COMMAND & CONQUER 3

TIBERIUM WARS™

AVVERTIMENTO SULL'EPILESSIA

Leggi con attenzione prima di utilizzare questo gioco o di lasciarlo usare ai tuoi bambini.

Alcuni soggetti possono essere colti da attacchi epilettici o da perdita di coscienza quando sono esposti a particolari luci lampeggianti o a determinati schemi luminosi.

Esiste la possibilità che questi soggetti siano colti da un attacco mentre guardano la televisione o usano alcuni videogiochi. Questo potrebbe accadere anche a individui senza precedenti medici legati a sintomi epilettici, o che non sono mai stati soggetti ad attacchi epilettici.

Se in passato tu o altri membri della tua famiglia avete manifestato dei sintomi riconducibili all'epilessia (attacchi o perdita di coscienza) dopo essere stati esposti a luci lampeggianti, consultate il medico prima di giocare.

Si consiglia ai genitori di sorvegliare sempre i loro bambini durante l'utilizzo di videogiochi. In caso di sintomi come vertigini, vista annebbiata, spasmi oculari o muscolari, perdita di coscienza, disorientamento e convulsioni, è indispensabile sospendere IMMEDIATAMENTE l'uso del prodotto e contattare il medico.

PRECAUZIONI DA SEGUIRE DURANTE IL GIOCO

- Non stare troppo vicino allo schermo: siedi distante dal monitor, tanto quanto te lo permette la lunghezza dei cavi di collegamento.
- Cerca di utilizzare i videogiochi su schermi di piccole dimensioni.
- Non giocare quando sei stanco o dopo aver dormito poco.
- Gioca sempre in ambienti illuminati adeguatamente.
- Riposati un minimo di 10/15 minuti per ogni ora di gioco.

INSTALLARE E USARE IL GIOCO

PER GLI UTENTI CON SUPPORTO OTTICO

Per installare il gioco, inserisci il supporto ottico nell'apposita unità e segui le istruzioni sullo schermo.

Dopo l'installazione del gioco, puoi avviarlo dal relativo menu di AutoPlay o individuarlo attraverso il menu **Start > Programmi** (o **Tutti i programmi**) che si trova nell'angolo inferiore sinistro dello schermo.

PER GLI UTENTI CON EA LINK

Puoi accedere alle istruzioni di gioco/installazione attraverso la sezione Guida all'interno di EA Link.

STAI AL GIOCO E REGISTRATI CON EA!

Crea un account membro EA e registra il gioco per ricevere da EA consigli strategici e codici gratuiti per vincere. Creare un account membro EA e registrare il gioco è facile e veloce!

Puoi eseguire la registrazione durante la procedura di installazione o attraverso il collegamento della registrazione elettronica che trovi all'interno del menu di avvio. In alternativa, visita il nostro sito web all'indirizzo **www.gamereg.ea.com** ed esegui la registrazione.

Nota: registrando il gioco con il tuo account membro EA, salverai una copia del tuo numero di serie per PC nella sezione "My Account" ("Il mio account") per tuo riferimento futuro.

SOMMARIO

INSTALLARE E USARE IL GIOCO 1
STAI AL GIOCO E REGISTRATI CON EA! 1
BENTORNATO, COMANDANTE 3
CAST 7
MENU PRINCIPALE 8
IMPOSTAZIONI 9
SCHERMATA DI GIOCO 9
ELEMENTI BASE DELL'AZIONE DI GIOCO 12
TATTICHE INTERMEDIE 16
MODALITÀ DI GIOCO 20
UNITÀ, STRUTTURE E ABILITÀ 27
SALVATAGGIO E CARICAMENTO 53
RISOLUZIONE DI PROBLEMI 53
AVVISO 55
GARANZIA 56

Visita il sito di EA™ all'indirizzo **www.ea.com**.

BENTORNATO, COMANDANTE.

La Terza Guerra del Tiberium sta per abbattersi su di noi.

Nell'anno 2047, la lunga lotta che ha visto opposte le nazioni alleate della Global Defense Initiative (GDI) e l'oscura superpotenza nota come fratellanza di Nod si è trasformata in una tempesta che infuria sul pianeta. Entrambe le fazioni mirano a ottenere il controllo del Tiberium, un enigmatico cristallo verde di origine aliena che rappresenta allo stesso tempo la più grande risorsa e il peggior disastro ambientale dell'intera storia umana. La posta in gioco è enorme: chiunque controllerà il Tiberium, avrà nelle proprie mani il destino della razza umana e dell'intero pianeta Terra. Ma questo violento confitto fra GDI e Nod, purtroppo, è soltanto l'inizio. L'umanità sta per scoprire di non essere sola nell'universo... Neppure nella lotta per il controllo del Tiberium.

UNA NOTA DEL PRODUTTORE ESECUTIVO, MIKE VERDU

Questo progetto, per tutti coloro che vi hanno preso parte, è stato un vero e proprio atto d'amore. Molti di noi sono dei veri appassionati di *Command & Conquer ™*: per noi è stato un onore e un privilegio lavorare sul nuovo titolo destinato a proseguire la gloriosa serie di *Command & Conquer ™*, in particolare dal momento che verte sul Tiberium, da dove tutto ha avuto origine, nel 1995. Ci siamo impegnati a fondo per realizzare uno strategico in tempo reale allo stato dell'arte, capace di rispettare appieno l'essenza di *Command & Conquer* e di onorare l'eredità di tutti i titoli che lo hanno preceduto.

Grazie per aver giocato a *Command & Conquer 3 Tiberium Wars ™*. Spero che ti divertirai almeno quanto ci siamo divertiti noi nel crearlo.

-Mike Verdu, produttore esecutivo

IL TUO OBIETTIVO PRIMARIO

In *Command & Conquer 3 Tiberium Wars ™* vesti i panni di un comandante operativo, il cui scopo è sconfiggere gli eserciti avversari, annientando le loro basi. Per riuscirci dovrai avere la meglio contro le forze militari nemiche, rendendo le tue truppe più potenti, più abili a livello tattico e più astute. In un tipico scontro, ti ritrovi al comando di una delle tre fazioni presenti: GDI, Nod o Scrin: devi costruire la tua base operativa, addestrare diverse potenti unità da combattimento e impiegarle strategicamente in battaglia contro i tuoi avversari. Per ottenere i tuoi scopi, dovrai riuscire a pensare e agire rapidamente, oltre naturalmente a controllare perfettamente l'interfaccia di gioco. Il modo migliore per farlo è cliccare sul pulsante Tutorial, nel menu principale: qui scoprirai subito che cosa ti attende. Consulta questo manuale per ulteriori informazioni.

ELENCO COMPLETO DEI COMANDI

Non devi necessariamente memorizzare tutti i comandi riportati qui di seguito per giocare a *Command & Conquer 3 Tiberium Wars ™*: Se saprai usarli al meglio, però, otterrai un vantaggio sui tuoi avversari.

- Puoi personalizzare la maggior parte dei comandi tramite la scheda Tasti del menu Impostazioni.

  Nota: ogni volta che troverai scritto "clicca" e "clicca due volte", il riferimento sarà al pulsante sinistro del mouse, a meno che non sia diversamente specificato.

COMANDI DI SELEZIONE

Azione	Tastiera/Mouse
Seleziona un'unità	Clic
Aggiungi un'unità alla selezione	**Maiusc** + clic
Seleziona un gruppo di unità	Clicca e traccia un riquadro intorno alle unità selezionate
Seleziona tutte le unità da combattimento sulla mappa	**Q**
Seleziona tutte le unità di un determinato tipo sullo schermo	**W** o doppio clic sull'unità
Seleziona tutte le unità di un determinato tipo sulla mappa	Clicca sull'unità e premi due volte **W**
Definisci le unità selezionate come gruppo	**Ctrl** + **0-9**
Seleziona un gruppo già definito	**0-9**
Seleziona e inquadra un gruppo già definito	Premi due volte **0-9**
Imposta un punto di raccolta	Seleziona la struttura e clicca sull'area con il pulsante destro
Passa all'ultimo evento sulla minimappa	**Barra spaziatrice**
Seleziona la prossima mietitrice	**N**
Mostra tutte le barre dell'energia	**Ctrl** + **§**
Modalità Avanti veloce (solo durante i replay)	>

COMANDI DI MOVIMENTO E ATTACCO (CON DELLE UNITÀ SELEZIONATE)

Azione	Tastiera/Mouse
Muovi le unità o attacca i bersagli	Clic destro
Avanzamento ostile	**A** + clic destro
Movimento offensivo	**F** + clic destro
Inverti movimento	**D** + clic destro
Movimento forzato	**G** + clic destro
Movimento in formazione	Tieni premuti entrambi i pulsanti del mouse
Ferma le unità	**S**
Attacco forzato	**Ctrl** + clic destro
Disperdi	**Ctrl** + **X**
Modalità Pianificazione	**Ctrl** + **Z**
Modalità Punti di rotta	**Alt**
Atteggiamento aggressivo	**Alt** + **A**
Atteggiamento di guardia	**Alt** + **S**
Atteggiamento presidio	**Alt** + **D**
Atteggiamento inerme	**Alt** + **F**

COMANDI DI PRODUZIONE E DELLA BARRA LATERALE

Azione	Tastiera/Mouse
Alterna menu Obiettivi	**O**
Database informativo	**I**
Modalità Vendita	**Z**
Modalità Abilità	**X**
Modalità Riparazione	**C**
Scheda selezione	\
Scheda strutture	**E**
Scheda strutture di supporto	**R**
Scheda fanteria	**T**
Scheda veicoli	**Y**
Scheda velivoli	**U**
Sotto-scheda seguente/Sotto-scheda precedente	**Tab/Ctrl** + **Tab**
Slot barra laterale 1-10	**F1-F10**
Pulsanti abilità unità	**Ctrl** + **A/S/D/F**
Abilità di supporto	**Ctrl** + **F1-F8**

COMANDI DI SCHERMO E VISUALE

Azione	Tastiera/Mouse
Apri il menu di pausa	**Esc**
Scorri la schermata	Tasti freccia, oppure porta il puntatore del mouse al bordo dello schermo
Scorrimento rapido	Clicca con il pulsante destro e trascina il mouse
Passa alla base principale	**H**
Imposta indicatore visuale 1	**Ctrl** + **J**
Imposta indicatore visuale 2	**Ctrl** + **K**
Imposta indicatore visuale 3	**Ctrl** + **L**
Imposta indicatore visuale 4	**Ctrl** + **;**
Vai all'indicatore 1	**J**
Vai all'indicatore 2	**K**
Vai all'indicatore 3	**L**
Vai all'indicatore 4	**;**
Ruota la visuale a sinistra/a destra	Tastierino numerico **4/6**, oppure tieni premuta la rotellina del mouse e trascina il mouse a sinistra/a destra
Ingrandisci/Riduci la visuale	Tastierino numerico **8/2**, oppure tieni premuta la rotellina del mouse e trascina il mouse in su/giù
Ripristina la visuale predefinita	Tastierino numerico **5** o premi due volte la rotellina del mouse
Alterna le interfacce grafiche	**Fine**
Acquisisci un'immagine	**F12**

COMANDI MULTIGIOCATORE

Azione	Tastiera/Mouse
Alterna la chat vocale	**Ctrl** + **V**
Chat vocale	**V**
Chat con gli alleati	**Indietro**
Chat generale	**Invio**
Posiziona radiofaro	**B**
Elimina radiofaro	**Canc**

CAST

Durante lo svolgimento di qualsiasi campagna di *Command & Conquer 3 Tiberium Wars ™*, entrerai in contatto con diversi ufficiali d'alto grado del GDI e della fratellanza di Nod. Di seguito puoi trovare una breve descrizione di ognuno di loro.

GDI

Jack Granger
Interpretato da Michael Ironside

Veterano di mille battaglie, ha fatto carriera grazie ai propri meriti e non agli appoggi politici. Il generale Jack Granger è un ufficiale comandante duro ed equilibrato. La sua esperienza, maturata nelle due guerre contro il Nod, gli consente di valutare correttamente ogni situazione e di trasmettere la fiducia e il coraggio necessari per attuare una strategia vincente.

Redmond Boyle
Interpretato da Billy Dee Williams

Molti uomini sarebbero stati schiacciati dal peso degli eventi, ma quando la situazione ha richiesto la presenza di Redmond Boyle per ricoprire la posizione di direttore del GDI, egli non si è tirato indietro e ha accettato la sfida. Leader carismatico e arrogante, Boyle è il direttore del GDI ed è fermamente intenzionato ad annientare la fratellanza di Nod, costi quel che costi.

Sandra Telfair
Interpretata da Grace Park

Il tenente Sandra Telfair è l'assistente speciale del generale Granger al quartier generale. Proveniente dai servizi informativi militari, Sandra si è affermata come ufficiale. La sua profonda conoscenza delle tattiche del Nod potrebbe rivelarsi molto utile.

Kirce James
Interpretata da Jennifer Morrison

Esperta combattente e ufficiale dalle straordinarie capacità, il tenente Kirce James è il genere di soldato che qualsiasi comandante vorrebbe avere ai suoi ordini. In più occasioni la capacità del tenente James di accedere a informazioni e armamenti del GDI si rivelerà indispensabile.

LA FRATELLANZA DI NOD

Kane

Interpretato da Joe Kucan

L'uomo conosciuto semplicemente come Kane è il leader supremo, per non dire il *messia*, della fratellanza di Nod. Kane vive una vita al confine fra genialità e follia e questo porta il mondo a dividersi fra coloro che lo adorano e coloro che lo odiano. I suoi seguaci credono che egli abbia profetizzato l'esistenza del Tiberium. Le sue azioni, però, sembrano celare obiettivi poco chiari e una personalità megalomane.

Kilian Qatar

Interpretata da Tricia Helfer

Il generale Kilian Qatar è un leader incredibilmente carismatico. Quando la situazione lo richiede, sa rivelarsi spietata. Seconda in comando nella gerarchia del Nod, Kilian è riuscita a farsi strada grazie alle sue grandi doti di tattica militare e alla sua assoluta fedeltà nei confronti di Kane.

Ajay

Interpretato da Josh Holloway

Ajay è l'esperto di pianificazione militare del Nod. Abile ufficiale dei servizi informativi e astuto stratega, Ajay ha dato più volte prova di essere in grado di elaborare operazioni militari complesse e vincenti. Soldato esperto, ama stare sempre in prima linea, dove i suoi fratelli combattono per l'attuazione dei suoi piani.

MENU PRINCIPALE

Inizia una partita a giocatore singolo o multigiocatore, regola le impostazioni, consulta il database informativo e altro ancora.

TUTORIAL Apprendi le abilità necessarie per giocare a *Command & Conquer 3 Tiberium Wars™*.

CAMPAGNA Inizia o continua una campagna, controllando il GDI o la fratellanza di Nod.

Nota: quando avrai completato le campagne del GDI e del Nod, potrai cimentarti in una campagna bonus.

SCHERMAGLIA Imposta un singolo scontro, al quale possono prendere parte fino a sette avversari controllati dalla IA.

MULTIGIOCATORE Affronta fino a sette avversari, in rete locale oppure tramite una connessione online.

PROFILI Gestisci i profili del giocatore, consulta il database informativo oppure osserva i filmati sbloccati della campagna.

OPZIONI Regola le impostazioni audio, video e di controllo, oppure visualizza i riconoscimenti.

ESCI Esci dal gioco.

IMPOSTAZIONI

Per regolare le impostazioni audio, video e di controllo, seleziona OPZIONI nel menu principale e quindi IMPOSTAZIONI.

- Durante l'azione di gioco puoi regolare le impostazioni premendo **Esc** per accedere alla schermata di pausa, dove dovrai quindi cliccare su IMPOSTAZIONI. Le impostazioni grafiche, però, si possono modificare soltanto accedendovi tramite il menu principale. Durante il gioco, non possono essere variate.

GRAFICA Regola diverse opzioni legate alla grafica.

Nota: puoi scegliere fra uno dei cinque livelli di dettaglio grafico predefiniti, che spaziano da MINIMO a MOLTO ELEVATO. Per selezionare uno di questi valori predefiniti, clicca sul relativo indicatore a scorrimento, nella parte superiore dello schermo. Questi livelli predefiniti vengono configurati automaticamente dal gioco, in base alle prestazioni del tuo computer. Regola il livello degli indicatori fino a trovare un'impostazione che fa al caso tuo, oppure lasciali nella posizione configurata automaticamente dal gioco.

AUDIO Seleziona il volume di musica, effetti sonori, voci, rumori ambientali e scene di intermezzo, oppure attiva o disattiva il sistema VOIP (voce tramite IP).

TASTI Configura i tasti che preferisci cliccando su uno spazio nello schema, oppure seleziona uno schema di controllo tramite il menu a tendina.

Nota: puoi assegnare un solo modificatore a qualsiasi combinazione di tasti, scegliendo fra **Maiusc**, **Ctrl** o **Alt**.

RETE Seleziona un indirizzo IP da utilizzare, attiva o disattiva l'opzione Invia ritardo, specifica un numero di porta o clicca su Aggiorna NAT.

Nota: se hai apportato modifiche alla configurazione del firewall dall'ultima volta che hai giocato online a *Command & Conquer 3 Tiberium Wars ™* e riscontri delle difficoltà di connessione, clicca su Aggiorna NAT per cercare di risolvere il problema (per maggiori informazioni, consulta il file Leggimi.txt, nella cartella di installazione).

GIOCO Regola velocità di gioco, ritardo di comparsa dei suggerimenti e velocità di scorrimento del mouse, oltre alle opzioni del ticker.

Nota: spuntando il riquadro Mostra pubblicità puoi visualizzare delle pubblicità interne mentre giochi a *Command & Conquer 3 Tiberium Wars ™*.

- Per confermare le modifiche, clicca su FATTO.
- Per ripristinare la configurazione iniziale del gioco, clicca su PREDEFINITE.

SCHERMATA DI GIOCO

FINESTRA DELLA BATTAGLIA

Nella finestra della battaglia puoi costruire e posizionare strutture, impartire ordini di movimento e attacco alle unità, usare le abilità speciali e molto altro ancora. La finestra della battaglia contiene soltanto una parte della mappa complessiva.

Nota: durante le missioni della campagna, su schermo compaiono gli indicatori dei punti di rotta, per guidarti verso i tuoi obiettivi.

- Per scorrere la finestra della battaglia, sposta il puntatore del mouse al margine dello schermo, nella direzione verso la quale vuoi muoverti. La finestra della battaglia inizia a scorrere. Per interrompere il movimento, riporta il puntatore del mouse al centro dello schermo. Puoi anche scorrere la finestra della battaglia usando i tasti freccia.
- Per aumentare la velocità di scorrimento, tieni premuto il pulsante destro del mouse mentre muovi il puntatore.

Comandi della visuale tramite rotellina del mouse: per ingrandire o ridurre la visuale usando la rotellina del mouse, ruotala in avanti o indietro. Per ruotare la visuale, tieni premuta la rotellina e sposta il mouse. Per ripristinare la visuale predefinita, clicca due volte con la rotellina del mouse.

LA NEBBIA DI GUERRA

Ogni unità ha un proprio campo visivo: quello che tu vedi nella finestra della battaglia rappresenta l'unione dei campi visivi di tutte le tue unità. Le zone della mappa che si trovano al di fuori di questi settori sono ricoperte da una nebbia semitrasparente, definita come **nebbia di guerra**. Questa foschia nasconde le unità e le strutture nemiche, lasciando scorgere solo la conformazione del terreno e gli edifici civili. La nebbia di guerra viene eliminata solo quando una tua unità si reca nella zona che vuoi esaminare.

In alcune missioni della campagna, le zone inesplorate sono ricoperte da uno strato di **nebbia** aggiuntivo nero. Man mano che esplori la mappa, elimini la foschia che ricopre conformazione del terreno, strutture e unità. Questo tipo di nebbia, una volta scomparsa, non fa più ritorno. Tutto ciò che non è compreso nel campo visivo delle tue unità, però, rimane coperto dalla nebbia di guerra. Quest'ultima viene rimossa quando una tua unità si porta in zona, come nelle normali missioni della campagna.

INDICATORI DELLA VISUALE

Gli indicatori della visuale ti permettono di evidenziare delle posizioni sulla mappa, per poi raggiungerle istantaneamente, con la singola pressione di un tasto.

- Per impostare un indicatore della visuale, premi **Ctrl** + **J**, **K**, **L** o **ò**.
- Per passare a un indicatore della visuale già definito, premi **J**, **K**, **L** o **ò**.
- Per passare al tuo centro di comando, premi **H**.

BARRA LATERALE

Usa la barra laterale per gestire la tua base e le tue forze. A prescindere da dove ti trovi e da ciò che vedi nella finestra della battaglia, puoi sempre creare nuove unità e strutture, tramite la barra laterale. Per avviare una produzione non è necessario che torni alla tua base.

- Nella barra laterale si trova anche una **Scheda selezione** che fornisce informazioni su unità, strutture e altri elementi selezionati. Per ulteriori informazioni sulla barra laterale, porta il puntatore del mouse sopra la sua icona.
- Durante le missioni della campagna, nella barra laterale compaiono anche le icone per accedere agli obiettivi primari, a quelli bonus e al database informativo.

MINIMAPPA RADAR

La barra laterale comprende il radar della mappa di battaglia, noto anche come minimappa. Tienilo sempre sotto controllo, dato che spesso ti rivelerà i movimenti delle truppe nemiche prima che tu possa vederli nella finestra della battaglia. Fai attenzione, però: in alcune circostanze, il radar potrebbe risultare inattivo.

OBIETTIVI (SOLO CAMPAGNA)

Per rivedere gli obiettivi di missione, clicca sull'icona Obiettivi. Per portare a termine una missione, devi completare tutti gli obiettivi primari (tieni presente che gli obiettivi primari potrebbero cambiare durante la battaglia). Il completamento di obiettivi bonus è opzionale e ti consente di ottenere risorse aggiuntive o altre ricompense.

DATABASE INFORMATIVO (SOLO CAMPAGNA)

Il database informativo è uno strumento prezioso, che contiene numerose informazioni relative alle tue truppe e rapporti su tutto ciò che avviene nel corso della campagna.

- Per accedere al database informativo durante il gioco, clicca sull'apposita icona, situata nell'angolo superiore destro dello schermo.
- Per accedere al database informativo dal menu principale, seleziona PROFILI e quindi clicca su DATABASE INFORMATIVO.

Suggerimento: una volta completati tutti gli obiettivi primari, la missione si concluderà automaticamente con la vittoria. Se vuoi completare anche gli obiettivi bonus, assicurati di lasciare in sospeso almeno un obiettivo primario.

INTERFACCIA DI CONTROLLO

Posizionata nella parte inferiore della finestra della battaglia, l'interfaccia di controllo ti consente di impostare l'atteggiamento delle unità e le tattiche da utilizzare in combattimento. Anche se, per tutte queste funzioni, esistono dei comandi da tastiera, l'interfaccia di controllo ti consente di raggiungerli con un semplice clic del mouse.

ELEMENTI BASE DELL'AZIONE DI GIOCO

Il testo seguente è stato pensato per consentire ai nuovi giocatori di comprendere velocemente le basi di gioco di *Command & Conquer 3 Tiberium Wars ™*.

COSTRUIRE DELLE STRUTTURE

Non è insolito che, all'inizio della missione, tu disponga soltanto di un cantiere. In questo caso, inizia subito a costruire il resto della tua base.

Per costruire una struttura:

1. Seleziona il tuo cantiere. Le strutture che possono essere realizzate compaiono come icone nella finestra contestuale della barra laterale.

   Nota: se un'icona è grigia, significa che non hai le risorse necessarie per procedere alla costruzione, oppure che non disponi ancora delle risorse o delle tecnologie giuste.
2. Clicca sull'icona della struttura che vuoi costruire. Sopra l'icona compare un cronometro ombreggiato. Con il passare del tempo, i crediti necessari per la costruzione della struttura vengono sottratti dal totale disponibile. Quando il cronometro è completo, la struttura è pronta per essere posizionata e potrai vedere la sua icona lampeggiante.

   Nota: se rimani senza crediti durante la costruzione, i lavori vengono sospesi in attesa che le tue finanze si riprendano. Non appena disponi dei crediti sufficienti, i lavori ricominciano.
3. Sposta il puntatore, nella finestra della battaglia, nella posizione dove vuoi posizionare la struttura (noterai che il puntatore assumerà la forma di una versione trasparente della struttura stessa). Devi costruire entro il raggio di controllo della tua base, che si estende circolarmente dall'agglomerato delle tue strutture. Se la struttura è di colore rosso, significa che non può essere posizionata nel punto in cui ti trovi.

   Nota: per ruotare la struttura prima di posizionarla, clicca e tieni premuto, muovi il mouse a sinistra o a destra e rilascia.
4. Quando hai scelto una posizione, clicca per dare inizio ai lavori di costruzione.

- Per annullare i lavori, clicca una volta con il pulsante destro del mouse per fermare l'opera (se è in corso), quindi clicca di nuovo con il pulsante destro. Verrai rimborsato del costo di acquisto.

ADDESTRARE UNITÀ

Quando crei delle strutture come caserme o fabbriche militari, puoi usarle per addestrare unità da combattimento.

Nota: prima di poter addestrare delle unità, devi costruire una caserma (GDI), una mano di Nod (fratellanza di Nod) o un portale (Scrin). Ai fini di questo manuale, useremo il termine **caserma** indistintamente per tutte e tre le fazioni.

Per addestrare delle unità:

1. Clicca sulla tua caserma, oppure sulla sotto-scheda della fanteria nella barra di comando, per accedere al menu Unità. Compaiono tutte le unità che puoi addestrare.
2. Clicca sull'icona dell'unità che vuoi addestrare. Compare un cronometro ombreggiato, a indicare il tempo necessario per completare l'addestramento.

   Nota: per creare una coda di produzione, clicca più volte sull'icona dell'unità che vuoi addestrare. Sull'icona compare un numero, a indicare quante sono le unità che hai ordinato. Per accodare cinque unità alla volta, tieni premuto **Maiusc** mentre clicchi.
3. Quando l'unità è pronta, esce dalla struttura e si presenta a rapporto.

- Per annullare l'addestramento di un'unità, clicca una volta con il pulsante destro sulla sua icona per sospenderlo, quindi clicca di nuovo con il pulsante destro per ottenere il rimborso dei crediti spesi.

FORNIRE ENERGIA ALLA TUA BASE

Per operare correttamente, la tua base ha bisogno di energia. Più strutture aggiungi alla tua base, più aumentano i tuoi requisiti in termini di energia. Se l'energia scarseggia, le conseguenze sono molteplici: il radar si disattiva, le difese della base cessano di funzionare e la velocità di produzione delle nuove strutture e di addestramento delle unità viene ridotta. Questi effetti svaniranno non appena avrai nuovamente energia a sufficienza. Il tuo cantiere genera una limitata quantità di energia: per ottenerne dell'altra, devi costruire delle centrali energetiche. Ogni volta che costruisci una centrale energetica, il livello dell'indicatore dell'energia aumenta.

- Per sapere quanta energia hai a tua disposizione e quanta ne stai usando al momento, tieni sotto controllo l'indicatore dell'energia.
- Accanto all'indicatore dell'energia si trova un valore che indica l'energia necessaria alla base. Cerca di mantenere sempre il livello dell'indicatore dell'energia al di sopra di quest'ultimo.

  Nota: se hai poca energia, puoi decidere di disattivare una o più strutture, nel tentativo di ridurre i consumi. Per fare ciò, clicca sull'icona della Modalità Risparmio, nella barra di comando, e quindi sulla struttura. Ricordati, però, che le strutture alle quali togli energia sono *completamente inattive*. Questo significa, per esempio, che non potrai addestrare unità in una fabbrica militare disattivata. Tutte le strutture sotto l'effetto di un'arma EMP sono considerate come disattivate.

RISORSE

Creare strutture, addestrare unità, ricercare potenziamenti e utilizzare abilità: tutto questo costa dei crediti. Quando selezioni un oggetto o un'azione che prevede l'uso di crediti, i fondi iniziano a essere sottratti dal tuo conto, fino al pagamento dell'intera cifra prevista (le abilità di supporto detraggono immediatamente l'intero importo).

- All'inizio di una partita tipo, hai crediti sufficienti per la costruzione di strutture e unità di base. Per portare a termine lo scontro, però, dovrai guadagnarne degli altri.
- Se decidi di eseguire un'azione che prevede l'uso di crediti, ma li esaurisci, questa viene messa in pausa fino a quando non rimpinguerai le tue finanze.
- Per acquisire ulteriori crediti, individua del Tiberium e costruisci una raffineria nelle sue vicinanze. Ogni raffineria è dotata di una mietitrice, che ricerca e raccoglie automaticamente il Tiberium, convertendolo in crediti. Quando costruisci una raffineria vicino a del Tiberium, ovviamente, la mietitrice ci mette meno tempo a raccogliere le risorse.

Tiberium blu

Tiberium verde

Suggerimento: tieni sempre gli occhi aperti in cerca del raro Tiberium di colore blu, molto più prezioso del normale Tiberium verde.

POTENZIARE LE TECNOLOGIE

Molte strutture, come il centro tecnologico, posso ricercare nuove tecnologie con le quali potenziare le tue unità. Una volta ricercati, i potenziamenti hanno effetto istantaneo su tutte le unità che possono applicarli, comprese quelle che sono già sul campo.

- Per sviluppare un potenziamento in una struttura, clicca su quest'ultima, quindi sull'icona del potenziamento nella finestra contestuale. I potenziamenti richiedono tempo e crediti per essere completati, esattamente come strutture e unità.

CONTROLLARE LE TUE FORZE

Un buon comandante sa quando ordinare alle sue truppe di presidiare il terreno, effettuare una ritirata strategica o lanciarsi coraggiosamente all'attacco. Scopri cosa devi fare per condurre le tue forze alla vittoria.

COMANDI DI MOVIMENTO DI BASE

Movimento Per spostare un'unità, clicca per selezionarla nella finestra della battaglia, quindi clicca con il pulsante destro sulla destinazione. Molte unità aprono automaticamente il fuoco contro le unità nemiche che si trovano a tiro, mentre si muovono verso la destinazione designata.

Attacco Per attaccare un nemico, seleziona le tue unità e quindi clicca con il pulsante destro sul bersaglio.

Punti di raccolta Per impostare un punto di raccolta per tutte le unità prodotte in una struttura, clicca su quest'ultima e quindi clicca con il pulsante destro sulla mappa, oppure clicca sulla scheda di produzione a destra, premi **Ctrl** + **R** e clicca con il pulsante destro sulla mappa.

Nota: una volta impostato un punto di raccolta, le nuove unità addestrate che escono dalla caserma lo raggiungono direttamente.

ATTEGGIAMENTI

Imposta l'atteggiamento delle tue unità per determinare le regole d'ingaggio. Ci sono diverse opzioni fra le quali puoi scegliere.

- Per modificare l'atteggiamento di un gruppo di unità, selezionalo e quindi clicca sul pulsante dell'atteggiamento che ti interessa, nell'interfaccia di controllo personalizzata, oppure premi uno dei tasti designati.

Aggressivo Le tue unità si avvicinano, attaccano e inseguono qualsiasi nemico rientri nel loro campo visivo (tasto: **Alt** + **A**).

Di guardia (predefinito) Le unità si avvicinano e attaccano i nemici che entrano nel loro campo visivo. Se il nemico viene distrutto, o si ritira, le unità tornano nella posizione iniziale (tasto: **Alt + S**).

Presidio Le unità rimangono immobili, aprendo il fuoco contro tutti i nemici che arrivano a tiro.

Nota: questo atteggiamento è l'ideale per strategie difensive e unità di artiglieria (tasto: **Alt** + **D**).

Inerme Le unità con questo atteggiamento non sparano contro il nemico, né lo inseguono.

Nota: si tratta di un atteggiamento pensato per le unità stealth (tasto: **Alt** + **F**).

Suggerimento: prova a selezionare la tua caserma e a modificarne l'atteggiamento. Le unità addestrate in questa struttura avranno l'atteggiamento impostato come predefinito.

ESPERIENZA DELLE UNITÀ

Ogni volta che le tue unità attaccano le forze e le strutture nemiche, accumulano esperienza. Quando un'unità ha raggiunto un determinato livello di esperienza, viene promossa e passa a quello seguente. Un'icona speciale indica le unità veterane nella finestra della battaglia. Le unità veterane risultano essere più efficaci.

- Le unità **veterane** infliggono più danni e sono più resistenti ai danni rispetto alle unità non veterane.
- Le unità **élite** infliggono più danni e sono più resistenti ai danni rispetto alle unità veterane.
- Le unità **eroiche** infliggono più danni e sono più resistenti ai danni rispetto alle unità élite. Inoltre attaccano più rapidamente, si curano automaticamente e sparano dei traccianti rossi.

MODALITÀ PIANIFICAZIONE

La modalità Pianificazione ti consente di accodare diversi ordini per le tue unità, che vengono quindi eseguiti al tuo segnale. Si tratta di una funzione unica per attuare tattiche diversive e manovre di affiancamento. La modalità Pianificazione permette anche di creare delle pattuglie.

Per impartire ordini in modalità Pianificazione:

1. Premi **Ctrl** + **Z** per attivare e disattivare la modalità Pianificazione, quindi clicca con il pulsante destro per impartire un ordine. Delle linee sottili nella finestra della battaglia indicano gli ordini della modalità Pianificazione. Se tu impartissi un ordine di movimento, per esempio, una linea rossa indicherebbe il percorso seguito dalle tue truppe.
2. Per comunicare alle truppe di procedere con l'esecuzione degli ordini, premi di nuovo **Ctrl** + **Z** per disattivare la modalità Pianificazione.

Per creare una pattuglia in modalità Pianificazione:

1. Premi **Ctrl** + **Z** per attivare e disattivare la modalità Pianificazione.
2. Clicca con il pulsante destro per assegnare uno o più punti di rotta a un'unità, facendo attenzione che quello finale coincida con quello iniziale. (Se agisci nel modo corretto, vedrai cambiare colore gli indicatori dei punti di rotta).
3. Premi di nuovo **Ctrl** + **Z** per disattivare la modalità Pianificazione. Le tue unità iniziano a pattugliare.

- Per annullare una pattuglia, non devi far altro che assegnare nuovi ordini alle unità che la compongono.

ANTEPRIMA FORMAZIONE

Una volta che disponi di un esercito di dimensioni considerevoli, puoi decidere di schierare una parte delle tue unità con una formazione organizzata. La funzione di anteprima della formazione risolve buona parte dei problemi legati a questo compito, disponendo automaticamente le unità.

Per usare l'anteprima della formazione:

1. Seleziona un gruppo di unità.
2. Porta il puntatore del mouse nel punto dove vuoi che le unità si dispongano in formazione.
3. Clicca e tieni premuti entrambi i pulsanti del mouse: comparirà un'anteprima della formazione.
4. Muovi il mouse in orizzontale per ruotare la formazione nella direzione che preferisci, quindi spostalo in verticale per modificare lo schieramento e controllare profondità e larghezza della formazione risultante.
5. Rilascia i pulsanti del mouse. A questo punto le tue truppe raggiungeranno la destinazione e assumeranno la formazione prescelta.

- Cerca di utilizzare le formazioni in combinazione con l'atteggiamento presidio per creare una linea difensiva.

  Suggerimento: puoi combinare un ordine di movimento con l'anteprima della formazione. Per ulteriori informazioni, **consulta il paragrafo *Movimento in formazione*, a pagina 18**.

PRESIDIARE CON LA FANTERIA

Molte strutture civili e alcune di altro tipo possono essere presidiate da unità di fanteria. La fanteria di presidio dispone di un certo livello di protezione e di un bonus alla portata degli attacchi. I nemici che attaccano delle forze di presidio devono per prima cosa infliggere gravi danni alla struttura presidiata: solo a quel punto le forze che si trovano al suo interno saranno costrette a uscire allo scoperto.

- Per presidiare una struttura clicca sulle unità di fanteria che ti interessano, quindi clicca con il pulsante destro sulla struttura. Le unità raggiungeranno la struttura selezionata, la occuperanno e isseranno il vessillo della tua fazione.

- Per annullare un presidio, clicca sulla struttura presidiata. Compare un'icona delle unità che si trovano al suo interno. Clicca sulle unità che vuoi rimuovere. Le unità usciranno dalla struttura e potranno ricevere nuovi ordini.

  Nota: alcune unità, come il granatiere del GDI, hanno delle capacità offensive in grado di eliminare all'istante le unità di presidio all'interno di una struttura.

CASSE

Le casse grigio modello GDI-771g sono da considerarsi dei bersagli di opportunità. Aprine una e troverai quasi sicuramente qualcosa di utile: crediti extra, medicinali per curarti, aumenti automatici del grado di esperienza.

- Per acquisire una cassa, ordina alle unità di muoversi verso la sua posizione.

BARILI

I barili, da non confondere con le casse, sono sparsi per i campi di battaglia e contengono sostanze chimiche altamente volatili, che esplodono se vengono colpite. Prova a sparare contro un barile che abbia dei nemici nelle vicinanze.

TATTICHE INTERMEDIE

Quando avrai appreso gli elementi di base di *Command & Conquer 3 Tiberium Wars™*, potrai approfondire ulteriormente la tua esperienza di gioco. Ricorda sempre queste tattiche e te la caverai egregiamente sul campo di battaglia.

RAGGRUPPARE DELLE UNITÀ

Anche se è possibile giocare a *Command & Conquer 3 Tiberium Wars™* usando soltanto il mouse, otterrai risultati migliori dedicando una mano all'utilizzo della tastiera.

Una delle combinazioni di tasti più utili dell'intero gioco è quella che consente di creare gruppi di unità. Seleziona semplicemente le unità che ti interessano, quindi tieni premuto **Ctrl** e premi un qualsiasi tasto numerico. Le unità che hai selezionato vengono assegnate al gruppo collegato al tasto numerico scelto. Per selezionarle, a questo punto, non devi far altro che premere il relativo tasto numerico.

- Per centrare la visuale sul gruppo, premi due volte il tasto numerico.
- Per aggiungere unità al gruppo, tieni premuto **Maiusc** e clicca sulle unità aggiuntive.

  Suggerimento: i gruppi di unità sono un ottimo metodo per inviare in battaglia delle forze coordinate. Se sei un giocatore alle prime armi, potresti mettere tutti i velivoli in un gruppo, tutti i veicoli in un altro e così via. Fai degli esperimenti con i gruppi di unità per scoprire quale combinazione ti è più congeniale.

COMANDI DA TASTIERA (TASTI)

Se vuoi utilizzare al meglio *Command & Conquer 3 Tiberium Wars™*, devi imparare a usare tutti i tasti utilizzabili nel gioco. I tasti predefiniti sono stati configurati ai fini del gioco competitivo: volendo, comunque, puoi personalizzarli in base al tuo stile di gioco.

- Per modificare i tasti, seleziona OPZIONI nel menu principale, quindi clicca su IMPOSTAZIONI e seleziona la scheda Tasti.

ELEMENTI BASE DELLA COSTRUZIONE DELLA BASE

In *Command & Conquer 3 Tiberium Wars ™*, trascorrerai buona parte del tempo di gioco impegnato in battaglia. Anche se le tattiche di combattimento sono molto importanti, ci sono delle battaglie che potrai vincere ancora prima di affrontare, configurando strategicamente la tua base. Le decisioni che compi nelle prime fasi di una partita sono spesso determinanti per l'esito finale dello scontro, perciò devi imparare a costruire rapidamente una base efficiente.

SUGGERIMENTI RAPIDI

- Potresti costruire una gru all'inizio della partita. Il beneficio principale della gru è che ti permette di costruire quasi il doppio delle strutture nello stesso tempo, rispetto a quanto possibile con un cantiere.
- Dovresti inoltre cercare di ottenere da subito delle risorse extra, costruendo almeno una mietitrice aggiuntiva per ogni raffineria che realizzi. Le mietitrici alimentano la tua economia e, per questo motivo, devono essere difese a ogni costo.
- Configura le difese della base nei punti dove sei più vulnerabile. Potresti essere tentato di lasciare le centrali energetiche nelle retrovie della base, senza difese: i tuoi avversari però sfrutteranno immancabilmente questo errore.

STRUTTURE DISATTIVATE

Cerca di tenere sempre presente che qualsiasi vantaggio derivi da una struttura (come la capacità di creare nuovi tipi di unità) verrà perso, se la struttura sarà disattivata (perché non riceve energia, per esempio).

- Una struttura colpita da un impulso EMP viene equiparata a una struttura disattivata. Per questo è fondamentale difendere la tua base dagli impulsi EMP, ogni volta che è possibile.

  Suggerimento: mentre combatti in battaglia, cerca di non scordarti della tua base. Tieni le strutture sotto controllo, almeno fino a quando non hai accesso a tutte le unità, i potenziamenti e le abilità di supporto necessari per vincere.

CONCENTRARE IL FUOCO

In generale, è meglio eliminare le forze nemiche una alla volta, invece di disperdere eccessivamente i tuoi attacchi. Anche un nemico sull'orlo della sconfitta è in grado di infliggerti gravi danni, perciò può essere sensato distruggere gli avversari in successione, per assottigliare le loro file e quindi sopraffarli. Cerca di assegnare una priorità elevata agli obiettivi più pericolosi, o inizialmente più vulnerabili.

STRUTTURE SOTTO ATTACCO? VENDILE

Se le tue strutture vengono attaccate e la situazione è compromessa, ti conviene venderle prima che vengano distrutte. Ricorda una cosa, però: gli introiti che ne ricaverai caleranno proporzionalmente al danno subito dalla struttura.

ATTENZIONE AI GENIERI

Anche se i genieri del GDI, i sabotatori del Nod e gli Assimilator degli Scrin sono unità relativamente deboli, condividono un'importante caratteristica: sono in grado di conquistare le strutture e i centri tecnologici nemici. Un comandante accorto non sottovaluta mai questo rischio.

- Infiltrare un geniere oltre le linee nemiche è più facile di quanto potresti pensare. Il GDI e il Nod possono usare l'abilità Richiesta di trasporto per farli atterrare direttamente alle spalle degli avversari. L'Assimilator degli Scrin, invece, è stealth e quindi invisibile quando non è in movimento.

  Suggerimento: per aggiungere il danno alla beffa, vendi una struttura nemica subito dopo averla conquistata, oppure falle produrre rapidamente unità per il tuo esercito.

ORDINI DI MOVIMENTO AVANZATI

Le unità di *Command & Conquer 3 Tiberium Wars™* sono sufficientemente intelligenti da reagire nel modo corretto in molte situazioni, quando vengono lasciate a se stesse, oppure quando ricevono un normale ordine con un clic del pulsante destro. Per esempio, attaccano automaticamente le unità nemiche che si trovano a tiro. Quando le tue capacità di gioco aumentano, però, potresti decidere di incorporare i seguenti ordini di movimento avanzato nel tuo repertorio, per ottenere un vantaggio tattico sui tuoi avversari.

AVANZAMENTO OSTILE

Tasto: **A**

Quando un'unità riceve un ordine di avanzamento ostile, si ferma per attaccare tutte le unità avversarie o le difese della base nemica che incontra lungo il suo cammino. Si tratta di un ottimo metodo per affrontare una forza nemica o per compiere un'incursione in una base.

MOVIMENTO OFFENSIVO

Tasto: **F**

Questa variante del movimento offensivo fa in modo che le tue unità selezionate attacchino anche le strutture incontrate. Solitamente le unità non colpiscono le strutture nemiche, quindi questo comando è perfetto per distruggere una base nemica.

INVERTI MOVIMENTO

Tasto: **D**

Solitamente, le tue unità si muovono volgendo il fronte nella direzione di movimento. Il comando di movimento inverso le fa arretrare, cosa che a volte risulta essere più veloce di un ordine che le costringa a girarsi. Si tratta della soluzione ideale per ritirate strategiche, o per attirare in trappola un nemico.

> **Suggerimento:** non dimenticare che la corazza anteriore di molti veicoli è più robusta di quella posteriore. Il movimento inverso è il metodo migliore per ritirarsi senza correre troppi rischi.

MOVIMENTO FORZATO

Tasto: **G**

Il comando di movimento forzato costringe le unità selezionate a raggiungere il punto designato, anche se per farlo dovranno passare *attraverso* le unità nemiche. Usa quest'ordine per fare in modo, per esempio, che i tuoi carri armati schiaccino la fanteria nemica, invece di spararle. Alcune delle unità di terra più grandi possono anche schiacciare altri veicoli.

MOVIMENTO IN FORMAZIONE

Tasto: **N/D**

Il movimento in formazione ti consente di combinare la comodità dell'ordine di movimento con la semplicità dell'anteprima della formazione.

Per impartire un ordine di movimento in formazione, tieni premuti i pulsanti del mouse sulla destinazione delle unità selezionate, quindi muovi il mouse. Compariranno così diverse formazioni fra le quali scegliere. Per selezionarne uno, rilascia i pulsanti del mouse. A questo punto, le unità selezionate si muoveranno verso il punto specificato (alla velocità dell'unità più lenta presente nel gruppo), disponendosi nella formazione designata. Si tratta di un comando utile per impedire che le unità più veloci distanzino quelle lente, mentre si dirigono verso la battaglia.

DISPERDI

Tasto: **Ctrl** + **X**

Se le tue unità rischiano di essere annientate o bombardate, puoi disperderle utilizzando questo comando.

IMPOSTA UN PUNTO DI RACCOLTA

Tasto: **Ctrl** + **R**

Questa pratica combinazione di tasti ti consente di impostare un punto di raccolta per la coda di produzione attualmente selezionata, senza dover selezionare fisicamente la struttura, nella tua base. In questo modo puoi inviare rinforzi direttamente sulla linea del fronte.

MODALITÀ PUNTI DI ROTTA

Tasto: **Alt**

Tieni premuto il tasto Punti di rotta e clicca con il pulsante destro per creare una coda di più ordini. Questo è il metodo perfetto per dare priorità ad attacchi mirati contro unità e strutture nemiche, oppure per impostare dei percorsi tali da aggirare le principali difese nemiche.

SPESSORE DELLA CORAZZA

Carri armati e altri veicoli corazzati, solitamente, sono più resistenti nella parte frontale: questo significa che subiscono più danni se vengono colpiti posteriormente. Tieni presente questo fatto per avvantaggiarti in combattimento.

Suggerimento: cerca di usare il movimento inverso per togliere dai guai le tue unità corazzate.

SOPPRESSIONE DELLA FANTERIA

La fanteria, quando è sotto fuoco nemico, può essere soppressa. In questa situazione, i soldati si stendono al suolo per non essere colpiti. La fanteria soppressa si muove più lentamente ma, generalmente, può difendersi in modo più efficace, restando distesa al suolo.

Suggerimento: in linea generale, più potente è un'arma, più efficace è nel mantenere soppressa la fanteria. Tieni presente questo fatto quando devi utilizzare, o contrastare, delle unità di fanteria.

COPERTURA DELLA FANTERIA

La fanteria si inginocchia automaticamente dietro un riparo quando riceve l'ordine di raggiungere strutture civili oppure altri elementi dell'ambiente di gioco di dimensioni considerevoli. Le unità con copertura sono ben difese e quasi impossibili da sopprimere.

Suggerimento: utilizza la conoscenza delle tattiche di copertura della fanteria per avvantaggiarti contro forze avversarie simili alle tue, quando operi in ambienti urbani.

SUPERARMI

Ognuna delle tre fazioni di *Command & Conquer 3 Tiberium Wars ™* dispone almeno di una superarma: un'arma con un potere distruttivo tale da spazzare via dalla mappa gli avversari. Queste superarmi sono perfette per risolvere una situazione di stallo, quando le difese del tuo nemico sono impenetrabili. Ricorda, comunque, che non appena realizzi una struttura capace di lanciare una superarma, su schermo compare un conto alla rovescia, visibile a te come ai tuoi nemici. Non sorprenderti, perciò, se gli avversari faranno di tutto per distruggerti prima dello scadere del tempo.

Nota: il conto alla rovescia si arresta temporaneamente, se la tua base rimane a corto di energia.

Suggerimento: anche se le superarmi sono molto potenti, possono non essere decisive per la vittoria. Tieni sempre pronte delle forze di riserva, per eliminare tutti i nemici che riescono a salvarsi.

MODALITÀ DI GIOCO

CAMPAGNA

Marzo 2047. Nel cielo notturno si accende un terrificante sole nucleare, che segna la distruzione del centro di comando orbitale del GDI e l'inizio della Terza Guerra del Tiberium.

Tiberium. Per il GDI, si tratta di una sostanza aliena che ha già inquinato la Terra, rendendola inabitabile in vaste regioni e ancora in fase di diffusione, a velocità allarmante. Per la fratellanza di Nod, il Tiberium è il destino della razza umana: una sostanza dal grande potere, il cui arrivo è stato profetizzato da Kane, l'enigmatico leader. Il GDI vuole semplicemente cancellare il Tiberium dalla faccia del pianeta. Il Nod vuole il controllo totale di quella che ritiene essere la più preziosa risorsa della Terra. Intorno al Tiberium infuria la guerra, mentre il destino del mondo è in bilico.

Ed è qui che entri in gioco tu. Scegli da che parte schierarti e affronta la battaglia. L'esito della Guerra del Tiberium è nelle tue mani.

- Per iniziare una campagna con una delle due fazioni, seleziona CAMPAGNA nel menu principale, quindi seleziona GDI o Nod (si consiglia ai principianti di scegliere il GDI).
- Dopo aver completato ogni missione della campagna, vieni premiato con una medaglia. Il tipo di medaglia che ricevi dipende da come hai saputo distinguerti sul campo di battaglia. Le medaglie più preziose vengono concesse a chi completa una missione ai massimi livelli di difficoltà. La prima decorazione viene conferita per il completamento di tutti gli obiettivi bonus. La seconda decorazione è conferita a chi scopre tutte le voci del database informativo in una missione.
- Fra una missione e l'altra della campagna, tornerai alla schermata Teatro di guerra, che ti consentirà di scegliere la tua prossima missione, spostarti in un altro Teatro di guerra (se disponibile) e affrontare di nuovo missioni già completate. Questa schermata mostra anche le medaglie che hai ottenuto nelle varie missioni.

SCHERMAGLIA

Le schermaglie sono delle battaglie a giocatore singolo, nelle quali affronti uno o più avversari controllati dal computer.

- Per iniziarne una, seleziona SCHERMAGLIA nel menu principale, quindi seleziona NUOVA SCHERMAGLIA. Compare così la schermata Configurazione schermaglia.

SCHERMATA DELLA SCHERMAGLIA

Seleziona una mappa dal menu a tendina

Numero massimo di giocatori che possono utilizzare la mappa

Seleziona il livello di difficoltà dell'IA

Seleziona il livello di abilità dell'IA delle tue unità

Seleziona la posizione di partenza del tuo esercito cliccando su uno di questi punti

Regola il tuo handicap, oppure quello del computer

- Prima di iniziare la schermaglia, puoi scegliere la tua posizione di partenza sulla mappa. Per fare ciò, clicca su una delle posizioni sulla mappa che viene visualizzata.
- Alle schermaglie possono prendere parte fino a otto giocatori. Qualsiasi giocatore non sia controllato da te o dal computer viene evidenziato come NON DISPONIBILE. Non tutte le mappe supportano fino a otto giocatori: non è possibile eccedere il numero massimo di giocatori fissato per ogni mappa.
- Per personalizzare le regole della schermaglia, clicca su REGOLE, nella schermata della schermaglia. Puoi regolare la velocità di gioco e le risorse inizialmente disponibili, oppure attivare e disattivare le casse casuali durante il gioco (per ulteriori informazioni a riguardo, **consulta il paragrafo *Casse*, a pagina 16**).
- L'handicap ti consente di equilibrare l'azione di gioco fra due avversari di livello diverso, riconoscendo una delle due fazioni come obiettivamente più forte. Un handicap positivo aumenta l'efficacia degli attacchi e i danni inflitti all'avversario, oltre a intervenire su altri fattori. Un handicap negativo riduce l'efficacia degli attacchi e i danni inflitti.
- Quando sei pronto a cominciare, clicca su GIOCA.

Nota: per caricare una schermaglia precedentemente salvata, seleziona SCHERMAGLIA, clicca su CARICA e, quindi, seleziona il salvataggio che vuoi caricare.

IA PERSONALIZZABILE

Puoi regolare il comportamento delle unità IA, nelle partite schermaglia o multigiocatore, scegliendo fra quattro diversi livelli di difficoltà e cinque personalità distinte. In questo modo puoi configurare il gioco in base alle tue preferenze e al tipo di sfida che desideri affrontare.

IMPOSTAZIONI DIFFICOLTÀ DELL'IA

Esistono quattro livelli di abilità fra i quali scegliere per ogni giocatore controllato dal computer.

Facile Consigliato per i debuttanti nel mondo degli strategici in tempo reale o per coloro che vogliono sperimentare. Non aspettarti combattimenti molto impegnativi.

Media Il valore giusto per la maggioranza dei giocatori. Uno scontro sostanzialmente equilibrato.

Difficile Riservato ai giocatori esperti in cerca di una sfida. L'IA gioca al suo meglio, a questo livello, senza ricorrere a trucchi di sorta.

Brutale Solo per i giocatori migliori che vogliono sudare sette camicie per conquistare la vittoria. A questo livello, infatti, l'IA "bara", ottenendo il doppio delle risorse rispetto al normale.

PERSONALITÀ DELL'IA

Ci sono cinque diverse personalità dell'IA, che determinano quali saranno le tattiche utilizzate durante il gioco dai tuoi avversari.

Equilibrata Questa personalità predilige l'uso di forze miste e uno stile neutro, che non pone particolare enfasi su difesa o attacco.

Aggressiva Preparati a difenderti fin da subito contro questa personalità, che partirà immediatamente all'attacco a testa bassa.

Attendista Dovrai combattere a lungo per riuscire a sfondare le linee difensive di questo avversario, il cui compito è anche quello recuperare risorse.

Battagliera Da questa personalità... aspettati di tutto! Solitamente ti disturberà di continuo, attuando rapidi attacchi diversivi.

Distruttrice Questo tipo di personalità adora ricorrere alla forza bruta. Il suo scopo è approntare un esercito invincibile, con il quale affrontarti in campo aperto.

MULTIGIOCATORE

Affronta i tuoi amici per conquistare il controllo del Tiberium, sfruttando una pletora di opzioni multigiocatore.

ONLINE

Le campagne e le schermaglie di *Command & Conquer 3 Tiberium Wars ™* sono soltanto l'inizio. Se vuoi portare le tue capacità al grado massimo, vivere l'esperienza di una competizione intensa ed esaltante e diventare parte della comunità mondiale degli appassionati di *Command & Conquer*, allora devi assolutamente cimentarti nella modalità multigiocatore di *Command & Conquer 3 Tiberium Wars ™*.

Non solo la modalità multigiocatore online ti permette di creare facilmente partite personalizzate, o di prendervi parte, affrontando avversari in carne e ossa provenienti da tutto il mondo: essa include anche delle funzionalità rivoluzionarie, che portano il gioco di strategia in tempo reale nel mondo dello sport professionistico, impegnandoti in confronti mai visti prima, e permettendoti anche di sederti comodamente ad ammirarli.

PER ACCEDERE ALLE FUNZIONI ONLINE, È NECESSARIO REGISTRARE LA COPIA DEL GIOCO CON IL CODICE DI REGISTRAZIONE PER UTENTE SINGOLO INCLUSO NELLA CONFEZIONE. OGNI COPIA DEL GIOCO PUÒ ESSERE REGISTRATA DA UN SINGOLO UTENTE. È RICHIESTA UNA CONNESSIONE INTERNET. TERMINI, CONDIZIONI, INFORMAZIONI SUI COSTI DI ABBONAMENTO E AGGIORNAMENTI DELLE FUNZIONI SI POSSONO TROVARE ALL'INDIRIZZO WWW.EA.COM. DEVI AVERE ALMENO 16 ANNI PER REGISTRARTI.

EA SI RISERVA IL DIRITTO DI REVOCARE LE FUNZIONI ONLINE DOPO UN PREAVVISO DI 30 GIORNI, PUBBLICATO ALL'INDIRIZZO WWW.EA.COM.

- Per iniziare una partita multigiocatore online, seleziona MULTIGIOCATORE, clicca su ONLINE nel menu principale, quindi inserisci nome account EA, password e ID online.
- Per creare un nuovo account online, clicca su REGISTRA.
- Per visualizzare i termini d'uso, clicca su TERMINI D'USO.

Nota: leggi con attenzione tutti i dettagli dei termini d'uso. EA si riserva il diritto di bloccare l'account di chiunque non risulti in regola con i termini d'uso.

AUTOMATCH

Automatch tenta di trovare il migliore avversario da contrapporti, in base alla migliore velocità di connessione e al livello di abilità. Soltanto le partite classificate 1 vs 1 o 2 vs 2 sono attive ai fini della funzione Automatch. I risultati vengono registrati nella graduatoria.

- Per preparare Automatch, imposta il numero di giocatori per la partita, il tuo colore, la fazione con la quale vuoi schierarti e se preferisci che la partita sia trasmessa, quindi clicca su PARTECIPA.
- Se Automatch non riesce a trovare un avversario adeguato, clicca su ALLARGA RICERCA: in questo modo applicherai criteri di selezione più restrittivi e avrai maggiori possibilità di trovare una partita.

PARTITA PERSONALIZZATA

Nella schermata della partita personalizzata puoi creare una partita, o partecipare a una partita esistente.

Per partecipare a una partita personalizzata:

1. Evidenzia una partita nella lobby, quindi clicca su PARTECIPA.
2. Scegli colore, fazione e squadra nella schermata Opzioni di gioco.
3. Per notificare agli altri giocatori che sei pronto a giocare, clicca sull'icona PRONTO.
4. Quando l'host e tutti gli altri giocatori avranno selezionato PRONTO, il gioco inizierà dopo un breve conto alla rovescia.

Per creare una partita personalizzata:

1. Seleziona CREA PARTITA.
2. Digita il nome della partita.
3. Se vuoi creare una password per proteggere la partita, digitala nello spazio apposito.
4. Seleziona la modalità multigiocatore che vuoi usare (per ulteriori informazioni, **consulta il paragrafo *Modalità di gioco multigiocatore*, a pagina 23**).
5. Scegli colore, fazione e squadra nella schermata Opzioni di gioco.
6. Per selezionare un'altra mappa, scorri l'elenco delle mappe ed evidenzia quella che ti interessa. Accanto al nome di ogni mappa è indicato il numero massimo di giocatori che può ospitare. Le mappe ufficiali sono contraddistinte da un'icona a forma di scudo.
7. Se vuoi trasmettere la partita, clicca su TRASMETTI e imposta le preferenze (per ulteriori informazioni, **consulta il paragrafo *BattleCast*, a pagina 24**).
8. Per cominciare a giocare, clicca su GIOCA PARTITA. Allo scadere del conto alla rovescia, la partita avrà inizio.

   Nota: per valutare le connessioni a scambio paritario fra i vari giocatori, clicca su CONNESSIONI. I giocatori con valori di ping elevati potrebbero inficiare la qualità dell'azione di gioco.

OSSERVARE UNA PARTITA

È possibile partecipare a una partita personalizzata in qualità di spettatore. Gli spettatori non partecipano al gioco, ma possono esplorare il campo di battaglia per vedere cosa stanno facendo i giocatori, con i quali però non possono parlare.

MODALITÀ DI GIOCO MULTIGIOCATORE

In *Command & Conquer 3 Tiberium Wars™* ci sono cinque diverse modalità multigiocatore a tua disposizione.

Libera Le partite libere offrono una grande flessibilità, dalla variazione della mappa alle risorse iniziali, fino al numero di giocatori controllati dalla IA. Queste partite non vengono considerate ai fini della classifica.

Classificata (1 vs 1) Nelle partite in classifica alcune opzioni non sono modificabili, puoi selezionare solo le mappe ufficiali (progettate per garantire condizioni eque per tutti i partecipanti) e i risultati influenzano la tua classifica.

Classificata (2 vs 2) Come nelle partite classificate (1 vs 1), solo che si affrontano quattro giocatori e non due. Non puoi disputare partite classificate alle quali prenda parte il computer (con o contro di te). Puoi comunque scegliere il tuo alleato e sfidare degli avversari definiti, giocando una Partita personalizzata.

Clan (1 vs 1) Simile alla partita classificata (1 vs 1), con l'eccezione che i risultati valgono ai fini di una speciale classifica fra clan. Non puoi creare una partita a clan, o prendervi parte, a meno che tu non faccia parte di un clan (**per ulteriori informazioni sui clan, consulta pagina 25**).

Clan (2 vs 2) Simile alla partita classificata (2 vs 2), con l'eccezione che i risultati valgono ai fini di una speciale classifica fra clan. Ogni squadra di due giocatori deve essere composta da membri dello stesso clan.

CHAT

Puoi parlare con i tuoi amici presenti nella tua lista degli amici o con tutti coloro che sono presenti nella lobby online.

- Per parlare nella lobby online (dove i tuoi commenti sono visibili da tutti), digita il messaggio nel riquadro sottostante e clicca su INVIA.
- Per inviare un messaggio istantaneo a un giocatore nella tua lista degli amici, clicca sull'icona della lettera per accedere al client di messaggistica istantanea. La tua lista degli amici compare sulla sinistra.
- Ogni giocatore ha tre icone accanto al suo nome. Clicca sul punto interrogativo per scoprire la sua posizione in classifica, sul punto esclamativo per inserirlo nella tua Lista ignorati o sul simbolo + (più) per inserirlo nella tua lista degli amici.

RADIOFARI

Nelle partite multigiocatore, puoi usare i radiofari per identificare dei punti di raccolta, i punti deboli del nemico o delle risorse da segnalare ai tuoi alleati. Quando posizioni un radiofaro sulla mappa, soltanto i tuoi alleati e gli spettatori sono in grado di vederlo.

- Per posizionare un radiofaro, premi **B**, quindi clicca sulla posizione che desideri.

VOICE OVER IP (VOIP)

La tecnologia Voice Over IP consente ai giocatori di comunicare nelle partite multigiocatore, usando un microfono o una cuffia compatibile con PC.

- Per attivare il sistema VOIP, seleziona OPZIONI nel menu principale, clicca su IMPOSTAZIONI, seleziona la scheda Audio e clicca su ATTIVAZIONE MANUALE (devi premere un pulsante per attivare la voce durante il gioco) o ATTIVAZIONE VOCALE (il VOIP si attiva quando viene rilevata la tua voce). È presente un indicatore a scorrimento della calibrazione vocale, per regolare la soglia. Inoltre, puoi impostare il volume di ricezione e trasmissione.
- Puoi anche attivare il VOIP per partite specifiche, tramite un segno di spunta nella Sala d'attesa di configurazione partita, nelle partite online e in rete.
- Durante una partita, puoi impostare le preferenze (chat con i solo alleati o chat generale) cliccando sul pulsante della modalità Chat vocale, situato a sinistra della minimappa.
- Se selezioni ATTIVAZIONE MANUALE nel menu delle impostazioni, sotto il comando della modalità Chat vocale compare un pulsante, che devi premere quando vuoi parlare.

Nota: la comunicazione VOIP è possibile soltanto con connessioni Internet a banda larga.

Nota: i commentatori usano il sistema VOIP per comunicare con gli spettatori durante le partite. Gli spettatori, invece, non possono usare il sistema VOIP. Per ulteriori informazioni, **consulta il paragrafo *Telecronaca*, a pagina 25**.

BATTLECAST

Scopri il nuovo livello della competizione in *Command & Conquer 3 Tiberium Wars ™* grazie a BattleCast. Trasmetti le tue partite in tutto il mondo, sfida un tuo rivale, modifica il tuo profilo con il passare delle partite e commenta gli scontri fra gli altri giocatori.

IMPOSTARE E OSSERVARE UNA PARTITA CON BATTLECAST

Mentre crei una partita online, puoi decidere di trasmetterla tramite la funzione BattleCast. Le partite trasmesse sono visibili a tutti, senza la necessità che abbiano acquistato una copia di *Command & Conquer 3 Tiberium Wars ™*.

Per visualizzare una partita BattleCast, è sufficiente avere una copia BattleCast Viewer, incluso nel software di *Command & Conquer 3 Tiberium Wars™*, ma può anche essere scaricato gratuitamente dal sito web ufficiale.

> **Nota:** per ulteriori informazioni su BattleCast, o per scaricare gratuitamente BattleCast Viewer, visita il sito **commandandconquer.com**.

Gli spettatori possono scegliere di osservare uno scontro BattleCast da diversi punti di vista.

Visuale in prima persona	Vedi lo scontro esattamente come appare a uno dei suoi partecipanti. Puoi scorrere i diversi giocatori presenti.
Commentatore	Utilizza la visuale del commentatore e ascolta la sua analisi della battaglia. Il commentatore può usare anche la funzione Strumenti (commento visivo) per evidenziare elementi particolarmente interessanti agli spettatori che seguono il suo canale.
Movimento libero	Visualizza una parte qualsiasi della mappa quando meglio credi, senza alcuna limitazione legata a nebbia di guerra o campo visivo delle unità.

TIPOLOGIE DI PARTITE

Esistono due tipologie di partite BattleCast. **In diretta!**, vale a dire battaglie online nate sul momento. **In arrivo**, cioè battaglie coordinate con il sito web ufficiale a orari precisi e con partecipanti designati.

Per programmare una partita In arrivo:

1. Visita il sito **commandandconquer.com** e clicca su BATTLECAST.
2. Clicca su MATCH SCHEDULING (PROGRAMMAZIONE PARTITA) e segui le istruzioni su schermo.

Per trasmettere una partita In diretta!:

1. Segui le istruzioni relative alla creazione di una partita personalizzata (consulta pagina 22).
2. Clicca sulla scheda Trasmetti.
3. Clicca sul riquadro Trasmetti partita per consentire la trasmissione online della tua partita. Se vuoi, assegna alla tua partita un nome e una breve descrizione.
4. Seleziona il livello desiderato di Ritardo trasmissione.
5. Per attivare la telecronaca, clicca sulla scheda Regole e quindi sul riquadro Commento.
6. Clicca su OK per memorizzare le preferenze e riprendere la configurazione della partita personalizzata.

RITARDO TRASMISSIONE

Quando crei una partita personalizzata da trasmettere su BattleCast, hai la possibilità di aggiungere un valore di Ritardo trasmissione, per essere certo che gli spettatori non possano influenzare il risultato della partita.

- Puoi impostare il valore fra nessun ritardo e 120 minuti di ritardo. Il valore predefinito è pari a 10 minuti.

TELECRONACA

Una partita BattleCast può essere accompagnata da un commentatore, che ne fornisce un'analisi a beneficio degli altri spettatori mediante il sistema VOIP (per ulteriori informazioni, **consulta il paragrafo *Voice Over IP (VOIP)*, a pagina 24**). Usando la funzione Strumenti, il commentatore può attirare l'attenzione degli spettatori su particolari elementi, esattamente come avviene durante una trasmissione sportiva.

- Per usare la funzione Strumenti (in modalità Commento durante una partita multigiocatore), seleziona l'interfaccia Strumenti nella parte superiore della finestra della battaglia e quindi inizia a disegnare sullo schermo.

IL TUO PROFILO DI COMMAND & CONQUER 3

Il tuo profilo sul sito **commandandconquer.com** è il tuo passaporto per la comunità mondiale di appassionati di *Command & Conquer*. I profili tengono traccia della storia degli scontri, delle classifiche, della reputazione del giocatore e delle sue statistiche. Inoltre, presentano l'elenco delle prossime partite. Man mano che disputi delle partite con *Command & Conquer 3 Tiberium Wars ™*, il livello del tuo profilo migliora automaticamente. Di conseguenza, quando userai la funzione Automatch, il sistema cercherà automaticamente un avversario di abilità sempre crescente, per garantire partite sempre equilibrate. Se vuoi prendere parte a partite in graduatoria, cerca degli avversari che occupino una posizione migliore della tua.

- Per creare un profilo visita il sito **commandandconquer.com**, seleziona REGISTRA e quindi segui le istruzioni su schermo.
- Anche chi non dispone di una copia di *Command & Conquer 3 Tiberium Wars ™* può creare dei profili sul sito **commandandconquer.com**.

  Suggerimento: sul sito **commandandconquer.com** troverai un elenco delle prossime partite, comprese quelle alle quali dovresti prendere parte, e delle finali dei tornei fra i giocatori migliori. Che cosa c'è di meglio, per migliorare il proprio gioco, che guardare un professionista all'opera?

CLAN

Quando le partite online che disputerai saranno sempre più numerose, potresti decidere di entrare in un clan. I clan sono dei gruppi, composti da giocatori, che affrontano insieme la competizione online. *Command & Conquer 3 Tiberium Wars ™* offre apposite competizioni in classifica per i clan, esattamente come le offre per i giocatori singoli.

- Per creare un clan, visita il sito **commandandconquer.com**, clicca su CLAN e quindi seleziona CREATE/EDIT CLANS (CREA/MODIFICA CLAN). Segui le istruzioni su schermo.
- Per invitare altre persone a far parte del tuo clan, seleziona CLAN e quindi INVITE MEMBERS (INVITA MEMBRI).

  Nota: durante la chat, i giocatori associati a un clan vedono comparire il nome di quest'ultimo, fra parentesi, davanti al loro nome online.

RETE

Command & Conquer 3 Tiberium Wars ™ ti consente di dimostrare di essere il più forte anche su una rete d'area locale (LAN).

- Per iniziare una partita in rete, seleziona MULTIGIOCATORE nel menu principale e quindi seleziona RETE.
- Per creare una partita in rete, le procedure di base sono identiche a quelle da seguire per una partita online. Per maggiori informazioni, **consulta la sezione *Online*, a pagina 25**.

REPLAY

Quando completi una schermaglia o una partita multigiocatore, hai la possibilità di salvare su disco un replay della missione.

- Puoi anche scaricare i replay di altri giocatori o aggiungere il commento a un replay (per ulteriori informazioni, **consulta il paragrafo *Telecronaca*, a pagina 25**).
- Per caricare un replay, seleziona MULTIGIOCATORE nel menu principale e quindi su REPLAY.

UNITÀ, STRUTTURE E ABILITÀ

Conoscere l'arsenale a propria disposizione è il segno distintivo di un grande comandante.

ABILITÀ DI SUPPORTO

Le abilità di supporto sono delle mosse speciali, specifiche della fazione per la quale combatti. Vengono visualizzate come icone sul lato sinistro della finestra della battaglia. L'uso di un'abilità di supporto consuma risorse.

- Ogni volta che usi un'abilità di supporto, inoltre, devi attendere un certo periodo di ricarica prima di poterla utilizzare di nuovo.
- Le abilità di supporto vengono sbloccate automaticamente quando costruisci le strutture collegate.

POTENZIAMENTI

Molte unità possono essere potenziate con svariate tecnologie, comprendenti armi avanzate e nuove abilità.

- Per potenziare un'unità devi per prima cosa ricercare il potenziamento presso una particolare struttura. Seleziona la struttura appropriata e clicca sull'icona che rappresenta il potenziamento. Il costo viene dedotto dal totale dei crediti a tua disposizione e le ricerche hanno inizio.

  Nota: anche dopo che hai ricercato un potenziamento, la struttura dove si sono svolte le ricerche deve restare operativa perché tu possa usufruire dei suoi vantaggi. Se la struttura viene distrutta, devi ricostruirla prima di tornare a usare i vantaggi del potenziamento.

ABILITÀ

Le abilità sono delle mosse specifiche delle varie unità, attivate direttamente dal giocatore. Al contrario di molte abilità di supporto, le normali abilità non consumano risorse (anche se esistono alcune eccezioni). Come quelle di supporto, però, anche queste abilità hanno spesso un tempo di ricarica prima di poter essere utilizzate di nuovo. Alcune abilità, infine, devono essere ricercate prima di poter essere utilizzate.

GDI

Le forze del GDI hanno una missione precisa: salvare il mondo dalla diffusione del Tiberium. Il loro obiettivo è annientare l'organizzazione terrorista nota come fratellanza di Nod e invertire gli effetti del Tiberium sull'ecosistema, in modo che il pianeta torni a un livello di abitabilità accettabile.

Il GDI, ricco di risorse, organizzato e ben armato, utilizza un approccio diretto e sicuro. A volte però il GDI deve superare diverse pastoie burocratiche prima di poter entrare in azione: quando la sua macchina da guerra si mette in moto, però, è virtualmente inarrestabile.

In generale, le forze del GDI preferiscono utilizzare tecnologie di provata affidabilità, piuttosto che affidarsi a nuovi armamenti sperimentali. Il GDI resta un'organizzazione ricca di mezzi, pronta a resistere a qualsiasi attacco e a reagire velocemente a qualunque emergenza.

UNITÀ DEL GDI

FANTERIA

Tutte le unità di fanteria del GDI vengono addestrate nella **caserma**.

Icona/Nome	Descrizione
Squadra fucilieri	Le squadre fucilieri rappresentano la colonna portante delle unità terrestri del GDI. Quando sono schierate in posizione difensiva, possono scavare delle trincee per difendere se stesse e qualsiasi altra unità di fanteria. ➤ **Abilità:** Trincea, Richiesta di trasporto ➤ **Potenziamenti:** Corazza composita
Squadra missili	Le squadre missili, naturale complemento dei fucilieri, forniscono un essenziale fuoco di supporto. Le loro armi pesanti antiveicolo le rendono più lente dei fucilieri e, di conseguenza, più vulnerabili agli attacchi nemici. ➤ **Abilità:** Richiesta di trasporto ➤ **Potenziamenti:** Corazza composita
Geniere	I genieri possono conquistare strutture nemiche, riparare le strutture del GDI e i ponti e prendere il controllo di camminatori distrutti, come il Juggernaut. Per via della loro lentezza e della loro vulnerabilità, i genieri devono essere difesi ogni volta che è possibile. ➤ **Abilità:** Richiesta di trasporto
Squadra granate	Le squadre granate svolgono il ruolo di fanteria d'assalto ravvicinato del GDI. Sono estremamente difficili da bloccare e possono annientare rapidamente dei nemici posti a presidio di una struttura, grazie alle loro granate a razzo ad alto potenziale. ➤ **Requisiti:** Posto di comando ➤ **Abilità:** Richiesta di trasporto, Elimina unità di presidio ➤ **Potenziamenti:** Corazza composita
Squadra cecchini	Le squadre cecchini possono eliminare molte unità di fanteria restando a distanza, con un sol colpo ben piazzato. Sono esperte nelle tattiche di ricognizione, come azioni stealth e individuazione di bersagli per l'artiglieria. ➤ **Requisiti:** Armeria ➤ **Abilità:** Richiesta di trasporto
Commando	Grazie alle loro carabine a impulso di nuova concezione, i commando sono inarrivabili quando si tratta di affrontare la fanteria nemica. Usando le loro cariche esplosive possono distruggere strutture e camminatori di grande dimensione, come i warmech Avatar. ➤ **Requisiti:** Armeria ➤ **Abilità:** Jet-Pack, Richiesta di trasporto
Zone Trooper	Gli Zone Trooper, capaci di sopravvivere anche negli ambienti più ostili, sono mobili, ben protetti e addestrati a distruggere qualsiasi veicolo o unità di fanteria, grazie ai loro potenti rail gun. ➤ **Requisiti:** Centro tecnologico ➤ **Abilità:** Jet-Pack, Richiesta di trasporto ➤ **Potenziamenti:** Scanner-Pack, Energy-Pack

MEZZI

Quasi tutti i veicoli del GDI sono prodotti nella **fabbrica militare**.

Icona/Nome	Descrizione
Pitbull	Anche se il Pitbull, veicolo da ricognizione primario del GDI, è in grado di lanciare missili capaci di danneggiare veicoli terrestri e velivoli, ha una corazza troppo leggera per resistere a lungo in combattimento. I Pitbull possono anche rilevare le unità stealth. ➤ **Potenziamenti:** Mortaio
Carro Predator	Il Predator è equipaggiato con un cannone in grado di sparare proiettili penetranti ed è protetto da una schermatura molto robusta. Rimane comunque poco efficace contro le protezioni della fanteria e vulnerabile ai velivoli nemici, a meno che non sia supportato da difese antiaeree. ➤ **Potenziamenti:** Rail gun
APC	La fanteria del GDI fa affidamento sugli APC per muoversi con sicurezza in territorio ostile. Gli APC possono aprire il fuoco contro velivoli, fanteria e velivoli leggeri e sono progettati per consentire il fuoco anche alle unità che trasportano. ➤ **Abilità:** Crea campo minato
Mietitrice	Le mietitrici del GDI sono facilmente riconoscibili dalla mitragliatrice leggera montata nella parte superiore, utilizzata per allontanare i razziatori pronti a impadronirsi del loro prezioso cargo. ➤ **Requisiti:** Raffineria
MCV	Il veicolo mobile da costruzione (MCV) è stato realizzato per consentire al GDI di allestire una base con il minimo preavviso. Gli MCV possono essere configurati in cantieri, per poi tornare nella configurazione MCV.
Rig	Il Rig è un veicolo da supporto pesante, capace di configurarsi in base da combattimento. Dispone di difese notevoli, grazie a due cannoni Guardian integrati, a un lanciamissili, a scanner di rilevamento delle unità stealth e a droni da riparazione automatici. ➤ **Requisiti:** Posto di comando
Carro Mammoth	Armato con un doppio cannone e con delle capsule lanciarazzi, il carro Mammoth è l'unità corazzata più potente. Anche se è molto lento, il Mammoth è così potente che è addirittura in grado di schiacciare con i suoi cingoli i carri armati nemici più piccoli. ➤ **Requisiti:** Centro tecnologico ➤ **Potenziamenti:** Rail gun
Juggernaut	La piattaforma d'artiglieria mobile del GDI può supportare le operazioni dei carri armati grazie ai suoi cannoni a lunga gittata, fungere da pezzo d'assedio quando stazionato davanti a una base nemica e bombardare un bersaglio con l'aiuto di una squadra cecchini. ➤ **Requisiti:** Centro tecnologico ➤ **Abilità:** Bombarda il bersaglio individuato

Surveyor		Il Surveyor è in grado di individuare i siti adatti a ospitare una base e di mettersi in posizione per facilitarne la costruzione. Rende al meglio quando si piazza vicino a un campo di Tiberium.

MEZZI AEREI

Quasi tutti i velivoli del GDI sono prodotti nell'**aeroporto**.

Icona/Nome		Descrizione
Orca		L'Orca è efficace in diversi ruoli, fra i quali ricognizione, fuoco di supporto alle operazioni terrestri e attacco diretto contro le installazioni nemiche. Può essere configurato in modo da risultare più efficace nel ruolo di ricognitore. ➤ **Abilità:** Sensori ➤ **Potenziamenti:** Sensori
Firehawk		I Firehawk possono trasportare le potenti bombe incendiarie Hellcat e i missili Rattlesnake, per fare a pezzi i velivoli nemici. Quando viene equipaggiato con i booster Stratofighter, il Firehawk è in grado di volare più in alto della portata delle difese aeree nemiche, per poi piombare sull'obiettivo. ➤ **Requisiti:** Centro tecnologico ➤ **Potenziamenti:** Stratofighter
V-35 Ox		Il V-35 Ox, un trasporto aereo in grado di portare a bordo anche le unità militari più pesanti, consente al GDI di pianificare devastanti attacchi a sorpresa. I trasporti Ox non sono però sufficientemente robusti per sopravvivere a lungo in territorio nemico.

STRUTTURE DEL GDI

STRUTTURE DI PRODUZIONE DEL GDI

Icona	Descrizione
Cantiere	Il cantiere, pesantemente corazzato, è in grado di assumere la funzione di base avanzata del GDI. Può configurarsi in MCV, ottenendo così mobilità, ma ha assoluto bisogno di protezione. Il cantiere fornisce capacità radar alle basi del GDI.
Centrale energetica	La centrale energetica del GDI fornisce energia pulita per le basi da combattimento avanzate. ➤ **Potenziamenti:** Turbine avanzate
Gru	Le basi principali del GDI utilizzano delle gru per rispettare le scalette di produzione. Una singola gru è in grado di raddoppiare la velocità di costruzione di una base avanzata del GDI.
Raffineria	La raffineria del GDI è una struttura molto efficace nella trasformazione del Tiberium in risorse utilizzabili. Dotata di una mietitrice, la raffineria è una componente fondamentale per finanziare lo sforzo bellico del GDI.
Caserma	La caserma del GDI è un centro di reclutamento e addestramento perfettamente efficiente. Le divisioni di fanteria del GDI, al suo interno, vengono preparate rapidamente al combattimento. ➤ **Requisiti:** Centrale energetica
Armeria	L'armeria permette al GDI di utilizzare truppe con addestramento speciale. Offre anche dei potenziamenti per la corazza degli Zone Trooper, oltre a un'infermeria in grado di curare i feriti. ➤ **Requisiti:** Caserma
Fabbrica militare	La fabbrica militare del GDI realizza i veicoli standard del GDI ed è dotata di droni da riparazione automatici, che intervengono su tutti i veicoli danneggiati che si avvicinano. ➤ **Requisiti:** Centrale energetica, raffineria
Posto di comando	Il posto di comando è una componente essenziale delle basi avanzate del GDI. Può tenere sotto controllo località remote ed è necessario per la realizzazione di importanti strutture. ➤ **Requisiti:** Centrale energetica, raffineria

Centro tecnologico		I centri tecnologici forniscono tecnologie militari all'avanguardia alle forze del GDI. Veicoli, carri e velivoli: qui ci sono potenziamenti per tutti. Inoltre, un centro tecnologico consente di utilizzare alcune delle unità più potenti del GDI. **Requisiti:** Caserma, posto di comando
Aeroporto		Gli aeroporti del GDI offrono supporto aereo alle operazioni di terra nelle zone di combattimento. Ogni aeroporto può ospitare fino a quattro aerei. Dall'aeroporto può essere richiesta l'abilità Attacco Orca, come pure si possono trasferire per via aerea fanteria e veicoli e dispiegare i gruppi di ricognizione scelti Bloodhound. **Requisiti:** Caserma, posto di comando
Controllo comando spaziale		Questa piattaforma di lancio consente al GDI di dispiegare armi di supporto ad alta tecnologia e lanciare gli Zone Trooper dall'orbita schierandoli sul campo di battaglia. Inoltre, da qui si può utilizzare l'arma EMP nota come Artiglieria Shockwave. **Requisiti:** Centro tecnologico

STRUTTURE DI SUPPORTO DEL GDI

Icona/Nome		Descrizione
Torre di guardia		Queste alte strutture dispongono di un ampio campo visivo e della capacità di fuoco rapido. Le loro mitragliatrici automatiche antifanteria proteggono la base dalle minacce nemiche.
Cannone Guardian		I cannoni Guardian, dotati di una funzione di fuoco automatico capace di distruggere un carro armato, ma meno efficace contro la fanteria, sono di solito dispiegati nei settori più vulnerabili agli attacchi delle forze corazzate nemiche.
Batteria AA		La batteria AA ospita dei cannoni capaci di distruggere con letale efficienza i velivoli nemici. I sistemi di puntamento non sono in grado di inseguire bersagli terrestri, perciò queste armi sono del tutto inutili contro la fanteria. **Requisiti:** Posto di comando
Silo di Tiberium		Il silo di Tiberium, realizzato con materiali speciali per consentire una lunga conservazione del contenuto, è la soluzione ideale per lo stoccaggio del Tiberium in eccesso. **Requisiti:** Raffineria
Emettitore sonico		Gli emettitori sonici sono stati sviluppati per proiettare segnali ad alta frequenza, in grado di disperdere le tempeste ioniche e di distruggere il Tiberium, ma in seguito sono stati utilizzati come potente sistema difensivo della base. **Requisiti:** Centro tecnologico

Centro controllo cannone ionico		Realizzando questa struttura avrai accesso alla versione perfezionata dell'arma più temibile del GDI, il cannone ionico, in grado di distruggere virtualmente qualsiasi cosa grazie al tremendo impatto dei suoi colpi. ➤ **Requisiti:** Centro tecnologico

ABILITÀ DI SUPPORTO DEL GDI

Icona/Nome		Descrizione
Scansione radar		La scansione radar consente di esaminare in modo approfondito un settore designato del campo di battaglia, rivelando all'istante la presenza di nemici stealth. ➤ **Attivata presso:** Posto di comando
Aerotrasportati GDI		I paracadutisti sono pronti a raggiungere qualsiasi punto visibile del campo di battaglia ove siano rapidamente necessari dei rinforzi. ➤ **Attivata presso:** Armeria
Squadra tiratori scelti		Il comandante del GDI può inviare in azione degli esperti tiratori scelti, che prendono posizione dietro le linee nemiche. ➤ **Attivata presso:** Centro tecnologico
Attacco Orca		I velivoli Orca sono sempre pronti a entrare in azione, colpendo con precisione con i loro missili aria-superficie a guida infrarossa. ➤ **Attivata presso:** Aeroporto ➤ **Requisiti:** Posto di comando
Bloodhound		I Bloodhound sono un'unità da ricognizione aerotrasportata, composta da Pitbull e APC veterani. Possono raggiungere qualsiasi posizione visibile del campo di battaglia. ➤ **Attivata presso:** Posto di comando ➤ **Requisiti:** Centro tecnologico
Capsule di sbarco Zone Trooper		Gli Zone Trooper, addestrati alle procedure di rientro atmosferico, piombano dritti nel cuore della battaglia, risolvendo lo scontro con il potere dei loro rail gun. ➤ **Attivata presso:** Controllo comando spaziale
Artiglieria Shockwave		Applicata alle testate, la tecnologia degli emettitori sonici del GDI è in grado di annientare qualsiasi cosa colpisca, disattivando temporaneamente anche le strutture e le unità meccaniche nelle immediate vicinanze. ➤ **Attivata presso:** Controllo comando spaziale
Cannone ionico		I comandanti del GDI possono contattare una stazione da battaglia orbitale per ordinare un attacco focalizzato con un raggio ionico superconcentrato, in grado di distruggere un bersaglio senza causare danni ambientali. ➤ **Attivata presso:** Centro controllo cannone ionico

POTENZIAMENTI DEL GDI

Icona/Nome	Descrizione
Corazza composita	La corazza composita protegge le truppe di fanteria del GDI durante le battaglie più cruente. **Unità su cui ha effetto:** Squadra fucilieri, squadra missili, squadra granate **Ricerca presso:** Armeria
Scanner-Pack	Potenziando le loro armature grazie agli Scanner-Pack, gli Zone Trooper sono in grado di vedere più lontano e rilevare la presenza di unità stealth. **Unità su cui ha effetto:** Zone Trooper **Ricerca presso:** Armeria
Energy-Pack	Le corazze potenziate sono estremamente resistenti e comprendono sofisticati sistemi medici, che consentono agli Zone Trooper di riprendersi anche da gravi ferite. **Unità su cui ha effetto:** Zone Trooper **Ricerca presso:** Armeria
Mortaio	Anche se il Pitbull è inteso primariamente per la ricognizione e l'antiaerea, potenziando questo veicolo con un mortaio puoi trasformarlo in una piattaforma d'artiglieria leggera. **Unità su cui ha effetto:** Pitbull **Ricerca presso:** Centro tecnologico
Rail gun	La tecnologia delle armi ad accelerazione magnetica del GDI offre diversi vantaggi rispetto alle convenzionali armi balistiche. Uno dei principali è un notevole aumento della potenza di fuoco. **Unità su cui ha effetto:** Carro Predator, carro Mammoth **Ricerca presso:** Centro tecnologico
Stratofighter	Quando sono equipaggiati con i booster Stratofighter, i Firehawk del GDI possono raggiungere quasi ogni zona, superando senza correre rischi le difese antiaeree di tipo convenzionale. **Unità su cui ha effetto:** Firehawk **Ricerca presso:** Centro tecnologico
Sensori	I sensori del GDI consentono all'Orca di rilevare senza problemi le unità stealth. **Unità su cui ha effetto:** Orca **Ricerca presso:** Centro tecnologico
Turbine avanzate	Le turbine avanzate forniscono a tutte le centrali energetiche nelle vicinanze un meccanismo più efficiente per generare maggiori quantità di energia pulita. **Ricerca presso:** Centrale energetica **Requisiti:** Centro tecnologico

ABILITÀ DEL GDI

Icona/Nome		Descrizione
Richiesta di trasporto		Tutti i veicoli e le unità di fanteria dotati di quest'abilità possono richiedere l'intervento di un trasporto Ox, per essere trasferiti dove necessario. ➤ **Requisiti:** Aeroporto ➤ **Unità su cui ha effetto:** Squadra fucilieri, squadra missili, geniere, squadra granate, squadra cecchini, commando, Zone Trooper, Pitbull, APC, carro Predator
Trincea		La fanteria che dispone di quest'abilità può scavare delle trincee, proteggendole con sacchetti di sabbia e quindi disponendosi di presidio. ➤ **Unità su cui ha effetto:** Squadra fucilieri
Jet-Pack		I Jet-Pack consentono alle truppe che li utilizzano di sfrecciare sul campo di battaglia e superare conformazioni di terreno altrimenti invalicabili. ➤ **Unità su cui ha effetto:** Zone Trooper, Commando
Crea campo minato		Tramite quest'abilità, gli APC possono creare campi minati di dimensioni limitate sul campo di battaglia. ➤ **Unità su cui ha effetto:** APC ➤ **Requisiti:** Centro tecnologico
Bombarda il bersaglio individuato		Il Juggernaut può aumentare di molto la gittata dei propri cannoni, puntando qualsiasi area all'interno del campo visivo della squadra cecchini. ➤ **Unità su cui ha effetto:** Juggernaut
Scansione a impulsi		Usa quest'abilità per esaminare il campo di battaglia in cerca di unità stealth e strutture nemiche. ➤ **Unità su cui ha effetto:** Orca
Sensori		Gli Orca possono ricorrere a questi sensori per individuare le formazioni nemiche e unità nascoste. ➤ **Unità su cui ha effetto:** Orca

LA FRATELLANZA DI NOD

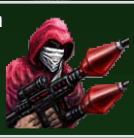
I seguaci della fratellanza di Nod non si considerano membri di un esercito, bensì accoliti di una religione. Il loro leader, Kane, è visto come l'anticipatore di un movimento destinato a elevare la razza umana. La fedeltà a Kane è assoluta, la saldezza delle loro convinzioni incrollabile. Sono pronti a sacrificare qualsiasi cosa per garantire la vittoria della fratellanza.

Le forze del Nod sono un'insolita combinazione di milizie da terzo mondo, scarsamente armate, e mercenari perfettamente addestrati e armati. L'approccio più classico usato dal Nod sul campo di battaglia è la tattica della guerriglia. Le sue forze si muovono rapidamente, per colpire e scomparire senza lasciare traccia. L'arsenale del Nod, composto da armi arretrate e allo stato dell'arte, è insieme letale e imprevedibile.

UNITÀ DEL NOD

FANTERIA DEL NOD

Tutte le unità di fanteria del Nod sono addestrate presso la **mano di Nod**.

Icona/Nome	Descrizione
Squadra militanti	Male addestrati, ma molto numerosi: questi ultimi soldati del Nod sono armati con vecchie mitragliatrici del XX secolo. ➤ **Abilità:** Richiesta di trasporto ➤ **Potenziamenti:** Infusione di Tiberium, Confessore
Squadra bazooka 	Anche se sono armati con un lanciarazzi capace di distruggere velivoli e veicoli corazzati, le squadre bazooka rimangono estremamente vulnerabili sul campo di battaglia. ➤ **Abilità:** Richiesta di trasporto ➤ **Potenziamenti:** Infusione di Tiberium, Confessore
Sabotatore	Il sabotatore può conquistare le strutture nemiche e ripara all'istante quelle del Nod e i ponti. Inoltre, è equipaggiato con esplosivi che possono essere piazzati su una struttura neutrale, per poi detonare all'avvicinarsi delle forze nemiche. ➤ **Abilità:** Richiesta di trasporto, Trappola
Fanatici	I fanatici del Nod sono armati con dispositivi esplosivi altamente instabili, che detonano nelle immediate vicinanze delle forze nemiche. Sono impossibili da bloccare: l'unico modo per fermarli è eliminarli prima che raggiungano il bersaglio. ➤ **Abilità:** Richiesta di trasporto ➤ **Potenziamenti:** Infusione di Tiberium ➤ **Requisiti:** Centro operativo
Black Hand	Le unità Black Hand, estremamente addestrate, fedeli e resistenti, sono armate con dei lanciafiamme in grado di ripulire le strutture presidiate, riducendo in cenere la fanteria nemica. ➤ **Abilità:** Richiesta di trasporto ➤ **Requisiti:** Centro operativo

Squadra Shadow		Queste unità di fanteria utilizzano tecniche stealth e degli alianti portatili per superare le difese nemiche e sfruttare i punti deboli della linea del fronte del GDI. Quando riescono a portarsi dietro le linee nemiche, possono piazzare degli esplosivi sulle strutture. ➤ **Abilità:** Richiesta di trasporto, Aliante, Carica esplosiva ➤ **Requisiti:** Santuario segreto
Commando		I commando rappresentano la punta di diamante della fanteria del Nod. Affrontano la battaglia armati di laser a fuoco rapido, cariche satchel e generatori stealth portatili. ➤ **Abilità:** Richiesta di trasporto ➤ **Requisiti:** Santuario segreto, Laboratorio tecnologico

VEICOLI DEL NOD

Quasi tutti i veicoli del Nod sono prodotti nella **fabbrica militare**.

Icona/Nome		Descrizione
Buggy Raider		Le buggy Raider sono armate con mitragliatrici a fuoco rapido, capaci di fare a pezzi la fanteria nemica e i bersagli poco corazzati. Sono i veicoli Nod più diffusi. ➤ **Potenziamenti:** Impulso EMP, Potenziatore laser
Moto d'attacco		La moto d'attacco, rapida, ben armata e dotata di uno scanner avanzato, rappresenta il principale mezzo da ricognizione delle forze del Nod. Riesce a disimpegnarsi bene anche nei confronti dei velivoli.
Carro Scorpion		Il carro Scorpion rappresenta un autentico scudo per il Nod. Altamente manovrabile, la versione standard dello Scorpion è armata con un cannone a proiettili perforanti da 105 mm e dispone di una corazza sufficiente a resistere al fuoco nemico diretto, almeno sul breve periodo. ➤ **Potenziamenti:** Potenziatore Laser, Pale di bulldozer
Mietitrice		Le mietitrici del Nod sono protette dalla tecnologia stealth, per restare sempre nascoste al nemico e riportare alla base il prezioso Tiberium. ➤ **Requisiti:** Raffineria
MCV		I minacciosi MCV della fratellanza sono in grado di superare ogni conformazione di terreno libero da ostacoli, per poi assumere la configurazione di cantiere. ➤ **Requisiti:** Centro operativo
Carro lanciafiamme		Il carro lanciafiamme del Nod è armato con due grandi lanciafiamme, capaci di ripulire una struttura presidiata e radere al suolo con facilità una base nemica. ➤ **Requisiti:** Centro operativo

Carro stealth		Nonostante la sua corazza leggera, il carro stealth è un mezzo formidabile. Invisibile a buona parte delle forze nemiche, viene rilevato soltanto quando si ferma per sparare una salva dei suoi precisi e letali razzi. ⅄ **Requisiti:** Centro operativo
Cannone particellare		Anche se non è inteso per un utilizzo diretto contro le forze corazzate nemiche, il cannone particellare, specie in gruppo, può infliggere danni devastanti alle strutture avversarie. Inoltre, con la sua energia può potenziare gli obelischi di luce. ⅄ **Abilità:** Raggio riflettente ⅄ **Requisiti:** Laboratorio tecnologico
Warmech Avatar		Questo enorme camminatore, tecnologicamente all'avanguardia, è armato con una versione portatile del laser Obelisk. Gli Avatar possono aumentare ulteriormente la loro potenza, arrivando letteralmente a inglobare le componenti degli altri veicoli del Nod. ⅄ **Abilità:** Requisizione della tecnologia ⅄ **Requisiti:** Laboratorio tecnologico
Emissario		L'emissario è un veicolo pensato per raggiungere località remote e stabilire una presenza del Nod, aprendo la strada alla creazione di basi più consistenti.

VELIVOLI DEL NOD

Quasi tutti i velivoli del Nod sono realizzati nella **torre di controllo**.

Icona/Nome		Descrizione
Venom		Il Venom protegge gli interessi del Nod grazie alle sue mitragliatrici a fuoco rapido, letali per la fanteria nemica e efficaci anche contro i velivoli e alcuni veicoli. ⅄ **Abilità:** Generatori di traccia ⅄ **Potenziamenti:** Potenziatore Laser, Generatori di traccia
Bombardiere Vertigo		Grazie alle sue capacità stealth, il bombardiere Vertigo appare dal nulla e consegna il suo letale carico di bombe Groundpounder, prima che le forze nemiche abbiano il tempo di attivare le difese. ⅄ **Requisiti:** Laboratorio tecnologico
Trasporto		Il trasporto è in grado di portare a destinazione molte unità del Nod, a costo irrisorio e velocità elevata. Purtroppo, ha sacrificato la propria protezione a favore della mobilità.

STRUTTURE DEL NOD

STRUTTURE DI PRODUZIONE DEL NOD

Icona/Nome	Descrizione
Cantiere	Pesantemente corazzato e vitale per il successo della missione, il cantiere è il cardine dello sforzo bellico del Nod e, per tale motivo, è solitamente molto ben difeso. Garantisce inoltre copertura radar alle basi del Nod.
Centrale energetica	La centrale energetica del Nod è in grado di generare enormi quantità di energia partendo da una limitata quantità di Tiberium, provocando però gravi danni ambientali nella zona circostante.
Gru	Le gru aumentano le capacità produttive del cantiere del Nod. Una sola gru riesce a raddoppiare la velocità di costruzione delle strutture.
Raffineria	La raffineria del Nod è in grado di trasformare il Tiberium grezzo in materiali utili. Ogni raffineria è dotata di una mietitrice del Nod, virtualmente invisibile.
Mano di Nod	La mano di Nod fornisce protezione, rifornimento e addestramento alle legioni di militanti, fanatici e unità di fanteria scelta del Nod, nel corso della guerra contro il GDI. **Requisiti:** Centrale energetica
Fabbrica militare	Questa struttura vitale serve per costruire e dispiegare i veicoli del Nod più avanzati. Le fabbriche militari del Nod dispongono inoltre di droni da riparazione, capaci di riparare automaticamente le unità danneggiate nelle vicinanze. **Requisiti:** Centrale energetica, raffineria
Centro operativo	Nel centro operativo si trovano dei sistemi di comunicazione avanzati, necessari per il funzionamento delle strutture più avanzate del Nod. Da qui, inoltre, è possibile utilizzare degli strumenti per proteggersi dalle sonde nemiche, come il missile a disturbo radar e il campo mimetico. **Requisiti:** Centrale energetica, raffineria
Santuario segreto	Nel santuario segreto del Nod si applicano gli speciali rituali di addestramento necessari per preparare alla guerra le unità di fanteria più avanzate. Qui inoltre si studiano molti potenziamenti, destinati a rendere più potenti buona parte delle squadre di fanteria del Nod. **Requisiti:** Mano di Nod

Laboratorio tecnologico

Quando è presente un laboratorio tecnologico, la fratellanza di Nod è in grado di utilizzare i suoi equipaggiamenti più avanzati, come pure di ricercare dei potenziamenti per i veicoli a bassa tecnologia.

- **Requisiti:** Centro operativo

Torre di controllo

Le torri di controllo rendono possibile la produzione di velivoli e il supporto alle operazioni di terra del Nod. Ogni torre di controllo dispone di piazzole d'atterraggio che possono ospitare fino a quattro bombardieri Vertigo.

- **Requisiti:** Centro operativo

Impianto chimico di Tiberium

L'impianto chimico di Tiberium consente ai comandanti del Nod di utilizzare in combattimento delle potenti armi al Tiberium, ogniqualvolta lo ritengano necessario.

- **Requisiti:** Laboratorio tecnologico

STRUTTURE DI SUPPORTO DEL NOD

Icona/Nome	Descrizione
Silo di Tiberium	I silos di Tiberium consentono alle basi del Nod di conservare grandi quantità di Tiberium, per foraggiare la campagna militare contro il nemico. - **Requisiti:** Raffineria
Torretta frammentatrice	Le torrette frammentatrici sono simili a enormi mitragliatrici antiuomo, che falciano la fanteria nemica non appena si avvicina. Anche se i loro proiettili non possono quasi nulla contro i veicoli corazzati pesanti, possono fare a pezzi qualsiasi bersaglio sia fatto di carne.
Torretta laser	Le torrette laser tramutano il temibile obelisco di luce del Nod in una flessibile difesa antiveicolo. Tre torrette laser, collegate a un centro difensivo, possono concentrare rapidamente i loro raggi contro qualsiasi bersaglio corazzato si trovi a tiro. - **Requisiti:** mano di nod
Torretta SAM	Le torrette SAM lanciano salve di missili terra-aria contro i velivoli nemici. Un singolo missile SAM non provoca gravi danni, ma il fuoco concentrato di queste difese è in grado di abbattere qualsiasi velivolo. - **Requisiti:** Centro operativo
Torretta disgregatrice	Le torrette disgregatrici possono generare enormi campi stealth. Strutture, fanteria e veicoli del Nod risulteranno così invisibili al nemico. Le torrette disgregatrici, però, non sono in grado di mimetizzarsi. - **Requisiti:** Santuario segreto

Obelisco di luce		L'obelisco di luce del Nod, dalla potenza terrificante, emette un raggio in grado di decimare i veicoli e le squadre di fanteria nemica. La sua portata, davvero notevole, e la sua potenza, possono anche essere potenziate grazie ai nuovi cannoni particellari del Nod. ➤ **Requisiti:** Laboratorio tecnologico
Tempio di Nod		Il tempio di Nod ospita le strutture di lancio necessarie per colpire il nemico con un missile nucleare, come pure dei supercomputer avanzati in grado di ripristinare le funzionalità della base, in caso di attacco EMP. ➤ **Requisiti:** Laboratorio tecnologico

ABILITÀ DI SUPPORTO DEL NOD

Icona/Nome		Descrizione
Missile a disturbo radar		La tecnologia utilizzata dal missile a disturbo radar è in grado di disabilitare temporaneamente la capacità nemica di osservare l'intero campo di battaglia. ➤ **Attivata presso:** Centro operativo
Esercito esca		Le ricerche del Nod nella tecnologia stealth hanno portato alla scoperta di tecniche di amplificazione della luce, capaci di generare immagini speculari delle forze impegnate in combattimento. ➤ **Attivata presso:** Centro operativo
Campo mimetico		I campi mimetici del Nod possono rendere le unità del Nod invisibili a occhio nudo. Alcune delle unità più esperte possono sfruttare questa capacità per attuare micidiali attacchi a sorpresa. ➤ **Attivata presso:** Centro operativo
Squadra d'assalto Shadow		La squadra d'assalto Shadow arriva dall'alto con i suoi alianti ed elimina tutti i bersagli, qualsiasi essi siano, con rapidità sorprendente. ➤ **Attivata presso:** Santuario segreto
Sgancia mine		Le mine vengono sganciate da un velivolo e si disperdono rapidamente su una vasta zona, diventando quasi invisibili a occhio nudo. ➤ **Attivata presso:** Torre di controllo
Bomba ai vapori di Tiberium		Il Nod ha scoperto un modo per generare una forma gassosa di Tiberium. Il risultato è una testata bellica a guida laser, dall'alto potenziale esplosivo. ➤ **Attivata presso:** Impianto chimico di Tiberium ➤ **Requisiti:** Torre di controllo
Seme di Tiberium		Impregnando il suolo con del Tiberium liquido non solo si accelera la diffusione planetaria del Tiberium, ma si ottengono anche dei vantaggi di ordine tattico. ➤ **Attivata presso:** Impianto chimico di Tiberium

Missile Catalyst		Questa potente testata dalla lunga gittata vede i suoi effetti amplificati dal Tiberium che si trova nelle vicinanze del punto d'impatto. ➤ **Attivata presso:** Impianto chimico di Tiberium
Contromisure elettroniche		I templi di Nod dispongono di potenti generatori di riserva e di sistemi di controllo capaci di ridare rapidamente energia alle basi del Nod. ➤ **Attivata presso:** Tempio di Nod
Missile nucleare		Il fatto che il GDI abbia concentrato la sua attenzione sul Tiberium ha permesso al Nod di creare in segreto un arsenale delle armi più letali del XX secolo: i missili nucleari. ➤ **Attivata presso:** Tempio di Nod

POTENZIAMENTI DEL NOD

Icona/Nome		Descrizione
Infusione di Tiberium		Questo elisir al Tiberium potenzia il metabolismo della fanteria, rendendo le truppe quasi immuni ai letali effetti di questa sostanza. ➤ **Unità su cui ha effetto:** Fanatici, squadra militanti, squadra bazooka ➤ **Ricerca presso:** Santuario segreto
Confessore		I comandanti più esperti del Nod ricorrono ai confessori per aumentare l'efficacia di una parte delle proprie truppe. Con le loro granate allucinogene, inoltre, i confessori possono spingere i nemici all'errore del fuoco amico. ➤ **Unità su cui ha effetto:** Squadra militanti, squadra bazooka ➤ **Ricerca presso:** Santuario segreto
Bobine EMP		Questo dispositivo EMP portatile è in grado di disattivare velivoli e strutture con componenti elettro-meccaniche. ➤ **Unità su cui ha effetto:** Buggy Raider ➤ **Ricerca presso:** Laboratorio tecnologico
Pale di bulldozer		Le pale di bulldozer possono fare a pezzi la fanteria, compresi gli Zone Trooper del GDI. Inoltre, sono in grado di distruggere i campi minati e sono un'ottima protezione frontale. ➤ **Unità su cui ha effetto:** Carro Scorpion ➤ **Ricerca presso:** Laboratorio tecnologico
Potenziatore laser		L'obelisco di luce della fratellanza ha spinto gli scienziati a studiare ulteriormente la tecnologia laser, rendendola portatile. ➤ **Unità su cui ha effetto:** Buggy Raider, Venom, carro Scorpion ➤ **Ricerca presso:** Laboratorio tecnologico
Generatore di traccia		I Venom possono essere equipaggiati con questa tecnologia, capace di ingannare i radar nemici, creando l'illusione che il Venom sia in realtà una forza molto numerosa. ➤ **Unità su cui ha effetto:** Venom ➤ **Ricerca presso:** Laboratorio tecnologico

Nucleo di Tiberium liquido		I laboratori tecnologici del Nod consentono alle centrali energetiche nelle vicinanze di aumentare la produzione, grazie a un nucleo di Tiberium liquido. ➤ **Ricerca presso:** Centrale energetica ➤ **Requisiti:** Laboratorio tecnologico

ABILITÀ DEL NOD

Icona/Nome		Descrizione
Richiesta di trasporto		Grazie a quest'abilità la fratellanza di Nod può trasportare rapidamente le proprie truppe sul campo di battaglia. ➤ **Unità su cui ha effetto:** Squadra militanti, squadra bazooka, sabotatore, fanatici, Black Hand, squadra Shadow, commando, moto d'attacco, buggy Raider, carro Scorpion ➤ **Requisiti:** Torre di controllo
Impulso EMP		Le temerarie buggy Raider del Nod si avvicinano ai veicoli nemici e li mettono fuori uso grazie a questa abilità. ➤ **Unità su cui ha effetto:** Buggy Raider
Carica esplosiva		Specialisti nelle demolizioni e nello spionaggio, le squadre Shadow possono disattivare le strutture nemiche grazie ai potenti esplosivi che hanno in dotazione. ➤ **Unità su cui ha effetto:** Squadra Shadow
Aliante		Le squadre Shadow, appositamente addestrate, possono utilizzare un aliante portatile per muoversi rapidamente sul campo di battaglia. ➤ **Unità su cui ha effetto:** Squadra Shadow
Trappola		Grazie a questa abilità è possibile piazzare delle trappole su una struttura presidiata o su un ponte. ➤ **Unità su cui ha effetto:** Sabotatore
Generatore di traccia		Usa questa abilità per far apparire un singolo Venom come un gruppo sul radar nemico. ➤ **Unità su cui ha effetto:** Venom
Attacco riflettente		I cannoni particellari possono riflettere i propri raggi sui Venom per colpire bersagli altrimenti irraggiungibili. ➤ **Unità su cui ha effetto:** Cannone particellare
Requisizione della tecnologia		Il warmech Avatar può utilizzare quest'abilità su moto d'attacco, carro lanciafiamme, carro stealth e cannone particellare, per prendere il controllo delle diverse tecnologie. Nel procedimento l'unità assorbita viene distrutta. ➤ **Unità su cui ha effetto:** Warmech Avatar

SCRIN

La prova che gli uomini non sono soli nell'universo è giunta all'improvviso, quando gli Scrin sono giunti sulla Terra, lanciando subito il loro attacco. Sembrano bramare il Tiberium e, al contrario di noi, sembrano beneficiare del contatto con la sostanza.

Il numero degli Scrin è ignoto. Sembrano disporre di una tecnologia nettamente superiore a quella umana. Tale tecnologia consente loro di avere un elevato livello di resistenza, anche nel nostro ambiente, per loro alieno. Il loro vero obiettivo rimane avvolto nel mistero. Una cosa però è certa: rappresentano una grave minaccia per l'intera umanità.

UNITÀ SCRIN

FANTERIA SCRIN

Tutte le unità di fanteria Scrin giungono sul campo di battaglia tramite il **portale**.

Icona/Nome	Descrizione
Buzzer	I terribili buzzer sono simili a una nube di taglienti lame, capaci di fare a pezzi la carne e le corazze più leggere. Sembrano essere guidati da un'intelligenza limitata. ➤ **Abilità:** Combinazione con veicoli, Elimina le unità di presidio
Disintegrator	Queste creature metalliche possono distruggere ogni veicolo grazie al loro potente raggio. Quando vengono schiacciate esplodono, danneggiando tutto ciò che si trova nelle loro vicinanze.
Assimilator	Questo alieno, completamente invisibile quando è immobile, è specializzato nel prendere il controllo delle strutture nemiche. Gli Assimilator sanno anche riparare le strutture Scrin e catturare i camminatori sconfitti.
Shock Trooper	Gli Shock Trooper sono noti per l'abitudine di attaccare con estrema violenza aree densamente popolate. Sono così potenti da poter affrontare senza problemi anche un veicolo corazzato. ➤ **Requisiti:** Centro nervoso, camera di stasi ➤ **Potenziamenti:** Lanciadischi al plasma, Tele-Pack
Mastermind	Lo sfuggente Mastermind è dotato di poteri di teletrasporto e del controllo mentale. Compare al centro delle forze nemiche e prende il controllo di veicoli, strutture e fanteria. ➤ **Requisiti:** Camera di stasi, assemblatore tecnologia ➤ **Abilità:** Teletrasporta unità, Manipolatore

VEICOLI SCRIN

Tutti i veicoli Scrin vengono teletrasportati tramite la **sfera Warp**.

Icona/Nome	Descrizione
Seeker	Apparentemente progettato per la ricognizione, questo veicolo leggero è equipaggiato con scanner avanzati e con lanciadischi al plasma.
Camminatore armato	Questi veicoli sono armati con cannoni energetici a fuoco rapido, capaci di fare a pezzi fanteria e velivoli.
Mietitrice	La mietitrice assorbe il Tiberium e lo trasporta agli estrattori Scrin. Sembra inoltre che, in presenza di Tiberium, sia in grado di ripararsi autonomamente.
Carro Devourer	Il carro Devourer è armato con un cannone a protoni a lunga gittata. Inoltre, può utilizzare il Tiberium per dare energia al proprio cannone a raggi. ➤ **Requisiti:** Centro nervoso
Corrupter	I Corrupter spruzzano sostanze corrosive sulle strutture e sulla fanteria, con effetti devastanti, in particolare sugli umani. Sulle forze Scrin, invece, hanno un effetto corroborante. ➤ **Requisiti:** Centro nervoso
Tripode Annihilator	Questo devastante colosso semovente è armato con tre armi a raggi, montate su tentacoli indipendenti. Le sue gambe, inoltre, sono così grandi da poter schiacciare i veicoli di dimensioni più piccole. ➤ **Requisiti:** Assemblatore tecnologia ➤ **Potenziamenti:** Generatore di campo di forza
Explorer	Gli Scrin, apparentemente ossessionati dal Tiberium, usano spesso un Explorer per stabilire una testa di ponte nelle zone più ricche della sostanza, per poi dare inizio alla sua raccolta.

VELIVOLI SCRIN

Tutti i velivoli Scrin sono teletrasportati tramite lo **stabilizzatore gravitazionale**.

Icona/Nome	Descrizione
Drone	Queste grandi torri fluttuanti atterrano e si dispiegano ogni volta che viene creata una base Scrin. La loro funzione è equiparabile a quella degli MCV.
Stormrider	Gli Stormrider sono velivoli d'attacco rapidi, armati con un cannone al plasma, efficace contro bersagli terrestri e aerei.
Nave da guerra Devastator	Le navi da guerra Devastator possono infliggere gravi danni a qualsiasi cosa venga colpita dalle loro batterie al plasma a lunga gittata Zeus. ➤ **Requisiti:** Assemblatore tecnologia ➤ **Potenziamenti:** Generatore di campo di forza
Portaerei d'assalto planetario	Questa grande nave spaziale ospita diversi caccia, che sciamano verso i loro bersagli terrestri con precisione letale. La portaerei d'assalto planetario è inoltre in grado di generare devastanti tempeste ioniche. ➤ **Abilità:** Tempesta ionica ➤ **Requisiti:** Trasmettitore ➤ **Potenziamenti:** Generatore di campo di forza
Nave madre	La nave madre Scrin, lenta nei suoi movimenti, è una superarma capace di scatenare un colpo energetico di potenza tale da distruggere all'istante qualsiasi bersaglio e innescare una reazione a catena capace di radere al suolo un'intera città. ➤ **Requisiti:** Trasmettitore

STRUTTURE SCRIN

STRUTTURE DI PRODUZIONE SCRIN

Icona/Nome	Descrizione
Piattaforma drone	La piattaforma drone può realizzare altre strutture Scrin, fino a creare una base completa. Inoltre, questa struttura fornisce copertura radar.
Reattore	Il reattore, fonte energetica primaria delle basi Scrin, utilizza al meglio la radiazione di Tiberium per fornire energia alle strutture aliene.

Estrattore

L'estrattore raccoglie e conserva il Tiberium consegnato dalle mietitrici aliene. Dispone di una mietitrice ed è fondamentale per generare le risorse necessarie agli Scrin per imbastire il loro sforzo bellico.

Portale

Il portale consente di teletrasportare sul campo di battaglia la fanteria Scrin. L'energia generata dal portale non è però sufficiente a consentire il passaggio delle unità pesanti.

- **Requisiti:** Reattore

Sfera Warp

La sfera Warp genera un passaggio capace di teletrasportare i veicoli Scrin. Contiene dei droni che riparano i veicoli danneggiati nelle vicinanze e, se necessario, svolgono anche compiti di ricostruzione.

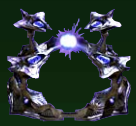
- **Requisiti:** Reattore, estrattore

Centro nervoso

Necessario per la costituzione di basi aliene avanzate, il centro nervoso può fare molte cose, dal collegamento in rete con le unità Scrin più distanti all'attivazione di un Fulmine per difendere la base.

- **Requisiti:** Reattore, estrattore

Stabilizzatore gravitazionale



Lo stabilizzatore gravitazionale controlla le fluttuazioni gravitazionali del pianeta sul quale si trova, per consentire un teletrasporto senza problemi alle navi della flotta stellare Scrin.

- **Requisiti:** Centro nervoso

Camera di stasi

La camera di stasi può offrire sostegno alle unità di fanteria aliene avanzate, come Shock Trooper e Mastermind. Inoltre, è in grado di proiettare un campo di stasi su qualsiasi parte del campo di battaglia.

- **Requisiti:** Centro nervoso, portale

Assemblatore tecnologia

L'assemblatore tecnologia consente di produrre le unità Scrin più potenti, equipaggiandole con molti potenziamenti. Inoltre, può rendere le unità di terra invulnerabili a qualsiasi attacco, anche se solo per un breve periodo di tempo.

- **Requisiti:** Centro nervoso, portale

Trasmettitore

Il trasmettitore permette di utilizzare in battaglia l'enorme nave madre Scrin. Inoltre, modificando la propria frequenza, può causare l'apertura di wormhole nelle vicinanze.

- **Requisiti:** Assemblatore tecnologia

Fonderia

La fonderia svolge la funzione di una piattaforma drone quando si tratta di creare delle strutture, consentendo ai caposettori Scrin di procedere rapidamente alla creazione della base.

STRUTTURE DI SUPPORTO SCRIN

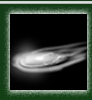
Icona/Nome	Descrizione
Nido di buzzer	I nidi di buzzer contengono un numero quasi infinito dei pericolosi buzzer. Se questi ultimi vengono distrutti, l'alveare ne genera rapidamente di nuovi.
Acceleratore di crescita	Gli Scrin realizzano questi misteriosi acceleratori di crescita per aumentare la resa dei loro campi di Tiberium. **Requisiti:** Estrattore
Colonna tempesta	La colonna tempesta genera una tempesta ionica localizzata, che aiuta le astronavi aliene. Può arrivare a generare un fulmine ionico, in grado di danneggiare gravemente velivoli, veicoli e fanteria. **Requisiti:** Assemblatore tecnologico
Cannone fotonico	I colpi del cannone fotonico possono decimare i veicoli avversari. La fanteria, però, è in grado di sfuggire all'impatto, grazie alle sue dimensioni ridotte. **Requisiti:** Portale
Batteria di missili al plasma	La batteria di missili al plasma lancia dei dischi roventi, in grado di incenerire i velivoli nemici. **Requisiti:** Centro nervoso
Generatore di faglia	Gli Scrin usano questo dispositivo, molto pericoloso, per aprire una faglia in un punto qualsiasi del campo di battaglia, scagliando nello spazio profondo tutto ciò che si trova nelle vicinanze. **Requisiti:** Assemblatore tecnologia

ABILITÀ DI SUPPORTO SCRIN

Icona/Nome	Descrizione
Droni da ricostruzione	I caposettore Scrin sono soliti utilizzare i droni da ricostruzione ogni volta che le loro forze hanno bisogno di riparazioni, anche durante le battaglie. **Attivata presso:** Sfera Warp
Fulmine	Gli Scrin hanno sviluppato il Fulmine come contromisura difensiva: è in grado di contrastare efficacemente buona parte delle unità da combattimento nemiche. **Attivata presso:** Centro nervoso

Sciame		In determinate situazioni sono necessari più buzzer del previsto: i caposettori Scrin sono sempre pronti a richiamare in azione un intero sciame, per devastare il campo di battaglia. ➤ **Attivata presso:** Centro nervoso
Scansione vibrazioni Tiberium		La scansione vibrazioni Tiberium segnala all'istante la presenza di campi di Tiberium e di forme di vita, strutture e veicoli basate su questa sostanza. ➤ **Attivata presso:** Centro nervoso
Campo di stasi		Tutto ciò che si trova in un campo di stasi Scrin viene disattivato temporaneamente, come se restasse congelato nel tempo. Nessun'arma conosciuta è in grado di infliggere danni, in questa situazione. ➤ **Attivata presso:** Camera di stasi
Campo di fase		Il campo di fase rende le unità che coinvolge difficili da colpire e incapacitate a combattere. I caposettore Scrin usano questo potere per inviare le loro forze oltre le difese convenzionali delle basi nemiche. ➤ **Attivata presso:** Assemblatore tecnologia
Wormhole		Il wormhole Scrin crea un tunnel attraverso lo spazio, consentendo il trasferimento istantaneo delle unità militari da un'imboccatura all'altra. ➤ **Attivata presso:** Trasmettitore
Nave madre		Nonostante si ritenga che non sia l'unica nave a trasportare l'alto comando Scrin, la nave madre è una seria minaccia, e può essere chiamata in battaglia grazie a questa abilità. ➤ **Attivata presso:** Trasmettitore
Faglia		La più potente arma Scrin deforma la struttura stessa dello spazio, creando un vortice che risucchia qualsiasi cosa si trovi nelle sue vicinanze. ➤ **Attivata presso:** Generatore di faglia

POTENZIAMENTI SCRIN

Icona/Nome		Descrizione
Lanciadischi al plasma		I lanciadischi al plasma, solitamente utilizzati dalle divisioni corazzate Scrin, sono in grado di distruggere anche i velivoli più veloci. Possono essere utilizzati anche dalle unità di fanteria Scrin più potenti. ➤ **Ricerca presso:** Assemblatore tecnologia ➤ **Unità su cui ha effetto:** Shock Trooper
Tele-Pack		Le truppe scelte degli Shock Trooper sono in grado di usare i Tele-Pack per spostarsi istantaneamente sul campo di battaglia, cogliendo di sorpresa i loro nemici. ➤ **Ricerca presso:** Assemblatore tecnologia ➤ **Unità su cui ha effetto:** Shock Trooper

Generatore di campo di forza		I generatori di campo di forza creano uno scudo energetico localizzato, in grado di resistere persino a un impulso EMP prima di cedere. ➤ **Ricerca presso:** Assemblatore tecnologia ➤ **Unità su cui ha effetto:** Tripode Annihilator, nave da guerra Devastator, portaerei d'assalto planetario
Nucleo di fusione		L'assemblatore tecnologia Scrin può potenziare i suoi reattori con questo nucleo di fusione, andando ad aumentare notevolmente la loro resa. ➤ **Ricerca presso:** Reattore ➤ **Requisiti:** Assemblatore tecnologia

ABILITÀ SCRIN

Icona/Nome		Descrizione
Teletrasporta unità		Il Mastermind è in grado di teletrasportare tutte le unità presenti in una zona, recuperando Tiberium dall'ambiente circostante o da un silo nemico. ➤ **Unità su cui ha effetto:** Mastermind
Raggio di conversione		I carri Devourer possono consumare il Tiberium per caricare i loro cannoni a protoni. Questo aumenta la gittata e la potenza d'impatto delle armi. ➤ **Unità su cui ha effetto:** Carro Devourer
Tempesta ionica		La portaerei d'assalto planetario può generare una tempesta ionica localizzata, con l'effetto supportare i sistemi difensivi di tutti i velivoli Scrin nelle vicinanze. ➤ **Unità su cui ha effetto:** Portaerei d'assalto planetario
Manipolatore		Il manipolatore consente al Mastermind Scrin di ottenere il controllo istantaneo e totale del loro bersaglio, che sia un carro armato, un aereo o un'intera struttura di produzione. ➤ **Unità su cui ha effetto:** Mastermind

UNITÀ NEUTRALI E STRUTTURE TECNOLOGICHE

UNITÀ NEUTRALI

Icona/Nome	Descrizione
Marauder mutante	I Marauder mutanti sono molto resistenti. Armati con delle mitragliatrici, sembrano non subire effetti negativi dalla vicinanza con il Tiberium.
Visceroide	Questi esseri, mutazioni causate dall'esposizione al Tiberium, sono decerebrati e molto pericolosi. Attaccano qualsiasi cosa si muova e si rigenerano in modo continuativo.

STRUTTURE TECNOLOGICHE

Icona/Nome	Descrizione
Serra di Tiberium	Conquistando questa struttura tecnologica ottieni un flusso costante di risorse aggiuntive.
Punto di espansione	Controllando questa struttura ottieni il controllo del territorio circostante. In questo modo potrai costruire le tue strutture.
Centro rinforzi	Conquista questa struttura e potrai contare su unità aggiuntive.
Centro della metropolitana	Conquistando questa struttura ottieni l'accesso agli ingressi della metropolitana sul campo di battaglia.
Ingresso della metropolitana	Conquistando il centro della metropolitana, potrai garantire lo spostamento di più unità contemporaneamente fra i vari ingressi della metropolitana.

Centro di controllo EMP		Conquista questa struttura tecnologica per lanciare un attacco con un impulso EMP.
Tana dei mutanti		Conquistando questa struttura potrai reclutare dei Marauder mutanti.
Torre difensiva		Grazie a questa struttura puoi disporre di una torretta fissa.
Silo di Tiberium		Questa struttura tecnologica fornisce un bonus una tantum, in termini di risorse aggiuntive.

SALVATAGGIO E CARICAMENTO

Puoi caricare delle partite tramite il menu principale: per salvarle, invece, devi usare il menu di pausa. Nella modalità Campagna, il gioco viene salvato automaticamente dopo ogni missione conclusa con successo (per ogni campagna vengono salvati automaticamente file distinti).

- Per caricare una partita salvata, clicca su CAMPAGNA nel menu principale e quindi seleziona CONTINUA. Seleziona una partita salvata dall'elenco e clicca su CARICA PARTITA.
- Per salvare una partita in corso, premi **Esc** per aprire il menu di pausa, quindi clicca su SALVA. Seleziona una partita salvata, qualora tu voglia sovrascriverla, quindi clicca su SALVA.

RISOLUZIONE DI PROBLEMI

CENTRO DI SUPPORTO ONLINE

Se dovessero verificarsi problemi di funzionamento del gioco, visita il nostro centro di supporto online all'indirizzo **http://support.electronicarts.co.uk**: potrai visualizzare le più recenti domande frequenti per la risoluzione di problemi e inviarci i tuoi quesiti online per ricevere supporto tecnico (in inglese).

Per i consigli sulla risoluzione di problemi con EA Link, assicurati che EA Link sia in esecuzione e seleziona "Guida" nella parte superiore della finestra di EA Link per visitare la relativa sezione.

SUPPORTO OFFLINE

Il gioco include un file di supporto tecnico per aiutarti a risolvere problemi. Puoi trovare questo file nella stessa cartella del gioco. Puoi inoltre ricevere supporto attraverso l'assistenza tecnica (**consulta la sezione *Assistenza tecnica* più avanti**).

PROBLEMI DI FUNZIONAMENTO DEL GIOCO

- Assicurati che il tuo computer soddisfi i requisiti minimi di sistema richiesti dal gioco e di avere installato i più recenti driver per la scheda video e la scheda audio.

  Per le schede video NVIDIA, visita **www.nvidia.com** per individuare e scaricare il driver.

  Per le schede video ATI, visita **www.ati.amd.com** per individuare e scaricare il driver.
- Se usi la versione su supporto ottico del gioco, prova a reinstallare DirectX dal supporto ottico. Tipicamente si trova nella cartella "DirectX" all'interno di quella di radice del supporto. Se hai accesso a Internet, puoi visitare **www.microsoft.com/directx** per scaricare la versione più recente di DirectX.

CONSIGLI GENERICI PER LA RISOLUZIONE DI PROBLEMI

- Se possiedi la **versione su supporto ottico** del gioco e la schermata di AutoPlay non appare automaticamente per installare/giocare, clicca con il destro sull'icona del lettore di supporti ottici che si trova all'interno della cartella "Risorse del computer" e seleziona **AutoPlay**.
- Se il gioco funziona lentamente, prova a ridurre la qualità di alcune delle impostazioni audio e video dal menu delle opzioni del gioco. Spesso ridurre la risoluzione dello schermo può migliorare le prestazioni.
- Per ottenere prestazioni ottimali durante il gioco, potrebbe essere utile disabilitare altri processi simultanei o le applicazioni antivirus in esecuzione all'interno di Windows. Tuttavia, assicurati di riavviare tali applicazioni antivirus dopo aver finito di giocare.

GIOCARE ONLINE ATTRAVERSO UN ROUTER O FIREWALL

Il gioco usa le seguenti porte di rete per le sessioni online. Se usi un firewall (per esempio, il firewall software di Windows o un firewall hardware), assicurati che sia configurato in modo da consentire al gioco di comunicare attraverso queste porte:

Tipo	Locale	Remota
UDP	Qualsiasi	27900
TCP	Qualsiasi	29900
TCP	Qualsiasi	29901
TCP	Qualsiasi	6667
UDP	6500	27900
UDP	6500	Qualsiasi
TCP	Qualsiasi	28910
UDP	13139	13139
UDP	Qualsiasi	27900
TCP	Qualsiasi	28910

INOLTRO DI PORTE

Se la tua connessione a Internet avviene attraverso un router, configurare l'inoltro di porte può risolvere numerosi problemi di connessione relativi alla rete. Ciascun router prevede un proprio metodo di configurare l'inoltro di porte, ma la procedura seguente dovrebbe aiutarti:

1. Accedi al pannello di amministrazione del tuo router. La gran parte dei router dispone di un'interfaccia basata sul web con cui è possibile configurare l'inoltro di porte. Le convenzioni di denominazione variano a seconda del router, ma cerca riferimenti a inoltro di porte, servizi, server virtuali, servizi in entrata, applicazioni o giochi.
2. Devi poi creare nuove regole per inoltrare i numeri di porta sopraelencati all'indirizzo IP del tuo PC. Puoi trovare l'indirizzo IP del tuo PC attraverso il menu di avvio di Windows: clicca su **Start > Esegui...** e digita **cmd**, quindi clicca su "OK".
3. Quando appare la riga di comando, digita **ipconfig** e premi INVIO. Le impostazioni fondamentali di rete saranno visualizzate assieme al tuo indirizzo IP.

Una tipica impostazione di inoltro di porte ha il seguente aspetto:
Porta – 3658, **Protocollo** – UDP, **Traffico** – in entrata, **Inoltrato a** – [il tuo indirizzo IP, per esempio 192.168.1.3]

DMZ

Spesso i router prevedono un'opzione per collocare il PC in una DMZ ("De-Militarised Zone", cioè "Zona demilitarizzata"). In termini di router per uso domestico, questo significa che tutte le porte di ingresso saranno inoltrate al tuo PC. È probabile che si risolvano così eventuali problemi di connettività, ma perderai le protezioni di sicurezza offerte dal router.
Per ulteriori informazioni sui firewall, l'inoltro di porte e le DMZ, prendi nota dei consigli nel nostro centro di supporto online all'indirizzo **http://support.electronicarts.co.uk**.

ASSISTENZA TECNICA

Puoi contattare l'assistenza clienti di Electronic Arts al numero telefonico

848.800.729

(dal lunedì al venerdì, dalle 9.00 alle 18.00), oppure collegarti al nostro sito

www.electronicarts.it

e consultare la sezione "Assistenza".
È inoltre possibile raggiungerci via e-mail all'indirizzo

servizio-clienti@electronicarts.it

N.B.: il servizio riguarda esclusivamente problematiche tecniche e informazioni sui nostri prodotti e NON fornisce soluzioni o trucchi per alcun gioco.

Nota: se hai acquistato il gioco attraverso EA Link, puoi accedere all'accordo di licenza con l'utente finale all'indirizzo **http://files.ea.com/downloads/commerce/eula/it/eula.pdf**.

AVVISO

Electronic Arts si riserva il diritto di apportare modifiche al prodotto descritto in questo manuale in qualunque momento e senza preavviso.

Questo manuale e il software in esso descritto sono soggetti a copyright. Tutti i diritti sono riservati. Nessuna parte di questo manuale o del suddetto software può essere copiata, riprodotta, tradotta o ridotta a qualsiasi forma elettronica o di lettura meccanizzata senza il previo consenso scritto di EA Swiss Sàrl, Place du Molard 8, 1204 Geneva, Svizzera. Electronic Arts non rilascia garanzie, condizioni o dichiarazioni esplicite o implicite riguardo a questo manuale e alla sua qualità, commerciabilità o idoneità a usi particolari. Questo manuale è fornito "così com'è". Electronic Arts rilascia alcune garanzie limitate relativamente al software e al suo supporto. In nessun caso Electronic Arts potrà essere chiamata in causa per danni particolari, indiretti o consequenziali. Questi termini e condizioni non inficiano né pregiudicano i diritti legali dell'acquirente in tutti i casi in cui l'acquirente sia un consumatore che acquista beni al di fuori di qualsiasi rapporto commerciale.

GARANZIA

Nota: la seguente garanzia è valida solo per i prodotti venduti al dettaglio e non per quelli venduti online attraverso EA Link.

GARANZIA LIMITATA

Electronic Arts garantisce all'acquirente originario di questo prodotto che i supporti su cui sono registrati i programmi saranno esenti da difetti di materiale o di lavorazione per 90 giorni dalla data dell'acquisto. Durante tale periodo, sarà possibile sostituire i supporti riportando il prodotto originale presso il rivenditore ove è stato acquistato, corredato dalla relativa prova di acquisto, da una descrizione dei difetti, dai supporti difettosi e dall'indirizzo dell'acquirente stesso. Electronic Arts sostituirà i supporti danneggiati, scorte di magazzino permettendo.

Questa garanzia è supplementare e non influisce in alcun modo sui diritti legali dell'acquirente.

Questa garanzia non si applica ai programmi software, che sono forniti "così come sono", né ai supporti che siano stati soggetti a uso improprio, deterioramento eccessivo o danni.

In caso di malfunzionamento di qualunque genere, NON spedire il supporto elettronico a Electronic Arts, ma contattare il servizio di assistenza tecnica o il rivenditore presso il quale il prodotto è stato acquistato.

© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA il logo EA, Command & Conquer e Command & Conquer 3 Tiberium Wars™ sono marchi o marchi registrati di Electronic Arts Inc. negli Stati Uniti e/o negli altri paesi. Tutti i diritti riservati. Questo prodotto contiene tecnologia software concessa in licenza da GameSpy Industries, Inc. © 1999-2007 GameSpy Industries, Inc. Tutti i diritti riservati. GameSpy e il logo "Powered by GameSpy" sono marchi di GameSpy Industries, Inc. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi sono di proprietà dei rispettivi detentori.

WWI01605529MT