COMMAND & CONQUER 3

TIBERIUM WARS™

EPILEPSIEWAARSCHUWING

Lees deze informatie voordat jij of je kind een spel speelt.

Bij sommige mensen kunnen flikkerende lichten of lichtpatronen een epilepsieaanval of verlies van bewustzijn veroorzaken. Een dergelijke aanval kan ook optreden tijdens het kijken naar televisiebeelden of het spelen van bepaalde spellen. Mensen die nooit eerder last hebben gehad van een epileptische aandoening of aanval lopen ook risico. Als jij of een van je familieleden in het verleden tijdens blootstelling aan flikkerende lichten symptomen hebt ondervonden die aan epilepsie zijn verwant, zoals aanvallen of verlies van bewustzijn, dan raden wij je aan om vóór het spelen van een spel een arts te raadplegen.

Wij adviseren ouders om hun kinderen tijdens het spelen van spellen in de gaten te houden. Stop ONMIDDELLIJK met spelen en raadpleeg de huisarts wanneer bij jou of je kind tijdens het spelen van een spel een of meer van de volgende symptomen optreden: duizeligheid, verminderd gezichtsvermogen, zenuwtrekken in het gezicht of de ogen, bewustzijnsverlies, desoriëntatie, willekeurige reflexen of stuipen.

VOORZORGSMAATREGELEN TIJDENS HET SPELEN

- Houd afstand tot het scherm. Neem op flinke afstand van het televisiescherm plaats, zover als de lengte van de kabel het toestaat.
- Speel het spel bij voorkeur op een klein televisiescherm.
- Speel het spel niet bij vermoeidheid of slaapgebrek.
- Speel het spel in een goed verlichte omgeving.
- Neem tijdens het spelen van een spel elk uur minimaal 10 tot 15 minuten rust.

HET SPEL INSTALLEREN EN SPELEN

ALS JE EEN CD/DVD HEBT

Plaats de cd/dvd van het spel in het station en volg de instructies op het scherm om het spel te installeren.

Nadat het spel is geïnstalleerd, kun je het starten via het automatisch opstartscherm van het spel of via het menu Start van Windows, linksonder in je scherm. Zoek het spel onder Start > Programma's (of Alle programma's).

ALS JE EA LINK GEBRUIKT

Lees de instructies voor het installeren en spelen van dit spel in het Help-gedeelte van EA Link of op support.ea.com (let op: deze site is in het Engels).

MAAK EEN EA-ACCOUNT EN BLIJF OP DE HOOGTE!

Maak een EA-account en registreer dit spel. Je krijgt dan gratis cheatcodes en spelhints van EA. Je kunt snel en makkelijk een EA-account maken en dit spel registreren!

Je kunt dit spel registreren tijdens de installatie of via de registratiefunctie in het startscherm van het spel. Je kunt je spel ook registreren op **www.gamereg.ea.com**.

Opmerking: als je dit spel registreert bij je EA-account, wordt je serienummer van dit spel opgeslagen in het gedeelte Mijn account, zodat je het nooit kunt kwijtraken.

INHOUDSOPGAVE

HET SPEL INSTALLEREN EN SPELEN	1
MAAK EEN EA-ACCOUNT EN BLIJF OP DE HOOGTE!	2
WELKOM TERUG, COMMANDANT	3
HOOFDROLSPELERS	7
HOOFDMENU	8
INSTELLINGEN	9
SPELSCHERM	10
INLEIDING IN HET SPEL	12
BASISTACTIEK	16
SPELTYPEN	20
EENHEDEN, GEBOUWEN EN KRACHTEN	27
OPSLAAN EN LADEN	53
PROBLEMEN OPLOSSEN	53
EA SUPPORT	55
MEDEDELING	55
GARANTIE	56

Bezoek EA™ online op **www.electronicarts.nl** of **.be**.

WELKOM TERUG, COMMANDANT

De Derde Tiberiumoorlog is losgebroken.

Het is 2047. De lange grimmige strijd tussen de geallieerde naties van de Global Defense Initiative (GDI) en de duistere supermacht Brotherhood of Nod is geëscaleerd tot een wereldwijde vuurstorm. Beide facties vechten om tiberium, een mysterieus groen kristal van buitenaardse origine. Tiberium is een uiterst waardevolle grondstof, maar veroorzaakt ook de grootste milieuramp aller tijden. Er staat veel op het spel. De factie die in staat is om tiberium onder controle te houden, bepaalt het lot van de mensheid en dat van de planeet Aarde. Maar dit is slechts het begin van de keiharde wereldoorlog tussen GDI en Nod. De mensheid staat bovendien op het punt te ontdekken dat er nog een ander ras leeft in het universum... en dat dat ras ook uit is op het tiberium.

VOORWOORD VAN UITVOEREND PRODUCENT MIKE VERDU

Het team heeft met veel liefde en plezier aan dit spel gewerkt. Veel van ons zijn grote fans van *Command & Conquer ™* en het was voor ons een eer en voorrecht om een nieuw *Command & Conquer*-spel te mogen maken, vooral ook omdat het zich afspeelt in het tiberium-universum waar het in 1995 allemaal mee begon. We hebben hard gewerkt om een ultramodern RTS-spel te bouwen dat trouw is aan de kern van *Command & Conquer* en waarin alle elementen van de voorafgaande spellen zijn verwerkt.

Bedankt dat je hebt gekozen voor *Command & Conquer 3 Tiberium Wars ™*. Hopelijk beleef je net zoveel plezier aan het spel als wij.

Mike Verdu, uitvoerend producent

DOEL VAN HET SPEL

In *Command & Conquer 3 Tiberium Wars ™* speel je de rol van een gevechtscommandant. Je gaat met je legertroepen het gevecht aan met vijandelijke legers en probeert hun bases uit te schakelen door slimmer, sneller en krachtiger strijd te voeren dan je tegenstanders. Je bepaalt zelf voor welke factie je gaat vechten: GDI, Nod of Scrin. Voor elk gevecht moet je een eigen legerbasis bouwen, krachtige gevechtseenheden trainen en een goede strategie bedenken om je tegenstanders te verslaan. Dit lukt alleen als je snel denkt en reageert, en als je de slagveldbesturing goed beheerst. Ga naar het hoofdmenu en klik op Training om de besturing te leren en meteen wat praktijkervaring op te doen. Raadpleeg deze handleiding voor meer informatie.

BESTURING

Het is niet nodig alle bevelen uit je hoofd te leren om *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* te kunnen spelen, maar als je ze weet werkt dat wel in je voordeel.

- De meeste besturingen in deze overzichten kun je aanpassen in het tabblad Sneltoetsen van het menu Instellingen.

  Opmerking: 'klikken' of 'dubbelklikken' doe je altijd met de linkermuisknop, tenzij anders aangegeven.

SELECTEREN

Actie	Toetsenbord/muis
Eenheid selecteren	Klikken
Eenheid aan selectie toevoegen	**SHIFT** + klikken
Groep eenheden selecteren	Klikken en een selectievak om de gewenste eenheden slepen
Alle gevechtseenheden op de kaart selecteren	**Q**
Alle eenheden van een bepaald type op het scherm selecteren	**W** of op eenheid dubbelklikken
Alle eenheden van een bepaald type op de kaart selecteren	Op eenheid klikken en twee keer kort op **W** drukken
Geselecteerde eenheden definiëren als groep	**CTRL** + **0-9**
Genummerde groep selecteren	**0-9**
Genummerde groep selecteren en er naar toe gaan	Twee keer kort op **0-9** drukken
Verzamelpunt instellen	Gebouw selecteren en rechts klikken op gebied
Naar laatste gebeurtenis op de minikaart gaan	**SPATIEBALK**
Volgende delfmachine selecteren	**N**
Alle gezondheidsbalken tonen	**CTRL** + ~
Snel vooruit (alleen tijdens opnamen)	>

VERPLAATSEN EN AANVALLEN (MET GESELECTEERDE EENHEDEN)

Actie	Toetsenbord/muis
Eenheden verplaatsen of doelen aanvallen	Rechts klikken
Aanval-verplaatsing	**A** + rechts klikken
Bestorm-verplaatsing	**F** + rechts klikken
Achteruit-verplaatsing	**D** + rechts klikken
Dwang-verplaatsing	**G** + rechts klikken
Formatie-verplaatsing	Beide muisknoppen ingedrukt houden
Eenheden stoppen	**S**
Dwang-aanval	**CTRL** + rechts klikken
Verspreiden	**CTRL** + **X**
Planning	**CTRL** + **Z**
Route	**ALT**
Aanvalshouding	**ALT** + **A**
Wachthouding	**ALT** + **S**
Verdedigingshouding	**ALT** + **D**
Niet-vurenhouding	**ALT** + **F**

PRODUCTIETABBLADEN EN ZIJBALK

Actie	Toetsenbord/muis
Doelen tonen/verbergen	**O**
Infodatabase	**I**
Verkopen	**Z**
Energie	**X**
Repareren	**C**
Tabblad Selectie	**`**
Tabblad Productiegebouw	**E**
Tabblad Ondersteuningsgebouw	**R**
Tabblad Infanterie	**T**
Tabblad Voertuigen	**Y**
Tabblad Vliegtuigen	**U**
Volgend/vorig subtabblad	**TAB/CTRL** + **TAB**
Slot op zijbalk 1-10	**F1-F10**
Toetsen eenheidmogelijkheden	**CTRL** + **A/S/D/F**
Ondersteuningskrachten	**CTRL** + **F1-F8**

SCHERM EN CAMERA

Actie	Toetsenbord/muis
Pauzemenu openen	**ESC**
Scherm scrollen	Pijltjestoetsen of cursor naar de rand van het scherm bewegen
Snel scrollen	Rechts klikken en muis slepen
Naar thuisbasis gaan	**H**
Navigatiepunt 1 instellen	**CTRL** + **J**
Navigatiepunt 2 instellen	**CTRL** + **K**
Navigatiepunt 3 instellen	**CTRL** + **L**
Navigatiepunt 4 instellen	**CTRL** + **;**
Ga naar navigatiepunt 1	**J**
Ga naar navigatiepunt 2	**K**
Ga naar navigatiepunt 3	**L**
Ga naar navigatiepunt 4	**;**
Camera naar links/rechts draaien	Numerieke toetsenblok **4**/**6**, of het muiswiel ingedrukt houden en de muis naar links of naar rechts bewegen
Camera in-/uitzoomen	Numerieke toetsenblok **8**/**2**, of het muiswiel ingedrukt houden en de muis naar voren of naar achteren bewegen
Camera terugzetten in standaardpositie	Numeriek toetsenblok **5** of dubbelklikken met muiswiel
Interface-beelden aan/uit	**END**
Screenshot maken	**F12**

MEERDERE SPELERS

Actie	Toetsenbord/muis
Spraak aan/uit	**CTRL** + **V**
Spraak-chatten	**V**
Chatten met bondgenoten	**BACKSPACE**
Chatten met iedereen	**ENTER**
Baken plaatsen	**B**
Baken verwijderen	**DEL**

HOOFDROLSPELERS

Tijdens elke campagne van *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* ontmoet je een aantal topfunctionarissen van GDI en de Brotherhood of Nod. Hieronder worden ze aan je voorgesteld.

GDI

Jack Granger
Gespeeld door Michael Ironside

Een doorgewinterde veteraan die de top heeft bereikt op basis van zijn militaire verdiensten en niet via politieke spelletjes. Generaal Jack Granger is een harde bevelhebber die niet van flauwekul houdt. Dankzij de ervaring die hij heeft opgedaan tijdens de twee oorlogen tegen Nod, kan hij elke militaire situatie aan. Hij heeft genoeg zelfvertrouwen en moed om een strategie uit te stippelen die tot de overwinning kan leiden.

Redmond Boyle
Gespeeld door Billy Dee Williams

Niet iedereen stond na die desastreuze gebeurtenissen te trappelen om het roer over te nemen, maar toen de positie van GDI-directeur vrijkwam, aarzelde Redmond Boyle geen seconde en nam hij de uitdaging aan. Boyle is een charismatische leider die voortvarend te werk gaat. Boyle is het gezicht van GDI en vindt dat de Brotherhood of Nod koste wat het kost moet worden verslagen.

Sandra Telfair
Gespeeld door Grace Park

Luitenant Sandra Telfair is de assistent van generaal Granger op het hoofdkwartier. Ze heeft bij de militaire inlichtingendienst gewerkt en is een zeer bekwame officier. Haar kennis van Nod-tactieken kan goed van pas komen.

Kirce James
Gespeeld door Jennifer Morrison

Luitenant Kirce James is een uiterst deskundig en bekwaam militair. Hij is een onmisbare steun voor elke commandant. Luitenant James heeft toegang tot belangrijke inlichtingen en de krachtigste GDI-wapens. Dat zal zeker goed van pas komen.

DE BROTHERHOOD OF NOD

Kane

Gespeeld door Joe Kucan

Kane is de opperste bevelhebber van de Brotherhood of Nod, of zoals sommigen zeggen: *de verlosser*. Hij is geniaal maar ook bezeten. Het is dan ook niet zo raar dat de meningen over hem flink uiteenlopen. Zijn volgelingen geloven dat Kane het bestaan van tiberium heeft voorspeld. Zijn gedrag is echter erg geheimzinnig en hij laat zich leiden door grootheidswaan.

Kilian Qatar

Gespeeld door Tricia Helfer

Generaal Kilian Qatar is een zeer charismatische leider, maar in extreme situaties ook meedogenloos. Qatar is de onderbevelhebber van Nod en heeft deze positie te danken aan haar uitmuntende ervaring op het gebied van militaire tactiek en haar onvoorwaardelijke trouw aan Kane.

Ajay

Gespeeld door Josh Holloway

Ajay is de militaire planningsdeskundige van Nod. Hij is briljant als officier van de inlichtingendienst en een sluwe tacticus. Ajay heeft zich meerdere keren bewezen door zeer complexe militaire operaties tot in detail voor te bereiden en zo tot een goed eind te brengen. Ajay is een ervaren soldaat en is altijd vlakbij de frontlinies te vinden, waar zijn broeders zijn militaire plannen uitvoeren.

HOOFDMENU

In het hoofdmenu kun je onder andere een spel voor één of meerdere spelers beginnen, instellingen aanpassen en de infodatabase bekijken.

TRAINING	Leer hier de belangrijkste vaardigheden die nodig zijn om *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* te kunnen spelen.
CAMPAGNE	Begin een GDI- of Nod-campagne of speel verder in een campagne. **Opmerking:** ga na het voltooien van de GDI- en Nod-campagnes op zoek naar een bonuscampagne.
VRIJ GEVECHT	Zet een spel voor één speler op tegen maximaal zeven AI-tegenstanders.
MULTIPLAYER	Speel met maximaal zeven tegenstanders via een netwerk of online verbinding.
PROFIELEN	Beheer spelersprofielen, bekijk de infodatabase of vrijgespeelde campagnefilms.
OPTIES	Pas instellingen aan voor geluid, scherminfo en besturing, of bekijk de credits.
STOPPEN	Sluit het spel af.

INSTELLINGEN

Selecteer OPTIES in het hoofdmenu en vervolgens INSTELLINGEN om de instellingen voor scherminfo, geluid en besturing aan te passen.

- Tijdens het spel kun je de instellingen wijzigen via het Pauzemenu. Druk op **ESC** om het Pauzemenu te openen en selecteer INSTELLINGEN. De beeldinstellingen kun je alleen aanpassen in het menu Instellingen van het hoofdmenu. Deze kun je niet tijdens het spel wijzigen.

BEELD Pas verschillende beeldinstellingen aan.

Opmerking: je kunt ook een van de vijf standaardinstellingen voor het beeld selecteren, variërend van ERG LAAG tot ERG HOOG. Klik op de schuifbalk boven aan het scherm om een standaardinstelling te selecteren. Deze zijn op basis van de prestaties van je computer door het spel ingesteld. Schuif de schuifbalken heen en weer om een instelling te kiezen of laat ze in de positie staan die automatisch door het spel is bepaald. Raadpleeg het Leesmij-bestand (readme) voor meer informatie.

GELUID Stel het volume in voor muziek, geluidseffecten, stemmen, sfeergeluiden en filmpjes, en zet VoIP aan of uit.

SNELTOETSEN Klik op een positie in het overzicht of kies een bevel in het keuzemenu om zelf sneltoetsen toe te wijzen.

Opmerking: je kunt aan elke toetsencombinatie slechts één speciale toets toewijzen: **SHIFT**, **CTRL** of **ALT**.

NETWERK Selecteer een IP-adres, zet de zendvertraging aan of uit, voer een poortnummer in, of gebruik de functie NAT VERNIEUWEN.

Opmerking: als je na het spelen van Command & Conquer 3 Tiberium Wars de configuratie van je firewall hebt gewijzigd, klik dan op NAT VERNIEUWEN om eventuele problemen met de online verbinding op te lossen.

ALGEMEEN Kies de scrollsnelheid van de muis, de vertraging voor de knopinfo en configureer de inforegels.

Opmerking: selecteer de optie Reclame tonen, als je tijdens het spelen van *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* reclame wilt zien.

- Klik op KLAAR om wijzigingen te bevestigen.
- Klik op STANDAARD om de standaardinstellingen van het spel te herstellen.

SPELSCHERM

GEVECHTSVENSTER

In het gevechtsvenster kun je, onder andere, gebouwen produceren en plaatsen, eenheden verplaatsings- en aanvalsbevelen geven en speciale krachten gebruiken. In het gevechtsvenster zie je slechts een deel van de totale kaart.

Opmerking: tijdens campagnemissies geven markeringen op het scherm de route aan om je doelen te bereiken.

- Gebruik de muis om in het gevechtsvenster te scrollen. Beweeg de muis naar de rand van het scherm en het gevechtsvenster schuift in die richting. Beweeg de muis naar het midden van het scherm om te stoppen met scrollen. Je kunt het gevechtsvenster ook met de pijltjestoetsen scrollen.
- Als je sneller wilt scrollen, beweeg je de muis terwijl je de rechtermuisknop ingedrukt houdt.

Camerabesturing met muiswiel: rol het muiswiel naar voren of naar achteren om in of uit te zoomen. Als je de camera wilt draaien, houd je het wiel ingedrukt en beweeg je de muis. Dubbelklik op het muiswiel om de standaardpositie van de camera te herstellen.

OORLOGSMIST

Elke eenheid heeft een beperkt gezichtsveld. In het gevechtsvenster zie je alleen datgene wat je eenheden kunnen zien. De gebieden die buiten hun gezichtsveld vallen zijn bedekt met een half-transparante mist: **oorlogsmist**. Deze mist houdt de vijandelijke eenheden en gebouwen verborgen. Je ziet alleen het terrein en de burgergebouwen. De oorlogsmist trekt pas op wanneer je eenheden naar dat gebied terugkeren.

Tijdens een aantal campagnemissies wordt onverkend terrein door een extra laag zwarte **nevel** bedekt. Wanneer je deze nieuwe gebieden verkent, lost de nevel langzaam op en worden het terrein, de gebouwen en eenheden die zich daaronder bevinden zichtbaar. De nevel is dan voorgoed opgetrokken. Maar alles wat zich buiten het gezichtsveld van je eenheden bevindt, blijft altijd in oorlogsmist verhuld. De oorlogsmist verdwijnt alleen wanneer het gebied binnen het gezichtsveld van je eenheden valt.

NAVIGATIEPUNTEN

Met navigatiepunten kun je locaties op de kaart markeren, zodat je daar met één druk op een toets naartoe kunt gaan.

- Druk op **CTRL** + **J, K, L , ;** om een navigatiepunt in te stellen.
- Druk op **J, K, L, ;** om naar een ingesteld navigatiepunt te gaan.
- Druk op **H** om naar de thuisbasis te gaan.

ZIJBALK

Met de zijbalk kun je je basis en je troepen beheren. Het is altijd mogelijk om nieuwe eenheden en gebouwen in de zijbalk te produceren, ongeacht waar je bent en wat je in het gevechtsvenster ziet. Je kunt altijd de productie starten, ook als je je basis niet op het scherm ziet.

De zijbalk heeft een **contextvenster** waarin onder andere informatie wordt gegeven over geselecteerde eenheden en gebouwen. Als je meer over een object in de zijbalk wilt weten, plaats dan je muiscursor op het pictogram.

- Tijdens campagnemissies zie je in de zijbalk ook pictogrammen waarmee je de primaire en bonusdoelen kunt weergeven en de infodatabase kunt openen.

MINIKAART VAN DE RADAR

In de zijbalk bevindt zich een gevechtsradar, ook wel minikaart genoemd. Houd de radar goed in de gaten, want hierop kun je vijandelijke troepenbewegingen zien voordat ze in het gezichtsveld van je eenheden in het gevechtsvenster komen. Pas goed op, want soms is je radar uitgeschakeld.

DOELEN (ALLEEN IN CAMPAGNES)

Klik op het pictogram Doelen om je missiedoelen te bekijken. Je moet alle primaire doelen halen om een missie te voltooien (je primaire doelen kunnen veranderen tijdens het verloop van een gevecht). Je hoeft bonusdoelen niet te voltooien, maar ze leveren wel extra grondstoffen of andere beloningen op.

INFODATABASE (ALLEEN IN CAMPAGNES)

De infodatabase bevat een schat aan waardevolle informatie over je gevechtstroepen en alle geheime inlichtingen die je tijdens je campagne hebt achterhaald.

- Klik op het pictogram Infodatabase rechts boven in het scherm om tijdens het spel de infodatabase te openen.
- Je kunt de infodatabase ook via het hoofdmenu openen. Selecteer PROFIELEN en klik vervolgens op INFODATABASE.

  Opmerking: als je alle hoofddoelen hebt gehaald, wordt de missie automatisch afgesloten als 'overwinning'. Als je nog bonusdoelen wilt voltooien, zorg er dan voor dat je minstens één hoofdoel nog niet voltooit.

BEVELENBALK

Met de bevelenbalk, onder in het gevechtsvenster, kun je het gedrag van je eenheden en hun gevechtstactieken instellen. Er zijn ook toetsenbord-sneltoetsen voor alle opties, maar in de bevelenbalk heb je met één muisklik toegang tot alle mogelijkheden.

INLEIDING IN HET SPEL

Als je een nieuwe speler bent, kun je met dit gedeelte snel inzicht krijgen in het spelen van *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*.

GEBOUWEN PRODUCEREN

Over het algemeen begint een missie met slechts één bouwterrein. Het is belangrijk zo snel mogelijk je basis te bouwen.

Een gebouw produceren:

1. Selecteer je bouwterrein. In het contextvenster van de zijbalk staan pictogrammen van gebouwen die je kunt produceren.

   Opmerking: als een pictogram grijs is, betekent dit dat je niet genoeg grondstoffen hebt om het te kopen, of dat je niet over de juiste grondstoffen of technologieën beschikt.

2. Klik op het pictogram van het gebouw dat je wilt produceren. Er verschijnt een donkere timer boven het pictogram. Terwijl de timer afloopt, worden de benodigde kosten voor de productie afgetrokken van je rekening. Als de timer helemaal is afgelopen, is het gebouw klaar en zie je het pictogram knipperen.

   Opmerking: als je tijdens de productie geld tekort komt, wordt de productie stilgelegd totdat je weer genoeg geld hebt om verder te bouwen. Wanneer je weer geld hebt, wordt de productie automatisch hervat.

3. Plaats de muiscursor in het gevechtsvenster op de locatie waar je het gebouw wilt neerzetten. De cursor verandert in een doorzichtig beeld van het gebouw. Je moet binnen het grondgebied van je basis blijven, dat wil zeggen binnen de cirkel die om je meeste gebouwen heen ligt. Als het gebouw rood wordt, betekent dit dat je niet op die locatie kunt bouwen.

   Opmerking: houd de muisknop ingedrukt en beweeg je muis naar links/rechts om het gebouw te draaien. Laat de muisknop los om het gebouw neer te zetten.

4. Klik op de locatie waar je wilt bouwen om het gebouw daar neer te zetten.

- Als je de bouw wilt annuleren, klik je één keer met de rechtermuisknop om de productie stil te zetten (als deze nog niet is voltooid). Als je nog een keer met de rechtermuisknop klikt, wordt de productie geannuleerd en krijg je het bestede geld terug.

EENHEDEN TRAINEN

Je hebt barakken of oorlogsfabrieken nodig om je gevechtseenheden te trainen.

Opmerking: voordat je met de productie van eenheden kunt beginnen, moet je eerst over een barak (GDI), hand van Nod (Brotherhood of Nod) of een poort (Scrin) beschikken. In deze handleiding gebruiken we voor alle drie facties de term **barakken**.

Een eenheid trainen:

1. Klik op je barakken of klik op het tabblad Infanterie in de bevelenbalk om het menu Eenheden te openen. De eenheden die je kunt trainen verschijnen op het scherm.
2. Klik op het pictogram van de eenheid die je wilt trainen. Een donkere timer geeft aan hoe lang het duurt om deze eenheid te produceren.

   Opmerking: als je een productierij wilt beginnen, klik je meerdere keren op het pictogram van de eenheden die je wilt bouwen. Er verschijnt een nummer op het pictogram dat aangeeft hoeveel eenheden je hebt besteld. Als je vijf eenheden tegelijk in de wachtrij wilt plaatsen, houd je tijdens

het klikken de **Shift**-toets ingedrukt.

3. Zodra de training is afgelopen, verlaat de eenheid het gebouw en meldt hij zich bij je.

- Als je de training wilt annuleren, klik je met de rechtermuisknop op het pictogram Eenheid om de training stop te zetten. Als je nog een keer met de rechtermuisknop klikt, wordt de training geannuleerd en krijg je het bestede geld terug.

ENERGIEBEHEER VAN DE BASIS

Je basis heeft stroom nodig om goed te kunnen functioneren. Als je meer gebouwen aan je basis toevoegt, heb je ook meer stroom nodig. Een energietekort heeft een aantal nadelige gevolgen voor je basis: je radar wordt uitgeschakeld, je basisverdediging valt uit en je kunt minder snel nieuwe gebouwen produceren en nieuwe eenheden trainen. Deze problemen lossen zich vanzelf op wanneer je weer genoeg stroom hebt. Je bouwterrein kan een kleine hoeveelheid stroom genereren, maar je hebt krachtcentrales nodig voor meer energie. Als je een krachtcentrale hebt gebouwd, neemt de energiemeter toe.

- Op de energiemeter kun je zien hoeveel stroom je hebt en hoeveel stroom je verbruikt.
- Naast de energiemeter wordt aangegeven hoeveel stroom je basis nodig heeft. Probeer altijd een hogere energievoorziening te hebben dan dat je basis nodig heeft.

  Opmerking: als je te weinig stroom hebt, kun je een aantal gebouwen uitschakelen om energie te besparen. Klik op het pictogram Uitschakelen in de bevelenbalk en klik vervolgens op het gebouw dat je wilt uitschakelen. Pas op: uitgeschakelde gebouwen zijn *volledig inactief*. Als je bijvoorbeeld een oorlogsfabriek uitschakelt, kun je daar geen eenheden meer trainen. Gebouwen die zijn getroffen door EMP-wapens zijn ook uitgeschakeld.

GRONDSTOFFEN

Het produceren van eenheden en gebouwen, het verrichten van onderzoek naar upgrades en het gebruiken van krachten kost geld. Als je een object of actie selecteert waarvoor je moet betalen, wordt dat geld van je rekening afgeschreven (ondersteuningskrachten worden in één keer afgeschreven).

- Aan het begin van elk spel heb je genoeg geld om basiseenheden en -gebouwen te produceren. Maar om het gevecht te winnen, moet je geld verdienen.
- Als je een taak wilt uitvoeren waarvoor je niet genoeg geld hebt, wordt de taak uitgesteld totdat je meer geld hebt verdiend.
- Als je geld wilt verdienen, ga je op zoek naar tiberium en bouw je daar een raffinaderij. Een raffinaderij wordt geleverd met een delfmachine die automatisch tiberium verzamelt en dat verkoopt voor geld. Als je een raffinaderij dichtbij tiberium bouwt, hebben je delfmachines minder tijd nodig om grondstoffen te verzamelen.

Blauw tiberium

Groen tiberium

Tip: probeer het zeldzame, blauwe tiberium op te sporen. Dat brengt veel meer geld op dan het gewone groene tiberium.

TECHNOLOGISCHE VOORUITGANG

In gebouwen zoals het tech-centrum kun je nieuwe technologieën onderzoeken waarmee je je eenheden kunt upgraden. Zodra een onderzoek is afgerond, krijgen alle geschikte eenheden een upgrade, ook de eenheden die je al in de strijd hebt ingezet.

- Als je een gebouw wilt upgraden, klik je op het gebouw en vervolgens op het pictogram Upgrade in het contextvenster. Het upgraden kost tijd en geld, net als het produceren van gebouwen en eenheden.

TROEPEN AANSTUREN

Een goede commandant voelt precies aan wanneer zijn troepen moeten verdedigen, terugtrekken of aanvallen. Leer de vaardigheden die nodig zijn om je troepen naar de overwinning te leiden.

BASISVERPLAATSING

Verplaatsen Klik op een eenheid in het gevechtsvenster en klik met de rechtermuisknop op een bestemming om de eenheid te verplaatsen. Tijdens de verplaatsing vuren de meeste eenheden automatisch op vijandelijke eenheden die binnen hun bereik komen.

Aanvallen Selecteer je eenheden en klik met de rechtermuisknop op een doelwit om het aan te vallen.

Verzamelen Als je een verzamelpunt wilt instellen voor alle eenheden die je bij een gebouw hebt geproduceerd, klik je op het gebouw en vervolgens met de rechtermuisknop op de locatie van het verzamelpunt. Je kunt ook op het rechter productietabblad klikken en dan op **CTRL** + **R** drukken.

Opmerking: nadat je een verzamelpunt hebt ingesteld, gaan je getrainde eenheden vanuit de barakken direct naar dit punt toe.

GEVECHTSHOUDINGEN

Zet je eenheden in een gevechtshouding die bij de situatie past. Je kunt uit verschillende houdingen kiezen.

- Als je de houding van een groep eenheden wilt veranderen, moet je eerst de groep selecteren. Vervolgens klik je op de gewenste houding in de bevelenbalk, of druk je op een van de toegewezen sneltoetsen.

Aanvalshouding Je eenheden gaan naar alle vijanden binnen hun gezichtsveld, vallen ze aan en achtervolgen ze. (Sneltoets: **ALT** + **A**)

Wachthouding (standaard) Je eenheden gaan naar vijanden binnen hun gezichtsveld en vallen aan. Als de vijand zich terugtrekt of is verslagen, keren je eenheden terug naar hun beginposities. (Sneltoets: **ALT** + **S**)

Verdedigingshouding Je eenheden blijven op de plaats, maar vuren op alle vijanden die binnen hun bereik komen.

Opmerking: dit is een geschikte houding voor verdedigingsstrategieën of artillerie-eenheden. (Sneltoets: **ALT** + **D**)

Niet-vurenhouding Je eenheden vuren niet terug en achtervolgen geen vijandelijke troepen.

Opmerking: dit is een geschikte houding voor stealth-eenheden. (Sneltoets: **ALT** + **F**)

Tip: je kunt ook je barakken selecteren en de 'houding' van het gebouw wijzigen. Alle eenheden die daar worden getraind, nemen dan standaard de geselecteerde houding aan.

VETERANEN

Elke keer wanneer je eenheden vijandelijke eenheden en gebouwen aanvallen, neemt hun ervaring toe. Wanneer een eenheid genoeg ervaring heeft, wordt deze naar een hoger veteraanniveau gepromoveerd. In het gevechtsvenster geeft een pictogram het niveau van je eenheden aan. Gepromoveerde eenheden beschikken over meer vaardigheden.

- Veteraan-eenheden kunnen meer schade aanrichten, en raken minder snel gewond dan gewone eenheden.
- Elite-eenheden kunnen meer schade aanrichten en raken minder snel gewond dan veteraan-eenheden.
- Held-eenheden kunnen meer schade aanrichten en raken minder snel gewond dan elite-eenheden. Ze vallen ook sneller aan, genezen automatisch en vuren met rode lichtsporen.

PLANNING

Gebruik de planningsfunctie om een reeks bevelen aan geselecteerde eenheden te geven. Hiermee kun je afleidingstactieken en verrassingsaanvallen op de flanken uitvoeren. Je kunt met de planningsfunctie ook eenheden op patrouille sturen.

Bevelen geven met de planningsfunctie:

1. Druk op **CTRL** + **Z** om de planningsfunctie aan te zetten. Klik vervolgens, zoals normaal, met de rechtermuisknop om bevelen te geven. De lichtgekleurde lijnen in het gevechtsvenster geven bevelen aan die met de planningsfunctie zijn gemaakt. Als je je eenheden bijvoorbeeld een verplaatsingsbevel geeft, wordt de route die zij moeten volgen met een rode lijn aangegeven.
2. Als je troepen weer je rechtstreekse bevelen moeten opvolgen, druk je nog een keer op **CTRL** + **Z** om de planningsfunctie uit te zetten.

Patrouilleren met de planningsfunctie:

1. Druk op **CTRL** + **Z** om de planningsfunctie aan te zetten.
2. Klik met de rechtermuisknop om routepunten aan een eenheid toe te wijzen. Zorg ervoor dat het laatste routepunt verbonden is met het beginpunt. Als je dit goed hebt gedaan, zie je de routemarkeringen van kleur veranderen.
3. Druk nog een keer op **CTRL** + **Z** om de planningsfunctie uit te zetten. Je eenheden gaan nu patrouilleren.

- Je eenheden stoppen met patrouilleren als je ze een ander bevel geeft.

FORMATIEVOORBEELD

Wanneer je een grote troepenmacht hebt, kun je beter een aantal eenheden in een formatie groeperen. Met de formatiefunctie worden je troepen automatisch in een formatie gegroepeerd.

Formatievoorbeeld gebruiken:

1. Selecteer een groep eenheden.
2. Plaats je muiscursor op het gebied waar je je eenheden wilt groeperen.
3. Houd zowel de linker- als de rechtermuisknop ingedrukt om een voorbeeld van je formatie te zien.
4. Verplaats de muis naar links/rechts om de formatie te draaien, totdat deze in de gewenste richting staat. Verplaats de muis naar voren of naar achteren om de gevechtslinie te wijzigen en om de diepte en breedte van de formatie aan te passen.
5. Laat de muisknoppen los. Je eenheden gaan nu naar de geselecteerde plaats en groeperen zich daar volgens de formatie die je hebt aangegeven.

- Je kunt formaties ook gebruiken in combinatie met de Verdedigingshouding om een defensieve linie te vormen.

  Tip: je kunt de formatiefunctie gebruiken in combinatie met een verplaatsingsbevel. Zie voor meer informatie *Formatieverplaatsing* op pag. 19.

GEBOUWEN BEZETTEN MET INFANTERIE

Veel burgergebouwen en sommige andere gebouwen kunnen door infanterie-eenheden worden bezet. Infanterie die gebouwen bezet is beter beschermd en heeft een groter aanvalsbereik. Vijandelijke troepen die eenheden in bezette gebouwen willen aanvallen, moeten eerst het gebouw flink beschadigen. Daarna zullen de eenheden het gebouw vanzelf verlaten.

- Als je een gebouw wilt bezetten, selecteer je eerst infanterie-eenheden en klik je vervolgens met de rechtermuisknop op een gebouw. De eenheden gaan naar het geselecteerde gebouw, bezetten het en hijsen de vlag van je factie.
- Als je wilt dat je eenheden een bezet gebouw verlaten, klik je op het gebouw. Er verschijnt een pictogram van de eenheden die zich in het gebouw bevinden. Klik op de eenheden die je uit het gebouw wilt halen. Ze verlaten het gebouw en zijn beschikbaar voor nieuwe bevelen.

  Opmerking: sommige eenheden, zoals GDI-grenadiers, beschikken over aanvalstechnieken waarmee ze vijandelijke troepen in een bezet gebouw onmiddellijk kunnen uitschakelen.

KISTEN

Deze grijze GDI-771g-kisten zijn mooie aanwinsten voor de troepen. Breek ze open, want er zit altijd wel iets in dat je goed kan gebruiken, zoals geld, geneeskracht of een ervaringsupgrade.

- Als je een kist wilt bemachtigen, verplaats dan eenheden naar de positie van die kist.

VATEN

Verwar deze niet met kisten. De vaten die je hier en daar op het slagveld ziet liggen, bevatten gevaarlijke chemicaliën die ontploffen als je erop schiet. Schiet maar eens op een vat wanneer er een vijand bij staat.

BASISTACTIEK

Wanneer je de basisbesturing van *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* onder de knie hebt, valt er natuurlijk nog veel meer te leren. Als je op het slagveld genadeloos wilt toeslaan, komen de volgende tactieken goed van pas.

EENHEDEN GROEPEREN

Je kunt *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* veel efficiënter spelen als je naast de muis ook het toetsenbord gebruikt.

De handigste sneltoetsen in het spel zijn de toetsencombinaties waarmee je eenheden groepeert. Selecteer de eenheden die je wilt groeperen, houd de **CTRL**-toets ingedrukt en drup op een cijfertoets. De geselecteerde eenheden zijn nu aan deze cijfertoets toegewezen. Je hoeft nu alleen op de gekozen cijfertoets te drukken om deze eenheden te selecteren.

- Druk twee keer snel achter elkaar op de cijfertoets om op de groep te centreren.
- Houd de **SHIFT**-toets ingedrukt en klik op extra eenheden om eenheden aan de groep toe te voegen.

  Tip: door groepen te groeperen, kun je zorgvuldig samengestelde troepenmachten het gevecht insturen. Zo kun je bijvoorbeeld groepen maken voor al je vliegtuigen of al je voertuigen. Experimenteer met verschillende groepen om te kijken welke combinaties je het beste bevallen.

SNELTOETSEN

Als je *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* goed wilt spelen, is het essentieel dat je de sneltoetsen in het spel leert gebruiken. Met de standaard sneltoetsen kun je het spel op een hoog niveau spelen, maar je kunt ze natuurlijk gewoon aan jouw eigen stijl aanpassen.

- Als je de sneltoetsen wilt aanpassen, selecteer je OPTIES in het hoofdmenu. Klik vervolgens op INSTELLINGEN en daarna op het tabblad Sneltoetsen.

EEN BASIS BOUWEN

Command & Conquer 3 Tiberium Wars speelt zich voornamelijk op het slagveld af. Een goede gevechtstactiek is natuurlijk erg belangrijk, maar met een strategisch goed opgezette basis heb je sommige gevechten al gewonnen voordat ze zijn begonnen. De beslissingen die je aan het begin van een spel maakt, zijn vaak van grote invloed op het resultaat. Het is daarom belangrijk te weten hoe je snel en effectief een basis bouwt.

SNELLE TIPS

- Begin meteen met het bouwen van een kraan. Het grootste voordeel van een kraan is dat je daarmee twee keer sneller gebouwen produceert dan alleen met het bouwterrein.
- Zet zo snel mogelijk een uitbreidingsbasis op om extra grondstoffen te verzamelen. Plaats bij elke raffinaderij ten minste één extra delfmachine. Raffinaderijen en delfmachines vormen de basis van je economie en je moet ze koste wat het kost beschermen.
- Zet bij alle kwetsbare posities een basisverdediging op. Het lijkt misschien logisch om onbeschermde krachtcentrales achterin de basis te bouwen, maar een slimme tegenstander zal zo'n kwetsbare plek zeker uitbuiten.

UITGESCHAKELDE GEBOUWEN

Onthoud goed dat een gebouw volkomen nutteloos wordt, zodra je het uitschakelt (bijvoorbeeld om energie te sparen). Je kunt er dan ook geen eenheden meer produceren.

- Een gebouw dat is getroffen door een EMP is uitgeschakeld. Het is daarom belangrijk je basis altijd te beschermen tegen EMP-aanvallen.

  Tip: vergeet niet je basis in de gaten te houden terwijl je aan het vechten bent. Ga door met bouwen totdat je toegang hebt tot alle eenheden, upgrades en ondersteuningskrachten die je nodig hebt om te winnen.

GERICHT AANVALLEN

Meestal kun je vijandelijke troepen beter één voor één uitschakelen en niet je troepenmacht verspreiden over verschillende linies. Zelfs een vijand die bijna is verslagen kan nog aanzienlijk veel schade aanrichten. Als je vijanden één voor één uitschakelt, kun je hun linies decimeren en hun troepen verpletteren. Schakel eerst de doelen uit die het gevaarlijkst of kwetsbaarst zijn.

VERKOOP VAN GEBOUWEN ONDER VUUR

Worden je gebouwen aangevallen en lijkt de situatie hopeloos? Verkoop ze dan voordat ze helemaal zijn vernietigd. Hoe meer een gebouw is beschadigd, des te minder levert het op.

PAS OP VOOR GENIE-EENHEDEN

Hoewel GDI-genie-eenheden, Nod-saboteurs en Scrin-assimilatoren in verhouding zwakke eenheden zijn, hebben ze één ding gemeen: ze kunnen vijandelijke en technische gebouwen veroveren. Onderschat deze eenheden niet.

- Het verplaatsen van een genie-eenheid achter vijandelijke linies is niet zo moeilijk. GDI en Nod kunnen met hun infanterie luchttransporten oproepen en genie-eenheden achter vijandelijke linies neerzetten. Scrin-assimilatoren zijn stealth-eenheden. Ze zijn dus onzichtbaar als ze stilstaan.

  Tip: als je je vijand echt wilt vernederen, verkoop je een veroverd gebouw onmiddellijk of gebruik je het om snel eenheden voor je eigen leger te produceren.

GEAVANCEERDE VERPLAATSINGSBEVELEN

De eenheden in *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* zijn intelligent. Als je je troepen hun eigen gang laat gaan, of als je met de rechtermuisknop een standaardbevel geeft, weten ze zelf het beste hoe ze moeten reageren. Ze kunnen bijvoorbeeld vijandelijke eenheden die binnen hun bereik komen automatisch aanvallen. Wanneer je meer ervaren bent, kun je met de volgende geavanceerde verplaatsingsbevelen een tactisch voordeel op je vijanden behalen.

AANVAL-VERPLAATSING

Sneltoets: **A**

Als je eenheden een bevel geeft tot aanval-verplaatsing, gaan ze bij alle vijandelijke eenheden of basisverdedigingen die ze op hun weg tegenkomen tot de aanval over. Dit is een effectieve manier om vijanden aan te vallen of een vijandelijke basis te bestormen.

BESTORM-VERPLAATSING

Sneltoets: **F**

Hiermee vallen je geselecteerde eenheden ook alle vijandelijke gebouwen aan die ze op hun weg tegenkomen. Normaal gesproken vallen je eenheden geen vijandelijke gebouwen aan, maar met dit bevel kun je vijandelijke bases flink wat schade toebrengen.

ACHTERUIT-VERPLAATSING

Sneltoets: **D**

Je eenheden verplaatsen zich altijd naar voren gericht. Met dit bevel kunnen troepen zich snel, achteruitlopend, terugtrekken en hoeven ze zich niet om te draaien. Dit bevel is ideaal voor strategische aftochten of afleidingstactieken.

Tip: met dit bevel profiteer je ook van het feit dat de meeste voertuigen aan de voorkant zwaarder zijn bepantserd dan aan de achterkant. Achteruit-verplaatsing is de beste manier om je troepen strategisch en veilig terug te trekken.

DWANG-VERPLAATSING

Sneltoets: **G**

Als je geselecteerde eenheden een bevel geeft tot dwang-verplaatsing, verplaatsen ze zich altijd naar een opgegeven bestemming, ook al moeten ze *dwars door* vijandelijke linies heen. Met dit bevel kun je vijandelijke infanterie met je tanks verpletteren en hoef je ze niet neer te schieten. De grootste grondeenheden kunnen zelfs over andere voertuigen heen walsen.

FORMATIE-VERPLAATSING

Sneltoets: (geen)

Hiermee kun je op een slimme en eenvoudige manier formaties verplaatsen.

Als je je eenheden in formatie wilt verplaatsen, houd je op de gewenste bestemming zowel de linker- als de rechtermuisknop ingedrukt en beweeg je de muis. Je ziet een aantal formaties waaruit je kunt kiezen. Als je een keuze hebt gemaakt, laat je de muisknoppen los. De geselecteerde eenheden gaan dan in de gekozen formatie naar de opgegeven bestemming (de langzaamste eenheid in de groep bepaalt de snelheid). Hiermee voorkom je dat snellere eenheden bij een aanval de langzamere eenheden te ver achter zich laten.

VERSPREIDEN

Sneltoets: **CTRL** + **X**

Gebruik het verspreidingsbevel als je eenheden bijna onder de voet worden gelopen of worden gebombardeerd.

VERZAMELPUNT INSTELLEN

Sneltoets: **CTRL** + **R**

Dit is een handige sneltoets waarmee je een verzamelpunt voor een geselecteerde wachtrij kunt instellen. Je hoeft dan niet eerst het gebouw op de basis te selecteren. Hiermee stuur je versterkingen tijdens een gevecht meteen naar de frontlinies.

ROUTE

Sneltoets: **ALT**

Als je de Route-sneltoets ingedrukt houdt, kun je een aantal bevelen in een wachtrij plaatsen door te klikken met de rechtermuisknop. Dit komt vooral goed van pas als je vijanden en vijandelijke gebouwen gericht wilt aanvallen, of als je je troepen omtrekkende bewegingen in vijandelijk gebied wilt laten maken.

BEPANTSERING

Tanks en bepantserde voertuigen lopen meer schade op als ze vanaf de zijkant worden aangevallen. Aan de achterkant zijn ze zelfs nog kwetsbaarder. Gebruik deze informatie om je troepen goed te beschermen.

Tip: als je bepantserde voertuigen klem worden gereden, kun je ze met achteruit-verplaatsing uit hun benarde positie bevrijden.

ONDERDRUKKING VAN INFANTERIE

Je infanterie kan onder onderdrukkingsvuur komen te liggen. Als dat gebeurt, gaan ze kruipend verder. Ze komen dan niet meer snel vooruit, maar zijn wel beter verdedigd.

Tip: over het algemeen geldt dat als je krachtigere wapens hebt je onderdrukkingsvuur meer effect heeft op infanterie. Houd dit goed in de gaten als je infanterie-eenheden inzet of juist wilt aanvallen.

DEKKING VAN INFANTERIE

Als je infanterie naast burgergebouwen of andere grote objecten in de omgeving plaatst, zoeken ze daar dekking achter in een knielende houding. Eenheden in dekking zijn makkelijker te verdedigen en het is bijna onmogelijk om ze lam te leggen met onderdrukkingsvuur.

Tip: als je met een gelijkwaardige tegenstander in een stadsgevecht bent verwikkeld, kun je met een goede dekkingstactiek voor je infanterie het gevecht naar je hand zetten.

SUPERWAPENS

Elke factie van *Command & Conquer 3 Tiberium War*s beschikt over minstens één superwapen dat zo'n enorme vernietigingskracht heeft dat het in één klap de vijand van de kaart kan vegen. Deze superwapens komen vooral goed van pas als het gevecht in een impasse raakt en je vijand zich diep heeft ingegraven. Maar let op: zodra je met de bouw van een superwapen begint, verschijnt er een timer die voor jou en je vijanden zichtbaar is. Je vijanden zullen er alles aan doen om je uit te schakelen voordat de timer afloopt.

Opmerking: de timer stopt tijdelijk wanneer je basis niet voldoende energie heeft.

Tip: hoewel superwapens enorm veel kracht hebben, hoeft dat nog niet te betekenen dat daarmee het spel is afgelopen. Houd een aantal troepen achter de hand om de resterende vijandelijke eenheden uit te schakelen.

SPELTYPEN

CAMPAGNE

Maart 2047. Een enorme nucleaire vuurbal explodeert hoog aan de nachtelijke hemel. Deze explosie luidt het dramatische begin in van de Derde Tiberiumoorlog.

Tiberium. Volgens GDI is het een buitenaardse stof die een enorme milieuvervuiling heeft veroorzaakt, grote gebieden onbewoonbaar maakt en zich nog steeds razendsnel verspreidt. De Brotherhood of Nod ziet tiberium als het lot van de mensheid, een stof met een ongekende kracht, waarvan de komst is voorspeld door hun mysterieuze leider Kane. GDI wil maar één ding en dat is voorgoed een einde maken aan de tiberiumplaag. Nod wil juist totale controle over de, in hun ogen, meest waardevolle grondstof van de Aarde. Tiberium heeft zo een hevige oorlog veroorzaakt en de toekomst van de hele planeet staat op het spel.

Dit is het moment waarop jij op het toneel verschijnt, commandant. Kies partij en meng je in de strijd. De uitkomst van de tiberiumoorlog ligt in jouw handen.

- Selecteer in het hoofdmenu de optie CAMPAGNE, en kies vervolgens GDI of NOD om een campagne te beginnen (de GDI-campagne wordt aanbevolen voor nieuwe spelers).
- Aan het einde van elke campagnemissie ontvang je een medaille. Je prestaties op het slagveld bepalen wat voor soort medaille je krijgt. Hoge medailles kun je alleen winnen als je missies met een hogere moeilijkheidsgraad hebt voltooid. Voltooi alle bonusdoelen van een missie om het eerste lintje te verdienen. Ontdek alle info-berichten van een missie om het tweede lintje te verdienen.
- Tussen campagnemissies kun je teruggaan naar het scherm Strijdveld. Je kunt daar je volgende missie selecteren, een ander strijdveld kiezen (indien beschikbaar) of eerdere voltooide missies opnieuw spelen. In dit scherm zie je ook welke medailles je in elke missie hebt verdiend.

VRIJ GEVECHT

Vrije gevechten zijn gevechten voor één speler waarbij je het tegen een of meerdere computergestuurde tegenstanders moet opnemen.

- Selecteer VRIJ GEVECHT in het hoofdmenu en klik vervolgens op NIEUW om een vrij gevecht te beginnen. Het scherm met de instellingen voor vrij gevecht verschijnt.

INSTELLINGEN VRIJ GEVECHT

- Kies een startlocatie op de kaart, voordat je met een vrij gevecht begint. Klik op een van de startpunten van de getoonde kaart.
- Je kunt met maximaal acht spelers een vrij gevecht spelen. De spelers die niet door jou of de computer worden bestuurd zijn GESLOTEN. Op sommige kaarten kun je niet met acht spelers de strijd aan: je kunt het maximum aantal spelers dat voor de kaart is gedefinieerd niet overschrijden.
- Als je de regels voor het vrij gevecht wilt aanpassen, klik je op REGELS in het scherm Vrij gevecht. Je kunt de spelsnelheid en beschikbare grondstoffen aanpassen. Ook kun je de willekeurige plaatsing van kisten in het spel aan- of uitzetten (zie voor meer informatie *Kisten* op pag. 16).
- Met Handicap kun je het spel tussen twee ongelijke spelers in balans brengen door een van de partijen sterker te maken. Een positieve handicap verhoogt onder andere het aantal aanvallen en de schade die bij de tegenstander wordt aanricht. Een negatieve handicap verlaagt het aantal aanvallen en de impact van de schade.
- Klik op SPELEN als je klaar bent met instellen.

Opmerking: als je een eerder opgeslagen vrij gevecht wilt laden, klik je op LADEN en selecteer je het spel waarmee je verder wilt spelen.

KUNSTMATIGE INTELLIGENTIE AANPASSEN

Je kunt het gedrag van de kunstmatige intelligentie (AI) aanpassen in het spel. Zowel bij vrije gevechten als bij multiplayer-gevechten kun je kiezen uit drie moeilijkheidsgraden en vijf persoonlijkheden voor de computertegenstanders. Zo kun je het spel helemaal naar wens aanpassen.

MOEILIJKHEIDSGRADEN

Je kunt voor elke computergestuurde speler vier verschillende niveaus kiezen.

Makkelijk	Aanbevolen voor beginnende RTS-spelers of voor spelers die willen experimenteren. Er wordt niet veel gevochten.
Normaal	Aanbevolen voor de meeste spelers. Je moet behoorlijk veel vechten.
Moeilijk	Aanbevolen voor ervaren spelers die op zoek zijn naar een uitdaging. De computer speelt op de top van zijn kunnen zonder vals te spelen.
Wreed	Aanbevolen voor de hardcore spelers die tot op het bot willen doorgaan om te winnen. Bij de instelling Wreed heeft de computer alleen dubbele inkomsten als cheat.

PERSOONLIJKHEDEN

Je kunt kiezen uit vijf persoonlijkheden die de speltactiek van je tegenstander bepalen.

Evenwichtig	Deze persoonlijkheid heeft een voorkeur voor gemengde en evenwichtig samengestelde troepen die zowel verdedigen als aanvallen.
Aanvaller	Ga snel in de verdediging, want deze persoonlijkheid zal je meteen aanvallen.
Schildpad	Deze persoonlijkheid is verdedigend ingesteld en verzamelt zo veel mogelijk grondstoffen. Je moet onvermoeibaar doorvechten om zijn verdediging te kunnen kraken.
Guerilla	Een zeer onberekenbare persoonlijkheid die je blijft lastigvallen met snelle afleidingstactieken.
Stoomwals	Deze persoonlijkheid valt resoluut aan. Zijn doel is om jou met een overweldigend leger plat te walsen.

MULTIPLAYER

Ga het ultieme gevecht om tiberium aan met je vrienden. Je kunt uit een aantal mogelijkheden kiezen.

ONLINE

De campagnes en vrije gevechten in *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* zijn slechts het begin. Als je het spel tot in perfectie wilt beheersen, wilt meedoen aan de intensieve en spannende competitie, en bij een wereldwijde community van *Command & Conquer*-spelers wilt horen, speel dan de online multiplayer-versie van *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*.

Met het online multiplayer-spel kun je makkelijk zelf gevechten opzetten, of je er bij een aansluiten. Wereldwijd gaan spelers de uitdaging tegen elkaar aan. Door revolutionaire nieuwe functies is het spelen van online-strategiespellen nu vergelijkbaar met professionele sportuitzendingen. Het is de ultieme competitie, die nog leuk is voor toeschouwers ook.

OM ONLINE SPELONDERDELEN TE SPELEN, MOET JE DIT SPEL REGISTREREN MET DE BIJGEVOEGDE REGISTRATIECODE, DIE AAN ÉÉN ENKELE GEBRUIKER GEBONDEN IS. SLECHTS ÉÉN GEBRUIKER KAN DIT SPEL REGISTREREN. INTERNETVERBINDING VEREIST. ZIE WWW.EA.COM VOOR ALGEMENE VOORWAARDEN, ABONNEMENTSGELDEN EN UPDATES. JE MOET 13 JAAR OF OUDER ZIJN OM JE ONLINE TE REGISTREREN.

EA BEHOUDT ZICH HET RECHT VOOR ONLINE FUNCTIES VOOR DIT PRODUCT TE BEËINDIGEN NA EEN OPZEGTERMIJN VAN 30 DAGEN OP WWW.EA.COM.

- Selecteer MULTIPLAYER en klik vervolgens op ONLINE in het hoofdmenu als je een online multiplayer-spel wilt starten. Voer je EA-accountnaam en online-ID in.
- Klik op REGISTREREN om een nieuwe online-account te maken.
- Klik op DIENSTVOORWAARDEN om de online voorwaarden te bekijken.

Opmerking: lees de online voorwaarden goed door. EA behoudt zich het recht voor de account te verwijderen van een gebruiker die zich niet aan de online voorwaarden houdt.

AUTOMATISCH GEVECHT

Als je Automatisch gevecht kiest, worden tegenstanders gezocht met een vergelijkbare positie op de ranglijst en een vergelijkbare verbindingssnelheid. Je kunt alleen spellen kiezen van het type '1-tegen-1' of '2-tegen-2'. De resultaten worden in de competitieranglijst opgenomen.

- Bepaal hoeveel spelers aan het spel mogen meedoen, en kies een kleur en je partij. Geef ook aan of

je het spel wilt uitzenden en klik vervolgens op MEEDOEN.

- Als er geen geschikte tegenstander is gevonden, klik je op VERDER ZOEKEN om je zoekopdracht uit te breiden. De filterinstellingen voor ping en niveau worden dan verlaagd, waardoor de kans groter is dat je in een strijd kunt stappen.

AANGEPAST GEVECHT

Gebruik het scherm Aangepast gevecht om een aangepast gevecht te maken of er aan mee te doen.

Aan een aangepast gevecht meedoen:

1. Selecteer een spel in de gevechtslobby en klik op MEEDOEN.
2. Kies je kleur, partij en team in het scherm Spelinstellingen.
3. Klik op KLAAR om andere spelers te laten weten dat je klaar bent.
4. Als de host en alle spelers op KLAAR hebben geklikt, verschijnt er een teller, waarna het spel begint.

Een aangepast gevecht maken:

1. Selecteer SPEL MAKEN.
2. Voer de naam van het spel in.
3. Voer eventueel een wachtwoord voor het spel in.
4. Selecteer een multiplayer-speltype (zie voor meer informatie *Multiplayer-speltypen* hieronder).
5. Kies je kleur, partij en team in het scherm Spelinstellingen.
6. Als je van kaart wilt wisselen, scrol je door de lijst met kaarten en selecteer je een andere kaart. Naast elke kaart staat hoeveel spelers er maximaal aan mee kunnen doen. Bij officiële kaarten zie je een schild.
7. Klik op UITZENDEN en selecteer je voorkeuren om je spel uit te zenden (zie voor meer informatie *BattleCast* op pag. 25).
8. Klik op SPEL SPELEN om te beginnen. Het spel begint zodra de timer is afgelopen.

   Opmerking: klik op VERBINDINGEN om de onderlinge verbindingen tussen de spelers te testen. Spelers met een slechte pingwaarde kunnen de gameplay verstoren.

EEN GEVECHT BIJWONEN ALS TOESCHOUWER

Je kunt een aangepast gevecht bijwonen als toeschouwer. Toeschouwers kunnen niet meevechten, maar kunnen wel over het strijdveld bewegen om te kijken wat de strijdende partijen doen. Toeschouwers kunnen ook niet chatten met spelers.

MULTIPLAYER-SPELTYPEN

Je kunt in *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* kiezen uit vijf verschillende speltypen voor meerdere spelers.

Geen ranglijst Gevechten zonder ranglijst bieden de meeste mogelijkheden. Je kunt uit allerlei verschillende kaarten, hoeveelheden grondstoffen en computerspelers kiezen. Deze spellen zijn niet van invloed op je rangschikking in de competitie.

Ranglijst (1-tegen-1) Ranglijstspellen hebben een aantal vaste instellingen en een beperkt aantal officiële kaarten die speciaal voor gelijk oplopende competities zijn ontworpen. Deze spellen zijn van invloed op je rangschikking in de competitie.

Ranglijst (2-tegen-2) Het spel is gelijk aan Ranglijst (1-tegen-1), maar het aantal spelers is vier spelers in plaats van twee. Het is niet mogelijk om een ranglijstspel tegen de computer te spelen, maar als je dit speltype via Aangepast gevecht speelt, kun je wel je bondgenoot en specifieke tegenstanders kiezen.

Clan (1-tegen-1) Het spel is gelijk aan Ranglijst (1-tegen-1), maar de competitieresultaten worden nu op een clan-ranglijst weergegeven. Je kunt alleen een clan-spel maken of eraan meedoen als je tot een clan behoort (zie voor meer informatie over clans naar pag. 26).

Clan (2-tegen-2) Het spel is gelijk aan Ranglijst (2-tegen-2), maar de competitieresultaten worden nu op een clan-ranglijst weergegeven. Elk team van twee spelers moet tot dezelfde clan behoren.

CHAT

Je kunt met vrienden uit je vriendenlijst of met iedereen uit je online-lobby chatten.

- Typ je bericht in het invoerveld onder het chatvenster een bericht en klik op ZENDEN om in de online-lobby te chatten (alle spelers kunnen je berichten zien).
- Klik op het envelopje als je een bericht naar spelers uit je vriendenlijst wilt sturen. Je vriendenlijst verschijnt links op het scherm.
- Elke speler heeft drie pictogrammen naast zijn of haar naam staan. Klik op het vraagteken om zijn of haar positie op de ranglijst te zien. Klik op het uitroepteken om de speler op je negeerlijst te plaatsen. Klik op het plus-teken om deze speler aan je vriendenlijst toe te voegen.

BAKENS

In multiplayer-gevechten kun je bakens gebruiken om de locaties te markeren van verzamelpunten, kwetsbare vijandelijke posities of grondstoffen die je bondgenoten kunnen verzamelen. Wanneer je een baken op de kaart plaatst, is dat alleen voor je bondgenoten en toeschouwers zichtbaar.

- Druk op **B** en klik vervolgens op de locatie waar je het baken wilt plaatsen.

VOIP (VOICE OVER IP)

Met VoIP-technologie kunnen spelers praten met andere spelers in multiplayer-gevechten via pc-compatibele microfoons of headsets.

- Om VoIP in te schakelen, selecteer je OPTIES in het hoofdmenu en klik je op INSTELLINGEN. Selecteer vervolgens het tabblad Audio. Selecteer KNOP-GEACTIVEERD (je moet dan eerst op een knop klikken om spraak in het spel in te schakelen) of STEM-GEACTIVEERD (spraak wordt geactiveerd als je stem wordt gedetecteerd). Met de schuifregelaar Stemkalibratie kun je de gevoeligheid instellen. Met Ontvangstvolume en Zendvolume stel je de volumes in.
- Je kunt ook VoIP inschakelen voor specifieke spellen. Selecteer hiervoor de optie bij Spelinstellingen voor online spellen en netwerkspellen.
- In het spel kun je bepalen of je alleen wilt praten met bondgenoten of met iedereen door op de knop Spraak te klikken links van de minikaart.
- Als je TOETS-GEACTIVEERD hebt gekozen in het menu Instellingen, wordt in het spel een knop Chatten toegevoegd onder de knop Spraak. Klik op deze knop om te praten.

  Opmerking: VoIP-communicatie is alleen mogelijk als je een breedbandverbinding hebt.

  Opmerking: commentatoren kunnen via VoIP praten tegen toeschouwers. Toeschouwers kunnen zelf geen VoIP gebruiken. Zie voor meer informatie *Commentaar* op pag. 26.

BATTLECAST

Command & Conquer 3 Tiberium Wars introduceert het ultieme online speltype: BattleCast. Zend je gevechten online uit zodat iedereen overal ter wereld kan meekijken. Naarmate je meer online speelt en commentaar levert op gevechten van andere spelers, wordt je spelersprofiel steeds uitbreider.

BATTLECAST INSTELLEN EN BEKIJKEN

Wanneer je een online spel maakt, heb je de mogelijkheid om het via BattleCast uit te zenden. Spellen die worden uitgezonden kunnen door iedereen worden bekeken, ook als ze zelf niet beschikken over *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*.

Om als toeschouwer een BattleCast-gevecht te bekijken, heb je een de BattleCast Viewer nodig. Deze is inbegrepen in *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*, of kan gratis worden gedownload van de officiële website.

> **Opmerking:** bezoek voor meer informatie over BattleCasts of voor het downloaden van de gratis BattleCast Viewer de website **commandandconquer.com**.

Toeschouwers kunnen een BattleCast vanuit verschillende gezichtspunten bekijken.

Speler volgen	Bekijk het spel door de ogen van de deelnemers. Je kunt door de verschillende spelers bladeren.
Commentator	Volg het gevecht via het overzichtsbeeld van de commentator en luister naar zijn commentaar. De commentator kan ook gebruik maken van de telestrator (visueel commentaar) om bepaalde punten toe te lichten die de kijkers van deze zender zullen interesseren.
Handmatig	Bekijk alle delen van de kaart wanneer je wilt, zonder dat het zicht wordt belemmerd door oorlogsmist of een beperkt gezichtsveld van een eenheid.

SPELTYPEN

Er zijn twee BattleCast-speltypen. **Live!** zijn spontane gevechten die online worden uitzonden. Daarnaast zijn er geplande spellen (**Upcoming**) die via de officiële website worden gecoördineerd, op een vaste tijd en met van tevoren aangewezen spelers.

Een spel plannen:

1. Ga naar **commandandconquer.com** en klik op BATTLECAST.
2. Klik op MATCH SCHEDULING en volg de instructies op het scherm.

Een improvisatie-spel uitzenden:

1. Volg de instructies voor het maken van een aangepast gevecht op pag. 23.
2. Klik op het tabblad UITZENDEN.
3. Selecteer de optie Spel uitzenden om online uitzenden aan te zetten. Je kunt hier ook een naam en een korte omschrijving voor je spel invoeren.
4. Selecteer de gewenste tapevertraging.
5. Als je commentaar wilt inschakelen, klik je op het tabblad Regels en selecteer je de optie Commentaar.
6. Klik op OK om je voorkeuren op te slaan en door te gaan met het maken van een aangepast gevecht.

VERTRAGING

Wanneer je een aangepast gevecht maakt dat je met BattleCast wilt uitzenden, kun je een tapevertraging instellen zodat kijkers de uitkomst van een spel niet kunnen beïnvloeden.

- Je kunt kiezen tussen geen tapevertraging en maximaal 120 minuten vertraging. De standaardinstelling is 10 minuten.

COMMENTAAR

Bij een BattleCast kan een commentator via een de VoIP-functie live verslag doen van het gevecht voor de kijkers (zie *VoIP* op pag. 24). Met de telestrator kan de commentator tijdens het spel kijkers wijzen op belangrijke ontwikkelingen, net als bij een sportverslag op televisie.

- Als je de telestrator wilt gebruiken (tijdens het commentaar in een multiplayer-gevecht), selecteer je de Telestrator-interface boven in het gevechtsscherm en begin je op het scherm te tekenen.

JOUW COMMAND & CONQUER 3-PROFIEL

Je profiel op commandandconquer.com kan door alle *Command & Conquer*-spelers wereldwijd worden bekeken. Profielen bevatten informatie over gespeelde gevechten, je huidige positie op de ranglijst, je reputatie en statistieken, en een lijst van aankomende gevechten. Elke keer nadat je *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* hebt gespeeld, wordt je positie op de ranglijst automatisch bijgewerkt. Wanneer je online een zoekopdracht voor een automatisch gevecht invoert, gaat het systeem op zoek naar gelijkwaardige tegenstanders zodat je het spel op jouw niveau kunt spelen. Als je een competitiespel met ranglijst wilt spelen, moet je tegenstanders zoeken die hoger op de ranglijst staan dan jij.

- Ga naar **commandandconquer.com**, selecteer REGISTER en volg de instructies op het scherm voor het maken van een profiel.
- Toeschouwers die niet in het bezit zijn van *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* kunnen ook profielen maken op **commandandconquer.com**.

  Tip: op **commandandconquer.com** staat een overzicht van alle aankomende gevechten, inclusief de gevechten waaraan jij zelf meedoet, en finales van automatische gevechten tussen spelers die bovenaan de ranglijst staan. Dit is natuurlijk een mooie kans om de topspelers aan het werk te zien en te zien hoe je je eigen spel kunt verbeteren.

CLANS

Als je met je online gevechten wat meer ervaring hebt opgedaan, kun je je aansluiten bij een clan. Clans zijn groepen die door spelers zijn samengesteld en die online tegen elkaar vechten. *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* beschikt over competities met ranglijsten voor één speler en clans.

- Ga naar **commandandconquer.com**, klik op CLANS en selecteer CREATE/EDIT CLANS om een clan op te zetten. Volg de instructies op het scherm.
- Ga naar **commandandconquer.com**, klik op CLANS en selecteer INVITE MEMBERS om andere spelers uit te nodigen om zich bij de clan aan te sluiten.

  Opmerking: Tijdens een chatsessie staat bij clan-spelers hun clan-naam tussen haken met daarachter hun online naam.

NETWERK

In *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* kun je via een LAN-netwerk je strategische en militaire talenten in de strijd gooien.

- Klik op MULTIPLAYER en selecteer vervolgens NETWERK in het hoofdmenu om een netwerkspel te beginnen.
- Volg voor het opzetten van een netwerkspel de basisinstructies voor online gevechten. Zie voor meer informatie *Online* op pag. 22.

HERHALINGEN

Als je een multiplayer-spel hebt voltooid, kun je een herhaling van de missie op je vaste schijf opslaan.

- Je kunt ook herhalingen van andere spelers downloaden of commentaar toevoegen aan een herhaling. Zie voor meer informatie *Commentaar* op pag. 26.
- Klik op MULTIPLAYER in het hoofdmenu en selecteer vervolgens HERHALINGEN om een herhaling te laden.

EENHEDEN, GEBOUWEN EN KRACHTEN

Een goede commandant hoort een gedegen kennis te hebben van het beschikbare arsenaal.

ONDERSTEUNINGSKRACHTEN

Ondersteuningskrachten zijn speciale handelingen die specifiek zijn voor jouw factie. Ze verschijnen als pictogrammen links in het gevechtsvenster. Het gebruik van een ondersteuningskracht kost grondstoffen.

- Nadat je een ondersteuningskracht hebt gebruikt, is er een afkoelingsperiode waarin je die kracht niet kunt gebruiken.
- Sommige ondersteuningskrachten zijn automatisch beschikbaar nadat je het vereiste gebouw hebt gebouwd. Andere ondersteuningskrachten moet je eerst onderzoeken.

UPGRADES

Veel eenheden kun je versterken met verschillende technologieën, zoals geavanceerde wapens en nieuwe mogelijkheden.

- Als je een eenheid wilt versterken, moet je de upgrade eerst onderzoeken bij een daarvoor bestemd factiegebouw. Selecteer het juiste gebouw en klik op het pictogram van de upgrade. De kosten worden afgetrokken van je geld en de upgrade wordt onderzocht.

  Opmerking: ook nadat je een upgrade hebt onderzocht, moet het onderzoeksgebouw operationeel blijven om de upgrade te gebruiken. Als het gebouw wordt vernietigd, moet je het opnieuw bouwen om de upgrade te kunnen gebruiken.

MOGELIJKHEDEN

Mogelijkheden zijn speciale acties van een eenheid die je kunt inzetten. De meeste mogelijkheden kosten geen grondstoffen als je ze gebruikt (maar sommige dus wel). Net als voor ondersteuningskrachten hebben ook mogelijkheden een afkoelingsperiode nadat je ze hebt gebruikt. Sommige mogelijkheden moet je onderzoeken voordat je ze kunt gebruiken.

GDI

GDI-troepen hebben één missie: de wereld redden van de verspreiding van tiberium. Het is hun doel de Brotherhood of Nod uit te schakelen en de effecten van tiberium op het milieu ongedaan te maken om de wereld weer bewoonbaar te maken.

GDI-troepen beschikken over veel grondstoffen. Ze zijn goed georganiseerd en zwaar bewapend. Daarom zijn GDI-troepen direct en betrouwbaar. Bij GDI wil bureaucratie de boel nog wel eens ophouden, maar als ze eenmaal op gang komen, zijn ze bijna niet te stuiten.

GDI-troepen gebruiken meestal liever oude, beproefde technologieën in plaats van nieuwe, twijfelachtige. Maar GDI beschikt ook over veel grondstoffen, kan klappen goed opvangen en reageert goed op onverwachtse noodsituaties.

GDI-EENHEDEN

INFANTERIE

Alle infanterie-eenheden van GDI worden opgeleid in **barakken**.

Pictogram/naam	Beschrijving
Schutterspeloton	Schutterspelotons vormen de basis van GDI-grondtroepen. Bij de verdediging van een stelling kunnen ze zich ingraven om zichzelf, en andere infanterie, te beschermen. ➤ **Mogelijkheden:** ingraven, transport oproepen ➤ **Upgrades:** composietpantser
Raketpeloton	Raketpelotons vormen de perfecte aanvulling op schutterspelotons voor het nodige ondersteuningsvuur. Met hun zware anti-voertuigwapens zijn ze trager dan schutters en daardoor kwetsbaar voor vijandelijke aanvallen. ➤ **Mogelijkheden:** transport oproepen ➤ **Upgrades:** composietpantser
Genie-eenheid	Genie-eenheden kunnen vijandige gebouwen innemen, GDI-gebouwen en kapotte bruggen repareren en uitgeschakelde looptanks, zoals de Juggernaut, overnemen. Ze zijn traag en kwetsbaar, dus het is aan te raden ze zo goed mogelijk te beschermen. ➤ **Mogelijkheden:** transport oproepen
Grenadierpeloton	Grenadierpelotons van de GDI zijn uitermate geschikt voor aanvallen op korte afstand. Ze zijn nauwelijks te stuiten en kunnen bezette gebouwen snel ontruimen met hun krachtige granaten met raketaandrijving. ➤ **Vereisten:** commandopost ➤ **Mogelijkheden:** transport oproepen, bezet gebouw ontruimen ➤ **Upgrades:** composietpantser
Sluipschuttersteam	Sluipschuttersteams kunnen de meeste infanterie vanaf grote afstand uitschakelen met een welgemikt schot. Ze zijn getraind in verkenningstactieken zoals stealth en artilleriedoelen markeren. ➤ **Vereisten:** arsenaal ➤ **Mogelijkheden:** transport oproepen
Commando	Dankzij hun snelvurende prototype railkarabijnen is geen enkele vijandelijke infanterie opgewassen tegen de commando's. Hun explosieven zijn verwoestend voor gebouwen en zelfs grote looptanks zoals de Avatar-strijdeenheid. ➤ **Vereisten:** arsenaal ➤ **Mogelijkheden:** jetpacks, transport oproepen

Zonesoldaten		Zonesoldaten kunnen overleven in de onherbergzaamste gebieden. Ze zijn zeer mobiel, goed beschermd en opgeleid om vijandelijke infanterie en voertuigen te vernietigen met hun zware railkanonnen. ⅄ **Vereisten:** tech-centrum ⅄ **Mogelijkheden:** jetpacks, transport oproepen ⅄ **Upgrades:** scanpacks, powerpacks

VOERTUIGEN

De meeste GDI-voertuigen worden gemaakt in de oorlogsfabriek.

Pictogram/naam		Beschrijving
Pitbull		De Pitbull is het belangrijkste verkenningsvoertuig van de GDI en kan voertuigen en vliegtuigen uitschakelen met raketvuur. Dit voertuig is wel te licht gepantserd voor direct contact met de vijand. Pitbulls kunnen ook stealth-eenheden opsporen. ⅄ **Upgrades:** mortier
Predator-tank		De Predator heeft een anti-pantserkanon en is met zijn dikke pantser bestand tegen zwaar vuur. Deze tank is niet effectief tegen infanterie en zonder ondersteuning van luchtafweer is hij kwetsbaar voor vijandige vliegtuigen. ⅄ **Upgrades:** railkanoncondensatoren
APC		Het APC (Armored Personnel Carrier) is een gepantserd infanterievoertuig. GDI-infanterie gebruikt APC's om veilig door vijandig terrein te komen. APC's kunnen vuren op vliegtuigen, infanterie en lichte voertuigen. De infanterie erin kan snel tot de aanval overgaan. ⅄ **Mogelijkheden:** mijnen leggen
Delfmachine		GDI-delfmachines zijn te herkennen aan het lichte machinegeweer op de cabine waarmee de kostbare lading kan worden beschermd tegen plunderaars. ⅄ **Vereisten:** raffinaderij
MCV		Het mobiele constructievoertuig (MCV) is ontwikkeld om GDI razendsnel te kunnen voorzien van een mobiele basis. MCV's kunnen zich uitvouwen tot een bouwterrein.
Truck		De Truck is een zwaar ondersteuningsvoertuig, inzetbaar als veelzijdige gevechtsbasis met aanzienlijke verdediging door twee ingebouwde Guardian-kanonnen, een raketwerper, stealth-scanners en automatische reparatierobots. ⅄ **Vereisten:** commandopost

Mammoth-tank		De Mammoth-tank is het ultieme pantservoertuig, bewapend met twee kanonnen en raketcapsules. De Mammoth is traag maar zo sterk dat hij kleinere tanks kan vermorzelen onder zijn rupsbanden. ➤ **Vereisten:** tech-centrum ➤ **Upgrades:** railkanoncondensatoren
Juggernaut		Deze artillerie-tank kan tankoperaties ondersteunen met zijn lange-afstandskanonnen, maar kan ook dienst doen als belegeringswapen buiten een vijandelijke basis, of doelen bombarderen die sluipschuttersteams in het zicht hebben. ➤ **Vereisten:** tech-centrum ➤ **Mogelijkheden:** doelwit bombarderen
Opzichter		De Opzichter zoekt naar geschikte locaties voor een basis en helpt bij de bouw. Je kunt dit voertuig het beste bij een tiberiumveld plaatsen.

VLIEGTUIGEN

De meeste GDI-vliegtuigen worden geproduceerd op het **vliegveld**.

Pictogram/naam		Beschrijving
Orca		De Orca is geschikt voor meerdere doeleinden, waaronder verkenning, ondersteuning vanuit de lucht voor grondoperaties en directe aanvallen op vijandelijke installaties. Het vliegtuig kan worden uitgerust met extra verkenningsmogelijkheden. ➤ **Mogelijkheden:** sensorcapsule ➤ **Upgrades:** sensorcapsules
Firehawk		Firehawks kunnen zware Hellcat-brandbommen of Rattlesnake-raketten vervoeren tegen vijandelijke vliegtuigen. Als ze zijn uitgerust met Stratojager-boosters kunnen Firehawks boven het bereik van vijandelijk luchtafweer vliegen en neerduiken voor de aanval. ➤ **Vereisten:** tech-centrum ➤ **Upgrades**: Stratojager-booster
V-35-Ox-transport		De V-35 Ox is een een vliegend transport voor zwaardere (maar niet de zwaarste) legertroepen en wordt door GDI gebruikt voor verrassingsaanvallen. Ox-transporten zijn niet sterk genoeg om ze vijandelijk gebied in te sturen.

GDI-GEBOUWEN

GDI-PRODUCTIEGEBOUWEN

Pictogram/naam	Beschrijving
Bouwterrein	Het zwaar gepantserde bouwterrein kan ook fungeren als vooruitgeschoven post. Het bouwterrein kan worden ingepakt in een MCV om het te verplaatsen, maar moet tegen elke prijs worden beschermd. Het bouwterrein voorziet GDI-bases van radar.
Krachtcentrale	De krachtcentrale van GDI levert schone, efficiënte energie voor vooruitgeschoven gevechtsposten. ➤ **Upgrades:** geavanceerde turbines
Kraan	Grotere GDI-bases gebruiken kranen om sneller te kunnen bouwen. Met één kraan kan een vooruitgeschoven GDI-post al twee keer zo snel worden gebouwd.
Raffinaderij	In een GDI-raffinaderij wordt tiberium zeer efficiënt verwerkt tot bruikbare grondstoffen. Bij een raffinaderij zit standaard een delfmachine. Beide zijn essentieel om de militaire verrichtingen van GDI te kunnen betalen.
Barakken	De GDI-barakken vormen een zelfstandig rekruterings- en trainingscentrum. GDI-infanteriedivisies kunnen hier snel en efficiënt worden uitgerust voor de strijd. ➤ **Vereisten:** krachtcentrale
Arsenaal	Het arsenaal voorziet GDI van de best opgeleide soldaten. Je vindt er ook pantser-upgrades voor zonesoldaten en een medische afdeling voor gewonde infanterie. ➤ **Vereisten:** barakken
Oorlogsfabriek	In de GDI-oorlogsfabriek worden gewone GDI-voertuigen geproduceerd. De fabriek is uitgerust met reparatierobots die beschadigde voertuigen in de buurt automatisch herstellen. ➤ **Vereisten:** krachtcentrale, raffinaderij
Commandopost	De commandopost is een essentieel onderdeel van een geavanceerde GDI-basis. De commandopost kan locaties op afstand scannen en is vereist voor de bouw van belangrijke gebouwen. ➤ **Vereisten:** krachtcentrale, raffinaderij

Tech-centrum		Een tech-centrum voorziet GDI-troepen van de nieuwste technologische snufjes. Er zijn upgrades voor voertuigen, tanks en vliegtuigen. Bovendien krijg je via een tech-centrum ook de beschikking over de sterkste GDI-eenheden. ⅄ **Vereisten:** barakken, commandopost
Vliegveld		Met GDI-vliegvelden kun je grondoperaties in gevechtszones ondersteunen. Op elk vliegveld is ruimte voor maximaal vier vliegtuigen. Vliegvelden kunnen Orca's sturen, infanterie en voertuigen inzetten via luchttransporten en Bloedhonden oproepen. ⅄ **Vereisten:** barakken, commandopost
Ruimtecommando-transmissie		Met dit zelfstandige lanceringsplatform kan GDI hightech ondersteuningswapens inzetten en zonesoldaten vanuit de ruimte naar het slagveld sturen. Ook kunnen EMP-ruimtewapens (schokgolfartillerie) worden ingezet. ⅄ **Vereisten:** tech-centrum

GDI-ONDERSTEUNINGSGEBOUWEN

Pictogram/naam		Beschrijving
Wachttoren		Deze hoge gebouwen, met goed uitzicht op de omgeving en automatische snelvuurwapens tegen infanterie, beschermen een basis tegen vijandelijke aanvallen.
Guardian-kanon		Guardian-kanonnen zijn uitgerust met een automatisch kanon dat een gat in een tank kan schieten, maar minder effectief is tegen infanterie. Ze zijn vaak te zien in gebieden die kwetsbaar zijn voor een gepantserde aanval. ⅄ **Vereisten:** barakken
Luchtdoelbatterij		Een luchtdoelbatterij heeft kanonnen waarmee vliegtuigen met dodelijke precisie kunnen worden neergehaald. De richtsystemen en geschutsbesturing zijn niet geschikt voor gronddoelen, zodat ze niets uithalen tegen infanterie of tanks. ⅄ **Vereisten:** commandopost
Tiberiumsilo		De silo, gemaakt van speciale materialen voor langdurige opslag, is de perfecte opslagplaats voor overtollig tiberium. ⅄ **Vereisten:** raffinaderij
Sonische zender		Sonische zenders zijn oorspronkelijk ontwikkeld om ionenstormen te verjagen of tiberium af te breken, maar bleken ook een uiterst krachtige basisverdediging te zijn. ⅄ **Vereisten:** tech-centrum

Ionenkanoncentrum		Via dit gebouw krijg je de beschikking over het meest gevreesde wapen van GDI: het ionenkanon. Dit wapen verpulvert vrijwel alles binnen een aanzienlijk bereik. ➤ **Vereisten:** tech-centrum

GDI-ONDERSTEUNINGSKRACHTEN

Pictogram/naam		Beschrijving
Radarscan		De radarscan zoekt met krachtige sensoren in een aangewezen gebied van het slagveld naar stealth-vijanden. ➤ **Inzetten vanuit:** commandopost
GDI-luchtdivisie		Parachutisten staan klaar om neer te dalen op een zichtbare plek op het slagveld waar snel versterking nodig is. ➤ **Inzetten vanuit:** arsenaal
Scherpschuttersteam		De GDI-commandant kan meerdere ervaren scherpschuttersteams achter de vijandelijke linies inzetten. ➤ **Inzetten vanuit:** tech-centrum
Orca-aanval		Orca's kunnen op elk gewenst moment een lading infraroodgestuurde lucht-grondraketten precies laten neerkomen waar dat nodig is. ➤ **Inzetten vanuit:** vliegveld ➤ **Vereisten:** commandopost
Bloedhonden		Bloedhonden zijn veteranen die met Pitbulls en APC's per luchtbrug inzetbaar zijn op elke zichtbare plek op het slagveld voor verkenning of een snelle aanval. ➤ **Inzetten vanuit:** commandopost ➤ **Vereisten:** tech-centrum
Zonesoldaat-landingscapsules		Zonesoldaten zijn speciaal getraind in landingen vanuit de atmosfeer, midden in het strijdgewoel. Met hun krachtige railkanonnen bepalen ze snel de uitkomst van het gevecht. ➤ **Inzetten vanuit:** ruimtecommando-transmissie
Schokgolfartillerie		Deze sonische zendertechnologie is in raketkoppen ingebouwd. GDI decimeert hiermee alles binnen de zenderstraal en neutraliseert tijdelijk faciliteiten en mechanische eenheden in de omgeving. ➤ **Inzetten vanuit:** ruimtecommando-transmissie
Ionenkanon		GDI-commandanten kunnen een ruimtestation vragen een geconcentreerde lading ionenstralen af te vuren om een doelwit te verpulveren zonder schade aan de omgeving. ➤ **Inzetten vanuit:** ionenkanoncentrum

GDI-UPGRADES

Pictogram/naam	Beschrijving
Composietpantser	Composietpantser beschermt de onmisbare infanterietroepen van GDI tegen ernstige verwondingen. ⅄ **Geschikt voor:** schutterspeloton, raketpeloton, grenadierspeloton ⅄ **Onderzoek in:** arsenaal
Scanpacks	Als zonesoldaten hun uitrusting uitbreiden met scankits kunnen ze verder kijken en stealth-vijanden opsporen. ⅄ **Geschikt voor:** zonesoldaat ⅄ **Onderzoek in:** arsenaal
Krachtpacks	Dit zwaar pantser is zeer duurzaam en voorzien van geavanceerde medische systemen om zonesoldaten te laten herstellen van de meeste verwondingen. ⅄ **Geschikt voor:** zonesoldaat ⅄ **Onderzoek in:** arsenaal
Mortieren	In de eerste plaats is de Pitbull bedoeld voor verkenning en luchtafweer, maar als dit voertuig wordt voorzien van mortieren is het inzetbaar als platform voor lichte artillerie. ⅄ **Geschikt voor:** Pitbull ⅄ **Onderzoek in:** tech-centrum
Railkanon-condensatoren	GDI's wapentechnologie voor magnetische versnelling kent veel voordelen in vergelijking met conventionele ballistiek. Het belangrijkste voordeel is de veel grotere vuurkracht. ⅄ **Geschikt voor:** Predator-tank, Mammoth-tank ⅄ **Onderzoek in:** tech-centrum
Stratojager-boosters	Firehawks uitgerust met Stratojager-boosters kunnen eenheden veilig langs de meeste vormen van conventionele luchtafweer transporteren. ⅄ **Geschikt voor:** Firehawk ⅄ **Onderzoek in:** tech-centrum
Sensorcapsules	Met sensorcapsules kan een Orca-jager nauwkeurig stealth-troepen opsporen. ⅄ **Geschikt voor:** Orca ⅄ **Onderzoek in:** tech-centrum
Geavanceerde turbines	Geavanceerde turbines voorzien nabij gelegen krachtcentrales van een veel krachtiger en efficiënter mechanisme om schone energie te leveren. ⅄ **Onderzoek in:** krachtcentrale ⅄ **Onderzoek in:** tech-centrum

GDI-MOGELIJKHEDEN

Pictogram/naam		Beschrijving
Transport oproepen		Alle infanterie- en voertuigeenheden met deze mogelijkheid kunnen een Ox-transport oproepen. ➤ **Vereisten:** vliegveld ➤ **Geschikt voor:** schutterspeloton, raketpeloton, genie-eenheid, grenadierspeloton, sluipschuttersteam, commando, zonesoldaat, Pitbull, APC, Predator-tank
Ingraven		Infanterie met deze mogelijkheid kan zich ingegraven in een bunker, verstevigd met zandzakken. Schuttersputten kunnen worden bezet. ➤ **Geschikt voor:** schutterspeloton
Jetpacks		Met jetpacks kunnen speciaal uitgeruste troepen over het slagveld en onbegaanbaar terrein vliegen. ➤ **Geschikt voor:** zonesoldaat, commando
Mijnen leggen		Met deze mogelijkheid kan een APC kleine mijnenvelden op het slagveld leggen. ➤ **Geschikt voor:** APC ➤ **Vereisten:** tech-centrum
Doelwit bombarderen		Juggernauts kunnen met hun kanonnen veel verder schieten dan normaal als ze richten op een gebied dat in het zicht ligt van een sluipschuttersteam. ➤ **Geschikt voor:** Juggernaut
Impulsscan		Met deze mogelijkheid kun je het slagveld afspeuren naar stealth-eenheden en vijandelijke gebouwen. ➤ **Geschikt voor:** Orca
Sensorcapsule inzetten		Orcas kunnen deze capsules inzetten om vijandelijke formaties te volgen en verborgen troepen zichtbaar te maken. ➤ **Geschikt voor:** Orca

BROTHERHOOD OF NOD

Volgelingen van de Brotherhood of Nod zien zichzelf meer als geloofsaanhangers dan legerstrijders. Volgens hen staat hun leider Kane aan het hoofd van een beweging die de mens naar een hoger plan zal brengen. Hun trouw aan Kane is absoluut en hun geloof onvoorwaardelijk. Ze zijn bereid alles op te offeren om de Brotherhood te laten overwinnen.

Nod-troepen zijn een ongewone combinatie van slecht uitgeruste derdewereldmilities en hoogopgeleide huurlingen met exotisch wapentuig. Op het slagveld gebruikt Nod guerrilla-tactieken. Ze slaan het liefst snel toe om dan zonder spoor te verdwijnen. De combinatie van hoogontwikkelde en sterk verouderde legerapparatuur maakt hen niet alleen zeer gevaarlijk maar ook onvoorspelbaar.

NOD-EENHEDEN

NOD-INFANTERIE

Alle Nod-infanterie-eenheden worden getraind bij de **Hand van Nod**.

Pictogram/naam	Beschrijving
Militanten-peloton	Deze Nod-soldaten zijn slecht getraind, maar vinden kracht in hun aantallen. Ze zijn bewapend met verouderde, 20e-eeuwse mitrailleurs. ➤ **Mogelijkheden:** transport oproepen ➤ **Upgrades:** tiberium-infusie, zielverzorger
Militanten-raketpeloton	Dit peloton kan met raketwerpers vijandelijke vliegtuigen en pantservoertuigen vernietigen, maar op het slagveld zijn ze uiterst kwetsbaar. ➤ **Mogelijkheden:** transport oproepen ➤ **Upgrades:** tiberium-infusie, zielverzorger
Saboteur	De saboteur kan vijandelijke gebouwen veroveren en Nod-faciliteiten en bruggen in een oogwenk herstellen. Ook kan hij explosieven op neutrale gebouwen plaatsen die automatisch ontploffen als vijanden in de buurt komen. ➤ **Mogelijkheden:** transport oproepen, boobytrap
Fanatici	Nod-fanatici zijn uitgerust met vrij onstabiele explosieven die afgaan in de buurt van vijandelijke troepen. Fanatici geven zich nooit over en moeten worden geëlimineerd voordat ze hun doel bereiken. ➤ **Mogelijkheden:** transport oproepen ➤ **Upgrades:** tiberium-infusie ➤ **Vereisten:** missiecentrum
Black Hand	De elitetroepen van de Black Hand zijn uitstekend getraind, trouw en onmenselijk taai. Ze zijn bewapend met vlammenwerpers om gebouwen te ontruimen en vijandelijke pelotons te verbranden. ➤ **Mogelijkheden:** transport oproepen ➤ **Vereisten:** missiecentrum

Shadow-team		Deze infanterie-eenheden gebruiken stealth en hun opklapbare delta om langs een verdediging te vliegen en de zwakheden in het GDI-front op te zoeken. Eenmaal achter de vijandelijke linies kunnen ze explosieven plaatsen op gebouwen. ➤ **Mogelijkheden:** transport oproepen, deltapakket, explosieve ladingen ➤ **Upgrades:** tiberium-infusie, zielverzorger ➤ **Vereisten:** geheim heiligdom
Commando		Nod-commando's zijn de top van de Nod-infanterie. Ze gaan de strijd aan met snelvuurlaserwapens, explosieven en draagbare stealth-generatoren. ➤ **Mogelijkheden:** transport oproepen ➤ **Vereisten:** geheim heiligdom, technolab

NOD-VOERTUIGEN

De meeste Nod-voertuigen worden geproduceerd in de **oorlogsfabriek**.

Pictogram/naam		Beschrijving
Aanvalsbuggy		De aanvalsbuggy is uitgerust met machinegeweren die korte metten maken met infanterie. Het is het meestgebruikte Nod-voertuig. ➤ **Upgrades:** EMP-stoot, lasercondensatoren
Aanvalsmotor		De aanvalsmotor is snel, bewapend en uitgerust met een geavanceerde scanner. Het is de ultieme verkenner voor Nod-troepen. Het is ook een geduchte tegenstander voor vliegtuigen.
Scorpion-tank		De Scorpion-tank is het schild van Nod. De zeer manoeuvreerbare Scorpion is standaard bewapend met een 105 mm anti-tankkanon. Direct vuur komt niet door het pantser. Niet meteen, tenminste. ➤ **Upgrades:** lasercondensatoren, bulldozerbladen
Delfmachine		Nod-delfmachines gebruiken stealth om met zo weinig mogelijk tegenstand kostbaar tiberium te winnen. ➤ **Vereisten:** raffinaderij
MCV		De vervaarlijke Nod-MCV's kunnen over vrijwel elk relatief open terrein lopen en worden uitgepakt tot een bouwterrein. ➤ **Vereisten:** missiecentrum
Vlammentank		Nod's vlammentank is uitgerust met twee enorme vlammenwerpers om moeiteloos bezette gebouwen te ontruimen of gebouwen plat te branden. ➤ **Vereisten:** missiecentrum

Stealth-tank		Ondanks zijn lichte pantser is de Stealth-tank een gevaarlijke tegenstander. De vijand ziet de tank alleen als deze stil blijft staan voor een salvo van dodelijk nauwkeurige raketten. ➤ **Vereisten:** missiecentrum
Straalkanon		Voor een directe aanval op vijandelijk pantser zijn straalkanonnen ongeschikt, maar met voldoende tijd kan een groep van deze kanonnen enorm schadelijk zijn voor gebouwen. Hun energie is ook te gebruiken om lichtobelisken te versterken. ➤ **Mogelijkheden:** reflectieaanval ➤ **Vereisten:** technolab
Avatar-strijdeenheid		Deze enorme, hypermoderne looptank is uitgerust met een draagbare versie van de obelisk-laser. Avatars kunnen hun enorme kracht nog vergroten door letterlijk wapens te scheuren uit andere Nod-voertuigen. ➤ **Mogelijkheden:** assimilatietechnologie ➤ **Vereisten:** technolab
Afgezant		Het Afgezant-voertuig is bedoeld om lange afstanden af te leggen en gebieden voor te bereiden op extra Nod-bases.

NOD-VLIEGTUIGEN

De meeste Nod-vliegtuigen worden geproduceerd in de **verkeerstoren**.

Pictogram/naam		Beschrijving
Venom		De Venom waakt over Nod-belangen met zijn snelvuurmachinegeweren die dodelijk zijn voor vijandelijke infanterie en ook zeer effectief tegen vliegtuigen en sommige voertuigen. ➤ **Mogelijkheden:** identificatiegenerator ➤ **Upgrades:** lasercondensator, identificatiegeneratoren
Vertigo-bommenwerper		Dankzij stealth kan de Vertigo uit het niets verschijnen en zijn lading Groundpounder-bommen lossen voordat de verdediging ook maar iets in de gaten heeft. ➤ **Vereisten:** technolab
Transportvoertuig		Het transportvoertuig kan de meeste Nod-eenheden razendsnel vervoeren tegen minimale kosten. Helaas heeft het voertuig wel slechte bepantsering.

NOD-GEBOUWEN

NOD-PRODUCTIEGEBOUWEN

Pictogram/naam	Beschrijving
Bouwterrein	De zwaar bepantserde bouwterreinen zijn onmisbaar voor de krijgsverrichtingen van Nod en worden daarom goed verdedigd. Ze voorzien ook Nod-bases van radar.
Krachtcentrale	De Nod-krachtcentrale kan uitzonderlijk veel energie leveren uit een kleine hoeveelheid tiberium. Wel wordt het milieu in de omgeving ernstig aangetast.
Kraan	Kranen verhogen de productiviteit van het Nod-bouwterrein. Met één kraan verdubbelt de bouwcapaciteit. Het aantal Nod-gebouwen dat kan worden neergezet binnen een bepaalde tijd wordt verdubbeld.
Raffinaderij	De Nod-raffinaderij kan ruw tiberium razendsnel omzetten in bruikbare materialen. Bij elke raffinaderij hoort een vrijwel onzichtbare Nod-delfmachine.
Hand van Nod	De Hand van Nod verschaft de legioenen militanten, fanatici en elite-infanterie onderdak, voorraden en training tijdens de oorlog tegen GDI. **Vereisten:** krachtcentrale
Oorlogsfabriek	In deze onmisbare faciliteit worden de geavanceerde Nod-voertuigen gemaakt. Nod-oorlogsfabrieken hebben ook robots die automatisch beschadigde voertuigen repareren. **Vereisten:** krachtcentrale, raffinaderij
Missiecentrum	Het missiecentrum beschikt over geavanceerde communicatieapparatuur voor de duurste Nod-gebouwen en over contraspionagetechnologie zoals de stoorzenderraket en het verhullingsveld. **Vereisten:** krachtcentrale, raffinaderij
Geheim heiligdom	Nod's geheime heiligdom beschikt over de speciale trainingsrituelen die nodig zijn voor de inzet van geavanceerde infanterie. Er wordt ook onderzoek verricht om de effectiviteit van de meeste Nod-infanteriepelotons aanzienlijk te verhogen. **Vereisten:** Hand van Nod

Technolab		Waar een technolab is, kan de Brotherhood of Nod zijn meest geavanceerde legerapparatuur inzetten en onderzoek doen naar upgrades voor de minder geavanceerde voertuigen. ➤ **Vereisten:** missiecentrum
Verkeerstoren		Verkeerstorens ondersteunen Nod-operaties en er worden vliegtuigen gebouwd. Elke verkeerstoren heeft platforms voor vier Vertigo-bommenwerpers. ➤ **Vereisten:** missiecentrum
Chemische tiberiumfabriek		Dankzij de chemische tiberiumfabriek kunnen Nod-commandanten in een oogwenk geavanceerde tiberiumwapens inzetten op het slagveld. ➤ **Vereisten:** technolab

NOD-ONDERSTEUNINGSGEBOUWEN

Pictogram/naam		Beschrijving
Tiberiumsilo		In tiberiumsilo's kunnen Nod-bases alle tiberium opslaan die nodig is voor een beslissende militaire campagne tegen de vijand. ➤ **Vereisten:** raffinaderij
Shredder-geschut		Shredder-geschut werkt als een gigantisch jachtgeweer tegen oprukkende vijandelijke infanterie. De scherven doen weinig tegen zwaar gepantserde voertuigen, maar ze zijn rampzalig voor doelwitten van vlees en bloed.
Lasergeschut		Lasergeschut maakt van de beruchte lichtobelisk een flexibele verdediging tegen voertuigen. Drie lasers, bestuurd door een verdedigingscentrale, kunnen hun stralen samenvoegen op gepantserde doelen binnen bereik.
SAM-geschut		SAM-geschut vuurt salvo's grond- of luchtafweerraketten af op vijandelijke vliegtuigen. Eén SAM-raket komt niet zo hard aan, maar geconcentreerd vuur van deze verdediging kan een vliegtuig neerhalen.
Stoortoren		Stoortorens wekken enorme stealth-velden op. Nod-gebouwen, -infanterie en -voertuigen in de omgeving zijn dan onzichtbaar voor de vijand. Stoortorens zelf kunnen niet met stealth worden verborgen.

Lichtobelisk		Nod's ongelooflijk sterke lasertoren kan een staal opladen waarmee grote aantallen infanterie en voertuigen worden vernietigd. Het indrukwekkende bereik en de kracht kunnen worden versterkt met Nod's nieuwe straalkanonvoertuigen. ➤ **Vereisten:** technolab
Nod-tempel		In de Nod-tempel staat een lanceerinrichting voor een ontstellend vernietigende kernaanval. Bovendien heeft de tempel geavanceerde supercomputers waarmee de gehele basis na een EMP-aanval kan worden hersteld. ➤ **Vereisten:** technolab

NOD-ONDERSTEUNINGSKRACHTEN

Pictogram/naam		Beschrijving
Stoorzenderraket		Nod's stoorzenderraket is een kernkop die er tijdelijk voor zorgt dat de vijand het slagveld niet kan overzien. ➤ **Inzetten vanuit:** missiecentrum
Afleidingsleger		Nod's onderzoek naar stealth-technologie heeft geleid tot de ontdekking van lichtversterkingstechnieken waarmee spiegelbeelden van gevechtstroepen kunnen worden gemaakt. ➤ **Inzetten vanuit:** missiecentrum
Verhullingsveld		Verhullingsvelden maken Nod-eenheden onzichtbaar voor het blote oog. Doorgewinterder Nod-eenheden maken hiervan gebruik voor effectieve verrassingsaanvallen. ➤ **Inzetten vanuit:** missiecentrum
Shadow-aanvalsteam		Shadow-aanvalsteams vallen geruisloos binnen met hun delta's en slaan verrassend snel toe. ➤ **Inzetten vanuit:** geheim heiligdom
Mijnen droppen		Door mijnen uit een snel vliegtuig te droppen kan in korte tijd een groot gebied worden bedekt. Ze zijn vrijwel onzichtbaar voor het blote oog. ➤ **Inzetten vanuit:** verkeerstoren
Tiberiummistbom		Nod heeft een manier ontdekt om tiberium in gasvorm toe te passen voor een zeer explosieve lasergestuurde bom. ➤ **Inzetten vanuit:** chemische tiberiumfabriek ➤ **Vereisten:** verkeerstoren
Tiberium zaaien		Het inzaaien van vloeibaar tiberium versnelt niet alleen de verspreiding van tiberium over de wereld, het heeft ook zekere tactische voordelen. ➤ **Inzetten vanuit:** chemische tiberiumfabriek

Catalyst-raket		De krachtige uitwerking van deze unieke lange-afstandskernkop wordt versterkt door tiberium in de omgeving van de explosie. ➤ **Inzetten vanuit:** chemische tiberiumfabriek
Mastercomputer-tegenmaatregelen		De Nod-tempel heeft krachtige reservegeneratoren en commandosystemen waarmee een Nod-basis snel kan worden hersteld. ➤ **Inzetten vanuit:** Nod-tempel
Kernraket		GDI was zo bezig met tiberium dat Nod in het geheim een aanzienlijke voorraad kon aanleggen van de beruchtste wapens uit de 20e eeuw: kernraketten. ➤ **Inzetten vanuit:** Nod-tempel

NOD-UPGRADES

Pictogram/naam		Beschrijving
Tiberium-infusie		Dit tiberium-elixer verhoogt het metabolisme van de manschappen zodanig dat ze immuun lijken voor de dodelijke uitwerking van tiberium. ➤ **Geschikt voor:** fanatici, militanten-peloton, militanten-raketpeloton ➤ **Onderzoek in:** geheim heiligdom
Zielverzorger		Zielverzorgers zijn ervaren Nod-leiders die de effectiviteit van sommige manschappen verhogen. Ze beschikken over hallucinatiegranaten die ertoe leiden dat de vijand hun eigen mensen aanvalt. ➤ **Geschikt voor:** militanten-peloton, militanten-raketpeloton ➤ **Onderzoek in:** geheim heiligdom
EMP-spoel		Dit draagbare EMP-apparaat kan voertuigen en gebouwen uitschakelen die over elektromechanische onderdelen beschikken. ➤ **Geschikt voor:** aanvalsbuggy ➤ **Onderzoek in:** technolab
Bulldozerblad		Met bulldozerbladen kan zware infanterie, zoals GDI-zonesoldaten, genadeloos onderuit worden gehaald. Ze kunnen ook worden gebruikt om mijnenvelden schoon te vegen en fungeren als frontpantser. ➤ **Geschikt voor:** Scorpion-tank ➤ **Onderzoek in:** technolab
Lasercondensatoren		De lichtobelisk van de Brotherhood bracht wetenschappers op het idee lasertechnologie in een draagbare vorm te gieten. ➤ **Geschikt voor:** aanvalsbuggy, Venom, Scorpion-tank ➤ **Onderzoek in:** technolab

Identificatiegenerator	Venoms worden uitgerust met deze technologie om vijandelijke radarsystemen te storen en de illusie te wekken dat de Venom een grote troepenmacht is. ⅄ **Geschikt voor:** Venom-verkenningsvliegtuig ⅄ **Onderzoek in:** technolab
Vloeibaar-tiberiumkern	Nod's technolabs kunnen de opbrengst van nabijgelegen krachtcentrales verhogen door middel van een kern van vloeibaar tiberium. ⅄ **Onderzoek in:** krachtcentrale ⅄ **Vereisten:** technolab

NOD-MOGELIJKHEDEN

Pictogram/naam	Beschrijving
Transport oproepen	Met deze mogelijkheid kan de Brotherhood of Nod snel vervoer van en naar het slagveld regelen. ⅄ **Geschikt voor:** militanten-peloton, militanten-raketpeloton, saboteur, fanatici, Black Hand, Shadow-team, commando, aanvalsmotor, aanvalsbuggy, Scorpion-tank ⅄ **Vereisten:** verkeerstoren
EMP-stoot	De roekeloze bestuurders van de aanvalsbuggy's van Nod worden aangemoedigd vijandelijke voertuigen zo dicht mogelijk te naderen zodat ze kunnen worden uitgeschakeld met de EMP-stoot. ⅄ **Geschikt voor:** Aanvalsbuggy
Springstof	Shadow-teams zijn getraind in explosieven en spionage en kunnen vijandelijke gebouwen zwaar beschadigen met hun springstoffen. ⅄ **Geschikt voor:** Shadow-team
Deltapakket	Speciaal opgeleide Shadow-teams kunnen met een delta snel over het slagveld vliegen. ⅄ **Geschikt voor:** Shadow-team
Boobytrap	Met deze mogelijkheid kun je valstrikken plaatsen in een bezet gebouw of op een brug. ⅄ **Geschikt voor:** saboteur
Identificatiegenerator	Door dit handige apparaat verschijnt een enkele Venom als een heel eskader op de radar van de vijand. ⅄ **Geschikt voor:** Venom
Reflectieaanval	Straalkanonnen kunnen hun stralen laten reflecteren op Venom-verkenningsvliegtuigen om onbereikbare doelen toch te raken. ⅄ **Geschikt voor:** straalkanon
Assimilatietechnologie	De Avatar-strijdeenheid kan met deze mogelijkheid de technologie van een aanvalsmotor, vlammentank, Stealth-tank of straalkanon assimileren. De eenheid in kwestie wordt hierdoor vernietigd. ⅄ **Geschikt voor:** Avatar-strijdeenheid

SCRIN

Toen de Scrin op aarde verschenen en de aanval openden was in een klap het bewijs geleverd dat de mens niet alleen in het heelal was. De mens wordt ziek van tiberium, maar op de Scrin lijkt het zelfs een genezende werking te hebben.

Hoeveel Scrin er zijn is onbekend. Technisch zijn ze veel verder gevorderd dan de mens. Daarbij lijken ze, door hun technologie, ook beter bestand te zijn tegen een vreemd leefmilieu. Over hun motieven is weinig bekend, maar totdat het tegendeel is bewezen, worden ze behandeld als een serieuze dreiging.

SCRIN-EENHEDEN

SCRIN-INFANTERIE

Alle Scrin-infanterie wordt getransporteerd via de **Poort**.

Pictogram/naam	Beschrijving
Zoemers	De afschrikwekkende Zoemers zijn net een wolk vliegende scheermessen die zelfs dwars door licht pantser gaan. Ze schijnen te worden bestuurd door een beperkt bewustzijn. ➤ **Mogelijkheden:** combineren met voertuigen, bezette gebouwen ontruimen
Desintegrators	Deze metalen loopwezens decimeren voertuigen met een krachtige snijstraal. Als ze worden geplet, ontploffen ze en brengen ze schade toe aan vijanden in de omgeving.
Assimilator	Dit buitenaards wezen verovert vijandelijke gebouwen. Als hij zich niet beweegt, is hij volstrekt onzichtbaar. Assimilators kunnen ook Scrin-gebouwen herstellen en verslagen looptanks overnemen.
Shocksoldaten	Shocksoldaten worden zo genoemd vanwege hun gewelddadige aanvallen op dichtbevolkte gebieden. Ze draaien hun hand niet om voor een frontale aanval op pantservoertuigen. ➤ **Vereisten:** zenuwcentrum, stagnatiekamer ➤ **Upgrades:** plasmaschijf-lanceerinstallatie, flitspack
Mastermind	De schimmige mastermind kan teleporteren en heeft telepathische gaven. Hij verschijnt tussen vijandelijke troepen en neemt voertuigen, gebouwen en infanterie over. ➤ **Vereisten:** stagnatiekamer, technologie-assemblage ➤ **Mogelijkheden:** eenheden teleporteren, manipulatie-apparaat

SCRIN-VOERTUIGEN

Alle Scrin-voertuigen worden getransporteerd via de **Warpbol**.

Pictogram/naam	Beschrijving
Zoeker	Dit lichte verkenningsvoertuig is uitgerust met geavanceerde scanners en plasmaschijf-lanceerinstallaties.
Wapenrobot	Deze loop-voertuigen zijn bewapend met snelvuur-energiewapens die gehakt maken van infanterie en vliegtuigen.
Delfmachine	Delfmachines absorberen tiberium en transporteren dat naar Scrin-extractors. Als er tiberium in de buurt is, kunnen ze zichzelf repareren.
Devourer-tank	De Devourer-tank is bewapend met een protonenkanon voor de lange afstand en kan zijn bereik vergroten met tiberium. ⅄ **Vereisten:** zenuwcentrum
Corrupter	Corrupters sproeien bijtend slijm over gebouwen en infanterie. Dit slijm heeft een verwoestende uitwerking op mensen maar verrassend herstellende effecten op de eigen manschappen. ⅄ **Vereisten:** zenuwcentrum
Annihilator-driepoot	Deze verwoestende wandelende kolos is bewapend met drie straalwapens op onafhankelijk bewegende tentakels. Zijn poten zijn zo sterk dat hij kleinere voertuigen kan vertrappen. ⅄ **Vereisten:** technologie-assemblage ⅄ **Upgrades:** krachtveldgenerator
Verkenner	De Scrin lijken geobsedeerd door tiberium en sturen vaak Verkenners naar tiberiumrijke gebieden om deze te bezetten totdat het delven kan beginnen.

SCRIN-VLIEGTUIGEN

Alle Scrin-vliegtuigen worden getransporteerd via de **zwaartekracht-stabilisator**.

Pictogram/naam	Beschrijving
Sonde	Deze reusachtige zwevende torens landen om een Scrin-basis te vestigen. Ze hebben dezelfde functie als MCV's.
Stormrider	Stormriders zijn snelle aanvalsvliegtuigen, bewapend met een plasmakanon dat effectief is tegen grond- en luchttroepen.
Devastator-schip	Devastator-schepen kunnen ernstige schade aanrichten. Niets is veilig voor het ontstellende bereik van hun Zeus-plasmaschijfbatterijen. ⮝ **Vereisten:** technologie-assemblage ⮝ **Upgrades:** krachtveldgenerator
Planetair transportvliegtuig	Dit grote, zwevende ruimteschip vervoert een lading strijders die zich nietsontziend storten op gronddoelen. Het planetaire transportvliegtuig is ronduit angstaanjagend als hij een ionenstorm opwekt. ⮝ **Mogelijkheden:** ionenstorm ⮝ **Vereisten:** signaalzender ⮝ **Upgrades:** krachtveldgenerator
Moederschip	Het trage Scrin-moederschip is een superwapen. De energieschok die het schip kan afvuren, lost het doelwit op in het niets en veroorzaakt een kettingreactie die hele steden met de grond kan gelijkmaken. ⮝ **Vereisten:** signaalzender

SCRIN-GEBOUWEN

SCRIN-PRODUCTIEGEBOUWEN

Pictogram/naam	Beschrijving
Bouwterrein	Het bouwterrein kan andere Scrin-gebouwen maken voor een basis. Het bouwterrein heeft ook radar.
Reactor	Deze primaire krachtbron voor Scrin-bases maakt efficiënt gebruik van tiberiumstraling om energie te leveren aan andere buitenaardse gebouwen.
Extractor	De Extractor verzamelt het tiberium dat wordt gewonnen door de delfmachines en slaat het op. De Extractor heeft standaard een delfmachine en is onmisbaar voor het genereren van de valuta waarmee de Scrin hun krijgsverrichtingen financieren.
Poort	Scrin-infanterie wordt naar het slagveld getransporteerd via een poort. Deze poort is niet krachtig genoeg voor het transport van zware eenheden. ➤ **Vereisten:** reactor
Warpbol	De warpbol creëert een doorgang voor het teleporteren van Scrin-voertuigen. De bol beschikt over robots die beschadigde voertuigen binnen hun bereik repareren. Indien nodig kunnen er ook reconstructierobots worden ingezet. ➤ **Vereisten:** reactor, extractor
Zenuwcentrum	Dit centrum is vereist voor geavanceerde Scrin-bases. Hier onderhouden ze contacten met verre troepen en roepen ze bliksempieken op om een basis te verdedigen. ➤ **Vereisten:** reactor, extractor
Zwaartekracht-stabilisator	De zwaartekracht-stabilisator bestuurt de schommelingen in de zwaartekracht van de planeet waarop hij is gebouwd, om een veilige teleportatie van en naar de ruimteschepen te garanderen. ➤ **Vereisten:** zenuwcentrum
Stagnatiekamer	Een stagnatiekamer ondersteunt geavanceerde Scrin-infanterie zoals de shocksoldaat en de mastermind. De stagnatiekamer kan ook ergens op het slagveld een stagnatieschild projecteren. ➤ **Vereisten:** zenuwcentrum, poort

Technologie-assemblage		De technologie-assemblage verzorgt de productie van de sterkste Scrin-eenheden, voorziet troepen van verbeteringen en kan grondeenheden korte tijd onkwetsbaar maken voor een aanval. ⅄ **Vereisten:** zenuwcentrum, poort
Signaalzender		Met de signaalzender kan een reusachtig Scrin-moederschip worden opgeroepen. Met een andere frequentie kan hij wormgaten creëren. ⅄ **Vereisten:** technologie-assemblage
Gieterij		Een gieterij werkt als een bouwterrein bij het maken van gebouwen. Hiermee kunnen Scrin-voormannen sneller een basis bouwen.

SCRIN-ONDERSTEUNINGSGEBOUWEN

Pictogram/naam		Beschrijving
Zoemerskorven		In Zoemerskorven zitten talloze gemene Buzzers. Als de Buzzers worden vernietigd, maakt de korf snel nieuwe.
Groeiversneller		Met deze geheimzinnige groeiversnellers verhogen de Scrin de opbrengst van hun tiberiumvelden. ⅄ **Vereisten:** extractor
Stormpilaar		De stormpilaar wekt een lokale ionenstorm ter ondersteuning van Scrin-ruimteschepen. Een storm kan worden geconcentreerd in een bliksemschicht die enorm schadelijk is voor vliegtuigen, voertuigen en infanterie. ⅄ **Vereisten:** technologie-assemblage
Fotonenkanon		Met fotonenkanonnen kunnen grondvoertuigen worden gedecimeerd. Infanterie weet directe schade te voorkomen omdat ze klein zijn. ⅄ **Vereisten:** poort
Plasmaraket-batterij		De plasmaraket-batterij lanceert extreem hete schijven die vijandelijke vliegtuigen in brand kunnen steken. ⅄ **Vereisten:** zenuwcentrum

Riftgenerator		Met dit uiterst gevaarlijke apparaat openen de Scrins ergens op het slagveld een ruimtebreuk Alles nabij dit punt wordt de ruimte in geslingerd. **Vereisten:** technologie-assemblage

SCRIN-ONDERSTEUNINGSKRACHTEN

Pictogram/naam		Beschrijving
Reconstructierobots		Als de troepen om reparatie vragen, zetten Scrin-voormannen reconstructierobots in. Ze doen dit zelfs midden op het slagveld. **Inzetten vanuit:** warpbol
Bliksempiek		De Scrins hebben bliksempieken ontwikkeld als defensieve maatregel tegen de meeste bekende gevechtseenheden. **Inzetten vanuit:** zenuwcentrum
De zwerm		Sommige gevechtssituaties vragen om een onverwacht grote hoeveelheid Zoemers. De Scrin-voormannen staan dan klaar om een hele zwerm op het slagveld los te laten. **Inzetten vanuit:** zenuwcentrum
Vibratiescan		Een vibratiescan maakt alle tiberiumvelden in de omgeving meteen zichtbaar. De scan geeft ook de posities weer van tiberiumafhankelijke levensvormen, gebouwen en voertuigen. **Inzetten vanuit:** zenuwcentrum
Stagnatieschild		Alles onder een Scrin-stagnatieschild wordt tijdelijk stilgezet, alsof de tijd stilstaat. Bovendien is alles onder het schild onkwetsbaar voor alle bekende wapens. **Inzetten vanuit:** stagnatiekamer
Faseveld		Eenheden in een faseveld kunnen moeilijk aanvallen en al helemaal niet vechten. Scrin-voormannen gebruiken deze kracht om troepen achter conventionele basislinies te sturen. **Inzetten vanuit:** technologie-assemblage
Wormgat		Het Scrin-wormgat maakt een tunnel door de ruimte waardoor militaire troepen razendsnel grote afstanden kunnen afleggen. **Inzetten vanuit:** signaalzender
Moederschip		Het moederschip vormt een extreme dreiging en is waarschijnlijk niet het enige ruimteschip met Scrin-leiding. Het moederschip kan worden opgeroepen met deze kracht. **Inzetten vanuit:** signaalzender
Rift		Het krachtigste wapen van de Scrins opent een gat in de ruimte waarin alles in de omgeving wordt weggezogen. **Inzetten vanuit:** riftgenerator

SCRIN-UPGRADES

Pictogram/naam	Beschrijving
Plasmaschijf-lanceerinstallatie	Over het algemeen beschikken alleen Scrin-pantserdivisies over plasmaschijf-lanceerinstallaties (om snelle vliegtuigen uit te schakelen), maar de sterkste voetsoldaten kunnen er ook mee worden uitgerust. ➤ **Onderzoek in:** technologie-assemblage ➤ **Geschikt voor:** Shocksoldaten
Flitspacks	Elite-Shocksoldaten kunnen zich met flitspacks in een oogwenk verplaatsen over het slagveld, tot afgrijzen van hun vijanden. ➤ **Onderzoek in:** technologie-assemblage ➤ **Geschikt voor:** Shocksoldaten
Krachtveld-generatoren	Krachtveldgeneratoren creëren een lokaal energieschild dat bestand is tegen flinke aanvallen – en zelfs een EMP-stoot – tot het schild instort. ➤ **Onderzoek in:** technologie-assemblage ➤ **Geschikt voor:** Annihilator-driepoot, Devastator-schip, planetair transportvliegtuig
Fusiekern	De technologie-assemblage van de Scrins heeft de fusiekern ontwikkeld om de energieopbrengst van reactors aanzienlijk te verhogen. ➤ **Onderzoek in:** reactor ➤ **Vereisten:** technologie-assemblage

SCRIN-MOGELIJKHEDEN

Pictogram/naam	Beschrijving
Eenheden teleporteren	De mastermind kan alle eenheden in een gebied teleporteren door gebruik te maken van tiberium uit een tiberiumveld of een vijandelijke silo in de omgeving. ➤ **Geschikt voor:** mastermind
Conversiestraal	Devourer-tanks kunnen hun protonkanonnen opladen met tiberium. Zo worden hun bereik en vuurkracht groter. ➤ **Geschikt voor:** Devourer-tank
Ionenstorm	Planetaire transportvliegtuigen kunnen een lokale ionenstorm opwekken. De meeste Scrin-vliegtuigen in de omgeving krijgen daardoor een sterkere verdediging. ➤ **Geschikt voor:** planetair transportvliegtuig
Manipulatie-apparaat	Het manipulatie-apparaat geeft de Scrin-masterminds het opmerkelijke vermogen een doel meteen over te nemen, of dat nu een tank is of een vliegtuig of zelfs een hele productiefaciliteit. ➤ **Geschikt voor:** mastermind

NEUTRALE EENHEDEN EN TECHNISCHE GEBOUWEN

NEUTRALE EENHEDEN

Pictogram/naam	Beschrijving
Roofmutant	Roofmutanten zijn extreem sterke wilden met mitrailleurs die schijnen te leven van tiberium, in tegenstelling tot andere levende wezens op aarde, die er juist aan dood gaan.
Viceroïden	Deze valse, hersenloze en gevaarlijke bijproducten van een zekere blootstelling aan tiberium vallen alles aan wat beweegt en herstellen zichzelf onophoudelijk.

TECHNISCHE GEBOUWEN

Pictogram/naam	Beschrijving
Tiberiumdepot	Als je dit technische gebouw verovert, krijg je een constante stroom extra geld.
Uitbreidingspunt	Als je dit gebouw verovert, krijg je grondgebied in de nabije omgeving. Op grondgebied kun je gebouwen plaatsen.
Versterkingsplatform	Als je dit technische gebouw verovert, krijg je extra eenheden.
Metrocentrale	Als je dit technische gebouw verovert, krijg je toegang tot alle metro-ingangen op het slagveld.
Metro-ingang	Als je de metrocentrale hebt veroverd, kun je verschillende eenheden laten reizen tussen alle metro-ingangen op de kaart.

EMP-controlecentrum	Als je dit technische gebouw verovert, kun je een EMP-aanval inzetten.
Mutantenkrot	Als je dit gebouw verovert, kun je roofmutanten rekruteren.
Verdedigingstoren	Als je dit technische gebouw verovert, krijg je een vaste geschutskoepel.
Tiberiumsilo	Als je dit technische gebouw verovert, krijg je eenmalig een extra geldbonus.

OPSLAAN EN LADEN

Je kunt spellen laden via het hoofdmenu en ze opslaan via het pauzemenu. In het speltype Campagne wordt je spel automatisch opgeslagen na iedere gewonnen missie. Voor elke campagne worden aparte opslagbestanden gemaakt.

- Je kunt een opgeslagen spel laden door eerst in het hoofdmenu te klikken op CAMPAGNE en daarna op VERDERGAAN. Selecteer vervolgens een opgeslagen spel uit de lijst en klik op SPEL LADEN.
- Als je het spel wilt opslaan dat je aan het spelen bent, druk je op **ESC** om het pauzemenu te openen. Klik daarna op OPSLAAN. Selecteer een leeg vak of een opgeslagen spel dat je wilt overschrijven en klik op SPEL OPSLAAN.

PROBLEMEN OPLOSSEN

ONLINE ONDERSTEUNING

Als je problemen ondervindt bij het uitvoeren van dit spel, ga dan naar het EA Support Centre op **www.electronicarts.nl** of **.be**. Hier vind je de meest recente vragen, problemen en oplossingen. Je vind daar ook de contactgegevens van de EA helpdesk.

Als je problemen ondervindt met EA Link, zorg er dan voor dat EA Link actief is en klik op HELP boven in het EA Link-venster om het Help-gedeelte te openen.

OFFLINE ONDERSTEUNING

Dit spel bevat een helpbestand voor technische ondersteuning waarmee je problemen kunt oplossen. Je vindt dit bestand in dezelfde map als het spel. Je kunt ook contact opnemen met de klantenservice voor ondersteuning (zie *Customer Support* hieronder).

PROBLEMEN MET HET UITVOEREN VAN HET SPEL

- Controleer of je systeem voldoet aan de minimale vereisten voor dit spel en of je de meest recente stuurprogramma's hebt voor je videokaart en je geluidskaart:

  Voor NVIDIA-videokaarten kun je deze downloaden van **www.nvidia.com**.

  Voor ATI-videokaarten kun je deze downloaden van **www.ati.amd.com**.
- Als je een **cd/dvd**-versie hebt van dit spel, installeer dan DirectX opnieuw vanaf de cd/dvd. Meestal vind je dit programma in de map DirectX. Als je internettoegang hebt, kun je de meest recente versie van DirectX downloaden van **www.microsoft.com/directx**.

ALGEMENE TIPS BIJ HET OPLOSSEN VAN PROBLEMEN

- Als je een **cd/dvd**-versie hebt van dit spel, en het automatische startscherm voor het installeren of spelen niet wordt weergegeven, klik dan met de rechtermuisknop op het pictogram van het cd/dvd-station in Deze computer en selecteer Automatisch afspelen.
- Als het spel traag reageert, kies dan lagere instellingen voor een aantal video- en geluidsopties. Dit doe je in het instellingenmenu van het spel. Het verlagen van de resolutie leidt vaak tot betere prestaties.
- Voor betere prestaties is het ook aan te raden achtergrondtaken en antivirusprogramma's in Windows uit te schakelen. Vergeet niet je antivirusprogramma weer in te schakelen als je klaar bent met spelen.

ONLINE SPELEN VIA EEN ROUTER OF FIREWALL

Voor het online spelen maakt dit spel gebruik van de volgende netwerkpoorten. Als je een firewall hebt ingeschakeld (bijvoorbeeld de Windows-firewall of een hardwarematige firewall), zorg er dan voor dat het spel gegevens via de volgende poorten kan ontvangen en verzenden:

Type	Lokaal	Remote
UDP	Willekeurig	27900
TCP	Willekeurig	29900
TCP	Willekeurig	29901
TCP	Willekeurig	6667
UDP	6500	27900
UDP	6500	Willekeurig
TCP	Willekeurig	28910
UDP	13139	13139
UDP	Willekeurig	27900
TCP	Willekeurig	28910

PORT FORWARDING

Als je internetverbinding via een router tot stand wordt gebracht, kun je veel netwerkproblemen oplossen door 'Port Forwarding' in te stellen. Hoe je dit doet, is afhankelijk van je router, maar je kunt deze algemene stappen volgen:

1. Open het Admin-scherm van je router. De meeste routers hebben een web-interface waarin je Port Forwarding kunt instellen. De functie voor het instellen van poorten wordt met verschillende namen aangeduid op routers. Zoek naar termen zoals 'Port Forwarding', 'Services', 'Virtual Servers', 'Inbound Services', 'Applications' of 'Gaming'.
2. Maak nu nieuwe regels waarin je de bovenstaande poortnummers koppelt aan het IP-adres van je computer. Het IP-adres van je computer kun je achterhalen via het menu Start van Windows: Klik op Start, selecteer Uitvoeren en typ **cmd**. Klik op OK.
3. Typ op de opdrachtregel **ipconfig** en druk op ENTER. De basis-netwerkinstellingen van je computer, waaronder je IP-adres, worden weergegeven.

Een 'Port Forwarding'-instelling ziet er vaak als volgt uit:
Port – 3658, **Protocol** – UDP, **Traffic** – Incoming, **Forwarded to** – [jouw IP-adres, bijvoorbeeld 192.168.1.3]

DMZ

Routers beschikken vaak over een optie om je computer in een DMZ (De-Militarised Zone) te plaatsen. Voor routers in een thuisomgeving betekent dit dat alle inkomende poorten worden gekoppeld aan je computer. Hiermee kun je waarschijnlijk alle verbindingsproblemen oplossen, maar je schakelt dan ook alle beveiliging uit die de router normaal gesproken biedt.
Zie voor meer informatie over firewalls, Port Forwarding en DMZ's de informatie in het online Support Centre op **www.electronicarts.nl** of **.be**.

EA SUPPORT

De meeste problemen met pc-spellen kunnen eenvoudiger en sneller worden opgelost als je gebruikmaakt van het online Support Centre op www.electronicarts.nl of **.be**

Hier zie je de meest recente problemen en oplossingen voor EA-spellen.

Onze helpdesk is ook telefonisch bereikbaar:

Vanuit Nederland: 0900 - 1001666

Vanuit België: 0900 - 10016

Let op: dit nummer kost € 0,45 per minuut

De helpdesk is geopend:

Op werkdagen van 9:00 tot 22:00 uur

Op zaterdag van 12:00 tot 18:00 uur

Maak altijd een diagnostisch rapport van je computer met DirectX voordat je belt. We kunnen je dan beter van dienst zijn:

- Klik op Start, selecteer Uitvoeren en typ **dxdiag**. Klik op OK. Wacht tot het rapport is gegenereerd en klik dan op Alle gegevens opslaan. Je kunt het rapport opslaan op het bureaublad van Windows.

  Opmerking: Customer Support verstrekt geen hints of tips over het spel.

  Opmerking: Als je dit spel hebt aangeschaft via EA Link, kun je de licentieovereenkomst voor eindgebruikers raadplegen op **http://files.ea.com/downloads/commerce/eula/nl/eula.pdf**

MEDEDELING

Electronic Arts behoudt zich het recht voor, te allen tijde en zonder kennisgeving, verbeteringen aan te brengen aan het product dat in deze handleiding wordt beschreven. Er berust copyright op deze handleiding en alle software beschreven in deze handleiding. Alle rechten voorbehouden. Deze handleiding en de daarin beschreven software mogen niet worden gekopieerd, gereproduceerd, vertaald of geschikt gemaakt voor welk elektronisch medium of in welke mechanisch leesbare vorm dan ook, zonder de expliciete schriftelijke toestemming van EA Swiss Sàrl, Place du Molard 8, 1204 Genève, Zwitserland. Electronic Arts biedt geen enkele garanties, voorwaarden of verklaringen, expliciet of impliciet, met betrekking tot deze handleiding, de kwaliteit, verkoopbaarheid, of geschiktheid ervan voor een bepaald doel. Deze handleiding wordt geleverd "zoals deze is". Electronic Arts biedt beperkte garantie met betrekking tot de software en de media van de software. In geen geval is Electronic Arts aansprakelijk voor enige bijzondere, indirecte, of gevolgschade. Deze voorwaarden zijn niet van invloed op en doen geen afbreuk aan de wettelijke rechten van een koper in gevallen waarin de koper een consument is en de aanschaf geen zakelijke aanschaf betreft.

GARANTIE

Opmerking: de onderstaande garantie is alleen van toepassing op producten die in de winkel zijn gekocht. Deze garantie is niet van toepassing op producten die online zijn gekocht via EA Link.

BEPERKTE GARANTIE

Electronic Arts garandeert de oorspronkelijke koper van dit softwareproduct dat het opslagmedium waarop de software is vastgelegd, vrij is van defecten in materiaal of werking, tot en met 90 dagen na datum van aanschaf. Gedurende deze periode zal het defecte medium worden vervangen, als het originele product (cd of cd's, verpakking en handleiding) wordt geretourneerd aan Electronic Arts op het adres dat onder Contactgegevens staat vermeld, samen met een aankoopbewijs voorzien van een datum, een beschrijving van het probleem, het retouradres en een vijfeurobiljet (voor verzend- en administratiekosten). Deze garantie is een aanvulling op je wettelijke rechten en vorm geen beperking van deze rechten. Deze garantie is niet van toepassing op het softwareprogramma zelf, dat wordt geleverd als bij aanschaf, noch op opslagmedia die onderhevig zijn geweest aan schade of verkeerd gebruik.

© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, het EA-logo, Command & Conquer en Command & Conquer 3 Tiberium Wars zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van Electronic Arts Inc. in de Verenigde Staten en/of andere landen. Alle rechten voorbehouden. Dit product bevat softwaretechnologie onder licentie van GameSpy Industries, Inc. © 1999-2007 GameSpy Industries, Inc. Alle rechten voorbehouden. GameSpy en het "Powered by GameSpy" ontwerp zijn handelsmerken van GameSpy Industries, Inc. Alle rechten voorbehouden. Alle overige handelsmerken zijn het eigendom van de betreffende eigenaren.

WWH01605529MT