записи, вы сохраните копию регистрационного номера игры в системе EA (меню My Account) и в любой момент сможете его восстановить.

СОДЕРЖАНИЕ

УСТАНОВКА И ЗАПУСК ИГРЫ	1
ЗАРЕГИСТРИРУЙТЕ ИГРУ!	1
ПРИВЕТСТВУЕМ ВАС!	3
ПЕРСОНАЖИ ИГРЫ	7
ГЛАВНОЕ МЕНЮ	8
МЕНЮ НАСТРОЙКИ	9
ЭКРАН ИГРЫ	9
ОСНОВЫ ИГРЫ	12
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ УПРАВЛЕНИЯ	16
РЕЖИМЫ ИГРЫ	20
БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ, ПОСТРОЙКИ И ОСОБЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ	27
СОХРАНЕНИЕ И ЗАГРУЗКА	53
РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ	53
ЦЕНТР ПОДДЕРЖКИ	55
ВНИМАНИЕ	55
ГАРАНТИЯ	56

Посетите веб-сайт EA™: **www.ea.com**.

ПРИВЕТСТВУЕМ ВАС!

На пороге – Третья война за тиберий.

Противостояние Глобального Совета Безопасности (ГСБ) и теневой религиозной организации «Братство НОД» имеет долгую историю. В 2047 году конфликт вспыхнул с новой силой. Обе стороны сражаются за обладание тиберием – таинственными кристаллами внеземного происхождения, которые являются уникальным энергетическим ресурсом и одновременно представляют серьезную опасность для экологии. Ставки высоки, как никогда: тот, кто обладает тиберием, будет решать судьбу не только всего человечества, но и самой планеты Земля. Однако ожесточенная война между ГСБ и НОД, охватившая весь мир, – только начало. Вскоре человечество узнает, что оно не одиноко во Вселенной и что раса космических пришельцев тоже заинтересована в тиберии.

ОТ ИСПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОДЮСЕРА (MIKE VERDU):

«Эта игра создавалась нами с большой любовью. Многие из нас искренне любят оригинальную серию *Command & Conquer™*. Мы очень гордимся тем, что нам довелось участвовать в создании новой великолепной игры о мире *Command & Conquer*. Мы все трудились не покладая рук, стараясь создать увлекательнейшую стратегическую игру, полностью соответствующую духу *Command & Conquer* и достойную наследия всех предыдущих игр.

Благодарим вас за приобретение игры *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*. Надеемся, что от игры вы получите не меньшее удовольствие, чем доставило нам ее создание».

Mike Verdu, исполнительный продюсер

ОСНОВНЫЕ ЗАДАЧИ КОМАНДУЮЩЕГО

В игре *Command & Conquer 3 Tiberium Wars™* вы будете командовать войсками на поле боя. Ваша задача – разбить армию противника и уничтожить его опорные базы. Под вашим командованием будут находиться войска одной из трех сторон – ГСБ, НОД или расу скриннов. Вам придется создавать базы для ведения боевых операций, обучать войска и обрушивать их мощь на противника. Чтобы добиться успеха, вы должны тщательно продумывать стратегию своих действий и быстро принимать верные решения. Выбрав в главном меню пункт «Учебная игра», вы научитесь ориентироваться в боевой обстановке и сможете отработать навыки командования. Подробнее об этом рассказано в соответствующем разделе данного Руководства.

КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ

Помнить все команды управления не обязательно, однако знание их, несомненно, поможет вам в процессе игры.

- Настроить конфигурацию команд управления можно в разделе «Горячие клавиши» меню настройки.

  Примечание: упоминания о «щелчке мышью» и «двойном щелчке» по умолчанию относятся к левой кнопке мыши.

ВЫБОР

Команда	Клавиатура/Мышь
Выбор боевой единицы	Щелчок мышью
Добавление боевой единицы в группу	**SHIFT** + щелчок
Выбор нескольких боевых единиц	Левая кнопка мыши + перемещение курсора
Выбор всех войск	**Q**
Выбор всех однотипных войск в пределах экрана	**W** или двойной щелчок
Выбор всех однотипных войск	Щелчок на боевой единице, затем двойное нажатие **W**
Присвоение номера выбранной группе войск	**CTRL** + **0-9**
Выбор группы войск	**0-9**
Выбор группы войск и переход к ней	**0-9** (двойное нажатие)
Указание сборного пункта	Выбор здания + щелчок правой кнопкой мыши на местности
Переход к месту последнего события	**ПРОБЕЛ**
Выбор следующего комбайна	**N**
Отображение индикаторов состояния	**CTRL** + **~**
Ускоренный просмотр (только в роликах)	**>**

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ И АТАКА (ДЛЯ ВЫБРАННЫХ ВОЙСК)

Команда	Клавиатура/Мышь
Перемещение и атака	Щелчок правой кнопкой мыши
Атака на ходу	**A** + щелчок правой кнопкой мыши
Вынужденная атака на ходу	**F** + щелчок правой кнопкой мыши
Задний ход	**D** + щелчок правой кнопкой мыши
Вынужденное перемещение	**G** + щелчок правой кнопкой мыши
Перемещение с построением	Нажатие обеих кнопок мыши
Отмена приказа	**S**
Приказ рассредоточиться	**CTRL** + **X**
Режим планирования	**CTRL** + **Z**
Режим маршрута	**ALT**
Агрессивная тактика	**ALT** + **A**
Охранная тактика	**ALT** + **S**
Оборонительная тактика	**ALT** + **D**
Пассивная тактика	**ALT** + **F**

БОКОВАЯ ПАНЕЛЬ И ПРОИЗВОДСТВО

Команда	Клавиатура/Мышь
Задания	**O**
Разведданные	**I**
Режим продажи	**Z**
Режим энергоснабжения	**X**
Режим ремонта	**C**
Контекстно-зависимые действия	**~**
Постройки	**E**
Вспомогательные постройки	**R**
Пехота	**T**
Военная техника	**Y**
Авиация	**U**
Следующая закладка/предыдущая закладка	**TAB/CTRL** + **TAB**
Ячейки боковой панели 1-10	**F1-F10**
Способности	**CTRL** + **A/S/D/F**
Особые возможности	**CTRL** + **F1-F8**

ЭКРАНЫ И УПРАВЛЕНИЕ ОБЗОРОМ

Команда	Клавиатура/Мышь
Меню паузы	**ESC**
Прокрутка экрана	Клавиши со стрелками или перемещение курсора к краю экрана
Быстрая прокрутка	Перемещение курсора при нажатой правой кнопке мыши
Переход к основной базе	**H**
Указание метки 1	**CTRL** + **J**
Указание метки 2	**CTRL** + **K**
Указание метки 3	**CTRL** + **L**
Указание метки 4	**CTRL** + **;**
Переход к метке 1	**J**
Переход к метке 2	**K**
Переход к метке 3	**L**
Переход к метке 4	**;**
Поворот камеры влево/вправо	Клавиши **4/6** на цифровом блоке или нажатие на колесико прокрутки + перемещение мыши влево/вправо
Изменение масштаба	Клавиши **8/2** на цифровом блоке или нажатие на колесико прокрутки + перемещение мыши вверх/вниз
Исходное положение камеры	Клавиша **5** на цифровом блоке или двойное нажатие колесика прокрутки
Снимок экрана	**F12**

КОЛЛЕКТИВНАЯ ИГРА

Команда	Клавиатура/Мышь
Включение/отключение возможности голосового общения	**CTRL** + **V**
Голосовое сообщение	**V**
Сообщение союзникам	**BACKSPACE**
Сообщение всем игрокам	**ENTER**
Размещение отметки на мини-карте	**B**
Удаление отметки	**DEL**

ПЕРСОНАЖИ ИГРЫ

В процессе прохождения кампании вы встретитесь со множеством различных персонажей, относящихся как к Совету безопасности, так и к Братству НОД. Далее представлено краткое описание каждого из них.

ГСБ

Джек Грейнджер
(Michael Ironside)

Генерал Джек Грейнджер – прямой и честный служака, закаленный в боях ветеран, добившийся своего звания военными победами, а не политическими интригами. Опыт двух Тибериевых войн помогает ему принимать молниеносные и верные решения в любой чрезвычайной ситуации.

Редмонд Бойл
(Billy Dee Williams)

События, которые пережил Редмонд Бойл, другого человека могли бы сломить. Но когда Бойлу пришлось стать директором ГСБ, он, не дрогнув, принял на себя это нелегкое бремя. Харизматичный, амбициозный лидер, Редмонд Бойл являет собой лицо ГСБ. Его цели и стремления сводятся к полному уничтожению Братства.

Сандра Телфейр
(Grace Park)

Сандра Телфейр – старший помощник генерала Грейнджера в Генштабе. Имея за плечами опыт работы в военной разведке, лейтенант Телфейр – образцовый офицер. Ее анализ действий Братства, несомненно, будет для вас очень ценен.

Кирс Джеймс
(Jennifer Morrison)

Лейтенант Джеймс – настоящий профессионал и превосходный боевой офицер. Именно таких людей ценят хорошие командиры. Ее познания в оружейном деле и навыки в добывании разведданных зачастую оказываются неоценимыми.

БРАТСТВО НОД

Кейн
(Joe Kucan)

Лидером – или даже мессией – Братства НОД является человек, о котором доподлинно известно только одно: его имя – Кейн. Вряд ли можно с точностью определить, гений он или безумец, поэтому нет ничего удивительного в том, что мир с его появлением на политической сцене разделился на два лагеря – тех, кто его ненавидит, и тех, кто его боготворит. Его последователи считают, что Кейн предсказал появление тиберия. Похоже, его действия значительно расходятся с провозглашаемой им же программой Братства...

Киллиан Катар
(Tricia Helfer)

Киллиан Катар – необычайно харизматичный и даже жестокий лидер. Вторым человеком в Братстве она стала благодаря врожденному полководческому таланту и беззаветной преданности Кейну.

Аджай
(Josh Holloway)

Аджай – специалист по планированию боевых операций. Будучи превосходным офицером разведки и отличным стратегом, он не единожды доказал, что умеет создавать схемы очень сложных и успешных операций. Аджай – бывалый солдат, он всегда на передовой, где его братья с оружием в руках претворяют в жизнь разработанные им планы.

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

Данное меню содержит следующие пункты:

УЧЕБНАЯ ИГРА — Здесь вы узнаете об основных возможностях игры *Command & Conquer 3 Tiberium Wars™*.

КАМПАНИЯ — Прохождение кампании ГСБ или НОД.

Примечание: завершив кампании ГСБ и Братства НОД, вы получите доступ к дополнительной кампании.

СРАЖЕНИЕ — Грандиозное сражение с участием до восьми игроков.

СЕТЬ — В коллективной игре через Интернет или по локальной сети могут участвовать до восьми игроков.

УЧЕТНЫЕ ЗАПИСИ — Управление учетными записями, просмотр разведданных и сюжетных видеороликов.

МЕНЮ НАСТРОЙКИ — Настройка различных параметров игры и просмотр списка ее создателей.

ВЫХОД — Выход из игры.

МЕНЮ НАСТРОЙКИ

Пункт меню «Настройка» служит для регулировки параметров изображения и звука, а также для установки команд управления.

В процессе игры доступ к меню настройки осуществляется нажатием клавиши **ESC** и выбором пункта «Настройка». Параметры изображения можно регулировать только посредством главного меню – изменять их в процессе игры нельзя.

ИЗОБРАЖЕНИЕ Настройка параметров изображения.

Примечание: вы можете выбрать один из имеющихся вариантов настройки изображения, щелкнув на соответствующем бегунке в верхней части экрана. Данные варианты система создает автоматически на основе сведений о производительности вашего компьютера.

ЗВУК Настройка параметров звука: громкости музыки, спецэффектов, речи персонажей, фоновых звуков и роликов, а также включение и отключение функции Интернет-телефонии.

КЛАВИШИ Настройка команд управления.

Примечание: для каждой комбинации клавиш вы можете назначить только один из следующих модификаторов: SHIFT, CTRL или ALT.

СЕТЬ Здесь вы можете выбрать IP-адрес, используемый для соединения с Интернетом, изменить порт, а также настроить дополнительные сетевые параметры.

Примечание: если с момента последнего запуска игры в конфигурацию вашего брандмауэра были внесены изменения, вызвавшие проблемы с игрой через Интернет, щелкните на кнопке «Обновить NAT». Дополнительные сведения по данному вопросу содержатся в файле Readme.txt, находящемся в папке с игрой.

РАЗНОЕ Настройка скорости игры и прокрутки экрана, а также времени отображения подсказок и комментариев.

Примечание: вы можете включать и отключать внутриигровую рекламу посредством пункта Show Ads.

- Для подтверждения изменений щелкните на кнопке «Принять».
- Для возвращения всех параметров к значениям по умолчанию щелкните на кнопке «По умолчанию».

ЭКРАН ИГРЫ

ПОЛЕ БОЯ

Основную часть экрана игры занимает изображение сравнительно небольшой области поля боя. Здесь и происходит действие игры – то есть возводятся постройки, добываются ресурсы и ведутся бои.

Примечание: в процессе прохождения кампании на экране всегда отображаются направления на цели заданий.

- Для перехода к другой области поля боя подведите курсор к соответствующему краю экрана и задержите его там, пока не увидите нужную область. Чтобы остановить прокрутку, переместите курсор в центр экрана. Для прокрутки экрана также можно использовать клавиши со стрелками.
- Для ускоренной прокрутки нажмите правую кнопку мыши и, не отпуская ее, переместите курсор.

Управление обзором: чтобы изменить масштаб изображения поля боя, поверните колесико прокрутки на себя или от себя. Для поворота камеры нажмите на колесико мыши и, не отпуская его, переместите курсор. Для восстановления исходного ракурса и масштаба изображения дважды нажмите на колесико мыши.

ТУМАН ВОЙНЫ

На поле боя вы можете видеть только объекты, попадающие в радиус обзора ваших солдат. В кампании области, еще не посещенные вашими войсками, скрыты непроницаемой черной мглой. Области, уже разведанные вами, но находящиеся вне поля зрения ваших солдат, окутаны так называемым **«туманом войны»**. Этот туман позволяет видеть рельеф местности, но скрывает постройки и войска противника. Чтобы рассеять туман, достаточно направить в интересующую вас область свои войска.

МЕТКИ

Использование меток позволяет одним нажатием клавиши перемещаться к отмеченному участку поля боя.

- Чтобы указать метку, нажмите и удерживайте клавишу **CTRL**, а затем – клавишу **J**, **K**, **L** или **;**.
- Чтобы перейти к нужной метке, нажмите клавишу **J**, **K**, **L** или **;**.
- Чтобы перейти к штабу, нажмите клавишу **H**.

БОКОВАЯ ПАНЕЛЬ

Использование боковой панели значительно облегчает управление производственными процессами. Чтобы начать создание постройки, военной техники либо обучение пехоты, не нужно возвращаться на базу – достаточно щелкнуть на соответствующей пиктограмме боковой панели.

- На боковой панели расположено окно контекстно-зависимых действий, предоставляющее полные сведения о выбранном объекте. Наведите курсор на нужную пиктограмму, и на экране отобразится относящаяся к ней подсказка.
- В процессе прохождения кампании на боковой панели будут отображаться пиктограммы, щелчок на которых откроет список основных и дополнительных заданий, а также экран разведданных.

МИНИ-КАРТА

На мини-карте (иначе – радар) отображается все поле боя. С помощью этой карты вы можете отдавать приказы войскам, следить за маневрами противника и мгновенно перемещаться в нужные области. Впрочем, в некоторых ситуациях радар может быть отключен.

ЗАДАНИЯ (ТОЛЬКО ДЛЯ РЕЖИМА КАМПАНИИ)

Щелкните на пиктограмме «Задания», чтобы просмотреть список заданий данного эпизода. Для завершения эпизода необходимо выполнить все основные задания (они могут изменяться по ходу боя). Выполнение дополнительных заданий не обязательно, однако в случае успешного их завершения вы получите определенное количество ресурсов или другие награды.

РАЗВЕДДАННЫЕ (ТОЛЬКО ДЛЯ РЕЖИМА КАМПАНИИ)

Экран разведданных предоставляет доступ к базе данных средств ведения войны, а также ко всей секретной информации, добываемой военной разведкой в течение кампании.

- Для получения доступа к разведданным щелкните на соответствующей пиктограмме в правой верхней части экрана.
- Для перехода к разделу «Разведданные» посредством главного меню выберите в нем пункт «УЧЕТНЫЕ ЗАПИСИ» и щелкните на вкладке «РАЗВЕДДАННЫЕ».

Совет: после завершения основных заданий эпизод автоматически заканчивается вашей победой. Если вы хотите выполнить дополнительные задания, сделайте это до выполнения всех основных.

ИНТЕРФЕЙС УПРАВЛЕНИЯ

Интерфейс управления, расположенный в нижней части основного экрана, позволяет определять тактику поведения солдат на поле боя одним щелчком мыши на соответствующей пиктограмме. Для каждой из тактик также существует отдельная комбинация горячих клавиш.

ОСНОВЫ ИГРЫ

В этом разделе вы познакомитесь с основными принципами игры *Command & Conquer 3 Tiberium Wars™*.

СТРОИТЕЛЬСТВО

В начале игры в вашем распоряжении, как правило, имеется только сборочный цех. Не теряйте ни минуты – сразу же начинайте строить базу!

Чтобы возвести постройку:

1. **Выберите сборочный цех. На боковой панели появятся пиктограммы доступных на данный момент построек.**

   Примечание: если необходимая вам пиктограмма окажется затемнена, это означает, что вам либо не хватает ресурсов для возведения соответствующей постройки, либо выполнены не все условия для ее создания.

2. **Щелкните на пиктограмме нужной постройки. Над ней появится полоса индикатора строительства. Ресурсы, требуемые для возведения постройки, будут постепенно вычитаться из общего запаса. Когда полоса индикатора достигнет максимального значения, пиктограмма постройки начнет мигать. Теперь вы можете разместить постройку на поле боя.**

   Примечание: если в процессе строительства у вас закончатся ресурсы, возведение постройки будет приостановлено. Возобновится оно только тогда, когда у вас вновь появится необходимое количество ресурсов.

3. **Укажите курсором на место строительства (курсор примет вид полупрозрачного контура постройки). Возводить постройки можно только в пределах радиуса действия основных зданий базы. Если контур постройки окрасится в красный цвет, значит, это место не подходит для возведения данного сооружения.**

   Примечание: удерживая кнопку мыши, переместите курсор влево или вправо, пока контур постройки не окажется в нужном положении. После этого отпустите кнопку, и постройка разместится на местности.

4. **Выбрав нужное место, щелкните на нем – начнется строительство.**

- Для отмены строительства дважды щелкните правой кнопкой мыши на пиктограмме постройки. Ресурсы, потраченные на ее возведение, будут возвращены.

ОБУЧЕНИЕ ВОЙСК

Возведите на базе производственную постройку (казарму или военный завод), и вы получите возможность обучать солдат и производить различную технику.

Примечание: обучать солдат можно, только построив казарму ГСБ, казарму НОД или Дверь скриннов. Далее по тексту термин «казарма» будет использоваться по отношению ко всем трем сторонам конфликта.

Чтобы обучить пехотинца:

1. **Выберите казарму или щелкните на закладке «Пехота» панели приказов. На экране отобразится список доступных вам войск.**
2. **Щелкните на пиктограмме нужной боевой единицы. Появившаяся полоса индикатора отображает время, необходимое для обучения бойцов.**

   Примечание: чтобы создать очередь обучения, несколько раз щелкните на пиктограмме нужного вам типа солдат. Появившееся на пиктограмме число отображает количество поставленных в очередь боевых единиц. Чтобы поставить в очередь сразу пять солдат, щелкните на пиктограмме, удерживая нажатой клавишу **SHIFT**.

3. **По окончании тренировки бойцы покинут казарму и перейдут в ваше распоряжение.**

- Для отмены обучения щелкните правой кнопкой мыши на пиктограмме обучающегося отряда. Одинарный щелчок приостановит процесс, двойной прервет его и вернет затраченные на обучение ресурсы.

УПРАВЛЕНИЕ ЭНЕРГОСНАБЖЕНИЕМ

Для нормального функционирования базы нужна энергия. Чем больше у вас построек, тем выше будет ее расход. Нехватка энергии приведет к отключению радара и оборонительных систем, а также к значительному снижению темпов производства. Устранить эти последствия можно, обеспечив базу дополнительной энергией. Сборочный цех способен вырабатывать некоторое ее количество, но для нормального энергоснабжения необходимо строить энергостанции. С возведением каждой из них значение на индикаторе энергии будет расти.

- На индикаторе энергии отображается как общее количество вырабатываемой энергии, так и количество, используемое на данный момент.
- Рядом с полосой индикатора расположена небольшая метка, отмечающая количество энергии, необходимое для функционирования базы. Не давайте значению индикатора упасть ниже нее.

  Примечание: если вы страдаете от нехватки энергии, попробуйте отключить одну или несколько построек. Чтобы отключить постройку, щелкните на пиктограмме отключения на панели приказов, а затем – на самой постройке. Имейте в виду, что отключенная постройка перестает выполнять свои функции. К примеру, отключив от энергоснабжения военный завод, вы больше не сможете производить бронетехнику. Действие ЭМИ на постройки имеет тот же эффект, что и отключение.

ДОБЫЧА РЕСУРСОВ

Обучение солдат, производство техники, возведение построек, изобретение усовершенствований, использование особых возможностей – все это стоит денег. Необходимая сумма будет постепенно вычитаться из общего объема ресурсов в процессе выполнения тех или иных действий (исключение составляют лишь особые возможности – плата за их использование взимается сразу).

- Суммы, выплачиваемой вам в начале боя, обычно хватает на возведение основных построек, а также обучение и производство стандартных боевых единиц. Однако для успешного ведения боевых действий необходимо обеспечить постоянный приток ресурсов на базу.
- Если в процессе выполнения того или иного действия у вас закончились деньги, оно будет приостановлено до обеспечения нужного объема ресурсов.
- Для обеспечения базы ресурсами необходимо найти источник тиберия, а затем построить неподалеку от него обогатитель. Вместе с ним поставляется и комбайн, который добывает тиберий и транспортирует его к обогатителю. Чем ближе к источнику ресурсов построен обогатитель, тем меньше времени будет занимать процесс добычи тиберия.

Синий тиберий

Зеленый тиберий

Совет: старайтесь отыскать синюю разновидность тиберия – эти кристаллы намного ценнее обычных зеленых.

ИЗОБРЕТЕНИЕ УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЙ

Вы можете изобретать усовершенствования для своих войск в постройках типа техцентра или экспериментального цеха. Изобретенное усовершенствование автоматически применяется ко всем соответствующим войскам – даже к тем, которые в данный момент находятся в бою.

- Чтобы начать изобретение, выберите соответствующую постройку и щелкните на пиктограмме нужного усовершенствования панели контекстно-зависимых действий. Помните: изобретение требует и времени, и денег.

КОМАНДОВАНИЕ ВОЙСКАМИ

Хороший командир всегда знает, когда нужно отправлять своих солдат в атаку, а когда отдавать приказ об отступлении. В этом разделе подробно рассказано о командовании войсками.

ОСНОВНЫЕ ПРИКАЗЫ

Перемещение Чтобы приказать выбранным войскам перейти в другую область поля боя, щелкните там правой кнопкой мыши. Большинство боевых единиц автоматически откроет огонь по обнаруженному противнику.

Атака Чтобы приказать выбранным войскам атаковать противника, щелкните на нем правой кнопкой мыши.

Сборный пункт Вы можете указать сборный пункт, в который будут следовать все войска, обученные в одной из построек. Для этого выберите постройку и щелкните правой кнопкой мыши в нужной области поля боя либо щелкните на закладке производства, используйте сочетание клавиш **CTRL** + **R**, а затем щелкните на нужном участке карты правой кнопкой мыши.

Примечание: теперь все солдаты, обученные в казарме, будут собираться в указанной области поля боя.

ТАКТИКА

Ваши войска могут придерживаться определенной тактики ведения боевых действий.

- Указать тактику можно, выбрав боевую единицу и щелкнув на соответствующей кнопке на панели приказов либо нажав соответствующую горячую клавишу.

Агрессивная тактика Войска, придерживающиеся этой тактики, атакуют врага, попавшего в радиус их действия, и будут преследовать его до уничтожения или собственной гибели. (Горячая клавиша: **Alt** + **A**.)

Охранная тактика (по умолчанию) Войска, придерживающиеся этой тактики, атакуют врага, попавшего в радиус их действия, а затем вернутся в исходную точку. (Горячая клавиша: **Alt** + **S**.)

Оборонительная тактика Войска, придерживающиеся этой тактики, сначала атакуют врага, попавшего в радиус их действия, не покидая занимаемой позиции. Примечание: используйте данную тактику для защиты ключевых персонажей или артиллерии. (Горячая клавиша: **Alt** + **D**.)

Пассивная тактика Войска, придерживающиеся этой тактики, не атакуют врага и не преследуют его. Примечание: данная тактика полезна для замаскированных боевых единиц. (Горячая клавиша: **Alt** + **F**.)

Совет: выберите казарму и измените тактику, соответствующую данной постройке. Теперь все войска, обученные в этом здании, будут использовать выбранную тактику по умолчанию.

БОЕВОЙ ОПЫТ

Чем больше ваши войска сражаются, тем опытнее они становятся. Набрав определенное количество опыта, боевая единица автоматически повышается в звании, что значительно улучшает ее характеристики. Опытные бойцы отмечены на поле боя особой пиктограммой.

- Бойцы-ветераны наносят врагам увеличенный урон и обладают большим запасом здоровья.
- Бойцы-гвадейцы наносят врагам увеличенный урон и обладают большим запасом здоровья по сравнению с ветеранами.
- Бойцы-герои наносят врагам увеличенный урон и обладают большим запасом здоровья по сравнению с гвардейцами. Скорость их атаки намного выше, они имеют возможность автоматического лечения и ведут стрельбу красными трассерами.

РЕЖИМ ПЛАНИРОВАНИЯ

В этом режиме вы можете заранее составлять планы боевых действий. Каждый такой план представляет собой серию приказов, исполняемых вашими войсками в порядке очередности. Используйте режим планирования для организации диверсионных операций, ударов с флангов и патрулирования.

Отдача приказов в режиме планирования:

1. Нажмите клавиши **CTRL** + **Z**, а затем щелкните в нужной точке, как если бы вы отдавали обычный приказ. Вы перейдете в режим планирования. В этом режиме маршруты перемещения войск, обусловленные вашими приказами, отображаются в виде тонких линий. К примеру, если вы отдадите приказ о перемещении, маршрут следования отряда будет отображаться в виде линии красного цвета.
2. Чтобы начать выполнение составленного плана, воспользуйтесь клавишами **CTRL** + **Z**.

Чтобы составить план патрулирования:

1. Нажмите клавиши **CTRL** + **Z**. Вы перейдете в режим планирования.
2. Отдайте войскам несколько приказов на перемещение. Пункт назначения, указанный в последнем приказе, должен совпадать с исходным местонахождением отряда (если все будет сделано верно, метки маршрута изменят цвет).
3. Повторно нажмите клавиши **CTRL** + **Z**. Отряд начнет патрулирование по указанному маршруту.

- Чтобы прервать патрулирование, выберите отряд и отдайте ему любой другой приказ.

БОЕВЫЕ ПОРЯДКИ

Собрав достаточно большую ударную группу, вы можете выстроить ее в боевой порядок.

Выбор боевого порядка:

1. Выберите несколько боевых единиц.
2. Укажите курсором на участок поля боя, где вы хотите построить свои войска.
3. Нажмите и удерживайте обе кнопки мыши одновременно – на экране появится схема боевого порядка.
4. Чтобы указать направление, в котором развернуты войска, перемещайте курсор в горизонтальной плоскости, а чтобы изменить тип построения – в вертикальной.
5. Отпустите кнопки. Выбранные войска перейдут в указанную область и выстроятся в соответствующий боевой порядок.

- Выстройте в боевой порядок войска, придерживающиеся оборонительной тактики, – они образуют линию обороны.

Совет: приказ выбора боевого порядка можно совместить с приказом на перемещение. Для получения дополнительной информации обратитесь к разделу ***«Перемещение с построением»* на стр. 18**.

ЗАХВАТ ПОСТРОЕК

Ваши войска могут захватывать гражданские и многие другие постройки. Бойцы, находящиеся в постройке, увеличивают дистанцию ведения огня и свою защиту. Противник не сможет нанести урон находящимся в здании бойцам, пока не нанесет постройке серьезные повреждения. Ваши войска могут покинуть занятую ими постройку в любой момент.

- Для захвата постройки выберите пехотное подразделение и щелкните на нужном здании правой кнопкой мыши. Солдаты приблизятся к постройке, захватят ее и водрузят на крыше ваш флаг.
- Чтобы отдать приказ покинуть постройку, выберите ее и щелкните на появившихся пиктограммах находящихся в ней бойцов. Отряд немедленно покинет здание.

Примечание: некоторые боевые единицы – к примеру, гранатометчик ГСБ, – обладают способностью уничтожать пехоту, не повреждая при этом самой постройки.

КОНТЕЙНЕРЫ

Обнаружив стандартный контейнер GDI-771g, не проходите мимо. Снаряжайте на их поиски особые отряды – контейнеры всегда содержат в себе нечто ценное. Узнать их просто: ищите на поле боя серые контейнеры с диагональными полосами.

Для захвата контейнера переместите войска туда, где он находится.

БАКИ

Не перепутайте с контейнерами баки с химическими реактивами, разбросанные по полю боя и взрывающиеся при первом же попадании. Используйте их с умом, подрывая в тот момент, когда рядом с баками окажутся войска противника.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ УПРАВЛЕНИЯ

Вы уже освоили базовые навыки ведения боевых действий в мире *Command & Conquer 3™*? Не думайте, что на этом все и заканчивается. Дальнейшие сведения могут значительно облегчить жизнь опытного командира…

СОЗДАНИЕ ГРУПП

Управлять войсками можно и с помощью мыши, но отдача приказов с клавиатуры может сильно ускорить процесс координации боевых действий.

Команды клавиатуры позволят вам объединить несколько боевых единиц в группу. Для этого выберите нужные войска и, удерживая нажатой клавишу **CTRL**, нажмите любую клавишу с цифрой. Теперь для выбора созданной группы достаточно будет нажать на эту клавишу.

- Двойное нажатие перемещает камеру к выбранному отряду.
- Чтобы добавить в группу новые войска, щелкайте на нужных боевых единицах, удерживая нажатой клавишу **SHIFT**.

  Совет: группирование войск по определенным признакам – прекрасный способ скоординировать действия на поле боя. Новичкам можно порекомендовать создать отдельную группу для авиации, отдельную – для военной техники и так далее. Экспериментируйте, и рано или поздно вы подберете оптимальный состав группы для выполнения той или иной задачи.

ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ

Управление войсками осуществляется наиболее эффективно с помощью горячих клавиш, соответствующих определенным приказам. Конфигурация команд управления, заданная по умолчанию, разработана для сетевой игры, однако вы всегда можете изменить ее в соответствии с личными предпочтениями.

- Чтобы переназначить горячие клавиши, выберите в главном меню пункт «Меню настройки», затем – пункт «Параметры», а после этого щелкните на вкладке «Клавиши».

ВОЗВЕДЕНИЕ БАЗЫ

Большая часть игрового процесса будет проходить на поле боя. Однако выбор стратегически правильного места для размещения базы и грамотное ее развитие могут помочь вам выиграть битву задолго до ее начала. Действия, предпринимаемые игроком на ранней стадии конфликта, непременно повлияют на его исход, поэтому крайне важно развивать базу быстро и эффективно.

Несколько советов

- Как можно раньше возведите кран – это позволит создавать сооружения базы в два раза быстрее.
- Производите как минимум по одному дополнительному комбайну на каждый имеющийся у вас обогатитель. Защищайте комбайны любой ценой, если не хотите лишиться ресурсов.
- На вашей базе есть уязвимые места? Укрепляйте их, возводя дополнительные оборонные сооружения. Вы расположили энергостанции у самого края базы? А что мешает противнику уничтожить их, если они не защищены?

Отключение энергии

Помните: если постройка лишена энергии, она не сможет выполнять свои функции.

- Постройка, подвергнувшаяся воздействию ЭМИ, считается отключенной. Защита от подобных атак должна стать одной из ваших первоочередных задач.

  Совет: даже ввязавшись в бой, не забывайте о базе – продолжайте возводить постройки, пока не получите доступ ко всем необходимым войскам, усовершенствованиям и особым возможностям.

КОНЦЕНТРИРОВАННОЕ ВЕДЕНИЕ ОГНЯ

В общем и целом рекомендуется сосредотачивать огонь ваших войск на отдельных боевых единицах противника. Даже находящийся при смерти враг может оказать вам достойный отпор, так что старайтесь не переключаться на новую цель до того, как окончательно расправитесь с предыдущей. В первую очередь следует уничтожать либо самых опасных противников, либо наиболее уязвимых.

ПРОДАЖА ПОВРЕЖДЕННЫХ ПОСТРОЕК

Ваша постройка попала под огонь противника и нет никаких шансов ее спасти? Продайте ее как можно быстрее – так вы вернете часть ресурсов, потраченных на ее возведение.

ИНЖЕНЕРЫ

Инженеры ГСБ, техники НОД и ассимиляторы скриннов не представляют ценности в открытом бою, но грамотное использование их способности захватывать вражеские постройки может повернуть ход сражения в вашу пользу.

- Забросить инженеров в тыл противника достаточно просто. ГСБ и НОД могут использовать для этих целей возможность вызова транспортника. Ассимиляторы скриннов защищены маскирующим полем, а потому, оставаясь в неподвижности, невидимы для большинства бойцов противника.

  Совет: продавайте вражеские постройки сразу же после захвата либо заказывайте в них подкрепления для своей армии.

КОМПЛЕКСНЫЕ ПРИКАЗЫ

Ваши войска обладают достаточным уровнем интеллекта, чтобы адекватно реагировать на изменение обстановки, не получая прямых указаний либо получив стандартный приказ правой кнопкой мыши. К примеру, они автоматически откроют огонь по любому противнику, оказавшемуся в зоне видимости. Однако по мере роста ваших командирских навыков вам, несомненно, захочется опробовать нижеследующие комплексные приказы, использование которых дает несомненное преимущество над противником.

Атака на ходу

Горячая клавиша: **A**

Получив этот приказ, солдаты будут останавливаться и атаковать любые войска или оборонительные сооружения противника, встречающиеся им на пути.

Вынужденная атака на ходу

Горячая клавиша: **F**

Вариация предыдущего приказа. Получив его, солдаты будут атаковать в том числе и постройки противника.

Задний ход

Горячая клавиша: **D**

Обычно военная техника перемещается в пространстве кабиной вперед, однако не всегда это удобно. Используйте этот приказ, если нужно быстро вывести технику из боя.

> **Совет:** помните, что лобовая броня – самая прочная. Отступая задним ходом, ваша техника сохраняет больше шансов выйти из боя с минимальными повреждениями.

Вынужденное перемещение

Горячая клавиша: **G**

Такой приказ следует отдавать в ситуациях, когда предполагаемый маршрут проходит через позиции противника – получив его, ваши войска не будут останавливаться для перестрелки. Кроме того, танки могут давить пехоту стальными траками, а самая тяжелая техника – при передвижении уничтожать попавшиеся на пути менее прочные образчики военной мысли.

Перемещение с построением

Горячая клавиша: нет

Перемещение с построением объединяет приказ начать движение с выбором боевого порядка.

Для этого, удерживая нажатыми обе кнопки мыши, переместите курсор над нужным участком поля боя. На экране будут отображаться схемы возможных боевых порядков. Чтобы выбрать одну из них, отпустите обе кнопки, увидев на экране нужную схему: выбранные войска переместятся в указанную точку (со скоростью самой медленной боевой единицы в отряде) и выстроятся в соответствующий порядок. Это полезно в ситуациях, когда необходимо запретить быстрым боевым единицам обгонять самые медленные.

Приказ рассредоточиться

Горячая клавиша: **CTRL + X**

Используйте эту команду, если вашим войскам угрожает опасность попасть под массированный обстрел.

Указание сборного пункта

Горячая клавиша: **CTRL + R**

Данная команда позволяет указать сборный пункт для бойцов из только что созданной очереди обучения, не возвращаясь на базу. Получив этот приказ, завершившие обучение солдаты тут же устремятся в нужную область поля боя.

Режим маршрута

Горячая клавиша: **ALT**

Использование данной команды позволяет отдавать войскам несколько приказов, выполняемых в порядке очередности. К примеру, так можно указать ряд построек, подлежащих уничтожению, а также организовать патрулирование вражеской территории.

БРОНЯ И ЗАЩИТА

Помните: лобовая броня – самая крепкая. Атакуйте технику с флангов, а еще лучше – с тыла, и победа будет за вами.

Совет: выводить свою технику из боя лучше с использованием команды «Задний ход».

ПОДАВЛЕНИЕ ПЕХОТЫ

Шквальный огонь противника может заставить вашу пехоту залечь на землю. В таком положении скорость перемещения солдат уменьшается, но значительно повышается их защита.

Совет: чем мощнее оружие, тем легче им подавлять пехоту. Помните об этом, когда продумываете схему противопехотной обороны или решаете, на каком участке лучше использовать пехотинцев.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ УКРЫТИЙ

Получив приказ выдвигаться по направлению к гражданским постройкам и другим возвышенным объектам ландшафта, пехотинцы автоматически займут позицию за ними, укрываясь от огня противника. Нахождение в укрытии повышает обороноспособность бойцов, а кроме того, в таком положении пехоту практически невозможно подавить.

Совет: используйте этот тактический прием для получения дополнительных преимуществ в тяжелых условиях городского боя.

СУПЕРОРУЖИЕ

Каждая из трех сторон конфликта обладает как минимум одним супероружием, способным одним ударом уничтожить значительные силы противника. Использование супероружия эффективно в условиях позиционного боя, когда базы враждующих сторон защищены настолько, что прямой штурм приведет лишь к массовому самоубийству солдат атакующей стороны. Однако помните: когда вы возведете постройку, управляющую супероружием, таймер, отсчитывающий время до его полной боевой готовности, станет видимым как для вас, так и для вашего противника.

Примечание: в ситуации энергодефицита отсчет времени приостанавливается.

Совет: супероружие является веским аргументом в вашу пользу, но только им одним войну не выиграть. Всегда держите в резерве ударную группу, готовую добить оставшиеся силы противника.

РЕЖИМЫ ИГРЫ

КАМПАНИЯ

Март 2047 года. Мощный ядерный взрыв, уничтоживший орбитальную станцию ГСБ, возвестил о начале Третьей войны за тиберий.

Тиберий... Для ГСБ это – чужеродный минерал, из-за которого сильно пострадала экология Земли. Обширные пространства, загрязненные его кристаллами, стали непригодными для существования человека. Братство НОД полагает, что – тиберий судьба человечества, источник могущества и величия, о котором пророчествовал Кейн, таинственный лидер Братства. ГСБ стремится очистить лик планеты от тиберия; Братство НОД жаждет обрести полную власть над минералом, который, согласно их убеждениям, является ценнейшим природным ресурсом Земли. Война за тиберий – это война за будущее всего человечества.

Выберите сторону и сражайтесь. Определите исход войны за тиберий. Будущее человечества – в ваших руках!

- Чтобы начать прохождение кампании, щелкните на пункте «Кампания» в главном меню, а затем выберите сторону конфликта (новичкам рекомендуется выбирать ГСБ).
- По завершении каждого эпизода кампании вам будет вручаться медаль. Тип медали зависит от ваших успехов на полях сражений. Чем выше уровень сложности, на котором вы проходите кампанию, тем ценнее будут награды. Для получения первой наградной ленты необходимо выполнить все дополнительные задания эпизода. Для получения второй наградной ленты необходимо получить доступ ко всем ячейкам базы разведданных текущего эпизода.
- Завершив тот или иной эпизод кампании, вы окажетесь на экране, где сможете выбрать следующий эпизод, сменить театр военных действий (если это возможно) и пересмотреть завершенные ранее эпизоды. Здесь же находятся заслуженные вами медали.

СРАЖЕНИЕ

Режим сражения в целом подобен коллективной игре, однако в нем вам противостоят не другие пользователи, а компьютерные соперники.

- В главном меню игры выберите пункт «Сражение», а затем – «Новое сражение». Вы перейдете к экрану настройки параметров сражения.

НАСТРОЙКА ПАРАМЕТРОВ СРАЖЕНИЯ

- Исходную позицию можно выбрать непосредственно перед началом боя. Для этого следует щелкнуть на соответствующем участке карты.
- В каждом сражении может участвовать до 8 сторон, одной из которых управляет игрок, а всеми остальными – компьютер. Стороны, которыми не управляет никто, отмечены пиктограммой «Закрыто». Не все карты поддерживают максимальное число игроков. Превысить установленное для карты ограничение нельзя.
- Для настройки параметров сражения щелкните на кнопке «Правила». В появившемся окне можно установить скорость игры, указать начальное количество ресурсов, а также включить или отключить возможность появления контейнеров на поле боя (за дополнительной информацией по данному вопросу обратитесь к разделу ***«Контейнеры»* на стр. 16**).
- С помощью форы можно уравнять силы противников с разным уровнем мастерства.
- Настроив все параметры, щелкните на кнопке «Начать игру».

Примечание: для загрузки игры, сохраненной в режиме сражения, щелкните на пункте «Сражение», затем – на пункте «Загрузка», а затем выберите из списка нужный файл.

НАСТРОЙКА КОМПЬЮТЕРНЫХ ОППОНЕНТОВ

В коллективной игре и в режиме сражения вы можете настроить уровень мастерства компьютерных игроков и указать их характер. Это позволяет подобрать параметры игры, полностью отвечающие вашим требованиям.

УРОВЕНЬ МАСТЕРСТВА ИИ

Существует четыре уровня мастерства ИИ:

Новобранец	Рекомендуется для новичков и тех, кому требуется отработать новые тактические схемы. Компьютер будет играть откровенно слабо.
Воитель	Рекомендуется для большинства игроков. Бой будет честным.
Ветеран	Рекомендуется для опытных игроков. Компьютерный оппонент будет играть на пределе способностей.
Убийца	Рекомендуется для закаленных в боях стратегов, желающих в буквальном смысле вырывать победу у противника. Доходы компьютерных игроков будут увеличены вдвое.

ХАРАКТЕР ИИ

Существует пять характеров ИИ, определяющих используемую ими стратегию:

Нейтрал	Предпочитает сбалансированный стиль игры, не сосредотачиваясь по отдельности ни на защите, ни на нападении.
Агрессор	Предпочитает сразу же бросать в атаку все доступные силы. Готовьтесь, бой будет тяжелым.
Пацифист	Предпочитает создавать такую систему обороны, которую подчас не сломить и супероружием. Пацифисты активно занимаются сбором ресурсов.
Партизан	Предпочитает дерзкие молниеносные рейды и диверсионные операции. С таким противником нужно держать ухо востро.
Владыка	Предпочитает давить противника числом, начиная и заканчивая битву одним мощным лобовым ударом.

КОЛЛЕКТИВНАЯ ИГРА

При наличии доступа в Интернет или к локальной сети вы можете участвовать в сетевых баталиях совместно с другими пользователями.

ИНТЕРНЕТ

Игра в режимах кампании и сражения – это только начало. В коллективной игре через Интернет вы отточите свои боевые навыки, поучаствуете в самых напряженных и захватывающих сражениях, присоединитесь ко всемирному сообществу любителей *Command & Conquer™*. Вы сможете вступать в коллективные игры и самостоятельно организовывать битвы с участием других игроков со всего мира. Но и это еще не все!

Благодаря использованию новейшей технологии стратегическая игра в реальном времени выходит на уровень профессионального спорта: теперь можно не только участвовать в жарких сетевых сражениях, но и наблюдать за ними в режиме зрителя. Такого еще никогда не было!

ДЛЯ ДОСТУПА К СЕТЕВЫМ КОМПОНЕНТАМ НЕОБХОДИМО ЗАРЕГИСТРИРОВАТЬ ИГРУ С ПОМОЩЬЮ УНИКАЛЬНОГО РЕГИСТРАЦИОННОГО НОМЕРА. ИГРА МОЖЕТ БЫТЬ ЗАРЕГИСТРИРОВАНА ТОЛЬКО НА ОДНОГО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ. ТРЕБУЕТСЯ СОЕДИНЕНИЕ С ИНТЕРНЕТОМ. ЮРИДИЧЕСКАЯ ИНФОРМАЦИЯ, СВЕДЕНИЯ О ЦЕНАХ И ОБНОВЛЕНИЯ К ИГРЕ НАХОДЯТСЯ НА ВЕБ-САЙТЕ WWW.EA.COM. РЕГИСТРАЦИЮ МОГУТ ПРОЙТИ ТОЛЬКО ЛИЦА В ВОЗРАСТЕ 13 ЛЕТ И СТАРШЕ.

EA ОСТАВЛЯЕТ ЗА СОБОЙ ПРАВО ПРЕКРАТИТЬ ПОДДЕРЖКУ СЕТЕВЫХ КОМПОНЕНТОВ ДЛЯ ДАННОГО ПРОДУКТА ЧЕРЕЗ 30 ДНЕЙ ПОСЛЕ ПУБЛИКАЦИИ СООТВЕТСТВУЮЩЕГО ОБЪЯВЛЕНИЯ НА ВЕБ-САЙТЕ WWW.EA.COM.

- Чтобы начать игру через Интернет, выберите в главном меню пункт «Сеть», затем – пункт Интернет и в открывшемся окне введите свои данные: учетную запись EA, пароль и сетевой псевдоним.
- Если вы еще не зарегистрировали свою копию игры, щелкните на кнопке «Регистрация».
- Для ознакомления с Соглашением о предоставлении услуг игры через Интернет щелкните на кнопке «Соглашение».

Примечание: настоятельно рекомендуем вам внимательно прочесть текст Соглашения. Если вы нарушите любой из его пунктов, ваша учетная запись может быть аннулирована.

ТУРНИР

Благодаря функции быстрого поиска вы можете практически мгновенно найти турнир с участниками, возможности которых сопоставимы с вашими. В режиме турнира вам доступны только два типа игры: «Рейт. (1 x 1)» и «Рейт. (2 x 2)». Результаты каждого боя заносятся в рейтинговую таблицу.

- Укажите требуемое число участников, выберите сторону, за которую вы хотите играть, и цвет своей армии, а затем укажите, хотите ли вы транслировать эту игру. Сделав выбор, щелкните на кнопке «Вступить».
- Если подходящий турнир не был найден, щелкните на кнопке «Расширить». Таким образом вы расширите диапазон поиска.

СВОБОДНАЯ ИГРА

В режиме свободной игры вы можете создать коллективную игру с собственными параметрами или присоединиться к такой игре, созданной другим пользователем.

Чтобы присоединиться к свободной игре:

1. Перейдите в одну из конференций и щелкните на названии игры, а затем – на кнопке «Вступить».
2. Выберите свой цвет, сторону и команду.
3. Когда вы будете готовы начать игру, проставьте отметку в поле «Готов».
4. Когда все участники подтвердят свою готовность, администратор начнет игру.

Чтобы создать новую свободную игру:

1. Щелкните на кнопке «Создать».
2. Введите название создаваемой игры.

3. При желании вы можете защитить свою игру паролем. Не забудьте сообщить этот пароль остальным участникам.
4. Выберите режим игры (для получения дополнительной информации по данному вопросу обратитесь к разделу *«Типы коллективной игры»* **на стр. 23**).
5. Выберите свой цвет, сторону и команду.
6. Выберите карту, на которой будет проходить игра, с учетом максимального числа предполагаемых участников. Официально одобренные карты отмечены пиктограммами в виде щита.
7. Если вы хотите транслировать игру, щелкните на кнопке «Трансляция» и настройте параметры трансляции (для получения дополнительной информации по этому вопросу обратитесь к разделу «Стратегия как вид спорта» настоящего Руководства).
8. Когда все участники будут готовы, щелкните на кнопке «Начать игру» и дождитесь окончания обратного отсчета.

   Примечание: для определения качества соединения между игроками щелкните на пункте «Соединения». Низкое качество связи может негативно повлиять на процесс игры.

НАБЛЮДЕНИЕ

К свободной игре можно присоединиться в роли зрителя. Зрители не принимают участия в битве – только наблюдают за всеми действиями игроков. Вступать в общение с игроками зрители не могут.

ТИПЫ КОЛЛЕКТИВНОЙ ИГРЫ

Существует пять различных типов коллективной игры .

Без рейтинга Игры данного типа обладают большой гибкостью настройки – менять можно все, начиная с карты и заканчивая числом ИИ-участников. Результаты игр этого типа не отражаются на рейтинге.

Рейт. (1 x 1) Игры данного типа задают довольно жесткие ограничения – выбор карт для них ограничивается лишь официальным набором. Исход каждой игры отражается на рейтинге.

Рейт. (2 x 2) В отличие от режима «Рейт. (1 x 1)» в подобной игре могут принимать участие четыре игрока. Вы не можете сражаться вместе с компьютером или против него, однако при игре в свободном режиме имеете возможность выбирать союзников и вызывать на бой определенных людей.

Клан (1 x 1) Правила здесь те же, что и в игре типа «Рейт. (1 x 1)», за исключением того, что результаты боев заносятся в особую клановую рейтинговую таблицу. Создавать или присоединяться к играм данного типа вы можете, только если состоите в клане (подробнее о кланах читайте на **стр. 26**).

Клан (2 x 2) Правила здесь те же, что и в игре «Рейт. (2 x 2)», за исключением того, что результаты боев заносятся в особую клановую рейтинговую таблицу. Каждая команда должна состоять из игроков одного клана.

ОБЩЕНИЕ

Обмен сообщениями возможен как с пользователями из вашего списка знакомых, так и со всеми участниками конференции.

- Чтобы оставить доступное всем пользователям сообщение в конференции, наберите текст сообщения в специальной форме и щелкните на кнопке «Отправить».
- Чтобы получить возможность обмениваться мгновенными сообщениями со своими знакомыми, щелкните на пиктограмме программы обмена сообщениями. В левой части экрана отобразится ваш список знакомых.
- Чтобы узнать рейтинг игрока, укажите курсором на его имя. Чтобы добавить игрока в список знакомых, щелкните на пиктограмме знака «плюс», а чтобы игнорировать его – на пиктограмме большого пальца, опущенного вниз.

МАЯКИ

С помощью маяков можно привлекать внимание союзников к определенным областям поля боя. К примеру, вы можете отметить место сбора армий или брешь в обороне противника. Маяки отображаются только на мини-картах ваших союзников и зрителей.

- Чтобы установить маяк, нажмите клавишу **B**, а затем щелкните правой кнопкой мыши в нужной области поля боя.

ГОЛОСОВОЕ ОБЩЕНИЕ

Функция голосового общения позволяет игрокам общаться между собой с помощью микрофонов или гарнитур.

- Для включения функции голосового общения выберите пункт «Меню настройки» главного меню, щелкните на вкладке «Настройка», затем – на вкладке «Звук». Выберите вариант «Рация» (в этом случае для отправки голосового сообщения вам каждый раз придется нажимать соответствующую клавишу) или «Непрерывная связь» (передача сообщения происходит немедленно, когда система распознает ваш голос). Регулировать чувствительность микрофона можно с помощью бегунка «Калибровка чувствительности». Настройке поддается и громкость входящих и исходящих сообщений.
- Функцию голосового общения можно включить только для определенных игр. Эта возможность доступна и для игр по локальной сети, и для игр через Интернет.
- В процессе игры вы можете щелкнуть на кнопке «Режим голосовой связи» (она расположена слева от мини-карты), чтобы решить, кому отправлять сообщение – всем игрокам или только вашим союзникам.
- При выборе варианта «Рация» под кнопкой «Режим голосовой связи» появится кнопка «Голосовое общение». Для отправки сообщений щелкайте на ней.

  Примечание: функция голосового общения реализуется только при наличии широкополосного соединения с Интернетом.

  Примечание: комментаторы могут воспользоваться функцией голосового общения для коммуникации с теми, кто наблюдает за ходом игры. Общение в данном случае будет односторонним. Дополнительные сведения о комментировании игры расположены на **стр. 25**.

СЛУЖБА BATTLECAST

Коллективные состязания в игре *Command & Conquer 3 Tiberium Wars™* выходят на качественно новый уровень. Теперь это не просто игра, это – настоящий вид спорта! Вы можете транслировать свои сражения в Интернете, вызывать на бой игроков со всего мира, улучшать свой рейтинг и даже комментировать битвы других игроков!

УСТАНОВКА И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СЛУЖБЫ BATTLECAST

При создании коллективной сетевой игры у вас появится возможность транслировать ее в Интернете посредством службы BattleCast. Наблюдать за такими боями сможет любой человек – устанавливать копию игры для этого не обязательно.

Для просмотра трансляции достаточно установить специальный клиент – BattleCast Viewer, – поставляемый в комплекте с игрой. Также его можно загрузить с официального веб-сайта *Command & Conquer 3 Tiberium Wars™*.

Примечание: для получения дополнительных сведений о трансляциях, а также для загрузки клиента BattleCast Viewer посетите веб-сайт **commandandconquer.com**.

Существует несколько вариантов просмотра трансляций.

Вид из глаз	Просмотр трансляции «глазами» одного из игроков. Вы можете переключаться между всеми доступными игроками.
Комментатор	Почувствуйте себя комментатором спортивного матча! Как комментатор вы обладаете возможностью отмечать особыми метками самые интересные места на поле боя, чтобы и другие зрители смогли насладиться захватывающим зрелищем!

Свободная камера Название этого режима просмотра говорит само за себя. Здесь нет никаких ограничений – равно как и тумана войны.

ТИПЫ ИГР

Существует два типа транслируемых игр. «Импровизации» – это игры, проводимые без предварительной подготовки. «Игры по расписанию», как следует из названия, назначаются на официальном сайте заранее – с указанием точной даты и времени их проведения, а также полным списком игроков.

Чтобы создать игру по расписанию:

1. Зайдите на веб-сайт commandandconquer.com и выберите пункт BATTLECAST.
2. Щелкните на кнопке MATCH SCHEDULING и следуйте инструкциям, появляющимся на экране.

Чтобы начать трансляцию обычной игры:

1. Следуйте инструкциям по созданию «свободной игры» **(см. стр. 22)**.
2. Щелкните на вкладке «Правила» и выберите пункт «Трансляция».
3. Поставьте галочку рядом с пунктом «Трансляция игры» – теперь трансляция нового боя будет доступна всем зрителям в Интернете. Придумайте название и краткое описание новой игры (не обязательно).
4. Определите время задержки.
5. Чтобы включить комментарии, щелкните на вкладке «Правила» и проставьте галочку рядом с пунктом «Комментарии».
6. Щелкните на кнопке OK, чтобы сохранить измененные параметры и продолжить создание свободной игры.

ЗАДЕРЖКА

Создавая свободную игру, вы можете определять время задержки трансляции. Делается это для того, чтобы зрители своими действиями не смогли повлиять на исход боя.

- Диапазон времени задержки: от 0 до 120 минут. Значение по умолчанию: 10 минут.

КОММЕНТАРИИ

Любая трансляция может сопровождаться «закадровым» голосом комментатора, поясняющего зрителям те или иные действия игроков посредством функции голосового общения (дополнительные сведения об этом находятся в разделе ***«Голосовое общение»* на стр. 24**). Кроме того, комментатор может отмечать участки поля боя, в данный момент заслуживающие пристального внимания зрителей.

- Для использования телестратора (в режиме комментирования коллективной игры) выберите панель телестратора в верхней части основного экрана игры.

УЧЕТНАЯ ЗАПИСЬ

Учетная запись на веб-сайте commandandconquer.com – это ваша визитная карточка в сообществе любителей игр серии *Command & Conquer™*. Там отображается информация о сыгранных боях, вашей позиции в рейтингах, репутации, а также подробная статистика и расписание запланированных игр. Чем больше сражений вы выигрываете, тем выше ваш рейтинг. В дальнейшем при поиске соперников в Интернете система будет автоматически подыскивать игроков, рейтинг которых совпадает с вашим. Если же вы хотите сражаться в турнирах, ищите соперников с более высоким рейтингом, нежели ваш.

- Для создания учетной записи перейдите на веб-сайт **commandandconquer.com**, выберите пункт REGISTER и следуйте инструкциям, появляющимся на экране.
- Отсутствие копии игры *Command & Conquer 3 Tiberium Wars™* не является помехой для создания учетной записи на веб-сайте **commandandconquer.com**.

  Совет: на веб-сайте **commandandconquer.com** размещено расписание будущих игр (включая те из них, в которых вы намереваетесь принять участие) и турнирных финалов с участием самых лучших игроков. Что может быть лучше для приобретения игрового опыта, как не просмотр боев с участием настоящих профессионалов?

КЛАНЫ

Набрав достаточно опыта в одиночных баталиях, вам, возможно, захочется присоединиться к клану. Кланы – это команды игроков, созданные для совместной игры через Интернет. Существуют отдельные турниры как для кланов, так и для игроков-одиночек.

- Для создания собственного клана перейдите на веб-сайт **commandandconquer.com**, выберите пункт CLANS и щелкните на кнопке CREATE/EDIT CLANS. Следуйте инструкциям, появляющимся на экране.
- Теперь нужно пригласить в свой клан других игроков. Для этого перейдите на официальный веб-сайт, выберите пункт CLANS, а затем щелкните на кнопке INVITE MEMBERS.

  Примечание: в окне программы обмена сообщениями клан игрока указывается в скобках перед его псевдонимом.

ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ

В игре *Command & Conquer 3 Tiberium Wars™* у пользователей имеется возможность проведения боев по локальной сети.

- Чтобы начать игру по локальной сети, выберите в главном меню пункт «Сеть», а затем – пункт «Локальная сеть».
- Настройка параметров игры осуществляется точно так же, как и в режиме игры через Интернет (подробнее об этом рассказано в разделе ***«Интернет»* на стр. 22**).

РОЛИКИ

По окончании игры в режиме сражения либо коллективной игры вы можете сохранить запись этого боя в качестве видеоролика.

- Также вы можете загрузить ролики, записанные другими игроками, или же добавить к видеоролику свой комментарий. Дополнительная информация по этому вопросу находится в разделе ***«Комментарии»* на стр. 25**.
- Чтобы просмотреть сохраненный ролик, выберите в главном меню пункт «Сеть», а затем – пункт «Ролики».

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ, ПОСТРОЙКИ И ОСОБЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Хорошего командира от плохого в первую очередь отличает доскональное знание средств ведения боя и грамотное их использование.

ОСОБЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Особые возможности – комплекс особых навыков, присущих той или иной стороне конфликта. Управление ими осуществляется посредством пиктограмм, расположенных в левой части основного экрана. Помните: использование особых возможностей требует определенных затрат.

- Одну и ту же способность невозможно использовать два раза подряд – некоторое время уходит на «перезарядку».
- Чтобы получить доступ к той или иной возможности, следует возвести необходимую для этого постройку.

УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ

Многие войска могут быть усовершенствованы. После этого они получат новое оружие, новые способности и т.д.

- Чтобы усовершенствование вступило в силу, его следует изобрести. Выберите постройку, в которой производится изобретение, и щелкните на пиктограмме нужного усовершенствования. С вашего счета будет снята сумма, равная стоимости усовершенствования, и оно будет изобретено.

  Примечание: при уничтожении постройки, в которой было изобретено усовершенствование, данное усовершенствование автоматически теряет силу. В этом случае постройку нужно возвести заново.

СПОСОБНОСТИ

Способности – комплекс особых навыков, присущих конкретной боевой единице. В отличие от особых возможностей за использование большинства способностей не отнимаются ресурсы. Как и особым возможностям, им требуется некоторое время для «перезарядки». Некоторые способности перед их применением требуется изобрести.

ГСБ

Цель у Глобального Совета Безопасности: прекратить распространение тиберия и восстановить экосистему планеты в ее первозданном виде. Войска ГСБ делают все возможное и невозможное для уничтожения всемирной террористической организации, известной как Братство НОД.

В бою силы ГСБ полагаются в первую очередь на прямые массированные удары с использованием тяжелой бронетехники. Военная машина Совета временами неповоротлива, не обходится и без бюрократических проволочек, но если уж войска Совета Безопасности принялись за дело, их не остановить.

Как правило, ГСБ предпочитает использовать проверенные временем методы и технологии. Дисциплина в войсках не строится на страхе наказания, что дает отличные результаты в любой чрезвычайной ситуации.

ВОЙСКА ГСБ

ПЕХОТА

Обучение всех пехотных подразделений ГСБ происходит в казармах.

Пиктограмма и название	Описание
Стрелки	Стрелки являются основной опорой войск Совета безопасности. Для повышения обороноспособности занимаемой позиции они умеют рыть окопы широкого профиля. ➤ **Способности:** окопаться, вызов транспортника. ➤ **Усовершенствования:** композитная броня.
Ракетчики	Ракетчики крайне эффективны против наземной и воздушной техники противника. Обычно ракетчиков посылают в бой под прикрытием отряда стрелков. ➤ **Способности:** вызов транспортника. ➤ **Усовершенствования:** композитная броня.
Инженер	Инженеры умеют чинить постройки и мосты, а также захватывать вражеские строения и подбитых боевых роботов. Инженеры медлительны и уязвимы для огня противника – всегда обеспечивайте им прикрытие на поле боя. ➤ **Способности:** вызов транспортника. ➤ **Усовершенствования:** композитная броня.
Гранатометчики	Отряды гранатометчиков являются основными штурмовыми группами войск ГСБ. Используйте их для быстрой зачистки зданий, захваченных солдатами противника. ➤ **Требуется** штаб. ➤ **Способности:** вызов транспортника, зачистка занятых врагом построек. ➤ **Усовершенствования:** композитная броня.
Снайперы	Снайперы обучены уничтожать вражескую пехоту на большой дистанции. Они используют маскировку и могут указывать цели для артиллерии. ➤ **Требуется** оружейный склад. ➤ **Способности:** вызов транспортника.
Спецназ ГСБ	Спецназовцы ГСБ имеют на вооружении скорострельные автоматические винтовки Гаусса и очень эффективны в бою против вражеской пехоты. В комплект их снаряжения входят заряды взрывчатки, позволяющие с легкостью уничтожить целое здание или даже боевого робота. ➤ **Требуется** оружейный склад. ➤ **Способности:** прыжок, вызов транспортника.
Штурмовики	Элитные штурмовики ГСБ – тяжело бронированная мобильная пехота, крайне эффективная против легкой техники и солдат противника. В комплект стандартного снаряжения штурмовика входят силовая броня, винтовка Гаусса и ранцевый двигатель. ➤ **Требуется** техцентр. ➤ **Способности:** прыжок, вызов транспортника. ➤ **Усовершенствования:** сканеры, инъекторы.

ВОЕННАЯ ТЕХНИКА

Вся наземная техника ГСБ производится на военном заводе.

Пиктограмма и название	Описание
«Бульдог»	«Бульдог» – основная разведывательная машина ГСБ – оснащен ракетными установками, эффективными против наземной и воздушной техники, но в непосредственном бою он долго не протянет. «Бульдоги» могут обнаруживать замаскированные боевые единицы противника. ➤ **Усовершенствования:** минометы.
Танк «Хищник»	Этот танк, оборудованный 150-мм пушкой, с легкостью расправится с наземной техникой или постройкой противника. «Хищники» обладают хорошей броней, но уязвимы для ракетных атак и мало эффективны для борьбы с пехотой. ➤ **Усовершенствования:** орудия Гаусса.
БТР	Бронетранспортер ГСБ – это шестиколесный вездеход, предназначенный для транспортировки пехоты. Его орудие эффективно против пехоты, воздушных целей и легкой бронетехники. Устройство бойниц позволяет находящимся внутри солдатам вести огонь по противнику. ➤ **Способности:** мины.
Комбайн	Комбайны ГСБ легко узнать по установленному над кабиной легкому пулемету, предназначенному для защиты от посягательств на ценный груз. ➤ **Требуется** обогатитель.
МСЦ	Мобильный сборочный цех позволяет в считанные минуты развернуть базу, жизненно необходимую для ведения боевых действий любого рода. Вы всегда можете свернуть сборочный цех обратно в МСЦ.
РМ	Ремонтные модули предназначены для развертывания укрепленного аванпоста в тылу противника. Аванпосты оборудованы двумя орудиями «Страж», ракетной установкой, сканерами и ремонтным комплексом. ➤ **Требуется** штаб.
Танк «Мамонт»	Комплекс вооружения этого танка – спаренные орудия Гаусса и ракетные установки – делает его грозной силой на поле боя. Из-за своего веса «Мамонт» не может развивать высокую скорость, но массивность позволяет танку давить гусеницами технику противника. ➤ **Требуется** техцентр. ➤ **Усовершенствования:** орудия Гаусса.
«Джаггернаут»	Мобильная артиллерия ГСБ – эффективное средство поддержки любой танковой операции. Она отлично справляется с уничтожением вражеских укреплений и может отрабатывать удары по целям, указанным ее расчету отрядом снайперов. ➤ **Требуется** техцентр. ➤ **Способности:** артиллерийский удар.

Наблюдатель		Наблюдатель позволяет развертывать базу в любом подходящем для этого месте. Эффективнее всего начинать развертывание вблизи залежей тиберия.

АВИАЦИЯ

Вся воздушная техника ГСБ производится на авиабазе.

Пиктограмма и название		Описание
Истребитель «Косатка»		«Косатка» эффективна как в разведке, так и для поддержки наземных операций. В качестве дополнительного снаряжения на истребителе можно располагать разведывательные зонды. ➤ **Способности:** разведывательные зонды. ➤ **Усовершенствования:** разведывательные зонды.
Бомбардировщик «Ястреб»		«Ястребы» могут нести на борту как зажигательные бомбы, так и ракеты класса «воздух - воздух». Высотные корректоры позволяют поднимать самолеты в стратосферу для беспрепятственного преодоления полос ПВО противника. ➤ **Требуется** техцентр. ➤ **Усовершенствования:** высотный корректор.
Транспортник «Грифон»		Стандартный транспортник «Грифон» используется для доставки пехоты и техники (всей, кроме самой тяжелой) на поле боя. Однако переброска войск по воздуху – занятие небезопасное. Транспортник с грузом – лакомый кусочек и легкая добыча для средств ПВО противника.

ПОСТРОЙКИ ГСБ

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЕ ПОСТРОЙКИ

Пиктограмма	Описание
Сборочный цех	Сборочный цех является сердцем любой базы ГСБ. Развернутый цех можно сворачивать в МСЦ, но при этом ему следует обеспечить хорошую оборону, так как собственным вооружением МСЦ не обладает. Сборочный цех обеспечивает базы ГСБ радиолокационными возможностями.
Энергостанция	Энергостанции снабжают базы ГСБ энергией, необходимой для работы всех жизненно важных систем. ➤ **Усовершенствования:** турбогенераторы.
Кран	Наличие на базе крана значительно увеличивает темпы ее развития. Возведение крана позволяет в два раза ускорить процесс строительства.
Обогатитель	Обогатитель ГСБ перерабатывает кристаллы тиберия в ресурсы, необходимые для ведения активных боевых действий. В комплект поставки обогатителя включен один стандартный комбайн.
Казарма	Казарма ГСБ является вербовочным пунктом и центром подготовки пехотинцев. Здесь проходят обучение все пехотные подразделения ГСБ. ➤ **Требуется** энергостанция.
Оружейный склад	Возведение этой постройки дает возможность обучать элитных солдат ГСБ. Кроме того, здесь изобретаются усовершенствования для пехоты и проводится лечение солдат. ➤ **Требуется** казарма.
Военный завод	На военном заводе производится вся техника ГСБ. Кроме того, он оборудован роботами-ремонтниками. ➤ **Требуются** энергостанция и обогатитель.
Штаб ГСБ	Штаб ГСБ открывает доступ к дополнительным видам войск и построек. Возведение штаба позволяет включить радар. ➤ **Требуются** энергостанция и обогатитель.

Техцентр		Именно здесь изобретаются усовершенствования для наземной и воздушной техники ГСБ. Кроме того, техцентр открывает доступ к высокотехнологичным войскам и постройкам. ➤ **Требуются** казарма и штаб.
Авиабаза		Вся авиация ГСБ производится на авиабазе. Каждая авиабаза может поддерживать не более четырех самолетов одновременно. Также с его помощью можно вызывать транспортники, указывать цели для авиаударов и перебрасывать на поле боя элитных «Гончих». ➤ **Требуются** казарма и штаб.
Станция спутниковой связи		Позволяет использовать высокотехнологичное оружие и забрасывать в тыл противника штурмовые группы. Построив станцию, вы можете применять особую возможность «Звуковая волна». ➤ **Требуется** техцентр.

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ПОСТРОЙКИ

Пиктограмма и название		Описание
Сторожевая вышка		Оборонительное сооружение. Эффективно против пехоты.
Орудие «Страж»		Оборонительное сооружение. Эффективно против военной техники. Практически бесполезно против пехоты.
Батарея ПВО		Оборонительное сооружение. Эффективно против авиации. Захват наземных целей не поддерживается. ➤ **Требуется** штаб.
Хранилище		Позволяет хранить дополнительные запасы тиберия. ➤ **Требуется** обогатитель.
Ультразвуковое орудие		Улучшенное оборонительное сооружение. Эффективно при рассеивании ионных бурь и уничтожении залежей тиберия. ➤ **Требуется** техцентр.

Центр управления ионным орудием		Возведение этой постройки открывает доступ к супероружию ГСБ – ионному орудию. ➢ **Требуется** техцентр.

ОСОБЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ГСБ

Пиктограмма и название		Описание
Сканирование		Рассеивает туман войны на выбранном участке поля боя, раскрывая замаскированные объекты на короткий период времени. ➢ **Доступно** в штабе.
Десант		Вызов на поле боя стрелков-ветеранов. ➢ **Доступно** на оружейном складе.
Снайперы-ветераны		Вызов на поле боя снайперов-ветеранов. ➢ **Доступно** в техцентре.
Авиаудар		Бомбардировка поля боя силами истребителей «Косатка». ➢ **Доступно** на авиабазе. ➢ **Требуется** штаб.
«Гончие»		Вызов на поле боя нескольких машин класса «Бульдог». ➢ **Доступно** в штабе. ➢ **Требуется** техцентр.
Штурмовая группа		Вызов на поле боя штурмовиков-ветеранов. ➢ **Доступно** на станции спутниковой связи.
Звуковая волна		Орбитальные ультразвуковые орудия обстреливают указанный участок поля боя, нанося урон электромагнитными импульсами. ➢ **Доступно** на станции спутниковой связи.
Ионное орудие		Залп из ионного орудия по любому участку поля боя. ➢ **Доступно** в центре управления ионным орудием.

УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ ГСБ

Пиктограмма и название		Описание
Композитная броня		Все стрелки, ракетчики и гранатометчики получают композитную броню, усиливающую защиту и увеличивающую запас здоровья. ➢ **Доступно** для стрелков, ракетчиков, гранатометчиков. ➢ **Изобретается** на оружейном складе.
Сканеры		Штурмовики получают сканеры, раскрывающие замаскированных противников. ➢ **Доступно** для штурмовиков. ➢ **Изобретается** на оружейном складе.
Стимуляторы		Штурмовики получают емкости со стимуляторами, восстанавливающими здоровье бойцов во время отдыха. ➢ **Доступно** для штурмовиков. ➢ **Изобретается** на оружейном складе.
Минометы		Оснащение бронемашин «Бульдог» дальнобойными минометами. ➢ **Доступно** для «Бульдогов». ➢ **Изобретается** в техцентре.
Орудия Гаусса		Оснащение бронетанковых подразделений ГСБ мощными орудиями Гаусса. ➢ **Доступно** для танков «Хищник» и «Мамонт». ➢ **Изобретается** в техцентре.
Высотные корректоры		Назначение высотных корректоров – поднимать «Ястребы» в стратосферу для беспрепятственного преодоления полос ПВО противника. ➢ **Доступно** для «Ястребов». ➢ **Изобретается** в техцентре.
Разведывательные зонды		«Косатки» получают возможность запуска разведывательного зонда, рассеивающего туман войны и демаскирующего скрытые объекты. ➢ **Доступно** для «Косаток». ➢ **Изобретается** в техцентре.
Турбогенераторы		Увеличение производительности энергостанций. ➢ **Изобретается** на энергостанциях. ➢ **Требуется** техцентр.

СПОСОБНОСТИ ГСБ

Пиктограмма и название	Описание
Вызов транспортника	Вызов транспортника «Грифон» для перемещения войск. ➢ **Требуется** авиабаза. ➢ **Доступно** для стрелков, ракетчиков, инженеров, гранатометчиков, снайперов, спецназовцев, штурмовиков, «Бульдогов», БТР-ов и танков «Хищник».
Окопаться	Стрелок возводит бункер из мешков с песком для защиты от обстрела. ➢ **Доступно** для стрелков.
Прыжок	Использование способности «Прыжок» для быстрого перемещения в нужную точку. ➢ **Доступно** для штурмовиков и спецназовцев.
Мины	Создание минного поля. ➢ **Требуется** техцентр. ➢ **Доступно** для БТР-ов.
Артиллерийский удар	Залп по цели в пределах радиуса обзора снайперов. ➢ **Доступно** для «Джаггернаутов».
Импульсный сканер	Находящиеся неподалеку замаскированные объекты становятся видимыми. ➢ **Доступно** для «Косаток».
Разведывательные зонды	С помощью этих зондов «Косатки» могут следить за действиями противника и обнаруживать замаскированные объекты. ➢ **Доступно** для «Косаток».

БРАТСТВО НОД COMMAND & CONQUER

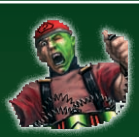
Последователи Кейна не считают себя солдатами какой-то конкретной армии или приверженцами любой из официальных религий. Они безоговорочно верят в своего лидера, верят в то, что Кейн приведет человечество к новому этапу развития, и пожертвуют всем, включая собственные жизни, во имя идеалов Братства.

Основа армии Братства – это плохо обученные и еще хуже экипированные толпы боевиков из стран третьего мира. Однако на службе у Кейна состоят и лучшие наемники, оснащенные по последнему слову техники. Тактика боевых действий НОД – тактика партизанской войны и молниеносных, дерзких диверсионных операций.

ВОЙСКА НОД

ПЕХОТА

Обучение всех пехотных подразделений Братства производится в казармах НОД.

Пиктограмма и название	Описание
Боевики	Плохо обученные и вооруженные устаревшим оружием рядовые солдаты Братства берут числом, а не умением. ➤ **Способности:** вызов транспортника. ➤ **Усовершенствования:** инъекция тиберия, наставник.
Ракетометчики	Ракетометчики крайне эффективны в бою против наземной и воздушной техники. ➤ **Способности:** вызов транспортника. ➤ **Усовершенствования:** инъекция тиберия, наставник.
Техник	Техники умеют чинить постройки и мосты, а также захватывать вражеские строения. Кроме того, они могут закладывать мины-ловушки, взрывающиеся при приближении противника. ➤ **Способности:** вызов транспортника, мина-ловушка.
Фанатики 	Фанатики НОД снабжены «поясами смерти», взрывающимися в непосредственной близости от противника. Фанатиков следует уничтожать еще на подходах к цели. ➤ **Требуется** научный центр. ➤ **Способности:** вызов транспортника. ➤ **Усовершенствования:** инъекция тиберия.
«Черные братья»	О выучке, верности и бесстрашии этих воинов ходят легенды. «Черные братья» вооружены портативными огнеметами – применяйте их для «выкуривания» противника из захваченных построек. ➤ **Требуется** научный центр. ➤ **Способности:** вызов транспортника. ➤ **Усовершенствования:** инъекция тиберия, наставник.

«Тени»		Используя генераторы маскировочного поля и портативные глайдеры, «Тени» могут пробраться в самый глубокий тыл противника. Когда они окажутся за линией фронта, используйте способность «Теней» закладывать взрывчатку. ⮝ **Требуется** тайный храм. ⮝ **Способности:** вызов транспортника, глайдер, заложить взрывчатку. ⮝ **Усовершенствования:** инъекция тиберия, наставник.
Каратель НОД		Каратели НОД – ходячая смерть для пехоты противника. В комплект стандартного снаряжения карателей входят скорострельная лазерная винтовка, заряды взрывчатки и генератор маскировочного поля. ⮝ **Требуется** тайный храм, экспериментальный цех. ⮝ **Способности:** вызов транспортника.

ВОЕННАЯ ТЕХНИКА

Вся наземная техника НОД производится на военном заводе.

Пиктограмма и название		Описание
«Рейдер»		Эта легкая бронемашина крайне эффективна против вражеской пехоты. ⮝ **Усовершенствования:** электромагнитный импульс, лазерное оружие.
Мотоцикл		Используйте оборудованный сканерами мотоцикл для разведки местности. Кроме того, он довольно эффективен в бою против вражеской авиации.
Танк «Скорпион»		Танк «Скорпион» – стальной кулак Братства. Он обладает хорошей маневренностью, вооружен бронебойным 105-мм орудием и способен выдержать прямое попадание снаряда. ⮝ **Усовершенствования:** ножевой трал.
Комбайн		Стандартный комбайн НОД создает вокруг себя маскировочное поле. ⮝ **Требуется** обогатитель.
МСЦ		Мобильный сборочный цех позволяет в считаные минуты развернуть базу, жизненно необходимую для ведения боевых действий любого рода. ⮝ **Требуется** научный центр.
Огнеметный танк		Огнеметный танк предназначен для борьбы с пехотой и «выкуривания» ее из захваченных построек. ⮝ **Требуется** научный центр.

Танк «Призрак»		Несмотря на легкую броню, танк «Призрак» – грозное оружие. Маскировочное поле танка исчезает только в момент ракетного залпа. ➤ **Требуется** научный центр.
Лучевая пушка		Лучевая пушка сама по себе является устрашающим оружием, но когда несколько лучей интерферируют друг с другом, эффект выходит ошеломляющий. Может подпитывать конденсаторы обелисков. ➤ **Требуется** экспериментальный цех. ➤ **Способности:** отражатели.
«Мародер»		Двухопорный боевой робот «Мародер» вооружен портативным вариантом лазера, устанавливаемого на обелиски. Обладает способностью реквизировать системы других боевых машин НОД. ➤ **Требуется** экспериментальный цех. ➤ **Способности:** реквизирование.
«Посланник»		«Посланники» обеспечивают военное присутствие НОД в отдалении от основных баз, разворачиваясь в стационарные заставы.

АВИАЦИЯ

Большая часть авиации НОД производится в диспечерском пункте.

Пиктограмма и название		Описание
Истребитель «Москит»		Один такой истребитель может с легкостью сбить «Косатку» ГСБ – а ведь он способен работать и по наземным целям. ➤ **Способности:** генератор помех. ➤ **Усовершенствования:** лазерное оружие, генератор помех.
Бомбардировщик «Смерч»		«Смерч» использует самые последние достижения технологии маскировки как от прямого наблюдения, так и от и радарного обнаружения. В момент сброса бомб самолет становится уязвим. ➤ **Требуется** экспериментальный цех.
Транспортник		Стандартный транспортник предназначен для быстрой переброски войск. Транспортники не имеют дополнительной брони.

ПОСТРОЙКИ НОД

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЕ ПОСТРОЙКИ

Пиктограмма и название	Описание
Сборочный цех	Развертывание сборочного цеха позволит возводить все остальные типы построек. Сборочный цех обеспечивает базы НОД радиолокационными возможностями.
Энергостанция	Вырабатывает энергию, необходимую для функционирования базы.
Кран	Наличие на базе крана значительно увеличивает темпы ее развития. Возведение крана позволяет в два раза ускорить процесс строительства.
Обогатитель	Перерабатывает тиберий в ценные ресурсы. В комплект поставки обогатителя входит один стандартный комбайн НОД.
Казарма НОД	Здесь проходят обучение все пехотные подразделения Братства. ➢ **Требуется** энергостанция.
Военный завод	Здесь производится вся военная техника НОД. Кроме того, завод оборудован роботами-ремонтниками, восстанавливающими любую дружественную технику. ➢ **Требуются** энергостанция и обогатитель.
Научный центр	Научный центр открывает доступ к дополнительным видам войск и построек. Кроме того, его возведение дает возможность применять противорадарную ракету и маскировочное поле. ➢ **Требуются** энергостанция и обогатитель.
Тайный храм	Возведение тайного храма позволяет обучать элитных солдат Братства. Здесь же изобретаются усовершенствования для пехоты НОД. ➢ **Требуется** казарма НОД.

Экспериментальный цех		Возведение этого цеха открывает доступ к высокотехнологичным войскам и постройкам. ➢ **Требуется** научный центр.
Диспечерский пункт		Диспечерский пункт – основное авиационное сооружение НОД. Каждый такой пункт может поддерживать не более четырех бомбардировщиков «Смерч». ➢ **Требуется** научный центр.
Перерабатывающий завод		Здесь изобретается тибериевое оружие. ➢ **Требуется** экспериментальный цех.

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ПОСТРОЙКИ

Пиктограмма и название		Описание
Хранилище		Позволяет хранить дополнительные запасы тиберия. ➢ **Требуется** обогатитель.
«Мясорубка»		Оборонительное сооружение. Картечные выстрелы этих орудий не причинят большого вреда бронированной технике, но для пехоты такой залп смертельно опасен.
Лазерная пушка		Оборонительное сооружение. Крайне эффективно против военной техники.
ЗРК		Оборонительное сооружение. Крайне эффективно против вражеской авиации.
Маскировочная вышка		Создает маскировочное поле, скрывающее все постройки, отряды и технику НОД, находящиеся в радиусе действия вышки. Маскировочные вышки не могут маскировать сами себя.

Обелиск		Улучшенное оборонительное сооружение. Эффективно против военной техники. Фокусировка нескольких лучевых пушек на обелиске значительно увеличивает наносимый им урон. ⅄ **Требуется** экспериментальный цех.
Храм НОД		Храм НОД позволяет производить запуск ядерной ракеты, а также восстанавливать все системы базы, пострадавшие от ЭМИ. ⅄ **Требуется** экспериментальный цех.

ОСОБЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ НОД

Пиктограмма и название		Описание
Противорадарная ракета		Позволяет временно заблокировать радары противника. ⅄ **Доступно** в научном центре.
Ложная цель		Создание голограммы выбранных войск для отвлечения противника. ⅄ **Доступно** в научном центре.
Маскировочное поле		Позволяет маскировать союзную военную технику. Используйте маскировочное поле для подготовки внезапных атак. ⅄ **Доступно** в научном центре.
«Красные тени»		Вызов на поле боя нескольких отрядов «Красных теней». ⅄ **Доступно** в тайном храме, научном центре.
Мины		Позволяет быстро создавать минные заграждения на любом участке поля боя. ⅄ **Доступно** в диспечерском пункте.
Тибериевая бомба		Позволяет производить бомбардировку поля боя зажигательными бомбами. ⅄ **Требуется** диспечерский пункт. ⅄ **Доступно** на перерабатывающем заводе.
Распыление тиберия		Опрыскивание участка местности жидким тиберием ускоряет рост тиберия. ⅄ **Доступно** на перерабатывающем заводе.
Химическая ракета		Запуск химической ракеты, вызывающей цепную реакцию при контакте с тиберием. ⅄ **Доступно** на перерабатывающем заводе.

Восстановление системы		Радар и все постройки, пострадавшие от ЭМИ, восстанавливают свои функции. ➤ **Доступно** в храме НОД.
Ядерная ракета		Позволяет использовать храм НОД в качестве пусковой шахты ядерных ракет. ➤ **Доступно** в храме НОД.

УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ НОД

Пиктограмма и название		Описание
Инъекция тиберия		Солдаты НОД получают доступ к инъекциям тиберия, увеличивающим скорость перемещения и запас здоровья. ➤ **Доступно** для фанатиков, боевиков, ракетометчиков. ➤ **Изобретается** в тайном храме.
Наставник		Офицеры-наставники НОД увеличивают скорострельность и обороноспособность всего отряда. Кроме того, они вооружены газовыми гранатами. ➤ **Доступно** для боевиков, ракетометчиков. ➤ **Изобретается** в тайном храме.
Электромагнитный импульс		Подобный импульс выводит из строя технику и постройки противника. ➤ **Доступно** для «Рейдеров». ➤ **Изобретается** в экспериментальном цехе.
Ножевой трал		«Скорпионы» получают возможность разминировать местность и давить тяжелую пехоту. Ножевые тралы служат и в качестве дополнительной лобовой брони. ➤ **Доступно** для танков «Скорпион». ➤ **Изобретается** в экспериментальном цехе.
Лазерное оружие		Позволяет устанавливать лазерное оружие на различную технику НОД. ➤ **Доступно** для «Рейдеров», «Москитов», «Скорпионов». ➤ **Изобретается** в экспериментальном цехе.
Генератор помех		Оборудованный таким генератором, истребитель «Москит» отражается на радаре противника в виде множества целей. ➤ **Доступно** для истребителя «Москит». ➤ **Изобретается** в экспериментальном цехе.
Тибериевое топливо		Увеличивает производительность энергостанций. ➤ **Изобретается** на энергостанциях. ➤ **Требуется** экспериментальный цех.

СПОСОБНОСТИ НОД

Пиктограмма и название	Описание
Вызов транспортника	Позволяет вызывать на поле боя стандартный транспортник. ➤ **Доступно** для боевиков, ракетометчиков, техников, фанатиков, «Черных братьев», «Теней», карателей, мотоциклов, «Рейдеров», танков «Скорпион». ➤ **Требуется** диспечерский пункт.
Электромагнитный импульс	Позволяет «Рейдерам» обезвреживать вражескую технику на близкой дистанции. ➤ **Доступно** для «Рейдеров».
Заложить взрывчатку	Позволяет «Теням» закладывать взрывчатку на вражеские постройки. ➤ **Доступно** для «Теней».
Глайдер	Отряды «Теней» используют портативные глайдеры для быстрого перемещения по полю боя. ➤ **Доступно** для «Теней».
Мина-ловушка	Используйте эту способность, чтобы закладывать мины на занятые вражеской пехотой здания или под мосты. ➤ **Доступно** для техников.
Генератор помех	Выводит на экраны радаров противника множество ложных целей. ➤ **Доступно** для «Москитов».
Отражатели	Позволяет артиллерии НОД отражать лучи от «Москитов» и тем самым поражать цели, находящиеся вне радиуса обзора лучевых пушек. ➤ **Доступно** для лучевых пушек.
Реквизирование	Используйте эту способность на мотоциклах, огнеметных танках, танках «Призрак» или лучевых пушках, чтобы реквизировать их ключевые системы. В процессе реквизирования «донор» уничтожается. ➤ **Доступно** для «Мародеров».

СКРИННЫ

Доказательство того, что мы не одни во Вселенной, появилось довольно неожиданным и неприятным образом – прилетевшие на Землю «чужие» не нашли ничего лучше, как сразу же атаковать наши крупнейшие населенные пункты. Похоже, их природа позволяет использовать тиберий для восстановления здоровья.

Численность пришельцев доподлинно неизвестна, а их технологии на несколько порядков опережают наши, давая «чужим» возможность выживать во враждебной окружающей среде. Строго говоря, мы еще ничего не знаем об их целях и мотивах. К пришельцам следует относиться как к серьезной угрозе, пока не будет доказано обратное.

ВОЙСКА СКРИННОВ

ПЕХОТА

Все пехотные подразделения пришельцев перебрасываются на планету посредством Двери.

Пиктограмма и название	Описание
«Осы»	«Осы» представляют собой рой летающих лезвий, крайне эффективных против пехоты. Похоже, они обладают некими зачатками разума. ➢ **Способности:** слияние, зачистка занятых врагом построек.
Дезинтеграторы	Орудия дезинтеграторов с легкостью разрезают броню вражеской техники. При выходе из строя они взрывают свой реактор, уничтожая всех, кто находился рядом.
Ассимилятор	Работа ассимилятора – захватывать вражеские строения. Он невидим, если остается без движения некоторое время. Ассимилятор может ремонтировать постройки и захватывать боевых роботов.
Мобильная пехота	Мобильные пехотинцы скриннов сеют ужас в рядах противника. Кроме того, они вполне способны противостоять вражеской бронетехнике. ➢ **Требуется** мозговой центр, оборонный комплекс. ➢ **Усовершенствования:** плазмометы, телепортеры.
Манипулятор	Манипулятор пришельцев обладает способностью к телепортации дружественных войск и захвату контроля над разумом противника. ➢ **Требуется** оборонный комплекс, техноузел. ➢ **Способности:** телепортация, дистанционное воздействие.

ВОЕННАЯ ТЕХНИКА

Вся наземная техника скриннов перебрасывается на планету посредством Врат.

Пиктограмма и название	Описание
Искатель	Легкобронированный «Искатель» несет на борту улучшенные сканеры и вооружен плазмометами.
Шагающий танк	Скорострельные орудия этих танков крайне эффективны против пехоты и авиации.
Комбайн	Комбайны используются для добычи тиберия и транспортировки его к экстрактору. Функция авторемонта позволяет им восстанавливаться, если поблизости есть тиберий.
Поглотитель	Вооруженный дальнобойным орудием, этот танк может поглощать тиберий для увеличения наносимого урона. ➢ **Требуется** мозговой центр.
Осквернитель	Осквернители распыляют жидкий тиберий, уничтожая постройки и пехоту противника. Но если распылить тиберий на дружественные войска, их состояние только улучшится.
Аннигилятор	Этот робот вооружен тремя боевыми лазерами, а его опоры настолько мощны, что могут давить даже легкую технику. ➢ **Требуется** техноузел. ➢ **Усовершенствования:** генератор силового поля.
Разведчик	Используйте разведчиков, чтобы развертывать новые базы.

АВИАЦИЯ

Вся авиация пришельцев перебрасывается на планету посредством Портала.

Пиктограмма и название	Описание
Сборочный корабль	Используйте этот корабль для быстрого развертывания сборочной платформы. Сборочные корабли полностью идентичны стандартным МСЦ.
«Буревестник»	Быстрые и легкие, «Буревестники» крайне эффективны как против авиации, так и против наземных войск.
«Разрушитель»	Разрушитель не зря получил такое название. Любой наземный объект, оказавшийся в радиусе поражения орудий этого корабля, не выдержит и одного залпа. ➤ **Требуется** техноузел. ➤ **Усовершенствования:** генератор силового поля.
Планетарный штурмовик	Этот тяжелый корабль несет на себе звено истребителей, смертельно опасных для любой наземной цели. Планетарный штурмовик обладает возможностью создавать ионную бурю. ➤ **Требуется** передатчик. ➤ **Способности:** ионная буря. ➤ **Усовершенствования:** генератор силового поля.
Корабль-матка	Мощности орудия этого медлительного корабля хватит, чтобы сровнять с землей целый город. ➤ **Требуется** передатчик.

ПОСТРОЙКИ СКРИННОВ

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЕ ПОСТРОЙКИ

Пиктограмма и название	Описание
Сборочная платформа	Посредством сборочной платформы вы можете возводить все остальные постройки. Также она обеспечивает базы скриннов радиолокационными возможностями.
Реактор	Вырабатывает энергию, необходимую для функционирования базы скриннов.

Экстрактор		Здесь хранится и перерабатывается тиберий, собранный комбайном. Вместе с экстрактором поставляется один комбайн.
Дверь		Используйте Дверь, чтобы призывать на планету пехотные подразделения скриннов. Для переброски тяжелой пехоты мощностей Двери недостаточно. ➤ **Требуется** реактор.
Врата		Посредством Врат скринны перебрасывают на планету военную технику. Кроме того, Врата восстанавливают находящуюся неподалеку технику, а также могут перебрасывать роботов-ремонтников в любую точку поля боя. ➤ **Требуются** реактор и экстрактор.
Мозговой центр		Мозговой центр – нечто вроде генерального штаба скриннов. Он поддерживает связь с войсками, а также может создавать электроловушки. ➤ **Требуются** реактор и экстрактор.
Портал		Позволяет перебрасывать на планету авиацию скриннов. ➤ **Требуется** мозговой центр.
Оборонный комплекс		Его возведение делает возможным призыв лучших солдат скриннов – мобильных пехотинцев и манипуляторов. Кроме того, оборонный комплекс может создавать силовой щит вокруг любой боевой единицы на поле боя. ➤ **Требуются** мозговой центр и Дверь.
Техноузел		Создание техноузла позволяет вызывать самую мощную технику скриннов, изобретать усовершенствования, а также обеспечивать наземные войска неуязвимостью в течение небольшого интервала времени. ➤ **Требуются** мозговой центр и Дверь.
Передатчик		Передатчики используются как для вызова кораблей-маток, так и для открытия на поле боя гипертуннелей. ➤ **Требуется** техноузел.
Мастерская		Возведение мастерской добавляет вторую очередь постройки, что значительно ускоряет развитие базы.

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ПОСТРОЙКИ

Пиктограмма и название	Описание
Улей	Ульи являются «гнездами» для смертоносных «Ос». Если рой будет уничтожен, в улье будет создан новый.
Ускоритель роста	Возведение этой постройки значительно ускоряет рост тиберия. ➤ **Требуется** экстрактор.
Цитадель бурь	Цитадели могут создавать ионные бури, под прикрытием которых авиация скриннов наносит гораздо больший урон. Кроме того, Цитадель обладает способностью направлять молнии на пехоту, военную технику и авиацию противника. ➤ **Требуется** техноузел.
Фотонная пушка	Фотонные пушки отлично справляются с любой военной техникой, но в бою против пехоты они абсолютно бесполезны. ➤ **Требуется** Дверь.
Плазменная батарея	Плазменные батареи – идеальное средство борьбы с авиацией противника. ➤ **Требуется** мозговой центр.
Генератор искажения	Используйте генератор, чтобы создать на поле боя миниатюрную черную дыру, которая поглотит все, что окажется в радиусе ее действия. ➤ **Требуется** техноузел.

ОСОБЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ СКРИННОВ

Пиктограмма и название	Описание
Роботы-ремонтники	Эти роботы могут восстанавливать технику. ➤ **Доступно** во Вратах.
Электроловушка	Электроловушки эффективны против большинства известных типов войск. ➤ **Доступно** в нервном узле.

Рой		Вызывает на поле боя рой смертоносных «Ос». ➤ **Доступно** в мозговом центре.
Импульсный локатор		Используется для обнаружения тиберия, тибериевых форм жизни, а также техники и построек, функционирующих на энергии тибериевого топлива. ➤ **Доступно** в мозговом центре.
Силовой щит		Временно обездвиживает все, что попадет в радиус поражения. Обездвиженные боевые единицы – легкая добыча для ваших войск. ➤ **Доступно** в оборонном комплексе.
Защитное поле		Частично перемещает выбранные войска в другое измерение, в результате чего они не могут сражаться, но не получают и урона в бою. Используйте защитные поля, чтобы перебрасывать штурмовые группы за линию оборонительных сооружений противника. ➤ **Доступно** в техноузле.
Гипертуннель		Создание локального гипертуннеля позволяет мгновенно перебрасывать войска из одной точки поля боя в другую. ➤ **Доступно** на передатчике.
Корабль-матка		Вероятно, на корабле-матке не сосредоточено все верховное командование скриннов, но это не мешает данному кораблю выступать на поле боя с огромной разрушительной силой. ➤ **Доступно** на передатчике.
Искажение		➤ На поле боя появляется маленькая черная дыра, поглощающая все, что находится в радиусе действия ее гравитационного поля. ➤ **Доступно** в генераторе искажения.

УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ СКРИННОВ

Пиктограмма и название		Описание
Плазмометы		Оснащает мобильную пехоту плазмометами, крайне эффективными против вражеской авиации. ➤ **Доступно** для мобильной пехоты. ➤ **Изобретается** в техноузле.
Телепортеры		Мобильная пехота получает возможность телепортироваться в любую точку поля боя. ➤ **Доступно** для мобильной пехоты. ➤ **Изобретается** в техноузле.
Генератор силового поля		Силовое поле увеличивает защиту и защищает от одного удара ЭМИ. ➤ **Изобретается** в техноузле. ➤ **Доступно** для аннигилятора, разрушителя, планетарного штурмовика.

Термоядерный синтез		Изобретение термоядерного синтеза увеличивает производительность реактора. ➤ **Требуется** техноузел. ➤ **Изобретается** в реакторе.

СПОСОБНОСТИ СКРИННОВ

Пиктограмма и название		Описание
Телепортация		Поглотив достаточное количество тиберия из окружающей среды или из вражеского хранилища, манипулятор может массово телепортировать дружественные войска. ➤ **Доступно** для манипулятора.
Поглощение		Поглотители могут значительно усилить боевую мощь своих орудий, «добывая» тиберий из окружающей среды. Поглощение увеличивает радиус поражения орудий и наносимый ими урон. ➤ **Доступно** для поглотителя.
Ионная буря		Вызываемая планетарным штурмовиком буря позволяет авиации пришельцев действовать намного эффективнее. ➤ **Доступно** для планетарного штурмовика.
Дистанционное воздействие		Позволяет манипулятору захватывать контроль над выбранной боевой единицей или постройкой противника. ➤ **Доступно** для манипулятора.

НЕЙТРАЛЬНЫЕ БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ТЕХПОСТРОЙКИ

НЕЙТРАЛЬНЫЕ БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ

Пиктограмма и название	Описание
Мутанты	Мутанты – невероятно выносливые и сильные дикари, вооруженные пулеметами. В отличие от большинства форм жизни, мутанты восстанавливают здоровье, находясь рядом с тиберием.
Висцероиды	Не обладающие разумом, эти порожденные тиберием существа нападают на любой движущийся объект.

ТЕХПОСТРОЙКИ

Пиктограмма и название	Описание
Добывающий комбинат	Захватив эту постройку, вы будете получать постоянный дополнительный доход.
Контрольный центр	Захватив эту постройку, вы сможете контролировать местность вокруг нее, что позволит вам возводить собственные постройки.
Сборный пункт	Захватив эту постройку, вы получите дополнительные войска.
Депо	Захватив эту постройку, вы получите доступ ко всем станциям метро.
Станция метро	Захватив эту постройку и депо, вы сможете перемещать войска между всеми станциями метро.

Центр управления ЭМИ		Захватив эту постройку, вы сможете применять электромагнитные импульсы.
Хижина мутантов		Захватив эту постройку, вы сможете брать на службу мутантов.
Охранная башня		Захватив эту постройку, вы получите в свое распоряжение огневую точку.
Хранилище тиберия		Захватив эту постройку, вы получите дополнительные ресурсы.

СОХРАНЕНИЕ И ЗАГРУЗКА

Загрузка игр производится через главное меню, сохранение – через меню паузы. В режиме кампании игра сохраняется автоматически после успешного завершения эпизода. Для каждой кампании присутствуют отдельные файлы автосохранения.

- Для загрузки сохраненной игры выберете пункт «ПРОДОЛЖИТЬ КОМПАНИЮ». Чтобы вручную выбрать файл сохраненной игры, выберете пункт «ЗАГРУЗКА».
- Для сохранения игры нажмите на клавишу **ESC** и в появившемся меню паузы выберите пункт «СОХРАНИТЬ». Укажите ячейку, в которую вы хотите записать файл, и щелкните на кнопке «СОХРАНИТЬ».

РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Если у вас есть проблемы или вопросы, связанные с этой игрой, посетите веб-сайт технической поддержки по адресу **www.electronicarts.ru/Support**. Здесь вы сможете просмотреть ответы на часто встречающиеся вопросы или отправить сообщение сотрудникам службы технической поддержки.

Для решения проблем с программой EA Link убедитесь, что она запущена, затем щелкните на кнопке «ПОМОЩЬ» в верхней части окна.

ФАЙЛ ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ

В комплект поставки игры входит интерактивный справочный файл технической поддержки, содержащий информацию о решении проблем, возникающих в процессе работы с программой. После установки игры вы найдете справочный файл в той же папке, где находится игра. Вы можете также обратиться в наш Центр поддержки пользователей (см. раздел ***«Центр поддержки»* на стр. 55**).

ИЗВЕСТНЫЕ ПРОБЛЕМЫ

- Убедитесь, что ваш компьютер соответствует минимальным системным требованиям для данной игры и на нем установлены последние версии драйверов видео- и звуковой карт.

  Драйверы для видеокарт NVIDIA можно загрузить с веб-сайта **www.nvidia.ru**.

  Драйверы для видеокарт ATI можно загрузить с веб-сайта **www.ati.amd.com/ru**.
- При использовании версии игры, поставляемой на дисках, попробуйте переустановить программу DirectX с диска с игрой. Обычно она находится в папке DirectX. При наличии доступа в Интернет вы можете загрузить последнюю версию DirectX с веб-сайта **www.microsoft.com/directx**.

ПОДСКАЗКИ

- Если при использовании версии игры, **поставляемой на дисках**, меню автозапуска не появляется автоматически, выберите «Мой компьютер», щелкните правой кнопкой мыши на пиктограмме дисковода, в котором находится диск с игрой, и выберите «Автозапуск».
- При недостаточной производительности игры попробуйте понизить значения некоторых параметров звука и изображения в меню настройки игры. Можно также уменьшить разрешение экрана.
- Для повышения производительности игры рекомендуется завершить работу фоновых и антивирусных программ. После окончания игры не забудьте снова запустить антивирусную программу.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАРШРУТИЗАТОРА ИЛИ БРАНДМАУЭРА

Для игры через Интернет необходимо открыть следующие порты:

Тип	Внутренний	Внешний
UDP	Любой	27900
TCP	Любой	29900
TCP	Любой	29901
TCP	Любой	6667
UDP	6500	27900
UDP	6500	Любой
TCP	Любой	28910
UDP	13139	13139
UDP	Любой	27900
TCP	Любой	28910

ПЕРЕАДРЕСАЦИЯ ПОРТОВ

Если вы используете для подключения к сети Интернет маршрутизатор, настройка переадресации портов может помочь в решении проблем с интернет-соединением. В маршрутизаторах используются различные способы переадресации портов.

1. Откройте панель администратора вашего маршрутизатора. В большинстве маршрутизаторов используется интерфейс на основе интернет-браузера, с помощью которого вы сможете настроить переадресацию портов. Поскольку названия разделов в разных маршрутизаторах различаются, ищите раздел, посвященный Port Forwarding, Services, Virtual Servers, Inbound Services, Applications или Gaming.
2. Создайте новые правила переадресации портов, перечисленных выше, на IP-адрес вашего компьютера. Чтобы узнать IP-адрес компьютера, щелкните на кнопке «Пуск», выберите «Выполнить...», введите **cmd** и щелкните на кнопке OK.
3. В командной строке введите ipconfig и нажмите клавишу ENTER. Вы увидите параметры подключения к сети и IP-адрес вашего компьютера.

Пример настройки переадресации портов:

Port – 3658, **Protocol** – UDP, **Traffic** – Incoming, **Forwarded to** – [IP-адрес вашего компьютера – например, 192.168.1.3].

DMZ

Вы можете установить для маршрутизатора режим DMZ. В этом режиме входящие данные со всех портов будут перенаправляться на ваш компьютер. Это поможет решить любые проблемы соединения с Интернетом, но система безопасности маршрутизатора будет отключена.

Дополнительная информация о брандмауэрах, переадресации портов и режиме DMZ содержится на веб-сайте Центра поддержки по адресу: **http://www.electronicarts.ru/SupportCenter**.

ЦЕНТР ПОДДЕРЖКИ

Если вы хотите получить техническую поддержку по сети Интернет, посетите веб-сайт Центра поддержки **http://www.electronicarts.ru/SupportCenter/**

Скорее всего, в нашей базе данных содержится подходящий способ решения вашей проблемы – для доступа к этой базе щелкните на кнопке «ПОМОЩЬ». Если вы не нашли ответа на свой вопрос, щелкните на кнопке «ЗАПРОС EA» и отправьте сообщение сотруднику службы технической поддержки. Мы ответим вам со всей возможной оперативностью.

Вы можете обратиться в русскоязычную службу технической поддержки по телефону, набрав номер **(495) 238-3632**. Служба работает с понедельника по пятницу с 10:00 до 16:00.

Прежде чем обратиться в службу поддержки, воспользуйтесь утилитой DirectX и получите отчет о конфигурации вашего компьютера:

- Щелкните на кнопке «Пуск», выберите «Выполнить...», введите **dxdiag** и щелкните на кнопке OK. Чтобы сохранить копию отчета для последующего просмотра и распечатки, выберите SAVE ALL INFORMATION….

  Примечание: служба технической поддержки не дает советов и подсказок по прохождению игры.

  Примечание: если вы приобрели игру через EA Link, вы можете ознакомиться с текстом Лицензионного соглашения на веб-сайте по адресу **http://files.ea.com/downloads/commerce/eula/ru/eula.pdf**.

ВНИМАНИЕ

Компания Electronic Arts оставляет за собой право в любое время и без предварительного уведомления вносить улучшения в продукт, описанный в настоящем Руководстве. Данное Руководство и описываемое в нем программное обеспечение являются объектами авторских и смежных прав. Все права сохранены. Данное Руководство и программное обеспечение, а также любые их части запрещается копировать, воспроизводить, переводить на другие языки, переносить на электронные носители или же преобразовывать в любые формы, пригодные для автоматической обработки информации, без предварительного письменного разрешения компании EA Swiss Sarl, Place du Molard 8, 1204 Geneva, Switzerland. Компания Electronic Arts отказывается от любых гарантий, условий или обязательств, прямых или связанных, по отношению к данному Руководству, его качеству, покупательной способности или соответствию его каким-либо другим особым целям. Данное Руководство предоставляется по принципу «как таковое». Компания Electronic Arts предоставляет определенную ограниченную гарантию на программу и носитель. Компания Electronic Arts не несет никакой ответственности в случае реального, косвенного или непредумышленного ущерба. Данные формулировки и условия ни в коем случае не ограничивают законных прав покупателя, за исключением, быть может, случая покупки в коммерческих целях.

ГАРАНТИЯ

Примечание: гарантия применима только к продуктам, приобретенным в магазинах розничной торговли. К продуктам, приобретенным через Интернет при помощи программы EA Link, гарантия не применима.

ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ

Electronic Arts гарантирует вам, что оригинальный носитель, на котором записан данный программный продукт, не имеет материальных и технологических дефектов. Срок гарантии – 12 месяцев со дня покупки. В течение этого срока дефектный носитель подлежит замене в том случае, если он будет возвращен Electronic Arts по адресу: Electronic Arts Customer Warranty, PO Box 181, Chertsey, KT16 0YL, United Kingdom, с приложением документа, подтверждающего покупку, описания дефектов и вашего обратного адреса.

Эта гарантия является дополнением к вашим правам, установленным законом РФ «О защите прав потребителей», и ни в коей мере не затрагивает их. Эта гарантия не распространяется на сам программный продукт, предоставляемый «как таковой», а также на носитель, дефекты которого обусловлены небрежным обращением или чрезмерно интенсивным использованием.

© 2007 Electronic Arts Inc. Названия Electronic Arts, EA, Command & Conquer и Command & Conquer 3 Tiberium Wars, а также логотип EA являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. ів США и/или других странах. Все права сохранены. Программное обеспечение содержит технологию, лицензированную GameSpy Industries, Inc. © 1999-2007 GameSpy Industries, Inc. Все права сохранены. Название GameSpy, а также логотип «Powered by GameSpy» являются товарными знаками GameSpy Industries, Inc. Все права сохранены. Все прочие товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

WWR01605529M