COMMAND & CONQUER 3

TIBERIUM WARS™

VAROITUS EPILEPTISISTÄ KOHTAUKSISTA

Seuraava teksti tulee lukea huolella ennen pelin pelaamista tai pelin antamista lapsille.

Jotkut ihmiset saattavat saada epileptisiä kohtauksia tai pyörtymiskohtauksia joutuessaan alttiiksi määrätynlaisille, arkielämässä ilmeneville välkkyville valoille tai valokuvioille. He voivat saada kohtauksen katsellessaan näyttöä tai pelatessaan pelejä. Näin saattaa tapahtua kenelle tahansa, vaikkei asianosaisella olisi koskaan aiemmin todettu epilepsiaa ja vaikkei hän olisi koskaan aiemmin saanut epileptistä kohtausta. Jos sinulla tai perheenjäsenelläsi on joskus ollut epilepsiaan viittaavia oireita (hetken kestäviä kohtauksia tai tajunnan menetyksiä) välkkyvien valojen läheisyydessä, kysy neuvoa lääkäriltä ennen pelin pelaamista.

Suosittelemme, että vanhemmat valvovat lastensa pelaamista. Jos sinulla tai lapsellasi esiintyy pelaamisen aikana yhtäkään epilepsiaan liittyvää oiretta – huimausta, näön sumentumista, silmälihasten tai muiden lihasten nykimistä, pyörtymistä, ajan ja paikan tajun katoamista, mitä tahansa pakkoliikkeitä tai kouristuksia – pyydämme asianosaista VÄLITTÖMÄSTI lopettamaan pelaamisen ja ottamaan yhteyttä lääkäriin.

PELIN AIKANA NOUDATETTAVAKSI SUOSITELTAVIA VAROMÄÄRÄYKSIÄ

- Älä oleskele liian lähellä näyttöä. Istu niin kaukana kuvaruudusta kuin laitteiston johdot sallivat.
- Jos vain voit, pyri käyttämään pientä näyttöä pelatessasi.
- Vältä pelaamista väsyneenä tai huonosti levänneenä.
- Varmista, että pelihuone on hyvin valaistu.
- Pidä vähintään 10–15 minuutin tauko jokaisen pelaamasi tunnin aikana.

PELIN PELAAMINEN JA ASENTAMINEN

PELILEVYN KÄYTTÄJÄT

Asenna peli asettamalla pelilevy levyasemaan ja noudattamalla näytölle tulevia ohjeita.

Kun asennus on valmis, voit käynnistää pelin automaattisesta käynnistysvalikosta tai napsauttamalla Windowsin Käynnistä-painiketta ja siirtymällä pelin valikkoon (Käynnistä > Ohjelmat (tai Kaikki ohjelmat)).

EA LINK -SOVELLUKSEN KÄYTTÄJÄT

Asennus- ja pelaamisohjeet ovat EA Link -sovelluksen Ohje (Help) -kohdassa.

PYSY AJAN TASALLA – LUO EA-TILI!

Luomalla ilmaisen EA-tilin saat tietoja uusista julkaisuista, kilpailuista ja tapahtumista sekä EA:n peleihin liittyvät viimeisimmät uutiset.

Käy sivustollamme osoitteessa **www.electronicarts.co.uk** ja luo oma tili jo tänään!

EA-tilisi avulla pääset myös EA Nation -sivustolle. EA Nation -sivusto on pääsylippusi EA-pelien yksityisiin online-tapahtumiin ja kilpailuihin.

Palvelun avulla tutustut myös monipuolisiin online-toimintoihimme, joihin kuuluvat mm. omat EA-peliuratietosi, online-tulostaulukot, EA-uutiset ja paljon muuta.

Kirjaudu sisään EA Nation -sivustolle osoitteessa **www.ea.com/nation.jsp**

Huom: Jos käytät EA Link -sovellusta, olet jo luonut EA-tilin ja pääset suoraan EA Nation -palveluun.

Huom: Voit kirjautua samalla EA-tililllä mihin EA:n peliin tahansa. Rekisteröi tämä peli EA-tiliisi pelin asennuksen yhteydessä tai Elektroninen rekisteröinti -linkin avulla (Windowsin Käynnistä-valikosta), niin PC-sarjanumerosi tallentuu EA:n Omat tilitiedot (My Accounts) -kohtaan.

SISÄLTÖ

PELIN PELAAMINEN JA ASENTAMINEN	1
PYSY AJAN TASALLA – LUO EA-TILI!	1
TERVETULOA TAKAISIN, KOMENTAJA.	3
PELIN HENKILÖT	7
PÄÄVALIKKO	8
ASETUKSET (SETTINGS)	9
PELIRUUTU	9
PELAAMISEN PERUSTEET	12
KOKENEEN PELAAJAN TAKTIIKOITA	16
PELIMUODOT	20
YKSIKÖT, RAKENNUKSET JA VOIMAT	27
TALLENTAMINEN JA LATAAMINEN	53
VIANMÄÄRITYS	53
ASIAKASPALVELUSTA SAAT APUA	55
TIEDOTE	55
TAKUU	56

EA™:n verkkosivut ovat osoitteessa www.suomi.ea.com

TERVETULOA TAKAISIN, KOMENTAJA.

Kolmas tiberiumsota on alkanut.

On vuosi 2047, ja GDI:n (Global Defense Initiative) liittoutuneiden valtioiden ja salaperäisen Nodin veljeskunnan välinen kamppailu on leimahtanut planeetanlaajuiseksi sodaksi. Molemmat osapuolet taistelevat tiberiumista, arvoituksellisista vihreistä avaruuskristalleista, jotka ovat sekä tehokas voimanlähde että kaikkien aikojen pahimman ympäristökriisin aiheuttaja. Panokset ovat huipussaan, sillä se, joka hallitsee tiberiumvarantoja, päättää ihmiskunnan ja maapallon tulevaisuudesta. GDI:n ja Nodin sota on kuitenkin vasta alku. Ihmiskunta saa huomata, ettei se ole yksin maailmankaikkeudessa... Eikä se ole ainoa rotu, joka taistelee tiberiumista.

TOIMEENPANEVAN TUOTTAJAN MIKE VERDUN KOMMENTTI

Kaikki tätä peliä kehittäneet henkilöt ovat tehneet työtä rakkaudella. Useimmat meistä ovat suuria *Command & Conquer™* -faneja; on siis ollut todellinen etuoikeus saada työskennellä uuden *Command & Conquer* -pelin parissa, varsinkin kun se sijoittuu tiberiumin maailmaan, josta kaikki alkoi vuonna 1995. Olemme pyrkineet kehittämään huippuluokan reaaliaikaisen strategiapelin, joka pysyy uskollisena *Command & Conquer* -pelien hengelle ja kunnioittaa edeltäjiensä perintöä.

Kiitos, että pelaat *Command & Conquer 3 Tiberium Wars™* -peliä. Toivottavasti nautit pelin pelaamisesta yhtä paljon kuin me nautimme sen tekemisestä.

-Mike Verdu, toimeenpaneva tuottaja

PELAAJAN ENSISIJAINEN TAVOITE

Command & Conquer 3 Tiberium Wars™ -pelissä olet komentaja, jonka tavoitteena on kukistaa vastustajan armeijat ja tuhota niiden tukikohdat terävällä älyllä, nopeilla liikkeillä ja raa'alla voimalla. Taistelussa ohjaat jotakin kolmesta osapuolesta – GDI:tä, Nodia tai scrinejä – ja rakennat tukikohdan, koulutat erilaisia voimakkaita taisteluyksikköjä ja lähetät niitä taisteluihin oman strategiasi mukaan. Jotta onnistuisit tavoitteissasi, sinun tulee ajatella ja toimia nopeasti – sekä hallita taistelukentän komennot. Pääset parhaiten alkuun napsauttamalla päävalikon Opetusohjelma (Tutorial) -painiketta, jolloin pääset heti kokeilemaan asioita käytännössä. Lisätietoja on tässä ohjekirjassa.

KAIKKI PELIKOMENNOT

Voit pelata *Command & Conquer 3 Tiberium Wars -peliä*, vaikka et opettelisikaan kaikkia seuraavia komentoja ulkoa. Niiden opettelusta saattaa kuitenkin olla hyötyä.

- Voit mukauttaa useimpia komentoja Asetukset (Settings) -valikon välilehdellä Pikanäppäimet (Hotkeys).

  Huomautus: Kaikki komennot, joissa mainitaan "napsauttaminen" ja "kaksoisnapsauttaminen", liittyvät hiiren vasempaan painikkeeseen, ellei toisin mainita.

VALINTAKOMENNOT

Toiminto	Näppäimistö/hiiri
Valitse yksikkö	Napsautus
Lisää yksikkö valintaan	**SHIFT** + napsautus
Valitse joukko yksiköitä	Napsauta ja vedä nelikulmio haluttujen yksiköiden ympäri
Valitse kartan kaikki taisteluyksiköt	**Q**
Valitse kaikki näytössä näkyvät tiettyä tyyppiä olevat yksiköt	**W** tai yksikön kaksoisnapsautus
Valitse kartan kaikki tiettyä tyyppiä olevat yksiköt	Napsauta yksikköä ja kaksoisnapauta **W-näppäintä**
Määritä valitut yksiköt ryhmäksi	**CTRL** + **0–9**
Valitse numeroitu ryhmä	**0–9**
Valitse numeroitu ryhmä ja siirry siihen	Kaksoisnapauta numeronäppäintä **0–9**
Sijoita kokoontumispiste	Valitse rakennus ja napsauta haluamaasi paikkaa hiiren oikealla painikkeella
Siirry viimeisimpään pikkukartan tapahtumaan	**VÄLILYÖNTI**
Valitse seuraava sadonkorjuri (Harvester)	**N**
Näytä kaikki kuntopalkit	Pidä alhaalla **CTRL** + **§**
Pikakelaus (vain uusintojen aikana)	**. (piste)**

LIIKKUMIS- JA HYÖKKÄYSKOMENNOT (YKSIKKÖJÄ VALITTUNA)

Toiminto	Näppäimistö/hiiri
Liikuta yksikköjä tai hyökkää kohteiden kimppuun	Hiiren oikea painike
Hyökkäysliike (Attack move)	**A** + hiiren oikea painike
Rynnäkköliike (Assault move)	**F** + hiiren oikea painike
Peruutusliike (Reverse move)	**D** + hiiren oikea painike
Pakotusliike (Force move)	**G** + hiiren oikea painike
Muodostelmaliike (Formation move)	Pidä molemmat hiiren painikkeet painettuina
Pysäytä yksiköt	**S**
Pakota hyökkäys (Force attack)	**CTRL** + hiiren oikea painike
Hajaannu (Scatter)	**CTRL** + **X**
Suunnittelutila (Planning mode)	**CTRL** + **Z**
Reittipistetila (Waypoint mode)	**ALT**
Aggressiivinen (Aggressive) valmiusasento	**ALT** + **A**
Vartiointi (Guard) -valmiusasento	**ALT** + **S**
Asemien pitäminen (Hold Ground) -valmiusasento	**ALT** + **D**
Tuli seis (Hold Fire) -valmiusasento	**ALT** + **F**

TUOTANNON (PRODUCTION) JA SIVUPALKIN (SIDEBAR) KOMENNOT

Toiminto	Näppäimistö/hiiri
Avaa tai sulje tavoitevalikko (Objectives)	**O**
Tiedustelun tietokanta (Intel Database)	**I**
Myyntitila (Sell mode)	**Z**
Virtatila (Power mode)	**X**
Korjaustila (Repair mode)	**C**
Tilannesidonnainen välilehti	**§**
Rakennusten välilehti (Structure)	**E**
Tukirakennusten välilehti (Support structure)	**R**
Jalkaväen välilehti (Infantry)	**T**
Ajoneuvojen välilehti (Vehicle)	**Y**
Lentokoneiden välilehti (Aircraft)	**U**
Seuraava alivälilehti / edellinen alivälilehti	**SARKAIN/CTRL** + **SARKAIN**
Sivupalkin (Sidebar) kohta 1–10	**F1–F10**
Yksikköjen taitonäppäimet	**CTRL** + **A/S/D/F**
Tukivoimat (Support powers)	**CTRL** + **F1–F8**

NÄYTTÖ- JA KUVAKULMAKOMENNOT

Toiminto	Näppäimistö/hiiri
Avaa taukovalikko (Pause)	**ESC**
Vieritä kuvaa	Nuolinäppäimet tai hiiren siirto näytön reunalle
Nopea vieritys	Napsauta hiiren oikeaa painiketta ja vedä hiirtä
Siirry päätukikohtaan	**H**
Määritä näkymän kiinnekohta 1	**CTRL** + **J**
Määritä näkymän kiinnekohta 2	**CTRL** + **K**
Määritä näkymän kiinnekohta 3	**CTRL** + **L**
Määritä näkymän kiinnekohta 4	**CTRL** + **Ö**
Siirry kiinnekohtaan 1	**J**
Siirry kiinnekohtaan 2	**K**
Siirry kiinnekohtaan 3	**L**
Siirry kiinnekohtaan 4	**Ö**
Käännä kuvakulmaa vasemmalle/oikealle	Numeronäppäimistön näppäin **4/6** tai pidä hiiren rulla painettuna ja vedä hiirtä vasemmalle/oikealle
Lähennä/loitonna kuvakulmaa	Numeronäppäimistön näppäin **8/2** tai pidä hiiren rulla painettuna ja vedä hiirtä ylös/alas
Palauta oletuskuvakulma	Numeronäppäimistön näppäin **5** tai hiiren rullan kaksoisnapsautus
Näytä tai piilota käyttöliittymä	**END**
Ota tilannekuva	**F12**

MONINPELIKOMENNOT

Toiminto	Näppäimistö/hiiri
Ota äänikeskustelu (VOIP) käyttöön tai pois käytöstä	**CTRL** + **V**
Äänikeskustelu (VOIP)	**V**
Keskustelu oman puolen pelaajien kanssa	**ASKELPALAUTIN**
Keskustelu kaikkien kanssa	**ENTER**
Aseta maamerkki	**B**
Poista maamerkki	**DEL**

PELIN HENKILÖT

Command & Conquer 3 Tiberium Wars -pelin kampanjoissa vastaasi tulee useita GDI:n ja Nodin veljeskunnan upseereita. Seuraavassa on kunkin kuvaus.

GDI

Jack Granger
Esittäjä Michael Ironside

Kenraali Jack Granger on kokenut veteraani, joka on saanut ylennyksiä sotilaallisten saavutustensa ansiosta, ei niinkään poliittisella ansioilla. Hän on tiukka komentaja, joka on ollut kahdessa sodassa Nodia vastaan ja joka on saanut arvokasta kokemusta sotilaallisista tilanteista – ja jolla on itseluottamusta ja rohkeutta kehittää voittostrategia.

Redmond Boyle
Esittäjä Billy Dee Williams

Heikommat miehet olisivat murtuneet kovina aikoina, mutta kun kohtalo asetti Redmond Boylen GDI:n toiminnanjohtajaksi, hän osoitti vahvuutensa. Boyle on karismaattinen mutta röyhkeä johtaja. Hän edustaa GDI:tä julkisuudessa ja haluaa selvästi hävittää Nodin veljeskunnan hinnalla millä hyvänsä.

Sandra Telfair
Esittäjä Grace Park

Luutnantti Sandra Telfair on kenraali Grangerin erikoisavustaja GDI:n päämajassa (Central Headquarters). Telfair on aiemmin toiminut sotilastiedustelussa, ja hän on hyvin kyvykäs upseeri. Hän tuntee Nodin taktiikat, ja hänen tarkoista arvioistaan voi olla paljonkin hyötyä.

Kirce James
Esittäjä Jennifer Morrison

Luutnantti Kirce James on todellinen ammattilainen ja erittäin taitava upseeri; juuri sellainen sotilas, jollaisen kuka tahansa komentaja haluaa puolelleen. Luutnantti James pääsee tarvittaessa käsiksi tiedustelun tietoihin – ja GDI:n tehokkaimpiin aseisiin.

NODIN VELJESKUNTA

Kane
Esittäjä Joe Kucan

Nodin veljeskunnan johtaja – tai joidenkin mielestä jopa *messias* – on mies, joka tunnetaan vain nimellä Kane. Kane on elävä todiste siitä, että hulluuden ja nerokkuuden rajaa voi olla vaikea erottaa. Ei siis ihmekään, että maailmassa tuntuu olevan vain niitä, jotka ovat hänen puolellaan, ja niitä, jotka ovat tiukasti häntä vastaan. Hänen seuraajansa uskovat, että hän näki ennalta tiberiumin olemassaolon, mutta hänen toimensa tuntuvat vihjaavan salaisista tavoitteista ja megalomaanisista taipumuksista.

Kilian Qatar
Esittäjä Tricia Helfer

Kenraali Kilian Qatar on todella karismaattinen ja – tilanteen vaatiessa – käsittämättömän säälimätön johtaja. Qatar on Nodin alipäällikkö, ja hän on päässyt nykyiseen asemaansa osittain loistavien taktisten kykyjensä ansiosta – ja osittain siksi, että hän on järkähtämättömän uskollinen Kanelle.

Ajay
Esittäjä Josh Holloway

Ajay on Nodin sotilastoimien pääsuunnittelija. Hän on nerokas tiedustelu-upseeri ja ovela taktikko, joka on toistuvasti osoittanut taitonsa suunnittelemalla monimutkaisia – ja erittäin onnistuneita – sotilasoperaatioita. Ajay on kokenut sotilas, joka ei koskaan eksy kauas etulinjasta, jossa hänen toverinsa toteuttavat taistellen hänen suunnitelmiaan.

PÄÄVALIKKO

Voit muun muassa aloittaa yksinpelin tai moninpelin, säätää asetuksia ja tutkia tiedustelun tietokantaa (Intel Database).

Opetusohjelma (TUTORIAL)	Opettele *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* -pelissä tarvittavat perustaidot.
Kampanja (CAMPAIGN)	Aloita kampanja tai jatka kampanjaa GDI:n tai Nodin veljeskunnan puolella. **Huomautus:** Kun olet suorittanut GDI:n ja Nodin kampanjat, pelattavaksi avautuu bonuskampanja.
Kahakka (SKIRMISH)	Määritä yksittäinen taistelu, jossa voi olla mukana jopa seitsemän tekoälyn ohjaamaa vastustajaa.
Moninpeli (MULTIPLAYER)	Peliin voi osallistua jopa kahdeksan pelaajaa lähiverkko- tai Internet-yhteyden avulla.
Profiilit (PROFILES)	Voit hallita pelaajaprofiileita, tarkastella tiedustelun tietokantaa (Intel Database) tai katsella kampanjan avattuja välinäytöksiä (Campaign movies).
Määritykset (OPTIONS)	Voit säätää äänien ja näytön asetuksia sekä ohjausasetuksia tai katsella tekijäluetteloa.
Lopeta (QUIT)	Poistu pelistä.

ASETUKSET

Voit säätää näytön ja äänien asetuksia sekä ohjainasetuksia valitsemalla päävalikosta vaihtoehdon Määritykset (OPTIONS) ja valitsemalla sitten Asetukset (SETTINGS).

- Jos haluat säätää asetuksia pelin aikana, avaa taukovalikko (Pause) painamalla **ESC**-näppäintä ja valitse sitten Asetukset (SETTINGS). Grafiikka-asetuksia voi kuitenkin säätää vain päävalikon kautta, sillä niitä ei voi muuttaa pelin aikana.

Grafiikka (GRAPHICS) Voit säätää useita grafiikka-asetuksia.

Huomautus: Valittavana on myös viisi valmista grafiikka-asetusta erittäin heikosta (VERY LOW) erittäin laadukkaaseen (VERY HIGH). Voit valita valmiin asetuksen napsauttamalla näytön yläosassa siihen liittyvää liukusäädinasetusta. Peli on määrittänyt grafiikka-asetukset tietokoneen suorituskyvyn perusteella. Voit testailla liukusäätimiä, kunnes löydät itsellesi sopivat asetukset, tai voit jättää kaikki liukusäätimet tilaan, jonka peli on määrittänyt automaattisesti.

Äänet (AUDIO) Valitse musiikin, äänitehosteiden, puheen, ympäröivien äänien ja välinäytösten äänenvoimakkuus sekä ota VOIP-toiminto käyttöön tai pois käytöstä.

Pikanäppäimet (HOTKEYS) Voit määrittää omat pikanäppäimesi napsauttamalla haluamaasi kaavion kohtaa tai valitsemalla näppäinkomennon avattavasta valikosta.

Huomautus: Kullekin näppäinyhdistelmälle voi määrittää vain yhden erikoisnäppäimen: SHIFT-, CTRL- tai ALT-näppäimen.

Verkko (NETWORK) Valitse käytettävä IP-osoite, määritä lähetysviive (Send Delay), kirjoita porttinumero tai valitse Päivitä NAT-tiedot (Refresh NAT).

Huomautus: Jos pelissä ilmenee yhteysongelmia ja palomuurin määrityksiin on tehty muutoksia sen jälkeen, kun olet viimeksi pelannut *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* -peliä verkossa, valitse Päivitä NAT-tiedot (REFRESH NAT), niin ongelma saattaa korjaantua. (Lisätietoja on asennuskansion ReadMe.txt-tiedostossa.)

Yleiset (GENERAL) Voit säätää pelin nopeuksia, työkaluvinkkien viivettä ja hiiren selausnopeutta sekä määrittää näytön alatekstien (ticker) asetukset.

Huomautus: Voit halutessasi katsella *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* -pelissä olevia pelimainoksia valitsemalla Näytä mainokset (Show Ads).

- Vahvista muutokset valitsemalla Hyväksy (ACCEPT).
- Voit palauttaa pelin alkuperäiset asetukset valitsemalla Oletusarvot (DEFAULT).

PELIRUUTU

TAISTELUNÄKYMÄ (BATTLE WINDOW)

Taistelunäkymässä (Battle Window) voit muun muassa rakentaa ja sijoittaa rakennuksia, käskeä yksiköitä liikkumaan ja hyökkäämään sekä käyttää erikoisvoimia. Taistelunäkymässä on aina vain osa koko kartasta.

Huomautus: Kampanjan (Campaign) tehtävissä reittipisteiden merkit ovat aina näkyvissä, jotta löydät tavoitekohteiden luo.

- Voit vierittää taistelunäkymää siirtämällä hiirtä näytön reunalle siihen suuntaan, johon haluat liikkua. Tällöin taistelunäkymä alkaa vieriä. Vierityksen voi lopettaa siirtämällä hiirtä näytön keskiosaa kohti. Taistelunäkymää voi vierittää myös nuolinäppäimillä.
- Voit nopeuttaa veritystä pitämällä oikean hiiren painikkeen painettuna, kun liikutat hiirtä.

Kuvakulman hallinta hiiren rullalla: Voit lähentää tai loitontaa näkymää pyörittämällä hiiren rullaa eteen- tai taaksepäin. Voit kääntää kuvakulmaa pitämällä rullan painettuna ja liikuttamalla hiirtä. Kuvakulman saa palautettua oletusasetukseensa kaksoisnapsauttamalla hiiren rullaa.

SOTASUMU

Kullakin yksiköllä on oma havainnointialueensa. Yksiköiden yhteiset näköhavainnot muodostavat taistelunäkymän (Battle Window) tiedot. Havainnointialueiden ulkopuolelle jäävät alueet on peitetty puolittain läpinäkyvällä usvalla, jota kutsutaan **sotasumuksi**. Sumu peittää vihollisen yksiköt ja rakennukset ja paljastaa vain maaston ja siviilien rakennukset. Sotasumu poistuu, kun yksiköitäsi on alueella.

Joissakin kampanjatehtävissä tutkimattomia alueita peittää lisäksi musta **peite (Shroud)**. Kun tutkit karttaa, saat hiljalleen nostettua peitettä ja paljastettua sen alla olevan maaston, rakennukset ja yksiköt. Kun peite on kerran nostettu, se pysyy poissa. Sotasumu peittää kuitenkin edelleen kaikki alueet, jotka eivät ole yksiköittesi havaintoalueella. Kun yksiköitäsi palaa alueelle, sotasumu poistuu.

NÄKYMÄN KIINNEKOHDAT

Näkymän kiinnekohtien avulla voit merkitä kartan paikkoja ja siirtyä niihin välittömästi yhdellä näppäimen painalluksella.

- Jos haluat asettaa kiinnekohdan, paina **CTRL** + **J**, **K**, **L** tai **Ö**.
- Jos haluat siirtyä kiinnekohdan luo, paina **J**, **K**, **L** tai **Ö**.
- Jos haluat siirtyä komentokeskuksen (Command Center) luo, paina **H**.

SIDEBAR (SIVUPALKKI)

Sivupalkin avulla voit hallita tukikohtaa ja joukkojasi. Olitpa missä hyvänsä ja näkyipä taistelunäkymässä mitä tahansa, voit aina rakentaa uusia yksiköitä ja rakennuksia sivupalkissa. Tukikohtaan ei siis tarvitse siirtyä aina, kun haluat aloittaa tuotannon.

- Sivupalkissa on **tilannekohtainen ikkuna (Contextual Window)**, jossa on tietoja muun muassa valituista yksiköistä ja rakennuksista. Saat lisätietoja sivupalkin kohteista pitämällä hiiren osoitinta kohteen kuvakkeen päällä.
- Kampanjatehtävien (Campaign) yhteydessä sivupalkissa on myös kuvakkeita, joiden avulla voit avata ensisijaiset tavoitteet ja lisätavoitteet sekä tiedustelun tietokannan (Intel Database).

TUTKAN PIKKUKARTTA (RADAR MINI-MAP)

Sivupalkissa on taistelukentän tutka, jota kutsutaan myös pikkukartaksi. Pidä tutkaa silmällä, sillä se paljastaa usein vihollisjoukkojen liikkeet, ennen kuin niitä voi havaita taistelunäkymässä (Battle Window). Ole kuitenkin varuillasi: joissakin tilanteissa tutka saattaa poistua käytöstä.

TAVOITTEET (OBJECTIVES) (VAIN KAMPANJAPELIT)

Voit tarkastella tehtävän tavoitteita napsauttamalla Tavoitteet (Objectives) -kuvaketta. Jotta saat tehtävän suoritettua, kaikki ensisijaiset tavoitteet on suoritettava. (Huomaa, että ensisijaiset tavoitteet saattavat muuttua taistelun aikana.) Bonustavoitteiden suorittaminen on vapaaehtoista, mutta niistä voi saada lisäresursseja tai muita palkintoja.

TIEDUSTELUN TIETOKANTA (INTEL DATABASE) (VAIN KAMPANJAPELIT)

Tiedustelun tietokanta on arvokas taustatyökalu, jossa on paljon tietoja omista sotajoukoistasi sekä kaikki salaiset tiedot, joita olet saanut selville kampanjan aikana.

- Voit käyttää tiedustelun tietokantaa pelin aikana napsauttamalla näytön oikeassa yläkulmassa olevaa Tiedustelun tietokanta (Intel Database) -kuvaketta.
- Jos haluat käsitellä tiedustelun tietokantaa päävalikosta käsin, valitse Profiilit (PROFILES) ja sitten Tiedustelun tietokanta (INTEL DATABASE).

  Vihje: Kun kaikki ensisijaiset tavoitteet on täytetty, tehtävä päättyy automaattisesti. Jos aiot suorittaa bonustavoitteita, pidä vähintään yksi ensisijainen tavoite keskeneräisenä.

YLEINEN HALLINTALIITTYMÄ (COMMON CONTROL INTERFACE)

Taistelunäkymän (Battle Window) alaosassa olevan yleisen hallintaliittymän avulla voit määrittää yksiköiden toiminnan ja taistelutaktiikat. Kaikille näille asetuksille on omat pikanäppäimensä, mutta yleisen hallintaliittymän avulla voit käsitellä asetuksia helposti yhdellä hiiren napsautuksella.

PELAAMISEN PERUSTEET

Seuraavan yleiskuvauksen avulla uudet pelaajat pääsevät jyvälle siitä, miten *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* -peliä pelataan.

RAKENNUSTEN RAKENTAMINEN

Tehtävän alussa käytössä on usein vain rakennustyömaa (Construction Yard). Aloita tukikohdan muiden rakennusten rakentaminen välittömästi.

Rakennuksen rakentaminen:

1. Valitse rakennustyömaa (Construction Yard). Rakennukset, joita työmaalla voidaan rakentaa, näkyvät kuvakkeina sivupalkin (Sidebar) tilannesidonnaisessa ikkunassa (Context Window).
   Huomautus: Jos kuvake näkyy harmaana, resurssisi eivät riitä kohteen rakentamiseen tai et ole vielä saanut tarvittavia resursseja tai tekniikoita.
2. Napsauta rakennettavan rakennuksen kuvaketta. Kuvakkeen päälle tulee varjostettu ajastin. Kun aika vähenee, rakennuksen rakentamiseen tarvittavat varat kuluvat. Kun ajastin on nollassa, rakennus on valmis sijoitettavaksi ja sen kuvake välähtää.
   Huomautus: Jos varat loppuvat kesken, ennen kuin rakennus valmistuu, työt keskeytetään siihen asti, että saat lisää varoja. Kun olet saanut lisävaroja, rakentaminen jatkuu automaattisesti.
3. Siirrä hiiren kohdistin taistelunäkymässä (Battle Window) kohtaan, johon haluat sijoittaa rakennuksen. (Kohdistin muuttuu rakennuksen läpinäkyväksi kuvaksi.) Rakennus on sijoitettava tukikohdan hallussa olevalle maa-alueelle, joka ulottuu rakennusten ympäristöön pyöreänä alueena. Jos rakennettava rakennus näkyy punaisena, sitä ei voi rakentaa kyseiseen kohtaan.
   Huomautus: Jos haluat kääntää rakennusta ennen sen sijoittamista, napsauta hiiren painiketta ja pidä se painettuna, liikuta hiirtä vasemmalle tai oikealle ja vapauta hiiren painike.
4. Kun olet päättänyt sopivan sijainnin, aloita rakentaminen napsauttamalla.

- Jos haluat peruuttaa rakentamisen, keskeytä tuotanto (jos yhä käynnissä) napsauttamalla hiiren oikeaa painiketta kerran ja napsauta sitten hiiren oikeaa painiketta toistamiseen, niin tuotanto peruuntuu ja ostokustannukset palautuvat.

YKSIKÖIDEN KOULUTTAMINEN

Jos olet rakentanut kasarmien (Barracks) tai sotatehtaiden (War Factories) tapaisia rakennuksia, voit käyttää niitä taisteluyksiköiden koulutukseen.

Huomautus: Ennen kuin yksiköitä voi kouluttaa, tulee rakentaa kasarmi (Barracks) (GDI), Nodin käsi (Hand of Nod) (Nodin veljeskunta) tai portaali (Portal) (Scrin). Tässä ohjekirjassa käytetään termiä **kasarmi (Barracks)**, olipa kyse mistä tahansa osapuolesta.

Yksiköiden kouluttaminen:

1. Avaa yksikkövalikko (Units) napsauttamalla kasarmia (Barracks) tai komentopalkissa (Command Bar) olevaa jalkaväen (Infantry) välilehteä. Näyttöön tulevat ne yksiköt, joita voit kouluttaa.
2. Napsauta koulutettavan yksikön kuvaketta. Varjostettu ajastin ilmoittaa, kauanko yksikön kouluttaminen kestää.
   Huomautus: Voit aloittaa tuotantojonon napsauttamalla koulutettavien yksiköiden kuvaketta toistuvasti. Kuvakkeen yhteyteen tulee numero, joka ilmoittaa, kuinka monta yksikköä olet tilannut. Voit määrittää jonoon enintään viisi yksikköä kerrallaan pitämällä **SHIFT**-näppäimen painettuna napsauttamisen aikana.
3. Kun yksikkö on valmis, se poistuu rakennuksesta ja ilmoittautuu palvelukseen.

- Jos haluat peruuttaa yksikön koulutuksen, keskeytä koulutus napsauttamalla yksikkökuvaketta kerran hiiren oikealla painikkeella ja napsauta sitten hiiren oikeaa painiketta uudelleen, niin koulutus peruuntuu ja siihen varatut rahat palautuvat.

TUKIKOHDAN VIRROITTAMINEN

Tukikohta tarvitsee virtaa toimiakseen. Kun tukikohtaan lisätään uusia rakennuksia, virtaa tarvitaan entistä enemmän. Jos tukikohdan virta on vähissä, joudut kärsimään seurauksista: tutka poistuu käytöstä, tukikohdan puolustusjärjestelmän toiminta lakkaa ja uusien rakennusten rakennusnopeus sekä uusien yksiköiden koulutusnopeus hidastuu. Kaikki nämä vaikutukset poistuvat heti, kun saat taas tarpeeksi virtaa. Rakennustyömaa (Construction Yard) luo hieman virtaa, mutta lisävirtaa varten tarvitset voimaloita (Power Plants). Kun voimala rakennetaan, virtamittari (Power Meter) kasvaa.

- Virtamittarista voit tarkistaa, paljonko virtaa käytössäsi on ja kuinka paljon käytät parhaillaan.
- Virtamittarin vieressä on pieni ilmaisin, josta näkyy, paljonko virtaa tukikohta tarvitsee. Yritä pitää virtamittarin taso tämän ilmaisimen yläpuolella.

  Huomautus: Jos virta on vähissä, voit yrittää säästää virtaa sulkemalla rakennuksia. Napsauta komentopalkin (Command Bar) virransammutuskuvaketta (Power Down) ja napsauta sitten rakennusta. Pidä kuitenkin mielessäsi, että jos rakennuksen virta sammutetaan, rakennus *poistuu käytöstä täysin*. Et siis esimerkiksi voi kouluttaa yksiköitä sammutetusta sotatehtaasta (War Factory). EMP-aseiden kohteeksi joutuneet rakennukset menettävät myös virtansa.

RESURSSIT (RESOURCES)

Yksiköiden ja rakennusten rakentaminen, uusien tekniikoiden tutkiminen ja voimien käyttäminen maksavat. Kun valitset varoja vaativan kohteen tai toiminnon, varat alkavat huveta tililtä, kunnes koko summa on maksettu. (Tukivoimat kuluttavat kaikki niiden vaatimat varat kerralla.)

- Tehtävän alussa käytössäsi on sen verran varoja, että voit rakentaa perusyksiköitä ja -rakennuksia. Tarvitset kuitenkin enemmän varoja selvitäksesi taisteluista kunnialla.
- Jos aloitat varoja vaativan työn mutta varat loppuvat kesken, kyseinen työ keskeytyy, kunnes saat lisää varoja.
- Voit hankkia lisävaroja paikantamalla tiberiumia ja rakentamalla jalostamon (Refinery) sen läheisyyteen. Jalostamon mukana tulee sadonkorjuri (Harvester). Se etsii ja kerää tiberiumia, joka muuntuu varoiksi. Kun jalostamo rakennetaan lähelle tiberiuminlähdettä, sadonkorjurit saavat luonnollisesti kerättyä resursseja nopeammin.

Sininen tiberium

Vihreä tiberium

Vihje: Yritä löytää harvinaista sinistä tiberiumia, sillä se on paljon arvokkaampaa kuin tavallinen vihreä tiberium.

TEKNIIKAN KEHITTÄMINEN

Tekniikkakeskuksen (Tech Center) kaltaiset rakennukset voivat tutkia uusia tekniikoita, joilla voit parantaa yksiköitäsi. Kun tutkijat ovat kehittäneet uutta tekniikkaa, se vaikuttaa välittömästi kaikkiin asiaankuuluviin yksiköihin – myös yksiköihin, jotka ovat jo kentällä.

- Voit kehittää uutta tekniikkaa rakennuksessa napsauttamalla rakennusta ja napsauttamalla sitten haluamasi tekniikan kuvaketta tilannesidonnaisessa ikkunassa (Context Window). Tekniikan tutkimiseen kuluu aikaa ja varoja, aivan kuten rakennusten ja yksiköiden rakentamiseenkin.

JOUKKOJEN HALLINTA

Hyvä komentaja tietää, milloin joukkojen tulee pysyä paikoillaan, milloin vetäytyä strategisesti ja milloin rynnätä rohkeasti taisteluun. Opettele ainakin perusasiat, jotta pystyt johtamaan joukkosi voittoon.

LIIKKUMISEN PERUSKOMENNOT

Liikkuminen Jos haluat siirtää yksikköä, valitse se napsauttamalla sitä taistelunäkymässä (Battle Window) ja napsauta sitten kohdetta hiiren oikealla painikkeella. Useimmat yksiköt ampuvat kantaman sisällä olevia vihollisyksiköitä automaattisesti siirtyessään kohteeseensa.

Hyökkääminen Jos haluat hyökätä vihollisen kimppuun, valitse yksiköt ja napsauta sitten kohdetta hiiren oikealla painikkeella.

Kokoontumispisteet Jos haluat sijoittaa kokoontumispisteen kaikille rakennuksessa tuotetuille yksiköille, voit joko napsauttaa rakennusta ja napsauttaa sitten karttaa hiiren oikealla painikkeella tai napsauttaa haluamaasi tuotantovälilehteä, painaa näppäinyhdistelmää **CTRL + R** ja napsauttaa karttaa hiiren oikealla painikkeella.

Huomautus: Kun kokoontumispiste on asetettu, vastakoulutetut yksiköt poistuvat kasarmista (Barracks) ja etenevät suoraan kokoontumispisteeseen.

VALMIUSASENNOT (STANCES)

Määrittämällä yksiköiden valmiusasennon voit säädellä niiden toimintaa taistelutilanteessa. Valittavana on useita vaihtoehtoja.

- Jos haluat vaihtaa yksikköryhmän valmiusasentoa, valitse ryhmä ja napsauta sitten mukautetun hallintaliittymän (Custom Control Interface) valmiusasentopainiketta tai paina haluamasi valmiusasennon pikanäppäintä.

Aggressiivinen (Aggressive) Jos yksikön havaintoalueelle tulee vihollisia, yksikkö lähestyy niitä, hyökkää niiden kimppuun ja seuraa niitä. (Pikanäppäin: **ALT+A**)

Vartiointi (Guard) (oletusarvo) Jos yksikön havaintoalueelle tulee vihollisia, yksikkö lähestyy niitä ja hyökkää niiden kimppuun. Kun viholliset on tuhottu tai viholliset perääntyvät, yksikkö palaa paikalleen. (Pikanäppäin: **ALT+S**)

Asemien pitäminen (Hold Ground) Yksiköt pysyvät paikoillaan, mutta tulittavat kaikkia kantaman sisälle tulevia vihollisia.

Huomautus: Tämä valmiusasento on hyödyllinen puolustuksessa tai tykistöyksikköjä varten. (Pikanäppäin: **ALT+D**)

Tuli seis (Hold Fire) Yksiköt eivät vastaa vihollisen tulitukseen eivätkä seuraa vihollisjoukkoja. Tämä valmiusasento sopii erityisesti häiveyksiköille. (Pikanäppäin: **ALT+F**)

Vinkki: Voit valita kasarmin (Barracks) ja muuttaa rakennuksen valmiustilaa, jolloin valittu valmiusasento tulee kyseisessä rakennuksessa koulutettujen yksikköjen oletusarvoksi.

YKSIKÖIDEN KOKEMUS

Kun yksiköt hyökkäävät vihollisen yksiköiden tai rakennusten kimppuun, ne saavat kokemusta. Kun yksikkö on kerännyt tarpeeksi kokemusta, se saa ylennyksen seuraavalle kokemustasolle. Taistelunäkymässä (Battle Window) on erityiskuvake kokeneita yksiköitä varten. Kokeneiden yksiköiden suorituskyky on perusyksiköitä parempi.

- Veteraaniyksiköt (Veteran) aiheuttavat enemmän vahinkoa ja kestävät vahinkoa paremmin (tavallisiin yksiköihin verrattuna).
- Eliittiyksiköt (Elite) aiheuttavat enemmän vahinkoa ja kestävät vahinkoa paremmin (veteraaniyksiköihin verrattuna).
- Sankariyksiköt (Heroic) aiheuttavat enemmän vahinkoa ja kestävät vahinkoa paremmin (eliittiyksiköihin verrattuna). Sen lisäksi ne hyökkäävät eliittiyksiköitä nopeammin, parantavat tai korjaavat itsensä automaattisesti ja ampuvat punaisia valojuovaluoteja.

SUUNNITTELUTILA

Suunnittelutilassa (Planning mode) voit määrittää yksikölle useita komentoja, jotka se sitten suorittaa järjestyksessä. Näin voit tehdä harhautuksia ja hyökätä vihollisen sivustaan. Suunnittelutilan avulla yksiköitä voi myös lähettää partioimaan.

Komentojen antaminen suunnittelutilassa:

1. Siirry suunnittelutilaan painamalla näppäinyhdistelmää **CTRL** + **Z** ja anna sitten komentoja normaalisti hiiren oikeaa painiketta napsauttamalla. Suunnittelutilan komennot näkyvät taistelunäkymässä (Battle Window) vaaleina viivoina. Jos esimerkiksi annat liikkumiskomennon, joukkojen kulkureitti näkyy punaisena viivana.
2. Kun haluat joukkojen aloittavan komentojen noudattamisen, poistu suunnittelutilasta painamalla uudelleen näppäinyhdistelmää **CTRL** + **Z**.

Partion luominen suunnittelutilassa:

1. Siirry suunnittelutilaan painamalla näppäinyhdistelmää **CTRL** + **Z**.
2. Määritä yksikölle reittipiste tai reittipisteitä napsauttamalla hiiren oikeaa painiketta. Varmista, että viimeinen reittipiste on yhteydessä aloituspisteeseen. (Reittipisteiden merkinnät vaihtavat sävyään, kun partioreitti on tehty oikein.)
3. Poistu suunnittelutilasta painamalla uudelleen näppäinyhdistelmää **CTRL** + **Z**. Yksiköt aloittavat partioinnin.

- Voit lopettaa partioinnin antamalla partioivalle yksikölle uuden komennon.

MUODOSTELMIEN ESIKATSELU (FORMATION PREVIEW)

Kun olet tuottanut itsellesi suuren armeijan, voit halutessasi sijoittaa osan yksiköistä järjestettyyn muodostelmaan. Muodostelmien esikatselutoiminnon avulla voit varmistaa, että joukot ovat juuri siinä järjestyksessä, jossa haluat niiden olevan.

Muodostelmien esikatselun käyttäminen:

1. Valitse joukko yksiköitä.
2. Siirrä hiiren kohdistin maastossa kohtaan, johon haluat yksiköiden järjestäytyvän.
3. Napsauta molempia hiiren painikkeita samanaikaisesti ja pidä ne painettuina, niin muodostelman esikatselu tulee näkyviin.
4. Liikuttamalla hiirtä vaakasuunnassa voit kääntää muodostelmaa niin, että se katsoo haluamaasi suuntaan. Liikuttamalla hiirtä pystysuunnassa voit muuttaa rintamalinjaa ja hallita muodostelman syvyyttä ja leveyttä.
5. Vapauta hiiren painikkeet. Joukot siirtyvät automaattisesti valittuun paikkaan ja asettuvat esikatseltuun muodostelmaan.

- Koita muodostaa puolustuslinja käyttämällä muodostelmia Asemien pitäminen (Hold Ground) -valmiusasennon kanssa.

  Vihje: Muodostelman esikatselun voi myös yhdistää liikkumiskomentoon. Lisätietoja on kohdassa *Muodostelmaliike (Formation Move)* sivulla 18.

RAKENNUSTEN MIEHITTÄMINEN

Monet siviilirakennukset ja jotkin muutkin rakennukset voi miehittää jalkaväen yksiköillä. Jos jalkaväkiyksikkö on miehittänyt rakennuksen, yksikkö on suojassa ja saa bonuksen hyökkäyskantamaansa. Miehittäytyneiden joukkojen kimppuun hyökkäävien vihollisten on vahingoitettava miehitettyä rakennusta vakavasti, jolloin miehittäytyneet joukot poistuvat rakennuksesta automaattisesti.

- Jos haluat miehittää rakennuksen, napsauta haluamiasi jalkaväen yksiköitä ja napsauta sitten miehitettävää rakennusta hiiren oikealla painikkeella. Yksiköt siirtyvät valittuun rakennukseen ja ottavat sen haltuunsa, minkä jälkeen joukkojesi liput tulevat näkyviin.
- Jos haluat poistaa yksiköitä miehitetystä rakennuksesta, napsauta rakennusta. Näyttöön tulee kuvake rakennuksen sisällä olevista yksiköistä. Napsauta haluamiasi yksiköitä. Ne poistuvat rakennuksesta ja voivat ottaa vastaan uusia komentoja.

Huomautus: Joillakin yksiköillä, kuten GDI:n kranaattijoukoilla (Grenadier), on hyökkäystaitoja, jotka eliminoivat miehitettyjen rakennusten sisällä olevat vihollisyksiköt välittömästi.

LAATIKOT

Näiden harmaiden, lukittujen GDI-771g-laatikkojen kimppuun kannattaa käydä. Murtamalla laatikon auki voit saada esimerkiksi lisävaroja, lääkintätarvikkeita tai automaattisia kokemuslisäyksiä.

- Saat laatikon haltuusi komentamalla yksiköitä siirtymään sen kohdalle.

TYNNYRIT

Tynnyreitä ei pidä sekoittaa laatikoihin. Niitä lojuu joskus taistelukentällä, ja niiden sisältämät kemikaalit räjähtävät komeasti, jos niitä ammutaan. Tynnyreitä kannattaa siis ampua, kun vihollisia on niiden lähellä.

KOKENEEN PELAAJAN TAKTIIKOITA

Kun olet oppinut *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* -pelin perusasiat, opeteltavaa on vielä paljon. Hyödynnä seuraavia taktiikoita ja paranna taistelutuloksiasi entisestään.

YKSIKÖIDEN RYHMITTELY

Command & Conquer 3 Tiberium Wars -peliä voi pelata pelkällä hiirelläkin, mutta pelaaminen tehostuu, jos pidät toisen käden näppäimistöllä.

Yksi pelin hyödyllisimmistä näppäinkomennoista liittyy yksikköryhmien luontiin. Valitse haluamasi yksiköt ja paina sitten **CTRL**-näppäintä ja haluamaasi numeronäppäintä. Kyseinen numeronäppäin on nyt määritetty valituille yksiköille. Voit valita yksiköt myöhemmin painamalla valitsemaasi numeronäppäintä.

- Kaksoisnapauttamalla numeronäppäintä voit keskittää näkymän ryhmään.
- Jos haluat lisätä yksiköitä ryhmään, pidä **SHIFT**-näppäin painettuna ja napsauta lisäyksiköitä.

Vihje: Yksikköryhmien avulla voit helposti lähettää taisteluun järjestäytyneitä joukkoja. Voit esimerkiksi sijoittaa kaikki lentokoneet yhteen ryhmään, kaikki ajoneuvot toiseen ja niin edelleen. Kokeile erilaisia yksikköryhmiä ja selvitä yhdistelmät, jotka sopivat parhaiten omaan pelityyliisi.

PIKANÄPPÄIMET

Mitä paremmin hallitset pelin eri pikanäppäimet, sitä paremmin pärjäät *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* -pelissä. Valmiiksi määritetyt pikanäppäimet sopivat kilpailuhenkisiin peleihin, mutta voit muokata pikanäppäimiä omaan tyyliisi sopiviksi.

- Jos haluat mukauttaa pikanäppäimiä, valitse päävalikosta vaihtoehto Määritykset (OPTIONS), valitse Asetukset (SETTINGS) ja valitse sitten välilehti Pikanäppäimet (Hotkeys).

TUKIKOHDAN RAKENTAMINEN

Command & Conquer 3 Tiberium Wars -pelissä pelaajat viettävät suurimman osan ajastaan taisteluissa. Taistelutaktiikat ovat siis tärkeitä, mutta taitavat pelaajat voivat tehdä monia strategisia valintoja jo perustaessaan tukikohtaansa ja valmistella näin voittoa itselleen. Aivan alkuvaiheissa tehdyt päätökset vaikuttavat usein lopputulokseen, joten tukikohta tulee rakentaa nopeasti ja tehokkaasti.

VINKKEJÄ

- Nostokurki (Crane) kannattaa rakentaa heti alussa. Sen avulla voit rakentaa samassa ajassa kaksi kertaa enemmän rakennuksia kuin pelkästään rakennustyömaata (Construction Yard) käyttämällä.
- Tukikohtaa voi laajentaa jo varhain lisäresurssien lähettyville. Muista aina rakentaa vähintään yksi ylimääräinen sadonkorjuri (Harvester) jokaista rakentamaasi jalostamoa (Refinery) varten. Sadonkorjurit nopeuttavat varojen keräämistä, joten niitä tulee suojella hinnalla millä hyvänsä.
- Perusta tukikohdan puolustusrakennuksia kaikkiin sellaisiin kohtiin, jotka vaikuttavat suojattomilta. Suojaamattomien voimaloiden (Power Plants) sijoittaminen tukikohdan takaosaan saattaa tuntua hyvältä ajatukselta, mutta ovela vihollinen voi käyttää tilaisuutta hyväkseen.

KÄYTÖSTÄ POISTETUT RAKENNUKSET

On syytä muistaa, että rakennuksien antamat hyödyt (kuten mahdollisuus rakentaa uusia yksikkötyyppejä) eivät ole käytössä, jos rakennus on poistettu käytöstä (esimerkiksi sulkemalla rakennuksen virta).

- EMP-iskun saanutta rakennusta käsitellään kuin käytöstä poistettua rakennusta. Tukikohta tulee siis suojata EMP-hyökkäyksiltä aina kun mahdollista.

  Vihje: Älä unohda tukikohtaasi taistelun temmellyksessä. Jatka rakentamista, kunnes voit käyttää kaikkia yksikköjä, tekniikoita ja tukivoimia, joita tarvitset voittaaksesi.

TULEN KESKITTÄMINEN

Hyökkäyksiä ei yleensä kannata levittää laajalle alueelle, jos vastustajan joukkoja voi tuhota yksi kerrallaan. Lähes kukistettukin vihollinen voi aiheuttaa huomattavaa vahinkoa, joten vastustajat on syytä tuhota yksitellen, jotta rivejä saa harvennettua. Hyökkää ensin niiden kohteiden kimppuun, jotka ovat kaikkein vaarallisimpia tai helpoimmin tuhottavia.

ONKO RAKENNUSTEN KIMPPUUN HYÖKÄTTY? MYY NE.

Jos rakennustesi kimppuun hyökätään ja tilanne näyttää toivottomalta, voit halutessasi myydä rakennukset, ennen kuin ne tuhoutuvat. Muista kuitenkin, että rakennuksesta saa sitä vähemmän varoja, mitä pahemmin se on vaurioitunut.

VARO PIONEEREJA (ENGINEERS)

GDI:n pioneerit (Engineers), Nodin sabotöörit (Saboteurs) ja scrinien sulauttajat (Assimilators) ovat kohtuullisen heikkoja yksiköitä, mutta niillä kaikilla on sama tärkeä tehtävä: ne voivat valloittaa vihollisen rakennelmia ja tuotantorakennuksia. Näitä joukkoja ei siis pidä aliarvioida.

- Pioneerin saa vihollislinjojen taakse helpommin kuin luulisikaan. GDI ja Nod voivat käyttää jalkaväen Kutsu kuljetusalus (Call for Transport) -taitoa, jolla sotilaat voidaan lennättää vihollislinjojen taakse. Scrinien sulauttaja (Assimilator) on puolestaan häiveyksikkö, jota ei voi havaita, kun se on paikoillaan.

  Vihje: Voit ripotella suolaa vastustajan haavoihin myymällä vihollisen rakennuksen heti vallattuasi sen tai määrittämällä rakennuksen heti luomaan yksiköitä omalle armeijallesi.

EDISTYNEET LIIKKUMISKOMENNOT

Command & Conquer 3 Tiberium Wars -pelin yksiköt ovat sen verran älykkäitä, että jos ne jätetään omiin oloihinsa tai niille annetaan peruskomento hiiren oikealla painikkeella, ne osaavat reagoida useimpiin tilanteisiin. Ne esimerkiksi hyökkäävät automaattisesti kantaman sisäpuolelle tulevien vihollisyksiköiden kimppuun. Kun pelitaitosi kehittyvät, voit lisäksi ottaa käyttöön seuraavat liikkumiskomennot, joiden avulla voit saada vastustajasta taktisen niskaotteen.

HYÖKKÄYSLIIKE (ATTACK MOVE)

Pikanäppäin: **A**

Hyökkäysliike-komennon saatuaan valitut yksiköt pysähtyvät hyökkäämään reitin varrella olevien vihollisen yksiköiden ja tukikohdan puolustuksen kimppuun. Tällä tavalla voi tehokkaasti käydä vastapuolen joukkoja vastaan tai rynnäköidä vihollisen tukikohtaan.

RYNNÄKKÖLIIKE (ASSAULT MOVE)

Pikanäppäin: **F**

Tämä hyökkäysliikkeen muunnelma saa valitut yksiköt hyökkäämään myös reittinsä varrella olevien vihollisrakennusten kimppuun. Yksiköt eivät yleensä hyökkää vihollisrakennusten kimppuun, joten tämän komennon avulla voi kätevästi aiheuttaa tuhoa vihollisen tukikohdassa.

PERUUTUSLIIKE (REVERSE MOVE)

Pikanäppäin: **D**

Yleensä yksiköt liikkuvat kasvot edellä siihen suuntaan, johon ne on komennettu siirtymään. Peruutusliike-komento saa joukot perääntymään, mikä voi joskus olla nopeampaa kuin joukkojen käskeminen kääntymään. Tämä on erinomainen ratkaisu strategisiin vetäytymisiin tai houkuttelutaktiikoihin.

> **Vihje:** Muista, että useimpien ajoneuvojen etupanssari on takapanssaria kestävämpi. Peruutusliikkeen avulla voit vetäytyä strategisesti – ja turvallisesti.

PAKOTUSLIIKE (FORCE MOVE)

Pikanäppäin: **G**

Pakotusliike-komennolla voit pakottaa valitut yksiköt liikkumaan haluamaasi pisteeseen – vaikka reitti johtaisi vihollisyksiköiden *läpi*. Tämän komennon avulla voit käskeä tankkejasi ampumisen sijasta ajamaan jalkaväen yli. Suurimmat maayksiköt voivat ajaa jopa toisten ajoneuvojen yli.

MUODOSTELMALIIKE (FORMATION MOVE)

Pikanäppäin: ei määritetty

Muodostelmaliikkeen avulla voit yhdistää liikekomennon ja muodostelman esikatselun.

Jos haluat antaa muodostelmaliike-käskyn, valitse haluamasi yksiköt, paina molempia hiiren painikkeita haluamassasi paikassa, pidä painikkeet painettuina ja liikuta hiirtä. Näyttöön tulee muodostelmia, joista voit valita haluamasi vapauttamalla hiiren painikkeet. Valitut yksiköt lähtevät liikkeelle kohti määritettyä pistettä (ryhmän hitaimman yksikön nopeudella) ja järjestäytyvät määritettyyn muodostelmaan. Komennon avulla voit estää hitaiden yksiköiden jäämisen jälkeen, kun erilaiset yksiköt suuntaavat taisteluun.

HAJAANNU (SCATTER)

Pikanäppäin: **CTRL+X**

Jos yksiköt ovat vaarassa jäädä vihollisen jyräämiksi tai pommittamiksi, tällä komennolla saat joukot hajaantumaan.

SIJOITA KOKOONTUMISPISTE (PLACE RALLY POINT)

Pikanäppäin: **CTRL+R**

Tämän kätevän pikanäppäimen avulla voit sijoittaa kokoontumispisteen valittuna olevalle tuotantojonolle niin, ettei rakennusta tarvitse ensin valita tukikohdassa. Näin saat lähetettyä vahvistuksia etulinjaan kesken taistelun.

REITTIPISTETILA (WAYPOINT MODE)

Pikanäppäin: **ALT**

Pitämällä reittipistetilan pikanäppäimen painettuna voit määrittää monia peräkkäisiä komentoja hiiren oikeaa painiketta napsauttamalla. Voit esimerkiksi hyökätä keskitetysti vihollisia ja vihollisen rakennuksia vastaan sekä määrittää kierteleviä reittejä vihollismaaston halki.

PANSSAROINNIN VAHVUUS

Tankit ja muut panssaroidut ajoneuvot kärsivät tavallista enemmän vahinkoa, kun niiden kimppuun hyökätään sivusta, ja huomattavasti enemmän vahinkoa, kun niiden kimppuun hyökätään takaa. Pidä tämä mielessäsi ja suojaa joukkosi hyvin.

Vihje: Jos panssariajoneuvosi joutuu pinteeseen, käytä peruutusliikettä (reverse-move).

JALKAVÄEN MAASTOUTTAMINEN

Kun jalkaväkeä tulitetaan, joukot saattavat maastoutua. Tällöin ne heittäytyvät maahan. Maastoutuneet joukot liikkuvat tavallista hitaammin, mutta matalan profiilin ansiosta ne ovat myöskin paremmassa suojassa.

Vihje: Mitä voimakkaampi ase, sitä tehokkaammin se yleensä saa jalkaväen maastoutumaan. Pidä se mielessäsi, kun suunnittelet jalkaväkijoukkojen käyttöä ja vihollisjalkaväen torjumista.

JALKAVÄEN SUOJAUTUMINEN

Jalkaväkijoukot kyyristyvät automaattisesti suojan taakse, kun ne käsketään siirtymään siviilirakennusten tai muiden suurien esteiden viereen. Suojautuneet yksiköt puolustautuvat paremmin, ja vihollisten on lähes mahdotonta saada niitä maastoutumaan.

Vihje: Hyödynnä tietämystäsi jalkaväen suojautumistaktiikoista, niin saat etulyöntiaseman tasaväkisten joukkojen taistellessa kaupunkioloissa.

SUPERASEET

Kullakin *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* -pelin osapuolella on vähintään yksi superase – ase, jonka tuhovoimalla vastustajan voi lähes pyyhkäistä kartalta. Superaseet soveltuvat erittäin hyvin pattitilanteisiin, joissa vihollisesi on linnoittautunut tiukasti turvaan. Huomaa kuitenkin, että kun rakennat superaserakennuksen, näyttöön tulee laskuri, joka näkyy myös vastustajiesi näytössä. Vihollinen saattaa siis käydä kimppuusi entistä voimakkaammin tuhotakseen uhan, ennen kuin aika loppuu kesken.

Huomautus: Laskuri pysähtyy väliaikaisesti, jos tukikohdan virta on vähissä.

Vihje: Superaseet ovat todella voimakkaita, mutta niiden käyttäminen ei lopeta taistelua automaattisesti. Pidä joukkoja varastossa, jotta voit tarvittaessa hoidella loput vihollisjoukot.

PELIMUODOT

KAMPANJA (CAMPAIGN)

Maaliskuu 2047. Valtava tulipallo räjähtää yötaivaalla. Kiertoradalla ollut GDI:n sotilaskomentokeskus on mennyttä, ja kolmas tiberiumsota on alkanut.

Tiberium. GDI:lle tiberium on vierasta ainetta, joka on jo saastuttanut maapallon ja pilannut suuria alueita asuinkelvottomaksi – ja joka leviää edelleen vaarallisen nopeasti. Nodin veljeskunnalle tiberium on ihmiskunnan tulevaisuus: se on valtavia voimia omaavaa ainetta, jonka olemassaolon veljeskunnan arvoituksellinen johtaja Kane on ennustanut. GDI haluaa tuhota tiberiumin planeetan pinnalta, kun taas Nodin joukot haluavat saada maapallon arvokkaimman resurssin täysin haltuunsa. Tiberiumin hallinnasta käydään sotaa, ja koko planeetan kohtalo on vaakalaudalla.

Tarvitsemme sinua, komentaja. Valitse joukkosi ja suuntaa taisteluun. Tiberiumsotien lopputulos on sinun käsissäsi.

- Voit aloittaa kampanjan haluamallasi puolella valitsemalla päävalikossa vaihtoehdon Kampanja (CAMPAIGN) ja valitsemalla sitten vaihtoehdon GDI tai NOD. (GDI:tä suositellaan uusille pelaajille.)
- Kunkin kampanjatehtävän suorittamisen jälkeen saat mitalin. Saamasi mitali määräytyy sen mukaan, miten olet suoriutunut taistelukentällä. Suurmitaleja (Superior medals) voi saada suorittamalla tehtäviä vaikeimmilla vaikeustasoilla. Jos suoritat kaikki tehtävän bonustavoitteet, saat kunnianauhan (first ribbon). Jos löydät kaikki tehtävän tiedustelun tietokannan (Intel Database) merkinnät, saat toisen kunnianauhan (second ribbon).
- Kampanjatehtävien välissä palaat sotanäyttämölle (Theater of War), jossa voit valita seuraavan tehtävän, siirtyä toiselle sotanäyttämölle (jos käytettävissä) tai pelata uudelleen aiemmin suoritettuja tehtäviä. Sotanäyttämön näytössä näkyvät myös kustakin tehtävästä saamasi mitalit.

KAHAKKA (SKIRMISH)

Kahakat ovat yhden pelaajan taisteluita, joissa saat vastaasi vähintään yhden tietokoneen ohjaaman vastustajan.

- Voit aloittaa kahakan valitsemalla päävalikosta vaihtoehdon Kahakka (SKIRMISH) ja valitsemalla sitten Uusi kahakka (NEW SKIRMISH). Näyttöön tulee kahakka-asetusten (Skirmish Setup) näyttö.

KAHAKKA (SKIRMISH) -NÄYTTÖ

- Voit valita aloitussijaintisi kartalla ennen kahakan alkua napsauttamalla haluamaasi aloituskohtaa näytön kartalla.
- Kahakkapeleissä voi olla jopa kahdeksan pelaajaa. Jos et ohjaa joukkoja itse eivätkä ne ole tietokoneen ohjauksessa, nimen vieressä näkyy merkintä Suljettu (CLOSED). Kaikki kartat eivät tue kahdeksaa pelaajaa, eikä kartalle määritettyä pelaajien enimmäismäärää voi ylittää.
- Voit mukauttaa kahakan säännöt valitsemalla Kahakka (Skirmish) -näytössä vaihtoehdon Säännöt (RULES). Voit säätää pelin nopeutta ja alkuresursseja sekä ottaa satunnaiset laatikot käyttöön tai pois käytöstä (katso *Laatikot* sivulla 16).
- Tasoituksen (Handicap) avulla voit tasapainottaa peliä kahden eritasoisen pelaajan välillä niin, että toinen puoli on toista vahvempi. Positiivinen tasoitus vahvistaa hyökkäyksiä ja lisää vastustajan kärsimää vahinkoa sekä muita tekijöitä. Negatiivinen tasoitus heikentää hyökkäyksiä ja vähentää vastustajan kärsimää vahinkoa.
- Kun olet valmis aloittamaan pelin, valitse Pelaa (PLAY).

  Huomautus: Jos haluat ladata aiemmin tallennetun kahakan, valitse Kahakka (SKIRMISH), Lataa (LOAD) ja sitten tallennus, johon liittyvää peliä haluat jatkaa.

MUKAUTETTAVA TEKOÄLY

Tietokoneen tekoälyn toimintaa voi säätää sekä kahakoissa (Skirmish) että moninpelitaisteluissa (Multiplayer). Käytettävissä on kolme vaikeustasoa ja viisi persoonallisuutta, joten voit määrittää pelin vastaamaan omaa makuasi ja haluamaasi haastetasoa.

TEKOÄLYN VAIKEUSASETUKSET (AI DIFFICULTY SETTINGS)

Käytettävissä on neljä vaikeustasoa, joista voit valita haluamasi kullekin tietokoneen ohjaamalle pelaajalle.

Helppo (Easy)	Suositellaan aloitteleville reaaliaikaisten strategiapelien pelaajille ja niille, jotka haluavat kokeilla erilaisia asetuksia. Ei kannata odottaa kovia taisteluita.
Keskitaso (Medium)	Suositellaan useimmille pelaajille. Pääset kunnon taisteluun.
Vaikea (Hard)	Suositellaan kokeneille pelaajille, jotka kaipaavat haastetta. Tekoäly pelaa ilman huijauksia niin hyvin kuin pystyy.
Julma (Brutal)	Suositellaan kivenkoville pelaajille, jotka haluavat ansaita voittonsa työllä ja tuskalla – jos sitenkään. Julma tekoäly saa kaksinkertaiset tulot, mutta ei käytä muita huijauksia.

TEKOÄLYN PERSOONALLISUUDET (AI PERSONALITIES)

Pelissä on viisi tekoälypersoonallisuutta, jotka määrittävät, minkälaista taktiikkaa vastustajasi käyttää.

Tasapainoinen (Balanced)	Tämä persoonallisuus pitää monenlaisia yksiköitä sisältävistä joukoista ja monipuolisesta tyylistä, jossa puolustusta ja hyökkäystä painotetaan samanvertaisesti.
Rynnijä (Rusher)	Valmistaudu puolustautumaan nopeasti tätä persoonallisuutta vastaan: se käy heti hyökkäykseen.
Kilpikonna (Turtle)	Joudut taistelemaan heltymättömästi, jotta pääset tämän puolustusta ja resurssien hankintaa painottavan persoonallisuuden kimppuun.
Sissi (Guerilla)	Tältä persoonallisuudelta voit odottaa mitä tahansa; se käy kimppuusi nopeilla hyökkäyksillä ja käyttää harhautustaktiikoita.
Tankki (Steamroller)	Tämä persoonallisuus pitää voimasta. Sen tavoitteena on rakentaa voimakas armeija, jolla se voi liiskata omat joukkosi.

MONINPELIT (MULTIPLAYER)

Taistele kaverien kanssa tiberiumin hallinnasta. Käytettävissä on useita moninpelivaihtoehtoja.

VERKKOPELIT (ONLINE)

Command & Conquer 3 Tiberium Wars -pelin pelimuodot kampanja (Campaign) ja kahakka (Skirmish) ovat vasta alkua. Jos haluat hioa taitojasi, osallistua jännittävään taitojen mittelyyn ja liittyä maailmanlaajuiseen *Command & Conquer* -pelaajien yhteisöön, voit kokeilla *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* -pelin verkkomoninpeliä.

Verkkomoninpelissä voit liittyä mukautettuihin taisteluihin, joihin osallistuu pelaajia monista eri maista, ja luoda itse mukautettuja taisteluita. Lisäksi käytettävissä on vallankumouksellisia ominaisuuksia, jotka siirtävät verkossa pelattavat reaaliaikaiset strategiapelit huippuluokan urheilulähetysten kastiin; voit kilpailla muiden kanssa – ja nauttia kilpailujen seuraamisesta – aivan uudella tavalla.

VERKKOPALVELUJEN KÄYTTÖ EDELLYTTÄÄ PELIN REKISTERÖIMISTÄ PELIN MUKANA SEURAAVAN YHTÄ KÄYTTÄJÄÄ KOSKEVAN REKISTERÖINTITUNNUKSEN AVULLA. VAIN YKSI KÄYTTÄJÄ VOI REKISTERÖIDÄ TÄMÄN PELIN. VERKKOTOIMINTOIHIN VAADITAAN INTERNET-YHTEYS. SÄÄNNÖT JA EHDOT, TILAUSHINNAT SEKÄ TOIMINTOJEN PÄIVITYKSET OVAT SAATAVILLA OSOITTEESSA WWW.EA.COM. VAIN YLI 15-VUOTIAAT VOIVAT REKISTERÖITYÄ VERKKOPALVELUUN.

EA VOI LOPETTAA VERKKOTOIMINNOT 30 PÄIVÄÄ SEN JÄLKEEN, KUN LOPETUKSESTA ON ILMOITETTU OSOITTEESSA WWW.EA.COM.

- Jos haluat aloittaa moninpelin verkossa, valitse päävalikosta Moninpeli (MULTIPLAYER) ja sitten Verkko (ONLINE). Kirjoita EA-tilinimesi, salasanasi ja verkkotunnuksesi.
- Voit luoda uuden verkkotilin valitsemalla Rekisteröidy (REGISTER).
- Jos haluat katsella verkon käyttöehtoja (Terms of Service), valitse Käyttöehdot (SERVICE TERMS).

Huomautus: Lue verkon käyttöehdot huolellisesti. EA pidättää oikeuden poistaa verkon käyttöehdot rikkoneiden henkilöiden käyttäjätilit.

VASTUSTAJAN PIKAHAKU (AUTOMATCH)

Vastustajan pikahaun avulla voit hakea itsellesi parhaiten sopivan vastustajan, kun perusteina käytetään yhteysnopeutta ja taitotasoa. Vastustajan pikahaussa käytettävissä ovat vain pisteytettävät 1–1- ja 2–2-taistelut, ja tulokset tallentuvat rankinglistalle.

- Hae vastustajajaa kamppailuun määrittämällä peliin osallistuvien pelaajien määrä ja valitsemalla omat värisi, oma puolesi sekä se, haluatko lähettää pelin BattleCast-lähetyksenä. Kun olet valmis, valitse Liity peliin (JOIN GAME).
- Jos vastustajan pikahaku ei löydä sopivaa vastustajaa, valitse Laajenna hakua (WIDEN SEARCH). Suodatusehdot vähenevät, joten pääset suuremmalla todennäköisyydellä nopeasti pelaamaan.

MUKAUTETTU TAISTELU (CUSTOM MATCH)

Mukautettu taistelu (Custom Match) -näytössä voit luoda mukautetun pelin tai liittyä peliin.

Mukautettuun taisteluun liittyminen:

1. Korosta taistelu peliaulassa ja valitse sitten Liity peliin (JOIN GAME).
2. Valitse värisi, joukkosi ja ryhmäsi Peliasetukset (Game Options) -näytössä.
3. Kun olet valmis, ilmoita siitä muille pelaajille napsauttamalla Valmis (READY) -painiketta.
4. Kun isäntä ja kaikki pelaajat ovat napsauttaneet Valmis-painiketta, peli alkaa lyhyen lähtölaskennan jälkeen.

Muokatun taistelun luominen:

1. Valitse Luo peli (CREATE GAME).
2. Kirjoita pelin nimi.
3. Jos haluat lisätä peliin salasanan, kirjoita salasana sille tarkoitettuun kohtaan.
4. Valitse moninpelin pelimuoto. Lisätietoja on kohdassa *Moninpelin taistelumuodot* sivulla 23.
5. Valitse värisi, joukkosi ja ryhmäsi Peliasetukset (Game Options) -näytössä.
6. Voit vaihtaa karttaa selaamalla karttaluetteloa ja korostamalla haluamasi kartan. Kunkin kartan nimen vieressä näkyy, kuinka monta pelaajaa voi enintään pelata kyseisellä kartalla. Viralliset kartat on merkitty kilpikuvakkeella.
7. Jos haluat lähettää pelin muiden nähtäväksi, valitse Lähetys (BROADCAST) ja määritä asetukset. Lisätietoja on kohdassa *BattleCast-toiminto* sivulla 24.
8. Kun haluat aloittaa pelin, valitse Aloita peli (PLAY GAME). Kun laskuri saavuttaa nollan, peli alkaa.

   Huomautus: Voit arvioida pelaajien väliset yhteysnopeudet valitsemalla Yhteydet (CONNECTIONS). Jos joillakin pelaajilla on huonot ping-arvot, peli saattaa hidastua.

TAISTELUN KATSELU

Mukautettuun taisteluun voi liittyä katsojana (Observer). Katsojat eivät osallistu taisteluun, mutta he voivat selata taistelukenttää vapaasti ja tarkkailla kaikkien pelaajien toimia. Katsojat eivät voi jutella pelaajille.

MONINPELIN TAISTELUMUODOT

Command & Conquer 3 Tiberium Wars -pelissä on viisi moninpelityyppiä.

Hupipeli (Unranked) Hupipelit ovat joustavin pelivaihtoehto, jossa on käytettävissä paljon karttoja ja jossa voit vapaasti määrittää sekä alkuresurssien määrän että tekoälyn ohjaamien pelaajien määrän. Nämä taistelut eivät vaikuta rankinglistaan.

Pisteytettävä 1–1 (Ranked (1 vs. 1)) Pisteytettävissä peleissä tietyt pelin asetukset on määritetty valmiiksi, minkä lisäksi käytettävissä ovat vain viralliset kartat, jotka on tarkoitettu tasapainoisiin kilpailuhenkisiin peleihin. Pisteytettävät pelit vaikuttavat pelaajan sijoitukseen rankinglistassa.

Pisteytettävä 2–2 (Ranked (2 vs. 2)) Vastaa pelimuotoa Pisteytettävä 1–1 (Ranked (1 vs. 1)), paitsi että pelaajia on kahden sijasta neljä. Pisteytettäviä pelejä ei voi pelata tietokoneen kanssa tai tietokonetta vastaan. Voit kuitenkin valita liittolaisesi ja haastaa haluamiasi vastustajia, jos pelaat mukautettua taistelua (Custom Match).

Klaani 1–1 (Clan (1 vs. 1)) Vastaa pelimuotoa Pisteytettävä 1–1 (Ranked (1 vs. 1)), paitsi että tulokset vaikuttavat erilliseen klaanien rankinglistaan. Klaanitaisteluihin ei voi liittyä eikä niitä voi luoda, ellei kuulu klaaniin. (Lisätietoja klaaneista on sivulla 26.)

Klaani 2–2 (Clan (2 vs. 2)) Vastaa pelimuotoa Pisteytettävä 2–2 (Ranked (2 vs. 2)), paitsi että tulokset vaikuttavat erilliseen klaanin rankingsijoitukseen. Kunkin kahden pelaajan joukkueen on koostuttava samaan klaaniin kuuluvista pelaajista.

JUTTELU (CHAT)

Voit jutella kaverilistalla (Friends List) olevien kavereidesi kanssa tai verkkoaulan (Online Lobby) kaikkien pelaajien kanssa.

- Jos haluat jutella verkkoaulassa (jolloin kaikki näkevät kommenttisi), kirjoita viestisi jutteluikkunan alapuolella olevaan ruutuun ja valitse Lähetä (SEND).
- Jos haluat lähettää pikaviestejä kaverilistan (Friends List) pelaajille, avaa pikaviestitoiminto (Instant Messaging) napsauttamalla kirjekuorikuvaketta (Envelope). Kaverilista näkyy näytön vasemmassa reunassa.
- Kunkin pelaajan nimen vieressä on kolme kuvaketta. Kysymysmerkkiä napsauttamalla saat näkyviin pelaajan sijoituksen rankinglistalla, huutomerkkiä napsauttamalla voit siirtää pelaajan ohituslistallesi (Ignore List) ja plus-merkkiä napsauttamalla voit lisätä pelaajan kaverilistallesi (Friends List).

MAAMERKIT (BEACONS)

Moninpeleissä voit merkitä maamerkeillä kokoontumispaikat, heikkoudet vihollisen asemissa tai resurssit, joita liittolaisesi voivat kerätä. Kun asetat maamerkin kartalle, sen näkevät vain liittolaisesi ja pelin katselijat.

- Jos haluat asettaa maamerkin, paina **B**-näppäintä ja napsauta sitten kohtaa, johon haluat sijoittaa maamerkin.

VOIP-TOIMINTO (VOICE OVER IP)

VOIP-tekniikan avulla pelaajat voivat puhua keskenään moninpelitaisteluissa käyttämällä tietokoneen kanssa yhteensopivaa mikrofoni- ja kuulokeyhdistelmää.

- Voit ottaa VOIP-toiminnon käyttöön valitsemalla päävalikosta vaihtoehdon Määritykset (OPTIONS), valitsemalla Asetukset (SETTINGS) ja valitsemalla sitten välilehden Äänet (Audio). Valitse joko Aktivoi painamalla (PUSH TO TALK), jolloin saat äänijuttelun käyttöön pelin aikana näppäintä painamalla, tai Aktivoi äänellä (VOICE ACTIVATED), jolloin VOIP-toiminto aktivoituu, kun järjestelmä havaitsee äänesi. Pelissä on äänikalibroinnin (Voice Calibration) liukusäädin, jolla voit säätää havaitsemisherkkyyttä. Voit säätää myös vastaanoton äänenvoimakkuutta (Receive Volume) ja lähetyksen äänenvoimakkuutta (Transmit Volume).
- Voit ottaa VOIP-toiminnon käyttöön myös yksittäisissä peleissä valitsemalla kyseisen valintaruudun pelin asetusaulassa (Game Setup lobby), pelasitpa sitten verkossa (Online) tai lähiverkossa (Network).
- Pelin aikana voit määrittää asetuksiasi (juttelu vain liittolaisille (allies only) tai juttelu kaikille (everyone)) napsauttamalla pikkukartan vasemmalla puolella olevaa juttelutilan (Voice Chat Mode) painiketta.
- Jos olet valinnut Asetukset (Settings) -valikosta vaihtoehdon Aktivoi painamalla (PUSH TO TALK), pelin aikana juttelutilan (Voice Chat Mode) painikkeen alla näkyy toinen äänijuttelun (Voice Chatting) painike. Napsauttamalla tätä painiketta voit jutella.

  Huomautus: VOIP-viestintä onnistuu vain, jos käytössä on Internet-laajakaistayhteys.

  Huomautus: Selostajat (Commentators) puhuvat taistelun aikana katsojille (Observers) VOIP-toiminnon avulla. Katsojat eivät kuitenkaan voi käyttää VOIP-toimintoa. Lisätietoa on kohdassa *Selostus (Commentary)* sivulla 25.

BATTLECAST-TOIMINTO

BattleCast-toiminnon avulla *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* -pelin verkkokamppailut nousevat aivan uudelle tasolle. Voit lähettää taistelusi koko maailman nähtäväksi, haastaa muita pelaajia, kasvattaa profiiliasi aina pelatessasi – ja voit jopa selostaa muiden pelaajien taisteluita.

BATTLECAST-TAISTELUIDEN ALKUVALMISTELUT JA TAISTELUIDEN KATSOMINEN

Kun luot verkkotaistelua, voit halutessasi lähettää ottelun BattleCast-toiminnon avulla. Lähetettyjä taisteluita voivat katsella kaikki halukkaat, olivatpa he ostaneet *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* -pelin tai eivät.

BattleCast-taistelun katselua varten tietokoneessa on oltava BattleCast Viewer -ohjelma. BattleCast Viewer -ohjelma sisältyy *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* -ohjelmistoon, minkä lisäksi ohjelman voi ladata ilmaiseksi pelin virallisella Web-sivustolta.

Huomautus: Jos haluat lisätietoa BattleCast-peleistä tai haluat ladata ilmaisen BattleCast Viewer -ohjelman, käy osoitteessa **commandandconquer.com**

Katselijat voivat seurata BattleCast-lähetystä useasta näkökulmasta.

Komentajan silmin (Through the Eyes)	Taistelu näkyy juuri sellaisena kuin joku peliin osallistujista näkee sen. Katselija voi siirtyä pelaajasta toiseen.
Selostaja (Commentator)	Seuraa selostajan näkymää ja kuuntele hänen taisteluanalyysiaan. Kommentaattori voi käyttää myös videopiirtotoimintoa (telestrator), jonka avulla hän voi merkitä kiinnostavat kohteet kanavan katsojille.
Vapaa liike (Free Roam)	Voit tarkkailla mitä tahansa kartan kohtaa: sotasumu (Fog of War) tai yksiköiden havainnointialueet eivät rajoita katselua.

OTTELUTYYPIT (MATCH TYPES)

BattleCast-taisteluita on kahdenlaisia. **Live!**-taistelut ovat verkkotaisteluita, joihin ryhdytään ilman turhia ennakkovalmisteluja. **Tulevat (Upcoming)** taistelut suunnitellaan pelin virallisella Internet-sivulla, ja niiden alkamisajat ja osallistujat on päätetty ennakkoon.

Tulevan taistelun ajoittaminen:

1. Siirry osoitteeseen **commandandconquer.com** ja valitse BATTLECAST.
2. Valitse Taistelun ajoitus (MATCH SCHEDULING) ja noudata näytölle tulevia ohjeita.

Live!-taistelun lähettäminen:

1. Noudata mukautetun taistelun (Custom Match) luontiin liittyviä ohjeita (katso s. 22).
2. Napsauta välilehteä Lähetys (Broadcast).
3. Napsauta painiketta Lähetä peli (Broadcast Game), niin peli lähetetään verkossa. Voit halutessasi kirjoittaa pelille nimen ja lyhyen kuvauksen.
4. Valitse haluamasi lähetysviive (Tape Delay).
5. Jos haluat taisteluun selostuksen, napsauta välilehteä Säännöt (Rules) ja valitse Selostus (Commentary).
6. Tallenna asetukset ja jatka mukautetun taistelun luontia valitsemalla OK.

LÄHETYSVIIVE (TAPE DELAY)

Kun luot mukautettua ottelua, jonka aiot lähettää BattleCast-lähetyksenä, voit halutessasi lisätä lähetysviivettä, jotta katselijat eivät pääse vaikuttamaan taistelun lopputulokseen.

- Lähetysviiveeksi voi määrittää enintään 120 minuuttia, mutta viive ei ole välttämätön. Oletusarvo on kymmenen minuuttia.

SELOSTUS (COMMENTARY)

BattleCast-taistelussa voi olla myös selostaja, joka analysoi taistelun tapahtumia katselijoille VOIP-toiminnon avulla (Lisätietoja on kohdassa *VOIP-toiminto (Voice Over IP)* sivulla 24). Pelin videopiirtotoiminnon (telestrator) avulla selostaja voi kiinnittää katsojien huomion tärkeisiin paikkoihin samaan tapaan kuin televisioiduissa urheilulähetyksissäkin.

- Voit käyttää videopiirtotoimintoa moninpelitaistelun selostustilassa (Commentary) valitsemalla taistelunäkymän (Battle Window) yläosassa olevan videopiirtoliittymän (Telestrator) ja piirtämällä sitten näytölle.

OMA COMMAND & CONQUER 3 -PROFIILI (PROFILE)

Oma commandandconquer.com-sivuston profiilisi on pääsylippusi *Command & Conquer* -pelaajien maailmanlaajuiseen yhteisöön. Profiiliin tallentuvat menneet taistelut, sijoitus rankinglistalla sekä pelaajan maine ja tilastot, minkä lisäksi profiilissa on luettelo tulevista taisteluista. Kun pelaat peräkkäisiä taisteluita *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* -pelissä, profiilisi sijoitus paranee automaattisesti. Kun sitten etsit automaattisia taisteluja (automatches) Internetissä, järjestelmä hakee automaattisesti samaa tasoa olevia pelaajia, jotta pääset pelaamaan hyvän ja tasavertaisen taistelun. Jos haluat osallistua pisteytettäviin rankinglistan otteluihin ja parantaa sijoitustasi, etsi vastustajia, jotka ovat rankinglistalla yläpuolellasi.

- Jos haluat luoda profiilin, käy sivustolla **commandandconquer.com**, valitse Rekisteröidy (REGISTER) ja noudata sitten näyttöön tulevia ohjeita.
- Myös käyttäjät, jotka eivät itse omista *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* -peliä, voivat luoda profiilin sivustolla **commandandconquer.com**

  Vihje: Sivustolla **commandandconquer.com** on aikataulutietoja tulevista taisteluista – myös niistä, joissa sinun tulee pelata – ja turnausten finaaleista, joihin osallistuu huippupelaajia. Voit kehittää pelitaitojasi seuraamalla huippujen peliä!

KLAANIT (CLANS)

Kun olet kehittänyt taitojasi verkkotaisteluissa, voit liittyä klaaniin. Klaanit ovat pelaajien muodostamia ryhmiä, jotka kilpailevat toisiaan vastaan. *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* -pelissä on erillisiä rankinglistaan vaikuttavia kilpailuja sekä soolopelaajille että klaaneille.

- Jos haluat luoda klaanin, siirry osoitteeseen commandandconquer.com, valitse Klaanit (CLANS) ja sitten Klaanien luonti ja muokkaus (CREATE/EDIT CLANS). Noudata näyttöön tulevia ohjeita.
- Jos haluat kutsua muita pelaajia liittymään klaaniisi, siirry pelin viralliselle verkkosivustolle, valitse Klaanit (CLANS) ja sitten Kutsu jäseniä (INVITE MEMBERS).

  Huomautus: Klaaneihin kuuluvien pelaajien verkkonimen edessä näkyy juttelussa klaanin nimi suluissa.

LÄHIVERKKO (NETWORK)

Command & Conquer 3 Tiberium Wars -pelissä voit mitellä taitojasi lähiverkossa (LAN).

- Voit aloittaa lähiverkkopelin valitsemalla päävalikosta vaihtoehdon Moninpeli (MULTIPLAYER) ja valitsemalla sitten Lähiverkko (NETWORK).
- Lähiverkkopelin voi aloittaa samalla tavalla kuin verkkopelinkin. (Lisätietoja on kohdassa *Verkkopelit (Online)* sivulla 22.)

UUSINNAT (REPLAYS)

Kun saat pelattua kahakan tai moninpelin, voit halutessasi tallentaa sen uusinnan kiintolevylle.

- Voit myös ladata muiden pelaajien uusintoja tai lisätä uusintaan selostuksen. (Lisätietoja on kohdassa *Selostus (Commentary)* sivulla 25.)
- Voit ladata uusinnan valitsemalla päävalikosta vaihtoehdon Moninpeli (MULTIPLAYER) ja valitsemalla sitten Toista kahakka (REPLAYS SKIRMISH).

YKSIKÖT, RAKENNUKSET JA VOIMAT

Hyvä komentaja tuntee armeijansa ominaisuudet perinpohjin.

TUKIVOIMAT (SUPPORT POWERS)

Tukivoimat ovat ryhmittymien erityistoimintoja, jotka näkyvät kuvakkeina taistelunäkymän (Battle Window) vasemmassa reunassa. Tukivoimien käyttäminen kuluttaa resursseja.

- Kun tukivoimaa on käytetty, sen täytyy latautua jonkin aikaa (cool-down period). Voimaa ei voi käyttää uudelleen, ennen kuin se on latautunut.
- Tukivoimat tulevat komentovalikoimaan automaattisesti, kun rakennat niihin liittyvän rakennuksen.

UUDEN TEKNIIKAN KEHITTÄMINEN (UPGRADES)

Useiden yksiköiden tehokkuutta voi lisätä erilaisilla tekniikoilla, kuten parannelluilla aseilla ja uusilla taidoilla.

- Uutta tekniikkaa on tutkittava siihen liittyvässä rakennuksessa, ennen kuin sitä voi käyttää yksikön varusteluun. Valitse rakennus ja napsauta paranneltuun tekniikkaan liittyvää kuvaketta. Kustannukset vähennetään varoistasi, ja uuden tekniikan tutkiminen alkaa.

  Huomautus: Kun uusi tekniikka on saatu käyttöön, siihen liittyvä tutkimusrakennus on pidettävä käytössä, jotta tekniikasta voi hyötyä. Jos rakennus tuhoutuu, se on rakennettava uudelleen, jotta saat palautettua tekniikan käyttöösi.

TAIDOT (ABILITIES)

Taidot ovat yksikkökohtaisia erityisominaisuuksia, joita pelaaja voi ottaa käyttöön. Useimpien taitojen käyttämiseen ei tarvita resursseja, toisin kuin tukivoimien (Support Powers) käyttöön – joskin joidenkin taitojen käyttämiseen resursseja tarvitaan. Tukivoimien tavoin taitojenkin on usein lataauduttava, ennen kuin niitä voi käyttää uudelleen. Joitakin taitoja on tutkittava, ennen kuin niitä voi käyttää.

GDI

GDI:n joukoilla on selkeä tavoite: he pyrkivät pelastamaan maapallon alati leviävältä tiberiumilta. Onnistuakseen tehtävässään he pyrkivät tuhoamaan Nodin veljeskunta -terroristijärjestön ja puhdistamaan ekosysteemin tiberiumin vaikutuksista, jotta maapallo saadaan taas asuttavaan kuntoon.

GDI:n joukot ovat neuvokkaita, järjestäytyneitä ja raskaasti aseistettuja – luotettavia suoran toiminnan joukkoja. GDI:n on joskus kamppailtava byrokratiaa vastaan saadakseen asioita hoidettua, mutta kun joukot pääsevät vauhtiin, niitä on lähes mahdoton pysäyttää.

GDI-joukot suosivat tuttuja ja toimivia tekniikkoja uusien ja kyseenalaisten vaihtoehtojen sijaan. GDI on kuitenkin neuvokas järjestö, joka kestää vastoinkäymiset ja osaa vastata odottamattomiin hätätilanteisiin.

YKSIKÖT, GDI

JALKAVÄKI (INFANTRY)

Kaikki GDI:n jalkaväkiyksiköt koulutetaan **kasarmissa (Barracks)**.

Kuvake/Nimi	Kuvaus
Kiväärimiesryhmä (Rifleman Squad)	Kiväärimiehet ovat GDI:n maajoukkojen selkäranka. Kohdetta puolustavat joukot osaavat kaivaa poteroita suojatakseen itseään ja muita jalkaväkijoukkoja. **Taidot:** Kaivaudu (Dig In), Kutsu kuljetusalus (Call for Transport) **Lisävarusteet:** Komposiittipanssari (Composite Armor)
Ohjusryhmä (Missile Squad)	Ohjusryhmä on luonnollinen tulitukilisäys kiväärimiehille. Raskaat panssarintorjunta-aseet tekevät joukoista kiväärimiehiä hitaampia, joten ne ovat alttiita vihollisen hyökkäyksille. **Taidot:** Kutsu kuljetusalus (Call for Transport) **Lisävarusteet:** Komposiittipanssari (Composite Armor)
Pioneeri (Engineer)	Pioneerit voivat vallata vihollisen laitoksia, korjata GDI:n rakennuksia ja vahingoittuneita siltoja sekä vallata kaatuneita kävelijöitä, kuten Juggernautteja. Pioneerit ovat kuitenkin hitaita ja heikosti panssaroituja, joten niitä kannattaa suojata aina, kun mahdollista. **Taidot:** Kutsu kuljetusalus (Call for Transport)
Kranaattijoukot (Grenadier Squad)	Karanaattijoukot ovat GDI:n rynnäkkösotilaita, joiden hyökkäystä on todella vaikeaa pysäyttää. Karanaattijoukot voivat nopeasti tyhjentää miehitetyt rakennukset tehokkailla rakettikranaateilla. **Vaatimukset:** Komentopiste (Command Post) **Taidot:** Kutsu kuljetusalus (Call for Transport), Tyhjennä miehitetty rakennus (Clear Garrisoned Structure) **Lisävarusteet:** Komposiittipanssari (Composite Armor)
Sala-ampujaryhmä (Sniper Team)	Sala-ampujaryhmät voivat tappaa useimmat jalkaväen sotilaat kaukaa yhdellä hyvin tähdätyllä laukauksella. Sala-ampujat osaavat myös hyödyntää häivetekniikkaa ja merkitä tykistökohteita. **Vaatimukset:** Asepaja (Armory) **Taidot:** Kutsu kuljetusalus (Call for Transport)
Kommando (Commando)	Sarjatulta ampuvilla raidekarbiineilla varustellut kommandot ovat erittäin tehokkaita vihollisjalkaväkeä vastaan. Yksikön räjähteillä voidaan tuhota rakennuksia ja jopa suuria sotakoneita, kuten Avatar-taistelukävelijöitä (Avatar Warmech). **Vaatimukset:** Asepaja (Armory) **Taidot:** Rakettireppu (Jump Jets), Kutsu kuljetusalus (Call for Transport)
Vyöhykejoukot (Zone Trooper)	Vyöhykejoukot kykenevät selviytymään asuinkelvottomassa ympäristössä. Ne ovat nopeasti liikkuvia ja hyvin suojattuja joukkoja, jotka on koulutettu tuhoamaan vihollisen jalkaväki ja ajoneuvot raskailla raideaseilla. **Vaatimukset:** Tekniikkakeskus (Tech Center) **Taidot:** Rakettireppu (Jump Jets), Kutsu kuljetusalus (Call for Transport) **Lisävarusteet:** Tutkapakkaus (Scanner Packs), Virtapakkaus (Power Packs)

AJONEUVOT (VEHICLES)

Useimmat GDI:n ajoneuvot rakennetaan **sotatehtaassa (War Factory)**.

Kuvake/Nimi	Kuvaus
Pitbull	Pitbull on GDI:n ensisijainen tiedusteluajoneuvo, jonka ohjukset tehoavat maa- ja ilma-ajoneuvoihin. Kevyen panssarointinsa vuoksi Pitbull ei kuitenkaan selviä suorasta taistelusta. Pitbullit havaitsevat häiveyksiköitä. ⅄ **Lisävarusteet:** Kranaatinheitin (Mortar)
Predator-tankki (Predator Tank)	Predator on varustettu panssarinläpäisevällä tykillä, ja raskaan panssarointinsa ansiosta tankki kestää kovaakin tulitusta. Tankki ei kuitenkaan tehoa jalkaväen panssareihin, ja se on altis vihollisen ilmahyökkäyksille, jos sitä ei tueta ilmatorjunnalla. ⅄ **Lisävarusteet:** Raideaseiden kondensaattorit (Railgun Capacitors)
Kuljetuspanssarivaunu (APC)	Kuljetuspanssarivaunujen avulla GDI:n jalkaväki voi liikkua turvallisesti vihollismaaston halki. Kuljetuspanssarivaunut voivat tulittaa lentokoneita, jalkaväkeä ja kevyitä ajoneuvoja, ja kyydissä oleva jalkaväki voi tulittaa vihollista vaunun sisältä. ⅄ **Taidot:** Miinoittaja (Mine Layer)
Sadonkorjuri (Harvester)	GDI:n sadonkorjurit tunnistaa helposti, sillä niiden ohjaamon yläpuolelle on kiinnitetty kevyt konekiväärі. Konekiväärin avulla sadonkorjurien arvokasta lastia havittelevat ryöstelijät voidaan pitää loitolla. ⅄ **Vaatimukset:** Jalostamo (Refinery)
MCV	⅄ MCV eli liikkuva rakennusajoneuvo (Mobile Construction Vehicle) kehitettiin, jotta GDI voi rakentaa tukikohdan mahdollisimman lyhyellä varoitusajalla. LRA:n kuorma lastataan ja puretaan rakennustyömailla (Construction Yards).
Riki (Rig)	Riki on raskas tukiajoneuvo, jonka voi muuntaa monipuoliseksi taistelutukikohdaksi (Battle Base). Taistelutukikohta tehostaa puolustusta kahdella integroidulla vartiotykillä (Guardian Cannons), laukaisualustalla, häivetekniikan havaintolaitteilla ja automatisoiduilla korjausroboteilla. ⅄ **Vaatimukset:** Komentopiste (Command Post)
Mammoth-tankki (Mammoth Tank)	Mammoth-tankki tuplatykkeineen ja rakettikasetteineen kuuluu panssaroitujen ajoneuvojen parhaimmistoon. Tankki on hidas, mutta se voi murskata vähäisemmät tankit telaketjujensa alle. ⅄ **Vaatimukset:** Tekniikkakeskus (Tech Center) ⅄ **Lisävarusteet:** Raideaseiden kondensaattorit (Railgun Capacitors)
Juggernautti (Juggernaut)	GDI:n kävelevä tykistökeskus voi tukea tankkien toimintaa pitkän matkan tykeillään, toimia piiritysaseena vihollisen tukikohdan ulkopuolella sekä pommittaa kohteita sala-ampujaryhmien (Sniper Teams) avustuksella. ⅄ **Vaatimukset:** Tekniikkakeskus (Tech Center) ⅄ **Taidot:** Pommita kohdetta (Bombard Target)

Maanmittari (Surveyor)		Maanmittarin avulla voit paikantaa sopivia tukikohdan sijoituspaikkoja, minkä jälkeen ajoneuvon voi ottaa käyttöön rakentamisen helpottamiseksi. Maanmittari on hyödyllisimmillään tiberiumkenttien lähelle sijoitettuna.

LENTOKONEET (AIRCRAFT)

Useimmat GDI:n lentokoneet rakennetaan **lentokentällä (Airfield)**.

Kuvake/Nimi		Kuvaus
Orca		Orcaa voi käyttää tehokkaasti moniin tehtäviin: tiedusteluun, maajoukkojen taustatuleen ja suoriin iskuihin vihollisen rakennuksiin. Koneen tiedusteluominaisuuksia voidaan parantaa lisävarustelulla. ➤ **Taidot:** Käytä tutkakapselia (Deploy Sensor Pod) ➤ **Lisävarusteet:** Tutkakapseli (Sensor Pods)
Firehawk		Firehawk-koneet voi aseistaa raskailla Hellcat-palopommeilla (Hellcat Firebombs) tai Rattlesnake-ohjuksilla (Rattlesnake Missiles), jotka tuhoavat vihollisen lentokoneet. Jos Firehawk-koneisiin lisätään stratostehostimet (Stratofighter Boosters), koneet voivat lentää vihollisen ilmapuolustuksen kantaman ulkopuolella ja syöksyä sitten hyökkäykseen. ➤ **Vaatimukset:** Tekniikkakeskus (Tech Center) ➤ **Lisävarusteet**: Stratostehostin (Stratofighter Booster)
V-35 Ox -kuljetusalus (V-35 Ox Transport)		V-35 Ox on lentävä kuljetusalus, jolla voi kuljettaa kaikkia paitsi aivan raskaimpia sotakoneita. Sen avulla GDI voi tehdä tehokkaita yllätyshyökkäyksiä. Ox-kuljetusalukset eivät kuitenkaan ole niin kestäviä, että joukkoja voisi niiden avulla viedä vihollisen alueelle.

RAKENNUKSET, GDI

GDI:N TUOTANTORAKENNUKSET

Kuvake	Kuvaus
Rakennustyömaa (Construction Yard)	Raskaasti panssaroitu rakennustyömaa (Construction Yard) toimii myös GDI:n laajennustukikohtana. Rakennustyömaan voi pakata liikkuvaan rakennusajoneuvoon (MCV), jolloin sitä voi liikuttaa, mutta tällöin sitä on suojeltava hinnalla millä hyvänsä. Rakennustyömaa mahdollistaa GDI:n tukikohtien tutkatoiminnot.
Voimala (Power Plant)	GDI:n voimala tuottaa puhdasta, tehokasta energiaa taistelutukikohtia varten. ➢ **Lisävarusteet:** Kehittyneet turbiinit (Advanced Turbines)
Nosturi (Crane)	Suurissa GDI:n tukikohdissa käytetään nostureita, jotta rakennustyöt pysyvät tiukoissa aikatauluissaan. Nosturi voi kaksinkertaistaa GDI:n laajennustukikohdan rakennusnopeuden.
Jalostamo (Refinery)	Jalostamo on GDI:lle erittäin tärkeä rakennus, jossa tiberiumia jalostetaan hyödyllisiksi resursseiksi hyvin tehokkaasti. Jalostamon mukana toimitetaan sadonkorjuri (Harvester).
Kasarmi (Barracks)	GDI:n kasarmi on itsenäinen värväys- ja koulutuskeskus, jossa GDI:n jalkaväkidivisioonat voidaan nopeasti ja tehokkaasti varustaa taisteluita varten. ➢ **Vaatimukset:** Voimala (Power Plant)
Asepaja (Armory)	Asepajassa koulutetaan GDI:n huippusotilaat. Lisäksi asepajassa kehitetään vyöhykejoukkojen (Zone Trooper) virtapanssari (Power Armor), minkä lisäksi rakennus toimii lääkintäkeskuksena, jossa vahingoittuneita jalkaväen sotilaita voidaan parantaa. ➢ **Vaatimukset:** Kasarmi (Barracks)
Sotatehdas (War Factory)	GDI:n sotatehdas rakentaa GDI:n perusajoneuvot. Sotatehtaassa on myös korjausrobotteja, jotka korjaavat sotatehdasta lähestyvät vahingoittuneet ajoneuvot automaattisesti. ➢ **Vaatimukset:** Voimala (Power Plant), Jalostamo (Refinery)
Komentopiste (Command Post)	Komentopiste on kehittyneen GDI-tukikohdan tärkeä osa, jolla voi tutkia etäisiä maaston kohtia. Monen tärkeän rakennuksen rakentamiseen tarvitaan komentopistettä. ➢ **Vaatimukset:** Voimala (Power Plant), Jalostamo (Refinery)

Tekniikkakeskus (Tech Center)

Tekniikkakeskukset tuottavat GDI:n joukoille huipputason sotatekniikkaa, jota voi käyttää ajoneuvojen, tankkien ja lentokoneiden varusteluun. Tekniikkakeskuksen avulla saat käyttöösi myös GDI:n tehokkaimpia joukkoja.

- **Vaatimukset:** Kasarmi (Barracks), Komentopiste (Command Post)

Lentokenttä (Airfield)

GDI:n lentokentät tukevat maajoukkojen operaatioita taistelualueilla. Kullakin lentokentällä voi olla enintään neljä lentokonetta. Lentokentät voivat kutsua Orca-iskuja (Orca Strikes), siirtää jalkaväkeä ja ajoneuvoja taistelukentälle ilmakuljetusten avulla sekä kutsua kokeneita Bloodhound-tiedusteluryhmiä.

- **Vaatimukset:** Kasarmi (Barracks), Komentopiste (Command Post)

Kiertoradan komentolähetin (Space Command Uplink)

Tämän itsenäisen laukaisualustan avulla GDI voi hyödyntää tehokkaita tukiaseita ja lähettää vyöhykejoukkoja (Zone Troopers) taistelukentälle kiertoradalta. Laukaisualustan avulla voi myös laukaista satelliittien kautta toimivan EMP-shokkiaaltotykistön (Shockwave Artillery).

- **Vaatimukset:** Tekniikkakeskus (Tech Center)

GDI:N TUKIRAKENNUKSET

Kuvake/Nimi	Kuvaus
Vartiotorni (Watchtower)	Näistä korkeista rakennuksista on hyvä näkyvyys, ja niiden automaattiset jalkaväentorjuntaan tarkoitetut konekiväärit varmistavat, että vihollinen ei pääse tukikohtaan huomaamatta.
Vartiotykki (Guardian Cannon)	Vartiotykit ovat panssarintorjuntaan suunniteltuja automaattiaseita, jotka eivät ole yhtä tehokkaita jalkaväkeä vastaan. Vartiotykkejä käytetään usein tankkihyökkäyksille alttiilla alueilla. - **Vaatimukset:** Kasarmi (Barracks)
Ilmatorjuntapatteri (AA Battery)	Ilmatorjuntapatterin tykit tuhoavat lentokoneita tappavan tehokkaasti. Tähtäysjärjestelmät ja tykkitornien käynnistimet eivät pysty seuraamaan maakohteita, joten jalkaväen tai tankkien torjunta ei onnistu niiltä lainkaan. - **Vaatimukset:** Komentopiste (Command Post)
Tiberiumsiilo (Tiberium Silo)	Tiberiumsiilo on valmistettu erityismateriaaleista, jotka mahdollistavat tiberiumin pitkäaikaisen säilytyksen. Laitos soveltuu täydellisesti ylimääräisen tiberiumin säilöntään. - **Vaatimukset:** Jalostamo (Refinery)
Sooninen lähetin (Sonic Emitter)	Soonisia lähettimiä käytettiin alunperin ionimyrskyjen (Ion Storms) ja tiberiumin hajottamiseen, mutta nykyään niitä hyödynnetään tukikohdan puolustuksessa. - **Vaatimukset:** Tekniikkakeskus (Tech Center)

Ionitykin hallintakeskus (Ion Cannon Control)		Jos rakennat tämän rakennuksen, saat käyttöösi GDI:n pelätyimmän aseen. Ionitykin räjähdysalue on huomattavan suuri, ja ase muuttaa tuhkaksi lähes kaiken räjähdysalueella olevan. ⅄ **Vaatimukset:** Tekniikkakeskus (Tech Center)

TUKIVOIMAT, GDI

Kuvake/Nimi		Kuvaus
Tutkapyyhkäisy (Radar Scan)		Tutkapyyhkäis tutkii halutun taistelukentän alueen tehokkaasti ja paljastaa välittömästi häivetekniikkaa käyttävät vihelliset. ⅄ **Käyttöönottopaikka:** Komentopiste (Command Post)
GDI:n laskuvarjojoukot (GDI Airborne)		GDI:n laskuvarjojoukot odottavat valmiina hyppäämään mihin tahansa taistelukentän näkyvään kohtaan, jossa tarvitaan nopeasti vahvistuksia. ⅄ **Käyttöönottopaikka:** Asepaja (Armory)
Tarkka-ampujaryhmä (Sharpshooter Team)		GDI:n komentaja voi komentaa useita kokeneita tarkka-ampujaryhmiä pudottautumaan vihollislinjojen taakse. ⅄ **Käyttöönottopaikka:** Tekniikkakeskus (Tech Center)
Orca-isku (Orca Strike)		Orca-hävittäjät ovat aina valmiina laukaisemaan infrapunaohjattuja ohjuksia juuri sinne, missä niitä tarvitaan. ⅄ **Käyttöönottopaikka:** Lentokenttä (Airfield) ⅄ **Vaatimukset:** Komentopiste (Command Post)
Verikoirat (Bloodhounds)		Verikoirat ovat ilmateitse kuljetettava tiedustelu- ja pikarynnäkköyksikkö, joka koostuu kokeneista pitbulleista ja kuljetuspanssarivaunuista (APC). Joukot voi kuljettaa taistelukentällä mihin kohtaan tahansa. ⅄ **Käyttöönottopaikka:** Komentopiste (Command Post) ⅄ **Vaatimukset:** Tekniikkakeskus (Tech Center)
Vyöhykejoukkojen pudotuskapselit (Zone Trooper Drop Pods)		Vyöhykejoukot (Zone Troopers) on koulutettu siirtymään taistelukentälle suoraan ilmakehästä, syöksymään suoraan taisteluun ja nujertamaan vihollinen tehokkailla raideaseilla. ⅄ **Käyttöönottopaikka:** Kiertoradan komentolähetin (Space Command Uplink)
Shokkiaaltotykistö (Shockwave Artillery)		Ohjuksiin sovitettuna GDI:n ääniaaltotekniikka voi tuhota kaiken räjähdysalueella olevan, minkä lisäksi se poistaa väliaikaisesti käytöstä räjähdysalueen reunamilla olevat laitokset ja mekaaniset yksiköt. ⅄ **Käyttöönottopaikka:** Kiertoradan komentolähetin (Space Command Uplink)
Ionitykki (Ion Cannon)		GDI:n komentajat voivat pyytää kiertoradan taisteluasemaa laukaisemaan ahdettuja ionisäteitä, jotka tuhoavat kohteensa ympäristöä vahingoittamatta. ⅄ **Käyttöönottopaikka:** Ionitykin hallintakeskus (Ion Cannon Control)

UUDET TEKNIIKAT, GDI

Kuvake/Nimi	Kuvaus
Komposiittipanssari (Composite Armor)	Komposiittipanssari suojaa GDI:n arvokkaita jalkaväkijoukkoja taistelun aiheuttamilta suuremmilta vahingoilta. ➤ **Kohdeyksiköt:** Kiväärimiesryhmä (Rifleman Squad), ohjusryhmä (Missile Squad), kranaattijoukot (Grenadier Squad) ➤ **Tutkimuspaikka:** Asepaja (Armory)
Tutkapakkaus (Scanner Packs)	Kun vyöhykejoukot (Zone Troopers) lisäävät virroitettuun panssariinsa tutkapakkauksen, he näkevät tavallista kauemmas ja voivat havaita myös häivetekniikkaa käyttävät joukot. ➤ **Kohdeyksikkö:** Vyöhykejoukot (Zone Trooper) ➤ **Tutkimuspaikka:** Asepaja (Armory)
Virtapakkaus (Power Packs)	Virroitettu panssari on todella kestävää, ja siihen liittyy kehittyneitä lääkintäjärjestelmiä, joiden avulla vyöhykejoukot (Zone Troopers) toipuvat useimmista vammoista. ➤ **Kohdeyksikkö:** Vyöhykejoukot (Zone Trooper) ➤ **Tutkimuspaikka:** Asepaja (Armory)
Kranaatinheittimet (Mortars)	Pitbull-ajoneuvo on suunniteltu ensisijaisesti tiedusteluun ja ilmatorjuntaan. Jos ajoneuvoon kuitenkin lisätään kranaatinheittimet, se muuttuu kevyeksi tykistökeskukseksi. ➤ **Kohdeyksikkö:** Pitbull ➤ **Tutkimuspaikka:** Tekniikkakeskus (Tech Center)
Raideaseiden kondensaattorit (Railgun Capacitors)	GDI:n kehittämä magneettikiihdytetty asetekniikka on monella tavalla perinteistä ballistiikkaa tehokkaampaa. Suurimpana hyötynä on suuresti kasvanut tulivoima. ➤ **Kohdeyksiköt:** Predator-tankki (Predator Tank), Mammoth-tankki (Mammoth Tank) ➤ **Tutkimuspaikka:** Tekniikkakeskus (Tech Center)
Stratostehostimet (Stratofighter Boosters)	Kun GDI:n Firehawk-koneisiin lisätään stratostehostimet, koneet voivat siirtyä lähes minne tahansa vihollisen perusilmapuolustuksen ulottumattomissa. ➤ **Kohdeyksikkö:** Firehawk ➤ **Tutkimuspaikka:** Tekniikkakeskus (Tech Center)
Tutkakapseli (Sensor Pods)	GDI:n tutkakapseleiden avulla Orca-hävittäjät voivat havaita häivetekniikkaa käyttävät joukot. ➤ **Kohdeyksikkö:** Orca-hävittäjä (Orca Fighter) ➤ **Tutkimuspaikka:** Tekniikkakeskus (Tech Center)
Kehittyneet turbiinit (Advanced Turbines)	Kehittyneiden turbiinien avulla lähialueiden voimalat voivat hyödyntää voimakasta ja tehokasta menetelmää, jolla saadaan aikaan puhdasta virtaa entistä nopeammin. ➤ **Tutkimuspaikka:** Voimala (Power Plant) ➤ **Vaatimukset:** Tekniikkakeskus (Tech Center)

TAIDOT, GDI

Kuvake/Nimi	Kuvaus
Kutsu kuljetusalus (Call for Transport)	Kaikki jalkaväki- ja ajoneuvoyksiköt, joilla on tämä taito, voivat kutsua Ox-kuljetusaluksen päästäkseen minne haluavat. ➤ **Tarvittava rakennus:** Lentokenttä (Airfield) ➤ **Kohdeyksiköt:** Kiväärimiesryhmä (Rifleman Squad), ohjusryhmä (Missile Squad), pioneeri (Engineer), kranaattijoukot (Grenadier Squad), sala-ampujaryhmä (Sniper Team), kommando (Commando), vyöhykejoukot (Zone Trooper), Pitbull, kuljetuspanssarivaunu (APC), Predator-tankki (Predator Tank)
Kaivaudu (Dig In)	Tämän taidon osaavat jalkaväen joukot voivat rakentaa poteron (Foxhole) eli hiekkasäkeistä tehdyn rakennuksen, jonka voi miehittää. ➤ **Kohdeyksikkö:** Kiväärimiesryhmä (Rifleman Squad)
Rakettireppu (Jump Jets)	Rakettirepulla varustetut joukot voivat syöksyä taistelukentän läpipääsemättömän maaston yli. ➤ **Kohdeyksiköt:** Vyöhykejoukot (Zone Trooper), kommando (Commando)
Miinoittaja (Mine Layer)	Tämän taidon ansiosta kuljetuspanssarivaunut (APC) voivat sijoittaa taistelukentälle pieniä miinakenttiä. ➤ **Kohdeyksikkö:** Kuljetuspanssarivaunu (APC) ➤ **Vaatimukset:** Tekniikkakeskus (Tech Center)
Pommita kohdetta (Bombard Target)	Juggernautit voivat ampua tykeillään paljon tavallista kauemmas tähtäämällä paikkaan, joka on sala-ampujaryhmän havaintoalueella. ➤ **Kohdeyksikkö:** Juggernautti (Juggernaut)
Pulssipyyhkäisy (Pulse Scan)	Tämän taidon avulla voit paljastaa taistelukentältä häivetekniikkaa käyttävät yksiköt ja vihollisen rakennukset. ➤ **Kohdeyksikkö:** Orca
Käytä tutkakapselia (Deploy Sensor Pod)	Tutkakapselien avulla Orca-hävittäjät voivat seurata vihollisen muodostelmia ja paljastaa piiloutuneita joukkoja. ➤ **Kohdeyksikkö:** Orca

NODIN VELJESKUNTA (BROTHERHOOD OF NOD)

Nodin veljeskunnan seuraajat eivät pidä itseään armeijana vaan uskonnollisen järjestön jäseninä. He uskovat johtajansa Kanen kohottavan ihmiskunnan uudelle, korkeammalle tasolle. Heidän uskollisuuttaan Kanea kohtaan pidetään absoluuttisena ja heidän vakaumustaan järkähtämättömänä: he ovat valmiita uhraamaan kaiken varmistaakseen veljeskunnan voiton.

Nodin joukot ovat epätavallinen yhdistelmä huonosti varusteltua kolmannen maailman nostoväkeä sekä hyvin koulutettuja ja huippuluokan aseilla varustettuja palkkasotureita. Nodin joukot käyttävät taistelukentällä sissitaktiikoita: ne hyökkäävät mielellään nopeasti ja katoavat jälkeäkään jättämättä. Joukkojen aseistus on sekoitus huippuluokan tekniikkaa ja perusvarusteita, joten joukot ovat sekä poikkeuksellisen vaarallisia että ennalta-arvaamattomia.

YKSIKÖT, NOD

NODIN JALKAVÄKI

Kaikki Nodin jalkaväkiyksiköt koulutetaan **Nodin kädessä (Hand of Nod)**.

Kuvake/Nimi	Kuvaus
Taistelijaryhmä (Militant Squad)	Nodin perustaistelijat ovat huonosti koulutettuja mutta monilukuisia. Heillä on aseinaan vanhat 1900-luvun konetykit. ➤ **Taidot:** Kutsu kuljetusalus (Call for Transport) ➤ **Lisävarusteet:** Tiberiumliuos (Tiberium Infusion), ripittäjä (Confessor)
Taistelijoiden rakettiryhmä (Militant Rocket Squad)	Raketeilla varustetut taistelijat pystyvät tuhoamaan lentokoneita ja panssaroituja ajoneuvoja, mutta ovat silti haavoittuvia taistelukentällä. ➤ **Taidot:** Kutsu kuljetusalus (Call for Transport) ➤ **Lisävarusteet:** Tiberiumliuos (Tiberium Infusion), ripittäjä (Confessor)
Sabotööri (Saboteur)	Sabotööri voi vallata vihollisen rakennuksia sekä korjata Nodin laitoksia ja siltoja hetkessä. Hänellä on varusteenaan räjähteitä, joita voi sijoittaa neutraaleihin rakennuksiin ja jotka voi räjäyttää, kun vihollisjoukot tulevat liian lähelle. ➤ **Taidot:** Kutsu kuljetusalus (Call for Transport), ansoitus (Booby Trap)
Fanaatikko (Fanatic)	Nodin fanaatikoilla on tulenherkkiä pommeja, jotka räjähtävät vihollisjoukkojen läheisyydessä. Fanaatikkoja ei saa maastoutumaan mitenkään, joten ne on tuhottava, ennen kuin ne saavuttavat kohteensa. ➤ **Taidot:** Kutsu kuljetusalus (Call for Transport) ➤ **Lisävarusteet:** Tiberiumliuos (Tiberium Infusion) ➤ **Vaatimukset:** Operaatiokeskus (Operations Center)
Musta käsi (Black Hand)	Mustan käden joukot ovat erittäin hyvin koulutettuja, uskollisia ja yliluonnollisen kestäviä. Joukot on varustettu liekinheittimillä, joilla voi tyhjentää rakennuksia ja kärventää vihollisen joukkoja tuhkaksi. ➤ **Taidot:** Kutsu kuljetusalus (Call for Transport) ➤ **Vaatimukset:** Operaatiokeskus (Operations Center)

Varjoryhmä (Shadow Team)		Nämä jalkaväkiyksiköt voivat häivetekniikan ja kokoontaitettavien riippuliitimien avulla välttää puolustuksen ja hyödyntää GDI:n rintaman heikkouksia. Kun varjot ovat päässeet vihollislinjojen läpi, ne voivat asettaa räjähteitä rakennuksiin. ➤ **Taidot:** Kutsu kuljetusalus (Call for Transport), riippuliidin (Glider Pack), räjähteet (Explosive Charge) ➤ **Lisävarusteet:** Tiberiumliuos (Tiberium Infusion), ripittäjä (Confessor) ➤ **Vaatimukset:** Salainen pyhäkkö (Secret Shrine)
Kommando (Commando)		Nodin kommandot ovat Nodin jalkaväkijoukkojen eliittiä, joka on aseistettu nopeasti tulittavilla laseraseilla, räjähdepakkauksilla ja kannettavilla häivegeneraattoreilla. ➤ **Taidot:** Kutsu kuljetusalus (Call for Transport) ➤ **Vaatimukset:** Salainen pyhäkkö (Secret Shrine), Tekniikkalabra (Tech Lab)

AJONEUVOT, NOD

Useimmat Nodin veljeskunnan ajoneuvot rakennetaan **sotatehtaassa (War Factory)**.

Kuvake/Nimi		Kuvaus
Raider-vaunu (Raider Buggy)		Raider-vaunu on Nodin ajoneuvoista yleisin, ja siinä on varusteena sarjatulta ampuvat konekiväärit, joilla voi tehokkaasti eliminoida jalkaväen ja kevyesti panssaroidut kohteet. ➤ **Lisävarusteet:** Elektromagneettinen pulssi (EMP Burst), laserkondensaattorit (Laser Capacitors)
Hyökkäyspyörä (Attack Bike)		➤ Nopea, aseistettu ja kehittyneellä tutkalaitteistolla varustettu hyökkäyspyörä on Nodin joukkojen täydellinen tiedustelijayksikkö. Se on kunnioitettavan tehokas myös lentokoneita vastaan.
Scorpion-tankki (Scorpion Tank)		Scorpion-tankki on Nodin joukkojen perussuoja. Tankki liikkuu ketterästi, minkä lisäksi perus-Scorpionissa on panssarinläpäisevä 105 mm tykki ja tarpeeksi panssaria, jotta se kestää hetken verran suoraa tulitusta. ➤ **Lisävarusteet:** Raivausterät (Dozer Blades)
Sadonkorjuri (Harvester)		Nodin veljeskunnan sadonkorjureissa on häivetoiminto, joten ne voivat välttää useimmat havaitsijat ja kuljettaa arvokasta tiberiumia kenenkään häiritsemättä. ➤ **Vaatimukset:** Jalostamo (Refinery)
MCV		Veljeskunnan uhkaavilta näyttävät liikkuvat rakennusajoneuvot (MCV) voivat edetä kohtuullisen tasaisessa maastossa, ja ne voidaan purkaa rakennustyömaaksi (Construction Yard). ➤ **Vaatimukset:** Operaatiokeskus (Operations Center)
Liekkitankki (Flame Tank)		Nodin liekkitankin kaksi massiivista liekinheitintä voivat tyhjentää miehitettyjä rakennuksia ja polttaa rakennuksia maan tasalle. ➤ **Vaatimukset:** Operaatiokeskus (Operations Center)

Häivetankki (Stealth Tank)		Häivetankki on kevyestä panssaroinnistaan huolimatta varteenotettava vastustaja: useimmat vastustajan joukot eivät pysty havaitsemaan sitä, ennen kuin se pysähtyy ampumaan täyden lastillisen tappavan tarkkoja raketteja. ⅄ **Vaatimukset:** Operaatiokeskus (Operations Center)
Sädetykki (Beam Cannon)		Sädetykkejä ei ole tarkoitettu suoriin hyökkäyksiin vihollispanssareita vastaan, mutta jos aikaa on riittävästi, sädetykkiryhmät voivat aiheuttaa rakennuksille erittäin suuria vahinkoja. Sädetykkien energialla voidaan myös tehostaa valon obeliskeja (Obelisks of Light). ⅄ **Taidot:** Heijastushyökkäys (Reflector Attack) ⅄ **Vaatimukset:** Tekniikkalabra (Tech Lab)
Avatar-sotakävelijä (Avatar Warmech)		Huipputekninen ja massiivisen kokoinen Avatar on varustettu obeliskin laserin (Obelisk Laser) kannettavalla versiolla. Avatarit voivat lisätä tuhovoimaansa entisestään repimällä kappaleita muista Nodin ajoneuvoista. ⅄ **Taidot:** Kaappaa tekniikkaa (Commandeer Technology) ⅄ **Vaatimukset:** Tekniikkalabra (Tech Lab)
Lähettiläs (Emissary)		Lähettiläs on suunniteltu matkaamaan kaukaisiin kohteisiin ja luomaan Nodille jalansijaa, jolloin uusien Nodin tukikohtien perustaminen sujuu helpommin.

LENTOKONEET, NOD

Useimmat Nodin lentokoneet rakennetaan **lentokenttätornissa (Air Tower)**.

Kuvake/Nimi		Kuvaus
Venom-partioalus (Venom Patrol Craft)		Venom-partioalus valvoo Nodin etuja nopeasti tulittavilla konekivääreillä, jotka ovat tappavia jalkaväkeä vastaan ja melko tehokkaita myös lentokoneita ja joitakin ajoneuvoja vastaan. ⅄ **Taidot:** Signaaligeneraattori (Signature Generator) ⅄ **Lisävarusteet:** Laserkondensaattori (Laser Capacitors), Signaaligeneraattori (Signature Generator)
Vertigo-pommikone (Vertigo Bomber)		Vertigo-pommikone hyödyntää häivetekniikkaa, jonka ansiosta se ilmestyy paikalle kuin tyhjästä ja pudottaa Groundpounder-pommit, ennen kuin vastustajan puolustusjärjestelmät ehtivät reagoida. ⅄ **Vaatimukset:** Tekniikkalabra (Tech Lab)
Kantaja (Carryall)		Kantaja voi kuljettaa useimmat Nodin yksiköt paikasta toiseen halvalla ja nopeasti. Ajoneuvo on ketterä, mutta heikosti panssaroitu.

RAKENNUKSET, NOD

NODIN TUOTANTORAKENNUKSET

Kuvake/Nimi	Kuvaus
Rakennustyömaa (Construction Yard)	Rakennustyömaat ovat raskaasti panssaroituja, ehdottoman tärkeitä tehtävien onnistumisen kannalta ja yleensä hyvin vartioituja. Rakennustyömaat lisäävät tutkatoiminnot Nodin tukikohtiin.
Voimala (Power Plant)	Nodin voimala tuottaa huomattavan paljon virtaa pienistäkin määristä tiberiumia, mutta vahingoittaa samalla voimalan ympäristöä.
Nosturi (Crane)	Nosturit parantavat Nodin rakennustyömaan (Construction Yard) tehokkuutta: yksi nosturi tuplaa Nodin rakennusten rakennusnopeuden.
Jalostamo (Refinery)	Nodin jalostamo voi nopeasti muuntaa raakatiberiumia hyödyllisiksi materiaaleiksi. Kunkin jalostamon mukana toimitetaan yksi Nodin lähes näkymättömistä sadonkorjureista (Harvester).
Nodin käsi (Hand of Nod)	Nodin käsi suojelee, varustaa ja kouluttaa Nodin taistelijoita, fanaatikkoja ja eliittijoukkoja, kun nämä käyvät sotaa GDI:n kanssa. **Vaatimukset:** Voimala (Power Plant)
Sotatehdas (War Factory)	Sotatehdas on tärkeä rakennus, jossa rakennetaan ja otetaan käyttöön Nodin erikoisajoneuvoja. Nodin sotatehtaat sisältävät myös robotteja, jotka korjaavat lähistöllä olevat vahingoittuneet ajoneuvot nopeasti. **Vaatimukset:** Voimala (Power Plant), Jalostamo (Refinery)
Operaatiokeskus (Operations Center)	Operaatiokeskuksessa on huippuluokan viestintäjärjestelmät, joita tarvitaan Nodin kalleimpiin rakennuksiin. Lisäksi Operaatiokeskus voi tuottaa tiedustelun vastatekniikkaa, kuten tutkanhäirintäohjuksia (Radar Jamming Missile) ja häivekentän (Cloaking Field). **Vaatimukset:** Voimala (Power Plant), Jalostamo (Refinery)
Salainen pyhäkkö (Secret Shrine)	Nodin salaisessa pyhäkössä suoritetaan erityisiä koulutusrituaaleja, joiden avulla koulutetaan kehittynyttä jalkaväkeä. Pyhäkössä voidaan myös tutkia tekniikoita, jotka tehostavat useimpia Nodin jalkaväkiryhmiä huomattavasti. **Vaatimukset:** Nodin käsi (Hand of Nod)

Tekniikkalabra (Tech Lab)		Kun tekniikkalabra on rakennettu, Nodin veljeskunta saa käyttöönsä edistyneimmät sotavarusteensa sekä uusia tutkittavia tekniikoita perusajoneuvojaan varten. **Vaatimukset:** Operaatiokeskus (Operations Center)
Lentokenttätorni (Air Tower)		Lentokenttätornit mahdollistavat ilmatuen Nodin hyökkäyksille sekä lentokoneiden tuotannon. Kussakin lentokenttätornissa on tilaa neljälle Vertigo-pommittajalle (Vertigo Bombers). **Vaatimukset:** Operaatiokeskus (Operations Center)
Tiberium-kemiantehdas (Tiberium Chemical Plant)		Tiberium-kemiantehtaan avulla Nodin komentajat voivat tuottaa tiberium-aseita taistelukentälle lyhyellä varoitusajalla. **Vaatimukset:** Tekniikkalabra (Tech Lab)

TUKIRAKENNUKSET, NOD

Kuvake/Nimi		Kuvaus
Tiberiumsiilo (Tiberium Silo)		Nodin veljeskunnan tukikohdat säilövät tiberiumsiiloihin kaiken tarvitsemansa tiberiumin, jotta ne voivat ryhtyä sotilaallisiin toimenpiteisiin vihollistensa murskaamiseksi. **Vaatimukset:** Jalostamo (Refinery)
Sirpaletykkitorni (Shredder Turret)		Sirpaletykkitornit toimivat kuin valtavat haulikot: ne ampuvat sirpaleita, kun vihollisen jalkaväkeä tulee niiden läheisyyteen. Sirpaleet eivät tee paljoakaan vahinkoa panssaroituihin ajoneuvoihin, mutta ne ovat erittäin tehokkaita osuessaan lihaa ja verta oleviin kohteisiin.
Lasertykkitorni (Laser Turret)		Lasertykkitornit ovat pienikokoinen versio Nodin joukkojen pelottavasta valon obeliskista (Obelisk of Light), ja niitä voi käyttää panssarintorjuntaan. Kolme lasertykkitornia, joita keskitetty puolustuskeskus ohjaa, voivat nopeasti kohdistaa säteensä kantaman sisällä oleviin panssaroituihin kohteisiin. **Vaatimukset:** Nodin käsi (Hand of Nod)
Maasta ilmaan -tykkitorni (SAM Turret)		Maasta ilmaan -tykkitornit ohjuksineen pitävät vihollisen lentokoneet loitolla. Yksittäinen ohjus ei ole kovinkaan tehokas, mutta kun tykkitorneja on paljon, niiden keskitetty tulitus riittää hyvin lentokoneiden pudottamiseen. **Vaatimukset:** Operaatiokeskus (Operations Center)
Häirintätorni (Disruption Tower)		Häirintätornit luovat valtavia häivekenttiä. Viholliset eivät voi havaita niiden läheisyydessä olevia Nodin rakennuksia, jalkaväkeä tai ajoneuvoja. Itse häirintätorneihin ei kuitenkaan voi käyttää häivetekniikkaa. **Vaatimukset:** Salainen pyhäkkö (Secret Shrine)

Valon obeliski (Obelisk of Light)		Nodin uskomattoman voimakas lasertorni voi suunnata tappavan säteensä niin ajoneuvoihin kuin jalkaväkiryhmiinkin. Nodin uudet sädetykit (Beam Cannon) parantavat valon obeliskin kantamaa ja tehoa entisestään. ⮝ **Vaatimukset:** Tekniikkalabra (Tech Lab)
Nodin temppeli (Temple of Nod)		Nodin temppeli sisältää laukaisualustan järkyttävän tuhoisaa ydiniskua varten sekä huippuluokan supertietokoneita, jotka voivat palauttaa koko tukikohdan virran, jos tukikohta joutuu EMP-hyökkäyksen kohteeksi. ⮝ **Vaatimukset:** Tekniikkalabra (Tech Lab)

TUKIVOIMAT, NOD

Kuvake/Nimi		Kuvaus
Tutkanhäirintäohjus (Radar Jamming Missile)		Nodin tutkanhäirintäohjus estää vihollista hetkellisesti näkemästä taistelukenttää kokonaisuudessaan. ⮝ **Käyttöönottopaikka:** Operaatiokeskus (Operations Center)
Hämäysarmeija (Decoy Army)		Nodin veljeskunta on tutkinut häivetekniikkaa jo kauan, ja tutkimusten yhteydessä se on kehittänyt valonvahvistustekniikkoja, jotka luovat peilikuvia sotajoukoista. ⮝ **Käyttöönottopaikka:** Operaatiokeskus (Operations Center)
Häivekenttä (Cloaking Field)		Nodin häivekentät muuntavat Nodin yksikköryhmiä paljaalle silmälle näkymättömiksi. Jotkin Nodin kokeneimmat yksiköt hyödyntävät tätä tekniikkaa tehokkaissa yllätyshyökkäyksissä. ⮝ **Käyttöönottopaikka:** Operaatiokeskus (Operations Center)
Varjoiskuryhmä (Shadow Strike Team)		Varjoiskuryhmät syöksyvät kohteeseen liitimillään ja suorittavat salamurhia ja räjähdeiskuja hämmästyttävän nopeasti. ⮝ **Käyttöönottopaikka:** Salainen pyhäkkö (Secret Shrine)
Miinapudotus (Mine Drop)		Nopeasta lentokoneesta pudotetut miinat peittävät nopeasti laajan alueen, ja niiden huomaaminen paljain silmin on lähes mahdotonta. ⮝ **Käyttöönottopaikka:** Lentokenttätorni (Air Tower)
Tiberium-kaasupommi (Tiberium Vapor Bomb)		Haihduttamalla tiberiumia kaasumaiseen olomuotoon Nod on onnistunut kehittämään voimakkaasti räjähtävän laserilla ohjatun pommin. ⮝ **Käyttöönottopaikka:** Tiberium-kemiantehdas (Tiberium Chemical Plant) ⮝ **Vaatimukset:** Lentokenttätorni (Air Tower)
Siementiberium (Seed Tiberium)		Nestemäisen tiberiumin kylväminen maahan nopeuttaa tiberiumin leviämistä ympäri maapalloa ja antaa Nodin joukoille tiettyjä taktisia etuja. ⮝ **Käyttöönottopaikka:** Tiberium-kemiantehdas (Tiberium Chemical Plant)

Katalysaattoriohjus (Catalyst Missile)		Tämä ainutlaatuinen pitkän kantaman ohjus toimii tavallistakin tehokkaammin, jos räjähdysalueen lähettyvillä on tiberiumia. ➤ **Käyttöönottopaikka:** Tiberium-kemiantehdas (Tiberium Chemical Plant)
Päätietokoneen vastatoimenpiteet (Master Computer Countermeasures)		Nodin temppeleissä on tehokkaita varageneraattoreita ja hallintajärjestelmiä, joilla Nodin tukikohdan virran saa nopeasti palautettua. ➤ **Käyttöönottopaikka:** Nodin temppeli (Temple of Nod)
Ydinohjus (Nuclear Missile)		GDI:n keskittynyessä tiberiumin vaaroihin Nodin veljeskunta onnistui salaa haalimaan itselleen huomattavan määrän 1900-luvun vaarallisimpia aseita: ydinohjuksia. ➤ **Käyttöönottopaikka:** Nodin temppeli (Temple of Nod)

UUDET TEKNIIKAT, NOD

Kuvake		Kuvaus
Tiberium-liuos (Tiberium Infusion)		Tiberiumista valmistettu seos nopeuttaa jalkaväen aineenvaihduntaa ja tekee joukoista näennäisesti immuuneja tiberiumin tappavalle vaikutukselle. ➤ **Kohdeyksiköt:** Fanaatikot (Fanatics), taistelijaryhmä (Militant Squad), taistelijoiden rakettiryhmä (Militant Rocket Squad) ➤ **Tutkimuspaikka:** Salainen pyhäkkö (Secret Shrine)
Ripittäjä (Confessor)		Ripittäjäksi kutsutut kokeneet Nodin johtajat parantavat joidenkin joukkojen tehokkuutta, minkä lisäksi niillä on mukanaan hallusinogeenisiä kranaatteja, jotka voivat yllyttää vihalliset ampumaan toisiaan. ➤ **Kohdeyksiköt:** Taistelijaryhmä (Militant Squad), taistelijoiden rakettiryhmä (Militant Rocket Squad) ➤ **Tutkimuspaikka:** Salainen pyhäkkö (Secret Shrine)
Elektromagneettinen verkko (EMP Coils)		Tämän kannettavan EMP-laitteen avulla joukot voivat lamauttaa laitteita ja rakennuksia, joissa on elektromagneettisia komponentteja. ➤ **Kohdeyksikkö:** Raider-vaunu (Raider Buggy) ➤ **Tutkimuspaikka:** Tekniikkalabra (Tech Lab)
Raivausterä (Dozer Blade)		Raivausterät kaatavat raskasta jalkaväkeä, mukaan lukien GDI:n vyöhykejoukkoja (Zone Troopers). Terillä voi myös raivata miinakenttiä, minkä lisäksi niitä voi käyttää etupanssarina. ➤ **Kohdeyksikkö:** Scorpion-tankki (Scorpion Tank) ➤ **Tutkimuspaikka:** Tekniikkalabra (Tech Lab)
Laserkondensaattorit (Laser Capacitors)		Veljeskunnan valon obeliski (Obelisk of Light) innosti tiedemiehiä hiomaan lasertekniikkaa, niin että se saatiin entistä paremmin hyödynnettävään muotoon. ➤ **Kohdeyksiköt:** Raider-vaunu (Raider Buggy), Venom-partioalus (Venom Patrol Craft), Scorpion-tankki (Scorpion Tank) ➤ **Tutkimuspaikka:** Tekniikkalabra (Tech Lab)
Signaaligeneraattori (Signature Generator)		Venom-partioalukseen (Venom Patrol Craft) voidaan lisätä signaaligeneraattori, joka häiritsee vihollisen tutkajärjestelmiä ja luo illuusion siitä, että Venomin tilalla on paljon sotajoukkoja. ➤ **Kohdeyksikkö:** Venom-partioalus (Venom Patrol Craft) ➤ **Tutkimuspaikka:** Tekniikkalabra (Tech Lab)

Nestemäinen ydintiberium (Liquid Tiberium Core)		Nodin tekniikkalabrojen (Tech Lab) avulla läheiset voimalat voivat lisätä tuotantoaan nestemäistä ydintiberiumia hyödyntämällä. ⅄ **Tutkimuspaikka:** Voimala (Power Plant) ⅄ **Vaatimukset:** Tekniikkalabra (Tech Lab)

TAIDOT, NODIN VELJESKUNTA

Kuvake/Nimi		Kuvaus
Kutsu kuljetusalus (Call for Transport)		Tämän taidon avulla Nodin veljeskunta voi kutsua joukoilleen nopean kuljetuksen taistelukentälle ja pois taistelukentältä. ⅄ **Kohdeyksiköt:** Taistelijaryhmä (Militant Squad), taistelijoiden rakettiryhmä (Rocket Militant Squad), sabotööri (Saboteur), fanaatikot (Fanatics), Musta käsi (Black Hand), varjoryhmä (Shadow Team), kommando (Commando), hyökkäyspyörä (Attack Bike), Raider-vaunu (Raider Buggy), Scorpion-tankki (Scorpion Tank) ⅄ **Vaatimukset:** Lentokenttätorni (Air Tower)
Elektromagneettinen isku (EMP Burst)		Nodin Raider-vaunujen (Raider Buggy) ajajat ovat tunnetusti uhkarohkeita. He ajavat usein vihollisajoneuvojen lähelle ja sammuttavat ne tätä taitoa käyttämällä. ⅄ **Kohdeyksikkö:** Raider-vaunu (Raider Buggy)
Räjähteet (Explosive Charge)		Varjoryhmät (Shadow Teams) hallitsevat räjähteiden käytön ja tiedustelutoiminnan; he voivat tuhota vihollisen rakenteet kätkemillään räjähteillä. ⅄ **Kohdeyksikkö:** Varjoryhmä (Shadow Team)
Riippuliidin (Glider Pack)		Koulutetut varjoryhmät (Shadow Teams) voivat liikkua taistelukentällä nopeasti riippuliitimen avulla. ⅄ **Kohdeyksikkö:** Varjoryhmä (Shadow Team)
Ansoitus (Booby Trap)		⅄ Tämän taidon avulla voit ansoittaa miehitettyjä rakennuksia sekä siltoja. ⅄ **Kohdeyksikkö:** Sabotööri (Saboteur)
Signaaligeneraattori (Signature Generator)		Tätä taitoa käyttämällä saat yksittäisen Venom-partioaluksen (Venom Patrol Craft) näkymään vihollisen tutkassa suurempana joukkona. ⅄ **Kohdeyksikkö:** Venom-partioalus (Venom Patrol Craft)
Heijastushyökkäys (Reflector Attack)		⅄ Sädetykit (Beam Cannons) voivat heijastuttaa säteensä Venom-partioaluksesta (Venom Patrol Craft), jolloin niillä voi osua muutoin turvassa oleviin kohteisiin. ⅄ **Kohdeyksikkö:** Sädetykki (Beam Cannon)
Kaappaa tekniikkaa (Commandeer Technology)		⅄ Avatar-taistelukävelijä (Avatar Warmech) voi ottaa kohteeksen hyökkäyspyörän (Attack Bike), liekkitankin (Flame Tank), häivetankin (Stealth Tank) tai sädetykin (Beam Cannon) ja kaapata kohteen tekniikkaa. Kohteena ollut yksikkö tuhoutuu. ⅄ **Kohdeyksikkö:** Avatar-taistelukävelijä (Avatar Warmech)

SCRIN

Kun scrinit hyökkäsivät maapallolle, ihmiskunta sai vihdoin todisteen siitä, että älyllistä elämää on muuallakin maailmankaikkeudessa. Scrinit näyttävät selviytyvän loistavasti tiberiumin läheisyydessä: tiberium suorastaan parantaa niitä, toisin kuin ihmisiä.

Scrinien määrää ei tiedetä, ja niiden tekniikka vaikuttaa huomattavasti omaamme kehittyneemmältä. Scrinien tekniikka näyttää antaneen niille vastustuskykyä, jonka avulla ne selviävät vieraassa ympäristössämme. Scrinien motiiveista ei ole tarkkaa tietoa, mutta muiden todisteiden puuttuessa niitä on pidettävä vakavana uhkana.

YKSIKÖT, SCRIN

SCRINIEN JALKAVÄKI

Kaikki scrinien jalkaväkiyksiköt kuljetetaan **portaalin (Portal)** kautta.

Kuvake/Nimi	Kuvaus
Surisijat (Buzzers)	Kammottavat surisijat ovat kuin pilvi lentäviä partakoneenteriä, jotka leikkaavat helposti lihaa ja kevyttä panssaria. Niillä vaikuttaa olevan rajallinen tietoisuus, joka ohjaa niitä. ⅄ **Taidot:** Yhdisty ajoneuvoihin (Combine With Vehicles), tyhjennä miehitetyt rakennukset (Clear Garrisoned Structures)
Hajottajat (Disintegrators)	Hajottajat ovat metallisia, käveleviä olentoja, jotka tuhoavat ajoneuvoja tehokkaalla leikkaussäteellä. Tuhoutuessaan hajottaja räjähtää ja vahingoittaa lähistöllä olevia vihollisia.
Sulauttaja (Assimilator)	Sulauttaja on paikallaan pysyessään täysin näkymätön, ja sen erikoisalaa on vihollisrakennusten valtaaminen. Sulauttajat voivat myös korjata scrinien rakennuksia ja kaapata kukistettuja taistelukävelijöitä.
Shokkijoukot (Shock Troopers)	Shokkijoukot tekevät raivokkaita hyökkäyksiä alueille, joissa on paljon asutusta. Ne pystyvät helposti hyökkäämään panssaroitujenkin ajoneuvojen kimppuun. ⅄ **Vaatimukset:** Hermokeskus (Nerve Center), staasikeskus (Stasis Chamber) ⅄ **Lisävarusteet:** Plasmakiekonheittimet (Plasma Disc Launchers), vilkepakkaus (Blink Pack)
Ylimieli (Mastermind)	Salaperäinen ylimieli voi teleportata paikasta toiseen, minkä lisäksi se voi hallita vihollisten mieliä. Ylimieli ilmestyy keskelle vihollisjoukkoja ja ottaa haltuunsa ajoneuvoja, rakennuksia ja jalkaväkeä. ⅄ **Vaatimukset:** Staasikeskus (Stasis Chamber), tekniikankehittäjä (Technology Assembler) ⅄ **Taidot:** Siirrä yksiköt (Teleport Units), manipulointilaite (Manipulator Device)

AJONEUVOT, SCRIN

Kaikki scrinien ajoneuvot lähetetään paikalle **siirtokeskuksen (Warp Sphere)** kautta.

Kuvake/Nimi	Kuvaus
Etsijä (Seeker)	Etsijä on todennäköisesti tiedusteluun suunniteltu kevyt ajoneuvo, joka on varustettu kehittyneillä pyyhkäisytoiminnoilla sekä plasmakiekonheittimillä (Plasma Disc Launchers).
Tykkikävelijä (Gun Walker)	Omilla jaloilla kulkevat tykkikävelijät on aseistettu nopeasti tulittavilla energia-aseilla, jotka repivät kappaleiksi niin jalkaväen kuin lentokoneetkin.
Sadonkorjuri (Harvester)	Sadonkorjurit keräävät tiberiumia ja kuljettavat sen scrinien uuttajien (Extractors) luo. Ne näyttävät myös korjautuvan itsestään, kun tiberiumia on lähettyvillä.
Ahmija-tankki (Devourer Tank)	Ahmija-tankissa on pitkän kantaman protonitykki, minkä lisäksi tankki voi lisätä säteen tehoa tiberiumia kuluttamalla. **Vaatimukset:** Hermokeskus (Nerve Center)
Korruptoija (Corrupter)	Korruptoijat ruiskuttavat rakennusten ja jalkaväen päälle syövyttävää limaa, joka on tuhoisaa ihmisille mutta joka parantaa scrinien kuntoa hämmästyttävästi. **Vaatimukset:** Hermokeskus (Nerve Center)
Hävittäjä-kolmijalka (Annihilator Tripod)	Hävittäjä on tuhovoimainen jättiläinen, jonka kolme sädeasetta on kiinnitetty itsenäisesti liikkuviin lonkeroihin ja jonka jalat ovat niin vahvat, että se voi murskata pienempiä ajoneuvoja alleen. **Vaatimukset:** Tekniikankehittäjä ((Technology Assembler) **Lisävarusteet:** Voimakenttägeneraattori (Forcefield Generator)
Tutkijalaite (Explorer)	Scrineillä tuntuu olevan suoranainen pakkomielle tiberiumin suhteen. Ne valmistelevat usein sadonkorjuuta lähettämällä tutkijalaitteita alueille, joilla on paljon tiberiumia.

LENTOKONEET, SCRIN

Kaikki scrinien lentokoneet lähetetään paikalle **painovoimantasaajan (Gravity Stabilizer)** kautta.

Kuvake/Nimi	Kuvaus
Emoalus (Drone Ship)	Kun nämä valtavat leijuvat tornit laskeutuvat ja purkavat lastinsa, scrinit voivat perustaa tukikohdan. Emoalukset vastaavat toiminnaltaan liikuteltavaa rakennusajoneuvoa (MCV).
Myrskylentäjä (Stormrider)	Myrskylentäjät ovat nopeita lentokoneita, joiden plasmatykki tehoaa niin maa- kuin ilmajoukkoihinkin.
Tuhoaja-sotalaiva (Devastator Warship)	Tuhoaja-sotalaivat aiheuttavat pitkän kantaman Zeus-plasmakiekkopatteristollaan kammottavaa vahinkoa kaikkeen alapuolellaan olevaan. ⅄ **Vaatimukset:** Tekniikankehittäjä (Technology Assembler) ⅄ **Lisävarusteet:** Voimakenttägeneraattori (Forcefield Generator)
Planeettojen valtausalus (Planetary Assault Carrier)	Planeettojen valtausalus sisältää useita hävittäjäkoneita, jotka parveilevat hyökkäämään maakohteiden kimppuun. Valtausalus on pelottavimmillaan, kun se luo ionimyrskyn (Ion Storm). ⅄ **Taidot:** Ionimyrsky (Ion Storm) ⅄ **Vaatimukset:** Signaalilähetin (Signal Transmitter) ⅄ **Lisävarusteet:** Voimakenttägeneraattori (Forcefield Generator)
Emoalus (Mothership)	Hitaasti liikkuva Scrinien emoalus on superase, jonka energiasäde tuhoaa kohteensa ja voi aiheuttaa kokonaisia kaupunkeja tuhoavan ketjureaktion. ⅄ **Vaatimukset:** Signaalilähetin (Signal Transmitter)

RAKENNUKSET, SCRIN

SCRINIEN TUOTANTORAKENNUKSET

Kuvake/Nimi	Kuvaus
Robottilava (Drone Platform)	Robottilava perustaa scrinien tukikohdan rakennuksia rakentamalla. Tämän lisäksi robottilava mahdollistaa tutkatoiminnot.
Reaktori (Reactor)	Reaktori on scrinien tukikohtien ensisijainen virranlähde, joka hyödyntää tehokkaasti tiberiumin säteilyä ja tuottaa energiaa muukalaisten muille rakennuksille.

Uuttaja (Extractor)

Uuttaja kerää ja varastoi muukalaisten sadonkorjureiden (Harvester) toimittamaa tiberiumia. Rakennuksen mukana toimitetaan sadonkorjuri, ja rakennus on välttämätön, jotta scrinit saavat varoja sodankäynnin jatkamista varten.

Portaali (Portal)

Scrinien jalkaväki siirretään taistelukentälle portaalin kautta. Portaalin teho ei riitä raskaiden yksiköiden siirtämiseen.

- **Vaatimukset:** Reaktori (Reactor)

Siirtokeskus (Warp Sphere)

Siirtokeskus luo porttikäytävän, jonka kautta scrinien ajoneuvoja voidaan siirtää paikasta toiseen. Rakennus sisältää myös robotteja, jotka korjaavat lähellä olevia ajoneuvoja, minkä lisäksi keskus voi tarvittaessa tuottaa korjausrobotteja (Reconstruction Drones).

- **Vaatimukset:** Reaktori (Reactor), Uuttaja (Extractor)

Hermokeskus (Nerve Center)

Hermokeskus on kehittyneiden muukalaistukikohtien välttämätön osa. Se voi olla yhteydessä kaukaisiin joukkoihin tai puolustaa tukikohtaa salamapiikillä (Lightning Spike).

- **Vaatimukset:** Reaktori (Reactor), Uuttaja (Extractor)

Painovoimantasaaja (Gravity Stabilizer)

Painovoimantasaaja turvaa scrinien avaruuslaivaston saapumisen säätelemällä painovoiman vaihtelua planeetalla, johon se on rakennettu.

- **Vaatimukset:** Hermokeskus (Nerve Center)

Staasikeskus (Stasis Chamber)

Staasikeskus kouluttaa muukalaisjalkaväkeä, kuten shokkijoukkoja (Shock Trooper) ja ylimieliä (Mastermind). Staasikeskus voi myös luoda staasikilven (Stasis Shield) mihin taistelukentän kohtaan tahansa.

- **Vaatimukset:** Hermokeskus (Nerve Center), Portaali (Portal)

Tekniikankehittäjä (Technology Assembler)

Tekniikankehittäjä mahdollistaa scrinien vahvimpien yksiköiden tuotannon, varustaa joukkoja uudella tekniikalla ja voi muuttaa maayksiköt hetkeksi haavoittumattomiksi.

- **Vaatimukset:** Hermokeskus (Nerve Center), Portaali (Portal)

Signaalilähetin (Signal Transmitter)

Signaalilähettimen avulla taistelukentälle voidaan kutsua valtava scrinien emoalus (Mothership). Lähettimen taajuutta voidaan myös muuttaa niin, että se avaa madonreikiä (Wormholes) läheisyyteensä.

- **Vaatimukset:** Tekniikankehittäjä (Technology Assembler)

Valimo (Foundry)

Valimo toimii rakennuksia luotaessa robottilavan (Drone Platform) tavoin, joten scrinien työnjohtajat voivat jouduttaa tukikohdan rakentamista.

TUKIRAKENNUKSET, SCRIN

Kuvake/Nimi	Kuvaus
Surisijapesät (Buzzer Hives)	Surisijapesissä on valtavia määriä raivokkaita surisijoita (Buzzers). Jos vihollinen tuhoaa surisijat, pesä kehittää nopeasti uusia.
Kasvukiihdytin (Growth Accelerator)	Scrinien tiedetään rakentavan outoja kasvukiihdyttimiä, joiden avulla ne voivat parantaa tiberiumkenttien tuottoa. **Vaatimukset:** Uuttaja (Extractor)
Myrskypylväs (Storm Column)	Myrskypylväs luo paikallisen ionimyrskyn (Ion Storm), joka auttaa olentojen avaruusaluksia. Pylväs voi keskittää myrskyn salamaniskuksi, joka aiheuttaa vakavia vaurioita lentokoneille, ajoneuvoille ja jalkaväelle. **Vaatimukset:** Tekniikankehittäjä (Technology Assembler)
Fotonitykki (Photon Cannon)	Fotonitykin osuma saattaa räjäyttää maa-ajoneuvot kappaleiksi. Jalkaväkijoukot ovat kuitenkin tarpeeksi pieniä välttyäkseen suoralta vahingolta. **Vaatimukset:** Portaali (Portal)
Plasmaohjuspatteri (Plasma Missile Battery)	Plasmaohjuspatterilla ammutaan äärimmäisen kuumia plasmakiekkoja, jotka voivat polttaa vihollisen lentokoneet tuhkaksi. **Vaatimukset:** Hermokeskus (Nerve Center)
Särögeneraattori (Rift Generator)	Tämän äärettömän vaarallisen laitteen avulla scrinit voivat avata leimahduspisteen mihin tahansa taistelukentän kohtaan ja lähettää kaiken lähellä olevan syvälle avaruuteen. **Vaatimukset:** Tekniikankehittäjä (Technology Assembler)

TUKIVOIMAT, SCRIN

Kuvake/Nimi	Kuvaus
Korjausrobotit (Reconstruction Drones)	Scrinien työnjohtajat on koulutettu laukaisemaan korjausrobotit liikkeelle aina, kun scrinien joukot tarvitsevat korjauksia, vaikka sitten keskellä taistelua. **Käyttöönottopaikka:** Siirtokeskus (Warp Sphere)
Salamapiikki (Lightning Spike)	Scrinien kehittämä salamapiikki on puolustusmenetelmä, joka tehoaa useimpiin taistelujoukkoihin. **Käyttöönottopaikka:** Hermokeskus (Nerve Center)

Parvi (The Swarm)		Joissakin tilanteissa surisijoita (Buzzers) tarvitaan odotettua enemmän, joten scrinien työnjohtajat ovat valmiina kutsumaan taistelukentälle tarpeen mukaan kokonaisen parven. ➤ **Käyttöönottopaikka:** Hermokeskus (Nerve Center)
Värinäpyyhkäisy (Vibration Scan)		Scrinien värinäpyyhkäisy havaitsee välittömästi tiberiumkentät sekä tiberiumiin pohjautuvat elämänmuodot, rakennukset ja ajoneuvot, jotka ovat lähistöllä. ➤ **Käyttöönottopaikka:** Hermokeskus (Nerve Center)
Staasikilpi (Stasis Shield)		Kaikki scrinien staasikilven alueelle joutuva sammuu, kuin aika olisi pysähtynyt, eivätkä mitkään tunnetut aseet vaikuta kilven sisällä oleviin kohteisiin. ➤ **Käyttöönottopaikka:** Staasikeskus (Stasis Chamber)
Faasikenttä (Phase Field)		Faasikentän muutosten vuoksi kentän vaikutusalueella olevien yksiköiden kimppuun on vaikeaa hyökätä, mutta yksiköt eivät myöskään pysty taistelemaan. Scrinien työnjohtajat lähettävät näiden voimien avulla joukkoja tukikohdan puolustuksen ulkopuolelle. ➤ **Käyttöönottopaikka:** Tekniikankehittäjä (Technology Assembler)
Madonreikä (Wormhole)		Scrinien madonreikä luo avaruuden halki ulottuvan tunnelin, ja sotavoimat voivat hetkessä siirtyä tunnelin päästä toiseen. ➤ **Käyttöönottopaikka:** Signaalilähetin (Signal Transmitter)
Emoalus (Mothership)		Scrinien johtajia on luultavasti muissakin aluksissa, mutta emoalus on valtava uhka, jonka voi kutsua taisteluun tätä voimaa käyttämällä. ➤ **Käyttöönottopaikka:** Signaalilähetin (Signal Transmitter)
Särö (Rift)		Scrinien voimakkain ase avaa avaruuteen aukon, joka imee sisäänsä kaiken lähistöllään olevan. ➤ **Käyttöönottopaikka:** Särögeneraattori (Rift Generator)

UUDET TEKNIIKAT, SCRIN

Kuvake/Nimi		Kuvaus
Plasmakiekonheittimet (Plasma Disc Launchers)		Plasmakiekonheittimet on yleensä varattu scrinien panssarijoukoille, mutta myös scrinien vahvimmat jalkaväkijoukot voidaan varustaa näillä hakeutuvilla aseilla, jotka tuhoavat nopeita lentokoneita. ➤ **Tutkimuspaikka:** Tekniikankehittäjä (Technology Assembler) ➤ **Kohdeyksikkö:** Shokkijoukot (Shock Troopers)
Vilkepakkaukset (Blink Packs)		Eliittitason shokkijoukot (Elite Shock Troopers) voivat vilkepakkausten avulla siirtyä silmänräpäyksessä taistelukentän reunalta toiselle. ➤ **Tutkimuspaikka:** Tekniikankehittäjä (Technology Assembler) ➤ **Kohdeyksikkö:** Shokkijoukot (Shock Troopers)

Voimakenttä-generaattorit (Forcefield Generators)		Voimakenttägeneraattorit luovat paikallisen energiakilven, joka kestää ennen sammumistaan huomattavan kovaa vahinkoa – ja jopa EMP-iskun. ➤ **Tutkimuspaikka:** Tekniikankehittäjä (Technology Assembler) ➤ **Kohdeyksiköt:** Hävittäjä-kolmijalka (Annihilator Tripod), Tuhoaja-sotalaiva (Devastator Warship), planeettojen valtausalus (Planetary Assault Carrier)
Fuusioydin (Fusion Core)		Scrinien tekniikankehittäjän (Technology Assembler) reaktoreissa on komponentteja, joiden myötä virrantuotantoa voidaan lisätä huomattavasti fuusioydintä käyttämällä. ➤ **Tutkimuspaikka:** Reaktori (Reactor) ➤ **Vaatimukset:** Tekniikankehittäjä (Technology Assembler)

TAIDOT, SCRIN

Kuvake/Nimi		Kuvaus
Siirrä yksiköt (Teleport Units)		Ylimieli (Mastermind) voi siirtää kaikki alueella olevat yksiköt käyttämällä ympäristön tiberiumia, joka voi olla peräisin joko tiberiumkentältä tai vihollisen siilosta (Silo). ➤ **Kohdeyksikkö:** Ylimieli (Mastermind)
Muuntosäde (Conversion Beam)		Ahmija-tankit (Devourer Tanks) voivat "ahmia" tiberiumia ja lisätä näin protonitykkiensä kantamaa ja pysäytysvoimaa. ➤ **Kohdeyksikkö:** Ahmija-tankki (Devourer Tank)
Ionimyrsky (Ion Storm)		Planeettojen valtausalukset (Planetary Assault Carriers) voivat luoda paikallisia ionimyrskyjä, jotka tehostavat useimpien lähistöllä olevien scrinien lentokoneiden puolustusjärjestelmiä. ➤ **Kohdeyksikkö:** Planeettojen valtausalus (Planetary Assault Carrier)
Manipulointilaite (Manipulator Device)		Manipulointilaitteen avulla scrinien ylimielet (Mastermind) voivat ottaa haluamansa kohteen täysin haltuunsa, olipa kyseessä sitten tankki, lentokone tai jopa kokonainen tuotantolaitos. ➤ **Kohdeyksikkö:** Ylimieli (Mastermind)

NEUTRAALIT YKSIKÖT JA TUOTANTORAKENNUKSET

NEUTRAALIT YKSIKÖT

Kuvake/Nimi	Kuvaus
Mutanttiryöstelijä (Mutant Marauder)	Mutanttiryöstelijät ovat äärettömän vahvoja, konetykkejä käyttäviä raakalaisia, jotka näyttävät selviytyvän tiberiumin lähettyvillä – toisin kuin useimmat muut elolliset olennot.
Visceroidit (Visceroids)	Nämä mielipuoliset ja vaaralliset olennot ovat seurausta tiberiumille altistumisesta. Olennot hyökkäävät kaiken liikkuvan kimppuun ja regeneroituvat jatkuvasti.

TUOTANTORAKENNUKSET

Kuvake/Nimi	Kuvaus
Tiberiumpiikki (Tiberium Spike)	Valtaamalla tämän tuotantorakennuksen (Tech Building) saat jatkuvasti lisäresursseja.
Laajennuspiste (Expansion Point)	Valtaamalla tämän rakennuksen saat lähialueen maaston hallintaasi. Maaston hallinta mahdollistaa rakennusten sijoittamisen.
Vahvistuspiste (Reinforcement Bay)	Valtaamalla tämän tuotantorakennuksen (Tech Building) saat käyttöösi lisäyksiköitä.
Maanalaisen keskusasema (Subway Hub)	Valtaamalla tämän tuotantorakennuksen (Tech Building) voit käyttää taistelukentän kaikkia maanalaisen sisäänkäyntejä (Subway Entrances).
Maanalaisen sisäänkäynti (Subway Entrance)	Kun maanalaisen keskusasema (Subway Hub) on vallattu, monet yksiköt kerrallaan voivat kulkea kartalla mistä tahansa maanalaisen sisäänkäynnistä toiseen.

EMP-keskus (EMP Control Center)		Valtaamalla tämän tuotantorakennuksen (Tech Building) saat käyttöösi elektromagneettiset iskut (EMP strike).
Mutanttislummi (Mutant Hovel)		Valtaamalla tämän tuotantorakennuksen (Tech Building) voit värvätä mutanttiryöstelijöitä (Mutant Marauders).
Puolustustorni (Defensive Tower)		Valtaamalla tämän tuotantorakennuksen (Tech Building) saat käyttöösi kiinteän tykkitornin.
Tiberiumsiilo (Tiberium Silo)		Valtaamalla tämän tuotantorakennuksen (Tech Building) saat lisäresursseja, jotka kaikki tulevat käyttöösi heti.

TALLENTAMINEN JA LATAAMINEN

Voit ladata pelejä päävalikosta ja tallentaa pelin taukovalikossa (Pause). Kampanja (Campaign) -pelimuodossa peli tallentuu automaattisesti kunkin voitetun tehtävän jälkeen. (Kullekin kampanjalle tallentuu oma automaattisen tallennuksen tiedosto.)

- Jos haluat ladata tallennetun pelin, valitse päävalikossa Kampanja (CAMPAIGN) ja valitse sitten Jatka kampanjaa (CONTINUE CAMPAIGN). Valitse luettelosta tallennettu peli ja valitse Lataa peli (LOAD GAME).
- Jos haluat tallentaa kesken olevan pelin, avaa taukovalikko (Pause) painamalla **ESC**-näppäintä ja valitse sitten Tallenna (SAVE). Valitse luettelosta tallennettu peli, jonka haluat korvata, ja valitse sitten Tallenna peli (SAVE GAME).

VIANMÄÄRITYS

ONLINE-TUKIKESKUS

Jos pelin pelaamisen yhteydessä ilmenee ongelmia, käy online-tukikeskuksessamme osoitteessa **http://support.electronicarts.co.uk**. Siellä voit tutustua uusimpiin vianmääritystä koskeviin kysymyksiin ja lähettää oman kysymyksesi.

Jos EA Link -sovelluksen käytön yhteydessä ilmenee ongelmia, varmista, että EA Link on käynnissä ja valitse EA Link -ikkunan yläreunassa oleva vaihtoehto Ohje (HELP).

OFFLINE-TUKI

Tämä peli sisältää vianmäärityksen auttamiseen tarkoitetun Tekninen tuki -tiedoston. Kyseinen tiedosto löytyy samasta kansiosta kuin itse pelikin. Voit myös pyytää apua asiakastukipalvelustamme (katso seuraavalta sivulta tietoja asiakaspalvelusta).

KÄYTÖN AIKANA ILMENEVÄT ONGELMAT

- Varmista, että tietokoneesi täyttää pelin vähimmäisvaatimukset ja että tietokoneeseen on asennettu uusimmat näytönohjain- ja äänikorttiajurit:
  Jos käytössä on NVIDIA-näytönohjain, voit ladata uusimmat ajurit osoitteesta **www.nvidia.com**.
  Jos käytössä on ATI-näytönohjain, voit ladata uusimmat ajurit osoitteesta www.ati.amd.com
- Jos käytössä on pelin **levyversio**, asenna DirectX uudelleen levyltä. DirectX sijaitsee tavallisesti levyn juurihakemiston DirectX-kansiossa. Jos käytössäsi on Internet-yhteys, voit ladata DirectX:n uusimman version osoitteesta www.microsoft.com/directx

YLEISIÄ VIANMÄÄRITYSVINKKEJÄ

- Jos olet ostanut pelin **levyversion** ja pelin asennus- tai käynnistysvalikko ei tule näkyviin, vaikka automaattinen käynnistystoiminto on käytössä, napsauta Oma tietokone -kansiossa levyaseman kuvaketta hiiren kakkospainikkeella ja valitse Automaattinen käynnistys.
- Jos peli toimii hitaasti, kokeile kuva- ja ääniasetusten pienentämistä pelin asetusvalikosta. Näytön tarkkuuden pienentäminen parantaa usein pelin suorituskykyä.
- Varmista pelin paras mahdollinen suorituskyky sulkemalla taustalla pyörivät Windows-ohjelmat tai virustentorjuntaohjelmat. Muista kuitenkin käynnistää virustentorjuntaohjelmat pelaamisen jälkeen.

INTERNET-PELAAMINEN REITITTIMEN TAI PALOMUURIN LÄPI

Tämä peli käyttää Internet-peleissä alla mainittuja verkkoportteja. Jos käytössä on palomuuri (esim. Windowsin ohjelmistopalomuuri tai laitteistopalomuuri), varmista, että peliviestintä on sallittu seuraavista porteista:

Laji	Paikallinen	Etäportti
UDP	mikä tahansa	27900
TCP	mikä tahansa	29900
TCP	mikä tahansa	29901
TCP	mikä tahansa	6667
UDP	6500	27900
UDP	6500	mikä tahansa
TCP	mikä tahansa	28910
UDP	13139	13139
UDP	mikä tahansa	27900
TCP	mikä tahansa	28910

PORTTILIIKENTEEN VÄLITYS

Jos tietokone on yhdistetty Internetiin reitittimen välityksellä, porttiliikenteen eteenpäinvälitys voi ratkaista useita verkkopelaamiseen liittyviä yhteysongelmia. Eri reitittimillä on eri keinot määrittää porttiliikenteen eteenpäinvälitys, mutta seuraavista vaiheista on yleensä apua:

1. Siirry reitittimen järjestelmänvalvojan näyttöön. Useimmissa reitittimissä on selainpohjainen käyttöliittymä, jonka avulla voit määrittää porttiliikenteen eteenpäinvälityksen. Eri reitittimillä on erilaiset nimeämistavat, joten etsi käyttöliittymän valikoista jotakin seuraavista: Port Forwarding (Porttiliikenteen välitys), Services (Palvelut), Virtual Servers (Näennäispalvelimet), Inbound Services (Saapuvien tietojen palvelu), Applications (Sovellukset) tai Gaming (Pelaaminen).
2. Luo tämän jälkeen uusi sääntö, joka välittää yllä lueteltujen porttinumeroiden tietoliikenteen tietokoneesi IP-osoitteeseen. Voit tarkistaa tietokoneen IP-osoitteen Windowsin Käynnistä-valikosta seuraavasti: napsauta Käynnistä-painiketta, valitse Suorita, kirjoita **cmd** ja valitse OK.
3. Kirjoita komentoikkunaan **ipconfig** ja paina ENTER-näppäintä. Näkyviin tulevat verkon perusasetukset sekä tietokoneen IP-osoite.

Tavallinen porttiliikenteen eteenpäinvälityksen asetus näyttää seuraavalta:
Port – 3658, **Protocol** – UDP, **Traffic** – Incoming (Saapuva), **Forwarded to** – [Oma IP-osoite, esim. 192.168.1.3]

DMZ

Reitittimet sisältävät usein vaihtoehdon, jonka avulla tietokoneen verkkoasetukseksi määritetään "DMZ (De-Militarised Zone)". Tämä tarkoittaa, että kaikki saapuva tietoliikenne välitetään tietokoneeseen. Asetus poistaa useimmat yhteysongelmat, mutta poistaa kaiken reitittimen tarjoaman yksityisyys- ja virussuojan.

Lisätietoja palomuureista, porttiliikenteen eteenpäinvälittämisestä ja DMZ-asetuksesta on online-tukikeskuksessa osoitteessa **http://support.electronicarts.co.uk.**

ASIAKASPALVELUSTA SAAT APUA

Peliin kuuluu aputiedosto, josta saat neuvoja mahdollisissa ongelmatapauksissa. Tiedostossa on ratkaisut useimpiin ongelmiin, joita peliä asennettaessa tai pelattaessa voi ilmetä. Jos olet jo asentanut pelin, napsauta Windowsin tehtäväpalkin KÄYNNISTÄ-painiketta ja valitse **Ohjelmat>** (tai **Kaikki ohjelmat>**) **EA GAMES>** (tai **EA SPORTS>**). Aputiedosto on samassa kansiossa kuin pelikin. Kokeile tiedostossa ehdotettuja ratkaisukeinoja ennen kuin otat yhteyttä EA:n asiakastukeen.

Jos et ole vielä asentanut peliä, noudata alla olevia ohjeita:

Näin käytät aputiedostoa, vaikka et olisi asentanut peliä:

1. Aseta pelilevy tietokoneesi levyasemaan.
2. Napsauta KÄYNNISTÄ-painiketta ja valitse **Suorita…**
3. Kirjoita valintaikkunaan **D:\Support\European Help Files\EA_Help_Select.htm** ja napsauta OK-painiketta. Jos levyasemasi kirjaintunnus on jokin muu kuin **D:**, korvaa tunnus oikealla.

Jos haluat tarkistaa, että tietokoneesi vastaa pelin pakkauksessa mainittuja vähimmäisvaatimuksia, voit tehdä sen **dxdiag**-sovelluksella. Sovellus tarkistaa laitteistosi kokoonpanon ja järjestää tiedot yksityiskohtaiseksi raportiksi. Tämä raportti auttaa EA:n asiakaspalvelua ratkaisemaan ongelmasi nopeammin.

Näin löydät tarvittavat tiedot:

1. Napsauta tehtäväpalkin KÄYNNISTÄ-painiketta, valitse **Suorita…** ja kirjoita valintaikkunaan **dxdiag**. Napsauta sitten OK-painiketta.
2. Tallenna järjestelmätiedot napsauttamalla painiketta TALLENNA KAIKKI TIEDOT. Näin raporttia on helppo tarkistella ja se voidaan tulostaa. Varmista, että raportti on saatavilla, ennen kuin otat yhteyttä EA:n tekniseen tukeen.

Käy samalla myös EA:n Suomen nettisivuilla osoitteessa HTTP://WWW.SUOMI.EA.COM, josta löytyy uutisia ja perusteellisempia tietoja.

Electronic Arts -yhtiön asiakaspalveluosasto on valmiina auttamaan maanantaista perjantaihin klo 14.00–18.00 numerossa 0800 508 225. Voit myös kirjoittaa meille, muista liittää edellä pyydetyt tiedot laitteistostasi. Osoite on: **Electronic Arts, Tekninen tuki, Airport Plaza, Äyritie 12 A, 01510 Vantaa, Suomi**
Sähköposti: **tekninentuki@europe.ea.com**

Useimmat PC-pelien käytössä esiintyvät ongelmat on helpompi ja nopeampi ratkaista itse käyttämällä asiakaspalvelun Internet-tietopankkia. Asiakaspalvelusta et saa pelivinkkejä tai muita neuvoja. Jos olet jäänyt pelissäsi jumiin, katso virallisen vinkkilinjan yhteystiedot ohjekirjan takakannesta.

Jos latasit tämän pelin EA Linkin kautta, löydät englanninkielisen loppukäyttäjän käyttöoikeussopimuksen täältä: http://files.ea.com/downloads/commerce/eula/en_US/eula.pdf

TIEDOTE

Electronic Arts varaa itselleen oikeuden parantaa ohjekirjassa kuvattua tuotetta milloin tahansa ilman erillistä ennakkoilmoitusta. Tätä ohjekirjaa ja ohjekirjassa kuvattua ohjelmistoa suojaavat tekijänoikeuslait. Kaikki oikeudet pidätetään. Mitään tämän ohjekirjan tai siinä kuvatun ohjelmiston osaa ei saa kopioida, jäljentää, kääntää tai muuntaa muuhun elektroniseen mediaan sopivaksi tai koneella luettavaan muotoon ilman Electronic Artsilta saatavaa kirjallista erillislupaa, jota voi hakea osoitteesta EA Swiss Sàrl, Place du Molard 8, 1204 Geneva, Switzerland.

TAKUU

RAJOITETTU TAKUU

Electronic Arts takaa tämän tietokoneohjelmiston alkuperäiselle ostajalle, että tallennusväline, jolle ohjelmisto on tallennettu, on materiaalin ja työn osalta virheetön. Tämä takuu on voimassa 90 päivää ostopäivästä lukien. Takuuaikana viallinen tuote vaihdetaan uuteen, mikäli alkuperäinen tuote palautetaan Electronic Artsille alla mainittuun osoitteeseen. Palautettavan tuotteen mukaan tulee liittää päivämäärällä varustettu todiste ostotapahtumasta, kuvaus viasta, viallinen tallennusväline sekä asiakkaan osoite. Tämä takuu myönnetään kuluttajalle hänen laillisten oikeuksien lisäksi ja se ei heikennä niitä millään tavalla. Takuu ei koske itse tietokoneohjelmistoa, joka toimitetaan sellaisenaan, eikä tallennusvälinettä, jota on käytetty väärin, joka on vahingoittunut, tai joka kulunut liiallisessa käytössä.

TAKUUAJAN JÄLKEISET PALAUTUKSET

Electronic Arts vaihtaa käyttäjän vahingoittaman ohjelmiston sen saatavuudesta riippuen, jos alkuperäisohjelmisto palautetaan. Liittäkää lähetykseen täydellinen selvitys viasta, oma nimenne ja osoitteenne sekä, jos mahdollista, puhelinnumero, josta teidät saa kiinni päiväsaikaan.
Electronic Artsin asiakaspalvelu vastaa tuotetta koskeviin kysymyksiin maanantaista perjantaihin klo 14.00–18.00 numerossa 0800 508 225.
Sähköposti: **TEKNINENTUKI@EUROPE.EA.COM**

Electronic Arts Finland Oy
Airport Plaza Äyritie 12 A
01510 Vantaa
FINLAND

Electronic Arts ei myönnä tuotteelle minkäänlaista takuuta, mikäli tuote on ostettu käytettynä ja ostaja ei ole tuotteen ensimmäinen käyttäjä.

© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA-tunnus, Command & Conquer ja Command & Conquer 3 Tiberium Wars ovat Electronic Arts Inc:n tavaramerkkejä tai rekisteröityjä tavaramerkkejä Yhdysvalloissa ja/tai muissa maissa. Kaikki oikeudet pidätetään. Tämä tuote sisältää GameSpy Industries, Inc:ltä lisensoitua ohjelmistotekniikkaa. ©1999–2007 GameSpy Industries, Inc. Kaikki oikeudet pidätetään. GameSpy ja "Powered by GameSpy" -malli ovat GameSpy Industries, Inc:n tavaramerkkejä. Kaikki oikeudet pidätetään. Kaikki muut tavaramerkit ovat omistajiensa omaisuutta.

WWM01605529MT