COMMAND & CONQUER 3

WOJNY O TYBERIUM™

OSTRZEŻENIE PRZED PADACZKĄ (EPILEPSJĄ)

Prosimy przeczytać przed uruchomieniem gry lub pozwoleniem dziecku na jej uruchomienie.

Niektóre osoby narażone na działanie migającego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku padaczkowego lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tego ataku lub utraty przytomności może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie niektórych gier komputerowych. Takie przypadłości mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie rozpoznano padaczki, lub które nigdy wcześniej nie doznały ataków padaczkowych. Jeżeli u użytkownika (lub kogoś z jego rodziny) wystąpiły kiedykolwiek objawy padaczki (ataki padaczkowe lub nagłe utraty przytomności) spowodowane migotaniem światła, przed rozpoczęciem gry należy zasięgnąć porady lekarza.

Zaleca się, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Gdyby u użytkownika lub jego dziecka wystąpiły podczas gry którekolwiek z następujących objawów: zawroty głowy, zaburzenia wzroku, skurcze mięśni oczu lub innych mięśni, utrata przytomności, zaburzenia błędnika, jakiekolwiek mimowolne odruchy lub drgawki, należy NATYCHMIAST przerwać grę i skonsultować się z lekarzem.

W CZASIE GRY NALEŻY ZACHOWAĆ NASTĘPUJĄCE ŚRODKI OSTROŻNOŚCI

- Nie siadaj zbyt blisko ekranu. Usiądź w takiej odległości, na jaką pozwala długość kabli.
- O ile to możliwe, graj na niezbyt dużym ekranie.
- Staraj się nie grać, jeśli odczuwasz zmęczenie lub senność.
- Upewnij się, że pomieszczenie, w którym grasz, jest dobrze oświetlone.
- Odpoczywaj co najmniej 10 do 15 minut na każdą godzinę gry.

INSTALACJA I ROZGRYWKA

WERSJA PŁYTOWA

Aby zainstalować grę, umieść płytę w napędzie i postępuj zgodnie z instrukcjami pojawiającymi się na ekranie.

Po pomyślnym zainstalowaniu gry możesz uruchomić ją z menu autoodtwarzania bądź nacisnąć przycisk START na pasku zadań systemu Windows, wybrać polecenie PROGRAMY (lub WSZYSTKIE PROGRAMY) w lewej dolnej części ekranu i odszukać grę.

WERSJA EA LINK

Możesz uzyskać dostęp do instrukcji instalacji/gry w sekcji Pomoc EA Link.

ZAREJESTRUJ SIĘ W EA, ABY BYĆ NA BIEŻĄCO!

Załóż konto użytkownika EA i zarejestruj tę grę, aby otrzymać darmowe kody i podpowiedzi od EA. Założenie konta EA oraz rejestracja gry wymaga niewielkiego czasu i wysiłku.

Możesz dokonać rejestracji w trakcie instalacji bądź poprzez odnośnik rejestracji elektronicznej, który znajdziesz w menu gry wywoływanym poprzez przycisk START. Możesz także odwiedzić naszą stronę pod adresem **www.gamereg.ea.com** i tam dokonać rejestracji.

Uwaga: Podczas rejestracji gry na koncie użytkownika EA jej numer seryjny zostanie zapisany w dokładnych informacjach o koncie w zakładce „Moje konto”, aby można go było w razie potrzeby łatwo znaleźć.

SPIS TREŚCI

INSTALACJA I ROZGRYWKA	1
ZAREJESTRUJ SIĘ W EA, ABY BYĆ NA BIEŻĄCO!	1
WITAJ PONOWNIE, KOMENDANCIE	3
OBSADA	7
MENU GŁÓWNE	8
USTAWIENIA	9
EKRAN GRY	9
PODSTAWY GRY	12
TAKTYKA NA POZIOMIE ŚREDNIOZAAWANSOWANYM	16
TRYBY GRY	20
JEDNOSTKI, BUDYNKI ORAZ MOCE	27
ZAPISYWANIE I WCZYTYWANIE	53
ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW	53
CENTRUM POMOCY	55
UWAGA	55
GWARANCJA	56

Odwiedź witrynę EA™ pod adresem **www.ea.pl**

WITAJ PONOWNIE, KOMENDANCIE

Zbliża się Trzecia Wojna o Tyberium.

W roku 2047 długa walka pomiędzy zjednoczonymi narodami należącymi do Globalnej Inicjatywy Obronnej (GDI) oraz tajemniczą superpotęgą znaną jako Bractwo Nod rozgorzała niczym ogień obejmujący całą planetę. Obie frakcje walczą o tyberium, tajemniczy zielony kryształ obcego pochodzenia, który jest jednocześnie najbardziej wydajnym bogactwem naturalnym, jak i największą katastrofą ekologiczną w historii. Stawka jest wysoka – kto kontroluje tyberium, decyduje o losie ludzkości oraz Ziemi. Ale zaciekła wojna światowa pomiędzy siłami GDI a Nod to dopiero początek. Ludzkość niedługo odkryje, że nie jest sama we wszechświecie… i że nie jest jedynym gatunkiem walczącym o tyberium.

UWAGA OD PRODUCENTA WYKONAWCZEGO, MIKE'A VERDU

Ta gra jest owocem miłości osób, które nad nią pracowały. Większość z nas jest gorącymi fanami serii *Command & Conquer*™, dlatego wielkim honorem i przywilejem była dla nas praca nad nową częścią *Command & Conquer*, zwłaszcza że toczy się ona w tym samym świecie, w którym wszystko się zaczęło, jeszcze w 1995 roku. Bardzo ciężko pracowaliśmy, aby stworzyć możliwie najlepszą strategię czasu rzeczywistego, która jest wierna duchowi *Command & Conquer* i honoruje spuściznę wszystkich poprzednich gier.

Dziękujemy, że gracie w *Command & Conquer 3 Wojny o tyberium*™. Mam nadzieję, że gra zapewni wam tyle zabawy, ile nam dała praca nad nią.

-Mike Verdu, Producent wykonawczy

TWÓJ GŁÓWNY CEL

W grze *Command & Conquer 3 Wojny o tyberium*™ stajesz się dowódcą na polu walki, którego zadaniem jest pokonanie armii przeciwników oraz zniszczenie ich baz poprzez przechytrzenie, wymanewrowanie i przezwyciężenie jego wojsk. W typowej bitwie będziesz kontrolować jedną z trzech różnych frakcji – GDI, Nod lub Scrin – tworząc własną bazę, szkoląc zróżnicowane jednostki bojowe oraz strategicznie rozmieszczając je na polu walki. Aby tego dokonać, musisz szybko myśleć i działać – oraz opanować sterowanie. Najlepszym na to sposobem jest wybranie szkolenia w głównym menu. Od razu będziesz mieć możliwość praktycznej nauki. Dodatkowe informacje znajdziesz w tej instrukcji.

STEROWANIE

Aby cieszyć się grą w *Command & Conquer 3 Wojny o tyberium*, nie trzeba będzie zapamiętać wszystkich poleceń, ale ich nauczenie się może dać Ci przewagę.

- Możesz zmodyfikować większość poniższych opcji sterowania przechodząc do zakładki klawiszy skrótów w menu ustawień.

  Uwaga: Wszystkie występujące w tekście „kliknięcia" oraz „podwójne kliknięcia" odnoszą się do lewego i prawego przycisku myszki, o ile nie podano inaczej.

KOMENDY ZAZNACZANIA

Działanie	Klawiatura/myszka
Zaznaczenie jednostki	Kliknięcie
Dodatkowe jednostki do zaznaczenia	**SHIFT** + kliknięcie
Zaznaczenie grupy jednostek	Kliknięcie i przeciągnięcie ramki wokół wybranych jednostek
Zaznaczenie wszystkich jednostek bojowych na mapie	**Q**
Zaznaczenie wszystkich jednostek danego rodzaju na ekranie	**W** lub podwójne kliknięcie na jednostce
Zaznaczenie wszystkich jednostek danego rodzaju na mapie	Kliknięcie na jednostce i dwukrotne wciśnięcie **W**
Przypisanie zaznaczonych jednostek do grupy	**CTRL** + **0-9**
Zaznaczenie grupy	**0-9**
Zaznaczenie i przejście do grupy	Podwójne wciśnięcie **0-9**
Umieszczenie punktu zbornego	Wybierz budynek i kliknij prawym przyciskiem na obszarze
Przejście do ostatniego wydarzenia na mini-mapie	**SPACJA**
Wybór następnego pojazdu wydobywczego	**N**
Pokazanie wszystkich pasków zdrowia	**CTRL** + **~**
Tryb szybkiego przewijania (tylko podczas powtórek)	**>**

KOMENDY RUCHU I ATAKU (PO WYBRANIU JEDNOSTEK)

Działanie	Klawiatura/myszka
Przemieszczanie jednostek lub atakowanie celów	Kliknięcie prawym przyciskiem
Ruch ofensywny	**A** + kliknięcie prawym przyciskiem
Ruch szturmowy	**F** + kliknięcie prawym przyciskiem
Ruch tyłem	**D** + kliknięcie prawym przyciskiem
Wymuszony ruch	**G** + kliknięcie prawym przyciskiem
Ruch w formacji	Przytrzymanie obu przycisków myszy
Zatrzymanie jednostek	**S**
Wymuszony atak	**CTRL** + kliknięcie prawym przyciskiem
Rozproszenie	**CTRL** + **X**
Tryb planowania	**CTRL** + **Z**
Tryb punktów nawigacyjnych	**ALT**
Postawa agresywna	**ALT** + **A**
Postawa strażnicza	**ALT** + **S**
Postawa utrzymania terenu	**ALT** + **D**
Postawa wstrzymania ognia	**ALT** + **F**

POLECENIA PRODUKCJI I BOCZNYCH PASKÓW

Działanie	Klawiatura/myszka
Przełączenie trybu wytycznych	**O**
Baza danych wywiadu	**I**
Tryb sprzedaży	**Z**
Tryb mocy	**X**
Tryb naprawy	**C**
Zakładka kontekstowa	**~**
Zakładka budynków	**E**
Zakładka budynków wsparcia	**R**
Zakładka piechoty	**T**
Zakładka pojazdów	**Y**
Zakładka jednostek powietrznych	**U**
Następna zakładka/poprzednia zakładka	**TAB/CTRL** + **TAB**
Miejsce na pasku bocznym 1-10	**F1-F10**
Przyciski zdolności jednostek	**CTRL** + **A/S/D/F**
Moce wsparcia	**CTRL** + **F1-F8**

STEROWANIE EKRANEM I KAMERĄ

Działanie	Klawiatura/myszka
Otwarcie menu pauzy	**ESC**
Przesuwanie ekranu	Klawisze kursorów lub przesunięcie myszki do krawędzi ekranu
Szybkie przesuwanie	Kliknięcie prawym przyciskiem i ruch myszką
Skok do głównej bazy	**H**
Ustawienie zakładki kamery 1	**CTRL** + **J**
Ustawienie zakładki kamery 2	**CTRL** + **K**
Ustawienie zakładki kamery 3	**CTRL** + **L**
Ustawienie zakładki kamery 4	**CTRL** + **;**
Przejście do zakładki 1	**J**
Przejście do zakładki 2	**K**
Przejście do zakładki 3	**L**
Przejście do zakładki 4	**;**
Obrót kamery w lewo/prawo	Klawisze numeryczne **4**/**6**, lub przytrzymanie środkowego klawisza myszki i przesunięcie jej w lewo lub w prawo
Zbliżenie/oddalenie kamery	Klawisze numeryczne **8**/**2**, lub przytrzymanie środkowego klawisza myszki i przesunięcie jej w górę lub w dół
Przywrócenie domyślnego ustawienia kamery	Klawisz numeryczny **5** lub podwójne kliknięcie środkowym klawiszem myszki
Włączenie/wyłączenie grafiki interfejsu	**END**
Zapisanie obrazka z gry	**F12**

STEROWANIE W GRZE WIELOOSOBOWEJ

Działanie	Klawiatura/myszka
Przełączenie rozmowy głosowej	**CTRL** + **V**
Rozmowa głosowa	**V**
Rozmowa z sojusznikami	**BACKSPACE**
Rozmowa ze wszystkimi	**ENTER**
Umieszczenie znaku sygnalizacyjnego	**B**
Usunięcie znaku sygnalizacyjnego	**DEL**

OBSADA

W trakcie każdej z kampanii *Command & Conquer 3 Wojny o tyberium* poznasz szereg wysokich rangą urzędników GDI i Bractwa Nod. Poniżej znajdują się krótkie charakterystyki każdej z tych postaci.

GDI

Jack Granger
Występuje:
Michael Ironside

Doświadczony weteran, który awansował w hierarchii militarnej dzięki osiągnięciom, a nie poprzez działania polityczne. Generał Jack Granger jest twardym, rzeczowym dowódcą. Doświadczenia zdobyte podczas dwóch wojen z Nod pozwalają mu doskonale ocenić każdą sytuację, a pewność siebie i odwaga – zastosować odpowiednią strategię do osiągnięcia zwycięstwa.

Redmond Boyle
Występuje:
Billy Dee Williams

Życie w tak trudnych czasach mogłoby załamać słabszych ludzi. Jednak kiedy los wyniósł Redmonda Boyle'a na pozycję PO dyrektora GDI, stanął on na wysokości zadania. Boyle jest charyzmatycznym i śmiałym przywódcą. To oficjalny przedstawiciel GDI i nie ukrywa, że zamierza za wszelką cenę zniszczyć Bractwo Nod.

Sandra Telfair
Występuje:
Grace Park

Porucznik Sandra Telfair jest adiutantem generała Grangera w Sztabie Generalnym. Pracowała w wywiadzie wojskowym i jest niezwykle sprawnym oficerem. Przygotowane przez nią wnikliwe analizy taktyki Nod mogą się okazać bardzo przydatne.

Kirce James
Występuje:
Jennifer Morrison

Porucznik Kirce James jest perfekcjonistką i wyjątkowym oficerem – żołnierzem, jakiego każdy dowódca chciałby widzieć po swojej stronie. Jej dostęp do danych wywiadowczych, a także najpotężniejszego uzbrojenia GDI z pewnością wielokrotnie okaże się nieoceniony.

BRACTWO NOD

Kane
Występuje:
Joe Kucan

Człowiek znany jedynie jako Kane jest najwyższym przywódcą – niektórzy powiedzieliby nawet *mesjaszem* – Bractwa Nod. Stanowi połączenie geniusza i szaleńca, nic więc dziwnego, że świat podzielił się co do jego oceny. Jego zwolennicy uważają, że przepowiedział istnienie tyberium, choć jego działania maskują wybujałe ego i pewne ukryte motywy.

Kilian Qatar
Występuje:
Tricia Helfer

Generał Kilian Qatar jest bardzo charyzmatyczną i - gdy wymaga tego sytuacja – niezwykle bezlitosną przywódczynią. Piastuje stanowisko zastępcy dowódcy Nod, na które awansowała dzięki znajomości taktyki i niezłomnej lojalności względem Kane'a.

Ajay
Występuje:
Josh Holloway

Ajay jest specjalistą Nod od planowania wojskowego. To inteligentny oficer i wyśmienity taktyk. Już nie raz dowiódł, że potrafi przygotować skomplikowane plany operacji wojskowej. Jako doświadczony żołnierz, zawsze przebywa blisko linii frontu, gdzie jego bracia wykonują przygotowane przez niego operacje.

MENU GŁÓWNE

Rozpocznij grę jednoosobową lub wieloosobową, zmień ustawienia, przeglądaj bazę danych wywiadu i korzystaj z wielu innych opcji.

SZKOLENIE Opanuj podstawowe umiejętności niezbędne do gry w *Command & Conquer 3 Wojny o tyberium*.

KAMPANIA Rozpocznij lub kontynuuj kampanię po stronie GDI lub Bractwa Nod.

Uwaga: Po ukończeniu kampanii GDI i Nod dostępna będzie kampania dodatkowa.

POTYCZKA Przygotuj rozgrywkę przeciwko nawet siedmiu przeciwnikom kontrolowanym przez SI.

GRA WIELOOSOBOWA Graj z nawet siedmioma przeciwnikami za pośrednictwem sieci lokalnej albo Internetu.

PROFILE Zarządzaj profilami gracza, przeglądaj bazę danych wywiadu albo oglądaj filmy odblokowane w kampanii.

OPCJE Zmień ustawienia dźwięku, ekranu i sterowania lub wyświetl listę autorów gry.

WYJŚCIE Wyjdź z gry.

USTAWIENIA

Aby zmienić ustawienia dźwięku, ekranu lub sterowania, wybierz OPCJE w głównym menu, a następnie zaznacz USTAWIENIA.

- W trakcie gry możesz zmienić ustawienia, wciskając klawisz **ESC**, aby otworzyć ekran pauzy, a następnie wybierając USTAWIENIA. Ustawienia graficzne można jednak zmienić tylko za pośrednictwem menu ustawień otwartego za pomocą menu głównego; nie można ich zmienić w trakcie gry.

GRAFIKA Zmień różnorakie opcje graficzne.
Uwaga: Można także wybrać jeden z pięciu przygotowanych zestawów opcji graficznych od BARDZO NISKICH, aż do BARDZO WYSOKICH. Aby wybrać ustawienia, kliknij na odpowiednim pasku w górnej części ekranu. Są one początkowo przygotowane przez grę na podstawie wydajności Twojego komputera. Zmieniaj ustawienia za pomocą pasków, aż znajdziesz takie, które najbardziej Ci odpowiadają, albo po prostu zostaw domyślne ustawienia przygotowane przez grę.

DŹWIĘK Określ głośność muzyki, efektów dźwiękowych, głosów, odgłosów tła, filmików, a także włącz lub wyłącz komunikację głosową.

KLAWISZE SKRÓTÓW Zmień ustawienia skrótów klawiszowych, klikając na odpowiednich miejscach w siatce, albo wybierz komendę za pomocą rozwijanego menu.
Uwaga: Do każdej kombinacji klawiszy można przypisać tylko jeden modyfikator: **SHIFT**, **CTRL** lub **ALT**.

SIEĆ Wybierz adres IP, z jakiego będziesz korzystać, włącz lub wyłącz opóźnienie wysyłki, wpisz adres portu albo kliknij na opcji odśwież NAT.
Uwaga: Jeżeli od poprzedniej gry sieciowej w *Command & Conquer 3 Wojny o tyberium* wprowadzone zostały zmiany w ustawieniach zapory ogniowej i występują problemy z połączeniem, proszę kliknąć na opcji ODŚWIEŻ NAT. Może to rozwiązać problem. (Więcej informacji na ten temat znajdziesz w pliku Przeczytaj.txt, który znajduje się w folderze instalacyjnym gry.)

OGÓLNE Zmień szybkość gry, opóźnienie wyświetlania wskazówek oraz przewijania myszką oraz opcje ustawień.
Uwaga: Zaznaczając pole Pokazuj reklamy, można zdecydować, czy w grze *Command & Conquer 3 Wojny o tyberium* mają być wyświetlane reklamy.

- Aby zatwierdzić wprowadzone zmiany, kliknij na opcji ZATWIERDŹ.
- Aby przywrócić pierwotne ustawienia gry, kliknij na opcji DOMYŚLNE.

EKRAN GRY

OKNO BITWY

W oknie bitwy można wznosić i rozstawiać budynki, wydawać jednostkom rozkazy ruchu i ataku, korzystać ze zdolności specjalnych i wiele więcej. W danym momencie w oknie bitwy wyświetlona jest tylko część całej mapy.

Uwaga: W trakcie wykonywania misji w kampanii, na ekranie zawsze wyświetlane są punkty nawigacyjne, aby wskazać Ci drogę do celów.

- Aby przewijać okno bitwy, najedź kursorem myszy na krawędź ekranu w kierunku, w którym chcesz przesunąć widok. Okno bitwy zacznie się przesuwać. Aby zatrzymać ten ruch, przesuń kursor myszy w kierunku środka ekranu. Okno bitwy można także szybko przesuwać za pomocą klawiszy strzałek.
- Aby przesuwać ekran jeszcze szybciej, przytrzymaj wciśnięty prawy przycisk myszy i ruszaj kursorem

Sterowanie kamerą za pomocą kółka myszy: Aby przybliżać i oddalać kamerę za pomocą kółka myszy, obracaj nim do przodu lub do tyłu. Aby obrócić kamerę, wciśnij kółko i przesuwaj mysz. Aby przywrócić domyślne ustawienie kamery, kliknij dwa razy kółkiem myszy.

MGŁA WOJNY

Każda z jednostek ma określone pole widzenia, a widok w oknie bitwy stanowi wypadkową tego, co widzą Twoje jednostki. Rejony mapy, które znajdują się poza ich polem widzenia, będą zasłonięte półprzezroczystą mgłą zwaną mgłą wojny. Ukrywa ona jednostki i budynki wroga, przez co widoczny jest tylko teren i budynki cywilne. **Mgła wojny** jest usuwana tylko wtedy, gdy na dany obszar wkroczą Twoje jednostki.

Podczas niektórych misji w kampanii, niezbadany teren okryty jest dodatkową warstwą – czarnym **całunem**. W miarę badania mapy, całun będzie powoli znikał, ujawniając teren, budynki i jednostki. Raz usunięty, nie pojawi się ponownie. Jednak wszystko, co znajduje się poza polem widzenia Twoich jednostek, zostanie ukryte przez mgłę wojny. Tak samo jak w przypadku normalnych misji kampanii, mgła wojny zostanie usunięta, gdy dany fragment terenu znajdzie się w polu widzenia jakiejś jednostki.

ZAKŁADKI KAMERY

Za pomocą zakładek kamery można oznaczyć na mapie określone miejsca i przeskakiwać do nich przez wciśnięcie pojedynczego klawisza.

- Aby ustawić zakładkę kamery, naciśnij klawisze **CTRL** + **J, K, L** lub **;.**
- Aby przeskoczyć do zdefiniowanej wcześniej zakładki, naciśnij klawisz **J, K, L** lub **;**.
- Aby przeskoczyć do centrum dowodzenia, naciśnij klawisz **H**.

BOCZNY PASEK

Za pomocą paska bocznego można zarządzać bazą i wojskami. Bez względu na to, gdzie się znajdujesz i co jest wyświetlane w oknie bitwy, za pomocą bocznego paska zawsze możesz wznosić nowe budynki i szkolić nowe jednostki. Nie musisz przenosić się do bazy za każdym razem, gdy zechcesz rozpocząć produkcję.

- Boczny pasek zawiera **okno kontekstowe**, w którym wyświetlane są informacje o zaznaczonych jednostkach, budynkach i nie tylko. Aby dowiedzieć się czegoś więcej o którymkolwiek z elementów paska bocznego, najedź na odpowiednią ikonę kursorem myszy.
- W trakcie misji w kampanii, ikony otwierające główne i dodatkowe wytyczne oraz bazę danych wywiadu znajdują się także na pasku bocznym.

RADAR I MINI-MAPA

Na pasku bocznym znajduje się także radar, znany pod nazwą mini-mapy. Miej na niego oko, bo często można za jego pomocą wypatrzyć ruchy wojsk wroga, zanim pojawią się w oknie bitwy. Trzeba jednak uważać, bo w niektórych okolicznościach radar może zostać wyłączony.

WYTYCZNE (TYLKO W KAMPANII)

Aby przejrzeć informacje o celach misji, kliknij na ikonie wytycznych. Aby ukończyć daną misję, musisz zrealizować wszystkie główne wytyczne. (Pamiętaj, że mogą one zmienić się w trakcie bitwy). Realizacja zadań pobocznych nie jest obowiązkowa, ale zapewnia dodatkowe surowce albo inne nagrody.

BAZA DANYCH WYWIADU (TYLKO W KAMPANII)

Bada danych wywiadu stanowi cenne narzędzie do porównywania informacji o walczących siłach, a także o tajnych wiadomościach, które wpadną w Twoje ręce podczas kampanii.

- Aby zajrzeć podczas gry do bazy danych, kliknij na jej ikonie w prawym górnym rogu ekranu.
- Aby zajrzeć do bazy danych z głównego menu, wybierz PROFIL, a następnie BAZĘ DANYCH WYWIADU.

Wskazówka: Kiedy wszystkie podstawowe wytyczne zostaną wykonane, misja zakończy się automatycznym zwycięstwem. Jeśli masz zamiar wykonać dodatkowe wytyczne, upewnij się, że do zrobienia pozostała jeszcze co najmniej jedna wytyczna podstawowa.

OGÓLNY INTERFEJS DOWODZENIA

Ogólny interfejs dowodzenia, znajdujący się u dołu ekranu bitewnego, pozwala określić zachowanie jednostek i taktykę. Choć dla każdej z tych opcji istnieją odpowiednie skróty klawiszowe, interfejs pozwala łatwo korzystać z nich za pomocą myszy.

PODSTAWY GRY

Poniższe informacje przeznaczone są dla nowych graczy, aby szybko wprowadzić ich w reguły gry *Command & Conquer 3 Wojny o tyberium*.

WZNOSZENIE BUDYNKÓW

Często misje będą rozpoczynać się z samym tylko placem budowy. Niezwłocznie należy rozpocząć wznoszenie pozostałych obiektów bazy.

Aby wznieść budynek:

1. **Zaznacz plac budowy. Budynki, które można wznieść zostaną wyświetlone w postaci ikon w oknie kontekstowym na pasku bocznym.**

   Uwaga: Jeżeli jakaś ikona będzie wyświetlona na szaro, oznacza to, że nie masz dostatecznej liczby surowców, aby wznieść dany budynek, albo nie masz dostępu do odpowiedniego rodzaju surowców lub technologii.

2. **Kliknij na ikonie budynku, który chcesz wznieść. Na ikonie pojawi się zegar. W miarę upływu czasu pochłaniane będą kredyty niezbędne do opłacenia budowy. Gdy zegar dojdzie do zera, obiekt będzie gotowy do umieszczenia na mapie, a jego ikona zacznie migać.**

   Uwaga: Jeżeli w trakcie prac zabraknie Ci kredytów, budowa zostanie zatrzymana do czasu uzyskania funduszy. Gdy to nastąpi, prace zostaną automatycznie wznowione.

3. **Przesuń kursor nad okno bitwy w miejsce, w którym ustawiony ma zostać budynek. (Zauważysz, że kursor zmieni się w przezroczysty budynek). Obiekty można ustawiać tylko w obrębie bazy. Każdy z budynków ma wokół siebie okrąg, który oznacza jego strefę kontroli. Jeżeli budynek, który chcesz wznieść będzie zaznaczony na czerwono, oznacza to, że w danym miejscu nie można go ustawić.**

   Uwaga: Aby obrócić budynek przed umieszczeniem go na mapie, kliknij i przytrzymaj przycisk myszy wciśnięty, przesuń mysz w lewo lub prawo, a następnie zwolnij przycisk myszy.

4. **Gdy wybierzesz już odpowiednie miejsce, kliknij, aby rozpocząć budowę.**

- Aby anulować tworzenie budynku, kliknij prawym przyciskiem myszy, aby przerwać produkcję (o ile wciąż jeszcze trwa), a następnie kliknij ponownie prawym przyciskiem, aby anulować cały proces i odzyskać wszystkie zainwestowane fundusze.

SZKOLENIE JEDNOSTEK

Gdy wzniesiesz już budynki, takie jak koszary czy fabryki wojenne, będziesz mógł za ich pomocą szkolić jednostki bojowe.

Uwaga: Zanim będzie można tworzyć jednostki, musisz zbudować koszary (GDI), Ręka Nod (Bractwo Nod) lub portal (Scrin). Na potrzeby niniejszej instrukcji będziemy się trzymać terminu **koszary** dla każdej z trzech stron.

Aby wyszkolić jednostki:

1. **Kliknij na koszarach – lub na zakładce piechoty na pasku dowodzenia – aby otworzyć menu jednostek. Pojawi się lista oddziałów, które można wyszkolić.**
2. **Kliknij na ikonie jednostki, którą chcesz wyszkolić. Pojawi się szary zegar, wskazujący, ile zajmie to czasu.**

   Uwaga: Aby rozpocząć kolejkę produkcji, kliknij kilka razy na ikonie jednostki, jaka ma zostać wyszkolona. Na ikonie pojawi się liczba wskazująca, ile jednostek zostało zamówionych. Aby dodawać po pięć jednostek na raz, przytrzymaj klawisz **SHIFT** klikając na ikonie.

3. **Kiedy jednostka zostanie ukończona, opuści budynek i zamelduje gotowość do służby.**

- Jeżeli chcesz anulować szkolenie jednostki, kliknij prawym przyciskiem myszy na jej ikonie. Szkolenie zostanie zatrzymane. Gdy klikniesz raz jeszcze, szkolenie zostanie całkowicie anulowane, a koszt jednostki zwrócony.

ZASILANIE BAZY

Twoja baza potrzebuje zasilania, by mogła normalnie funkcjonować. Dodając kolejne budynki, trzeba także zadbać o zapewnienie im odpowiedniej mocy. Zbyt niski poziom zasilania pociąga za sobą cały szereg konsekwencji: przestanie działać Twój radar, podobnie jak systemy obronne. Szybkość wznoszenia nowych budynków i szkolenia jednostek zostanie ograniczona. Wszystkie te negatywne efekty znikną jednak, gdy tylko przywrócisz odpowiednie zasilanie. Plac budowy generuje niewielką ilość mocy, ale do zwiększania poziomu zasilania trzeba wznieść elektrownie. Po zbudowaniu elektrowni podniesienie się wskaźnik zasilania.

- Aby określić poziom zasilania, jakim w danym momencie dysponujesz, sprawdź wskaźnik zasilania.
- Obok wskaźnika zasilania znajduje się informacja o energii zużywanej przez bazę. Staraj się pilnować, aby poziom zasilania był wyższy niż zużycie.

  Uwaga: Gdy zacznie Ci brakować mocy, możesz zdecydować się na wyłączenie jednego lub więcej budynków, aby trochę zaoszczędzić. W tym celu kliknij na ikonie wyłączenia zasilania na pasku dowodzenia, a następnie na wybranym budynku. Pamiętaj jednak, że budynki, którym odłączono zasilanie są całkowicie nieaktywne. Oznacza to na przykład, że nie będzie można szkolić jednostek w fabryce wojennej, której odłączono zasilanie. Budynki, które znalazły się pod wpływem broni EMP, są traktowane jak te, które nie mają zasilania.

ZASOBY

Wznoszenie budynków i szkolenie jednostek, opracowywanie ulepszeń i korzystanie z mocy pochłania Twoje fundusze. Gdy wybierzesz obiekt lub akcję, która ich wymaga, kredyty będą odejmowane z Twojego konta, aż uregulowana zostanie pełna kwota. (Koszt używania mocy wsparcia jest odejmowany jednorazowo.)

- Na początku gry będziesz zwykle dysponować dostateczną liczbą kredytów na wzniesienie podstawowych budynków i wyszkolenie paru jednostek. Aby jednak zwyciężyć, będziesz musiał zdobyć ich więcej.
- Jeżeli zdecydujesz się na wykonanie zadania, które wymaga kredytów, ale Ci ich zabraknie, zadanie zostanie zatrzymane do czasu zdobycia funduszy.
- Aby zdobyć dodatkowe kredyty, znajdź tyberium i zbuduj w jego pobliżu rafinerię. Każda rafineria ma pojazdy wydobywcze, które automatycznie wyszukują i zwożą tyberium, przekształcane następnie w kredyty. Gdy odległość dzieląca rafinerię od złóż jest niewielka, pojazdy wydobywcze będą potrzebować mniej czasu na jego gromadzenie.

Niebieskie tyberium

Zielone tyberium

Wskazówka: Wypatruj złóż rzadkiego, niebieskiego tyberium. Jest znacznie cenniejsze niż zwykłe, zielone.

ROZWIJANIE TECHNOLOGII

W budynkach, takich jak centrum techniczne, można opracowywać nowe technologie, aby wzmocnić swoje jednostki. Nowoopracowane ulepszenia natychmiast wzmacniają wszystkie oddziały danego typu – te istniejące, jak i szkolone w przyszłości.

- Aby opracować ulepszenie w danym budynku, kliknij na nim, a następnie na ikonie ulepszenia w oknie kontekstowym. Badania zajmują pewien czas i wymagają pewnej kwoty kredytów, podobnie jak w przypadku budynków i jednostek.

KONTROLOWANIE JEDNOSTEK

Dobry komendant wie, kiedy nakazać swoim żołnierzom utrzymać teren, kiedy dokonać strategicznego odwrotu, a kiedy śmiało szarżować do walki. Naucz się, jak prowadzić swe wojska do zwycięstwa.

PODSTAWY RUCHU

Ruch Aby przemieścić jednostkę, kliknij na niej w oknie bitwy, a następnie kliknij prawym przyciskiem myszy na miejscu docelowym. Większość jednostek automatycznie prowadzi ostrzał w trakcie przemieszczania się w nowe miejsce.

Atak Aby zaatakować wroga, zaznacz jednostki, a następnie kliknij prawym przyciskiem myszy na celu.

Punkty zborne Aby ustawić punkt zborny dla wszystkich jednostek szkolonych w danym budynku, kliknij na nim, a następnie kliknij prawym przyciskiem na mapie, lub też kliknij na odpowiedniej zakładce produkcyjnej, wciśnij **CTRL** + **R** i kliknij prawym przyciskiem na mapie.

Uwaga: Wszystkie nowe jednostki wyszkolone w koszarach udadzą się do punktu zbornego.

POSTAWY

Wybierz dla swych jednostek odpowiednie postawy, aby określić ich zachowanie w walce. Dostępny jest cały szereg opcji.

- Aby zmienić postawę grupy jednostek, zaznacz grupę, a następnie kliknij na przycisku odpowiedniej postawy w interfejsie kontroli lub skorzystaj ze skrótu klawiszowego.

Agresywna Gdy w polu widzenia Twoich jednostek pojawi się wróg, zbliżą się do niego, zaatakują i będą go ścigać. (Klawisz skrótu: **ALT+A**.)

Strażnicza (domyślna) Gdy w polu widzenia Twoich jednostek pojawi się wróg, zbliżą się do niego i zaatakują. Jeśli przeciwnik zostanie zniszczony lub ucieknie, Twoje jednostki wrócą na pozycje wyjściowe. (Klawisz skrótu: **ALT+S**.)

Utrzymanie terenu Twoje jednostki nie będą się ruszać, ale otworzą ogień do wroga, który znajdzie się w ich zasięgu. **Uwaga:** Postawa ta jest szczególnie przydatna w trakcie obrony lub dla jednostek artylerii. (Klawisz skrótu: **ALT+D**.)

Wstrzymanie ognia Jednostki, dla których wybrano tę postawę, nie będą odpowiadać ogniem ani ścigać sił wroga. **Uwaga:** Taka postawa szczególnie przydaje się dla jednostek zamaskowanych. (Klawisz skrótu: **ALT+F**.)

Wskazówka: Zaznacz koszary i zmień postawę budynku. Wyszkolone w nim jednostki będą miały domyślnie taką właśnie postawę.

DOŚWIADCZENIE JEDNOSTKI

W miarę przeprowadzania kolejnych ataków na jednostki i budynki wroga Twoi żołnierze będą zdobywać doświadczenie. Gdy jakaś jednostka zgromadzi dostatecznie dużo doświadczenia, awansuje na nowy poziom. Jednostki weteranów są oznaczone w oknie bitwy za pomocą specjalnych ikon. Jednostki takie sprawują się znaczenie lepiej.

- Jednostki **weteranów** zadają więcej obrażeń oraz są bardziej odporne na obrażenia (w porównaniu do zwykłych jednostek).
- Jednostki **elitarne** zadają więcej obrażeń oraz są bardziej odporne na obrażenia (w porównaniu do jednostek weteranów).
- Jednostki **bohaterskie** zadają więcej obrażeń oraz są bardziej odporne na obrażenia (w porównaniu do jednostek elitarnych). Dodatkowo atakują szybciej, automatycznie opatrują swe rany oraz strzelają czerwonymi pociskami smugowymi.

TRYB PLANOWANIA

Za pomocą trybu planowania można przygotować dla jednostki kolejkę poleceń, które zostaną wykonane na Twój rozkaz. Przydaje się to szczególnie podczas dywersji oraz przeprowadzania manewrów oskrzydlenia. Za pomocą trybu planowania można także wysłać jednostki na patrol.

Aby wydawać rozkazy w trybie planowania:

1. **Naciśnij CTRL + Z, aby włączyć tryb planowania, a następnie kliknij prawym przyciskiem, aby wydać rozkaz, tak jak robisz to normalnie. Rozkazy zostaną oznaczone w oknie bitwy za pomocą bladych linii. Przykładowo po wydaniu rozkazu ruchu, czerwona linia wskazywałaby marszrutę żołnierzy.**
2. **Gdy zechcesz, aby żołnierze zaczęli wykonywać rozkazy, naciśnij ponownie CTRL+Z, by wyłączyć tryb planowania.**

Aby stworzyć patrol w trybie planowania:

1. **Naciśnij CTRL + Z, aby włączyć tryb planowania.**
2. **Kliknij prawym przyciskiem myszy, aby przypisać jednostce jeden lub więcej punktów nawigacyjnych. Upewnij się jednak, że ostatni z nich łączy się z miejscem startu. (Kolor znaczników punktów nawigacyjnych zmieni się, gdy zrobisz to poprawnie.)**
3. **Naciśnij ponownie CTRL+Z, aby wyłączyć tryb planowania. Twoje jednostki rozpoczną patrol.**

- Aby anulować patrol, wydaj po prostu biorącym w nim udział jednostkom nowe rozkazy.

PRZEGLĄD FORMACJI

Gdy zgromadzisz już znaczną armię, czasem warto, aby Twoje jednostki poruszały się w formacji. Dzięki funkcji przeglądu formacji można automatycznie ustawić jednostki.

Korzystanie z przeglądu formacji:

1. **Wybierz grupę jednostek.**
2. **Najedź kursorem myszy na miejsce, w którym jednostki mają się ustawić w formacji.**
3. **Kliknij i przytrzymaj wciśnięte oba przyciski myszy. Pojawi się podgląd formacji.**
4. **Przesuń mysz poziomo, aby ustawić formację w wybranym kierunku, a następnie pionowo, by zmienić liczbę szeregów, a także szerokość i głębokość formacji.**
5. **Zwolnij oba przyciski myszy. Twoje wojska automatycznie udadzą się we wskazane miejsce i ustawią w wybranej formacji.**

- Spróbuj skorzystać z formacji w połączeniu z postawą utrzymania terenu, aby ustawić linię obrony.

  Wskazówka: Rozkaz ruchu można połączyć z przeglądem formacji. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w sekcji *Ruch formacji* na stronie 18.

UMIESZCZANIE PIECHOTY W BUDYNKACH

W wielu budynkach cywilnych oraz kilku innych obiektach można umieścić jednostki piechoty. Uzyskają one dodatkową ochronę oraz premię do zasięgu ataku. Wrogowie, którzy atakują oddziały znajdujące się w budynku, muszą najpierw bardzo poważnie uszkodzić obiekt, wówczas ukryte w środku jednostki automatycznie go opuszczą.

- Aby umieścić oddziały w budynku, kliknij na wybranych oddziałach, a następnie kliknij prawym przyciskiem myszy na obiekcie, do którego mają wejść. Jednostki zajmą wskazany budynek, nad którym pojawi się flaga Twojej frakcji.
- Aby wyprowadzić jednostki z obiektu, kliknij na budynku. Pojawi się ikona przedstawiająca żołnierzy znajdujące się w środku. Kliknij na tych, które chcesz stamtąd usunąć. Wyjdą z budynku i będą gotowi do wykonania kolejnych rozkazów.

Uwaga: Niektóre jednostki, takie jak na przykład grenadierzy GDI, dysponują zdolnościami, które natychmiast niszczą wszystkie jednostki wroga znajdujące się w budynkach.

SKRZYNIE

Takie szare skrzynie GDI-771g należy traktować jak dodatkowe cele. Gdy je rozbijesz, możesz znaleźć coś użytecznego: dodatkowe kredyty, premie do leczenia czy automatyczny awans na wyższe poziomy doświadczenia.

- Aby zdobyć skrzynię, rozkaż jednostkom przejście na jej pozycję.

BECZKI

Nie należy ich mylić ze skrzyniami. Rozrzucone po polu walki beczki zawierają niestabilne chemikalia, które wybuchną, jeśli ktoś je ostrzela. Spróbuj strzelić do takiej beczki, gdy w jej pobliżu znajduje się oddział wroga.

TAKTYKA NA POZIOMIE ŚREDNIOZAAWANSOWANYM

Opanowanie podstaw gry *Command & Conquer 3 Wojny o tyberium* to nie koniec nauki. Wykorzystuj poniższe taktyki, aby uzyskiwać coraz lepsze wyniki.

GRUPOWANIE JEDNOSTEK

Choć można grać w *Command & Conquer 3 Wojny o tyberium* za pomocą samej tylko myszki, znacznie lepsze wyniki uzyskuje się, trzymając jedną rękę na klawiaturze.

Najbardziej chyba użyteczna kombinacja klawiszy dotyczy tworzenia grup jednostek. Zaznacz po prostu oddziały, które mają wchodzić w jej skład, a następnie naciśnij i przytrzymaj **CTRL** oraz wybrany klawisz cyfry. Wybrane jednostki zostaną przypisane do danego klawisza. Teraz, aby je wybrać, wystarczy po prostu nacisnąć klawisz.

- Aby wyśrodkować ekran na grupie, naciśnij dwa razy jej klawisz.
- Aby dodać jednostki do wybranej grupy, naciśnij i przytrzymaj klawisz **SHIFT** klikaj na dodatkowych oddziałach.

Wskazówka: Dzięki grupom jednostek można wysłać do walki skoordynowane siły. Na początek spróbuj umieścić w jednej grupie wszystkie swoje jednostki latające, pojazdy w drugiej i tak dalej. Poeksperymentuj z grupami jednostek, aby znaleźć kombinację, która najbardziej Ci odpowiada.

SKRÓTY KLAWISZOWE

Jeśli chcesz dobrze opanować grę w *Command & Conquer 3 Wojny o tyberium*, niezbędne jest przyswojenie sobie używanych skrótów klawiszowych. Przygotowane ustawienia są przeznaczone do rywalizacji, ale można je zmienić stosownie do własnych wymagań i stylu.

- Aby zmienić klawisze skrótów, kliknij na USTAWIENIA w głównym menu, a następnie wybierz zakładkę klawiszy skrótów.

PODSTAWY BUDOWANIA BAZY

Większość czasu gry w *Command & Conquer 3 Wojny o tyberium* poświęcisz na walkę. Taktyka wojenna jest niezwykle ważna, ale niektóre bitwy można wygrać, zanim jeszcze się rozpoczną, dzięki strategicznemu rozwojowi bazy. Decyzje podejmowane na początku rozgrywki mogą zadecydować o jego wyniku, a zatem ważne jest, aby nauczyć się, jak szybko i wydajnie zbudować bazę.

WSKAZÓWKI

- Zastanów się, czy nie zbudować od razu dźwigu. Pozwala on wznosić dwa razy więcej budynków w tym samym czasie, co sam plac budowy.
- Rozważ szybką ekspansję, aby zdobyć dodatkowe surowce. Zawsze buduj co najmniej jeden dodatkowy pojazd wydobywczy na każdą istniejącą rafinerię. Stanowią one podstawę Twej ekonomii i dlatego należy je za wszelką cenę chronić.
- Buduj systemy obronne w podatnych na atak punktach bazy. Umieszczenie bezbronnych elektrowni na tyłach może wydawać się kuszące, ale sprytny przeciwnik na pewno znalazłby sposób na wykorzystanie takiej słabości.

WYŁĄCZONE BUDYNKI

Bardzo ważne jest, aby pamiętać, że wszelkie korzyści, jakie daje posiadanie budynku (na przykład możliwość szkolenia nowych rodzajów jednostek), nie będą dostępne, jeśli zostanie on wyłączony (na przykład z powodu braku zasilania).

- Budynek, który został trafiony wyładowaniem EMP jest traktowany jak wyłączony. Co za tym idzie, bardzo ważne jest zabezpieczenie bazy przed taką formą ataku.

  Wskazówka: Gdy trwa bitwa, nie zapominaj o bazie. Wznoś nowe budynki, aby uzyskać dostęp do nowych jednostek, ulepszeń i mocy, które będą Ci potrzebne do odniesienia zwycięstwa.

KONCENTROWANIE OGNIA

Generalnie rzecz ujmując, lepiej jest eliminować siły wroga jednostka po jednostce, niż rozpraszać ataki. Nawet ciężko uszkodzona jednostka może wciąż spowodować poważne zniszczenia, więc lepiej jest eliminować wrogów po kolei, aby uszczuplić ich szeregi i w końcu zlikwidować całkowicie. W pierwszej kolejności staraj się niszczyć najbardziej niebezpieczne lub najcenniejsze cele.

KTOŚ ATAKUJE TWOJE BUDYNKI? SPRZEDAJ JE

Jeżeli Twoje budynki staną się celem ataku i sytuacja stanie się beznadziejna, zastanów się nad ich sprzedażą, zanim zostaną zniszczone. Pamiętaj jednak, że liczba kredytów, jakie za nie odzyskasz zostanie zmniejszona za uszkodzenia odniesione przed budynek.

STRZEŻ SIĘ INŻYNIERÓW

Chociaż inżynierowie GDI, sabotażyści Nod czy asymilatorzy Scrin są jednostkami relatywnie słabymi, mają jedną wspólną i niezwykle ważną funkcję: przejmowanie kontroli nad obiektami wroga i budynkami technicznymi. Dlatego więc dobry komendant nie może zapominać o ich znaczeniu.

- Doprowadzenie inżynierów na tyły wroga jest prostsze, niż sądzisz. GDI i Nod mogą wykorzystać zdolność piechoty do wezwania transportu lotniczego, by przewieźć te jednostki na tyły wroga. Asymilator Scrinów jest zamaskowany, a co za tym idzie – niewidoczny, o ile się nie rusza.

  Wskazówka: Aby jeszcze bardziej pognębić przeciwnika, sprzedaj budynek zaraz po jego zdobyciu lub wykorzystaj go do szybkiego stworzenia jednostek dla wzmocnienia swej armii.

ZAAWANSOWANE ROZKAZY RUCHU

Jednostki w grze *Command & Conquer 3 Wojny o tyberium* są dostatecznie inteligentne, aby wiedzieć, jak najlepiej radzić sobie w większości sytuacji, kiedy pozostawisz je samym sobie lub gdy wydasz im rozkaz prawym przyciskiem myszy. Na przykład automatycznie atakują jednostki wroga, które znajdą się w ich zasięgu. Jednak gdy nabierzesz nieco doświadczenia, możesz zapragnąć włączyć do swego repertuaru poniższe zaawansowane rozkazy ruchu, aby uzyskać nad wrogiem przewagę taktyczną.

RUCH OFENSYWNY

Skrót klawiszowy: **A**

Gdy jednostki otrzymają rozkaz ruchu ofensywnego, będą atakować wszelkie napotkane po drodze oddziały i systemy obrony wroga. To skuteczny sposób na rozprawienie się z wrogiem albo przeprowadzenie szturmu na bazę.

RUCH SZTURMOWY

Skrót klawiszowy: **F**

Ta odmiana rozkazu ruchu ofensywnego pozwala zaatakować wybranym jednostkom napotkane budynki wroga. Jednostki nie zatrzymują się automatycznie, by zaatakować budynki, więc ten rozkaz przydaje się podczas niszczenia baz przeciwnika.

RUCH TYŁEM

Skrót klawiszowy: **D**

Normalnie Twoje jednostki poruszają się przodem do celu. Rozkaz ruchu tyłem oznacza, że będą się cofać, co w niektórych sytuacjach pozwala na szybsze przemieszczanie się. Jest to także doskonały sposób na dokonywanie strategicznego odwrotu i wciągania przeciwnika w pułapkę.

> **Wskazówka:** Pamiętaj, większość pojazdów ma mocniejszy pancerz z przodu niż z tyłu. Ruch tyłem jest najlepszym sposobem na dokonanie bezpiecznego odwrotu.

WYMUSZONY RUCH

Skrót klawiszowy: **G**

Za pomocą rozkazu wymuszonego ruchu możesz nakazać zaznaczonym jednostkom, by przemieściły się w wybrane miejsce, nawet jeśli po drodze znajdą się jednostki wroga. Za jego pomocą można nakazać czołgom, aby rozjechały piechotę, zamiast ją ostrzeliwać. Nawet niektóre z największych jednostek naziemnych mogą zostać rozjechane przez inne pojazdy.

RUCH W FORMACJI

Skrót klawiszowy: **brak**

Rozkaz ruchu w formacji łączy zalety rozkazu ruchu z prostotą podglądu formacji.

Aby wydać rozkaz ruchu w formacji, naciśnij i przytrzymaj oba przyciski myszy w wybranym miejscu docelowym dla zaznaczonych jednostek, a następnie przesuwaj mysz. Zobaczysz kilka różnych formacji do wyboru. Wybierz jedną z nich i zwolnij przyciski myszy. Wybrane jednostki przemieszczą się we wskazane miejsce (z prędkością najwolniejszej z nich) i ustawią się tam w formacji. Jest to przydatne, aby w trakcie bitwy szybsze jednostki nie zostawiały w tyle oddziałów wolniejszych.

ROZPROSZENIE

Skrót klawiszowy: **CTRL+X**

Jeżeli Twoim jednostkom grozi rozjechanie przez pojazdy lub bombardowanie, to za pomocą tego rozkazu możesz rozkazać rozproszenia.

USTAWIENIE PUNKTU ZBORNEGO

Skrót klawiszowy: **CTRL+R**

To przydatny skrót klawiszowy, za pomocą którego można ustawić punkt zborny dla wybranej kolejki produkcji, bez konieczności zaznaczania budynku w bazie. To idealny sposób na wysyłanie posiłków wprost na linię frontu toczącej się bitwy.

TRYB PUNKTÓW NAWIGACYJNYCH

Skrót klawiszowy: **ALT**

Wciśnij i przytrzymaj klawisz punktów nawigacyjnych, aby klikając prawym przyciskiem przygotować kolejkę rozkazów do wykonania. To doskonały sposób na przygotowanie szczegółowych ataków przeciwko jednostkom i budynkom wroga, a także przygotowanie krętej trasy przemarszu przez teren opanowany przez przeciwnika.

ORIENTACJA PANCERZA

Czołgi oraz inne pojazdy opancerzone otrzymują zwiększone obrażenia, gdy zostaną zaatakowane z boków i jeszcze większe od ataków od tyłu. Wykorzystaj tę wiedzę, aby lepiej chronić swe siły.

Wskazówka: Aby wydostać swe pojazdy opancerzone z trudnej sytuacji, stosuj rozkaz ruchu tyłem.

PRZYGNIATANIE PIECHOTY OGNIEM

Ostrzeliwana piechota może zostać przygnieciona ogniem. Jeżeli tak się stanie, żołnierze padną na ziemię. W takiej sytuacji oddziały poruszają się wolniej, ale mają lepszą obronę.

Wskazówka: Generalnie rzecz ujmując, im potężniejsza jest broń, tym lepiej nadaje się do prowadzenia ognia zaporowego. Pamiętaj o tym, gdy trzeba będzie unieszkodliwić oddziały wroga.

OSŁONA PIECHOTY

Żołnierze piechoty automatycznie chowają się za cywilnymi budynkami i innymi dużymi obiektami. Piechota za osłoną dysponuje znacznie lepszą obroną i praktycznie nie da się jej przygnieść ogniem.

Wskazówka: Wykorzystaj wiedzę o piechocie, aby uzyskać przewagę podczas starć podobnych sił w warunkach miejskich.

SUPERBROŃ

Każda z trzech frakcji w grze *Command & Conquer 3 Wojny o tyberium* dysponuje przynajmniej jedną superbronią – tak potężną, że może praktycznie zmieść przeciwnika z mapy. Za jej pomocą można zmienić przebieg bitwy, gdy przeciwnik zajmie mocno umocnione pozycje. Pamiętaj jednak, że w chwili, gdy wzniesiesz budynek z superbronią, na ekranie pojawi się zegar (widoczny także dla przeciwnika). Nie zdziw się, że przeciwnik zrobi, co w jego mocy, aby zniszczyć Cię, zanim skończy się odliczanie.

Uwaga: Odliczanie zostanie wstrzymane, jeżeli w bazie zabraknie zasilania.

Wskazówka: Choć superbronie są niezwykle potężne, ich użycie nie musi oznaczać końca rozgrywki. Trzymaj trochę wojsk w rezerwie, aby w razie konieczności wyeliminować pozostałe siły wroga.

TRYBY GRY

KAMPANIA

Marzec 2047 roku. Na nocnym niebie rozkwita potężny grzyb atomowy, oznaczając koniec orbitalnego centrum dowodzenia GDI i początek Trzeciej Wojny o Tyberium.

Tyberium. Dla GDI to substancja obcych, która skaziła Ziemię, sprawiając, że znaczne obszary stały się niezdatne do zamieszkania. Skażenie szerzy się w zastraszającym tempie. Dla Bractwa Nod tyberium jest przeznaczeniem ludzkości, substancją o wielkiej mocy, której pojawienie się przepowiedział ich enigmatyczny przywódca, Kane. GDI chce, ni mniej, ni więcej, tylko pozbyć się z powierzchni Ziemi całego tyberium. Nod natomiast chce nad nim pełnej kontroli, bo uważa je za najcenniejszy surowiec na świecie. Szaleje wojna o tyberium i waży się los całej planety.

I tu jest miejsce dla Ciebie, komendancie. Wybierz stronę konfliktu i ruszaj do walki. Wynik wojny o tyberium spoczywa w Twoich rękach.

- Aby rozpocząć kampanię po jednej ze stron, wybierz z głównego menu KAMPANIĘ, a następnie GDI lub NOD. (Dla początkujących graczy zalecane jest GDI.)
- Po ukończeniu każdej z misji kampanii zostaniesz nagrodzony medalem, w zależności od wyników na polu walki. Lepsze medale są przyznawane za ukończenie misji na wyższych poziomach trudności. Aby zasłużyć na pierwszą baretkę, musisz ukończyć podczas misji wszystkie cele dodatkowe. Odkrywając wszystkie wpisy do bazy danych wywiadu, zdobędziesz drugą baretkę.
- Pomiędzy misjami kampanii, powracasz na ekran teatru wojny, gdzie możesz wybrać kolejną misję, przejść do kolejnego teatru wojny (jeśli to możliwe) oraz powtórzyć uprzednio wykonane misje. Na ekranie teatru wojny są też wyświetlone medale zdobyte w każdej z misji.

POTYCZKA

Potyczki to bitwy dla jednego gracza, w których staniesz do walki przeciwko jednemu lub więcej przeciwnikom sterowanym przez SI.

- Aby rozpocząć taką rozgrywkę, wybierz opcję POTYCZKA w głównym menu, a następnie kliknij na NOWA POTYCZKA. Pojawi się ekran ustawień potyczki.

EKRAN POTYCZKI

- Przed rozpoczęciem potyczki możesz wybrać miejsce startu. W tym celu kliknij na jednym z punktów wyświetlonych na mapie.
- W potyczkach może uczestniczyć maksymalnie ośmiu graczy. Wszelkie miejsca, których nie zajmiesz Ty lub gracze sterowani przez komputer, zostaną oznakowane jako ZAMKNIĘTE. Pamiętaj, że nie wszystkie mapy są przeznaczone dla ośmiu graczy, a ich maksymalna liczba jest uzależniona od konkretnej mapy.
- Aby zmienić zasady obowiązujące podczas potyczki, kliknij na opcji ZASADY. Będziesz mógł zmienić szybkość gry, ilość początkowych surowców, a także włączyć lub wyłączyć obecność na mapie losowych skrzyń (więcej informacji na ten temat znajdziesz w sekcji *Skrzynie* na stronie 16).
- Za pomocą utrudnienia można wyrównać poziom rozgrywki pomiędzy dwoma niedopasowanymi do siebie przeciwnikami, sprawiając, że jeden z nich będzie znacznie silniejszy. Utrudnienie dodatnie wzmacnia ataki i powodowane przez nie zniszczenia oraz inne czynniki. Utrudnienie ujemne osłabia ataki i powodowane przez nie zniszczenia.
- Gdy będziesz już gotów do rozpoczęcia, kliknij na opcji GRAJ.

Uwaga: Aby wczytać zapisaną wcześniej potyczkę, wybierz POTYCZKĘ, kliknij na WCZYTAJ, a następnie wybierz zapisana grę, którą chcesz kontynuować.

ZMIANY USTAWIEŃ SI

Zachowanie sztucznej inteligencji w potyczkach i rozgrywkach wieloosobowych można dostosować do własnych potrzeb za pomocą czterech ustawień poziomu trudności oraz pięciu różnych osobowości. Dzięki temu możliwe jest przygotowanie interesującej rozgrywki.

USTAWIENIA POZIOMU TRUDNOŚCI SI

Dla każdego z kontrolowanych przez komputer graczy można wybrać jeden z czterech poziomów trudności.

Niski	Zalecany dla początkujących graczy lub osób próbujących poeksperymentować. Nie spodziewaj się zbytniego oporu.
Średni	Zalecany dla większości graczy. Zapewnia wyrównaną walkę.
Wysoki	Zalecany dla doświadczonych graczy, którzy szukają wyzwań. SI będzie walczyć, wykorzystując wszystkie swoje umiejętności, ale bez oszukiwania.
Brutalny	Zalecane dla zatwardziałych graczy, którzy chcą zwyciężyć w zażartym boju, albo wcale. Brutalna SI otrzymuje dwukrotnie większe dochody, ale to jedyny sposób, w jaki oszukuje.

OSOBOWOŚCI SI

Istnieje pięć różnych osobowości SI, które określają, z jakiej taktyki będzie korzystał Twój przeciwnik.

Zrównoważony	Ten typ osobowości preferuje mieszane siły i wyrównany styl, w którym równy nacisk jest położony na ataki, jak i obronę.
Poganiacz	Musisz się przygotować do obrony przed przeciwnikiem o takiej osobowości, ponieważ natychmiast ruszy on do szturmu.
Żółw	Przebicie skorupy tej nastawionej na obronę osobowości, która koncentruje się na zbieraniu zasobów, wymagać będzie ciągłych ataków.
Partyzant	Po przeciwniku o takiej osobowości możesz się spodziewać wszystkiego. Będzie Cię nieustannie nękał szybkimi atakami i stosował taktykę dywersji.
Walec	Gracz o takim typie osobowości preferuje przewagę siłową. Jego celem jest zbudowanie potężnej armii i przypuszczenie frontalnego ataku.

GRA DLA WIELU OSÓB

Walcz z przyjaciółmi o kontrolę nad tyberium za pomocą zróżnicowanych opcji gry wieloosobowej.

SIEĆ

Korzystanie z trybów kampanii i potyczki w *Command & Conquer 3 Wojny o tyberium* to dopiero początek. Jeżeli chcesz jednak wynieść swe umiejętności na wyżyny, doświadczyć na własnej skórze prawdziwego współzawodnictwa i dołączyć do międzynarodowej społeczności graczy podobnych do Ciebie, to musisz skorzystać z trybu rozgrywek wieloosobowych przez Internet dla gry *Command & Conquer 3 Wojny o tyberium*.

Internetowy tryb dla wielu graczy nie tylko pozwala łatwo tworzyć własne mecze i dołączać do istniejących z innymi graczami z całego świata, ale zawiera także rewolucyjne funkcje, które wynoszą świat internetowej strategii w czasie rzeczywistym do krainy profesjonalnych transmisji sportowych. Teraz można toczyć zmagania, a także śledzić pojedynki innych graczy, jak nigdy wcześniej.

DOSTĘP DO FUNKCJI SIECIOWYCH GRY WYMAGA ZAREJESTROWANIA GRY ZA POMOCĄ ZAŁĄCZONEGO KODU REJESTRACYJNEGO DLA POJEDYNCZEGO UŻYTKOWNIKA. GRĘ MOŻE ZAREJESTROWAĆ TYLKO JEDEN UŻYTKOWNIK. WYMAGANE JEST POŁĄCZENIE Z INTERNETEM. ZASADY ORAZ WARUNKI ŚWIADCZENIA USŁUG, KOSZT ABONAMENTU ORAZ AKTUALIZACJE DANYCH DOSTĘPNE SĄ NA STRONIE WWW.EA.PL. ABY ZAREJESTROWAĆ SIĘ W SIECI, MUSISZ MIEĆ SKOŃCZONE 13 LAT.

EA ZASTRZEGA SOBIE PRAWO DO ZAPRZESTANIA ŚWIADCZENIA USŁUG SIECIOWYCH DO NINIEJSZEJ GRY Z 30-DNIOWYM WYPOWIEDZENIEM OPUBLIKOWANYM NA STRONIE WWW.EA.PL.

- Aby rozpocząć internetową rozgrywkę wieloosobową, wybierz z głównego menu opcję GRA WIELOOSOBOWA, kliknij na INTERNET, a następnie wpisz nazwę swojego konta EA, hasło oraz identyfikator sieciowy.
- Aby stworzyć nowe konto, kliknij na opcji REJESTRACJA.
- Aby zapoznać się z treścią umowy o warunkach świadczenia usług, kliknij na opcji WARUNKI UMOWY.

Uwaga: Uważnie przeczytaj warunki umowy. EA zastrzega sobie prawo do usunięcia konta użytkownika, który narusza jej postanowienia.

AUTODOPASOWANIE

Funkcja autodopasowania próbuje wyszukać dla Ciebie możliwie jak najbardziej równorzędnego przeciwnika, w oparciu o szybkość połączenia i poziom umiejętności. Funkcja ta współpracuje jedynie z rozgrywkami rankingowymi 1 na 1 lub 2 na 2, a ich wyniki wpływają na pozycje graczy w rankingu.

- Aby przygotować się do autodopasowania, wybierz liczbę graczy, swój kolor, stronę, po której chcesz grać oraz czy gra ma być transmitowana, a następnie kliknij na opcji DOŁĄCZ DO GRY.
- W przypadku gdyby funkcja autodopasowania nie zdołała znaleźć odpowiedniej rozgrywki kliknij na opcji SZERSZE WYSZUKIWANIE. Ograniczy to kryteria filtrowania, zwiększając szanse szybkiego znalezienia przeciwnika.

WŁASNE ROZGRYWKI

Stwórz własną grę lub dołącz do istniejącej sesji z menu własnej rozgrywki.

Aby dołączyć do własnej rozgrywki:

1. **Podświetl wybraną rozgrywkę w menu gry i kliknij na opcji DOŁĄCZ DO GRY.**
2. **Na ekranie opcji wybierz kolor, armię i drużynę.**
3. **Aby powiadomić innych graczy, że jesteś już przygotowany do gry, zaznacz pole GOTÓW.**
4. **Gra rozpocznie się po krótkim odliczaniu, gdy gospodarz oraz wszyscy uczestnicy wybiorą opcję GOTOWOŚCI.**

Aby stworzyć własną rozgrywkę:

1. **Wybierz opcję STWÓRZ GRĘ.**
2. **Wpisz nazwę rozgrywki.**
3. **Jeżeli chcesz, aby była chroniona hasłem, wpisz je w przeznaczonym do tego miejscu.**
4. **Wybierz tryb rozgrywki wieloosobowej. (więcej informacji na ten temat znajdziesz w sekcji *Typy rozgrywek* na stronie 25.)**
5. **Na ekranie opcji gry wybierz swój kolor, armię oraz drużynę.**
6. **Aby wybrać inną mapę, przewiń listę i wybierz odpowiednią pozycję. Obok nazwy każdej z nich znajduje się informacja o maksymalnej liczbie graczy, którzy mogą toczyć na niej zmagania. Mapy oficjalne są oznakowane ikoną tarczy.**
7. **Jeżeli chcesz transmitować swoją grę, kliknij na opcji TRANSMISJA i wybierz swoje ustawienia. (Więcej informacji na ten temat znajdziesz w sekcji *Battlecast* na stronie 24.)**
8. **Aby zacząć, kliknij na opcji ROZPOCZNIJ GRĘ. Gdy zegar wskaże zero, przejdziesz do rozgrywki.**

Uwaga: Aby ocenić jakość połączeń peer-to-peer pomiędzy graczami, kliknij na opcji POŁĄCZENIA Wysokie wartości opóźnień mogą mieć negatywny wpływ na przebieg rozgrywki.

OBSERWOWANIE MECZU

W trybie gry własnej możliwe jest dołączenie do rozgrywki jako obserwator. Obserwatorzy nie biorą udziału w meczu, ale mogą swobodnie przesuwać obraz pola bitwy i przyglądać się postępom walczących graczy. Obserwatorzy nie mogą rozmawiać z graczami.

TRYBY ROZGRYWKI WIELOOSOBOWEJ

W grze *Command & Conquer 3 Wojny o tyberium* dostępnych jest pięć różnych trybów rozgrywki wieloosobowej.

Poza rankingiem	Rozgrywki poza rankingiem zapewniają największą różnorodność, począwszy od zróżnicowania map, poprzez startowy poziom zasobów, a na liczbie kontrolowanych przez SI graczy skończywszy. Takie rozgrywki nie mają wpływu na Twoją pozycję w rankingu.
Rankingowa (1 na 1)	Podczas meczy rankingowych pewne ustawienia są z góry określone. Dostępne są tylko oficjalne mapy, aby rozgrywka była zrównoważona. Wynik meczu wpływa na pozycję w rankingu.
Rankingowa (2 na 2)	Podobna do rozgrywki rankingowej 1na1, ale z czterema graczami zamiast dwóch. Meczy rankingowych nie można rozgrywać z lub przeciwko komputerowym przeciwnikom. W przypadku własnej rozgrywki można jednak wybrać sprzymierzeńca i przeciwników.
Klan (1 na 1)	Podobna do rozgrywki rankingowej (1na1), tyle tylko, że wyniki liczą się do rankingu klanów. Nie możesz dołączyć do takiej rozgrywki ani jej stworzyć, o ile nie należysz do jakiegoś klanu. (Więcej informacji na ten temat znajdziesz na stronie 26.)
Klan (2 na 2)	Podobna do rozgrywki rankingowej (2na2), tyle tylko, że wyniki liczą się do rankingu klanów. Każda z dwuosobowych drużyn musi się składać z graczy należących do tego samego klanu.

CZAT

Masz możliwość rozmawiania ze swoimi kolegami na liście znajomych lub z każdą osobą znajdującą się w poczekalni sieciowej.

- Aby rozmawiać w poczekalni internetowej (Twoje komentarze będą widoczne dla wszystkich obecnych), wpisz wiadomość w polu tekstowym i kliknij na przycisku WYŚLIJ.
- Aby wysłać wiadomość do kogoś z listy znajomych, kliknij na ikonie koperty, aby otworzyć okno komunikatora. Lista znajomych pojawi się po lewej stronie.
- Obok imienia każdego z graczy znajdują się trzy ikony. Kliknij na znaku zapytania, aby obejrzeć dane rankingowe danego użytkownika, na wykrzykniku, aby dodać taką osobę do listy ignorowanych, albo na symbolu plusa, aby dodać gracza do listy znajomych.

ZNACZNIKI

Podczas meczów wieloosobowych można korzystać ze znaczników, aby wskazać punkty zborne, słabe punkty pozycji wroga albo surowce. Znaki umieszczone na mapie są widoczne tylko dla Twoich sprzymierzeńców i obserwatorów.

- Aby umieścić znak, naciśnij klawisz **B**, a następnie kliknij w wybranym miejscu.

KOMUNIKACJA GŁOSOWA (VOIP)

Technologia komunikacji głosowej (VOIP) pozwala graczom na rozmowy podczas meczu za pomocą podłączonego do komputera mikrofonu oraz zestawu słuchawkowego.

- Aby włączyć VOIP, wybierz OPCJE w głównym menu, kliknij na USTAWIENIA, a następnie wybierz zakładkę dźwięku. Kliknij na WCIŚNIJ, ABY ROZMAWIAĆ (musisz wcisnąć przycisk, aby rozpocząć rozmowę podczas gry) lub na AKTYWACJA GŁOSOWA (VOIP zostanie włączona po wykryciu Twojego głosu). Znajduje się tam również suwak kalibracji dźwięku, który pozwala ustalić próg przechwycenia dźwięku. Możesz także zmienić głośność odbioru oraz głośność transmisji.
- Istnieje możliwość włączenia VOIP w określonych rozgrywkach poprzez zaznaczenie pola w poczekalni ustawień gry, zarówno dla rozgrywek w Internecie jak i w sieci lokalnej.
- Podczas gry możesz zmienić swoje ustawienia (rozmowa tylko z sojusznikami lub rozmowa ze wszystkimi), klikając na przycisku trybu rozmowy głosowej, który znajduje się po lewej stronie mini-mapy.
- Jeśli w ustawieniach została wybrana opcja WCIŚNIJ, ABY ROZMAWIAĆ, bezpośrednio pod przyciskiem trybu rozmowy głosowej pojawi się kolejny przycisk, przeznaczony do włączania rozmowy. Kliknij na nim, aby rozmawiać.

  Uwaga: Komunikacja głosowa jest możliwa tylko przy połączeniach szerokopasmowych.

  Uwaga: Komentatorzy korzystają z VOIP, aby mówić do obserwatorów. Jednak obserwatorzy nie mogą używać komunikacji głosowej. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w sekcji *Komentarz*, na stronie 25.

BATTLECAST

Poznaj nowe możliwości, jakie niosą ze sobą zmagania w *Command & Conquer 3 Wojny o tyberium* w sieci. Transmituj swe mecze, aby wszyscy na świecie mogli je oglądać, rzucaj innym graczom wyzwania, awansuj w rankingu; a nawet komentuj mecze innych użytkowników.

USTAWIENIA I OBSERWACJA PRZEKAZU BATTLECAST

Tworząc rozgrywkę internetową, można transmitować ją za pomocą funkcji BattleCast. Takie mecze mogą oglądać wszyscy zainteresowani, bez względu na to, czy posiadają egzemplarz gry *Command & Conquer 3 Wojny o tyberium*.

Aby śledzić mecz transmitowany za pośrednictwem BattleCast, musisz posiadać program BattleCast Viewer. Stanowi on część instalacji gry *Command & Conquer 3 Wojny o tyberium*, ale można go także pobrać za darmo z oficjalnej witryny.

Uwaga: Aby uzyskać więcej informacji o transmisjach BattleCast lub pobrać darmowego klienta dla widzów, zajrzyj na stronę **commandandconquer.com**

Obserwatorzy mogą śledzić transmisję BattleCast z różnych punktów widzenia.

Oczami graczy	Oglądaj mecz dokładnie tak, jak widzą go uczestnicy. Możesz przełączać widok pomiędzy graczami.
Komentator	Obejrzyj, co pokazuje i omawia komentator. Może on korzystać ze specjalnych funkcji do wskazywania najważniejszych punktów na mapie, aby zwrócić na nie uwagę widzów.
Swobodna kamera	Oglądaj dowolny fragment mapy, w dowolnym momencie i bez mgły wojny ani ograniczeń pola widzenia.

RODZAJE ROZGRYWEK

Istnieją dwa rodzaje meczy BattleCast. **Starcia improwizowane (Live!)** odbywają się pod wpływem impulsu. **Mecze zaplanowane (Upcoming)** odbywają się w terminach wyznaczonych za pośrednictwem oficjalnych witryn i pomiędzy wybranymi uczestnikami.

Aby zaplanować mecz:

1. **Zajrzyj na stronę commandandconquer.com i kliknij na BATTLECAST.**
2. **Kliknij na MATCH SCHEDULING (planowanie meczu) i wykonuj pojawiające się na ekranie polecenia.**

Aby transmitować mecz improwizowany:

1. **Wykonaj instrukcje dotyczące tworzenia własnej rozgrywki (patrz strona 22).**
2. **Kliknij na zakładce transmisji.**
3. **Zaznacz pole Transmituj grę, aby rozgrywka była transmitowana przez Internet. Jeśli chcesz, możesz jej nadać nazwę i wpisać krótki opis.**
4. **Wybierz opóźnienie transmisji.**
5. **Aby włączyć komentarz, kliknij na zakładce zasad, a następnie na polu komentarza.**
6. **Kliknij na OK, aby zapisać wprowadzone zmiany i wrócić do tworzenia własnej rozgrywki.**

OPÓŹNIENIE TRANSMISJI

Podczas tworzenia własnej rozgrywki, którą zamierzasz transmitować za pośrednictwem BattleCast, możesz zdecydować się na skorzystanie z opcji opóźnienia, dzięki czemu widzowie nie będą mogli wpływać na przebieg rozgrywki.

- Opóźnienie może wynosić od zera do 120 minut. Domyślna wartość wynosi 10 minut.

KOMENTARZ

Transmisje BattleCast mogą także posiadać komentatora analizującego mecz dla widzów, dzięki funkcji VOIP (więcej informacji na ten temat znajdziesz w sekcji *Komunikacja głosowa*, na stronie 24). Za pomocą specjalnego wskaźnika komentator może zwracać uwagę widzów na określone miejsca, podobnie jak ma to miejsce w przypadku telewizyjnych transmisji sportowych.

- Aby używać wskaźnika (w trybie komentatora podczas meczu sieciowego), wybierz interfejs wskaźnika, umieszczony nad oknem bitwy, a następnie zacznij rysować na ekranie.

TWÓJ PROFIL COMMAND & CONQUER 3

Twój profil na commandandconquer.com jest paszportem do międzynarodowej społeczności graczy *Command & Conquer*. Za pomocą profili śledzona jest historia meczów, rankingi, reputacja i statystyka graczy, a także lista najbliższych rozgrywek. W miarę rozgrywania kolejnych meczów w *Command & Conquer 3 Wojny o tyberium*, Twój ranking będzie automatycznie aktualizowany. Podczas wyszukiwania przeciwników do gry w Internecie, system będzie dobierał przeciwników zajmujących podobną pozycję w rankingu, aby starcie było wyrównane. Jeżeli chcesz uczestniczyć w meczach rankingowych, szukaj przeciwników rozstawionych wyżej od Ciebie.

- Aby stworzyć profil, zajrzyj na **commandandconquer.com**, wybierz opcję REGISTER (zarejestruj), a następnie wykonuj polecenia wyświetlane na ekranie.
- Osoby, które nie posiadają egzemplarza gry *Command & Conquer 3 Wojny o tyberium* także mogą tworzyć profile na **commandandconquer.com**

  Wskazówka: Na stronie **commandandconquer.com** znajdziesz harmonogram najbliższych rozgrywek, wliczając w to mecze, w których masz wziąć udział, a także finałów pomiędzy najwyżej rozstawionymi graczami. Czy jest lepszy sposób na uczenie się nowych rzeczy, niż obserwowanie prawdziwych zawodowców?

KLANY

W miarę toczenia rozgrywek w Internecie, możesz zechcieć wstąpić do jakiegoś klanu. Klany to grupy graczy, którzy wspólnie toczą zmagania za pośrednictwem Internetu. *Command & Conquer 3 Wojny o tyberium* prowadzi osobne rankingi dla pojedynczych graczy, jak również dla klanów.

- Aby stworzyć klan, zajrzyj na stronę **commandandconquer.com**, kliknij na opcji CLANS (KLANY), wybierz opcję CREATE/EDIT CLANS (STWÓRZ/EDYTUJ KLANY), a następnie wykonuj polecenia wyświetlane na ekranie.
- Aby zaprosić do klanu innych graczy, zajrzyj na oficjalną witrynę, kliknij na opcji CLANS (KLANY), a następnie na INVITE MEMBERS (ZAPROŚ CZŁONKÓW).

Uwaga: W trakcie rozmowy, przed imionami graczy wyświetlane są w nawiasach nazwy klanów.

SIEĆ

Command & Conquer 3 Wojny o tyberium pozwala toczyć zmagania w sieci lokalnej (LAN).

- Aby rozpocząć rozgrywkę sieciową, wybierz w główny menu opcję GRA WIELOOSOBOWA, a następnie kliknij na SIEĆ.
- Do przygotowania rozgrywki sieciowej stosowane są dokładnie takie same procedury, jak w przypadku rozgrywek internetowych. (Więcej informacji na ten temat znajdziesz w sekcji *Gra sieciowa* na stronie 22.)

POWTÓRKI

Po zakończeniu potyczki czy gry wieloosobowej, można zapisać jej powtórkę na dysk twardy.

- Możesz także pobrać powtórki innych graczy lub dodawać komentarze do powtórek. (Więcej informacji znajdziesz w sekcji *Komentarz*, na stronie 25.)
- Aby wczytać zapisaną wcześniej powtórkę, wybierz w głównym menu opcję GRA WIELOOSOBOWA, a następnie kliknij na POWTÓRKI.

JEDNOSTKI, BUDYNKI ORAZ MOCE

Dokładna znajomość oddanego Ci do dyspozycji arsenału jest znakiem dobrego dowódcy.

MOCE WSPARCIA

Moce wsparcia to specjalne działania dostępne wyłącznie dla frakcji, po której stronie walczysz. Wyświetlane są jako ikony po lewej stronie okna walki. Korzystanie z mocy wsparcia kosztuje określoną ilość zasobów.

- Za każdym razem po użyciu mocy wsparcia trzeba odczekać pewien czas, zanim będzie można skorzystać z niej ponownie.
- Moce wsparcia są automatycznie odblokowane po wzniesieniu odpowiedniego budynku.

ULEPSZENIA

Wiele jednostek może zostać ulepszonych za pomocą rozmaitych technologii, wliczając w to udoskonalone uzbrojenie oraz nowe zdolności.

- Aby ulepszyć jednostkę, musisz najpierw opracować technologię w odpowiednim budynku. Zaznacz taki budynek i kliknij na ikonie przedstawiającej ulepszenie. Jego koszt zostanie odjęty od Twoich funduszy i rozpoczną się badania.

  Uwaga: Nawet po opracowaniu ulepszenia, budynek, w którym przeprowadzane były badania, musi nadal działać, aby można było korzystać z ulepszenia. Jeśli budynek ulegnie zniszczeniu, trzeba go będzie odbudować, aby korzystanie z ulepszenia nadal było możliwe.

ZDOLNOŚCI

Zdolności to specjalne działania poszczególnych jednostek, inicjowane przez gracza. W przeciwieństwie do większości mocy wsparcia, wykorzystanie większości zdolności nie wymaga wydania zasobów (choć w niektórych przypadkach jest to konieczne). Podobnie jednak jak moce wsparcia, często wymagają odczekania jakiegoś czasu przed ponownym ich użyciem. Część zdolności musi zostać opracowana, zanim będzie można z nich korzystać.

GDI

Siły GDI mają jeden cel: ocalić świat przed szerzącą się plagą tyberium. Ich celem jest obalenie terrorystycznej organizacji o nazwie Bractwo Nod i odwrócenie efektów działania tyberium w ekosystemie, tak aby środowisko naturalne mogło powrócić do zrównoważonego stanu.

Zaradne, dobrze zorganizowane i doskonale uzbrojone siły GDI działają szybko i niezawodnie. GDI czasami musi przebijać się przez biurokratyczne procedury, ale kiedy już nabierze odpowiedniej prędkości, jest praktycznie nie do zatrzymania.

Ogólnie rzecz biorąc, siły GDI wolą trzymać się wypróbowanych i znanych metod zamiast nowych lecz wątpliwych technologii. GDI to jednak rzutka organizacja, potrafiąca radzić sobie z przeciwnościami losu i odpowiednio reagować na nieoczekiwane sytuacje krytyczne.

JEDNOSTKI GDI

PIECHOTA

Wszystkie jednostki piechoty GDI szkolone są w **koszarach**.

Ikona/Nazwa	Opis
Drużyna strzelców	Drużyny strzelców stanowią podstawę lądowych sił GDI, zdolne przygotować okopy do ochrony siebie i innych jednostek piechoty, podczas obrony jakiejś pozycji. ⮝ **Zdolności:** Okopanie, wezwanie transportu ⮝ **Ulepszenia:** Pancerz kompozytowy
Drużyna rakietowa	Drużyna rakietowa, będąca odpowiednikiem drużyny strzelców, zapewnia niezbędne wsparcie ogniowe. Ich ciężkie uzbrojenie przeciw pojazdowe sprawia, że są wolniejsi od strzelców i podatni na ataki wroga. ⮝ **Zdolności:** Wezwanie transportu ⮝ **Ulepszenia:** Pancerz kompozytowy
Inżynier	Inżynierowie mogą zdobywać zakłady produkcyjne wroga, naprawiać budynki GDI oraz zniszczone mosty, a także przejmować zniszczone maszyny kroczące, jak na przykład molochy. Jednak z powodu ich małej szybkości ruchu i podatności na ataki, dobrze jest zapewniać im dodatkową ochronę, jeśli tylko jest to możliwe. ⮝ **Zdolności:** Wezwanie transportu
Drużyna grenadierów	Drużyny grenadierów służą jako szturmowa piechota GDI. Bardzo trudno jest ich przygwoździć za pomocą ognia zaporowego i mogą szybko oczyścić zajęte budynki z jednostek wroga za pomocą swoich potężnych granatów rakietowych. ⮝ **Wymagania:** Sztab ⮝ **Zdolności:** Wezwanie transportu, oczyszczenie zajętego budynku ⮝ **Ulepszenia:** Pancerz kompozytowy
Zespół snajperów	Zespoły snajperów mogą zlikwidować większość jednostek piechoty z dużego dystansu za pomocą jednego, dokładnego strzału. Snajperzy przechodzą również szkolenie zwiadowcze – potrafią się maskować oraz wskazywać cele dla artylerii. ⮝ **Wymagania:** Zbrojownia ⮝ **Zdolności:** Wezwanie transportu
Komandos	Dzięki swym prototypowym, szybkostrzelnym karabinom strumieniowym, komandosi nie mają sobie równych podczas walki z wrogimi jednostkami piechoty. Ich ładunki wybuchowe mogą zniszczyć budynki, a nawet wielkie maszyny kroczące, takie jak mech bojowy Awatar. ⮝ **Wymagania:** Zbrojownia ⮝ **Zdolności:** Plecaki odrzutowe, wezwanie transportu
Szturmowiec	Szturmowcy są w stanie przetrwać w środowisku, które całkowicie nie nadaje się do zamieszkania. To wyjątkowo mobilne i dobrze opancerzone jednostki, wyszkolone w niszczeniu wrogiej piechoty i pojazdów za pomocą ciężkich dział strumieniowych. ⮝ **Wymagania:** Centrum techniczne ⮝ **Zdolności:** Plecaki odrzutowe, wezwanie transportu ⮝ **Ulepszenia:** Zestawy skanujące, pakiety energetyczne

POJAZDY

Większość pojazdów GDI powstaje w **fabryce wojennej**.

Ikona/Nazwa	Opis
Pitbull	Choć Pitbull – podstawowy pojazd zwiadowczy GDI – może strzelać pociskami zdolnymi uszkodzić pojazdy naziemne i latające, jest zbyt lekko opancerzony, aby przetrwać walkę bezpośrednią. Pitbulle potrafią także wykrywać zamaskowane jednostki. ⅄ **Ulepszenia:** Moździerz
Czołg Drapieżca	Drapieżca wyposażony jest w działo strzelające pociskami przeciwpancernymi i może wytrzymać ciężki ostrzał dzięki swojej grubej osłonie. Jest jednak nieskuteczny przy ostrzale piechoty i podatny na atak wrogich jednostek powietrznych, jeśli nie posiada wsparcia przeciwlotniczego. ⅄ **Ulepszenia:** Kondensatory działa strumieniowego
Transporter	Piechota GDI polega na transporterach w celu bezpiecznego przemieszczania się po niebezpiecznym terenie. Transportery mogą ostrzeliwać jednostki powietrzne, piechotę oraz lekkie pojazdy i są zaprojektowane tak, aby pozwalać przewożonej piechocie na atak z wewnątrz. ⅄ **Zdolności:** Stawiacz min
Pojazd wydobywczy	Pojazdy wydobywcze GDI można łatwo rozpoznać po lekkich karabinach maszynowych zamontowanych nad kabiną, których używa się do odpędzania grabieżców pragnących ukraść ich cenny ładunek. ⅄ **Wymagania:** Rafineria
MCV	Mobilny pojazd konstrukcyjny (MCV) został zaprojektowany, aby umożliwić GDI założenie mobilnej bazy w krótkim czasie. MCV może przekształcić się w plac budowy.
Platforma remontowa	Platforma remontowa to ciężki pojazd wsparcia zdolny przekształcić się we wszechstronną bazę bojową, która zapewnia odpowiednią obronę dzięki dwóm zintegrowanym działkom strażniczym, wyrzutni rakiet, skanerom wykrywającym zamaskowane jednostki oraz zautomatyzowanym sondom naprawczym. ⅄ **Wymagania:** Sztab
Czołg Mamut	Czołg typu Mamut, uzbrojony w podwójne działa i platformy rakietowe, stanowi ostatnie słowo w dziedzinie walki pancernej. Choć powolny, Mamut jest tak potężny, że może miażdżyć mniejsze czołgi pod swoimi gąsienicami. ⅄ **Wymagania:** Centrum techniczne ⅄ **Ulepszenia:** Kondensatory działa strumieniowego
Moloch	Krocząca platforma artyleryjska GDI może wspierać operacje pancerne za pomocą swoich dział dalekiego zasięgu, służyć jako broń oblężnicza przy rozstawieniu w pobliżu bazy wroga, a także bombardować cele przy pomocy zespołu snajperów. ⅄ **Wymagania:** Centrum techniczne ⅄ **Zdolności:** Bombardowanie celu

Mierniczy		Pojazd mierniczy może zlokalizować odpowiednie miejsca na bazę oraz przekształcić się w posterunek, aby ułatwić późniejszą budowę. Jest najbardziej przydatny po rozstawieniu w pobliżu złóż tyberium.

JEDNOSTKI POWIETRZNE

Większość jednostek powietrznych GDI powstaje na **lotnisku**.

Ikona/Nazwa		Opis
Orka		Myśliwiec Orka dobrze sprawdza się w wielu różnych zadaniach, takich jak zwiad, wsparcie ogniowe, operacje lądowe oraz bezpośrednie ataki na instalacje wroga. Może zostać wyposażony w dodatkowe elementy zwiększające jego zdolności zwiadowcze. ⮝ **Zdolności:** Rozstawienie sensorów ⮝ **Ulepszenia:** Sensory
Jastrząb		Jastrzębie mogą przewozić ciężkie bomby ogniowe oraz pociski „Grzechotnik” do niszczenia wrogich pojazdów latających. Po wyposażeniu w dopalacze stratosferyczne, Jastrzębie mogą latać poza zasięgiem obrony przeciwlotniczej wroga i przygotować się do ataku. ⮝ **Wymagania:** Centrum techniczne ⮝ **Ulepszenia:** Dopalacz stratosferyczny
Transportowiec V-35 „Wół”		Wół V-35 – latający transportowiec zdolny przewozić wszystkie jednostki bojowe, za wyjątkiem najcięższych, – pozwala siłom GDI na przygotowanie ataków z zaskoczenia. Transportowce typu „Wół” nie są jednak na tyle wytrzymałe, by wysyłać je na terytorium wroga.

BUDYNKI GDI

BUDYNKI PRODUKCYJNE GDI

Ikona	Opis
Plac budowy	Ciężki opancerzony plac budowy służy również jako wysunięta baza sił GDI. Może przekształcić się w MCV, zyskując w ten sposób mobilność, ale musi być chroniony za wszelką cenę. Plac budowy pozwala bazom GDI na korzystanie z radaru.
Elektrownia	Elektrownia GDI dostarcza czystą, wydajną energię dla wysuniętych baz polowych. ➤ **Ulepszenia:** Zaawansowane turbiny
Dźwig	Większe bazy GDI wykorzystują dźwigi do pomocy przy szybki pracach budowlanych. Pojedynczy dźwig może dwukrotnie zwiększyć szybkość budowy wysuniętej bazy GDI.
Rafineria	Rafineria GDI w wydajny sposób przekształca tyberium na użyteczne zasoby. Wraz z rafinerią dostępny jest pojazd wydobywczy. Budynek ten jest niezbędny do finansowania operacji militarnych GDI.
Koszary	Koszary GDI to samowystarczalne centrum werbunkowo-szkoleniowe. Można tu szybko i sprawnie przygotować do walki oddziały piechoty GDI. ➤ **Wymagania:** Elektrownia
Zbrojownia	Zbrojownia zapewnia siłom GDI dostęp do najlepiej wyszkolonych żołnierzy. Umożliwia wyposażenie szturmowców w pancerze wspomagane, a także zawiera ambulatorium gdzie można leczyć rannych żołnierzy piechoty. ➤ **Wymagania:** Koszary
Fabryka wojenna	W fabryce wojennej GDI konstruowane są standardowe pojazdy GDI. Wyposażona jest w zautomatyzowane sondy naprawcze, reperujące uszkodzone pojazdy, które podjadą pod fabrykę. ➤ **Wymagania:** Elektrownia, rafineria
Sztab	Sztab to niezbędny element każdej bazy GDI. Może skanować odległe tereny i jest wymagany do wzniesienia kluczowych budynków. ➤ **Wymagania:** Elektrownia, rafineria

Centrum techniczne		Centrum techniczne zapewnia najnowsze technologie wojskowe dla sił GDI. Można tu ulepszyć pojazdy, czołgi oraz jednostki latające. Dodatkowo, centrum techniczne, udostępnia kilka z najmocniejszych oddziałów GDI. **Wymagania:** Koszary, sztab
Lotnisko		Lotniska GDI wspierają operacje lądowe w strefach walki. Na każdym lotnisku może znajdować się do czterech jednostek powietrznych. Z lotniska można wzywać naloty myśliwców Orka, transportować jednostki piechoty i pojazdy oraz przywoływać Krwawe Ogary – doborowe oddziały zwiadowcze. **Wymagania:** Koszary, sztab
Stacja dowództwa kosmicznego		Ta samowystarczalna platforma pozwala na rozstawienie udoskonalonego uzbrojenia wsparcia oraz wysłanie szturmowców na pole bitwy z orbity. Można także skorzystać z orbitalnej broni EMP, zwanej artylerią falową. **Wymagania:** Centrum techniczne

BUDYNKI WSPARCIA GDI

Ikona/Nazwa		Opis
Wieża strażnicza		Te wysokie budynki zapewniają dobrą widoczność oraz wysoką szybkostrzelność. Zautomatyzowane, przeciwpiechotne karabiny maszynowe zabezpieczają bazę przed zagrożeniem ze strony wroga.
Działko strażnicze		Działka strażnicze, wyposażone karabiny maszynowe mogące przebić się przez pancerz czołgów, ale mniej skuteczne przeciwko piechocie – stanowią częsty widok na obszarach narażonych na ataki pancerne. **Wymagania:** Koszary
Bateria przeciwlotnicza		Bateria przeciwlotnicza składa się z dział mogących z zabójczą skutecznością zestrzelić wrogie jednostki latające. Systemy celownicze oraz mechanizmy wieżyczek nie pozwalają na namierzenie pojazdów naziemnych, więc bateria jest bezużyteczna przeciwko piechocie i czołgom. **Wymagania:** Sztab
Silos tyberium		Silosy wykonane są ze specjalnych materiałów pozwalających na długoterminowe przechowanie tyberium i stanowią doskonałe obiekty do magazynowania zapasów tego surowca. **Wymagania:** Rafineria
Emiter dźwiękowy		Emitery dźwiękowe zostały zaprojektowane do rozpraszania burz jonowych oraz kruszenia tyberium, ale słyną także jako wyjątkowo potężne urządzenia obronne bazy. **Wymagania:** Centrum techniczne

Centrum sterowania działa jonowego		Po wzniesieniu tego budynku uzyskasz dostęp do najnowszej wersji działa jonowego – broni GDI budzącej największej postrach wśród wrogów. Jest ono w stanie praktycznie zamienić w parę wszystko co znajduje się w jego zasięgu. **Wymagania:** Centrum techniczne

MOCE WSPARCIA GDI

Ikona/Nazwa		Opis
Skan radarowy		Skan radarowy umożliwia dokładne przeczesanie wskazanego obszaru pola walki za pomocą sensorów i natychmiastowe ujawnienie zamaskowanych jednostek wroga. **Miejsce udostępnienia:** Sztab
Wojska powietrzno-desantowe GDI		Jeśli konieczne okaże się szybkie sprowadzenie posiłków, spadochroniarze czekają na rozkaz, aby zeskoczyć nad dowolnym widocznym miejscem pola bitwy. **Miejsce udostępnienia:** Zbrojownia
Zespół strzelców wyborowych		Komendant GDI może przywołać kilka doświadczonych zespołów strzelców wyborowych i zrzucić ich na tyłach wroga. **Miejsce udostępnienia:** Centrum techniczne
Nalot Orek		Samoloty Orka zawsze znajdują się w gotowości, aby zrzucić dokładnie tam gdzie jest to konieczne ładunek kierowanych na podczerwień pocisków powietrze-ziemia. **Miejsce udostępnienia:** Lotnisko
Krwawe Ogary		Krwawe Ogary to jednostka zwiadowczo-uderzeniowa, składająca się z doświadczonych Pitbulli oraz transporterów, którą można przewieźć drogą powietrzną w dowolne widoczne miejsce pola bitwy. **Miejsce udostępnienia:** Sztab
Działo jonowe		Komendanci GDI mogą wezwać na pomoc orbitalną stację bojową, która strzela potężnymi promieniami jonowymi w jednej, skoncentrowanej salwie, dezintegrującej cele bez niszczenia środowiska naturalnego. **Miejsce udostępnienia:** Centrum sterowania działa jonowego
Kapsuły desantowe szturmowców		Dzięki kapsułom desantowym, szturmowcy wyszkoleni w zrzutach powietrznych, mogą wkroczyć bezpośrednio do walki, aby ustalić jej wynik za pomocą swych potężnych karabinów strumieniowych. **Miejsce udostępnienia:** Stacja dowództwa kosmicznego
Artyleria falowa		Emitery dźwiękowe GDI montowane na głowicach bojowych mogą zdziesiątkować wszystkie żywe jednostki w zasięgu swojego działania i tymczasowo wyłączyć wszelkie zakłady produkcyjne i jednostki mechaniczne. **Miejsce udostępnienia:** Stacja dowództwa kosmicznego

ULEPSZENIA GDI

Ikona/Nazwa	Opis
Pancerz kompozytowy	Pancerz kompozytowy chroni bezcenne oddziały piechoty GDI przed większymi obrażeniami w czasie bitwy. ➤ **Dotyczy jednostek:** Drużyna strzelców, drużyna rakietowa, drużyna grenadierów ➤ **Miejsce opracowania:** Zbrojownia
Zestawy skanujące	Wzmacniając swoje pancerze za pomocą zestawów skanujących, szturmowcy mają większy zasięg wzroku i są w stanie wykryć zamaskowane jednostki wroga. ➤ **Dotyczy jednostki:** Szturmowiec ➤ **Miejsce opracowania:** Zbrojownia
Pakiety energetyczne	Wspomagany pancerz jest wyjątkowo wytrzymały i posiada wyrafinowane systemy medyczne, które pozwalają szturmowcowi na wyleczenie większości urazów. ➤ **Dotyczy jednostki:** Szturmowiec ➤ **Miejsce opracowania:** Zbrojownia
Moździerze	Choć Pitbull jest w zasadzie przeznaczony do celów zwiadowczych oraz ostrzału przeciw-lotniczego, to po wyposażeniu go w moździerze staje się lekką platformą artyleryjską. ➤ **Dotyczy jednostki:** Pitbull ➤ **Miejsce opracowania:** Centrum techniczne
Kondensatory strumieniowe	Technologia uzbrojenia GDI działającego na zasadzie przyspieszenia magnetycznego zapewnia sporą przewagę nad tradycyjną bronią balistyczną. Najważniejszą zaletą jest znacznie większa siła ognia. ➤ **Dotyczy jednostek:** Czołg Drapieżca, Czołg Mamut ➤ **Miejsce opracowania:** Centrum techniczne
Dopalacze stratosferyczne	Po wyposażeniu w dopalacze stratosferyczne, Jastrzębie GDI mogą teleportować się w praktycznie każde miejsce, bezpiecznie omijając większość konwencjonalnych systemów obrony przeciwlotniczej. ➤ **Dotyczy jednostki:** Jastrząb ➤ **Miejsce opracowania:** Centrum techniczne
Sensory	Sensory GDI pozwalają myśliwcom Orka na dokładne wykrycie zamaskowanych wojsk wroga. ➤ **Dotyczy jednostki:** Myśliwiec Orka ➤ **Miejsce opracowania:** Centrum techniczne
Zaawansowane turbiny	Zaawansowane turbiny zapewniają pobliskim elektrowniom znacznie bardziej wydajne mechanizmy szybkiego generowania czystej energii. ➤ **Miejsce opracowania:** Elektrownia ➤ **Wymagania:** Centrum techniczne

ZDOLNOŚCI GDI

Ikona/Nazwa	Opis
Wezwanie transportu	Wszystkie jednostki piechoty oraz pojazdy posiadające tę zdolność, mogą przywołać transportowiec Wół, który zabierze je w wybrane miejsce. ➤ **Wymagania:** Lotnisko ➤ **Dotyczy jednostek:** Drużyna strzelców, drużyna rakietowa, inżynier, drużyna grenadierów, zespół snajperów, komandos, szturmowiec, Pitbull, transporter, czołg Drapieżca
Okopanie	Wyszkolona piechota posiadająca tę zdolność może stworzyć okopany bunkier z worków z piaskiem, który może zostać obsadzony przez żołnierzy. ➤ **Dotyczy jednostki:** Drużyna strzelców
Plecaki odrzutowe	Plecaki odrzutowe pozwalają specjalnie wyposażonym jednostkom na przemieszczanie się nad polem bitwy oraz niedostępnymi obszarami. ➤ **Dotyczy jednostek:** Szturmowiec, komandos
Stawianie min	Ta zdolność pozwala transporterowi opancerzonemu na rozstawianie min na polu bitwy. ➤ **Dotyczy jednostki:** Transporter opancerzony ➤ **Wymagania:** Centrum techniczne
Bombardowanie celu	Molochy mogą strzelać ze swoich dział na znacznie większe niż normalnie odległości, dzięki namierzeniu celu z wykorzystaniem pola widzenia zespołu snajperów. ➤ **Dotyczy jednostki:** Moloch
Skan pulsacyjny	Użyj tej zdolności, aby przeskanować pole bitwy i wykryć zamaskowane jednostki i budynki wroga. ➤ **Dotyczy jednostki:** Orka
Wystrzelenie sensorów	Orki mogą wykorzystać sensory do śledzenia formacji wroga i odkrywania jego ukrytych wojsk. ➤ **Dotyczy jednostki:** Orka

BRACTWO NOD

Członkowie Bractwa Nod nie uważają się za część żadnej armii, lecz raczej za wyznawców religii. Wierzą, że Kane – ich przywódca – stoi na czele ruchu, który wyniesie rasę.. ludzką na nowy poziom. Uważa się, że ich lojalność względem Kane'a jest absolutna, a ich przekonania – niewzruszone. Gotowi są poświęcić wszystko, aby tylko zapewnić zwycięstwo Bractwu.

Siły Nod to niezwykłe połączenie kiepsko wyposażonych jednostek z trzeciego świata oraz doskonale wyszkolonych najemników, posiadających egzotyczne uzbrojenie. Na polu bitwy siły Nod prowadzą walkę w stylu partyzanckim. Lubią przemieszczać się szybko, atakować, a następnie znikać bez śladu. Ich arsenał stanowiący mieszaninę zaawansowanego oraz prymitywnego sprzętu wojskowego, może okazać się zabójczo groźny, ale także nieprzewidywalny w działaniu.

JEDNOSTKI NOD

PIECHOTA NOD

Wszystkie jednostki piechoty Nod szkolone są w **Ręce Nod**.

Ikona/Nazwa	Opis
Drużyna bojowników	Kiepsko wyszkoleni lecz liczni żołnierze Nod są uzbrojeni w stare karabiny maszynowe, pochodzące jeszcze z XX wieku. ➤ **Zdolności:** Wezwanie transportu ➤ **Ulepszenia:** Zastrzyk tyberium, spowiednik
Drużyna rakietowa bojowników	Choć są uzbrojeni w wyrzutnie rakiet zdolne zniszczyć jednostki latające lub opancerzone pojazdy, drużyna rakietowa jest mimo to bardzo podatna na ataki podczas walki. ➤ **Zdolności:** Wezwanie transportu ➤ **Ulepszenia:** Zastrzyk tyberium, spowiednik
Sabotażysta	Sabotażysta może zajmować wrogie budynki i natychmiast naprawiać obiekty Nod oraz mosty. Jest wyposażony w ładunki wybuchowe, które można założyć na neutralnych budynkach i zdetonować, kiedy wroga wojska podejdą zbyt blisko. ➤ **Zdolności:** Wezwanie transportu, pułapka
Fanatyk	Fanatycy Nod są wyposażeni w nietrwałe ładunki wybuchowe, które eksplodują w pobliżu sił wroga. Fanatyków nie można zatrzymać ogniem zaporowym i trzeba ich zlikwidować, zanim dotrą do celu. ➤ **Zdolności:** Wezwanie transportu ➤ **Ulepszenia:** Zastrzyk tyberium ➤ **Wymagania:** Centrum operacyjne
Czarna Dłoń	Doborowe oddziały Czarnych Dłoni są doskonale wyszkolone, lojalne i nadludzko wytrzymałe. Ich uzbrojenie stanowią miotacze ognia, którymi mogą podpalać jednostki wroga oraz oczyszczać z nich budynki. ➤ **Zdolności:** Wezwanie transportu ➤ **Ulepszenia:** Zastrzyk tyberium, spowiednik ➤ **Wymagania:** Centrum operacyjne

Zespół Cieni		Te jednostki piechoty mogą się kamuflować oraz używać składanych lotni, aby ominąć stanowiska obronne wroga i uderzyć w czułe miejsca baz GDI. Kiedy znajdą się na tyłach wroga, mogą podkładać ładunki wybuchowe pod budynki. ⅄ **Zdolności:** Wezwanie transportu, lotnia, ładunek wybuchowy ⅄ **Ulepszenia:** Zastrzyk tyberium, spowiednik ⅄ **Wymagania:** Tajna kaplica
Komandos		Komandos Nod – najlepsza jednostka piechoty Nod – może wkroczyć do walki uzbrojony w szybkostrzelne lasery, ładunki wybuchowe oraz podręczne generatory maskujące. ⅄ **Zdolności:** Wezwanie transportu ⅄ **Wymagania:** Tajna kaplica, laboratorium techniczne

POJAZDY NOD

Większość pojazdów Nod powstaje w **fabryce wojennej**.

Ikona/Nazwa		Opis
Łazik		Wyposażony w strzelające seriami karabiny maszynowe, które mogą zdziesiątkować jednostki piechoty oraz lekkie cele, łazik należy do najczęściej spotykanych pojazdów Nod. ⅄ **Ulepszenia:** Ładunek EMP, działka laserowe
Motocykl szturmowy		Motocykl szturmowy – szybki, uzbrojony i wyposażony w zaawansowane skanery – stanowi najlepszy pojazd zwiadowczy sił Nod. Bardzo dobrze radzi sobie także z jednostkami powietrznymi.
Czołg Skorpion		Czołg Skorpion stanowi tarczę wojsk Nod. Standardowy Skorpion jest wyjątkowo zwrotny, uzbrojony w działo przeciwpancerne 105mm oraz wyposażony w pancerz zdolny wytrzymać bezpośredni ostrzał – przynajmniej przez jakiś czas. ⅄ **Ulepszenia:** Kondensatory laserowe, lemiesze
Pojazd wydobywczy		Pojazdy wydobywcze Nod posiadają zdolność maskowania, dzięki której są trudne do wykrycia i mogą dostarczyć cenne tyberium do bazy bez reakcji ze strony przeciwnika. ⅄ **Wymagania:** Rafineria
MCV		Groźnie wyglądające MCV Bractwa są zdolne ustawić się na każdym w miarę czystym terenie i przekształcić się w plac budowy. ⅄ **Wymagania:** Centrum operacyjne
Czołg zapalający		Czołg zapalający Nod jest wyposażony w dwa ogromne miotacze ognia, które z łatwością mogą spalić wszelkie obiekty i oczyścić budynki ze stacjonujących w nich jednostek wroga. ⅄ **Wymagania:** Centrum operacyjne

Czołg maskujący		Pomimo lekkiego pancerza, czołg maskujący to imponująca konstrukcja. Jest niewidzialny dla większości sił wroga, za wyjątkiem sytuacji kiedy zatrzymuje się, żeby wystrzelić salwę zabójczych i wyjątkowo celnych rakiet. ⅄ **Wymagania:** Centrum operacyjne
Działo promieniowe		Choć nie zostało zaprojektowane do bezpośrednich ataków na opancerzone wojska przeciwnika, to jeśli otrzymają dość czasu, baterie dział promieniowych potrafią siać prawdziwe spustoszenie wśród budynków wroga. Ich energia może wzmocnić także obeliski światła. ⅄ **Zdolności:** Atak odbijający ⅄ **Wymagania:** Laboratorium techniczne
Mech bojowy Awatar		Ta ogromna, supernowoczesna maszyna krocząca, wyposażona jest w przenośną wersję obelisku światła. Awatary mogą dodatkowo zwiększyć swoją moc dosłownie odrywając części od innych pojazdów Nod. ⅄ **Zdolności:** Przejęcie technologii ⅄ **Wymagania:** Laboratorium techniczne
Emisariusz		Zadaniem pojazdu Emisariusz jest przemieszczanie się na położone w oddaleniu tereny i zaznaczanie tam obecności Nod, przygotowując w ten sposób fundamenty dla dodatkowych baz Bractwa.

JEDNOSTKI POWIETRZNE NOD

Większość jednostek powietrznych Nod powstaje w **wieży lotniczej**.

Ikona/Nazwa		Opis
Pojazd patrolowy Jad		Pojazd patrolowy Jad pilnuje terenów Bractwa Nod, wykorzystując w tym celu szybkostrzelne karabiny maszynowe, które są zabójcze dla piechoty wroga i całkiem skuteczne w starciu z niektórymi jednostkami latającymi oraz pojazdami. ⅄ **Zdolności:** Generator sygnału ⅄ **Ulepszenia:** Kondensatory laserowe, generatory sygnału
Bombowiec Vertigo		Dzięki swojej zdolności maskowania, bombowiec Vertigo pojawia się jakby znikąd i zrzuca ładunek bomb burzących zanim siły wroga przygotują się do obrony. ⅄ **Wymagania:** Laboratorium techniczne
Transportowiec		Transportowiec może szybko oraz minimalnym kosztem przewozić większość jednostek Nod na nowe obszary. Kosztem wysokiej mobilności jest jednak słaby pancerz.

BUDYNKI NOD

BUDYNKI PRODUKCYJNE NOD

Ikona/Nazwa	Opis
Plac budowy	Ciężkie, opancerzone i niezbędne w każdej misji place budowy są kluczowym elementem w działaniach wojennych Nod i z tego powodu zwykle są dobrze bronione. Umożliwiają także bazom Nod korzystanie z radaru.
Elektrownia	Elektrownia Nod jest w stanie generować ogromne ilości energii z małych zasobów tyberium kosztem zniszczeń ekologicznych pobliskiego środowiska.
Dźwig	Dźwigi zwiększają wydajność produkcyjną na placach budowy Nod. Jeden dźwig podwaja szybkość wznoszenia budynków Nod.
Rafineria	Rafineria Nod może szybko przetworzyć surowe tyberium w użyteczne materiały. Wraz z każdą rafinerią udostępniany jest jeden, praktycznie niewidzialny, pojazd wydobywczy.
Ręka Nod	Ręka Nod zapewnia schronienie, zaopatrzenie oraz szkolenie dla legionów bojowników, fanatyków oraz doborowej piechoty Nod w czasie wojny z GDI. ➤ **Wymagania:** Elektrownia
Fabryka wojenna	Ten niezbędny zakład produkcyjny wykorzystywany jest do konstrukcji specjalistycznych pojazdów sił Nod. Fabryki wojenne posiadają także zautomatyzowane sondy, które szybko naprawiają uszkodzone pojazdy znajdujące się w pobliżu. ➤ **Wymagania:** Elektrownia, rafineria
Centrum operacyjne	Centrum operacyjne zawiera zaawansowane urządzenia komunikacyjne, niezbędne do wzniesienia najdroższych budynków Nod. Można tu także opracować udoskonalone technologie anty-wywiadowcze, takie jak pociski zagłuszania radarowego oraz pole maskujące. ➤ **Wymagania:** Elektrownia, rafineria
Tajna kaplica	W tajnej kaplicy Nod odbywają się specjalne rytuały szkoleniowe niezbędne do przygotowania doborowych jednostek piechoty. Może także służyć do opracowania nowych ulepszeń, które w znacznym stopniu zwiększają skuteczność większości drużyn piechoty Nod. ➤ **Wymagania:** Ręka Nod

Laboratorium techniczne		Kiedy w bazie znajduje się laboratorium techniczne, Bractwo Nod może wystawić do walki swój najlepszy sprzęt wojskowy, a także pracować nad ulepszeniami dla swoich podstawowych pojazdów. **Wymagania:** Centrum operacyjne
Wieża lotnicza		Wieża lotnicza pozwala na skorzystanie ze wsparcia lotniczego oraz produkcję jednostek powietrznych. Każda wieża lotnicza posiada hangar dla maksymalnie czterech bombowców Vertigo. **Wymagania:** Centrum operacyjne
Fabryka chemiczna tyberium		Fabryka chemiczna pozwala dowódcom Nod na niemal natychmiastowe wystawienie na polu bitwy zaawansowanego uzbrojenia bazującego na tyberium. **Wymagania:** Laboratorium techniczne

BUDYNKI WSPARCIA NOD

Ikona/Nazwa		Opis
Silos tyberium		Silos tyberium umożliwia bazom Nod przechowanie odpowiednich zapasów tyberium, potrzebnych do przygotowania decydującej kampanii wojskowej przeciwko wrogom Bractwa. **Wymagania:** Rafineria
Szatkownica		Szatkownica to wieżyczka bojowa działająca niczym bateria olbrzymich karabinów z amunicją odłamkową. Choć odłamki zadają niewielkie uszkodzenia ciężko opancerzonym pojazdom, są przerażająco skuteczne w przypadku żywych celów.
Wieżyczka laserowa		Wieżyczki laserowe zamienia niesławny obelisk światła Nod we wszechstronny system obronny przeciw pojazdom. Trzy wieżyczki laserowe, sterowane przez centralny węzeł obronny, mogą szybko skupić swoje promienie opancerzonych celach w swoim zasięgu. **Wymagania:** Ręka Nod
Wieżyczka SAM		Wieżyczka SAM strzela seriami pocisków ziemia-powietrze w kierunku wrogich jednostek latających. Pojedynczy pocisk SAM nie powoduje znacznych uszkodzeń, ale skoncentrowany ostrzał z wieżyczki jest w stanie strącić przeciwnika. **Wymagania:** Centrum operacyjne
Wieża zakłócająca		Wieże zakłócająca pozwalają na generowanie ogromnych pól maskujących. Budynki, piechota oraz pojazdy Nod w ich sąsiedztwie są niewidzialne dla sił przeciwnika. Same wieże zakłócające nie mogą zostać zamaskowane. **Wymagania:** Tajna kaplica

Obelisk światła		Niezwykle potężna wieża laserowa Nod może wzmocnić swój i zdziesiątkować za jego pomocą piechotę i pojazdy wroga. Jej znaczny zasięg i moc mogą być dodatkowo zwiększone przez nowe pojazdy Nod z działami promieniowymi. ➤ **Wymagania:** Laboratorium techniczne
Świątynia Nod		W Świątyni Nod znajdują się urządzenia startowe niezbędne do wykonania niszczącego ataku nuklearnego, a także zaawansowane superkomputery zdolne do zresetowania całej bazy w przypadku ataku elektromagnetycznego. ➤ **Wymagania:** Laboratorium techniczne

MOCE WSPARCIA NOD

Ikona/Nazwa		Opis
Pocisk zagłuszania radarowego		Technologia zagłuszania radarowego sił Nod pozwala na wystrzelenie głowicy, która tymczasowo uniemożliwia przeciwnikowi podgląd całego pola bitwy. ➤ **Miejsce udostępnienia:** Centrum operacyjne
Pozorowana armia		Badania sił Nod nad technologią maskującą doprowadziły do wynalezienia technik wzmacniania światła, które pozwalają tworzyć lustrzane odbicia ich walczących wojsk. ➤ **Miejsce udostępnienia:** Centrum operacyjne
Pole maskujące		Pola maskujące mogą sprawić, że grupy jednostek Nod będą niewidzialne dla przeciwnika. Niektóre najbardziej doświadczone jednostki Nod używają tej zdolności do przygotowania skutecznych ataków z zaskoczenia. ➤ **Miejsce udostępnienia:** Centrum operacyjne
Drużyna uderzeniowa Cieni		Drużyna uderzeniowa Cieni dostaje się do celu za pomocą lotni, z zaskakującą skutecznością dokonując zabójstw oraz wysadzając obiekty wroga. ➤ **Miejsce udostępnienia:** Tajna kaplica
Zrzut min		Miny zrzucone z szybko lecącej jednostki powietrznej szybko pokrywają szeroki obszar i są praktycznie niewidzialne dla przeciwnika. ➤ **Miejsce udostępnienia:** Wieża lotnicza
Bomba z oparami tyberium		Siły Nod opracowały sposób przemiany tyberium do postaci gazowej i wykorzystania jej do produkcji gwałtownie eksplodującej bomby sterowanej laserowo. ➤ **Miejsce udostępnienia:** Fabryka chemiczna tyberium ➤ **Wymagania:** Wieża lotnicza
Zaszczep tyberium		Rozsiewanie w ziemi płynnego tyberium nie tylko przyspiesza jego wzrost na całym świecie, ale zapewnia także pewne korzyści taktyczne. ➤ **Miejsce udostępnienia:** Fabryka chemiczna tyberium

Pocisk Catalyst		Efekty działania tej wyjątkowej głowicy bojowej dalekiego zasięgu są wzmacniane przez skupiska tyberium w pobliżu miejsca uderzenia. ➤ **Miejsce udostępnienia:** Fabryka chemiczna tyberium
Zabezpieczenie głównego komputera		W Świątyniach Nod znajdują się potężne generatory zapasowe i systemy kontrolne, stworzone aby szybko przywrócić zasilanie w bazie. ➤ **Miejsce udostępnienia:** Świątynia Nod
Pocisk nuklearny		Skupienie zainteresowania GDI na tyberium pozwoliło siłom Nod na potajemne zgromadzenie znacznych ilości najbardziej przerażającej broni XX wieku – pocisków nuklearnych. ➤ **Miejsce udostępnienia:** Świątynia Nod

ULEPSZENIA NOD

Ikona		Opis
Zastrzyk tyberium		Ten eliksir z tyberium zwiększa metabolizm piechoty i sprawia, że żołnierze wydają się odporni na zabójcze działanie tyberium. ➤ **Dotyczy jednostek:** Fanatycy, drużyna bojowników, drużyny rakietowe bojowników ➤ **Miejsce opracowania:** Tajna kaplica
Spowiednik		Doświadczeni przywódcy sił Bractwa, zwani spowiednikami, zwiększają skuteczność niektórych jednostek i są wyposażeni w halucynogenne granaty, które mogą spowodować wymianę ognia wśród własnych oddziałów. ➤ **Dotyczy jednostek:** Drużyna bojowników, drużyna rakietowa bojowników ➤ **Miejsce opracowania:** Tajna kaplica
Cewki EMP		To przenośne urządzenie EMP potrafi wyłączyć pojazdy oraz budynki posiadające elektromechaniczne części. ➤ **Dotyczy jednostki:** Łazik ➤ **Miejsce opracowania:** Laboratorium techniczne
Lemiesze		Lemiesze są w stanie zmasakrować ciężką piechotę, wliczając w to szturmowców GDI. Mogą także czyścić pola minowe i służyć jako przedni pancerz. ➤ **Dotyczy jednostki:** Czołg Skorpion ➤ **Miejsce opracowania:** Laboratorium techniczne
Kondensatory laserowe		Obelisk światła Bractwa zainspirował naukowców do przystosowania technologii laserowe do bardziej przenośnej postaci. ➤ **Dotyczy jednostek:** Łazik, pojazd patrolowy Jad, czołg Skorpion ➤ **Miejsce opracowania:** Laboratorium techniczne
Generator sygnału		Pojazd patrolowy Jad może zostać wyposażony w technologię zakłócającą systemy radarowe wroga, tworząc iluzję znacznie większej siły uderzeniowej. ➤ **Dotyczy jednostki:** Pojazd patrolowy Jad ➤ **Miejsce opracowania:** Laboratorium techniczne

Rdzeń z płynnego tyberium		Laboratoria techniczne pozwalają na zwiększenie wydajności pobliskich elektrowni dzięki zastosowaniu rdzenia z płynnego tyberium. ➤ **Miejsce opracowania:** Elektrownia ➤ **Wymagania:** Laboratorium techniczne

ZDOLNOŚCI NOD

Ikona/Nazwa		Opis
Wezwanie transportu		Zdolność ta pozwala Bractwu Nod wezwać szybki transport na pole walki lub z niego. ➤ **Dotyczy jednostek:** Drużyna bojowników, drużyna rakietowa bojowników, sabotażysta, fanatycy, Czarna Dłoń, Drużyna Cieni, komandos, motocykl szturmowy, łazik, czołg Skorpion ➤ **Wymagania:** Wieża lotnicza
Wyładowanie EMP		Brawurowi kierowcy łazików Nod często podjeżdżają do pojazdów wroga i unieruchamiają je przez wykorzystanie tej zdolności. ➤ **Dotyczy jednostki:** Łazik
Ładunek wybuchowy		Drużyny Cieni wyszkolonych do zadań szpiegowskich oraz niszczenia budynków, mogą uszkodzić obiekty wroga przez podłożenie ukrytych ładunków wybuchowych. ➤ **Dotyczy jednostki:** Drużyna Cieni
Lotnie		Specjalnie wyszkolone drużyny Cieni mogą użyć lotni, aby szybko poruszać się po polu bitwy. ➤ **Dotyczy jednostki:** Drużyna Cieni
Pułapka		Zdolność ta pozwala umieszczać pułapki na możliwych do obsadzenia budynkach oraz mostach. ➤ **Dotyczy jednostki:** Sabotażysta
Generator sygnału		Użyj tej zdolności, aby pojedynczy Jad pojawiał się jako grupa pojazdów na radarze wroga. ➤ **Dotyczy jednostki:** Pojazd patrolowy Jad
Atak odbijający		Działa promieniowe mogą odbijać swoje promienie od pojazdów Jad, aby w ten sposób trafić w inaczej niedostępne cele. ➤ **Dotyczy jednostki:** Działo promieniowe
Przejęcie technologii		Mech bojowy Awatar może wykorzystać tę zdolność na motocyklu szturmowym, czołgu zapalającym, czołgu maskującym lub dziale promieniowym, aby przejąć odpowiednią technologię. Powoduje to zniszczenie przejmowanej jednostki. ➤ **Dotyczy jednostki:** Mech bojowy Awatar

CRINOWIE

Dowód na to, że ludzkość nie jest samotna we wszechświecie uwidocznił się nagle, kiedy na Ziemi pojawili się Scrinowie i rozpoczęli inwazję. Wygląda na to, że tyberium powoduje ich rozwój i w przeciwieństwie do nas leczy ich zamiast im szkodzić.

Liczebność Scrinów pozostaje nieznana, zaś ich technologia wydaje się znacznie bardziej zaawansowana niż nasza. Co ciekawe, ich technologia zdaje się pozwalać im na pewien poziom przystosowania do naszego środowiska. Nie mamy wielkiej wiedzy odnośnie ich motywów, ale jeśli nic się nie zmieni będziemy ich traktować jako poważne zagrożenie.

JEDNOSTKI SCRINÓW

PIECHOTA SCRINÓW

Wszystkie jednostki piechoty Scrinów są transportowane za pośrednictwem **Portalu**.

Ikona/Nazwa	Opis
Trzmiele	Przerażające Trzmiele są niczym chmura latających ostrzy, które mogą bez problemu przeciąć ciało i lekkie pancerze. Wydają się posiadać ograniczoną świadomość. ➢ **Zdolności:** Połączenie z pojazdami, Oczyszczenie zajętych budynków
Dezintegratory	Te metaliczne maszyny kroczące dziesiątkują pojazdy za pomocą potężnego, przecinającego promienia. Po zniszczeniu eksplodują, zadając obrażenia przeciwnikom znajdującym się w pobliżu.
Asymilator	Ta obca jednostka, która jest całkowicie niewidzialna kiedy pozostaje w bezruchu, specjalizuje się w przejmowaniu kontroli nad budynkami wroga. Asymilatorzy mogą także naprawiać budynki Scrinów i przejmować pokonane machiny kroczące.
Szturmowcy	Szturmowcy noszą swą nazwę z powodu gwałtownych ataków na gęsto zaludnione obszary. Są także więcej niż zdolni do bezpośredniego uderzenia w pojazdy pancerne. ➢ **Wymagania:** Ośrodek nerwowy, komora hipostatyczna ➢ **Ulepszenia:** Wyrzutnie dysków plazmowych, pakiety błyskowe
Władca Umysłu	Tajemniczy Władca Umysłu posiada umiejętność teleportacji oraz kontroli nad umysłami. Pojawia się w centrum sił wroga i przejmuje kontrolę nad pojazdami, budynkami oraz piechotą. ➢ **Wymagania:** Komora hipostatyczna, asembler technologiczny ➢ **Zdolności:** Teleportacja jednostek

POJAZDY SCRINÓW

Wszystkie pojazdy Scrinów transportowane są za pomocą **sfery podprzestrzennej**.

Ikona/Nazwa	Opis
Poszukiwacz	Ten lekki pojazd, najwyraźniej zaprojektowany do zadań zwiadowczych, jest wyposażony w zaawansowane skanery a także wyrzutnie dysków plazmowych.
Strzelający pojazd kroczący	Te pojazdy kroczące wyposażone są w szybkostrzelną broń energetyczną, która może rozrywać piechotę i jednostki latające.
Pojazd wydobywczy	Pojazdy wydobywcze wchłaniają tyberium i transportują je do ekstraktora. Wydają się również zdolne do samonaprawy w pobliżu tyberium.
Czołg Pożeracz	Czołg Pożeracz wyposażony jest w działo protonowe dalekiego zasięgu i może także wchłaniać tyberium, aby doładować moc promienia. ➤ **Wymagania:** Ośrodek nerwowy
Plugawiciel	Plugawiciele tryskają żrącą mazią na budynki i piechotę, wywołując niszczące efekty u ludzi, a w zadziwiający sposób wzmacniając własne jednostki. ➤ **Wymagania:** Ośrodek nerwowy
Trójnóg Destruktor	Ten niszczycielski, kroczący kolos posiada trzy działa promieniowe zamontowane na niezależnych ramionach, oraz nogi tak potężne, że są w stanie zmiażdżyć pod sobą mniejsze pojazdy. ➤ **Wymagania:** Asembler technologiczny ➤ **Ulepszenia:** Generator pola siłowego
Eksplorator	Scrinowie, najwyraźniej zaabsorbowani tyberium, często wysyłają eksploratory, aby potwierdzić swą obecność na terenach bogatych w ten surowiec oraz rozpocząć jego zbieranie.

JEDNOSTKI POWIETRZNE SCRINÓW

Wszystkie jednostki powietrzne Scrinów transportowane są za pomocą **stabilizatora grawitacyjnego**.

Ikona/Nazwa	Opis
Statek konstrukcyjny	Te olbrzymie, latające wieże po wylądowaniu pozwalają na wzniesienie bazy Scrinów. Działają podobnie do MCV.
Jeździec burzy	Jeźdźcy burzy to szybkie, bojowe jednostki powietrzne uzbrojone w działo plazmowe, które jest skuteczne zarówno przeciwko siłom powietrznym jak i naziemnym.
Okręt bojowy Dewastator	Okręty bojowe Dewastator mogą spowodować poważne zniszczenia wszelkich celów za pomocą swych baterii dysków plazmowych Zeus o ogromnym zasięgu działania. ➤ **Wymagania:** Asembler technologiczny ➤ **Ulepszenia:** Generator pola siłowego
Planetarny lotniskowiec szturmowy	Ten ciężki statek kosmiczny posiada pełną obsadę myśliwców, które zaciekle atakują w grupie cele naziemne. Planetarny lotniskowiec szturmowy budzi największy postrach podczas generowania burzy jonowej. ➤ **Zdolności:** Działo jonowe ➤ **Wymagania:** Transmiter sygnału ➤ **Ulepszenia:** Generator pola siłowego
Statek-baza	Powolny statek-baza Scrinów to superbroń zdolna wyzwolić impuls energetyczny, który dezintegruje cel i wywołuje reakcję łańcuchową mogącą zrównać całe miasta z powierzchnią ziemi. ➤ **Wymagania:** Transmiter sygnału

BUDYNKI SCRINÓW

BUDYNKI PRODUKCYJNE SCRINÓW

Ikona/Nazwa	Opis
Platforma konstrukcyjna	Platforma konstrukcyjna może wznosić inne budynki, aby utworzyć bazę. Platforma konstrukcyjna umożliwia także korzystanie z radaru.
Reaktor	Podstawowe źródło zasilania dla baz Scrinów. Reaktor wykorzystuje promieniowanie tyberium, aby dostarczać energię do innych budynków obcych.

Ekstraktor

Ekstraktor zbiera i przechowuje tyberium dostarczone przez pojazdy wydobywcze obcych. Wraz z nim udostępniany jest pojazd wydobywczy. Budynek ten jest niezbędny do generowania zasobów potrzebnych do prowadzenia wojny.

Portal

Pozwala przenosić piechotę Scrinów na pole bitwy. Portal nie jest dość potężny, aby zapewnić transport dla ciężkich jednostek.

- **Wymagania:** Reaktor

Sfera podprzestrzenna

Sfera podprzestrzenna tworzy bramę, przez którą można teleportować pojazdy Scrinów. Posiada sondy naprawiające uszkodzone pojazdy znajdujące się w pobliżu, a w razie potrzeby może także wystawić sondy rekonstrukcyjne.

- **Wymagania:** Reaktor, ekstraktor

Ośrodek nerwowy

Ośrodek nerwowy jest niezbędny do wzniesienia bardziej rozbudowanych baz obcych. Może zajmować się wszystkim, począwszy od komunikacji z odległymi siłami obcych, a skończywszy na przywoływaniu iglicy błyskawic jako pomocy przy obronie bazy.

- **Wymagania:** Reaktor, ekstraktor

Stabilizator grawitacyjny

Stabilizator grawitacyjny kontroluje wahania siły przyciągania planety, na której jest zbudowany, aby pozwolić na bezpieczną teleportację dla statków floty kosmicznej Scrinów.

- **Wymagania:** Ośrodek nerwowy

Komora hipostatyczna

Komora hipostatyczna może utrzymywać doborowe jednostki piechoty obcych, takie jak szturmowcy czy Władca Umysłu. Komora pozwala także na projekcję tarczy hipostatycznej w dowolnym miejscu pola bitwy.

- **Wymagania:** Ośrodek nerwowy, portal

Asembler technologiczny

Asembler technologiczny umożliwia produkcję najsilniejszych jednostek Scrinów, pozwala na opracowanie ulepszeń oraz sprawia, że jednostki naziemne są przez krótki czas niewrażliwe na ataki.

- **Wymagania:** Ośrodek nerwowy, portal

Transmiter sygnału

Transmiter sygnału może zostać wykorzystany do przywołania ogromnego statku-bazy Scrinów. Może także zmienić swoją częstotliwość, aby otworzyć pobliskie robacze dziury.

- **Wymagania:** Asembler technologiczny

Odlewnia

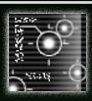
Odlewnia działa podobnie jak platforma konstrukcyjna, umożliwiając szybsze wznoszenie bazy.

BUDYNKI WSPARCIA SCRINÓW

Ikona/Nazwa	Opis
Gniazda Trzmieli	W gniazdach znajdują się niezliczone ilości niebezpiecznych Trzmieli. Jeśli Trzmiele zostaną zniszczone, w gnieździe szybko regenerują się kolejne.
Akcelerator wzrostu	Wiadomo, że Scrinowie wznoszą te tajemnicze akceleratory, aby zwiększyć produkcję ze swoich pól tyberium. ➤ **Wymagania:** Ekstraktor
Kolumna burzowa	Kolumna burzowa generuje burzę jonową, która wspomaga statki kosmiczne obcych. Może skupić tę burzę w postaci pioruna, który powoduje znaczne uszkodzenia jednostek latających, pojazdów oraz piechoty. ➤ **Wymagania:** Asembler technologiczny
Działo fotonowe	Strzały z działa fotonowego są w stanie zdziesiątkować pojazdy naziemne wroga. Jednak jednostki piechoty są wystarczająco małe, aby uniknąć bezpośrednich obrażeń. ➤ **Wymagania:** Portal
Bateria pocisków plazmowych	Bateria pocisków plazmowych strzela super gorącymi dyskami, które mogą zapalić jednostki powietrzne wroga. ➤ **Wymagania:** Ośrodek nerwowy
Generator szczelinowy	Scrinowie używają tych niezwykle niebezpiecznych urządzeń, aby otworzyć punkt zapalny w dowolnym miejscu pola bitwy i wystrzelić w przestrzeń kosmiczną wszystko, co znajduje się w pobliżu. ➤ **Wymagania:** Asembler technologiczny

MOCE WSPARCIA SCRINÓW

Ikona/Nazwa	Opis
Sondy rekonstrukcyjne	Przywódcy Scrinów wypuszczają sondy rekonstrukcyjne, kiedy tylko ich wojska wymagają napraw, nawet w samym środku walki. ➤ **Miejsce udostępnienia:** Sfera podprzestrzenna
Iglica błyskawic	Scrinowie opracowali iglice błyskawic jako środki obronne, skuteczne przeciwko większości znanych jednostek bojowych. ➤ **Miejsce udostępnienia:** Ośrodek nerwowy

Rój		Ponieważ w niektórych sytuacjach potrzebne są większe niż oczekiwano ilości Trzmieli, przywódca Scrinów gotów jest w razie potrzeby przywołać na pole walki cały ich rój. ⮝ **Miejsce udostępnienia:** Ośrodek nerwowy
Skan wibracyjny		Moc skanu wibracyjnego tyberium natychmiast odsłania pola tyberium, a także formy życia, budynki i pojazdy korzystające z tyberium, które znajdują się w sąsiedztwie. ⮝ **Miejsce udostępnienia:** Ośrodek nerwowy ⮝ **Wymagania:** Asembler technologiczny
Tarcza hipostatyczna		Wszystko co wpadnie w tarczę hipostatyczną, na pewien czas zostaje jakby zamrożone w czasie i staje się niewrażliwe na działanie wszelkiej znanej broni. ⮝ **Miejsce udostępnienia:** Komora hipostatyczna
Pole fazowe		Pole fazowe sprawia, że jednostki znajdujące się pod jego wpływem nie mogą walczyć i trudno je zaatakować. Przywódcy rasy Scrinów używają tej mocy, aby wysłać wojska za konwencjonalne systemy obronne. ⮝ **Miejsce udostępnienia:** Asembler technologiczny
Robacza dziura		Robacza dziura pozwala na stworzenie tunelu przestrzennego, dzięki któremu siły bojowe mogą natychmiast przenieść się z jego jednego końca na drugi. ⮝ **Miejsce udostępnienia:** Transmiter sygnału
Statek-baza		Choć nie jest to najprawdopodobniej jedyny statek, na którym znajduje się dowództwo sił Scrinów, to wciąż pozostaje niezwykle groźny i może zostać wezwany na pole bitwy, aby zademonstrować swą potęgę. ⮝ **Wymagania:** Transmiter sygnału
Szczelina		Najpotężniejsza broń rasy Scrinów wycina dziurę w strukturze przestrzeni, która pochłania wszystko i wszystkich w swoim sąsiedztwie. ⮝ **Miejsce udostępnienia:** Generator szczelinowy

ULEPSZENIA SCRINÓW

Ikona/Nazwa		Opis
Wyrzutnia dysków plazmowych		Wyrzutnie dysków plazmowych, które śledzą i rozbrajają szybko poruszające się jednostki powietrzne, przeznaczone są domyślnie dla pancernych dywizji Scrinów. Można w nie jednak wyposażyć także najsilniejszych żołnierzy piechoty. ⮝ **Miejsce opracowania:** Asembler technologiczny ⮝ **Dotyczy jednostki:** Szturmowcy
Pakiety błyskowe		Doborowi szturmowcy mogą korzystać z pakietów błyskowych, aby – ku zdumieniu wrogów – natychmiast przemieścić się w inne miejsce pola bitwy. ⮝ **Miejsce opracowania:** Asembler technologiczny ⮝ **Dotyczy jednostki:** Szturmowcy

Generatory pola siłowego		Generatory pola siłowego tworzą skupioną tarczę energetyczną, która może wytrzymać działanie znacznej siły, a nawet wyładowanie EMP. ➤ **Miejsce opracowania:** Asembler technologiczny ➤ **Dotyczy jednostek:** Trójnóg Destruktor, okręt bojowy Dewastator, planetarny lotniskowiec szturmowy
Rdzeń jądrowy		Asembler technologiczny Scrinów pozwala na zastosowanie w ich reaktorach komponentów, które w znacznym stopniu zwiększają ilość energii generowanej z rdzenia jądrowego. ➤ **Miejsce opracowania:** Reaktor ➤ **Wymagania:** Asembler technologiczny

ZDOLNOŚCI SCRINÓW

Ikona/Nazwa		Opis
Teleportacja jednostek		Władca Umysłu może teleportować wszystkie jednostki na danym obszarze ujarzmiając moc tyberium znajdującego się na polu tyberium lub w silosie wroga. ➤ **Dotyczy jednostki:** Władca Umysłu
Promień konwersji		Czołgi typu Pożeracz mogą „pożreć” tyberium, aby maksymalnie doładować swoje działa protonowe. Zapewnia im to zwiększony zasięg i siłę uderzeniową. ➤ **Dotyczy jednostki:** Czołg Pożeracz
Działo jonowe		Planetarne lotniskowce szturmowe mogą generować zlokalizowaną burzę jonową, której działanie jest w stanie wzmocnić obronę większości jednostek latających Scrinów w pobliżu. ➤ **Dotyczy jednostki:** Planetarny lotniskowiec szturmowy
Manipulator		Manipulator daje Władcy Umysłu wyjątkową zdolność natychmiastowego przejmowania pełnej kontroli nad celem, niezależnie od tego czy jest to czołg, jednostka latająca, czy nawet cały zakład produkcyjny. ➤ **Dotyczy jednostki:** Władca Umysłu

JEDNOSTKI NEUTRALNE I BUDYNKI TECHNICZNE

JEDNOSTKI NEUTRALNE

Ikona/Nazwa	Opis
Mutant grabieżca	Zmutowani grabieżcy to wyjątkowo silne dzikusy, uzbrojone w stare karabiny maszynowe, które w przeciwieństwie do większości żywych stworzeń znakomicie czują się w pobliżu tyberium.
Visceroidy	Te plugawe, bezmyślne i niebezpieczne istoty, powstałe w wyniku wystawienie na działanie tyberium, atakują wszystko co się porusza i zdolne są do ciągłej samo-regeneracji.

BUDYNKI TECHNICZNE

Ikona/Nazwa	Opis
Iglica tyberium	Zdobycie tego budynku technicznego zapewnia stały przypływ dodatkowych zasobów.
Punkt ekspansji	Przejęcie tego budynku umożliwia kontrolę nad obszarami w bezpośrednim sąsiedztwie. Kontrola nad terenem pozwala na wznoszenie na nim budynków.
Ośrodek zaopatrzenia	Zdobycie tego budynku technicznego zapewnia dodatkowe jednostki.
Węzeł metra	Zdobycie tego budynku technicznego zapewnia dostęp do wszystkich wejść do metra na polu walki.
Wejście do metra	Zdobycie węzła metra pozwala kilku jednostkom jednocześnie na poruszanie się pomiędzy wszystkimi wejściami do metra na mapie.

Centrum sterowania EMP		Zdobycie tego budynku technicznego pozwala na skorzystanie z uderzenia EMP.
Nora mutantów		Zajęcie tego budynku pozwala na rekrutację zmutowanych grabieżców.
Wieża obronna		Zdobycie tego budynku technicznego udostępnia stacjonarną wieżyczkę.
Silos z tybierium		Przejęcie tego budynku zapewnia jednorazowy przypływ dodatkowych zasobów.

ZAPISYWANIE I WCZYTYWANIE

Możesz wczytać grę z poziomu menu głównego i zapisać ją poprzez menu pauzy. W trybie kampanii, Twoja gra jest zapisywana automatycznie po każdej zwycięskiej misji. (Dla każdej kampanii zapisywane są oddzielne pliki zapisu.)

- Aby wczytać zapisaną grę, kliknij na opcji KAMPANIA w głównym menu, a następnie na KONTYNUUJ KAMPANIĘ. Wybierz stan gry z listy i kliknij na WCZYTAJ GRĘ.
- Aby zapisać trwającą rozgrywkę, wciśnij klawisz **ESC**, aby otworzyć menu pauzy, a następnie kliknij na ZAPISZ. Wybierz zapisany stan gry, który chcesz zastąpić, po czym kliknij na ZAPISZ GRĘ.

ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

SIECIOWE CENTRUM POMOCY

W razie kłopotów związanych z niniejszą grą, odwiedź nasze Centrum Pomocy na stronie **http://eapo.custhelp.com**, gdzie możesz zapoznać się z najnowszymi rozwiązaniami problemów, a także przesłać zapytanie do sieciowej pomocy technicznej.

Aby wyświetlić wskazówki EA Link dotyczące rozwiązywania problemów, sprawdź czy EA Link jest uruchomiony, po czym wybierz POMOC w górnej części okna EA Link, aby przejść do sekcji Pomoc.

POMOC W TRYBIE OFFLINE

Niniejsza gra zawiera plik pomocy technicznej, który pomoże rozwiązać problemy z grą. Plik pomocy technicznej znajdziesz w folderze instalacyjnym gry. Możesz również uzyskać pomoc w Centrum Pomocy (zobacz rozdział *Centrum Pomocy* poniżej).

PROBLEMY PODCZAS GRY

- Upewnij się, że Twój komputer spełnia minimalne wymagania systemowe gry, oraz że posiadasz zainstalowane najnowsze sterowniki karty graficznej i karty dźwiękowej

  Jeśli posiadasz kartę graficzną NVIDIA, odwiedź **www.nvidia.pl**, aby pobrać sterowniki.

  Jeśli posiadasz kartę graficzną ATI, odwiedź **www.ati.amd.com**, aby pobrać sterowniki.
- Jeśli korzystasz z **wersji płytowej** gry, spróbuj zainstalować moduł DirectX z płyty. Zazwyczaj można go znaleźć w folderze DirectX w głównym katalogu. Jeśli posiadasz dostęp do Internetu, możesz odwiedzić stronę **www.micosoft.com/directx**, aby pobrać najnowszą wersję modułu DirectX.

OGÓLNE WSKAZÓWKI PRZY ROZWIĄZYWANIU PROBLEMÓW

- Jeśli korzystasz z **wersji płytowej** niniejszej gry i ekran autoodtwarzania nie pojawia się samoczynnie po włożeniu płyty do napędu, kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę napędu w oknie Mój komputer i wybierz autoodtwarzanie.
- Jeśli gra działa powoli, spróbuj zmienić niektóre ustawienia wideo i dźwięku w menu opcji gry. Zmniejszenie rozdzielczości ekranu umożliwia zwykle zwiększenie wydajności gry.
- W celu uzyskania optymalnej wydajności, możesz wyłączyć inne aplikacje działające w tle bądź program antywirusowy w systemie Windows. Pamiętaj jednak o ponownym włączeniu programu antywirusowego po zakończeniu gry.

GRA SIECIOWA POPRZEZ ROUTER LUB ZAPORĘ SIECIOWĄ

Podczas rozgrywki sieciowej gra wkorzystuje porty wymienione poniżej. Jeśli używasz zapory sieciowej (np. programowej zapory sieciowej Windows lub sprzętowej zapory sieciowej), upewnij się, że możliwa jest komunikacja przez następujące porty:

Rodzaj	Lokalny	Zdalny
UDP	Dowolny	27900
TCP	Dowolny	29900
TCP	Dowolny	29901
TCP	Dowolny	6667
UDP	6500	27900
UDP	6500	Dowolny
TCP	Dowolny	28910
UDP	13139	13139
UDP	Dowolny	27900
TCP	Dowolny	28910

PRZEKIEROWANIE PORTÓW

Jeśli łączysz się z Internetem poprzez router, ustawienie przekierowania portów może rozwiązać wiele problemów związanych z połączeniem sieciowym. Każdy router posiada własne metody konfiguracji przekierowania portów, ale poniższe wskazówki powinny być pomocne:

1. **Otwórz panel administracyjny routera. Większość routerów posiada interfejs www, poprzez który można skonfigurować przekierowywanie portów. Zasady nazewnictwa są inne dla każdego routera, ale szukaj odniesień do przekierowania portów, usług, wirtualnych serwerów, połączeń przychodzących, aplikacji, czy gier.**
2. **Następnie musisz utworzyć nową zasadę dla przekierowania wspomnianych portów na adres IP własnego komputera. Adres IP komputera możesz uzyskać przez menu Start systemu Windows: Kliknij START > URUCHOM… i wpisz cmd. Kliknij OK.**
3. **W wierszu poleceń wpisz ipconfig i naciśnij ENTER. Wyświetlone zostaną podstawowe ustawienia sieciowe wraz z adresem IP.**

Typowe ustawienie przekierowania portu może wyglądać następująco:
Port – 3658, **Protokół** – UDP, **Ruch** – Przychodzący, **Przekierowany na** – [Twój adres IP– np. 192.168.1.3]

DMZ

Routery często posiadają opcję umieszczenia komputera w strefie **DMZ** („strefa zdemilitaryzowana”). W rzypadku korzystania z routera w domu, termin ten oznacza, że wszystkie porty przychodzące zostaną przekierowane do Twojego komputera. Takie rozwiązanie zazwyczaj rozwiązuje wszelkie problemy z połączeniem, ale tracisz zabezpieczenia, które oferuje router.
Aby uzyskać dodatkowe informacje na temat zapór sieciowych, przekierowywania portów i stref DMZ, odwiedź naszą stronę sieciowego Centrum Pomocy, dostępną pod adresem **http://eapo.custhelp.com**

CENTRUM POMOCY

Z uwagi na charakter większości problemów występujących w grach PC, łatwiejsze i zazwyczaj szybsze jest zdiagnozowanie ich przy użyciu naszego Centrum Pomocy dostępnego pod adresem **http://eapo.custhelp.com**

Tutaj w zakładce *Znajdź odpowiedzi* możesz przejrzeć często zadawane pytania (FAQ) na temat poszczególnych gier lub informacje ogólne. Jeśli nie jesteś w stanie rozwiązać problemu, kliknij na KONTAKT, aby zadać pytanie Pracownikowi Obsługi Klienta, który odpowie tak szybko, jak to będzie możliwe.

Jeśli nadal potrzebujesz pomocy, skontaktuj się z naszym zespołem telefonicznie (od poniedziałku do piątku w godzinach 9:00-17:30 oraz w soboty w godzinach 10:00-13:00)

Telefon: **+48 22 852 27 30** Faks: **+48 22 843 62 69**

Koszt połączenia naliczany jest zgodnie z obowiązującym cennikiem operatora telefonicznego.

Aby pomóc nam lepiej zdiagnozować dany problem, przed telefonem do nas prosimy o wygenerowanie raportu diagnostycznego DirectX Twojego komputera:

- Kliknij START > URUCHOM… i wpisz **dxdiag**. Kliknij OK, następnie, gdy raport będzie już gotowy, kliknij ZAPISZ WSZYSTKIE INFORMACJE… i zapisz raport na pulpicie Windows.

  Uwaga: Centrum Pomocy nie oferuje informacji dotyczących kodów, sposobu rozgrywania danej gry itp.

  Uwaga: Jeśli niniejsza gra została zakupiona poprzez EA Link, możesz zapoznać się z umową licencyjną pod adresem **http://files.ea.com/downloads/commerce/eula/pl/eula.pdf**

UWAGA

Electronic Arts zastrzega sobie prawo do wprowadzania ulepszeń do produktu opisanego w niniejszej instrukcji w dowolnej chwili i bez uprzedzenia. Niniejsza instrukcja i produkt w niej opisany chronione są prawami autorskimi. Wszelkie prawa zastrzeżone. Żaden fragment niniejszej instrukcji czy opisywanego przez nią programu nie może być kopiowany, odtwarzany, tłumaczony ani przekształcany na postać elektroniczną bez uprzedniego pisemnego zezwolenia EA Swiss Sàrl, Place du Molard 8, 1204 Genewa, Szwajcaria. Electronic Arts nie udziela żadnych gwarancji, nie ustanawia warunków ani nie składa oświadczeń wyraźnych lub dorozumianych, związanych z niniejszą instrukcją, jej jakością, sprzedawalnością czy przydatnością do jakiegokolwiek celu. Instrukcja niniejsza jest rozpowszechniana w danej postaci. Electronic Arts udziela pewnych ograniczonych gwarancji w związku z oprogramowaniem i jego nośnikiem. W żadnym wypadku Electronic Arts nie przyjmuje odpowiedzialności za specjalne, przypadkowe, lub zamierzone uszkodzenia. Powyższe ustalenia nie wpływają na ustawowe prawa nabywcy ani ich nie naruszają, jeśli tylko nabywca nie jest konsumentem nabywającym towar na drodze innej niż handlowa.

GWARANCJA

Uwaga: Poniższe gwarancje dotyczą wyłącznie produktów zakupionych w sieci detalicznej. Gwarancje nie obejmują produktów zakupionych poprzez EA Link.

OGRANICZONA GWARANCJA

Electronic Arts gwarantuje nabywcy oprogramowania, że nośnik, na którym oprogramowanie zostało zapisane, będzie wolny od wad mechanicznych i wykonania w okresie 90 dni od daty zakupu. Przez ten czas uszkodzone nośniki będą wymieniane, pod warunkiem odesłania oryginalnego nośnika wraz z dowodem zakupu, opisem uszkodzenia i adresem zwrotnym, do Electronic Arts pod adres podany poniżej. Gwarancja jest dodatkiem i w żaden sposób nie ogranicza praw ustawowych. Gwarancja nie obejmuje samego oprogramowania, które jest dostarczane bez gwarancji, jak i nośnika, jeśli był używany niewłaściwie, został uszkodzony, bądź był nadmiernie eksploatowany.

Electronic Arts nie obejmuje gwarancją produktów zakupionych z drugiej ręki (gdy konsument nie jest pierwszym użytkownikiem Produktu).

© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, logo EA logo, Command & Conquer oraz Command & Conquer 3 Wojny o tybierium sa znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych państwach. Wszystkie prawa zastrzeżone. Produkt ten zawiera technologie programowe licencjonowane od firmy GameSpy Industries, Inc. © 1999-2007 GameSpy Industries, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. GameSpy oraz logo „Powered by GameSpy" są znakami towarowymi GameSpy Industries, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawnych właścicieli.

WWP07705529MT