COMMAND & CONQUER 3

TIBERIUM WARS™

EPILEPSIE-WARNUNG

Diese Hinweise sollten vor Benutzung des Spiels durch Erwachsene und insbesondere durch Kinder sorgfältig gelesen werden.

Bei Personen, die an photosensibler Epilepsie leiden, kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden. Es können auch Personen von Epilepsie betroffen sein, die bisher noch nie einen epileptischen Anfall erlitten haben. Falls bei einer Person selbst oder bei einem ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, sollte sie sich vor Benutzung des Spiels an ihren Arzt wenden.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei einem Erwachsenen oder einem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen bzw. Krämpfen auftreten, so sollte das Spiel SOFORT beendet und ein Arzt konsultiert werden.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Man sollte sich nicht zu nah am Bildschirm aufhalten. Man sollte so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt sitzen.
- Für die Wiedergabe des Spiels sollte ein möglichst kleiner Bildschirm verwendet werden.
- Man sollte nicht spielen, wenn man müde ist oder nicht genug Schlaf gehabt hat.
- Es sollte darauf geachtet werden, dass der Raum, in dem gespielt wird, gut beleuchtet ist.
- Bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels sollte jede Stunde eine Pause von mindestens 10 - 15 Minuten eingelegt werden.

INSTALLATION UND AUSFÜHRUNG DES SPIELS

CD-BENUTZER

Möchtest du das Spiel installieren, lege die CD/DVD in dein CD-/DVD-ROM-Laufwerk ein und folge den Bildschirmanweisungen.

Nach der Installation kannst du das Spiel über die Autoplay-Funktion automatisch starten. Ist die Autoplay-Funktion auf deinem Computer nicht aktiviert, klicke in der linken unteren Bildschirmecke auf START und wähle im nun erscheinenden Menü den Eintrag PROGRAMME (oder ALLE PROGRAMME).

BENUTZER VON EA LINK

Weitere Informationen zur Installation bzw. Ausführung des Spiels findest du im Hilfebereich von EA Link.

BLEIB IM SPIEL UND REGISTRIERE DICH BEI EA!

Erstelle ein EA-Mitgliedskonto und registriere dieses Spiel, um kostenlose Cheat-Codes und Spieletipps und –tricks von EA zu erhalten. Die Erstellung eines EA-Mitgliedskontos und die Registrierung deines Spiels gehen schnell und einfach!

Du kannst dich entweder während der Installation oder über den Link für die elektronische Registrierung im START-Menü deines Spiels registrieren. Oder du gehst auf unsere Website unter **www.gamereg.ea.com** und registrierst dich dort.

Hinweis: Registrierst du dieses Spiel unter deinem EA-Mitgliedskonto, wird in deinen EA-Kontodetails eine Sicherungskopie der Seriennummer des Spiels gespeichert, so dass du dich in Zukunft darauf beziehen kannst.

INHALT

INSTALLATION UND AUSFÜHRUNG DES SPIELS	1
BLEIB IM SPIEL UND REGISTRIERE DICH BEI EA!	1
WILLKOMMEN ZURÜCK, COMMANDER	3
DIE HAUPTAKTEURE	7
HAUPTMENÜ	8
EINSTELLUNGEN	9
DER SPIELBILDSCHIRM	9
GRUNDLAGEN DES SPIELS	12
TAKTIK FÜR FORTGESCHRITTENE SPIELER	16
SPIELMODI	20
EINHEITEN, GEBÄUDE UND FÄHIGKEITEN	27
SPEICHERN UND LADEN	53
FEHLERBEHEBUNG	53
ELECTRONIC ARTS HOTLINE ÜBERSICHT	56
GARANTIE	57

Besuchen Sie EA™ online unter **electronicarts.de**.

WILLKOMMEN ZURÜCK, COMMANDER

Der 3. Tiberiumkrieg hat begonnen.

Im Jahr 2047 ist der seit Jahren schwelende Konflikt zwischen den vereinten Nationen der Global Defense Initiative (GDI) und der düsteren Bruderschaft von Nod in einen weltweiten Feuersturm gemündet. Beide Parteien kämpfen um das Tiberium, ein grünes Kristall außerirdischen Ursprungs, das als ultimativer Rohstoff gefeiert wird und gleichzeitig als größte Umweltkatastrophe aller Zeiten gefürchtet ist. Nie war der Einsatz höher ... wer das Tiberium kontrolliert, entscheidet über die Zukunft der Menschheit und das Schicksal der Erde. Doch der blutige Krieg zwischen der GDI und Nod ist nur der Anfang. Schon bald muss sich die Menschheit eingestehen, dass sie im Universum nicht alleine ist ... und dass sich auch andere Völker für das Tiberium interessieren.

ANMERKUNG DES EXECUTIVE PRODUCERS MIKE VERDU

Dieses Spiel war für alle Beteiligten eine Herzensangelegenheit. Die meisten von uns sind leidenschaftliche *Command & Conquer ™*-Fans. Nicht zuletzt deshalb war es eine enorme Ehre, an einem neuen *Command & Conquer*-Titel arbeiten zu dürfen, der noch dazu im Tiberium-Universum spielt, wo 1995 alles begann. Wir haben hart gearbeitet, um ein modernes EZS-Spiel zu schaffen, das dem Geist von *Command & Conquer* und dem Erbe der bisherigen Titel der Serie gerecht wird.

Danke, dass Sie *Command & Conquer 3 Tiberium Wars ™* spielen. Ich hoffe, das Spiel macht Ihnen ähnlich großen Spaß wie uns die Entwicklung.

-Mike Verdu, Executive Producer

IHR PRIMÄRZIEL

In *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* schlüpfen Sie in die Rolle eines Feldkommandeurs. Sie haben Befehl, die Armeen und Stützpunkte des Feindes zu neutralisieren, indem Sie diesen mit Ihren eigenen Truppen überlisten oder überwältigen. Sie befehligen in jeder Schlacht eine der drei Parteien des Spiels: die GDI, Nod oder die Scrin. Errichten Sie eine Basis, bilden Sie verschiedene Kampfeinheiten aus und setzen Sie diese strategisch gegen Ihre Feinde ein. Dies gelingt Ihnen allerdings nur, wenn Sie schnell handeln und die Schlachtfeld-Befehle beherrschen. Möchten Sie sich mit diesen vertraut machen, klicken Sie im Hauptmenü auf den Tutorial-Button, um mit Ihrer Ausbildung zu beginnen. Weitere Informationen dazu finden Sie in den entsprechenden Abschnitten dieses Handbuchs.

VOLLSTÄNDIGE STEUERUNG

Sie müssen sich nicht alle Befehle merken, um *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* spielen und genießen zu können. Allerdings sind Sie deutlich im Vorteil, wenn Sie alle Befehle kennen.

- Die meisten der nun folgenden Befehle können Sie im Hotkeys-Bildschirm des Einstellungen-Menüs bearbeiten.

  Hinweis: Die Begriffe „Klicken“ und „Doppelklicken“ beziehen sich auf die linke Maustaste.

AUSWAHLBEFEHLE

Aktion	Tastatur/Maus
Einheit auswählen	Klicken
Einheit zu Auswahl hinzufügen	**SHIFT** + klicken
Gruppe von Einheiten auswählen	Mit gedrückter Maustaste Auswahlrahmen um die gewünschten Einheiten ziehen
Alle Kampfeinheiten auf der Karte auswählen	**Q**
Alle sichtbaren Einheiten eines Typs auswählen	**W** oder Doppelklick auf Einheit
Alle Einheiten eines Typs auf der Karte auswählen	Klick auf Einheit und zweimal **W** drücken
Gewählte Einheiten zu Gruppe zusammenfassen	**STRG** + **0-9**
Gruppe auswählen	**0-9**
Zu Gruppe springen und diese auswählen	**0-9** zweimal antippen
Sammelpunkt bestimmen	Gebäude auswählen und Sammelpunkt mit Rechtsklick bestimmen.
Zum letzten Kartenereignis	**LEERTASTE**
Nächsten Sammler wählen	**N**
Alle Gesundheitsbalken anzeigen	**STRG** + ^
Schnell vorspulen (Nur Wiederholungen)	**.**

BEWEGUNGS- UND ANGRIFFSBEFEHLE (FÜR AUSGEWÄHLTE EINHEITEN)

Aktion	Tastatur/Maus
Einheiten verlegen oder Ziele attackieren	Rechtsklick
Vormarsch	**A** + Rechtsklick
Sturmangriff	**F** + Rechtsklick
Rückwärtsbewegung	**D** + Rechtsklick
Vormarsch erzwingen	**G** + Rechtsklick
In Formation bewegen	Beide Maustasten gedrückt halten
Einheiten stoppen	**S**
Angriff erzwingen	**STRG** + Rechtsklick
Verteilen	**STRG** + **X**
Planungsmodus	**STRG** + **Y**
Wegpunkt-Modus	**ALT**
Offensivstellung	**ALT** + **A**
Defensivstellung	**ALT** + **S**
Stellung halten	**ALT** + **D**
Feuer einstellen	**ALT** + **F**

PRODUKTIONS- UND SEITENMENÜBEFEHLE

Aktion	Tastatur/Maus
Einsatzziele-Menü ein-/ausblenden	**O**
Geheimdienst-Datenbank	**I**
Verkaufen-Modus	**Y**
Energie-Modus	**X**
Reparieren-Modus	**C**
Kontextmenü	**ZIRKUMFLEX (^)**
Produktionsgebäude-Menü	**E**
Sekundärgebäude-Menü	**R**
Infanterie-Menü	**T**
Fahrzeug-Menü	**Z**
Flugeinheiten-Menü	**U**
Nächstes/Vorheriges Untermenü	**TAB/STRG** + **TAB**
Seitenmenü-Slot 1-10	**F1-F10**
Fähigkeiten-Buttons	**STRG** + **A/S/D/F**
Spezialfähigkeiten	**STRG** + **F1-F8**

BILDSCHIRM- UND KAMERABEFEHLE

Aktion	Tastatur/Maus
Pause-Menü öffnen	**ESC**
Bildschirm scrollen	Pfeiltasten oder Mauszeiger an den Bildschirmrand bewegen
Schnelles Scrollen	Rechtsklick und Maus bewegen
Zu Primärbasis springen	**H**
Kamera-Lesezeichen 1 setzen	**STRG** + **J**
Kamera-Lesezeichen 2 setzen	**STRG** + **K**
Kamera-Lesezeichen 3 setzen	**STRG** + **L**
Kamera-Lesezeichen 4 setzen	**STRG** + **Ö**
Zu Kamera-Lesezeichen 1	**J**
Zu Kamera-Lesezeichen 2	**K**
Zu Kamera-Lesezeichen 3	**L**
Zu Kamera-Lesezeichen 4	**Ö**
Kamera nach links/rechts drehen	Ziffernblock **4/6** oder Mausrad gedrückt halten und Maus nach links/rechts bewegen
Kamera heran-/wegzoomen	Ziffernblock **8/2** oder Mausrad gedrückt halten und Maus nach oben/unten bewegen
Standardposition wiederherstellen	Ziffernblock **5**, Doppelklick mit Mausrad
Screenshot	**F12**

MULTIPLAYER-BEFEHLE

Aktion	Tastatur/Maus
Voice Chat ein/aus	**STRG** + **V**
Voice Chat	**V**
Mit Verbündeten chatten	**BACKSPACE**
Mit allen chatten	**ENTER**
Signalfeuer platzieren	**B**
Signalfeuer löschen	**ENTF**

DIE HAUPTAKTEURE

Im Laufe der verschiedenen Kampagnen von *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* lernen Sie einige hochrangige Vertreter der GDI und der Bruderschaft von Nod kennen. Diese möchten wir Ihnen in den folgenden Abschnitten kurz vorstellen.

GDI

Jack Granger
Gespielt von Michael Ironside

Granger ist ein erfahrener Veteran, der seinen Aufstieg ausschließlich seinen militärischen Erfolgen verdankt. General Jack Granger ist ein knallharter Kommandeur, mit dem nicht zu spaßen ist. Dank seiner Teilnahme an den ersten beiden Kriegen gegen die Bruderschaft von Nod ist Granger auf jede militärische Situation vorbereitet und entschlossen genug, angemessen darauf zu reagieren.

Redmond Boyle
Gespielt von Billy Dee Williams

Viele Männer wären dem Druck der Verantwortung nach der Zerstörung der Philadelphia nicht gewachsen. Doch als das Schicksal Redmond Boyle zum verantwortlichen Direktor der GDI macht, nimmt er die Herausforderung entschlossen an. Der charismatische aber ungestüme Boyle ist als offizielles Oberhaupt der GDI entschlossen, die Bruderschaft von Nod mit allen Mitteln zu vernichten.

Sandra Telfair
Gespielt von Grace Park

Lieutenant Sandra Telfair ist General Grangers persönliche Adjutantin in dessen Hauptquartier. Aufgrund ihrer Geheimdiensterfahrung ist Lieutenant Telfair eine hochqualifizierte Soldatin. Ihre präzisen Analysen der Taktik von Nod könnten sich als überaus nützlich erweisen.

Kirce James
Gespielt von Jennifer Morrison

Lieutenant Kirce James ist eine professionelle und außergewöhnlich kompetente Offizierin, die einem Feldkommandeur die Arbeit deutlich erleichtert. Da Lieutenant James Zugang zu verschlüsselten Geheimdienstdaten und den effektivsten Waffen der GDI hat, ist Sie für Ihre Mission unentbehrlich.

DIE BRUDERSCHAFT VON NOD

Kane
Gespielt von Joe Kucan

Kane ist der unangefochtene Führer – einige Menschen bezeichnen ihn sogar als den Messias – der Bruderschaft von Nod. Da er auf dem schmalen Grat zwischen Genie und Wahnsinn wandelt, ist es nicht weiter verwunderlich, dass er seine Anhänger und Gegner polarisiert. Während seine Gefolgsleute glauben, dass er die Existenz des Tiberiums schon vor Jahren prophezeit hat, scheint Kane selbst geheime Pläne zu verfolgen und dem Größenwahn verfallen zu sein.

Kilian Qatar
Gespielt von Tricia Helfer

General Kilian Qatar ist eine außergewöhnlich charismatische und – wenn es die Situation erfordert – skrupellose Frau. Qatar ist in den letzten Jahren dank ihrer überragenden militärischen Erfolge und ihrer bedingungslosen Loyalität zu Kanes Stellvertreterin aufgestiegen.

Ajay
Gespielt von Josh Holloway

Ajay ist der militärische Planungsexperte der Bruderschaft von Nod. Der brillante Nachrichtenoffizier und kühne Taktiker hat mehr als einmal bewiesen, dass er Strategien für komplexe – und äußerst erfolgreiche – militärische Operationen entwickeln kann. Als erfahrener Soldat hält sich Ajay immer in der Nähe der Front auf, wo seine Brüder für die Umsetzung seiner Pläne kämpfen.

HAUPTMENÜ

Starten Sie ein Einzelspieler- oder Multiplayer-Spiel, bearbeiten Sie die Spieleinstellungen, werfen Sie einen Blick auf die Geheimdienst-Datenbank und, und, und.

TUTORIAL Machen Sie sich mit einigen grundlegenden Fähigkeiten vertraut, die Sie brauchen, um *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* zu spielen.

KAMPAGNE Wählen Sie diese Option, wen Sie eine Kampagne der GDI oder der Bruderschaft von Nod starten bzw. fortsetzen möchten.

Hinweis: Halten Sie Ausschau nach einer Bonuskampagne, nachdem Sie die GDI- und Nod-Kampagnen gemeistert haben.

GEFECHT Treten Sie gegen bis zu sieben KI-Gegner an.

MULTIPLAYER Messen Sie sich in einem lokalen Netzwerk oder im Internet mit bis zu sieben Kontrahenten.

PROFILE Verwalten Sie Ihre Spielerprofile, betrachten Sie die Geheimdienst-Datenbank oder genießen Sie freigeschaltete Kampagne-Videos.

OPTIONEN Bearbeiten Sie die Audio-, Anzeige- und Controller-Einstellungen oder werfen Sie einen Blick auf die Liste der Mitwirkenden.

BEENDEN Verlassen Sie das Spiel.

EINSTELLUNGEN

Möchten Sie die Anzeige-, Audio- und Controller-Optionen bearbeiten, wählen Sie im Hauptmenü zunächst OPTIONEN und anschließend EINSTELLUNGEN.

- Natürlich können Sie die Einstellungen auch während des Spiels ändern. Rufen Sie dazu mit **ESC** das Pause-Menü auf und wählen Sie hier den Eintrag EINSTELLUNGEN. Möchten Sie die Grafik-Optionen bearbeiten, müssen Sie das Einstellungen-Menü allerdings über das Hauptmenü aufrufen. Während des Spiels können die Grafikeinstellungen nicht verändert werden.

GRAFIK Passen Sie verschiedene Grafik-Optionen an Ihre Vorstellungen an.

Hinweis: Sie können auch eine der voreingestellten Optionen auswählen. Diese reichen von SEHR NIEDRIG bis SEHR HOCH. Möchten Sie eine Voreinstellung aktivieren, klicken Sie auf den entsprechenden Schieberegler am oberen Bildschirmrand. Die Voreinstellungen werden vom Spiel (abhängig von der Leistungsfähigkeit Ihres Computers) automatisch vorgenommen. Experimentieren Sie mit den Reglern herum, bis Sie eine optimale Einstellung gefunden haben oder spielen Sie einfach mit den vorgegebenen Standardwerten.

AUDIO Bestimmen Sie die Lautstärke der Musik, der Soundeffekte, der Sprecher, der Hintergrundgeräusche und der Zwischensequenzen oder schalten Sie Voice over IP ein/aus.

HOTKEYS Klicken Sie auf den gewünschten Slot oder wählen Sie einen Tastenbefehl über das Dropdown-Menü aus, um Ihre eigenen Hotkeys zu definieren.

Hinweis: Sie können jeder Tastenkombination nur einen der folgenden Modifikatoren zuweisen: **SHIFT**, **STRG** oder **ALT**.

NETZWERK Wählen Sie eine IP-Adresse, schalten Sie die Option „Delay senden" ein oder aus, geben Sie eine Port-Nummer ein oder wählen Sie „NAT AKTUALISIEREN".

Hinweis: Haben Sie Ihre Firewall nach der letzten Ausführung von *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* neu konfiguriert, treten bei Onlinespielen möglicherweise Verbindungsprobleme auf. Klicken Sie in diesem Fall auf NAT AKTUALISIEREN, um das Problem zu beheben. (Weitere Informationen dazu finden Sie in der Datei „ReadMe.txt" im Installationsordner des Spiels.)

ALLGEMEIN Ändern Sie die Spielgeschwindigkeit, die Tooltipp-Verzögerung oder die Scrollgeschwindigkeit der Maus und konfigurieren Sie die Ticker-Optionen.

Hinweis: Aktivieren Sie das Werbung zeigen-Kontrollkästchen, wenn Sie während des Spiels Werbeeinblendungen sehen möchten.

- Bestätigen Sie Ihre Änderungen mit einem Klick auf FERTIG.
- Klicken Sie auf STANDARD, wenn Sie die Standardeinstellungen des Spiels wiederherstellen möchten.

DER SPIELBILDSCHIRM

SCHLACHT-FENSTER

Im Schlacht-Fenster können Sie unter anderem Gebäude bauen und platzieren, Ihre Einheiten befehligen oder Spezialfähigkeiten einsetzen. Das Schlacht-Fenster ist nur ein Ausschnitt der Gesamtkarte.

Hinweis: In den Missionen einer Kampagne führen Sie verschiedene Wegpunkt-Markierungen zu Ihren Einsatzzielen.

- Möchten Sie das Schlacht-Fenster in eine Richtung scrollen, bewegen Sie die Maus an den entsprechenden Bildschirmrand. Das Schlacht-Fenster wird nun verschoben. Bewegen Sie die Maus in die Mitte des Bildschirms, wird der Bildausschnitt nicht weiter verschoben. Sie können auch mit den Pfeiltasten der Tastatur scrollen.
- Halten Sie die rechte Maustaste gedrückt, während Sie die Maus bewegen, wenn Sie schneller scrollen möchten.

Kamerasteuerung per Mausrad: Drehen Sie das Mausrad in die gewünschte Richtung, um den Bildausschnitt zu vergrößern oder zu verkleinern. Möchten Sie die Kamera drehen, halten Sie das Mausrad gedrückt und bewegen Sie die Maus. Doppelklicken Sie mit dem Mausrad, wenn Sie die Standardkamera aktivieren möchten.

DER NEBEL DES KRIEGES

Jede Einheit hat eine bestimmte Sichtweite. Im Schlacht-Fenster sehen Sie also nur, was auch Ihre Einheiten sehen. Kartenbereiche außerhalb der Sichtweite Ihrer Einheiten sind unter dem transparenten Nebel des Krieges verborgen. Dieser verhüllt alle feindlichen Einheiten und Gebäude und gibt lediglich den Blick auf das Gelände und Zivilgebäude frei. Der **Nebel des Krieges** lichtet sich, sobald Ihre Einheiten das entsprechende Gebiet betreten.

In einigen Missionen der Kampagne liegt darüber hinaus ein schwarzer **Nebel** über unerforschten Gebieten. Wenn Sie die entsprechenden Gebiete erforschen, lichtet sich der Nebel und gibt den Blick auf darunter liegende Einheiten und Gebäude frei. Hat sich der schwarze Nebel einmal verzogen, kehrt er nicht mehr zurück. Allerdings werden alle Gebiete außerhalb des Sichtbereichs Ihrer Einheiten auch weiterhin vom Nebel des Krieges verhüllt. Kehren Ihre Einheiten in ein Gebiet zurück, lichtet sich der Nebel des Krieges.

KAMERA-LESEZEICHEN

Mit Lesezeichen können Sie verschiedene Positionen auf der Karte markieren, um diese später mit einem einzigen Tastendruck aufzusuchen.

- Drücken Sie **STRG** + **J**, **K**, **L** oder **Ö**, um ein Kamera-Lesezeichen zu setzen.
- Möchten Sie zur gewünschten Position springen, drücken Sie **J**, **K**, **L** oder **Ö**.
- Mit **H** springen Sie zu Ihrer Kommandozentrale.

SEITENMENÜ

Über das Seitenmenü verwalten Sie Ihre Basis und Ihre Streitkräfte. Es ermöglicht Ihnen unabhängig von Ihrer Position auf dem Schlachtfeld den Bau neuer Einheiten und Gebäude. Sie müssen sich also nicht zwingend in Ihrer Basis aufhalten, wenn Sie einen Bauauftrag erteilen möchten.

- Im **Kontextfenster** des Seitenmenüs finden Sie Informationen über Einheiten, Gebäude oder andere Komponenten. Benötigen Sie weitere Informationen über die einzelnen Bestandteile des Seitenmenüs, bewegen Sie die Maus einfach über das gewünschte Symbol.
- Während einer Kampagne-Mission erscheinen im Seitenmenü außerdem Symbole, mit denen Sie Ihre Primär- bzw. Sekundärziele betrachten oder die Geheimdienst-Datenbank öffnen können.

RADAR-ÜBERSICHTSKARTE

Das Seitenmenü enthält ferner Ihr Schlachtfeld-Radar, die sogenannte Übersichtskarte. Behalten Sie das Radar im Auge, da es feindliche Truppenbewegungen anzeigt, bevor Sie diese im Schlacht-Fenster sehen können. Aber Vorsicht: Unter bestimmten Bedingungen ist Ihr Radar möglicherweise deaktiviert.

EINSATZZIELE (NUR KAMPAGNE)

Klicken Sie auf das Einsatzziele-Symbol, wenn Sie einen Blick auf Ihre Missionsziele werfen möchten. Sie müssen alle Primärziele erreichen, um eine Mission abzuschließen. Denken Sie daran, dass sich Ihre Primärziele im Laufe einer Schlacht ändern können. Erreichen Sie auch die (optionalen) Bonusziele einer Mission, erhalten Sie zusätzliche Ressourcen oder andere Belohnungen.

GEHEIMDIENST-DATENBANK (NUR KAMPAGNE)

Die Geheimdienst-Datenbank enthält wichtige Informationen über Ihre Truppen und sämtliche Geheimdokumente, die Sie im Laufe Ihrer Kampagne sicherstellen.

- Klicken Sie auf das entsprechende Symbol in der oberen rechten Bildschirmecke, wenn Sie während des Spiels einen Blick in die Geheimdienst-Datenbank werfen möchten.
- Wollen Sie die Geheimdienst-Datenbank über das Hauptmenü öffnen, Wählen Sie PROFILE und klicken Sie im nun erscheinenden Bildschirm auf GEHEIMDIENSTBERICHTE.

  Tipp: Haben Sie alle Primärziele erreicht, werden Sie zum Sieger der Mission erklärt. Möchten Sie auch die Bonusziele der Mission in Angriff nehmen, lassen Sie also mindestens ein Primärziel unerledigt.

ALLGEMEINES KONTROLLMENÜ

Über dieses Menü am unteren Rand des Schlacht-Fensters bestimmen Sie das Verhalten und die Taktik Ihrer Einheiten. Sie können die Optionen des Kontrollmenüs also mit den entsprechenden Hotkeys oder bequem per Mausklick auswählen.

GRUNDLAGEN DES SPIELS

Im folgenden Abschnitt können sich unerfahrene Spieler mit der grundlegenden Steuerung von *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* vertraut machen.

GEBÄUDEBAU

Zu Beginn einer Mission haben Sie häufig nur einen **Bauhof**. Ihre erste Aufgabe ist also der Bau zusätzlicher Gebäude.

Bau eines Gebäudes:

1. Wählen Sie Ihren Bauhof aus. Im Kontextfenster des Seitenmenüs werden nun alle Gebäude angezeigt, die Sie errichten können.

   Hinweis: Ist ein Symbol deaktiviert, können Sie sich den Bau des entsprechenden Gebäudes nicht leisten oder verfügen nicht über die erforderlichen Ressourcen bzw. Technologien.

2. Klicken Sie auf das Symbol des gewünschten Gebäudes. Über dem Symbol erscheint nun ein Timer. Während der gesamten Bauzeit werden die benötigten Credits automatisch von Ihrem Konto abgebucht. Nach der Fertigstellung des Gebäudes beginnt das entsprechende Symbol zu blinken und Sie können das Gebäude platzieren.

   Hinweis: Geht Ihnen während der Bauarbeiten das Geld aus, wird der Bau des Gebäudes unterbrochen. Haben Sie wieder ausreichend Credits, werden die Bauarbeiten automatisch fortgesetzt.

3. Bewegen Sie den Cursor im Schlacht-Fenster an die gewünschte Position des Gebäudes. Der Cursor verwandelt sich nun in eine transparente Kopie des Gebäudes. Denken Sie daran, dass Sie das Gebäude innerhalb der Bodenkontrolle Ihrer Basis platzieren müssen. Färbt sich das Gebäude rot, kann es an der gewählten Position nicht errichtet werden.

   Hinweis: Haben Sie einen geeigneten Standort gefunden, können Sie das Gebäude drehen. Halten Sie dazu die linke Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus nach links/rechts.

4. Klicken Sie erneut mit der linken Maustaste, um das Gebäude zu platzieren.

- Möchten Sie den Bau eines Gebäudes abbrechen, rechtsklicken Sie (während der Bauarbeiten) auf das entsprechende Gebäude. Klicken Sie anschließend erneut mit der rechten Maustaste, um den Bau zu beenden. Die bisherigen Baukosten werden nun umgehend Ihrem Konto gutgeschrieben.

AUSBILDUNG VON EINHEITEN

Gebäude, wie **Kasernen** oder **Waffenfabriken**, dienen der Ausbildung von Kampfeinheiten.

Hinweis: Voraussetzung für die Ausbildung von Kampfeinheiten ist eine Kaserne (GDI), eine Hand von Nod (Bruderschaft von Nod) bzw. ein Portal (Scrin). In diesem Handbuch verwenden wir für alle drei Kriegsparteien den Begriff Kaserne.

Ausbildung von Einheiten:

1. Klicken Sie auf Ihre Kaserne (oder öffnen Sie das Infanterie-Menü der Befehlsleiste), um das Einheiten-Menü einzublenden. Nun werden alle Einheiten angezeigt, die Sie derzeit ausbilden können.
2. Klicken Sie auf das Symbol der gewünschten Einheit. Ein Timer zeigt nun die Bauzeit der gewählten Einheit an.

   Hinweis: Möchten Sie eine Bauliste mit mehreren Einheiten erstellen, klicken Sie mehrmals auf das Symbol der gewünschten Einheit. Auf dem Symbol zeigt nun eine Ziffer die Zahl der bestellten Einheiten an. Möchten Sie fünf Einheiten gleichzeitig in die Bauliste aufnehmen, halten Sie **SHIFT** gedrückt und klicken Sie auf das Einheiten-Symbol.

3. Nach der Ausbildung verlassen Ihre Einheiten das Gebäude und melden sich zum Dienst.

- Rechtsklicken Sie auf das Symbol der Einheit, wenn Sie deren Ausbildung stoppen möchten. Rechtsklicken Sie erneut, um die Ausbildung abzubrechen und die bisherigen Kosten Ihrem Konto gutzuschreiben.

ENERGIEVERSORGUNG

Für den Betrieb Ihrer Basis brauchen Sie Energie. Je mehr Gebäude Sie errichten, desto höher ist Ihr Energiebedarf. Ist das Energieniveau Ihrer Basis zu niedrig, fallen das Radar und sämtliche Defensivsysteme aus. Darüber hinaus verlangsamt sich der Bau zusätzlicher Gebäude und die Ausbildung neuer Einheiten. Haben Sie wieder genug Energie, normalisiert sich die Lage automatisch. Obwohl auch Ihr Bauhof in geringem Maße Energie produziert, müssen Sie ein **Kraftwerk** errichten, um den Energiebedarf Ihrer Basis zu decken. Nach dem Bau eines Kraftwerks steigt die Energie-Anzeige.

- Werfen Sie einen Blick auf die Energie-Anzeige, wenn Sie sich über Ihren aktuellen Energieverbrauch und die verfügbare Energie informieren möchten.
- Neben der Energie-Anzeige wird der Energiebedarf Ihrer Basis angezeigt. Achten Sie darauf, dass die Energie-Anzeige über diesem Wert bleibt.

  Hinweis: Ist das Energieniveau Ihrer Basis niedrig, können Sie einige Gebäude abschalten, um Energie zu sparen. Klicken Sie dazu auf das Energie-Symbol der Befehlsleiste und wählen Sie mit einem weiteren Klick das gewünschte Gebäude aus. Denken Sie aber daran, dass abgeschaltete Gebäude den Betrieb vollständig einstellen. Schalten Sie also beispielsweise eine Waffenfabrik ab, können dort keine neuen Einheiten produziert werden. Von EMP-Angriffen betroffene Gebäude werden ebenfalls vorübergehend deaktiviert.

RESSOURCEN

Der Bau von Einheiten und Gebäuden, die Erforschung neuer Upgrades und der Einsatz von Fähigkeiten kostet Sie Credits. Haben Sie ein Objekt oder eine Aktion ausgewählt, für die Credits erforderlich sind, werden diese kontinuierlich von Ihrem Konto abgebucht. Für Spezialfähigkeiten wird ein einmaliger Pauschalbetrag berechnet.

- Zu Beginn eines typischen Spiels haben Sie genug Credits für den Bau einiger grundlegender Einheiten und Gebäude. Wenn Sie eine Schlacht gewinnen möchten, brauchen Sie allerdings deutlich mehr Credits.
- Gehen Ihnen die Credits aus, werden alle laufenden Bauvorhaben unterbrochen, bis Sie wieder flüssig sind.
- Bauen Sie in der Nähe eines Tiberiumfeldes eine Raffinerie, um Ihre Einkünfte zu erhöhen. Ein Sammler erntet anschließend das Tiberium und bringt es zur Raffinerie. Dort wird das Kristall raffiniert und in Credits umgewandelt. Errichten Sie eine Raffinerie in unmittelbarer Nähe eines Tiberiumlagers, um die Fahrwege Ihres Sammlers zu verkürzen und die Tiberiumernte zu beschleunigen.

Blaues Tiberium

Grünes Tiberium

Tipp: Halten Sie Ausschau nach dem relativ seltenen blauen Tiberium, da es deutlich teurer ist als grünes Tiberium.

TECHNOLOGIE-UPGRADES

In **Technologiezentren** und ähnlichen Gebäuden können Sie neue Technologien zur Verbesserung Ihrer Einheiten erforschen. Haben Sie ein Upgrade erforscht, steht es umgehend allen Einheiten des entsprechenden Typs zur Verfügung.

- Möchten Sie ein Upgrade entwickeln, klicken Sie zunächst auf das entsprechende Gebäude und anschließend auf das Upgrade-Symbol. Für die Entwicklung eines Upgrades brauchen Sie Zeit und Credits.

BEFEHLIGUNG IHRER TRUPPEN

Ein guter Kommandeur weiß, wann seine Truppen die Stellung halten, den geordneten Rückzug antreten oder angreifen müssen. Nur wenn Sie Ihr Handwerkszeug beherrschen, können Sie diesen Krieg gewinnen!

ALLGEMEINE BEWEGUNGSBEFEHLE

Bewegung Wählen Sie eine Einheit per Linksklick aus und rechtsklicken Sie im Schlacht-Fenster auf die Zielposition. Die meisten Einheiten feuern während des Vormarschs automatisch auf alle feindlichen Truppen in Reichweite.

Angriff Möchten Sie einen Gegner angreifen, wählen Sie Ihre Einheiten aus und rechtsklicken Sie auf das Ziel.

Sammelpunkte Wollen Sie für alle, in einem bestimmten Gebäude ausgebildeten, Einheiten einen Sammelpunkt bestimmen, klicken Sie zunächst auf das Gebäude und bestimmen Sie dann per Rechtsklick den gewünschten Sammelpunkt. Oder klicken Sie auf das Produktionsmenü, drücken Sie **STRG**+**R** und rechtsklicken Sie auf die Karte.

Hinweis: Haben Sie einen Sammelpunkt bestimmt, rücken alle Einheiten, die Ihre Kaserne verlassen, automatisch zu dieser Position vor.

KAMPFSTELLUNGEN

Mit den sogenannten Kampfstellungen bestimmen Sie das Kampfverhalten Ihrer Einheiten. Ihre Truppen können unterschiedliche Kampfstellungen einnehmen.

- Möchten Sie die Kampfstellung einer Gruppe von Einheiten ändern, wählen Sie diese aus und klicken Sie auf den entsprechenden Button des Kontrollmenüs oder drücken Sie den entsprechenden Hotkey.

Offensiv Ihre Einheiten attackieren und verfolgen feindliche Truppen in Sichtweite. (Hotkey: **ALT**+**A**)

Defensiv (Standard) Ihre Einheiten attackieren feindliche Truppen in Sichtweite. Nach der Neutralisierung bzw. Vertreibung der feindlichen Truppen kehren Ihre Einheiten zu ihren Ausgangspositionen zurück. (Hotkey: **ALT**+**S**)

Stellung halten Ihre Einheiten halten ihre Position und feuern lediglich auf Gegner in Reichweite. **Hinweis:** Diese Kampfstellung eignet sich vor allem für Defensiv- und Artillerieeinheiten. (Hotkey: **ALT**+**D**)

Feuer einstellen Ihre Einheiten erwidern weder das Feuer, noch folgen sie feindlichen Truppen. **Hinweis:** Getarnte Einheiten greifen häufig auf diese Taktik zurück. (Hotkey: **ALT**+**F**)

Tipp: Wählen Sie Ihre Kaserne aus und ändern Sie die Kampfstellung des Gebäudes. Alle in diesem Gebäude ausgebildeten Einheiten nehmen dadurch die vorgegebene Kampfstellung ein.

VETERANEN

Durch Angriffe auf feindliche Truppen und Gebäude sammeln Ihre Einheiten Erfahrung. Hat eine Einheit genug Erfahrung, wird sie in eine höhere Veteranenstufe befördert. Veteranen erkennen Sie im Schlacht-Fenster an einem entsprechenden Symbol. Aufgrund ihrer Erfahrung verfügen Veteranen über verbesserte Fähigkeiten.

- Veteranen verursachen mehr Schaden und sind widerstandsfähiger als normale Einheiten.
- Eliteeinheiten verursachen mehr Schaden und sind widerstandsfähiger als Veteranen.
- Helden verursachen mehr Schaden und sind widerstandsfähiger als Elite-Einheiten. Darüber hinaus haben sie eine höhere Schussfrequenz, heilen sich selbst und feuern mit roten Leuchtspurgeschossen.

PLANUNGSMODUS

Der Planungsmodus ermöglicht Ihnen die Erteilung mehrerer Befehle, die erst auf Ihr Zeichen ausgeführt werden. Auf diese Weise können Sie Ablenkungsmanöver starten und Ihren Gegnern in die Flanken fallen. Darüber hinaus können Sie Ihren Einheiten im Planungsmodus Patrouillenwege zuweisen.

Befehlsvergabe im Planungsmodus:

1. Drücken Sie **STRG+Y**, um den Planungsmodus zu aktivieren und erteilen Sie per Rechtsklick die gewünschten Befehle. Feine Linien im Schlacht-Fenster zeigen im Planungsmodus erteilte Befehle an. Geben Sie Ihren Truppen beispielsweise einen Bewegungsbefehl, zeigt eine rote Linie ihre Marschroute an.

   Hinweis: Farbige Linien zeigen im Planungsmodus erteilte Befehle an.
2. Drücken Sie erneut **STRG+Y**, um den Planungsmodus zu deaktivieren. Ihre Einheiten führen nun die erteilten Befehle aus.

Abstellung einer Patrouille im Planungsmodus:

1. Drücken Sie **STRG+Y**, um den Planungsmodus zu aktivieren.
2. Weisen Sie einer Einheit per Rechtsklick einen oder mehrere Wegpunkte zu und achten Sie darauf, dass der letzte Wegpunkt mit dem Ausgangspunkt verbunden ist. Haben Sie alle Wegpunkte korrekt platziert, ändern die Wegpunkt-Markierungen ihre Farbe.
3. Drücken Sie erneut **STRG+Y**, um den Planungsmodus zu deaktivieren und Ihre Einheiten in Marsch zu setzen.

- Möchten Sie eine Patrouille auflösen, erteilen Sie den entsprechenden Einheiten einfach einen neuen Befehl.

FORMATIONSVORSCHAU

Haben Sie eine schlagkräftige Armee ausgebildet, wird es Zeit, eine organisierte Formation einzunehmen. In der Formationsvorschau werden Ihre Truppen innerhalb der Formation automatisch angeordnet.

Verwendung der Formationsvorschau:

1. Wählen Sie eine Gruppe von Einheiten aus.
2. Bewegen Sie den Cursor an die Position, an der Ihre Truppen in Stellung gehen sollen.
3. Drücken Sie gleichzeitig beide Maustasten und halte Sie diese gedrückt, um eine Vorschau der Formation einzublenden.
4. Bewegen Sie die Maus zunächst nach links/rechts, um die Formation in die gewünschte Richtung auszurichten. Bewegen Sie die Maus anschließend nach oben/unten, um die Schlachtlinie und die Tiefe bzw. Breite der Formation zu bestimmen.
5. Lassen Sie die Maustasten los. Ihre Truppen marschieren nun zur gewählten Position und nehmen dort die befohlene Formation ein.

- Kombinieren Sie Formationen mit der Stellung halten-Kampfstellung, um eine Verteidigungslinie zu bilden.

  Tipp: Kombinieren Sie einen Bewegungsbefehl mit der Formationsvorschau. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt *Formation* auf Seite 18.

BEFESTIGUNG VON GEBÄUDEN

Zahlreiche Zivilgebäude und einige andere Strukturen können mit Infanterieeinheiten besetzt werden. In Gebäuden stationierte Einheiten sind besser geschützt und haben eine größere Reichweite. Fügen angreifende Truppen einem Gebäude schwere Schäden zu, geben es die dort stationierten Einheiten automatisch auf.

- Möchten Sie ein Gebäude befestigen, klicken Sie zunächst auf die gewünschten Infanterieeinheiten und bestimmen Sie anschließend per Rechtsklick das Zielgebäude. Ihre Einheiten dringen nun in das gewählte Gebäude ein und hissen Ihre Flagge.
- Klicken Sie auf das Gebäude, wenn Sie Ihre Einheiten daraus abziehen möchten. Nun erscheint ein Symbol der im Gebäude stationierten Einheiten. Klicken Sie auf die Einheiten, die das Gebäude verlassen sollen. Anschließend können Sie den Einheiten neue Befehle erteilen.

Hinweis: Einige Einheiten, wie die Grenadiere der GDI, sind in der Lage, in Gebäuden verschanzte Einheiten mit einem einzigen Angriff zu neutralisieren.

KISTEN

Die grauen Versorgungskisten des Typs GDI-771g können den Ausgang einer Schlacht maßgeblich beeinflussen, da sie nicht selten zusätzliche Credits, Trefferpunkte oder automatische Veteranen-Upgrades enthalten.

- Rücken Sie mit Ihren Einheiten zu einer Kiste vor, um diese zu bergen.

FÄSSER

Auf dem Schlachtfeld verstreute Fässer enthalten hochexplosive Chemikalien, die explodieren, sobald Sie darauf feuern. Schießen Sie auf Fässer also nur, wenn sich feindliche Einheiten in ihrer Nähe aufhalten.

TAKTIK FÜR FORTGESCHRITTENE SPIELER

Sobald Sie die Grundlagen von *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* beherrschen, sollten Sie sich mit den erweiterten Strategien des Spiels auseinandersetzen. Wenn Sie die folgenden Strategien befolgen, erzielen Sie in jeder Schlacht überragende Erfolge.

GRUPPIEREN VON EINHEITEN

Sie können *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* nur mit der Maus spielen. Allerdings sind Sie deutlich effektiver, wenn Sie mit einer Hand Tastaturbefehle erteilen.

Eine der nützlichsten Tastenkombinationen des Spiels dient der Gruppierung von Einheiten. Wählen Sie die gewünschten Einheiten dazu einfach aus und drücken und halten Sie **STRG** und eine beliebige Zifferntaste. Die gewählten Einheiten werden nun der jeweiligen Zifferntaste zugewiesen. Möchten Sie die Einheiten auswählen, drücken Sie einfach die gewählte Zifferntaste.

- Drücken Sie die Zifferntaste zweimal, um den Bildausschnitt über der gewählten Gruppe zu zentrieren.
- Möchten Sie Einheiten der Gruppe hinzufügen, halten Sie **SHIFT** gedrückt und klicken Sie auf die zusätzlichen Einheiten.

Tipp: Gruppen ermöglichen Ihnen die Entsendung koordinierter Truppen. Versuchen Sie für den Anfang, Ihre Flugeinheiten in einer und Ihre Fahrzeuge in einer anderen Gruppe zusammenzufassen. Experimentieren Sie mit den Gruppen herum, bis Sie einige (für Sie optimale) Kombinationen gefunden haben.

TASTATUR-SCHNELLTASTEN (HOTKEYS)

Sie müssen die verschiedenen Hotkeys des Spiels kennen, wenn Sie in *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* Erfolge feiern möchten. Die vordefinierten Hotkeys ermöglichen eine effektive Spielweise. Allerdings können Sie die Hotkeys jederzeit an Ihre persönliche Spielweise anpassen.

- Wählen Sie dazu im Hauptmenü OPTIONEN, klicken Sie auf EINSTELLUNGEN und öffnen Sie das Hotkeys-Menü.

GRUNDLAGEN ZUM BAU EINER BASIS

In *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* verbringen Sie den Großteil Ihrer Zeit auf dem Schlachtfeld. Obwohl eine durchdachte Taktik sehr wichtig ist, kann eine kluge Strategie beim Bau der eigenen Basis eine Schlacht entscheiden, bevor der erste Schuss fällt. Ihre Entscheidungen in der Frühphase des Spiels wirken sich nicht selten nachhaltig auf den Ausgang einer Schlacht aus. Aus diesem Grund ist der schnelle und effektive Aufbau Ihrer Basis von größter Bedeutung.

SCHNELLE TIPPS

- Bauen Sie zunächst einen Kran. Haben Sie einen Kran, können Sie in derselben Zeit doppelt so viele Gebäude errichten.
- Sehen Sie sich frühzeitig nach zusätzlichen Ressourcen um und bauen Sie für jede Raffinerie mindestens einen zusätzlichen Sammler. Da Ihre Wirtschaft allein von Ihren Sammlern abhängt, müssen diese um jeden Preis beschützt werden.
- Sichern Sie die verwundbaren Punkte Ihrer Basis mit Defensivsystemen. Es mag verlockend klingen, Ihre ungesicherten Kraftwerke im hinteren Bereich der Basis zu errichten. Rechnen Sie aber damit, dass ein kluger Gegner diese Schwachstelle erkennt.

ABGESCHALTETE GEBÄUDE

Denken Sie immer daran, dass die Vorteile eines Gebäudes (beispielsweise der Bau eines neuen Typs von Einheiten) nicht mehr verfügbar sind, wenn das Gebäude deaktiviert wird.

- Von EMP-Angriffen betroffene Gebäude werden deaktiviert. Es ist also sehr wichtig, Ihre Basis vor allem gegen EMP-Attacken abzusichern.

  Tipp: Vergessen Sie im Eifer des Gefechts Ihre Basis nicht! Errichten Sie weitere Gebäude, bis Sie Zugriff auf alle Einheiten, Upgrades und Spezialfähigkeiten haben, die Sie brauchen, um zu siegen!

FEUER BÜNDELN

Im Allgemeinen ist es sinnvoller, feindliche Verbände der Reihe nach auszuschalten, da Ihre Truppen andernfalls an Stoßkraft verlieren. Auch ein angeschlagener Gegner kann Ihnen noch schwere Schäden zufügen. Schalten Sie Ihre Feinde also der Reihe nach aus, um ihre Reihen zu lichten und sie in die Knie zu zwingen. Konzentrieren Sie sich dabei zunächst auf die gefährlichsten oder verwundbarsten Ziele.

STEHEN IHRE GEBÄUDE UNTER BESCHUSS? VERKAUFEN SIE SIE!

Wenn Ihre Gebäude beschossen werden und die Situation hoffnungslos ist, sollten Sie die Gebäude vor ihrer Zerstörung verkaufen. Denken Sie aber daran, dass der Verkaufspreis vom Zustand des jeweiligen Gebäudes abhängt.

HÜTEN SIE SICH VOR INGENIEUREN

GDI-Ingenieure, Nod-Saboteure und Scrin-Assimilatoren sind zwar vergleichsweise schwach, spielen aber eine wichtige Rolle, da sie feindliche Einrichtungen und Technologiegebäude übernehmen können. Aus diesem Grund sollten Sie ihre Fähigkeiten niemals unterschätzen.

- Einen Ingenieur hinter die feindlichen Linien zu schleusen, ist einfacher, als Sie denken. Die Infanterie der GDI und der Bruderschaft von Nod kann mithilfe der Transport anfordern-Fähigkeit in das feindliche Hinterland transportiert werden. Scrin-Assimilatoren sind getarnt und können nicht geortet werden, solange sie sich nicht bewegen.

  Tipp: Möchten Sie Ihren Gegner demütigen, verkaufen Sie ein feindliches Gebäude sofort nach dessen Besetzung oder fertigen Sie darin umgehend eigene Einheiten.

ERWEITERTE BEWEGUNGSBEFEHLE

Die Einheiten in *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* sind intelligent genug, um angemessen auf eine Situation zu reagieren, wenn Sie sie sich selbst überlassen oder per Rechtsklick befehligen. Sind feindliche Einheiten in Reichweite, greifen sie diese beispielsweise automatisch an. Mit zunehmender Spielerfahrung sollten Sie allerdings die folgenden erweiterten Befehle in Ihr Repertoire aufnehmen, um Ihren taktischen Vorteil über Ihre Gegner zu wahren.

VORMARSCH

Hotkey: **A**

Erteilen Sie Ihren Einheiten diesen Befehl, attackieren sie auf dem Weg zu ihrer Zielposition alle feindlichen Einheiten, auf die sie treffen. Auf diese Weise können Sie feindliche Truppen stoppen oder deren Stützpunkt einnehmen.

STURMANGRIFF

Hotkey: **F**

Erteilen Sie Ihren Truppen diesen Befehl, attackieren sie während ihres Vormarsches auch feindliche Gebäude. Da Ihre Einheiten Gebäude normalerweise nicht automatisch attackieren, ist dieser Befehl äußerst nützlich, wenn Sie einen feindlichen Stützpunkt zerstören möchten.

RÜCKWÄRTSBEWEGUNG

Hotkey: **D**

Im Normalfall rücken Ihre Truppen in die befohlene Richtung vor. Erteilen Sie ihnen diesen Befehl, ziehen sie sich zurück. Aus diesem Grund eignet sich der Befehl perfekt für strategische Rückzüge bzw. das Ködern feindlicher Truppen.

> **Tipp:** Denken Sie daran, dass die Frontpanzerung der meisten Fahrzeuge deutlich stärker ist als die Heckpanzerung. Nicht zuletzt deshalb eignet sich die Rückwärtsbewegung perfekt für den strategischen (und sicheren) Abzug Ihrer Einheiten.

BEWEGUNG ERZWINGEN

Hotkey: **G**

Erteilen Sie Ihren Einheiten diesen Befehl, rücken Sie auch dann zu ihrer Zielposition vor, wenn die Route durch feindliche Truppen führt. Wählen Sie diesen Befehl, wenn Sie die feindliche Infanterie überrennen möchten. Einige große Bodentruppen überrennen sogar andere Fahrzeuge.

IN FORMATION BEWEGEN

Hotkey: –

Formationen ermöglichen Ihnen die Kombination von Bewegungsbefehlen mit der Formationsvorschau.

Sollen Ihre Truppen in Formation vorrücken, halten Sie über dem gewünschten Zielgebiet beide Maustasten gedrückt und bewegen Sie die Maus. Sie sehen nun verschiedene Formationen. Lassen Sie die Maustasten los, um eine Formation auszuwählen. Die gewählten Einheiten rücken nun (im Tempo der langsamsten Einheit) zum Zielgebiet vor und nehmen dort die befohlene Formation ein. Auf diese Weise verhindern Sie, dass langsamere Einheiten auf dem Weg in die Schlacht den Anschluss verlieren.

VERTEILEN

Hotkey: **STRG+X**

Befehlen Sie Ihren Einheiten, sich zu verteilen, um nicht überrannt oder bombardiert zu werden.

SAMMELPUNKT BESTIMMEN

Hotkey: **STRG+R**

Mit diesem praktischen Hotkey können Sie den Einheiten der aktuellen Bauliste einen Sammelpunkt zuweisen, ohne das Gebäude selbst auszuwählen. Auf diese Weise können Sie auch während einer Schlacht problemlos Truppen an die Front verlegen.

WEGPUNKT-MODUS

Hotkey: **ALT**

Drücken und halten Sie den Wegpunkt-Hotkey, um mehrere Befehle per Rechtsklick zu kombinieren. Auf diese Weise können Sie Ihre Angriffe auf feindliche Einheiten bzw. Strukturen konzentrieren oder feindliche Verbände umgehen.

PANZERSTÄRKEN

Panzer und gepanzerte Fahrzeuge sind an den Seiten und am Heck deutlich schwächer gepanzert. Setzen Sie dieses Wissen zu Ihrem Vorteil ein und schirmen Sie Ihre Einheiten entsprechend ab.

Tipp: Bringen Sie Ihre Panzer mit dem Rückwärtsbewegung-Befehl aus der Schusslinie.

INFANTERIEUNTERDRÜCKUNG

Stehen Ihre Infanterieeinheiten unter schwerem Beschuss, werfen sie sich auf den Boden. Ihre Einheiten rücken nun zwar langsamer vor, sind aber deutlich schwieriger zu treffen.

Tipp: Je stärker eine Waffe ist, desto besser eignet sie sich, Infanteristen in Schach zu halten. Denken Sie daran, wenn Sie Infanterietrupps einsetzen oder bekämpfen.

INFANTERIE-DECKUNG

Infanterieeinheiten, die zu Zivilgebäuden oder großen Hindernissen vorrücken, suchen automatisch eine geeignete Deckung. Dadurch sind sie besser geschützt und können praktisch nicht in die Enge getrieben werden.

Tipp: Laufen Sie mit Ihren Infanteristen in dicht besiedelten Gebieten von Deckung zu Deckung, um die Oberhand zu behalten.

SUPERWAFFEN

Alle drei Kriegsparteien in *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* haben mindestens eine Superwaffe mit verheerender Zerstörungskraft. Können Sie Ihren Gegner mit konventionellen Mitteln nicht ausschalten, wird es Zeit, Ihre Superwaffe einzusetzen. Denken Sie allerdings daran, dass nach dem Bau eines Superwaffen-Gebäudes ein Countdown eingeblendet wird, den auch Ihre Gegner sehen können. Seien Sie also nicht überrascht, wenn diese ihre eigenen Bemühungen, Sie zu vernichten, verstärken.

Hinweis: Ist das Energieniveau Ihrer Basis niedrig, wird der Countdown angehalten.

Tipp: Trotz ihrer enormen Zerstörungskraft reicht eine Superwaffe in der Regel nicht aus, um eine Schlacht zu entscheiden. Halten Sie also immer einige Truppen zurück, um Ihren Feinden den Rest zu geben.

SPIELMODI

KAMPAGNE

März 2047. Als die orbitale Kommandozentrale der GDI am nächtlichen Himmel in einem riesigen Feuerball explodiert, beginnt für die GDI und Nod der 3. Tiberiumkrieg.

Tiberium. Für die GDI ist das Tiberium eine außerirdische Substanz, die bereits weite Teile der Erde unbewohnbar gemacht hat und sich mit beunruhigendem Tempo weiter ausbreitet. Die Bruderschaft von Nod betrachtet das Tiberium als Chance für die Menschheit und beruft sich dabei auf eine Prophezeiung ihres charismatischen Anführers Kane. Während die GDI alles daran setzt, die Ausbreitung des Tiberiums einzudämmen, strebt Nod die absolute Kontrolle über den vermeintlich wertvollsten Rohstoff der Erde an. Als schließlich ein neuerlicher Krieg entbrennt, steht die Zukunft der Menschheit einmal mehr auf Messers Schneide.

Und an dieser Stelle kommen Sie ins Spiel, Commander. Entscheiden Sie sich für eine Seite und stürzen Sie sich in die Schlacht. Der Ausgang des 3. Tiberiumkrieges liegt in Ihren Händen.

- Möchten Sie eine Kampagne starten, wählen Sie im Hauptmenü den Eintrag KAMPAGNE und entscheiden Sie sich im nun erscheinenden Bildschirm für die GDI oder NOD. (Unerfahrene Spieler sollten zunächst die GDI-Kampagne spielen.)
- Haben Sie eine Kampagne-Mission gemeistert, erhalten Sie eine Medaille. Die Art der Auszeichnung hängt von Ihren Leistungen auf dem Schlachtfeld ab. Meistern Sie eine Mission in einem höheren Schwierigkeitsgrad, schlägt sich dies ebenfalls auf die Art der Medaille nieder. Erreichen Sie alle Bonusziele, erhalten Sie Ihr erstes Ordensband. Entdecken Sie im Laufe einer Mission sämtliche Einträge der Geheimdienst-Datenbank, erhalten Sie ein zweites Ordensband.
- Zwischen den Missionen einer Kampagne kehren Sie zum Schauplatz-Bildschirm zurück. Hier können Sie Ihre nächste Mission bzw. (falls verfügbar) einen anderen Kriegsschauplatz auswählen oder bereits gemeisterte Missionen noch einmal spielen. Darüber hinaus werden in diesem Bildschirm Ihre bisherigen Medaillen angezeigt.

GEFECHT

Gefechte sind Einzelspieler-Schlachten gegen einen oder mehrere Computergegner.

- Möchten Sie ein Gefecht starten, wählen Sie im Hauptmenü GEFECHT und rufen Sie im nun erscheinenden Bildschirm mit der Option NEUES GEFECHT den Gefecht-Bildschirm auf.

GEFECHT-BILDSCHIRM

- Vor dem Gefecht können Sie auf der Karte den Startpunkt Ihrer Armee bestimmen. Klicken Sie dazu auf einen der auf der Karte markierten Startpunkte.
- An Gefechten können bis zu acht Spieler teilnehmen. Spieler, die weder von Ihnen noch von Ihrem Computer gesteuert werden, sind als GESCHLOSSEN markiert. Nicht alle Karten unterstützen die maximale Spielerzahl. Darüber hinaus dürfen Sie die maximale Spielerzahl der jeweiligen Karte nicht überschreiten.
- Klicken Sie im Gefecht-Bildschirm auf REGELN, wenn Sie die Regeln Ihres Gefechts bearbeiten möchten. Ändern Sie die Spielgeschwindigkeit und die Anfangsressourcen oder schalten Sie die Zufallskisten ein oder aus. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt *Kisten* auf Seite 16.
- Mithilfe eines Handicaps können Sie Spieler unterschiedlicher Spielstärke aufeinander abstimmen. Ein positives Handicap stärkt unter anderem die Angriffe und Schäden Ihres Gegners. Mit einem negativen Handicap können Sie seine Angriffe und Schäden schwächen.
- Sind Sie bereit, sich in die Schlacht zu stürzen, klicken Sie bitte auf SPIELEN.

  Hinweis: Möchten Sie ein gespeichertes Gefecht laden, wählen Sie GEFECHT, klicken Sie auf LADEN und bestimmen Sie das Spiel, das Sie fortsetzen möchten.

BENUTZERDEFINIERBARE KI

Passen Sie die Vorgehensweise der KI in Gefechten und Multiplayer-Spielen mit drei Schwierigkeitsgraden und fünf Persönlichkeiten an Ihre Vorstellungen an. Auf diese Weise können Sie das Spiel nach Ihren persönlichen Vorlieben konfigurieren.

KI-SCHWIERIGKEITSGRAD

Weisen Sie allen computergesteuerten Spielern einen der folgenden Schwierigkeitsgrade zu.

Leicht Dieser Schwierigkeitsgrad richtet sich an neue und unerfahrene EZS-Spieler. Erwarten Sie also keine allzu heftigen Kämpfe.

Mittel Dieser Schwierigkeitsgrad ist für die meisten Spieler zu empfehlen. Stellen Sie sich auf einen ordentlichen Kampf ein.

Schwarz Erfahrene Spieler, die eine Herausforderung suchen, sollten diesen Schwierigkeitsgrad auswählen. Die KI spielt in diesem Fall so gut sie kann, ohne zu betrügen.

Brutal Dieser Schwierigkeitsgrad ist Hardcore-Spielern vorbehalten, die vor nichts zurückschrecken, um eine Schlacht zu gewinnen. Die Einkünfte der KI sind in diesem Fall doppelt so hoch.

KI-PERSÖNLICHKEITEN

Fünf unterschiedliche KI-Persönlichkeiten bestimmen die Taktik Ihres Gegners.

Ausgewogen Eine KI mit dieser Persönlichkeit setzt auf gemischte Truppen und eine ausgewogene Taktik ohne offensive oder defensive Schwerpunkte.

Hektiker Arbeiten Sie möglichst schnell eine Verteidigungsstrategie aus, da diese KI-Persönlichkeit sofort in die Offensive geht.

Schildkröte Werfen Sie Ihr gesamtes Offensivpotenzial in die Waagschale, um die Verteidigung dieser KI-Persönlichkeit (die sich Primär auf das Sammeln von Ressourcen konzentriert) zu durchbrechen.

Guerilla Rechnen Sie im Kampf gegen diese KI-Persönlichkeit mit unerwarteten Angriffen und Ablenkungsmanövern.

Dampfwalze Diese KI-Persönlichkeit bevorzugt eine entschlossene Vorgehensweise und baut eine militärische Übermacht auf, um Sie frontal anzugreifen.

MULTIPLAYER

Kämpfen Sie mit Ihren Freunden um die Vorherrschaft über das Tiberium und passen Sie verschiedene Multiplayer-Optionen an Ihre Vorstellungen an.

ONLINE

Die Kampagnen und Gefechte von *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* sind nur der Anfang. Wenn Sie Ihre Fähigkeiten verbessern, an spektakulären Schlachten teilnehmen und sich der weltweiten Community gleichgesinnter *Command & Conquer* -Spieler anschließen möchten, sollten Sie sich den Online-Modus von *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* nicht entgehen lassen.

Im Online-Modus können Sie eigene Spiele erstellen oder laufenden Spielen mit Gegnern aus aller Welt beitreten. Darüber hinaus bietet Ihnen der Online-Modus revolutionäre Features, die dem Spiel die packende Atmosphäre einer Sportübertragung verleihen, die Sie wie nie zuvor mitgestalten oder einfach nur als Zuschauer verfolgen können.

FÜR DIE NUTZUNG DER ONLINE-FEATURES IST DIE VORHERIGE REGISTRIERUNG MIT DEM BEILIEGENDEN REGISTRIERUNGSCODE ERFORDERLICH. NUR EIN BENUTZER KANN DIESES SPIEL REGISTRIEREN. INTERNETVERBINDUNG ERFORDERLICH. NUTZUNGSBEDINGUNGEN, GEBÜHRENINFORMATIONEN UND FEATURE-UPDATES SIND ERHÄLTLICH UNTER EA.COM. UM SICH ONLINE REGISTRIEREN ZU KÖNNEN, MÜSSEN SIE MINDESTENS 14 JAHRE ALT SEIN.

EA KANN DIE ONLINE-FEATURES MIT EINER FRIST VON 30 TAGEN AB BEKANNTGABE AUF EA.COM EINSTELLEN.

- Möchten Sie ein Online-Spiel starten, wählen Sie im Hauptmenü MULTIPLAYER, klicken Sie auf ONLINE und geben Sie im nun erscheinenden Bildschirm Ihren EA Online-Kontonamen, Ihr Passwort und Ihre Online-ID ein.
- Klicken Sie auf REGISTRIEREN, um ein neues Online-Konto zu erstellen.
- Mit der Option NUTZUNGSBEDINGUNGEN können Sie einen Blick auf unsere Nutzungsbedingungen werfen.

Hinweis: Bitte lesen Sie die Nutzungsbedingungen aufmerksam durch. EA behält sich das Recht vor, die Konten von Personen, die gegen unsere Nutzungsbedingungen verstoßen, zu löschen.

AUTOMATCH

Automatch sucht (ausgehend von Ihrer Verbindungsgeschwindigkeit und Ihren Fähigkeiten) einen geeigneten Gegner. Die Automatch-Funktion berücksichtigt lediglich 1gg1- bzw. 2gg2-Spiele. Die Ergebnisse der Spiele fließen in die Ranglistentabelle ein.

- Möchten Sie Automatch aktivieren, bestimmen Sie zunächst die Zahl der Mitspieler, Ihre Farbe und die gewünschte Kriegspartei. Schalten Sie anschließend die Übertragungsfunktion ein/aus und klicken Sie auf SPIEL BEITRETEN.
- Findet Automatch keinen geeigneten Gegner, können Sie Ihre Suche mit der Option SUCHE AUSWEITEN erweitern. Dadurch werden die Filtereinstellungen gelockert, um die Suche nach einem geeigneten Spiel zu beschleunigen.

EIGENES MATCH

Erstellen Sie ein eigenes Spiel oder treten Sie einem Spiel teil.

Spiel beitreten:

1. Markieren Sie in der Lobby ein Spiel und bestätigen Sie Ihre Entscheidung mit einem Klick auf SPIEL BEITRETEN.
2. Wählen Sie im nun erscheinenden Bildschirm Ihre Farbe, eine Kriegspartei und ein Team.
3. Klicken Sie auf BEREIT, wenn Sie bereit sind.
4. Das Spiel beginnt, sobald der Host und alle Spieler bereit sind.

Spiel erstellen:

1. Wählen Sie SPIEL ERSTELLEN.
2. Geben Sie den Namen des Spiels ein.
3. Möchten Sie das Spiel mit einem Passwort schützen, geben Sie im entsprechenden Feld ein Passwort ein.
4. Wählen Sie einen Multiplayer-Modus aus. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt *Multiplayer-Modi* auf Seite 25.
5. Wählen Sie im nun erscheinenden Bildschirm Ihre Farbe, eine Kriegspartei und ein Team.
6. Möchten Sie eine andere Karte auswählen, scrollen Sie durch die Liste der Karten und markieren Sie die gewünschte Karte. Neben jeder Karte wird die Zahl der zulässigen Spieler angezeigt. Offizielle Karten erkennen Sie an einem Schild-Symbol.
7. Möchten Sie Ihr Spiel übertragen, klicken Sie auf ÜBERTRAGEN und nehmen Sie die gewünschten Einstellungen vor. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt *BattleCast* auf Seite 24.
8. Nach einem Klick auf SPIELEN wird das Spiel gestartet. Ist der Countdown abgelaufen, beginnt das Spiel.

   Hinweis: Klicken Sie auf VERBINDUNGEN, wenn Sie die Peer-to-Peer-Verbindungen einzelner Spieler überprüfen möchten. Spieler mit schlechten Ping-Werten können das Gameplay negativ beeinflussen.

ZUSCHAUERMODUS

Sie dürfen Spiele auch als Zuschauer verfolgen. In diesem Fall nehmen Sie nicht aktiv am Spiel teil, können sich auf dem Schlachtfeld allerdings frei bewegen, um die Spieler zu beobachten. Chats zwischen Zuschauern und Spielern sind nicht möglich.

MULTIPLAYER-MODI

In *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* erwarten Sie fünf unterschiedliche Multiplayer-Modi.

Ohne Rangliste Spiele ohne Rangliste räumen Ihnen hinsichtlich der Kartenauswahl, der Ausgangsressourcen und der Zahl der KI-Spieler die größte Freiheit ein. Darüber hinaus wirken sich diese Spiele nicht auf Ihren Ranglistenplatz aus.

Rangliste 1gg1 In Ranglistenspielen können Sie lediglich offizielle Karten auswählen, da diese ausgewogene und faire Kämpfe gewährleisten. Darüber hinaus wirken sich diese Spiele auf Ihren Ranglistenplatz aus.

Rangliste 2gg2 An diesen Ranglistenspielen nehmen nicht zwei sondern vier Spieler teil. Ranglistenspiele mit oder gegen den Computer sind nicht möglich. Spielen Sie ein eigenes Match, können Sie allerdings Ihren Verbündeten und die gewünschten Gegner auswählen.

Clan 1gg1 Clan-Spiele funktionieren wie normale Ranglistenspiele, fließen aber in eine spezielle Clan-Rangliste ein. Gehören Sie keinem Clan an, ist die Erstellung bzw. die Teilnahme an Clan-Spielen nicht möglich. Weitere Informationen dazu finden Sie auf Seite 26.

Clan 2gg2 Clan-Spiele funktionieren wie normale Ranglistenspiele, fließen aber in eine spezielle Clan-Rangliste ein. Beide Spieler eines Teams müssen demselben Clan angehören.

CHAT

Sie haben die Möglichkeit, mit Ihren Freunden oder allen in der Online-Lobby anwesenden Personen zu chatten.

- Möchten Sie in der Online-Lobby chatten, geben Sie Ihre Nachricht einfach in das Eingabefeld unter dem Chat-Fenster ein und klicken Sie auf SENDEN. Denken Sie dabei aber daran, dass Ihre Kommentare für alle Anwesenden sichtbar sind.
- Klicken Sie auf das Umschlag-Symbol, wenn Sie Spielern auf Ihrer Freundesliste eine Kurzmitteilung schicken möchten. Auf der linken Seite erscheint nun Ihre Freundesliste.
- Neben jedem Spielernamen werden drei Symbole angezeigt. Klicken Sie auf das Fragezeichen, wenn Sie einen Blick auf die Bewertungen des jeweiligen Spielers werfen möchten. Mit einem Klick auf das Ausrufezeichen setzen Sie einen Spieler auf die Ignorieren-Liste. Klicken Sie auf das Plus-Symbol, wird der entsprechende Spieler in Ihre Freundesliste aufgenommen.

MARKIERUNGEN

In Multiplayer-Spielen können Sie Sammelpunkte, Schwächen des Gegners oder Ressourcen markieren. Platzieren Sie auf der Karte eine Markierung, sehen diese nur Ihre Verbündeten und Zuschauer.

- Möchten Sie eine Markierung platzieren, drücken Sie **B** und klicken Sie auf die gewünschte Position.

VOICE OVER IP (VOIP)

Voice Over IP ermöglicht Spielern während einer Multiplayer-Partie die Kommunikation mit anderen Spielern per Mikrofon oder Headset.

- Möchten Sie VOIP aktivieren, wählen Sie im Hauptmenü OPTIONEN, klicken Sie auf EINSTELLUNGEN und öffnen Sie das Audio-Menü. Klicken Sie hier auf DRÜCKEN, UM ZU SPRECHEN (in diesem Fall müssen Sie eine Taste drücken, um den Voice Chat zu aktivieren) oder SPRACHE AKTIVIERT (VOIP wird durch Ihre Stimme aktiviert). Mit dem Schieberegler „Sprachkalibrierung" bestimmen Sie den Schwellenwert. Darüber hinaus können Sie die Empfangs- und die Übertragungslautstärke bearbeiten.
- Mithilfe eines Kontrollkästchens in der Netzwerk- bzw. Online-Lobby können Sie VOIP für spezifische Spiele aktivieren.
- Während des Spiels bestimmen Sie mit einem Klick auf den Button „Voice Chat-Modus" links neben der Übersichtskarte Ihre Chat-Einstellungen.
- Haben Sie die Option DRÜCKEN, UM ZU SPRECHEN aktiviert, erscheint unter dem Modus-Button ein weiterer Button namens „Voice Chat". Klicken Sie auf diesen Button, um zu sprechen.

  Hinweis: VOIP ist nur über Breitband-Internetverbindungen möglich.

  Hinweis: Kommentatoren benutzen VOIP, um mit Zuschauern zu kommunizieren. Diese können VOIP allerdings selbst nicht benutzen. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt *Kommentar* auf Seite 25.

BATTLECAST

Stoßen Sie mit BattleCast in neue Dimensionen des Online-Spiels von *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* vor. Übertragen Sie Ihre Spiele in alle Welt, fordern Sie rivalisierende Spieler heraus, verbessern Sie mit jedem Spiel Ihr eigenes Profil oder kommentieren Sie die Partien anderer Spieler.

ERSTELLUNG UND VERFOLGUNG EINER BATTLECAST-PARTIE

Erstellen Sie ein Online-Spiel, können Sie dieses mithilfe der BattleCast-Funktion übertragen. Übertragungen können auch von Personen, die *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* nicht gekauft haben, verfolgt werden.

Möchten Sie ein BattleCast-Spiel verfolgen, brauchen Sie lediglich eine Kopie des BattleCast-Viewers. Dieser ist im Lieferumfang von *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* enthalten und steht auf der offiziellen Website des Spiels kostenlos zum Download bereit.

Hinweis: Weitere Informationen über BattleCasts bzw. den kostenlosen Battlecast-Viewer finden Sie auf der Website **commandandconquer.com**.

BATTLECAST-SPIEL VERFOLGEN

Zuschauer haben die Möglichkeit, ein BattleCast-Spiel aus verschiedenen Perspektiven zu verfolgen.

Durch die Augen	Verfolgen Sie das Spiel aus der Perspektive der Teilnehmer. Sie haben dabei die Möglichkeit, verschiedene Spieler auszuwählen.
Kommentator	Verfolgen Sie das Geschehen aus der Sicht des Kommentators und hören Sie sich dessen Schlachtanalysen an. Gelegentlich zeigt der Kommentator mithilfe der Telestrator-Funktion für die Zuschauer interessante Punkte an.
Freie Kamera	Betrachten Sie alle Teile der Karte ohne den störenden Nebel des Krieges oder die Sichteinschränkungen der verschiedenen Einheiten.

MATCHARTEN

Es gibt zwei Arten von BattleCast-Spielen. Live!-Spiele sind spontane Online-Schlachten. Upcoming-Spiele werden zu bestimmten Zeiten mit bestimmten Teilnehmern koordiniert.

Upcoming-Spiel ansetzen:

1. Besuchen Sie die Website **commandandconquer.com** und klicken Sie auf BATTLECAST.
2. Klicken Sie auf MATCH SCHEDULING (ANGESETZTE SPIELE) und folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

Übertragung eines Live!-Spiels:

1. Erstellen Sie zunächst ein eigenes Spiel. Weitere Informationen dazu finden Sie auf Seite 22.
2. Klicken Sie "Übertragen".
3. Aktivieren Sie mit einem Klick auf "Spiel übertragen" die Online-Übertragung Ihres Spiels. Wenn Sie möchten, können Sie darüber hinaus einen Namen und eine kurze Beschreibung des Spiels eingeben.
4. Bestimmen Sie die gewünschte Aufnahmeverzögerung.
5. Möchten Sie mit Kommentar spielen, klicken Sie auf "Regeln" und aktivieren Sie das Kommentar-Kontrollkästchen.
6. Klicken Sie auf OK, um Ihre Einstellungen zu speichern und setzen Sie die Erstellung Ihres eigenen Spiels fort.

AUFNAHMEVERZÖGERUNG

Erstellen Sie ein eigenes BattleCast-Spiel, haben Sie die Möglichkeit, eine Aufnahmeverzögerung zu integrieren, um eine Einflussnahme der Zuschauer auf den Ausgang der Partie zu unterbinden.

- Der Wert für die Aufnahmeverzögerung liegt zwischen 0 und 120 Minuten. Die Standardeinstellung ist 10 Minuten.

KOMMENTAR

BattleCast-Spiele können von einem Kommentator per VOIP für Zuschauer analysiert werden. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt *Voice over IP* auf Seite 24.. Mithilfe des sogenannten Telestrators kann der Kommentator die Aufmerksamkeit der Zuschauer (wie bei einer Sportübertragung) auf interessante Punkte lenken.

- Möchten Sie den Telestrator (im Kommentar-Modus eines Multiplayer-Spiels) verwenden, wählen Sie am oberen Rand des Schlacht-Fensters einfach das Telestrator-Menü aus.

IHR *COMMAND & CONQUER 3*-PROFIL

Ihr Profil auf commandandconquer.com ist Ihre Eintrittskarte in die weltweite *Command & Conquer*-Community. Profile speichern Ihre Spiel-History, Ihren Rang, Ihr Ansehen und Ihre Statistiken sowie eine Liste bevorstehender Spiele. Je mehr *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*-Spiele Sie absolvieren, desto höher ist Ihr Rang. Suchen Sie online nach Automatch-Spielen, wählt das System automatisch Gegner mit ähnlichem Rang aus, um ein interessantes und ausgeglichenes Match zu gewährleisten. Nehmen Sie an einen Ranglistenspiel teil, messen Sie sich mit Gegnern, die in der Rangliste über Ihnen stehen.

- Wollen Sie ein Profil erstellen, besuchen Sie **commandandconquer.com**, wählen Sie REGISTER (REGISTRIEREN) und folgen Sie den Bildschirmanweisungen.
- Spieler, die *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* nicht gekauft haben, können auf **commandandconquer.com** ebenfalls ein Profil erstellen.

Tipp: Auf **commandandconquer.com** finden Sie ferner einen Terminplan Ihrer zukünftiger Partien und der Turnier-Endspiele hochrangiger Spieler. Gibt es eine bessere Möglichkeit, Ihre Spielweise zu verbessern, als den Profis über die Schultern zu schauen?

CLANS

Haben Sie einige Online-Schlachten geschlagen, möchten Sie sich vielleicht einem Clan anschließen. Ein Clan ist eine Gruppe von Spielern, die gemeinsam in die Schlacht ziehen. *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* verfügt über separate Ranglisten für Einzelspieler und Clans.

- Möchten Sie einen Clan gründen, klicken Sie auf „**commandandconquer.com**“ auf CLANS, wählen Sie die Option CREATE/EDIT CLANS (CLANS ERSTELLEN/BEARBEITEN) und folgen Sie den Bildschirmanweisungen.
- Besuchen Sie die offizielle Website, klicken Sie auf CLANS und anschließend auf INVITE MEMBERS (MITGLIEDER EINLADEN), um andere Spieler in Ihren Clan einzuladen.

  Hinweis: Während des Chats erscheint der Clan-Name eines Spieler in Klammern vor seinem Online-Namen.

NETZWERK

Command & Conquer 3 Tiberium Wars ermöglicht Ihnen spektakuläre Schlachten in einem Local Area Network (LAN).

- Wählen Sie im Hauptmenü MULTIPLAYER und im nun erscheinenden Fenster NETZWERK, um ein Netzwerkspiel zu starten.
- Die Erstellung eines Netzwerkspiels funktioniert wie die Erstellung einer Online-Schlacht. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt *Online* auf Seite 22.

WIEDERHOLUNGEN

Haben Sie ein Gefecht- oder ein Multiplayer-Spiel erfolgreich abgeschlossen, können Sie eine Wiederholung der Mission speichern.

- Sie können auch die Wiederholungen anderer Spieler herunterladen oder diese kommentieren. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt *Kommentar* auf Seite 25.
- Wählen Sie im Hauptmenü MULTIPLAYER und anschließend WIEDERHOLUNGEN, wenn Sie eine Wiederholung laden möchten.

EINHEITEN, GEBÄUDE UND FÄHIGKEITEN

Ein guter Kommandeur ist mit den verfügbaren Waffensystemen seiner Truppen bestens vertraut.

SPEZIALFÄHIGKEITEN

Die Spezialfähigkeiten Ihrer Einheiten sind von der gewählten Kriegspartei abhängig. Sie erscheinen als Symbole am linken Rand des Schlacht-Fensters. Der Einsatz einer Spezialfähigkeit kostet Sie einige Ressourcen.

- Darüber hinaus muss jede Spezialfähigkeit nach dem Einsatz aufgeladen werden, bevor Sie erneut darauf zurückgreifen können.
- Spezialfähigkeiten werden automatisch freigeschaltet, sobald Sie das entsprechende Gebäude errichten.

UPGRADES

Viele Einheiten können mit modernen Technologien, Waffen und zusätzlichen Fähigkeiten optimiert werden.

- Allerdings müssen Sie diese Upgrades in bestimmten Gebäuden zunächst erforschen. Wählen Sie das entsprechende Gebäude dazu aus und klicken Sie auf das Symbol des gewünschten Upgrades. Die Forschungskosten werden nun automatisch von Ihrem Konto abgebucht.

  Hinweis: Auch nach der Erforschung eines Upgrades darf das entsprechende Gebäude nicht zerstört oder abgeschaltet werden, da Sie das Upgrade in diesem Fall nicht mehr nutzen können. Wird ein Gebäude zerstört, müssen Sie es wieder aufbauen, um das Upgrade zu reaktivieren.

FÄHIGKEITEN

Fähigkeiten sind vom Spieler ausgelöste Aktionen der verschiedenen Einheiten. Im Gegensatz zu den meisten Spezialfähigkeiten kostet Sie der Einsatz normaler Fähigkeiten (in der Regel) keine Ressourcen. Allerdings müssen auch normale Fähigkeiten nach jeder Verwendung aufgeladen werden, bevor Sie sie erneut einsetzen können. Einige Fähigkeiten müssen zunächst erforscht werden.

GDI

Die GDI hat nur ein Ziel: die Verbreitung des Tiberiums zu verhindern. Sie kämpft für die Zerschlagung der Bruderschaft von Nod und die Wiederherstellung des irdischen Ökosystems ohne den tödlichen Einfluss des Tiberiums.

Die gut organisierten und schwer bewaffneten GDI-Verbände gelten als aufrichtig und zuverlässig. Obwohl ihre eigene Bürokratie die GDI immer wieder behindert, kann ihre Truppen nichts in der Welt aufhalten, wenn der Marschbefehl erst einmal erteilt wurde.

Im Allgemeinen geben die Truppen der GDI altbewährten Waffen vor fragwürdigen neuen Technologien den Vorzug. Aufgrund ihrer Strukturen ist die GDI allerdings trotzdem in der Lage, Angriffe abzuwehren und auf unerwartete Notsituationen zu reagieren.

GDI-EINHEITEN

INFANTERIE

Alle Infanterieeinheiten der GDI werden in **Kasernen** ausgebildet.

Symbol/Name	Beschreibung
Infanterietrupp	Infanterietrupps bilden das Rückgrat der GDI-Verbände. Sie sind in der Lage, Schützenlöcher auszuheben, um sich selbst und andere Infanterieeinheiten vor feindlichen Angriffen zu schützen. ➤ **Fähigkeiten:** Eingraben, Transport anfordern ➤ **Upgrades:** Kompositpanzer
Raketentrupp	Raketentrupps sichern den Vormarsch der Infanterietrupps durch gezieltes Unterstützungsfeuer ab. Aufgrund ihrer schweren Raketenwerfer sind sie langsamer und anfälliger als normale Infanteristen. ➤ **Fähigkeiten:** Transport anfordern ➤ **Upgrades:** Kompositpanzer
Ingenieur	Ingenieure können feindliche Gebäude einnehmen, GDI-Gebäude und Brücken reparieren und gefallene Walker, wie den Juggernaut, befehligen. Aufgrund ihrer geringen Geschwindigkeit und ihrer Verwundbarkeit sollten Sie Ihre Ingenieure allerdings grundsätzlich mit anderen Einheiten abschirmen. ➤ **Fähigkeiten:** Transport anfordern
Grenadier	Grenadiere sind die Nahkampftruppen der GDI. Sie lassen sich nur schwer zurückdrängen und sind mit ihren raketengetriebenen Granaten in der Lage, besetzte Gebäude zu räumen. ➤ **Voraussetzung:** Gefechtsstand ➤ **Fähigkeiten:** Transport anfordern, Besetzte Gebäude räumen ➤ **Upgrades:** Kompositpanzer
Scharfschützen-Team	Scharfschützen schalten ihre Gegner in der Regel mit einem gezielten Schuss aus sicherer Entfernung aus. Darüber hinaus sind sie in der Lage, Artillerieziele zu markieren. ➤ **Voraussetzung:** Arsenal ➤ **Fähigkeiten:** Transport anfordern
Kommando	Aufgrund ihrer modernen Rail-Karabiner sind Kommandos im Kampf gegen feindliche Infanterieeinheiten unschlagbar. Mit ihren Sprengsätzen können sie Gebäude und große Walker, wie den Avatar-Kampfbot, zerstören. ➤ **Voraussetzung:** Arsenal ➤ **Fähigkeiten:** Jetpack, Transport anfordern
Zone Trooper	Zone Trooper können unter extremsten Bedingungen überleben und bilden die schwere Infanterie der GDI. Sie sind mobil, gut gepanzert und mit ihren Railguns in der Lage, Infanterieeinheiten und leichte Fahrzeuge zu neutralisieren. ➤ **Voraussetzung:** Technologiezentrum ➤ **Fähigkeiten:** Jetpacks, Transport anfordern ➤ **Upgrades:** Scanner-Packs, Autoinjektoren

FAHRZEUGE

Die meisten Fahrzeuge der GDI werden in **Waffenfabriken** hergestellt.

Symbol/Name	Beschreibung
Pitbull	Der Pitbull ist das wichtigste Spähfahrzeug der GDI. Obwohl seine Raketen für Boden- und Flugeinheiten gefährlich sind, eignet er sich aufgrund seiner leichten Panzerung nicht für echte Kampfeinsätze. Eine weitere Fähigkeit des Pitbulls ist die Ortung getarnter Einheiten. ➤ **Upgrades:** Mörser
Predator-Panzer	Der mit einem panzerbrechenden Hauptgeschütz bewaffnete Predator übersteht dank seiner robusten Panzerung auch schweren Beschuss. Da er gegen Infanterieeinheiten nichts ausrichtet und Angriffen von Flugeinheiten schutzlos ausgeliefert ist, sollten Sie ihn mit Flugabwehrgeschützen abschirmen. ➤ **Upgrades:** Railguns
BMT	BMTs gewährleisten den sicheren Transport von GDI-Truppen im Feindgebiet. Die Transporter können Flugzeuge, Infanteristen und leichte Fahrzeuge neutralisieren. Aufgrund der Bauweise der BMTs können auch die transportierten Truppen auf angreifende Gegner feuern. ➤ **Fähigkeiten:** Minen legen
Sammler	Die Sammler der GDI sind unschwer am leichten MG über dem Führerhaus erkennbar. Dieses dient der Abwehr möglicher Plünderer, die versuchen, die kostbare Fracht zu stehlen. ➤ **Voraussetzung:** Raffinerie
MBF	Das Mobile Baufahrzeug (MBF) dient dem sofortigen Aufbau einer mobilen Basis. Im Ernstfall kann ein stationierter Bauhof zu einem MBF demontiert werden.
Rig	Das Rig ist ein schweres Unterstützungsfahrzeug, das zu einer vielseitig einsetzbaren vorgeschobenen Basis mit zwei Guardian-Kanonen, einem Raketenwerfer, modernen Stealth-Ortungssystemen und automatischen Reparaturdrohnen ausgebaut werden kann. ➤ **Voraussetzung:** Gefechtsstand
Mammut-Panzer	Der mit einem Zwillingsgeschütz und mehreren Raketenwerfern bewaffnete Mammut-Panzer bildet das Rückgrat der GDI-Panzerverbände. Mammut-Panzer sind zwar langsam, aber schwer genug, um leichtere Panzer unter ihren Ketten zu zermalmen. ➤ **Voraussetzung:** Technologiezentrum ➤ **Upgrades:** Railguns
Juggernaut	Die mobile Artillerie-Plattform der GDI leistet konventionellen Panzerverbänden mit ihren Langstreckengeschützen Artillerieunterstützung. Geht die Einheit vor einem feindlichen Stützpunkt in Stellung, kann sie von Scharfschützen markierte Ziele unter Beschuss nehmen. ➤ **Voraussetzung:** Technologiezentrum ➤ **Fähigkeiten:** Ziel bombardieren

Landvermesser		Der Landvermesser ortet geeignete Bauplätze und kann vor Ort stationiert werden. Er ist vor allem in unmittelbarer Nähe von Tiberiumfeldern äußerst effektiv.

FLUGEINHEITEN

Die meisten Flugeinheiten der GDI werden auf **Landeplattformen** gefertigt.

Symbol/Name		Beschreibung
Orca		Der Orca wird unter anderem als Aufklärer, zur Luftunterstützung und für direkte Angriffe auf feindliche Stellungen eingesetzt. Seine Eigenschaften als Aufklärungsflugzeug können durch entsprechende Upgrades deutlich verbessert werden. ➤ **Fähigkeiten:** Sensoreinheit abfeuern ➤ **Upgrades:** Sensoreinheit
Firehawk		Firehawks können mit schweren Hellcat-Brandbomben oder Rattlesnake-Raketen für Luftkämpfe bestückt werden. Ein mit Stratofighter-Boostern ausgestatteter Firehawk kann sich seinem Ziel unbehelligt nähern, um dann zum Angriff überzugehen. ➤ **Voraussetzung:** Technologiezentrum ➤ **Upgrades:** Stratofighter-Booster
V-35 Ox-Transporter		Der V-35 Ox dient dem Transport von Truppen und militärischem Gerät und kommt unter anderem bei der Vorbereitung von Überraschungsangriffen zum Einsatz. Leider ist der V-35 nicht robust genug, um seine Fracht hinter den feindlichen Linien abzusetzen.

GEBÄUDE

PRODUKTIONSGEBÄUDE

Symbol	Beschreibung
Bauhof	Der schwer gepanzerte Bauhof dient als vorgeschobene Basis der GDI. Da er zu einem MBF demontiert werden kann, ist er zwar mobil, muss allerdings um jeden Preis geschützt werden. Darüber hinaus aktiviert der Bauhof die Radarsysteme einer Basis.
Kraftwerk	Die Kraftwerke der GDI versorgen ihre vorgeschobenen Basen mit sauberer Energie. ➤ **Upgrades:** Hochleistungsturbinen
Kran	Auf größeren GDI-Basen ermöglichen Kräne den schnellen Bau zusätzlicher Einheiten und Gebäude. Ein einziger Kran kann die Bauleistung einer Basis verdoppeln.
Raffinerie	In den leistungsfähigen Raffinerien der GDI wird das Tiberium in nutzbare Rohstoffe umgewandelt. Raffinerien und die dazugehörigen Sammler sind für die Finanzierung aller GDI-Operationen von größter Bedeutung.
Kaserne	Die Kasernen der GDI sind autarke Rekrutierungsstätten für die schnelle Ausbildung schlagkräftiger Infanterieverbände. ➤ **Voraussetzung:** Kraftwerk
Arsenal	Das Arsenal ermöglicht der GDI den Einsatz ihrer Elitetruppen. Es stellt das Körperpanzer-Upgrade der Zone Trooper sowie eine Krankenstation für Infanterieeinheiten bereit. ➤ **Voraussetzung:** Kaserne
Waffenfabrik	Sämtliche Standardfahrzeuge der GDI werden in Waffenfabriken hergestellt. Diese verfügen über automatische Reparaturdrohnen, die beschädigte Fahrzeuge im Umfeld der Waffenfabrik automatisch reparieren. ➤ **Voraussetzung:** Kraftwerk, Raffinerie
Gefechtsstand	Der Gefechtsstand ist das Herzstück einer vorgeschobenen GDI-Basis. Während seine Ortungssysteme entlegene Gebiete abtasten, wird der Gefechtsstand selbst für den Bau wichtiger Gebäude benötigt. ➤ **Voraussetzung:** Kraftwerk, Raffinerie

Technologiezentrum		In Technologiezentren wird die moderne Militärtechnik für die Optimierung der Fahrzeuge, Panzer und Flugeinheiten der GDI entwickelt. Darüber hinaus ermöglicht ein Technologiezentrum den Bau ihrer leistungsfähigsten Einheiten. **Voraussetzung:** Kaserne, Gefechtstand
Landeplattform		Landeplattformen leisten einen entscheidenden Beitrag zu den Bodenoperationen der GDI. Auf jeder Landeplattform sind bis zu vier Flugzeuge stationiert. Über Landeplattformen können Orca-Angriffe angeordnet, Truppen und Fahrzeuge transportiert und Bloodhound-Spähtrupps angefordert werden. **Voraussetzung:** Kaserne, Gefechtstand
Satelliten-Uplink		Diese autarke Startrampe ermöglicht der GDI den Einsatz von Hightechwaffen sowie die Verlegung von Zone Troopern aus dem Orbit auf das Schlachtfeld. Darüber hinaus kann die sogenannte Schockwellen-Artillerie, eingesetzt werden. **Voraussetzung:** Technologiezentrum

SEKUNDÄRGEBÄUDE

Symbol/Name		Beschreibung
Wachturm		Diese hohen Gebäude gewährleisten dank ihrer Sichtweite und ihrer automatischen Schnellfeuergeschütze die Sicherheit jeder Basis.
Guardian-Kanone		Die Geschosse der vollautomatischen Guardian-Kanonen durchschlagen nahezu jede Panzerung, eignen sich aber nicht für Angriffe auf Infanterieeinheiten. Nicht zuletzt deshalb werden Guardian-Kanonen meist zur Abwehr von Panzervorstößen eingesetzt.
Flugabwehr-batterie		Flugabwehrbatterien sind für alle Flugeinheiten eine tödliche Gefahr. Da die Zielsysteme und Servomotoren der Geschütze nicht auf Bodenziele ausgerichtet werden können, sind sie im Kampf gegen Infanterieeinheiten oder Panzer allerdings nutzlos. **Voraussetzung:** Gefechtsstand
Tiberiumsilo		Die mit Spezialbeschichtungen isolierten Tiberiumsilos eignen sich perfekt für die langfristige Lagerung überschüssiger Tiberiumbestände. **Voraussetzung:** Raffinerie
Schallemitter		Schallemitter wurden ursprünglich zur Bekämpfung von Ionenstürmen und Tiberiumkristallen entwickelt. Inzwischen werden sie überaus erfolgreich in die Basisverteidigung eingebunden. **Voraussetzung:** Technologiezentrum

Ionenkanonen-Kontrollzentrum		Durch den Bau dieses Gebäudes haben Sie Zugriff auf das neueste Modell der Ionenkanone . Diese ist in der Lage, innerhalb eines beträchtlichen Wirkungsbereichs jedes Leben zu vernichten. ➤ **Voraussetzung:** Technologiezentrum

SPEZIALFÄHIGKEITEN

Symbol/Name		Beschreibung
Radarscan		Der Radarscan ermöglicht eine intensive Geländeabtastung, die alle getarnten Einheiten im Zielgebiet ortet. ➤ **Aktiviert durch:** Gefechtsstand
GDI-Luftlandeeinheit		Ihre Luftlandetruppen stehen auf Abruf bereit, um auf Befehl über einer beliebigen sichtbaren Position auf dem Schlachtfeld abzuspringen. ➤ **Aktiviert durch:** Arsenal
Elite-Scharfschützen		GDI-Kommandeure setzen im feindlichen Hinterland häufig erfahrene Scharfschützen-Teams ein. ➤ **Aktiviert durch:** Technologiezentrum
Orca-Angriff		Die Orcas der GDI stehen auf Abruf bereit, um ihre infrarotgelenkten Luft-Boden-Raketen mit tödlicher Präzision auf feindliche Ziele abzufeuern. ➤ **Aktiviert durch:** Landeplattform ➤ **Voraussetzung:** Gefechtsstand
Bloodhound-Spähtrupp		Bloodhounds sind Pitbull- und BMT-Veteranen, die als Aufklärungseinheiten für schnelle Vorstöße an einer beliebigen sichtbaren Position auf dem Schlachtfeld abgesetzt werden können. ➤ **Aktiviert durch:** Gefechtsstand ➤ **Voraussetzung:** Technologiezentrum
Ionenkanone		GDI-Kommandeure haben die Möglichkeit, feindliche Ziele durch den hochkonzentrierten Ionenstrahl einer orbitalen Kampfstation zu vernichten. Die Umgebung des Ziels bleibt dabei unversehrt. ➤ **Aktiviert durch:** Ionenkanonen-Kontrollzentrum
Zone Trooper Drop-Pods		Speziell für Absprünge aus großen Höhen ausgebildete Zone Trooper stürzen sich in die Schlacht und lassen dem Feind mit ihren Railguns keine Chance. ➤ **Aktiviert durch:** Satelliten-Uplink
Schockwellen-Artillerie		Die in Gefechtsköpfe integrierte Schallemitter-Technologie der GDI neutralisiert alle von den Schallwellen erfassten Einheiten und deaktiviert vorübergehend sämtliche Gebäude oder mechanischen Einheiten im Zielgebiet. ➤ **Aktiviert durch:** Satelliten-Uplink

UPGRADES

Symbol/Name	Beschreibung
Kompositpanzer	Die Infanterieverbände der GDI schützen sich mit Kompositpanzern vor den Angriffen ihrer Gegner. ➤ **Nutznießer:** Infanterietrupp, Raketentrupp, Grenadier ➤ **Erforscht in:** Arsenal
Scanner-Packs	Die Aufrüstung ihrer Kampfpanzer mit Scanner-Packs erhöht die Sichtweite der Zone Trooper und ermöglicht die Ortung getarnter Einheiten. ➤ **Nutznießer:** Zone Trooper ➤ **Erforscht in:** Arsenal
Autoinjektoren	Der Hochleistungspanzer der Zone Trooper ist extrem robust und verfügt über integrierte medizinische Systeme zur sofortigen Behandlung auftretender Verletzungen. ➤ **Nutznießer:** Zone Trooper ➤ **Erforscht in:** Arsenal
Mörser	Obwohl der Pitbull primär für Aufklärungszwecke und die Abwehr von Flugeinheiten konzipiert wurde, kann er mit Mörsern bestückt und zu einer leichten Artillerieplattform umgerüstet werden. ➤ **Nutznießer:** Pitbull ➤ **Erforscht in:** Technologiezentrum
Railgun	Die Magnetbeschleuniger-Technologie der GDI ist konventionellen Waffensystemen in vielerlei Hinsicht deutlich überlegen. Der entscheidende Vorteil der Railgun ist zweifellos ihre überragende Feuerkraft. ➤ **Nutznießer:** Predator-Panzer, Mammut-Panzer ➤ **Erforscht in:** Technologiezentrum
Stratofighter	Ein mit Stratofighter-Boostern bestückter Firehawk kann sich – von den meisten konventionellen Flugabwehrsystemen unbehelligt – an einen beliebigen Punkt auf dem Schlachtfeld teleportieren. ➤ **Nutznießer:** Firehawk ➤ **Erforscht in:** Technologiezentrum
Sensoreinheiten	Sensoreinheiten ermöglichen dem Orca der GDI die zuverlässige Ortung getarnter Einheiten. ➤ **Nutznießer:** Orca ➤ **Erforscht in:** Technologiezentrum
Hochleistungsturbinen	Hochleistungsturbinen erhöhen den Energieausstoß nahezu jedes Kraftwerks deutlich. ➤ **Erforscht in:** Kraftwerk ➤ **Voraussetzung:** Technologiezentrum

FÄHIGKEITEN

Symbol/Name		Beschreibung
Transport anfordern		Infanteristen und Fahrzeuge mit dieser Fähigkeit können sich mithilfe von Ox-Transportern zur gewünschten Position fliegen lassen. ➤ **Voraussetzung:** Landeplattform ➤ **Nutznießer:** Infanterietrupp, Raketentrupp, Ingenieur, Grenadier, Scharfschützen-Team, Kommando, Zone Trooper, Pitbull, MBT, Predator-Panzer
Eingraben		Infanteristen mit dieser Fähigkeit können aus Sandsäcken sogenannte Schützenlöcher anlegen. ➤ **Nutznießer:** Infanterietrupp
Jetpack		Jetpacks ermöglichen ihren Trägern die Überquerung des Schlachtfeldes und unpassierbarer Gebiete. ➤ **Nutznießer:** Zone Trooper, Kommando
Minenfeld legen		Diese Fähigkeit ermöglicht einem BMT das Legen kleiner Minenfelder. ➤ **Nutznießer:** BMT ➤ **Voraussetzung:** Technologiezentrum
Geortetes Ziel bombardieren		Die Ziel markieren-Fähigkeit der Scharfschützen-Teams erhöht die Reichweite der Juggernauts deutlich. ➤ **Nutznießer:** Juggernaut
Impulsscan		Diese Fähigkeit ermöglicht die Ortung getarnter Einheiten und Gebäude. ➤ **Nutznießer:** Orca
Sensoreinheit abwerfen		Orcas orten mithilfe von Sensoreinheiten getarnte Gegner. ➤ **Nutznießer:** Orca

DIE BRUDERSCHAFT VON NOD

Die Anhänger der Bruderschaft von Nod betrachten sich selbst nicht als Mitglieder einer Armee sondern vielmehr als Glaubensgemeinschaft. In ihren Augen ist ihr religiöser Führer Kane das Oberhaupt einer Bewegung zur Erlösung der Menschheit. Nicht zuletzt deshalb gilt ihre Loyalität und Überzeugung als unerschütterlich. Kanes Jünger sind bereit, dem Sieg der Bruderschaft alle persönlichen Bedürfnisse unterzuordnen.

Nods Armeen setzen sich aus schlecht ausgerüsteten Milizen und gut ausgebildeten Elitesoldaten mit exotischen Waffensystemen zusammen. Auf dem Schlachtfeld greifen die Nod-Verbände meist auf Guerilla-Taktiken zurück. In der Regel überraschen sie ihre Gegner mit schnellen Vorstößen, um anschließend spurlos zu verschwinden. Aufgrund der Kombination einfacher und moderner Waffensysteme sind die Nod-Verbände außerordentlich effektiv und schwer einzuschätzen.

NOD-EINHEITEN

INFANTERIE

Alle Infanterieeinheiten der Bruderschaft werden in der **Hand von Nod** ausgebildet.

Symbol/Name	Beschreibung
Kampftrupp	Die schlecht ausgebildeten aber zahlreichen Kampftrupps der Bruderschaft von Nod sind mit veralteten Chainguns aus dem 20. Jahrhundert ausgerüstet. ➤ **Fähigkeiten:** Transport anfordern ➤ **Upgrades:** Tiberiuminfusion, Bekenner
Bazooka-Kampftrupp	Trotz ihrer Raketenwerfer für die Neutralisierung von Flugeinheiten und gepanzerten Fahrzeugen können die Bazooka-Kampftrupps der Bruderschaft von Nod problemlos ausgeschaltet werden. ➤ **Fähigkeiten:** Transport anfordern ➤ **Upgrades:** Tiberiuminfusion, Bekenner
Saboteur	Saboteure können feindliche Gebäude erobern und Nod-Gebäude und Brücken reparieren. Darüber hinaus bringen sie an neutralen Gebäuden Sprengsätze an, die gezündet werden, sobald sich feindliche Einheiten nähern. ➤ **Fähigkeiten:** Transport anfordern, Sprengfalle
Sprengmeister	Nod-Sprengmeister sind mit hochexplosiven Sprengsätzen bewaffnet, die in der Nähe feindlicher Truppen automatisch gezündet werden. Sprengmeister müssen neutralisiert werden, bevor sie ihr Ziel erreichen. ➤ **Fähigkeiten:** Transport anfordern ➤ **Upgrades:** Tiberiuminfusion ➤ **Voraussetzung:** Kommandozentrale
Schwarze Hand	Die perfekt ausgebildeten, loyalen und außergewöhnlich robusten Eliteeinheiten der Schwarzen Hand sind mit ihren Flammenwerfern in der Lage, Gebäude zu räumen und feindliche Truppen zu neutralisieren. ➤ **Fähigkeiten:** Transport anfordern ➤ **Voraussetzung:** Kommandozentrale

Shadow-Team	Diese getarnten Infanterieeinheiten sind in der Lage, die Verteidigung der GDI mit ihren Gleiter-Packs zu umgehen, um jede Schwäche in den Reihen ihrer Gegner zu nutzen. Gelingt es ihnen, hinter die feindlichen Linien vorzustoßen, bringen sie dort Sprengsätze an verschiedenen Gebäuden an. ⅄ **Fähigkeiten:** Transport anfordern, Gleiter-Pack, Sprengladung ⅄ **Upgrades:** Tiberiuminfusion, Bekenner ⅄ **Voraussetzung:** Schrein der Geheimnisse
Kommando	Die Nod-Kommandos bilden die Elite-Infanterie der Bruderschaft von Nod. Sie sind mit Schnellfeuer-Lasern, ferngezündeten Granaten und mobilen Stealth-Generatoren ausgerüstet. ⅄ **Fähigkeiten:** Transport anfordern ⅄ **Voraussetzung:** Schrein der Geheimnisse, Forschungslabor

FAHRZEUGE

Die meisten Fahrzeuge der Bruderschaft von Nod werden in **Waffenfabriken** hergestellt.

Symbol/Name	Beschreibung
Raider-Buggy	Die mit Schnellfeuer-MGs bewaffneten Raider-Buggys machen mit Infanterieeinheiten und leicht gepanzerten Zielen kurzen Prozess. ⅄ **Upgrades:** EMP-Angriff, Laserkondensatoren
Nod-Mot	Das schnelle, mit modernen Sensorsystemen ausgerüstete, Nod-Mot ist das bevorzugte Spähfahrzeug der Nod-Verbände. Darüber hinaus ist es im Kampf gegen Flugeinheiten vergleichsweise effektiv.
Scorpion-Panzer	Der Scorpion-Panzer ist das Arbeitstier der Bruderschaft von Nod. Das extrem wendige Standardmodell ist mit einem panzerbrechenden 105mm-Geschütz bestückt und kann aufgrund seiner Panzerung – wenn auch nur kurzzeitig – direktem Beschuss ausgesetzt werden. ⅄ **Upgrades:** Laserkondensatoren, Dozerschaufeln
Sammler	Dank moderner Stealth-Systeme können die Sammler der Bruderschaft von Nod während der Tiberiumernte nur schwer geortet werden. ⅄ **Voraussetzung:** Raffinerie
MBF	Die bedrohlich wirkenden Mobilen Baufahrzeuge der Bruderschaft von Nod können freies Gelände passieren und zu Bauhöfen ausgebaut werden. ⅄ **Voraussetzung:** Kommandozentrale
Flammenpanzer	Der Flammenpanzer der Bruderschaft von Nod ist mit zwei Hochleistungsflammenwerfern bestückt, die ihm die schnelle Räumung bzw. Zerstörung von Gebäuden ermöglichen. ⅄ **Voraussetzung:** Kommandozentrale

Stealth-Panzer		Der Stealth-Panzer ist trotz seiner leichten Panzerung ein ernst zu nehmender Gegner. Solange er keine seiner Präzisionsraketen abfeuert, kann er von den meisten Gegnern nicht geortet werden. ➤ **Voraussetzung:** Kommandozentrale
Strahlenkanone		Während sie für direkte Angriffe auf feindliche Panzerverbände eher ungeeignet sind, fügt die gebündelte Feuerkraft mehrerer Strahlenkanonen Gebäuden erhebliche Schäden zu. Darüber hinaus kann die Effizienz eines Obelisken des Lichtes mithilfe von Strahlenkanonen deutlich erhöht werden. ➤ **Fähigkeiten:** Reflektorangriff ➤ **Voraussetzung:** Forschungslabor
Avatar-Kampfbot		Dieser moderne Walker ist mit der mobilen Laservariante des Obelisken des Lichtes bewaffnet. Durch die Ausschlachtung anderer Nod-Fahrzeuge lässt sich die beachtliche Kampfkraft des Avatars weiter erhöhen. ➤ **Fähigkeiten:** Ausschlachten ➤ **Voraussetzung:** Forschungslabor
Botschafter		Dieses Fahrzeug stößt in entfernte Gebiete vor, um dort weiteren Nod-Stützpunkten den Weg zu ebnen.

FLUGEINHEITEN

Die meisten Flugeinheiten der Bruderschaft von Nod werden in **Landeplattformen** hergestellt.

Symbol/Name		Beschreibung
Venom-Gleiter		Der Venom-Gleiter wahrt mit seinen Schnellfeuer-MGs die Interessen der Bruderschaft von Nod. Für Infanterieeinheiten sind seine Bordgeschütze tödlich. Anderen Flugeinheiten und verschiedenen Fahrzeugen fügen sie erhebliche Schäden zu. ➤ **Fähigkeiten:** Signaturgenerator ➤ **Upgrades:** Signaturgeneratoren, Laserkondensatoren
Vertigo-Bomber		Aufgrund seiner Stealth-Systeme erscheint der Vertigo-Bomber buchstäblich aus dem Nichts und wirft seine Groundpounder-Bomben ab, bevor der Feind Gegenmaßnahmen ergreifen kann. ➤ **Voraussetzung:** Forschungslabor
Carryall		Caryalls bieten eine preiswerte und schnelle Möglichkeit, Truppen an nahezu jede Position zu verlegen. Ihr Hauptschwäche ist allerdings die fehlende Panzerung.

GEBÄUDE

PRODUKTIONSGEBÄUDE

Symbol/Name	Beschreibung
Bauhof	Aufgrund ihrer Bedeutung für die Kriegsbemühungen der Bruderschaft von Nod sind die schwer gepanzerten Bauhöfe in der Regel gut gesichert. Darüber hinaus aktivieren sie die Radarsysteme der Nod-Stützpunkte.
Kraftwerk	Die Bruderschaft von Nod setzt zur Energiegewinnung (ohne Rücksicht auf die damit verbundenen ökologischen Schäden) leistungsfähige Tiberiumkraftwerke ein.
Kran	Kräne erhöhen die Produktionskapazitäten des Nod-Bauhofs. Bereits ein einziger Kran beschleunigt den Bau neuer Gebäude um 100%.
Raffinerie	Nod-Raffinerien verarbeiten Rohtiberium in nutzbare Rohstoffe. Jede Raffinerie verfügt über einen mit Stealth-Systemen getarnten Sammler.
Hand von Nod	In der Hand von Nod werden die Kampftrupps, Sprengmeister und Elite-Infanteristen der Bruderschaft ausgebildet und auf den Kampf gegen die GDI vorbereitet. ➤ **Voraussetzung:** Kraftwerk
Waffenfabrik	In diesem wichtigen Gebäude werden die Spezialfahrzeuge der Bruderschaft von Nod gefertigt. Darüber hinaus verfügen Nod-Waffenfabriken über automatische Drohnen für die Reparatur beschädigter Fahrzeuge in unmittelbarer Nähe. ➤ **Voraussetzung:** Kraftwerk, Raffinerie
Kommando-zentrale	In der Kommandozentrale sind die modernen Kommunikationssysteme der verschiedenen Spezialgebäude der Bruderschaft von Nod untergebracht. Darüber hinaus ermöglicht die Kommandozentrale den Einsatz von Radar-Störraketen und Tarnfeldern. ➤ **Voraussetzung:** Kraftwerk, Raffinerie
Schrein der Geheimnisse	Im Schrein der Geheimnisse werden die verbesserten Infanterieeinheiten der Bruderschaft von Nod ausgebildet. Darüber heraus dient er der Erforschung neuer Technologien zur Erhöhung der Kampfkraft verschiedener Infanterieverbände. ➤ **Voraussetzung:** Hand von Nod

Forschungslabor		Forschungslabore ermöglichen der Bruderschaft von Nod den Einsatz moderner Waffensysteme und die Erforschung wichtiger Upgrades für einfachere Fahrzeuge. ➤ **Voraussetzung:** Kommandozentrale
Landeplattform		Landeplattformen ermöglichen der Bruderschaft von Nod den Bau von Flugzeugen und die Luftunterstützung ihrer Bodenoperationen. Jede Landeplattform verfügt über Landeplätze für bis zu vier Vertigo-Bombern. ➤ **Voraussetzung:** Kommandozentrale
Tiberium-Chemiefabrik		Tiberium-Chemiefabriken sind die Grundvoraussetzung für den Einsatz moderner Tiberiumwaffen. ➤ **Voraussetzung:** Forschungslabor

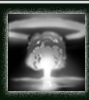
SEKUNDÄRGEBÄUDE

Symbol/Name		Beschreibung
Tiberiumsilo		Tiberiumsilos ermöglichen der Bruderschaft von Nod die Lagerung der für die Vorbereitung einer Großoffensive erforderlichen Tiberiummengen. ➤ **Voraussetzung:** Raffinerie
Shredderturm		Shreddertürme werden primär zur Abwehr von Infanterieeinheiten eingesetzt. Während die Schrotgeschosse der Geschütze schwer gepanzerten Fahrzeugen kaum Schaden zufügen, sind sie der Albtraum jedes Infanteristen.
Laserturm		Diese mobilen Versionen der gefürchteten Obelisken des Lichtes dienen primär der Abwehr feindlicher Fahrzeuge. Drei, über einen Zentralknoten gesteuerte, Lasertürme können ihren Energiestrahl in Sekundenbruchteilen auf gepanzerte Ziele in Reichweite richten.
Flugabwehr-geschütz		Flugabwehrgeschütze feuern Boden-Luft-Raketen auf feindliche Flugeinheiten ab. Während einzelne Raketen keinen nennenswerten Schaden verursachen, bringen mehrere Treffer jede Flugeinheit zum Absturz.
Störsender		Störsender dienen der Erzeugung riesiger Tarnfelder. Gebäude, Infanterieeinheiten und Fahrzeuge innerhalb des Tarnfeldes können von feindlichen Truppen nicht geortet werden. Die Störsender selbst sind allerdings nicht getarnt.

Obelisk des Lichtes		Die leistungsfähigen Laser der Bruderschaft von Nod sind in der Lage, Infanterieverbände und Fahrzeuge auszuschalten. Darüber hinaus kann die enorme Reichweite und Durchschlagskraft der Laser durch Strahlenkanonen weiter erhöht werden. ⅄ **Voraussetzung:** Forschungslabor
Tempel von Nod		Im Tempel von Nod sind Abschussanlagen für Aururaraketen sowie moderne Supercomputer für die Reaktivierung des gesamten Stützpunktes im Falle eines EMP-Angriffs untergebracht. ⅄ **Voraussetzung:** Forschungslabor

SPEZIALFÄHIGKEITEN

Symbol/Name		Beschreibung
Radar-Störrakete		Die Radar-Störraketen der Bruderschaft von Nod deaktivieren vorübergehend die Radarsysteme der Gegner. ⅄ **Aktiviert durch:** Kommandozentrale
Köder-Armee		Nods Forschungen auf dem Gebiet der Stealth-Technologie haben die Entwicklung von Lichtverstärkern zur Erzeugung von Spiegelbildern der Kampfverbände ermöglicht. ⅄ **Aktiviert durch:** Kommandozentrale
Tarnfeld		Einheiten innerhalb eines Tarnfeldes können mit bloßem Auge nicht geortet werden. Einige Eliteeinheiten der Bruderschaft von Nod nutzen diese Technologie für Überraschungsangriffe. ⅄ **Aktiviert durch:** Kommandozentrale
Shadow-Kommando		Shadow-Kommandos neutralisieren feindliche Einheiten und Gebäude dank ihrer Hängegleiter mit überraschender Gewandtheit. ⅄ **Aktiviert durch:** Schrein der Geheimnisse
Minenabwurf		Aus Flugzeugen abgeworfene Minen decken ein großes Einzugsgebiet ab und sind mit bloßem Auge nur schwer zu erkennen. ⅄ **Aktiviert durch:** Landeplattform
Tiberium-Dispersionsbombe		Nod-Ingenieuren ist die Herstellung von Tiberiumgas und dessen Einsatz in einer lasergelenkten Sprengbombe gelungen. ⅄ **Aktiviert durch:** Tiberium-Chemiefabrik ⅄ **Voraussetzung:** Landeplattform
Tiberiumsaat		Die Kontaminierung des Bodens mit flüssigem Tiberium beschleunigt die Verbreitung des Kristalls und birgt verschiedene taktische Vorteile. ⅄ **Aktiviert durch:** Tiberium-Chemiefabrik

Katalyst-Rakete		Die Sprengkraft dieser einzigartigen Langstreckenwaffe wird durch Tiberiumvorkommen im Zielgebiet um ein Vielfaches verstärkt. ➤ **Aktiviert durch:** Tiberium-Chemiefabrik
Hauptcomputer-Gegenmaßnahmen		In den Tempeln der Bruderschaft von Nod sind leistungsfähige Generatoren und Kontrollsysteme für die schnelle Wiederherstellung der Energieversorgung eines Nod-Stützpunktes untergebracht. ➤ **Aktiviert durch:** Tempel von Nod
Aurorarakete		Während sich die GDI auf die Bekämpfung des Tiberiums konzentrierte, konnte die Bruderschaft von Nod ein beträchtliches Aurorawaffenarsenal aufbauen. ➤ **Aktiviert durch:** Tempel von Nod

UPGRADES

Symbol		Beschreibung
Tiberiuminfusion		Dieses Tiberiumelixier stärkt den Organismus und macht die jeweiligen Truppen scheinbar immun gegen die tödlichen Auswirkungen des Tiberiums. ➤ **Nutznießer:** Kampftrupps, Bazooka-Kampftrupps, Sprengmeister ➤ **Erforscht in:** Schrein der Geheimnisse
Bekenner		Bekenner sind erfahrene Agitatoren der Bruderschaft von Nod. Sie erhöhen die Effektivität bestimmter Einheiten und bringen feindliche Einheiten mithilfe von Halluzinogengranaten dazu, sich gegenseitig zu neutralisieren. ➤ **Nutznießer:** Kampftrupps, Bazooka-Kampftrupps ➤ **Erforscht in:** Schrein der Geheimnisse
EMP-Spulen		Dieses mobile EMP-Gerät deaktiviert alle Fahrzeuge und Gebäude mit elektromagnetischen Komponenten. ➤ **Nutznießer:** Raider-Buggy ➤ **Erforscht in:** Forschungslabor
Dozerschaufel		Dozerschaufeln dienen der Neutralisierung schwerer Infanterieeinheiten, wie der Zone Trooper. Darüber hinaus räumen sie Minenfelder und können als Frontpanzer eingesetzt werden. ➤ **Nutznießer:** Scorpion-Panzer ➤ **Erforscht in:** Forschungslabor
Laserkondensatoren		Beflügelt von der Leistungsfähigkeit des Obelisken des Lichtes haben Nod-Ingenieure nun auch mobile Lasersysteme entwickelt. ➤ **Nutznießer:** Raider-Buggy, Venom-Gleiter, Scorpion-Panzer ➤ **Erforscht in:** Forschungslabor
Signaturgenerator		Venom-Gleiter können mit dieser Technik bestückt werden, um das feindliche Radar mithilfe der Signatur eines größeren Flottenverbandes zu täuschen. ➤ **Nutznießer:** Venom-Gleiter ➤ **Erforscht in:** Forschungslabor

Flüssigtiberiumkern		Der Energieausstoß von Kraftwerken kann durch den Einsatz von Flüssigtiberiumkernen deutlich erhöht werden. ➤ **Erforscht in:** Kraftwerk ➤ **Voraussetzung:** Forschungslabor

FÄHIGKEITEN

Symbol/Name		Beschreibung
Transport anfordern		Diese Fähigkeit ermöglicht der Bruderschaft von Nod die schnelle Verlegung ihrer Truppen. ➤ **Nutznießer:** Kampftrupp, Bazooka-Kampftrupp, Saboteur, Sprengmeister, Schwarze Hand, Shadow-Team, Kommando, Nod-Mot, Raider-Buggy, Scorpion-Panzer ➤ **Voraussetzung:** Landeplattform
EMP-Angriff		Die waghalsigen Piloten der berüchtigten Raider-Buggys nutzen diese Fähigkeit, um feindliche Fahrzeuge zu deaktivieren. ➤ **Nutznießer:** Raider-Buggy
Sprengladung		Die perfekt ausgebildeten Shadow-Teams sprengen feindliche Gebäude mit ihren Sprengladungen in die Luft. ➤ **Nutznießer:** Shadow-Team
Gleiter-Pack		Speziell ausgebildete Shadow-Teams können sich mithilfe ihrer Hängegleiter schnell über das Schlachtfeld bewegen. ➤ **Nutznießer:** Shadow-Team
Sprengfalle		Mit dieser Fähigkeit können Saboteure in Gebäuden oder an Brücken Sprengfallen anbringen. ➤ **Nutznießer:** Saboteur
Signaturgenerator		Wird diese Fähigkeit aktiviert, wird ein einzelner Venom-Gleiter auf dem Radar als Flottenverband angezeigt. ➤ **Nutznießer:** Venom-Gleiter
Reflektorangriff		Strahlenkanonen können ihren Energiestrahl über einen Venom-Gleiter auf unerreichbare Ziele umlenken. ➤ **Nutznießer:** Strahlenkanone
Ausschlachten		Der Avatar-Kampfbot kann mit dieser Fähigkeit Nod-Mots, Flammenpanzer, Stealth-Panzer oder Strahlenkanonen ausschlachten. Die jeweilige Einheit wird dadurch zerstört. ➤ **Nutznießer:** Avatar-Kampfbot

SCRIN

Seit dem Beginn der Invasion der Scrin steht fest, dass die Menschen nicht die einzigen intelligenten Lebewesen des Universums sind. Die Scrin sind wegen des Tiberiums hier, doch im Gegensatz zu uns scheint ihnen die Substanz in keiner Weise zu schaden.

Wie viele Scrin es gibt, wissen wir nicht, aber es steht außer Zweifel, dass ihre Technologie der unseren deutlich überlegen ist. Darüber hinaus scheinen sie sich mithilfe ihrer Technologien perfekt an die lebensfeindlichen Bedingungen auf unserem Planeten anpassen zu können. Obwohl ihre Motive bis heute unklar sind, werden die Scrin bis auf Weiteres als Bedrohung klassifiziert und mit allen Mitteln bekämpft.

SCRIN-EINHEITEN

INFANTERIE

Alle Infanterieeinheiten der Scrin werden über **Portale** transportiert.

Symbol/Name	Beschreibung
Buzzer	Die furchterregenden Buzzer ähneln einer Wolke fliegender Rasierklingen, die menschliches Gewebe und leichte Panzerungen mühelos durchschneiden. Wie es scheint, werden sie von einer niederen Intelligenz gesteuert. ➤ **Fähigkeiten:** Mit Fahrzeugen kombinieren, Besetzte Gebäude räumen
Desintegrator	Diese metallischen Walker zerstören Fahrzeuge mit leistungsfähigen Energiestrahlen. Werden sie selbst zerstört, explodieren sie und fügen Gegnern im Explosionsradius schwere Schäden zu.
Assimilator	Solange sie sich nicht bewegen, können diese Aliens nicht geortet werden. Ihre Spezialität ist die Übernahme feindlicher Gebäude und das Ausschlachten zerstörter Walker. Darüber hinaus setzen die Scrin Assimilatoren zur Reparatur von Gebäuden ein.
Schock-Trooper	Schock-Trooper verdanken ihren Namen ihren Angriffen auf dicht besiedelte Gebiete. Selbst vor Attacken auf schwer gepanzerte Fahrzeuge schrecken diese Aliens nicht zurück. ➤ **Voraussetzung:** Nervenzentrum, Stasekammer ➤ **Upgrades:** Plasmadisk-Werfer, Teleportset
Mastermind	Die schattenhaften Masterminds sind Meister der Teleportation und Gedankenkontrolle. Sie mischen sich unter feindliche Truppen, um deren Fahrzeuge, Gebäude und Infanterieeinheiten zu übernehmen. ➤ **Voraussetzung:** Stasekammer, Technologieassembler ➤ **Fähigkeiten:** Einheiten teleportieren

FAHRZEUGE

Alle Fahrzeuge der Scrin werden über **Warpsphären** transportiert.

Symbol/Name	Beschreibung
Sucher	Diese leichten Spähfahrzeuge verfügen über Hochleistungsscanner und moderne Plasmadisk-Werfer.
MG-Walker	Infanterie- und Flugeinheiten haben den Schnellfeuer-Energiewaffen dieser Walker nur wenig entgegenzusetzen.
Sammler	Sammler absorbieren Tiberium und transportieren es zu den Extraktoren der Scrin. Darüber hinaus scheinen sie sich in der Nähe von Tiberiumlagern selbst zu reparieren.
Devourer-Panzer	Der mit einem Langstreckengeschütz ausgerüstete Devourer-Panzer ist in der Lage, Tiberium aufzunehmen, um seine Protonenkanone aufzuladen. ⅄ **Voraussetzung:** Nervenzentrum
Korruptor	Korruptoren sprühen ätzenden Schleim auf Gebäude und Infanterieeinheiten. Während die Substanz auf Menschen eine verheerende Wirkung hat, scheint sie die Truppen der Scrin zu regenerieren. ⅄ **Voraussetzung:** Nervenzentrum
Annihilator-Tripod	Dieser riesige Walker verfügt über drei unabhängige, auf Tentakeln montierte, Strahlenkanonen und ist in der Lage, kleinere Fahrzeuge zu zertrampeln. ⅄ **Voraussetzung:** Technologieassembler ⅄ **Upgrades:** Energiefeldgenerator
Explorer	Da die Scrin offenbar vom Tiberium besessen sind, stationieren sie in tiberiumreichen Gebieten nicht selten Explorer, um den Abbau der Tiberiumlager vorzubereiten.

FLUGEINHEITEN

Alle Flugeinheiten der Scrin werden über **Graviationsstabilisatoren** transportiert.

Symbol/Name	Beschreibung
Drohnenschiff	Diese riesigen Türme schweben über dem Boden und können zu Drohnenplattformen ausgebaut werden. Ihre Funktionsweise entspricht unseren Mobilen Baufahrzeugen.
Sturmreiter	Das Plasmageschütz dieser schnellen Angriffsflugzeuge ist gegen Boden- und Lufteinheiten gleichermaßen effektiv.
Devastator-Schlachtschiff	Devastator-Schlachtschiffe fügen mit ihren Zeus-Plasmabatterien auch weit entfernten Zielen schwere Schäden zu. ⅄ **Voraussetzung:** Technologieassembler ⅄ **Upgrades:** Energiefeldgenerator
Planetares Trägerschiff	Die auf diesem schweren Trägerschiff stationierten Jäger sind für ihre Angriffe auf irdische Bodenziele gefürchtet. Darüber hinaus ist das Planetare Trägerschiff in der Lage, verheerende Ionenstürme zu entfesseln. ⅄ **Fähigkeiten:** Ionensturm ⅄ **Voraussetzung:** Signaltransmitter ⅄ **Upgrades:** Energiefeldgenerator
Mutterschiff	Das langsame Mutterschiff ist eine Superwaffe, deren Energiestrahl jedes Ziel in Sekundenbruchteilen vernichtet. Die anschließende Kettenreaktion kann ganze Städte auslöschen. ⅄ **Voraussetzung:** Signaltransmitter

GEBÄUDE

PRODUKTIONSGEBÄUDE

Symbol/Name	Beschreibung
Drohnenplattform	Drohnenplattformen dienen der Errichtung weiterer Stützpunktgebäude und aktivieren die Radarsysteme der Scrin.
Reaktor	Reaktoren sind die wichtigste Energiequelle aller Scrin-Stützpunkte, da sie die in der Luft enthaltene Tiberiumstrahlung in Energie für die Versorgung anderer Gebäude umwandeln.

Extraktor

Extraktoren verarbeiten und lagern das von den Sammlern der Scrin geerntete Tiberium. Jeder Extraktor verfügt über einen Sammler und leistet einen entscheidenden Beitrag zur Finanzierung der Scrin-Invasion.

Portal

Die Infanterie der Scrin wird durch Portale auf das Schlachtfeld transportiert. Der Transport schwerer Einheiten scheint nicht möglich zu sein..

- **Voraussetzung:** Reaktor

Warpsphäre

Der Transport von Fahrzeugen erfolgt durch sogenannte Warpsphären. Diese verfügen über Reparaturdrohnen für die Instandsetzung von Fahrzeugen in Reichweite und stellen bei Bedarf Rekonstruktionsdrohnen bereit.

- **Voraussetzung:** Reaktor, Extraktor

Nervenzentrum

Das Nervenzentrum bildet das Herz jedes Alien-Stützpunktes, da es den Kontakt zu den Fronteinheiten der Scrin aufrechterhält und durch den Einsatz von Blitztürmen einen wichtigen Beitrag zur Stützpunktverteidigung leistet.

- **Voraussetzung:** Reaktor, Extraktor

Gravitations-stabilisator

Gravitationsstabilisatoren kontrollieren den Gravitationsfluss eines Planeten, um den Raumschiffen der Scrin eine sichere Teleportation auf dessen Oberfläche zu ermöglichen.

- **Voraussetzung:** Nervenzentrum

Stasekammer

In Stasekammern werden kampfstarke Infanterieeinheiten, wie Schock-Trooper und Masterminds ausgebildet. Darüber hinaus können Stasekammern an beliebigen Positionen auf dem Schlachtfeld Staseschilde erzeugen.

- **Voraussetzung:** Nervenzentrum, Portal

Technologie-assembler

Technologieassembler ermöglichen den Bau von Eliteeinheiten und Upgrades. Darüber hinaus schützen sie Bodentruppen vorübergehend vor Angriffen.

- **Voraussetzung:** Nervenzentrum, Portal

Signaltransmitter

Die riesigen Mutterschiffe der Scrin werden mit sogenannten Signaltransmittern auf das Schlachtfeld gerufen. Ändern diese ihre Sendefrequenz, öffnet sich in unmittelbarer Nähe ein Wurmloch.

- **Voraussetzung:** Technologieassembler

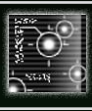
Gießerei

Die Gießerei funktioniert wie eine Drohnenplattform und ermöglicht den Großmeistern der Scrin den Zugriff auf erweiterte Bauoptionen.

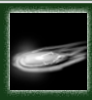
Symbol/Name	Beschreibung
Buzzernest	Buzzernester enthalten unzählige Buzzer. Wird ein Buzzer zerstört, sorgt das Buzzernest umgehend für Ersatz.
Wachstums-beschleuniger	Die Scrin errichten diese rätselhaften Wachstumsbeschleuniger, um die Erträge ihrer Tiberiumfelder zu erhöhen. ⅄ **Voraussetzung:** Extraktor
Sturmsäule	Sturmsäulen entfesseln zur Unterstützung der außerirdischen Raumschiffe örtlich begrenzte Ionenstürme. Werden diese zu Blitzen gebündelt, fügen sie Flugeinheiten, Fahrzeugen und Infanterieverbänden schwere Schäden zu. **Voraussetzung:** Technologieassembler
Photonenkanone	Bodenfahrzeuge haben der Durchschlagskraft einer Photonenkanone nur wenig entgegenzusetzen. Infanterieeinheiten sind allerdings klein genug, um direktem Schaden zu entgehen. ⅄ **Voraussetzung:** Portal
Plasmaraketen-Batterie	Plasmaraketen-Batterien feuern Plasmageschosse ab, die feindliche Flugeinheiten in Brand setzen. ⅄ **Voraussetzung:** Nervenzentrum
Spaltgenerator	Die Scrin setzen dieses außerordentlich gefährliche Gerät ein, um alle Einheiten und Gebäude in Reichweite in die Tiefen des Weltraums zu schleudern. ⅄ **Voraussetzung:** Technologieassembler

SPEZIALFÄHIGKEITEN

Symbol/Name	Beschreibung
Rekonstruktions-drohnen	Die Großmeister der Scrin entsenden selbst in der Hitze der Schlacht Rekonstruktionsdrohnen, um beschädigte Einheiten zu reparieren. ⅄ **Aktiviert durch:** Warpsphäre
Blitzturm	Die Blitztürme der Scrin sind Defensivsysteme, die gegen nahezu jeden Gegner effektiv eingesetzt werden können. ⅄ **Aktiviert durch:** Nervenzentrum

Der Schwarm		Da in bestimmten Situationen mehr Buzzer als zunächst geplant erforderlich sein können, sind die Großmeister der Scrin in der Lage, im Ernstfall einen Schwarm von Buzzern auf das Schlachtfeld zu beordern. ➤ **Aktiviert durch:** Nervenzentrum
Tiberium-Vibrationsscan		Der Tiberium-Vibrationsscan ermöglicht den Scrin die Ortung aller Tiberiumfelder sowie tiberiumbasierter Lebensformen, Fahrzeuge und Gebäude. ➤ **Aktiviert durch:** Nervenzentrum
Staseschild		Einheiten und Gebäude innerhalb eines Staseschildes werden vorübergehend deaktiviert und sind dadurch gegen alle bekannten Waffen immun. ➤ **Aktiviert durch:** Stasekammer
Phasenfeld		Einheiten in einem Phasenfeld sind schwer zu attackieren und können selbst nicht angreifen. Die Großmeister der Scrin nutzen diese Technologie bei der Überwindung konventioneller Defensivsysteme. ➤ **Aktiviert durch:** Technologieassembler
Wurmloch		Das Wurmloch erzeugt einen Raumkorridor, der die schnelle Verlegung von Militäreinheiten ermöglicht. ➤ **Aktiviert durch:** Signaltransmitter
Spalt		Die mächtigste Waffe der Scrin erzeugt ein schwarzes Loch, das alles und jeden in die Tiefen des Weltalls reißt. ➤ **Aktiviert durch:** Spaltgenerator
Mutterschiff		Das Mutterschiff ist sicher nicht das einzige Kommandoschiff der Scrin. Allerdings ist es extrem gefährlich und kann mit dieser Fähigkeit gerufen werden. ➤ **Aktiviert durch:** Signaltransmitter

UPGRADES

Symbol/Name		Beschreibung
Plasmadisk-Werfer		Die Plasmadisk-Werfer der Panzerdivisionen der Scrin dienen der Neutralisierung schneller Flugeinheiten und können auch von starken Infanterieeinheiten eingesetzt werden. ➤ **Erforscht in:** Technologieassembler ➤ **Nutznießer:** Schock-Trooper
Teleportsets		Mithilfe von Teleportsets können Schock-Trooper in Sekundenbruchteilen ihre Position wechseln. ➤ **Erforscht in:** Technologieassembler ➤ **Nutznießer:** Schock-Trooper

Energiefeld-Generatoren		Energiefeld-Generatoren erzeugen ein lokales Kraftfeld, das Angriffe und EMP-Attacken abwehrt, bevor es schließlich zusammenbricht. ➤ **Erforscht in:** Technologieassembler ➤ **Nutznießer:** Annihilator-Tripod, Devastator-Schlachtschiff, Planetares Trägerschiff
Fusionskern		Fusionskerne ermöglichen eine deutliche Steigerung der Reaktorleistung. ➤ **Erforscht in:** Reaktor ➤ **Voraussetzung:** Technologieassembler

FÄHIGKEITEN

Symbol/Name		Beschreibung
Einheiten teleportieren		Mithilfe der Tiberiumkristalle eines Tiberiumfeldes oder Silos sind Masterminds in der Lage, Einheiten in ein gewünschtes Gebiet zu teleportieren. ➤ **Nutznießer:** Mastermind
Konversionsstrahl		Devourer-Panzer absorbieren Tiberium, um ihre Protonenkanonen aufzuladen. Diese haben dadurch eine größere Reichweite und Durchschlagskraft. ➤ **Nutznießer:** Devourer-Panzer
Ionensturm		Planetare Trägerschiffe können örtlich begrenzte Ionenstürme erzeugen, um die Leistung der meisten Scrin-Schiffe in ihrer Nähe zu erhöhen. ➤ **Nutznießer:** Planetares Trägerschiff
Manipulator		Manipulatoren geben den Masterminds der Scrin die vollständige Kontrolle eines Ziels, egal, ob es sich dabei um einen Panzer, eine Flugeinheit oder ein Produktionsgebäude handelt. ➤ **Nutznießer:** Mastermind

NEUTRALE EINHEITEN UND TECHNOLOGIEGEBÄUDE

NEUTRALE EINHEITEN

Symbol/Name	Beschreibung
Mutierter Plünderer	Diese außerordentlich starken, mit Chainguns bewaffneten Wilden, scheinen das Tiberium wie kein anderes lebendes Wesen zu brauchen.
Visceroiden	Diese gedankenlosen Nebenprodukte einer bestimmten Art der Tiberiumkontamination attackieren alles, was sich bewegt, und regenerieren sich permanent selbst.

TECHNOLOGIEGEBÄUDE

Symbol/Name	Beschreibung
Tiberiumturm	Die Eroberung dieses Gebäudes sichert Ihnen zusätzliche Einkünfte.
Expansionspunkt	Nehmen Sie dieses Gebäude ein, wird die Bodenkontrolle über die nähere Umgebung aktiviert. Diese ermöglicht wiederum den Bau neuer Gebäude.
Rüstungsplattform	Erobern Sie dieses Gebäude, erhalten Sie zusätzliche Einheiten.
U-Bahnhof	Wenn Sie dieses Gebäude halten, haben Sie Zugang in alle U-Bahnhöfe auf dem Schlachtfeld.
U-Bahn-Zugang	Haben Sie den U-Bahnhof erobert, können sich Ihre Einheiten zwischen den verschiedenen U-Bahn-Zugängen auf der Karte frei bewegen.

EMP-Kontrollzentrum		Nehmen Sie dieses Gebäude ein, können Sie Ihre Gegner mit einem EMP-Strahl attackieren.
Mutantenhütte		Die Eroberung dieses Gebäudes ermöglicht Ihnen die Rekrutierung mutierter Plünderer.
Defensivturm		Erobern Sie dieses Gebäude, wird ein stationäres Geschütz aktiviert.
Tiberiumsilo		Nehmen Sie dieses Technologiegebäude ein, erhalten Sie einen einmaligen Rohstoffbonus.

SPEICHERN UND LADEN

Im Hauptmenü können Sie Spiele laden. Rufen Sie das Pause-Menü auf, wenn Sie ein Spiel speichern möchten. Im Kampagne-Modus wird das Spiel automatisch nach jeder gewonnenen Mission gespeichert. Es werden übrigens für jede Kampagne separate Speicherdateien erstellt.

- Möchten Sie ein gespeichertes Spiel laden, klicken Sie im Hauptmenü auf KAMPAGNE und wähle im nun erscheinenden Bildschirm KAMPAGNE FORTSETZEN. Markieren Sie in der Liste ein gespeichertes Spiel und klicken Sie auf SPIEL LADEN.
- Möchten Sie Ihre Fortschritte speichern, drücken Sie **ESC**, um das Pause-Menü zu öffnen, und wählen Sie hier SPEICHERN. Markieren Sie ein Spiel, das Sie überschreiben möchten und bestätigen Sie Ihre Entscheidung mit einem Klick auf SPIEL SPEICHERN.

FEHLERBEHEBUNG

ONLINE-SUPPORT

Treten bei der Ausführung dieses Spiels Probleme auf, besuche unser Direkthilfe Center auf der Website **http://support.electronicarts.de**. Dort findest du Antworten auf häufig gestellte Fragen und kannst uns deine Probleme online schildern.

Brauchst du Hilfe zu EA Link, starte zunächst EA Link und wähle am oberen Rand des EA Link-Fensters die Option HILFE, um das Hilfesystem aufzurufen.

OFFLINE-SUPPORT

Dieses Spiel enthält eine Kundendienstdatei für die Lösung möglicher Probleme. Du findest die Datei im Ordner des Spiels. Darüber hinaus stehen dir unsere Kundendienstmitarbeiter bei auftretenden Problemen zur Seite. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Kundendienst*.

PROBLEME BEI DER AUSFÜHRUNG DES SPIELS

- Vergewissere dich, dass dein Computer die Mindestanforderungen des Spiels erfüllt und du aktuelle Grafik- und Soundtreiber installiert hast.

  Aktuelle Treiber für Grafikkarten von NVIDIA findest du auf der Website **www.nvidia.de**.

  Aktuelle Treiber für Grafikkarten von ATI findest du auf der Website **www.ati.amd.com**.
- Führst du die CD-/DVD-Version des Spiels aus, installiere DirectX von der CD/DVD erneut. Du findest DirectX normalerweise im DirectX-Ordner im Stammverzeichnis der CD/DVD. Hast du Zugang zum Internet, kannst du dir unter **www.microsoft.com/directx** die aktuellste DirectX-Version herunterladen.

ALLGEMEINE TIPPS ZUR FEHLERBEHEBUNG

- Erscheint der Autoplay-Bildschirm (CD-/DVD-Version) nicht automatisch, rechtsklicke im Arbeitsplatz-Fenster auf dein CD-/DVD-ROM-Laufwerk und wähle im nun erscheinenden Menü den Eintrag „Autoplay“ aus.
- Läuft das Spiel sehr langsam, senke im Optionen-Menü die Qualität einiger Grafik- und Soundeinstellungen. Die Verringerung der Bildschirmauflösung wirkt sich häufig positiv auf die Leistung des Spiels aus.
- Deaktiviere im Hintergrund ausgeführte Anwendungen (Virenscanner, Downloadmanager, Spracherkennungsprogramme, Teamspeak, ICQ oder Messenger und ähnliches), um die Leistung des Spiels zu optimieren. Vergiss aber nicht, deinen Virenscanner nach der Spielsitzung wieder zu aktivieren!

ROUTER UND FIREWALLS

Dieses Spiel nutzt für Online-Spiele die folgenden Netzwerk-Ports. Wenn du eine Firewall (beispielsweise die Windows-Firewall oder eine Hardware-Firewall) hast, musst du diese Ports für das Spiel freigeben:

Typ	Lokal	Remote
UDP	Beliebig	27900
TCP	Beliebig	29900
TCP	Beliebig	29901
TCP	Beliebig	6667
UDP	6500	27900
UDP	6500	Beliebig
TCP	Beliebig	28910
UDP	13139	13139
UDP	Beliebig	27900
TCP	Beliebig	28910

PORT-WEITERLEITUNG

Bist du über einen Router mit dem Internet verbunden, kannst du mithilfe der Port-Weiterleitung zahlreiche Netzwerkprobleme beheben. Die Aktivierung der Port-Weiterleitung ist von Router zu Router verschieden. Folgende Schritte sollten dir die Aktivierung allerdings erleichtern:

1. Öffne das Administrator-Menü deines Routers. Die meisten Router verfügen über ein Browser-Menü, über das du die Port-Weiterleitung aktivieren kannst. Die Bezeichnungen sind ebenfalls von Router zu Router verschieden. Suche einfach nach Begriffen wie Port-Weiterleitung, Dienste, Virtuelle Server, Inbound Services, Anwendungen oder Spiele.
2. Erstelle anschließend neue Regeln für die Weiterleitung der oben genannten Ports an die IP-Adresse deines PCs. Die IP-Adresse deines PCs findest du über das Startmenü. Klicke dazu einfach auf START > AUSFÜHREN ... und gib in das nun erscheinende Eingabefeld **cmd** ein. Klicke auf OK.
3. Gib an der Eingabeaufforderung **ipconfig** ein und drücke ENTER. Neben deiner IP-Adresse werden nun deine Netzwerkeinstellungen angezeigt.

Eine typische Einstellung der Port-Weiterleitung sieht etwa so aus:

Port – 3658, **Protocol** – UDP, **Traffic** – Incoming, **Forwarded to** – (deine IP-Adresse – beispielsweise 192.168.1.3)

DMZ

Router bieten häufig die Möglichkeit, deinen PC als DMZ (Demilitarisierte Zone) einzurichten. Dadurch werden alle Inbound-Ports an deinen PC weitergeleitet. Auf diese Weise lassen sich Verbindungsprobleme in der Regel beheben. Allerdings wird dein PC durch den Router in diesem Fall nicht mehr geschützt.

TECHNISCHER KUNDENDIENST – KÖNNEN WIR HELFEN?

Das Spiel enthält eine Support-Datei, die dir bei der Behebung möglicher Probleme hilft. Sie bietet Lösungen für Probleme, die bei der Installation oder der Ausführung des Spiels auftreten können. Wenn du das Spiel bereits installiert hast, klicke in der Windows-Taskleiste auf START und wähle im nun erscheinenden Menü **Programme>** (oder **Alle Programme>**) **ELECTRONIC ARTS>** (oder **EA SPORTS>**). Die Support-Datei und das Spiel befinden sich im selben Ordner. Bitte suche in dieser Datei nach Lösungsmöglichkeiten, bevor du dich mit dem Kundendienst von EA in Verbindung setzt.

Hast du das Spiel noch nicht installiert, gehe bitte folgendermaßen vor:

Ausführung der Support-Datei (wenn du das Spiel nicht installiert hast):

1. Lege die Spiel-CD/-DVD in das Laufwerk ein.
2. Klicke auf START und wähle **Ausführen...**.
3. Gib im nun erscheinenden Eingabefeld **D:\Support\European Help Files\EA_Help_Select.htm** ein und klicke auf OK. (Ersetze dabei „**D:**“ mit dem Laufwerksbuchstaben deines CD-/DVD-Laufwerks.)

Wenn du nicht sicher bist, ob dein System die auf der Verpackung des Spiels angegebenen Voraussetzungen erfüllt, kannst du deine Hardware mit dem Programm **dxdiag** überprüfen und die gesammelten Informationen zu einem detaillierten Bericht zusammenfassen lassen.

Wähle hierzu die Option ''Alle Informationen speichern'' und lege diese Textdatei auf deinem Desktop ab. Diesen Systembericht in Textform kannst du dann online an deine ''Fragen an EA'' anhängen, um eine schnellere Bearbeitung deiner Anfrage gewährleisten zu können.

Vorgehensweise:

1. Klicke auf START, wähle Ausführen… und gib im nun erscheinenden Eingabefeld dxdiag ein. Klicke anschließend auf OK.
2. Klicke auf ALLE INFORMATIONEN SPEICHERN, um eine Kopie des Berichts zu speichern. Bitte halte diesen Bericht bereit, wenn du dich an den Kundendienst von EA wendest.

Treten bei der Installation oder der Ausführung des Spiels weiterhin Probleme auf, besuche die Website **electronicarts.de**, klicke auf SUPPORT und wähle im nun erscheinenden Bildschirm „Zum Direkthilfe Center“. Die hier aufgelisteten Lösungsvorschläge werden auch von unseren Kundendienstmitarbeitern verwendet. Sie sind also präzise und aktuell. Gib nun das Produkt, die Plattform und deinen Suchtext ein, um Antworten auf deine Fragen zu suchen. Findest du keine Antworten, klicke auf FRAGEN AN EA, um dich mit unserem Technischen Kundendienst in Verbindung zu setzen. Einer unserer Mitarbeiter wird deine Frage dann schnellstmöglich bearbeiten.

Wenn du keinen Internetzugang hast oder lieber persönlich mit einem Techniker sprechen möchtest, steht dir unser Kundendienstteam zur Verfügung.

ELECTRONIC ARTS HOTLINE ÜBERSICHT

Die Servicerufnummern für Kunden aus Deutschland:

09001 – 20 25 20
(€ 0,25 pro Minute)
für technische Fragen zu EA Produkten
erreichbar Mo.-Fr. 10.30-20.00 Uhr
und Sa. 11.00-17.00 Uhr
mit persönlicher Betreuung

09001 – 30 25 30
(€ 1,25 pro Minute)
für spielerische Fragen zu EA Produkten
erreichbar Mo.-Fr. 11.00-20.00 Uhr
und Sa. 11.00-20.00 Uhr
mit persönlicher Betreuung

Die Servicerufnummern für Kunden aus Österreich:

0900 – 160 651
(€ 0,45 pro Minute)
für technische Fragen zu EA Produkten
erreichbar Mo.-Fr. 10.30-20.00 Uhr
und Sa. 11.00-17.00 Uhr
mit persönlicher Betreuung

0900 – 37 37 62
(€ 1,08 pro Minute)
für spielerische Fragen zu EA Produkten
erreichbar Mo.-Fr. 11.00-20.00 Uhr
und Sa. 11.00-20.00 Uhr
mit persönlicher Betreuung

Die Servicerufnummern für Kunden aus der Schweiz:

0900 – 900 113
(CHF 0,50 pro Minute)
für technische Fragen zu EA Produkten
erreichbar Mo.-Fr. 10.30-20.00 Uhr
und Sa. 11.00-17.00 Uhr
mit persönlicher Betreuung

0900 – 77 66 77
(CHF 2,00 pro Minute)
für spielerische Fragen zu EA Produkten
erreichbar Mo.-Fr. 11.00-20.00 Uhr
und Sa. 11.00-20.00 Uhr
mit persönlicher Betreuung

Die Hotline-Nummern können nur erreicht werden, wenn keine Sperre für 0190er-Nummern aktiviert ist.

Hinweis: Falls du dieses Spiel über EA Link erworben hast, solltest du die Endnutzervereinbarung auf **http://files.ea.com/downloads/commerce/eula/de/eula.pdf** lesen.

GARANTIE

Hinweis: Die folgende Garantie gilt nur für im Einzelhandel erworbene Spiele. Diese Garantie gilt nicht für Spiele, die online auf EA Link erworben wurden.

Electronic Arts übernimmt für die von ihr vertriebenen Produkte eine Garantie von 24 Monaten ab Kaufdatum (Kassenbon).

Innerhalb der Garantiezeit beseitigt Electronic Arts unentgeltlich Mängel des Produktes, die auf Material- oder Herstellungsfehler beruhen, durch Reparatur oder Umtausch.

Als Garantienachweis gilt der Kaufbeleg. Ohne diesen Nachweis kann ein Austausch oder eine Reparatur nicht kostenlos erfolgen.

Im Garantiefall gibst du bitte den vollständigen Datenträger in der Originalverpackung mit dem Kassenbon und unter Angabe des Mangels an deinen Händler.

Der Garantiefall ist ausgeschlossen, wenn der Fehler des Datenträgers offensichtlich auf unsachgemäße Behandlung des Datenträgers durch den Benutzer oder Dritte zurückzuführen ist.

NACH DER GARANTIE

Electronic Arts gewährt nach Ablauf der Gewährleistungsfrist eine beschränkte Garantie von weiteren 12 Monaten auf das Produkt. Sollte das Produkt innerhalb dieses Zeitraums einen Mangel oder Fehler aufweisen, so wird Electronic Arts gegen Zahlung einer Bearbeitungsgebühr von 10 € für PC- (15 € im Falle einer Doppel-CD/-DVD), 15 € für PSX-, PS2- und PSP-, 25 € für Game Boy Advance- und Game Boy™ Color- und 15 € für Xbox-, Xbox360, NINTENDO GAMECUBE- und Nintendo DS™-Produkte den defekten Teil des Produktes nachbessern oder das Produkt nach eigenem Ermessen umtauschen, sofern das Produkt noch erhältlich ist.

In diesem Fall ist das Originalprodukt, eine detaillierte Beschreibung des Defekts, der Kaufnachweis (Quittung) sowie ggf. ein Euroscheck über 10 €, 15 € bzw. 25 € an:

Electronic Arts GmbH, Customer Service, Triforum Cologne, Innere Kanalstr. 15, D-50823 Köln

zu senden.

Gleichzeitig benötigen wir für eine schnelle Bearbeitung Namen, Anschrift sowie die Telefonnummer, unter der du tagsüber zu erreichen bist.

NOTIZEN

NOTIZEN

© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, the EA logo, Command & Conquer and Command & Conquer 3 Tiberium Wars are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999-2007 GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

WWD01605529MT