COMMAND & CONQUER 3

TIBERIUM WARS™

ADVARSEL OM EPILEPSI

Les dette før du bruker spillet eller lar barn bruke det.

Noen mennesker kan få epileptiske anfall eller besvime når de utsettes for visse typer blinkende lys eller lysmønstre i omgivelsene. De kan få epileptiske anfall når de ser på TV eller spiller viss dataspill. Dette kan inntreffe også hos folk som tidligere ikke har hatt epileptiske symptomer eller anfall. Dersom du eller noen i din familie har hatt epilepsiliknende symptomer (anfall eller tap av bevissthet) etter å ha vært utsatt for blinkende lys, må dere oppsøke lege før dere spiller.

Foreldre bør holde øye med barn som spiller dataspill. Hvis du eller barna dine skulle merke noen av disse symptomene: svimmelhet, synsforstyrrelser, muskelrykninger eller andre ufrivillige bevegelser, tap av bevissthet, forvirring eller kramper når dere spiller, må dere avbryte spillet ØYEBLIKKELIG og oppsøke lege.

FORHOLDSREGLER

- Ikke stå for nær skjermen. Sitt på god avstand til skjermen, så langt unna som kablene tillater.
- Spill helst på en liten skjerm.
- Unngå å spille når du er trett eller har fått lite søvn.
- Spill i et godt opplyst rom.
- Ta deg minst 10 til 15 minutters pause for hver time du spiller.

INSTALLERE OG SPILLE SPILLET

FOR BRUKERE MED DISK

Når du skal installere spillet, setter du inn disken i diskstasjonen og følger anvisningene på skjermen.

Når spillet er installert, kan du starte det fra Autokjør-menyen i spillet, eller via Start-menyen ved å velge START > PROGRAMMER (eller ALLE PROGRAMMER) nederst til venstre på skjermen.

FOR BRUKERE MED EA LINK

Du kan åpne instruksjonene for installasjon/spilling fra Hjelp-delen i EA Link.

FORTSETT Å SPILLE, OG REGISTRER DEG HOS EA!

Opprett en medlemskonto hos EA og registrer dette spillet, for å få gratis juksekoder og spillhint fra EA. Det går fort og enkelt å opprette en konto og registrere spillet!

Du kan registrere spillet i installeringsprosessen eller via linken for elektronisk registrering i spillets startmeny. Alternativt kan du besøke nettsidene våre på **www.gamereg.ea.com** og registrere deg der.

Merk: Ved å registrere spillet på medlemskontoen din hos EA, lagres en kopi av PC-serienummeret i opplysningene under "Min konto" slik at du kan finne det her senere.

INNHOLD

INSTALLERE OG SPILLE SPILLET	1
FORTSETT Å SPILLE, OG REGISTRER DEG HOS EA!	1
VELKOMMEN TILBAKE, KOMMANDØR	3
KARAKTERER	7
HOVEDMENY	8
INNSTILLINGER	9
SPILLSKJERM	9
GENERELT SPILL	12
TAKTIKK PÅ MELLOMNIVÅ (INTERMEDIATE TACTICS)	16
SPILLMODUSER	20
ENHETER, BYGGVERK OG KREFTER	27
LAGRE OG LASTE	53
FEILSØKING	53
MERKNAD	55
GARANTI	55
KUNDESTØTTE – VI VIL HJELPE DEG!	56

Sjekk EA™ på nettet: **www.ea.com**

VELKOMMEN TILBAKE, KOMMANDØR

Vi står foran den tredje tiberiumkrigen.

Året er 2047, og den langvarige, dystre striden mellom de allierte nasjonene i Global Defense Initiative (GDI) og den mørke supermakten kjent som Nods brorskap (Brotherhood of Nod) har flammet opp til et globalt inferno. Begge fraksjonene slåss om tiberium, en mystisk grønn krystall med opphav i verdensrommet, som både er en ultimat ressurs og den verste miljøkatastrofen i historien. Det kunne ikke stått mer på spill – den som kontrollerer tiberiumet avgjør menneskehetens fremtid og jordens skjebne. Men den voldsomme, verdensomspennende krigen mellom GDI og Nod er bare begynnelsen. Menneskeheten er i ferd med å oppdage at de ikke er alene i universet… og at de ikke er den eneste rasen som slåss om tiberium.

EN KOMMENTAR FRA HOVEDPRODUSENT MIKE VERDU

Dette spillet har vært et hjertebarn for de av oss om har jobbet med det. De fleste av oss er dedikerte *Command & Conquer ™*-fans – det har vært en stor ære og et privilegium å få jobbe med et nytt *Command & Conquer*, spesielt når det finner sted i det samme tiberiumuniverset hvor det hele begynte i 1995. Vi har jobbet hardt for å lage et nyskapende sanntids strategispill som er tro mot essensen i *Command & Conquer*, og som er laget med respekt for alle spillene som har kommet tidligere .

Takk for at du spiller *Command & Conquer 3 Tiberium Wars ™*. Jeg håper du setter like stor pris på å spille det som vi har gjort når vi har laget det.

-Mike Verdu, hovedprodusent

DITT HOVEDMÅL

I *Command & Conquer 3 Tiberium Wars ™* trer du inn i rollen som kommandør på slagmarken, med mål om å nedkjempe fiendens styrker og ødelegge basene deres gjennom å være smartere, disponere militærstyrkene dine bedre og fremvise overlegen styrke. I en typisk kampsituasjon kan du styre en av de tre ulike fraksjonene – GDI, Nod eller Scrin – ved å bygge egne operasjonsbaser, trene opp et utvalg av kraftige kampenheter og plassere dem ut strategisk i forhold til fienden. For å lykkes med dette må du tenke og handle raskt – og mestre kommandoene på slagmarken. Den beste måten å lære disse på er å klikke på knappen for opplæring (Tutorial) i hovedmenyen, hvor du får praktisk erfaring med en gang. Bruk denne manualen for andre temaer.

FULLSTENDIGE KONTROLLER

Du trenger ikke å lære deg alle følgende kontroller utenat for å kunne spille og ha glede av *Command & Conquer 3 Tiberium Wars ™*, men ved å kunne alle vil du kanskje ha overtaket.

- Du kan tilpasse de fleste av disse kontrollene ved å bruke feltet for hurtigtaster (Hotkeys) i menyen for oppsett (Settings).

  Merk: Alle forekomster av "klikk" og "dobbeltklikk" refererer til venstre museknapp med mindre noe annet er spesifisert.

MARKERINGSKONTROLLER

Handling	Tastatur/mus
Marker en enhet	Klikk
Legg til en enhet i utvalget	**SHIFT** + klikk
Velg en gruppe enheter	Klikk og dra en rute rundt de aktuelle enhetene
Velg alle kampenheter på kartet	**Q**
Velg alle enheter på skjermen av en bestemt type	**W** eller dobbeltklikk på enheten
Velg alle enheter på kartet av en bestemt type	Klikk på enheten og slå to ganger på **W**
Definer valgte enheter som en gruppe	**CTRL** + **0-9**
Velg nummerert gruppe	**0-9**
Velg og hopp til nummerert gruppe	Slå to ganger på **0-9**
Plasser samlingspunkt	Marker bygningen og høyreklikk område
Hopp til siste hendelse på minikartet	**MELLOMROM**
Velg neste innhøster (Harvester)	**N**
Vis alle helsemålere (Health Bars)	**CTRL** + **½**
Spol forover (ved repetisjoner)	**>**

KOMMANDOER FOR FORFLYTNING OG ANGREP (MED MARKERTE ENHETER)

Handling	Tastatur/mus
Flytt enheter eller angrip mål	Høyreklikk
Angrepsforflytning	**A** + høyreklikk
Stormforflytning	**F** + høyreklikk
Baklengs forflytning	**D** + høyreklikk
Tvungen forflytning	**G** + høyreklikk
Formasjonsforflytning	Hold begge museknappene inne
Stopp enheter	**S**
Tvungent angrep	**CTRL** + høyreklikk
Spre	**CTRL** + **X**
Planleggingsmodus	**CTRL** + **Z**
Veipunktmodus	**ALT**
Stilling: aggressiv	**ALT** + **A**
Stilling: bevoktning	**ALT** + **S**
Stilling: hold stand	**ALT** + **D**
Stilling: stans ildgivning	**ALT** + **F**

KOMMANDOER FOR PRODUKSJON OG SIDERADEN

Handling	Tastatur/mus
Vis/skjul målmenyen	**O**
Etterretningsdatabase	**I**
Salgsmodus	**Z**
Kraftmodus	**X**
Reparasjonsmodus	**C**
Situasjonsavhengig felt	**½**
Felt for byggverk	**E**
Felt for støtteenheter	**R**
Felt for infanteri	**T**
Felt for kjøretøyer	**Y**
Felt for luftfartøyer	**U**
Neste underfelt/forrige underfelt	**TAB/CTRL** + **TAB**
Plass 1-10 i sideraden	**F1-F10**
Knapper for enhetenes evner	**CTRL** + **A/S/D/F**
Støttekrefter	**CTRL + F1-F8**

KONTROLLER FOR SKJERM OG KAMERA

Handling	Tastatur/mus
Åpne pausemenyen	**ESC**
Scrolle skjermen	Piltaster eller beveg musen mot kanten av skjermen
Hurtigscrolling	høyreklikk og beveg musen
Hopp til primærbasen	**H**
Sett bokmerke 1 for kameraet	**CTRL** + **J**
Sett bokmerke 2 for kameraet	**CTRL** + **K**
Sett bokmerke 3 for kameraet	**CTRL** + **L**
Sett bokmerke 4 for kameraet	**CTRL** + **æ**
Gå til bokmerke 1	**J**
Gå til bokmerke 2	**K**
Gå til bokmerke 3	**L**
Gå til bokmerke 4	**æ**
Drei kameraet til venstre/høyre	Talltastatur **4/6**, eller hold inne og beveg musehjulet og beveg musen til venstre/høyre
Zoom kameraet inn/ut	Talltastatur **8/2**, eller hold inne og beveg musehjulet og beveg musen opp/ned
Still kameraet tilbake til utgangsposisjonen	Talltastatur **5** eller dobbeltklikk musehjulet
Vis/skjul grensesnitt	**END**
Skjermdump	**F12**

KONTROLLER FOR FLERSPILL

Handling	Tastatur/mus
Slå lydchat på/av	**CTRL** + **V**
Lydchat	**V**
Chat med allierte	**BACKSPACE**
Chat med alle	**ENTER**
Plasser fyr	**B**
Slett fyr	**DEL**

KARAKTERER

I hvert av felttogene i *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* vil du møte på flere embetsmenn fra topprekkene i GDI og Nods brorskap (Brotherhood of Nod). Nedenfor finner du sammendrag for de enkelte.

GDI

Jack Granger

Spilles av Michael Ironside

General Jack Granger er en dreven veteran som har steget i gradene gjennom militær innsats fremfor politisk kløkt. Han er en tøff offiser som går rett på sak. Erfaringen hans fra to kriger mot Nod har gitt ham verdifull innsikt i enhver militær situasjon – og den tryggheten og viljen som skal til for å legge en seiersstrategi.

Redmond Boyle

Spilles av Billy Dee Williams

Menn med svakere karaktertrekk ville kanskje ha latt seg knekke av denne vanskelige tiden, men når skjebnen ga Redmond Boyle plassen som operasjonssjef for GDI, viste han seg utfordringen verdig. Boyle er en karismatisk men påtrengende leder, som er GDIs ansikt utad. Han er fullt innstilt på å knuse Nods brorskap (Brotherhood of Nod), for enhver pris.

Sandra Telfair

Spilles av Grace Park

Løytnant Sandra Telfair er spesialassistenten til general Granger ved det sentrale hovedkvarteret (Central Headquarters). Sandra har bakgrunnen sin fra militær etterretning og er selv en svært dyktig offiser. Hennes skarpe vurderinger av Nods taktikk kan være nyttige.

Kirce James

Spilles av Jennifer Morrison

Profesjonell til fingerspissene og en militæroffiser utenom det vanlige - løytnant Kirce James er akkurat den type soldat enhver kommandør ønsker å ha med seg. Løytnant James' tilgang på klare etterretningsdata – i tillegg til GDIs mektigste våpen – er alltid uvurderlig.

NODS BRORSKAP (BROTHERHOOD OF NOD)

Kane
Spilles av Joe Kucan

Mannen kun kjent ved navnet Kane er den øverste lederen – enkelte vil si *messias* – i Nods brorskap (Brotherhood of Nod). Kane balanserer på den smale grensen mellom genialitet og galskap, så det er ikke så rart at verden er delt i å være enten for eller mot ham. Tilhengerne hans mener at han i sin profeti har forutsett tiberiumets eksistens, men handlingene hans ser ut til å avsløre en skjult agenda og snev av stormannsgalskap.

Kilian Qatar
Spilles av Tricia Helfer

General Kilian Qatar er uhyre karismatisk og – når situasjonen krever det – en ufattelig ubarmhjertig leder. Qatar er Nods nestkommanderende og har steget i gradene ved å oppvise overlegne militære, taktiske evner og en urokkelig lojalitet til Kane.

Ajay
Spilles av Josh Holloway

Ajay er Nods militære planleggingsekspert. Han er en strålende etterretningsoffiser og en slu taktiker som gjentatte ganger har bevist evnen sin til å regissere komplekse - og svært vellykkede - militære operasjoner. Ajay er en rutinert soldat og er aldri langt fra frontlinjene hvor brødrene hans kjemper for å sette planene hans ut i livet.

HOVEDMENY

Start et spill for 1 eller flere spillere, juster innstillinger, gå gjennom etterretningsdatabasen m.m.

LÆREDEL (TUTORIAL) Lær deg de grunnleggende ferdighetene du trenger for å spille Command & Conquer 3 Tiberium Wars.

FELTTOG (CAMPAIGN) Start eller fortsett på et felttog som GDI eller Nods brorskap (Brotherhood of Nod).

Merk: Se etter et bonusfelttog etter at du har fullført felttogene til GDI og Nod.

TREFNING (SKIRMISH) Sett opp en enkeltstående kamp med opptil sju datastyrte motstandere.

FLERSPILL (MULTIPLAYER) Spill med opptil sju motstandere via et nettverk eller en internettforbindelse .

PROFILER (PROFILES) Rediger spillerprofiler, se i etterretningsdatabasen (Intel Database) eller se filmer du har låst opp i felttog (Campaign).

INNSTILLINGER (OPTIONS) Juster innstillinger for lyd, bilde og kontrolloppsett, eller se hvem som har medvirket til spillet.

AVSLUTT (QUIT) Avslutt spillet.

INNSTILLINGER

For å justere innstillinger for lyd, bilde og kontrolloppsett, velger du INNSTILLINGER (OPTIONS) i hovedmenyen og deretter OPPSETT (SETTINGS).

- Underveis i spillet kan du justere innstillingene ved å trykke på **ESC** for å åpne pausemenyen. Deretter klikker du på OPPSETT (SETTINGS). Grafikkinnstillinger kan imidlertid bare justeres ved å åpne menyen for oppsett (Settings) via hovedmenyen. Du kan ikke endre dem mens du spiller.

GRAFIKK (GRAPHICS) Juster en rekke grafikkinnstillinger.

Merk: Du kan også velge et av fem standardnivåer for grafikk, fra SVÆRT LAVT (VERY LOW) til SVÆRT HØYT (VERY HIGH). For å velge et nivå klikker du på den relevante pekerinnstillingen øverst på skjermen. Disse innstillingene velges i utgangspunktet av spillet, basert på maskinens spesifikasjoner. Lek deg med pekerne til du finner en innstilling som passer deg, eller la pekerne stå der spillet har plassert dem automatisk .

LYD (AUDIO) Still inn volumet til musikk, lydeffekter, stemmer, bakgrunnslyder og filmsekvenser, og slå på/av lydchat via IP.

HURTIGTASTER (HOTKEYS) Velg dine egne snarveier ved å klikke på en plass i rutenettet eller velge en kommando i utbrettmenyen.

Merk: Du kan bare bruke én funksjonstast til hver tastekombinasjon: SHIFT, CTRL eller ALT.

NETTVERK (NETWORK) Velg hvilken IP-adresse du bruker, slå sendingsforsinkelse (Send Delay) på/av, oppgi portnummer eller klikk for å oppdater NAT (Refresh NAT).

Merk: Hvis du endret konfigurasjonen til brannmuren siden forrige gang du spilte Command & Conquer 3 Tiberium Wars på nettet og har problemer med å koble til, klikker du på OPPDATER NAT (REFRESH NAT) for å eventuelt løse problemet. (Se i filen ReadMe.txt i installasjonsmappen for mer informasjon).

GENERELT (GENERAL) Juster spillhastighet, forsinkelse for verktøytips, scrollehastighet og konfigurer tickerinnstillinger.

Merk: I Command & Conquer 3 Tiberium Wars kan du velge å se reklame i spillet ved å klikke i feltet for annonsevisning (Show Ads).

- For å bekrefte endringene, klikker du på GODTA (ACCEPT).
- For å gjenopprette de opprinnelige spillinnstillingene, klikker du på STANDARD (DEFAULT).

SPILLSKJERM

KAMPVINDUET (BATTLE WINDOW)

I kampvinduet (Battle Window) kan du bygge og plassere ut byggverk, gi enheter ordrer om forflytning og angrep, bruke spesialkrefter og mye mer. Kampvinduet viser til enhver tid bare en del av hele kartet.

Merk: I oppdrag under felttog (Campaign) vises alltid veipunktmarkeringer på skjermen for å lede deg til målene dine.

- For å scrolle i kampvinduet beveger du musen mot kanten av skjermen i den retningen du vil bevege deg. Kampvinduet begynner å scrolle. For å stoppe bevegelsen flytter du musen mot midten av skjermen. Du kan også scrolle i kampvinduet ved hjelp av piltastene .
- For å scrolle raskere hoder du inne høyre museknapp mens du beveger på musen.

Kamerakontroller med musehjulet: For å zoome inn eller ut ved å bruke musehjulet, ruller du hjulet forover eller bakover. For å rotere kameraet, holder du hjulet nede og beveger musen. For å sette kameraet tilbake til standardvisning, dobbeltklikker du med musehjulet.

KRIGSTÅKE (FOG OF WAR)

Hver enhet har sin bestemte synsvidde, så det du ser i kampvinduet (Battle Window) er summen av alt enhetene dine kan se. Områder på kartet utenfor denne synsvidden dekkes av en halvveis gjennomsiktig tåke, kalt **krigståke (Fog of War)**. Denne tåken skjuler fiendens enheter og byggverk, og avdekker kun terrenget og sivile bygninger. Krigståken fjernes først når enhetene dine returnerer til området.

I enkelte oppdrag i modus for felttog (Campaign) dekker enda et lag – et svart **slør (Shroud)** – over uutforsket terreng. Etter hvert som du utforsker kartet, trekkes sløret sakte tilbake og avdekker terreng, byggverk og enheter under seg. Når sløret først har trukket seg tilbake er det borte permanent. Alt som er utenfor synsvidde for enhetene dine er imidlertid fortsatt sveept inn i krigståken (Fog of War). Som for standardoppdrag i modus for felttog (Campaign), fjernes krigståken når området igjen er innenfor synsvidde.

KAMERABOKMERKER

Kamerabokmerker lar deg merke av steder på kartet som du kan hoppe til umiddelbart med ett enkelt tastetrykk.

- For å sette et kamerabokmerke, trykker du **CTRL** + **J**, **K**, **L eller æ**.
- For å hoppe til et definert kamerabokmerke, trykker du **J**, **K**, **L eller æ**.
- For å hoppe til kommandosenteret (Command Center), trykker du **H**.

SIDERAD

Bruke sideraden til å administrere basen og styrkene dine. Uavhengig av hvor du er og hva du ser i kampvinduet (Battle Window), kan du alltid lage nye enheter og byggverk i sideraden. Du trenger ikke å se basen din hver gang du vil sette i gang produksjonen.

- Sideraden inneholder et **Situasjonsavhengig vindu (Contextual Window)** som gir deg informasjon om valgte enheter, byggverk m.m. For å lære mer om elementene i sideraden, lar du markøren hvile over ikonene.
- I oppdrag i modus for felttog (Campaign) vises også ikoner for primærmål samt etterretningsdatabasen (Intel Database) i sideraden.

MINIKARTRADAR

Sideraden inneholder også slagmarkradaren, også kjent som minikartet. Hold et øye med radaren, ettersom den ofte avdekker fiendens bevegelser før du får øye på dem i kampvinduet (Battle Window). Men pass på: i enkelte situasjoner kan radaren være ute av funksjon.

MÅL (OBJECTIVES) (KUN I FELTTOG (CAMPAIGN))

For å gå gjennom målene for oppdraget, klikker du på ikonet for mål (Objectives). Oppdraget er utført når du har nådd alle primærmålene. (Merk deg at primærmålene kan endre seg i løpet av kampene). Det er valgfritt om du vil prøve å nå bonusmålene, men de gir deg tilleggsressurser eller andre belønninger.

ETTERRETNINGSDATABASE (INTEL DATABASE) (KUN FELTTOG (CAMPAIGN))

Etterretningsdatabasen (Intel Database) er et verdifullt verktøy som inneholder en stor mengde informasjon om styrkene dine, i tillegg til eventuelle hemmelige opplysninger du snubler over underveis i felttoget ditt.

- For å åpne etterretningsdatabasen i spillet, klikker du på det tilhørende ikonet i øverste høyre hjørne på skjermen.
- For å åpne etterretningsdatabasen fra hovedmenyen, velger du PROFILER (PROFILES) og klikker på ETTERRETNINGSDATABASE (INTEL DATABASE).

Tips: Når alle primærmålene er nådd, går du automatisk seirende ut av oppdraget. Hvis du har planer om å nå noen av bonusmålene, må du sørge for å ha minst ett primærmål igjen når du går løs på disse.

GENERELT KONTROLLGRENSESNITT (COMMON CONTROL INTERFACE)

Nederst langs kanten på kampvinduet (Battle Window) ligger det generelle kontrollgrensesnittet (Common Control Interface), som lar deg bestemme adferd for enhetene og kamptaktikk. Det finnes tastatursnarveier for alle disse funksjonene, men det generelle kontrollgrensesnittet gir deg enkel tilgang gjennom ett enkelt museklikk.

GENERELT SPILL

Den følgende oversikten er laget for å få nybegynnere oppdatert på hvordan de spiller *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*.

SETTE OPP BYGGVERK

Det er ikke uvanlig å begynne på et oppdrag med kun et konstruksjonsverk (Construction Yard). Start byggingen av resten av basen umiddelbart.

For å sette opp et byggverk:

1. Marker konstruksjonsverket (Construction Yard). Byggverkene som kan bygges vises som ikoner i situasjonsvinduet (Context Window) i sideraden.

Merk: Hvis et ikon er tonet ned, skyldes det enten at du ikke har nok ressurser til å kjøpe det eller at du ikke har skaffet deg de rette ressursene eller teknologien som kreves.

2 Klikk på ikonet for det byggverket du ønsker å bygge. En skyggelagt tidtaker vises over ikonet. Etter hvert som tiden løper, vil kostnadene for å sette opp byggverket bli belastet. Når tidtakeren er ferdig, er byggverket klart til å plasseres ut og ikonet begynner å blinke.

Merk: Hvis du går tom for credits i løpet av byggingen, blir byggingen satt på vent inntil du har nok credits. Når du har nok credits, settes byggingen automatisk i gang igjen.

3 Beveg markøren i kampvinduet (Battle Window) til stedet der du ønsker å bygge. (Du legger merke til at markøren blir til et gjennomsiktig bilde av bygningen). Du må bygge innenfor basens kontrollområde, som strekker seg i en sirkel fra de fleste bygningene dine. Hvis byggverket du ønsker å bygge vises i rødt, kan du ikke bygge det på det valgte stedet.

Merk: For å rotere byggverket før du plasserer det, klikker du og holder inne, beveger musen til venstre/høyre og slipper opp.

4. Når du har bestemt deg for en plassering, klikker du for å begynne byggingen.

- For å avbryte konstruksjonen av et byggverk, høyreklikker du på det én gang for å stanse produksjonen (hvis den fortsatt pågår), og høyreklikker en gang til for å avbryte produksjonen og tilbakeføre kostnadene.

TRENE OPP ENHETER

Når du setter opp bygninger som kaserner (Barracks) eller krigsfabrikker (War Factories), kan du bruke dem til å trene opp stridsenheter.

Merk: Før du kan fremstille enheter, må du først bygge en kaserne (Barracks) (GDI), Nods hånd (Hand of Nod) (Brotherhood of Nod) eller en portal (Scrin). For enkelhets skyld bruker vi betegnelsen **kaserne (Barracks)** for alle tre fraksjoner.

For å trene opp enheter:

1. Klikk på kasernen din – eller på underfeltet for infanteri (Infantry) i kommandoraden (Command Bar) – for å åpne menyen for enheter (Units). Enhetene du kan trene opp vises.

2. Klikk på ikonet for den enheten du ønsker å bygge. En skyggelagt tidtaker indikerer hvor lang tid det tar å lage en enhet.

Merk: For å starte en produksjonskø, klikker du flere ganger på ikonet til den enheten du ønsker å lage. Det dukker opp et tall på ikonet som viser hvor mange enheter du har bestilt. For å sette fem enheter i køen av gangen, holder du inne **SHIFT** mens du klikker.

3. Når enheten er ferdig, forlater den byggverket og melder seg til tjeneste.

- For å avbryte opptrening av enheter, høyreklikker du én gang på enhetens ikon for å stoppe opptreningen, og høyreklikker en gang til for å avbryte opptreningen og tilbakeføre kostnadene.

KRAFTFORSYNING TIL BASEN

Basen din trenger kraftforsyning for å fungere ordentlig. Når du legger til flere byggverk i basen, trenger du mer kraft. Hvis basen din har for liten krafttilførsel, får det en rekke konsekvenser: radaren din slutter å virke, forsvarsverkene slutter å fungere og hastigheten for bygging av nye byggverk og opptrening av nye enheter reduseres. Så fort du får styrket krafttilførselen, forsvinner alle disse feilene. Konstruksjonsverket (Construction Yard) genererer en liten kraftmengde, men du må bygge kraftverk (Power Plants) for å generere mer. Når du bygger et kraftverk, øker kraftmåleren (Power Meter).

- For å se hvor mye kraft du har til disposisjon og hvor mye du bruker for øyeblikket, sjekker du kraftmåleren.
- Ved siden av kraftmåleren er en liten indikator som viser hvor stor krafttilførsel basen din krever. Forsøk å holde kraftmåleren over dette nivået.

  Merk: Hvis du har for liten krafttilførsel, kan du velge å stenge ned en eller flere av byggverkene dine for å spare strøm. Dette gjør du ved å klikke på ikonet for avstenging (Power Down) i kommandoraden (Command Bar) og deretter på bygningen. Du må være klar over at bygninger som er stengt ned er *fullstendig uvirksomme*. Dette betyr for eksempel at du ikke lenger kan trene opp enheter i en krigsfabrikk (War Factory) som er stengt ned. Bygninger som blir påvirket av EMP-våpen anses som nedstengte.

RESSURSER (RESOURCES)

Produksjon av enheter og byggverk, aktivering av oppgraderinger og bruk av krefter koster deg credits. Når du markerer et element eller en handling som krever credits, begynner midlene å trekkes fra kontoen din inntil hele beløpet er betalt. (Støttekrefter (Support Powers) trekker credits i en samlet sum).

- Du starter en typisk kamp med nok credits til å bygge standardenheter og -byggverk. Du må imidlertid skaffe deg flere credits for å kunne avgjøre krigen.
- Hvis du velger å utføre en oppgave som krever credits men går tom for credits, blir oppgaven satt på vent til du skaffer deg flere.
- For å få flere credits, må du finne tiberium og bygge et raffineri (Refinery) i nærheten. Et raffineri inkluderer en innhøster (Harvester) som finner og samler inn tiberiumet av seg selv, som deretter gjøres om til credits. Når du bygger et raffineri i nærheten av en tiberiumforekomst, vil innhøsterne naturligvis bruke mindre tid på å samle ressurser.

Blått tiberium (Blue Tiberium)

Grønt tiberium (Green Tiberium)

Tips: Vær på utkikk etter det sjeldne, blå tiberiumet, som er mye mer verdifullt enn det vanlige, grønne tiberiumet.

OPPGRADERING AV TEKNOLOGI (UPGRADING TECHNOLOGY)

Byggverk som teknologisenteret (Tech Center) kan aktivere ny teknologi som styrker enhetene dine. Når en oppgradering først er aktivert, påvirker den alle enhetene av den berørte typen – inkludert enheter som allerede er ute i felten.

- For å utvikle en oppgradering fra et byggverk, klikker du på byggverket og deretter på ikonet for oppgradering i situasjonsvinduet (Context Window). Oppgraderingen bruker tid og credits, på samme måte som byggverk og enheter.

KOMMANDERE STYRKER

En god kommandør vet når styrkene skal beordres til å holde stand, foreta en strategisk tilbaketrekning eller storme fryktløse inn i kampene. Lær hva som skal til for å lede styrkene dine til seier.

GRUNNLEGGENDE FORFLYTNINGSKONTROLLER

Forflytning (Movement)	For å flytte på en enhet, klikker du på den for å markere den i kampvinduet (Battle Window) og høyreklikker på destinasjonen. De fleste enhetene skyter automatisk på fiendtlige enheter innenfor rekkevidde mens de forflytter seg til et valgt punkt.
Angrep (Attack)	For å angripe fienden, markerer du enhetene dine og høyreklikker på målet.
Samlingspunkter (Rally Points)	For å sette et samlingspunkt for alle enheter som er produsert i et byggverk, klikker du enten på byggverket og høyreklikker på kartet, eller klikker på det tilhørende produksjonsfeltet, trykker **CTRL + R** og høyreklikker på kartet.

Merk: Når du har satt et samlingspunkt, vil enheter som er ferdig opptrent forlate kasernen (Barracks) og bevege seg til dette punktet.

STILLINGER (STANCES)

Velg enhetenes stridsstilling for å sette regler for stridshandlinger. Du har flere alternativer å velge blant.

- For å endre stridsstilling for en gruppe enheter, markerer du gruppen og enten klikker på den relevante stillingsknappen i det spesifikke kontrollgrensesnittet (Custom Control Interface) eller trykker en av de valgte hurtigtastene.

Aggressiv (Aggressive)	Enhetene dine oppsøker, angriper og følger etter fiender de får øye på. (Hurtigtast: **ALT+A**.)
Bevoktning (Guard)	Enhetene dine oppsøker og angriper fiender de får øye på. Når fienden er nedkjempet eller trekker seg tilbake, vil enhetene dine returnere til posisjonene sine. (Hurtigtast: **ALT+S**.)
Hold stand (Hold Ground)	Enhetene dine flytter ikke på seg, men skyter på fiender som kommer innenfor rekkevidde.

Merk: Denne stillingen er nyttig for forsvarsstrategier eller artillerienheter. (Hurtigtast: **ALT+D**.)

Stans ildgivning (Hold Fire)	Enheter i denne stillingen returnerer ikke ildgivning og følger ikke etter fiendens styrker. Merk: Denne stillingen er nyttig for skjulte enheter. (Hurtigtast: **ALT+F**)

Tips: Prøv å markere en kaserne (Barracks) og endre stillingen for den bygningen. Enheter som trenes opp i denne bygningen får den valgte stillingen som standard.

VETERANSTATUS FOR ENHETER (UNIT VETERANCY)

Når enhetene dine angriper fiendens enheter og bygninger, får de kamperfaring. Når en enhet har samlet tilstrekkelig med erfaring, blir veteranstatusen for enheten oppgradert. Et eget ikon i kampvinduet (Battle Window) viser hvilke enheter som har veteranstatus. Veteranenheter får styrket egenskapene sine.

- Veteranenheter forvolder større skader og er mindre mottakelig for skader (sammenlignet med vanlige enheter).
- Eliteenheter forvolder større skader og er mindre mottakelig for skader (sammenlignet med veteranenheter).
- Helteenheter forvolder større skader og er mindre mottakelig for skader (sammenlignet med eliteenheter). De angriper i tillegg raskere, helbreder seg selv automatisk og avfyrer røde sporlys.

PLANLEGGINGSMODUS

I planleggingsmodus kan du gi flere enhetsordrer etter hverandre som deretter utføres når du melder fra. Dette er nyttig i forhold til avledningsmanøvrer og flankeangrep. Planleggingsmodus kan også brukes til å sende enheter på patrulje.

For å gi ordrer i planleggingsmodus:

1. Trykk **CTRL** + **Z** for å gå inn i planleggingsmodus, og høyreklikk for å gi ordrer på vanlig måte. Svake linjer i kampvinduet indikerer ordrer fra planleggingsmodus. Hvis du for eksempel utsteder en forflytningsordre, vil en rød linje indikere ruten soldatene dine vil ta.
2. For å sette ordrene dine ut i livet trykker du **CTRL**+**Z** en gang til for å gå ut av planleggingsmodus.

For å opprette en patrulje i planleggingsmodus:

1. Trykk **CTRL** + **Z** for å gå inn i planleggingsmodus.
2. Høyreklikk for å gi en enhet ett eller flere veipunkter, og sørg for at det siste veipunktet er koblet til startpunktet. (Du ser at veipunktene bytter farge når du har gjort det riktig).
3. Trykk **CTRL** + **Z** en gang til for å gå ut av planleggingsmodus. Enhetene dine starter patruljeringen.

- For å fjerne en patrulje, gir du ganske enkelt de patruljerende enhetene nye ordrer.

FORMASJONSVISNING (FORMATION PREVIEW)

Når du har bygget opp en anselig styrke, vil du kanskje plassere en del av enhetene i en organisert formasjon. Formasjonsvisningen tar bort usikkerheten ved å organisere styrkene dine, ved å sette dem opp automatisk.

For å bruke formasjonsvisning:

1. Velg en gruppe enheter
2. Beveg markøren til det stedet i terrenget der du vil at enhetene dine skal stille seg opp.
3. Klikk og hold inne begge museknappene samtidig: du ser en forhåndsvisning av formasjon.
4. Beveg musen horisontalt for å dreie formasjonen slik at den er vendt i den retningen du ønsker, og beveg deretter musen vertikalt for å endre angrepslinjen og endre dybden og bredden i den resulterende formasjonen.
5. Slipp opp museknappene. Styrkene dine forflytter seg automatisk til den valgte posisjonen og stiller seg opp i den formasjonen som er aktivert.

- Prøv å bruke formasjoner i kombinasjon med stillingen for hold stand (Hold Ground) for å danne en forsvarslinje.

Tips: Du kan kombinere en forflytningsordre med formasjonsvisningen. For mer informasjon, se *Formasjonsforflytning (Formation Move)* på s. 18.

GARNISONSINFANTERI (GARRISONING INFANTRY)

Mange sivile bygninger og en del andre bygninger kan bemannes med infanterienheter. Garnisonsinfanteri forsvarer byggverkene og gir dem en bonus for angrepsrekkevidde. Fiender som angriper bemannede bygninger må først skade bygningen betraktelig, for at garnisonsstyrkene automatisk skal forlate den.

- For å bemanne et byggverk, klikker du på de ønskede infanterienhetene og høyreklikker på byggverket du vil bemanne. Enhetene forflytter seg til det valgte byggverket, installerer seg der og heiser fraksjonens flagg.
- For å fjerne enheter fra et bemannet byggverk, klikker du på byggverket. Et ikon for enhetene innenfor vises. Klikk på enhetene du vil fjerne. De forlater byggverket og er klare for nye ordrer.

Merk: Enkelte enheter, deriblant GDIs grenader (Grenadier), har angrepsevner som umiddelbart eliminerer fiendtlige enheter utenfor den bemannede bygningen.

KASSER (CRATES)

Disse grå kassene av typen GDI-771g bør betraktes som gjenstander som byr på store muligheter. Når du åpner dem finner du kanskje noe nyttig, det være seg ekstra credits, helbredelsesbonuser eller automatiske veteranoppgraderinger.

For å plukke opp en kasse, gir du enhetene dine ordre om å forflytte seg til den aktuelle posisjonen.

TØNNER (BARRELS)

Tønnene du av og til finner strødd utover slagmarken må ikke forveksles med kasser. De inneholder svært giftige kjemikalier og eksploderer når de blir skutt på. Prøv å skyte på en når fienden er like ved.

TAKTIKK PÅ MELLOMNIVÅ (INTERMEDIATE TACTICS)

Det er mer å lære når du mestrer det grunnleggende i *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*. Merk deg følgende tips for å oppnå overlegne resultater i strid.

GRUPPERE ENHETER

Selv om det er mulig å spille *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* bare ved å bruke musen, kan du spille mer effektivt med en hånd på tastaturet.

En av de mest nyttige tastekombinasjonene i spillet involverer oppsett av enhetsgrupper. Velg enhetene du ønsker og trykk og hold inne **CTRL** og en talltast. Enhetene du valgte er nå plassert på den tilhørende talltasten. For å markere dem, trykker du ganske enkelt på den talltasten du valgte.

- For å sentrere visningen på den valgte gruppen, slår du to ganger på talltasten.
- For å legge til enheter i gruppen, holder du inne **SHIFT** og klikker på flere enheter.

Tips: Bruk av enhetsgrupper gjør det enkelt å sende koordinerte styrker i strid. Til å begynne med kan du forsøke å plassere alle luftfartøyer i samme gruppe, alle kjøretøyer i en annen osv. Eksperimenter med enhetsgrupper for å finne ut hvilke kombinasjoner som fungerer best fir deg.

TASTATURSNARVEIER (HURTIGTASTER)

Hvis du ønsker å briljere i *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*, er det avgjørende at du lærer deg alle hurtigtastene i spillet. Hurtigtastene er lagt opp for å fremheve konkurranseelementet i spillet, men du kan tilpasse dem slik at de best passer din spillestil.

- For å tilpasse hurtigtastene, velger du INNSTILLINGER (OPTIONS) i hovedmenyen, klikker på OPPSETT (SETTINGS) og velger feltet for hurtigtaster (Hotkeys).

GRUNNLEGGENDE BASEKONSTRUKSJON

I *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* vil du tilbringe det meste av tiden i strid. Kamptaktikk er viktig, men enkelte slag kan vinnes før de begynner av spillere som har satt opp basen sin strategisk. Avgjørelsene du tar svært tidlig i en kamp påvirker ofte utfallet, så det er viktig å lære seg hvordan en base bygges raskt og effektivt.

HURTIGTIPS

- Vurder om du skal bygge en kran (Crane) helt fra begynnelsen. Den største fordelen ved en kran er at den lar deg bygge dobbelt så mange bygninger på samme tid som konstruksjonsverket (Construction Yard) alene.
- Vurder en tidlig utvidelse av de eksisterende ressursene og bygg alltid minst én ekstra innhøster (Harvester) for hvert raffineri (Refinery) du bygger. Innhøstere holder økonomien i gang og må derfor beskyttes for enhver pris.
- Sett opp baseforsvar der du er sårbar. Det kan være fristende å plassere ubeskyttede kraftverk (Power Plants) på baksiden av basen din, men utspekulerte motstandere vil utnytte dette.

DEAKTIVERTE BYGNINGER (DISABLED BUILDINGS)

Det er viktig å huske på at alle fordelene de ulike bygningene gir (f.eks. muligheten til å lage nye typer enheter) ikke er tilgjengelige hvis bygningen er deaktivert (hvis den f.eks. er stengt ned).

- En bygning som er truffet av EMP blir sett på som en deaktivert bygning. Derfor er det avgjørende å beskytte basen spesielt mot EMP-angrep når dette er mulig.

  Tips: Ikke glem basen din når du er opptatt i strid. Fortsett å bygge til du har tilgang på alle enheter, oppgraderinger og støttekrefter du trenger for å vinne.

KONSENTRERE ILDGIVNINGEN

Generelt er det bedre å eliminere fiendens styrker én etter én, i stedet for å spre angrepene slik at effekten tynnes ut. Selv hærstyrker som nesten er nedkjempet kan forvolde store skader, så det er fornuftig å tilintetgjøre fiendtlige styrker én av gangen for å tynne ut rekkene og overvinne motstanden. Prøv å prioritere de farligste eller mest sårbare målene.

BYGNINGER SOM BLIR ANGREPET? SELG DEM

Hvis byggverkene dine blir angrepet og det ser håpløst ut, kan du vurdere å selge dem før de blir helt ødelagt. Husk imidlertid at mengden credits du får reduseres jo mer skadet bygningen er .

PASS DEG FOR INGENIØRER (ENGINEERS)

Selv om GDIs ingeniører (Engineers), Nods sabotører (Saboteurs) og Scrins assimilatorer (Assimilators) er relativt svake enheter, utfører de den samme viktige oppgaven: overtakelsen av fiendens byggverk og teknologibygninger. Således vil en kløktig kommandør aldri undervurdere rollen deres.

- Det er lettere enn du tror å få ingeniøren din bak fiendens linjer. GDI og Nod kan bruke infanteriets evne for å tilkalle transport (Call for Transport) til å fly dem bak fiendens linjer. Scrins assimilator (Assimilator) er skjult og derfor usynlig når han ikke beveger på seg.

  Tips: For å gjøre vondt verre for fienden kan du selge byggverket deres rett etter at du har inntatt det, eller sette det til å lage enheter til din egen hær.

AVANSERTE FORFLYTNINGSORDRER

Enhetene i *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* er intelligente nok til å vite hva de skal foreta seg i de fleste situasjoner når de er overlatt til seg selv, eller når de er gitt en standard høyreklikk-ordre. De angriper for eksempel fiendtlige enheter som kommer innenfor rekkevidde. Etter hvert som du spiller bedre, ønsker du kanskje å utvide repertoaret ditt med de følgende avanserte forflytningsordrene, for å få et taktisk overtak over fienden.

ANGREPSFORFLYTNING

Hurtigtast: **A**

Når de får ordre om angrepsforflytning, stopper de valgte enhetene opp på vei langs ruten sin for å angripe fiendtlige enheter eller baser. Dette er en effektiv metode for å møte en fiendtlig styrke eller storme fiendens base.

STORMFORFLYTNING

Hurtigtast: **F**

Denne varianten av angrepsforflytning gjør at de valgte enhetene også angriper fiendtlige bygninger langs ruten sin. Enheter angriper vanligvis ikke fiendtlige bygninger automatisk, så denne kommandoen kan være nyttig hvis du vil jevne fiendens baser med jorden.

BAKLENGS FORFLYTNING

Hurtigtast: **D**

Vanligvis forflytter enhetene dine seg vendt i den retningen de er beordret. Kommandoen for baklengs forflytning får dem til å rygge, som i visse tilfeller kan være raskere enn å gi dem ordre om å snu. Dette er et strålende alternativ for strategiske tilbaketrekninger eller lokkemattaktikk.

> **Tips:** Ikke glem at de fleste kjøretøyer har pansring foran som er sterkere enn bak. Baklengs forflytning er det beste alternativet for strategiske – og trygge – tilbaketrekninger.

TVUNGEN FORFLYTNING

Hurtigtast: **G**

Kommandoen for tvungen forflytning tvinger de valgte enhetene til å forflytte seg til et bestemt punkt – selv om veien dit viser seg å gå *gjennom* fiendens enheter. Bruk denne kommandoen til å gi tanks ordre om å kjøre over infanteri i stedet for å skyte dem. Noen av de største bakkeenhetene kan til og med kjøre over andre kjøretøyer.

FORMASJONSFORFLYTNING

Hurtigtast: **Ikke tilgjengelig**

Formasjonsforflytningen lar deg kombinere det praktiske ved en forflytningsordre og formasjonsvisningens enkelhet.

For å bruke formasjonsforflytning, trykker du og holder inne begge museknappene ved den ønskede destinasjonen for de valgte enhetene, og beveger deretter musen rundt. Du ser en rekke ulike formasjoner du kan velge. Slipp opp museknappene for å velge en. Enhetene forflytter seg dermed til den valgte posisjonen (med hastigheten til den tregeste enheten i gruppen) og stiller seg opp i den valgte formasjonen. Dette er nyttig for å hindre raske enheter i å kjøre fra de tregere enhetene på vei til strid.

SPRE

Hurtigtast: **CTRL+X**

Hvis enhetene dine står i fare for å bli overkjørt eller bombardert, kan du få dem til å spre seg ved hjelp av denne kommandoen.

PLASSER SAMLINGSPUNKT

Hurtigtast: **CTRL+R**

Denne hendige snarveien lar deg sette et samlingspunkt for den markerte produksjonskøen, uten at du trenger å markere bygningen hjemme i basen. Dette er en fin metode for å sende forsterkninger rett til fronten midt i kampene.

VEIPUNKTMODUS

Hurtigtast: **ALT**

Trykk og hold inne hurtigtasten for veipunktmodus (Waypoint Mode), og høyreklikk for å sette flere ordrer i kø. Det er en fin metode for å prioritere konsentrerte angrep mot fiendens enheter og byggverk, eller for å sette opp omstendelige ruter gjennom fiendtlig territorium.

PANSRINGSFLATER

Tanks og andre pansrede kjøretøyer påføres større skader når de blir angrepet fra siden, og får betraktelig større skader når e blir angrepet bakfra. Dra fordel av denne kunnskapen og beskytt soldatene dine i tillegg.

Tips: Prøv å bruke kommandoen for baklengs forflytning for å flytte pansrede kjøretøyer ut av en knipe.

TVINGE INFANTERI I KNE

Når de blir beskutt, vil infanteriet ditt havne under press. Når dette skjer vil du se at soldatene dine legger seg ned. Infanteri som er tvunget i kne beveger seg saktere enn vanlig, men er bedre beskyttet ettersom de holder en lav profil.

Tips: Generelt er det slik at jo kraftigere et våpen er, jo bedre er det til å tvinge infanteristyrker i kne. Husk dette når du vurderer hvordan du best bruker eller slår tilbake infanterienheter.

INFANTERIDEKNING

Infanterienheter søker automatisk dekning når de beordres til å forflytte seg langs sivile bygninger og andre store hindre i omgivelsene. Enheter i dekning er bedre beskyttet og nesten umulig å tvinge i kne.

Tips: Bruk det du vet om infanteristenes dekningstaktikk for å få overtaket mot tilsvarende styrker i urbane krigsoperasjoner.

SUPERVÅPEN

Hver av de tre fraksjonene i *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* har minst ett supervåpen – noe så ødeleggende at det nesten kan feie vekk all motstand på kartet. Disse supervåpnene er ideelle til bruk hvis situasjonen er låst og fienden har forskanset seg ordentlig. Vær imidlertid klar over at i det øyeblikket du bygger en supervåpenbygning, vil en nedtellingstidtaker vises som både du og motstanderen kan se. Ikke bli overrasket hvis fienden dobler innsatsen for å tilintetgjøre deg før tiden renner ut.

Merk: Nedtellingen stoppes midlertidig hvis basen har for liten krafttilførsel.

Tips: Selv om supervåpen er ekstremt kraftige, er det ikke sikkert at de gjør slutt på kampene. Du bør ha styrker i bakhånd som kan ta seg av de gjenværende fiendtlige styrkene.

SPILLMODUSER

FELTTOG (CAMPAIGN)

Mars, 2047. En enorm kjernefysisk ildkule eksploderer høyt på nattehimmelen. Hendelsen markerer slutten på GDIs militære kommandosenter i bane rundt jorden og starten på den tredje tiberiumkrigen.

Tiberium. For GDI er dette en fremmed romsubstans som allerede har forurenset jorden og gjort store områder ubeboelige. Stoffet sprer seg fortsatt i skremmende hastighet. For Nods brorskap (Brotherhood of Nod) utgjør tiberium menneskehetens skjebne - et stoff som gir stor makt - forutsett i profetien til deres gåtefulle leder, Kane. GDI har kun som ønske å utrydde tiberium fra jordens overflate. Nod ønsker seg intet mindre enn full kontroll over det de mener er jordens mest verdifulle ressurs. Krigen utkjempes over tiberiumet, og skjebnen til hele kloden avhenger av utfallet.

Det er her du kommer inn i bildet, kommandør. Velg tilhørighet og kast deg inn i striden. Utfallet av tiberiumkrigene hviler i dine hender.

- For å starte et felttog på en av sidene, velger du FELTTOG (CAMPAIGN) i hovedmenyen og velger enten GDI eller NOD. (GDI anbefales for nye spillere).
- Etter hvert oppdrag du utfører i felttoget, får du en medalje. Hvilken medalje du får avhenger av hva du presterer på slagmarken. Overordnede medaljer (Superior) gis etter utførte oppdrag med høyere vanskelighetsgrader . Nå alle bonusmål i et oppdrag for å få medalje av 1. grad. Oppdag alle oppføringer i etterretningsdatabasen (Intel Database) i et oppdrag for å få medalje av 2. grad.
- Mellom oppdragene i felttoget returneres du til skjermen for krigsskueplassen (Theater of War), hvor du velger neste oppdrag, flytter deg til en annen krigsskueplass (hvis tilgjengelig) og spiller av tidligere utførte oppdrag på nytt. Denne skjermen viser deg hvilke medaljer du har fått i de ulike oppdragene.

TREFNING (SKIRMISH)

Trefninger er slag for 1 spiller der du møter en eller flere datastyrte motstandere.

- For å starte en trefning, velger du TREFNING (SKIRMISH) i hovedmenyen og klikker på NY TREFNING (NEW SKIRMISH). Skjermen for trefningsoppsett (Skirmish Setup) åpnes.

TREFNINGSSKJERM (SKIRMISH SCREEN)

Velg et kart fra utbrettmenyen

Maksimalt antall spillere som får plass på kartet

Velg vanskelighetsgrad for den kunstige intelligensen (AI)

Velg ferdighetsnivå for AI

Velg startpunkt for hæren din ved å klikke på et av punktene her

Juster handikap for deg selv eller motstanderen din

- Du kan velge startpunkt på kartet før du begynner trefningen. Dette gjør du ved å klikke på et av startpunktene på kartet som vises.
- Trefninger kan spilles med opptil åtte spillere. Spillere som ikke styres av deg selv eller maskinen er merket med STENGT (CLOSED). Ikke alle kartene har plass til åtte spillere, og du kan ikke overstige det antall spillere som er definert i kartet.
- For å tilpasse reglene for trefningen, klikker du på REGLER (RULES) i skjermen for trefninger. Du kan justere spillhastigheten og startressurser, eller aktivere/deaktivere tilfeldig plasserte kasser i spillet (for mer informasjon, se *Kasser (Crates)* på s. 16).
- Ved å bruke handikap kan du balansere spillet mellom to spillere på ulike nivåer, ved å gjøre den ene siden forholdsvis sterkere. Positivt handikap styrker angrepene og omfanget av skader som påføres fienden, i tillegg til andre faktorer. Negativt handikap svekker angrepene og skadeomfanget.
- Når du er klar til å starte spillet, klikker du på SPILL (PLAY).

Merk: For å laste inn en tidligere lagre trefning, velger du TREFNING (SKIRMISH), klikker på LAST (LOAD) og velger det spillet du vil fortsette.

KUNSTIG INTELLIGENS SOM KAN TILPASSES

Du kan bestemme adferden til maskinens kunstige intelligens (AI) i både trefning (Skirmish) og flerspill (Multiplayer), med tre ulike vanskelighetsgrader og fem personligheter. Dermed kan du konfigurere spillet slik at det passer din smak og ditt ønske i forhold til utfordringer.

VANSKELIGHETSGRADER FOR KUNSTIG INTELLIGENS (AI)

Du kan velge blant fire ulike vanskelighetsgrader for hver av de datastyrte spillerne.

Lett (Easy)	Anbefales for nye RTS-spillere eller de som vil eksperimentere. Ikke vent deg mye motstand.
Middels (Medium)	Anbefales for de fleste spillerne . Du får en fair kamp.
Vanskelig (Hard)	Anbefales for erfarne spillere som er klare for en utfordring. AI spiller på sitt beste uten å jukse.
Brutal	Anbefales for de mest dedikerte spillerne som vil slite hardt for å vinne. AI får doble inntekter som sin eneste juksemulighet.

PERSONLIGHETER FOR AI

Det finnes fem ulike personligheter for AI, som avgjør hvilken spilltaktikk motstanderen din benytter seg av.

Balansert (Balanced)	Denne personligheten foretrekker en miks av forskjellige enheter og en stil som ikke fremhever verken angrep eller forsvar.
Stormer (Rusher)	Forbered deg på å måtte forsvare deg raskt mot denne personlighetstypen, som umiddelbart går i angrep.
Skilpadde (Turtle)	Du må angripe nådeløst for å knuse skallet til denne forsvarsorienterte personlighetstypen, som også er fokusert på ressursinnsamling.
Gerilja (Guerilla)	Forvent deg å bli overrasket av denne personlighetstypen, som kommer til å plage deg med raske manøvrer preget av avledningstaktikk.
Dampveivals (Steamroller)	Denne personlighetstypen foretrekker rå kraft. Den vil forsøke å bygge opp en overlegen hær og angripe deg direkte.

FLERSPILL

Kjemp mot vennene dine om full kontroll over tiberiumet, med en rekke alternativer for spillet.

ONLINE

Felttog (Campaigns) og trefninger (Skirmishes) i *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* er bare begynnelsen. Hvis du vil finslipe ferdighetene dine til de er sylskarpe, oppleve den mest intense og spennende konkurransen som finnes og bli med i et verdensomspennende community med likesinnede som spiller *Command & Conquer*, er du nødt til å prøve flerspill på nettet i *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*.

Ikke bare gjør flerspill det enkelt for deg å bli med i eller opprette tilpassede kamper med andre spillere fra hele verden, det inneholder grensesprengende funksjoner som løfter sanntids strategispill inn i domenet til profesjonelle sportssendinger, hvor du kan konkurrere – eller la deg underholde – som aldri før.

FOR TILGANG PÅ ONLINEFUNKSJONER, MÅ DU REGISTRERE SPILLET MED DEN MEDFØLGENDE REGISTRERINGSKODEN FOR ENKELTBRUKER. KUN ÉN BRUKER KAN REGISTRERE DETTE SPILLET. KREVER INTERNETTFORBINDELSE. VILKÅR & BETINGELSER, ABONNEMENTSAVGIFTER SAMT TJENESTEOPPDATERINGER FINNES PÅ WWW.EA.COM. DU MÅ VÆRE 15+ FOR Å REGISTRERE DEG PÅ NETTET.

EA VIL KUNNE LEGGE NED ONLINEFUNKSJONER ETTER 30 DAGERS VARSEL KUNNGJORT PÅ WWW.EA.COM.

- For å starte et flerspill på nettet, velger du FLERSPILL (MULTIPLAYER) og klikker på ONLINE i hovedmenyen, og oppgir kontonummer, passord og online-ID fra EA.
- For å opprette en ny onlinekonto, klikker du på REGISTRER DEG (REGISTER).
- For å se avtalen med tjenestevilkår, klikker du på TJENESTEVILKÅR (SERVICE TERMS).

Merk: Vennligst les tjenestevilkårene nøye. EA forbeholder seg retten til å slette kontoer til personer som anses å ikke overholde tjenestevilkårene.

AUTOMATISK MATCHING

Denne funksjonen forsøker å finne den jevneste motstanderen for deg basert på likest tilkoblingshastighet og ferdighetsnivå. Kun rangerte kamper 1 mot 1 og 2 mot 2 er tilgjengelige gjennom funksjonen for automatisk matching, og resultatene registreres i den rangerte stigen .

- Når du forbereder deg på automatisk matching, velger du antall spillere i spillet, fargen din, hvilken fraksjon du vil være og om du vil at spillet skal kringkastes. Deretter klikker du på BLI MED I SPILL (JOIN GAME).
- For å utvide søket dersom du ikke finner en passende motstander, klikker du på UTVID SØK (WIDEN SEARCH). Dette reduserer filterkriteriene og øker sjansen for å finne en motstander.

TILPASSET SPILL

Opprett et tilpasset spill eller bli med i et eksisterende spill i skjermen for tilpasset spill (Custom Match).

For å bli med i et tilpasset spill:

1. Marker et spill i spillobbyen og klikk på BLI MED I SPILL (JOIN GAME).
2. Velg farge, side og lag i skjermen for spillinnstillinger (Game Options).
3. For å gi andre spillere beskjed om at du er klar, klikker du på KLAR (READY).
4. Når verten og alle spillerne har klikket på KLAR (READY), starter spillet etter en kort nedtelling.

For å opprette et tilpasset spill:

1. Velg OPPRETT SPILL (CREATE GAME).
2. Skriv inn navnet på spillet.
3. Hvis du vil ha et passord for spillet, skriver du det inn i det tilhørende feltet.
4. Velg spillmodus for flerspillet. (For mer informasjon, se *Spilltyper for flerspill (Multiplayer Game Mode Types)* på s. 25.)
5. Velg farge, side og lag i skjermen for spillinnstillinger (Game Options).
6. For å velge et annet kart, blar du gjennom kartlisten og markerer ønsket kart. Ved siden av navnet på hvert kart står det maksimale antallet spillere som kan spille på kartet. Offisielle kart er merket med et skjoldikon.
7. Hvis du vil kringkaste spillet, klikker du på KRINGKAST (BROADCAST) og velger oppsett. (For mer informasjon, se *BattleCast* på s. 24.)
8. For å starte spillet, klikker du på SPILL (PLAY GAME). Når tidtakeren teller ned, starter du spillet.

   Merk: For å måle forbindelsene mellom spillernes maskiner, klikker du på FORBINDELSER (CONNECTIONS). Spillere med dårlige ping-verdier kan påvirke spillkvaliteten negativt.

OBSERVERE EN KAMP

Det er mulig å bli med i en tilpasset kamp som observatør. Observatører deltar ikke i kampen, men kan bevege seg fritt rundt på slagmarken for å se hva spillerne holder på med. Observatører kan ikke chatte med spillerne.

SPILLTYPER FOR FLERSPILL

Det finnes fem forskjellige spillmoduser for flerspill i *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*.

Urangert (Unranked) Urangerte spill gir størst fleksibilitet, fra kartutvalg og startnivå for ressurser, til antall datastyrte spillere. Disse spillene påvirker ikke stigerangeringen din.

Rangert 1 mot 1 (Ranked (1 vs. 1)) Rangerte spill har enkelte låste spillinnstillinger, kartutvalget er begrenset til offisielle kart beregnet på balansert konkurranse, og de påvirker stigeplasseringen din.

Rangert 2 mot 2 (Ranked (2 vs. 2)) Akkurat som for rangerte spill (1 mot 1), men med fire spillere i stedet for to. Du kan ikke spille rangerte spill med eller mot datamaskinen. Du kan imidlertid velge allierte og utfordre bestemte motstandere hvis du spiller et tilpasset spill (Custom Match).

Klan 1 mot 1 (Clan (1 vs. 1)) Ligner på rangert spill 1 mot 1 (Ranked (1 vs. 1)), bortsett fra at resultatet teller i en bestemt klansstige. Du kan ikke bli med i eller opprette et klansspill med mindre du er tilknyttet en klan. (For mer informasjon om klaner, se s . 26.)

Klan 2 mot 2 (Clan (2 vs. 2)) Ligner på rangert spill 2 mot 2 (Ranked (2 vs. 2)), bortsett fra at resultatet teller i en bestemt klansstige. Hvert lag med to spillere må bestå av spillere som tilhører samme klan.

CHAT

Du kan chatte med kompisene dine i vennelisten (Friends List) eller alle i onlinelobbyen.

- For å chatte i onlinelobbyen (kommentarene dine kan sees av alle), skriver du meldingen din inn i feltet under chatvinduet og klikker på SEND.
- For å sende direktemeldinger til spillere i vennelisten (Friends List), klikker du på konvoluttikonet for å starte tjenesten for direktemeldinger (Instant Messaging). Vennelisten (Friends List) vises på venstre side.
- Alle spillerne har tre ikoner ved siden av navnet sitt. Klikk på spørsmålstegnet for å se personens rangering, klikk på utropstegnet for å sette spilleren på listen over ignorerte spillere, eller klikk på plusstegnet for å legge til spilleren i vennelisten (Friends List).

FYR (BEACONS)

I flerspill kan du bruke fyr til å identifisere samlingspunkter, svakheter i fiendens posisjoner eller ressurser dine allierte kan samle inn. Når du plasserer ut et fyr på kartet, kan bare dine allierte og observatører se det.

- For å plassere ut et fyr, trykker du **CTRL** + **B** og klikker på stedet der du ønsker å plassere det.

STEMME OVER IP (VOICE OVER IP – VOIP)

Teknologi for stemme over IP (VOIP) lar spillerne kommunisere gjennom tale i spill med flere spillere, via mikrofon/hodetelefoner som er PC-kompatible.

- For å koble inn VOIP, velger du INNSTILLINGER (OPTIONS) i hovedmenyen, klikker på OPPSETT (SETTINGS) og velger feltet for lyd (Audio). Klikk på TRYKK FOR Å SNAKKE (PUSH TO TALK) (du må trykke på en knapp for å aktivere lydchat i spillet), eller STEMMEAKTIVERT (VOICE ACTIVATED) (VOIP aktiveres når stemmen din registreres). Du kan bruke en bryter for stemmekalibrering (Voice Calibration) for å justere følsomheten, og du kan i tillegg justere mottaksvolum (Receive Volume) og sendingsvolum (Transmit Volume).
- Du kan også aktivere VOIP for bestemte spill via et avkrysningsfelt i lobbyen for spilloppsett (Game Setup), for både online- og nettverkspill.
- I spillet kan du velge oppsett (chatte kun med allierte eller med alle) ved å klikke på knappen for lydchatmodus (Voice Chat Mode) til venstre for minikartet.
- Hvis du velger TRYKK FOR Å SNAKKE (PUSH TO TALK) i menyen for oppsett (Settings), vises en knapp rett under knappen for lydchatmodus (Voice Chat Mode) som heter lydchat (Voice Chatting). Klikk på denne knappen for å snakke.

  Merk: Kommunikasjon via VOIP er kun mulig med bredbåndsforbindelser.

  Merk: Kommentatorer bruker VOIP til å kommunisere med tilskuere (Spectators) og observatører (Observers). Observatører og tilskuere kan imidlertid ikke bruke VOIP. For mer informasjon, se *Kommentering (Commentary)* på s. 25.

BATTLECAST

Løft opplevelsen ved å konkurrere på nettet i *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* til et nytt nivå med BattleCast. Kringkast kampene dine så hele verden kan se på, kom med utfordringer til rivalene dine, styrk profilen din jo mer du spiller og kommenter andre spilleres kamper.

SETTE OPP OG SE PÅ ET BATTLECAST

Når du oppretter et spill på nettet, kan du velge å kringkaste det via BattleCast. Kamper som kringkastes kan sees av alle som vil, enten de har kjøpt *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* eller ikke.

For å se en kamp via BattleCast, må du ha en utgave av fremviseren (BattleCast Viewer). Denne fremviseren er en del av programvaren til *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*, eller den kan lastes ned gratis fra det offisielle nettstedet.

Merk: For mer informasjon om BattleCast, eller for å laste ned fremviseren (BattleCast Viewer) gratis, går du til **commandandconquer.com**

Seerne kan velge å se et BattleCast fra en rekke vinkler.

Gjennom øynene (Through the Eyes)	Se kampen akkurat slik som den ser ut for en av deltakerne. Du kan bytte mellom de ulike spillerne.
Kommentator (Commentator)	Ta del i kommentatorens oversikt og analyser av kampene. Kommentatoren kan også bruke telestratoren (visuelle kommentarer) til å indikere interessante punkter for de som ser på denne kanalen.

Streif omkring (Free Roam) Du kan se hvilken som helst del av kartet når som helst uten å bli hindret av krigståke (Fog of War) eller begrensninger i enhetenes synsvidde.

KAMPTYPER (MATCH TYPES)

Det finnes to typer kamper i BattleCast. **Direkte (Live!)** kamper er de spontane kampene på nettet. **Kommende (Upcoming)** kamper koordineres via det offisielle nettstedet til fastsatte tider og med utvalgte deltakere.

For å sette opp en kommende kamp:

1. Gå til **commandandconquer.com** og klikk på BATTLECAST.
2. Klikk på KAMPPLANLEGGING (MATCH SCHEDULING) og følg instruksjonene på skjermen.

For å kringkaste direkte (Live!):

1. Følg instruksjonene for å opprette et tilpasset spill (Custom Match) (se s. 22).
2. Klikk på feltet for kringkasting (Broadcast).
3. Klikk i feltet for kringkasting av spill (Broadcast Game) for å velge at spillet ditt skal kringkastes på nettet. Hvis du vil, kan du velge et navn og en kort beskrivelse for spillet.
4. Velg ønsket lengde på sendingsforsinkelsen (Tape Delay).
5. For å aktivere kommentering, klikker du på feltet for regler (Regler) og deretter i ruten for kommentering (Commentary).
6. Klikk OK for å lagre oppsettet og fortsette med å sette opp spillet.

SENDINGSFORSINKELSE (TAPE DELAY)

Når du oppretter et tilpasset spill som du vil kjøre i BattleCast, kan du velge å legge til sendingsforsinkelse (Tape Delay), som sikrer at tilskuerne ikke kan påvirke utfallet av kampen.

- Du kan velge fra ingen forsinkelse til opptil 120 minutter forsinkelse. Standard er 10 minutter.

KOMMENTERING (COMMENTARY)

Et BattleCast kan i tillegg bli kommentert, slik at seerne får en løpende analyse av kampene ved hjelp av funksjonen for VOIP (for mer informasjon, se *Stemme over IP (Voice Over IP – VOIP)* på s. 24). Ved hjelp av spillets telestrator kan kommentatoren trekke seernes oppmerksomhet mot interessante områder, på samme måte som i sportssendinger på TV.

- For å buke telestratoren (i et spill med flere spillere der kommentering (Commentary) er aktivert), bruker du grensesnittet for øverst i kampvinduet (Battle Window) og tegner på skjermen.

PROFILEN DIN I COMMAND & CONQUER 3

Profilen din på commandandconquer.com er din billett til det verdensomspennende nettverket av spillere som spiller *Command & Conquer*. Profiler holder styr på kamphistorier, rangeringer, spillerrykter og statistikk, og gir deg en liste over kommende kamper. Når du spiller flere kamper på rad i *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*, forbedres profilrangeringen din automatisk. Deretter vil systemet automatisk se etter spillere med tilsvarende rangering når du søker etter motstandere å spille mot på nettet, for å sørge for en bra match. Hvis du vil delta i rangerte stigespill, søker du etter motstandere som er høyere opp på stigen enn deg.

- For å opprette en profil, går du til **commandandconquer.com**, velger REGISTRER DEG (REGISTER) og følger instruksjonene på skjermen.
- De som ikke eier *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* kan også opprette profiler på **commandandconquer.com**

  Tips: På **commandandconquer.com** finner du en oversikt over kommende kamper – inkludert de kampene du skal delta i – og turneringsfinaler mellom topprangerte spillere. Hva kan være bedre enn å se på proffene for å bli bedre selv?

KLANER (CLANS)

Etter hvert som du spiller kamper på nettet, ønsker du kanskje å bli med i en klan. Klaner er grupper av spillere som konkurrerer mot hverandre på nettet. *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* har separate stigekonkurranser både for enkeltspillere og klaner.

- For å sette opp en klan, går du til **commandandconquer.com**, klikker på KLANER (CLANS) og deretter på OPPRETT/REDIGER KLANER (CREATE/EDIT CLANS). Følg instruksjonene på skjermen.
- For å invitere andre spillere til klanen din, går du til det offisielle nettstedet, klikker på KLANER (CLANS) og velger INVITER MEDLEMMER (INVITE MEMBERS).

  Merk: For spillere som er tilknyttet en klan vises klansnavnet i klammer foran onlinenavnet deres når de chatter.

NETTVERK (NETWORK)

I *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* kan du teste hva du er god for via et lokalt nettverk (Local Area Network) (LAN).

- For å starte et nettverkspill, velger du FLERSPILL (MULTIPLAYER) i hovedmenyen og klikker deretter på NETTVERK (NETWORK).
- For å sette opp et nettverkspill, følger du samme standardprosedyre som for onlinespill. For mer informasjon, se *Online* på s. 22.

REPETISJONER (REPLAYS)

Når du har fullført en trefning eller et flerspill, kan du velge å lagre en repetisjon av oppdraget på harddisken din.

- Du kan også laste ned andre spilleres repetisjoner, eller legge til din egen kommentering av en repetisjon. (For mer informasjon, se *Kommentering (Commentary)* på s. 25.)
- For å laste inn en repetisjon, velger du FLERSPILL (MULTIPLAYER) i hovedmenyen og klikker på REPETISJONER (REPLAYS).

ENHETER, BYGGVERK OG KREFTER

Grundig kjennskap til det arsenalet du har til rådighet er det som kjennetegner en god kommandør.

STØTTEKREFTER (SUPPORT POWERS)

Støttekrefter (Support Powers) er spesialtrekk som er spesifikke for fraksjonen din. De vises som ikoner på venstre side av kampvinduet (Battle Window). Det koster ressurser å bruke en støttekraft.

- Hver gang du bruker en støttekraft må du gjennom en nedkjølingsperiode før du kan bruke den igjen.
- Støttekrefter låses automatisk opp når du setter opp den bygningen som kreves.

OPPGRADERINGER (UPGRADES)

Mange enheter kan oppgraderes med ulik teknologi, inkludert avanserte våpen og nye evner.

- For å oppgradere en enhet, må du først aktivere oppgraderingen i en bestemt fraksjonsbygning. Velg det aktuelle byggverket og klikk på ikonet som representerer oppgraderingen. Kostnaden blir trukket og oppgraderingen aktiveres.

  Merk: Etter at du har aktivert en oppgradering, må byggverket oppgraderingen stammer fra forbli operativ for at du skal kunne dra nytte av oppgraderingen. Hvis byggverket blir ødelagt, må du bygge det opp igjen for å kunne dra nytte av oppgraderingen.

EVNER (ABILITIES)

Evner (Abilities) er spesialtrekk som er spesifikke for enhetene og som styres av spilleren. I motsetning til støttekrefter (Support Powers) koster det ingen ressurser å bruke de fleste evnene (selv om noen gjør det). Men som for støttekrefter, kreves det en nedkjølingsperiode før de kan brukes igjen. Enkelte evner må aktiveres før de kan brukes.

GDI

GDIs styrker har ett oppdrag: å redde verden fra spredningen av tiberium. Målet deres er å nedkjempe terroristorganisasjonen Nods brorskap (Brotherhood of Nod) og stoppe innvirkningen tiberium har på økosystemet, slik at verden kan gå tilbake til en bærekraftig utvikling.

GDI er ressurssterke, godt organiserte og tungt bevæpnet. De er pålitelige og går rett på sak. GDI må av og til slåss med byråkratiet for å få ting gjort, men når de først er kommet i gang er de nesten umulig å stoppe.

Generelt foretrekker GDI å holde seg til kjente og kjære metoder, fremfor ny og tvilsom teknologi. De er imidlertid en ressurssterk organisasjon som er laget for å tåle mye juling og som kan snu seg raskt i uventede kriser.

GDIS ENHETER

INFANTERI (INFANTRY)

Alle GDIs infanterienheter blir trent opp i **kaserner (Barracks)**.

Ikon/navn	Beskrivelse
Geværtropp (Rifleman Squad)	Geværtropper utgjør ryggraden i GDIs bakkestyrker, og kan grave skyttergroper for å beskytte seg selv – og annet infanteri – når de har befestet en posisjon. ➤ **Evner:** Grave seg ned (Dig In), Tilkalle transport (Call for Transport) ➤ **Oppgraderinger:** Kombinert rustning (Composite Armor)
Rakettropp (Missile Squad)	Rakettropper er den naturlige motsatsen til geværsoldater, og gir essensiell støtteild. De har kraftige antikjøretøy-våpen som gjør dem tregere enn geværsoldater og dermed mer utsatt for fiendtlige angrep. ➤ **Evner:** Tilkalle transport (Call for Transport) ➤ **Oppgraderinger:** Kombinert rustning (Composite Armor)
Ingeniør (Engineer)	Ingeniører kan innta fiendens fasiliteter, reparere GDIs egne byggverk og ødelagte broer, i tillegg til å rekvirere falne gående enheter, bl.a. Juggernaut. Ettersom de beveger seg sakte og dermed er sårbare, er det lurt å gi dem beskyttelse hvis du har muligheten. ➤ **Evner:** Tilkalle transport (Call for Transport)
Grenadertropp (Grenadier Squad)	Grenaderer tjenestegjør som GDIs nærangrepsinfanterister. De er ekstremt vanskelig å tvinge i kne og kan raskt tømme bemannede byggverk for fiendtlige tropper, med kraftige rakettdrevne granater. ➤ **Krav:** Kommandopost (Command Post) ➤ **Evner:** Tilkalle transport (Call for Transport), Tømme bemannet byggverk (Clear Garrisoned Structure) ➤ **Oppgraderinger:** Kombinert rustning (Composite Armor)
Snikskytterlag (Sniper Team)	Snikskytterlag kan drepe det meste av infanterienheter på lang avstand med ett velplassert skudd. De er trent opp i rekognosering og behersker skjulte manøvrer og identifisering av fiendtlig artilleri. ➤ **Krav:** Våpenkammer (Armory) ➤ **Evner:** Tilkalle transport (Call for Transport)
Kommandosoldat (Commando)	Takket være en ny prototyp av karabinkroker de kan skyte ut, er kommandosoldatene overlegne når de kjemper mot fiendens infanteri. Sprengladningene deres kan ødelegge byggverk og til og med store gående enheter, bl.a. Avatar Warmech. ➤ **Krav:** Våpenkammer (Armory) ➤ **Evner:** Jetpack (Jump Jets), Tilkalle transport (Call for Transport)
Sonesoldat (Zone Trooper)	Sonesoldatene kan overleve i ellers ubeboelige omgivelser, er svært mobile, godt beskyttet og trent opp til å nedkjempe fiendtlig infanteri og kjøretøyer med kraftige railguns. ➤ **Krav:** Teknologilab (Tech Lab) ➤ **Evner:** Jetpack (Jump Jets), Tilkalle transport (Call for Transport) ➤ **Oppgraderinger:** Scannerpakker (Scanner Packs), kraftpakker (Power Packs)

KJØRETØYER

De fleste kjøretøyene til GDI produseres i **krigsfabrikken (War Factory)**.

Ikon/navn	Beskrivelse
Pitbull	Til tross for at pitbullen – GDIs primære speiderkjøretøy – kan skyte raketter som kan slå ut kjøretøyer og luftfartøyer, er den for lett pansret til å kunne overleve direkte strid. Pitbuller kan også avdekke skjulte enheter. ⅄ **Oppgraderinger:** Bombekaster (Mortar)
Predatortanks (Predator Tank)	Predatoren er utstyrt med en kanon som trenger gjennom pansring, og tåler kraftig ild takket være tjukk pansring. Den er imidlertid lite effektiv mot infanteripansring og sårbar overfor luftangrep med mindre den støttes av antiluftskyts. ⅄ **Oppgraderinger:** Railgunkondensatorer (Railgun Capacitors)
Pansret personelltransport (APC)	GDIs infanteri er avhengige av APC-er for å komme seg uskadet gjennom fiendtlig terreng. APC-er kan beskyte luftfartøy, infanteri og lette kjøretøyer, og er laget for å la infanteristene angripe innenfra. ⅄ **Evner:** Minelegger (Mine Layer)
Innhøster (Harvester)	GDIs innhøstere er lett gjenkjennelige ved det lette maskingeværet som er montert over kahytten, som brukes til å jage vekk plyndrere som er ute etter å stjele den dyrebare lasten. ⅄ **Krav:** Raffineri (Refinery)
Mobilt konstruksjons-kjøretøy (MCV)	Det mobile konstruksjonskjøretøyet (MCV) ble oppfunnet for å kunne gi GDI en mobil base på et øyeblikks varsel. MCV-er sees ofte på vei inn eller ut av konstruksjonsverkene.
Rigg (Rig)	Riggen er et kraftig støttekjøretøy som kan gjøres om til en allsidig stridsbase (Battle Base), som gir god beskyttelse med sine to integrerte vaktkanoner (Guardian Cannons), en rakettutskytingsrampe, scannere for avdekking av skjulte enheter og automatiserte reparasjonsdroner. ⅄ **Krav:** Kommandopost (Command Post)
Mammuttanks (Mammoth Tank)	Mammuttanksen er utstyrt med doble kanoner og raketthylser, og utgjør det ultimate redskapet for pansret krigføring. Selv om mammuten er treg, er den så kraftig at den knuser mindre tankser med beltene sine. ⅄ **Krav:** Teknologisenter (Tech Center) ⅄ **Oppgraderinger:** Railgunkondensatorer (Railgun Capacitors)
Juggernaut	GDIs gående artilleriplattform gir støtte ved tanksoperasjoner ved hjelp av langtrekkende kanoner, fungerer som beleiringsvåpen når den stasjoneres utenfor fiendens base, og kan gi massiv dekkild med hjelp fra snikskytterlag (Sniper Teams). ⅄ **Krav:** Teknologisenter (Tech Center) ⅄ **Evner:** Bombardement (Bombard Target)

Kontrollør (Surveyor)	Kontrolløren kan lokalisere egnete baseområder og tilrettelegge konstruksjon. Den er mest nyttig når den plasseres i nærheten av tiberiumfelter.

LUFTFARTØY (AIRCRAFT)

De fleste av GDIs luftfartøy bygges i **lufthavnen (Airfield)**.

Ikon/navn	Beskrivelse
Orca	Orcaen er effektiv i en rekke roller, deriblant speiding, ildstøtte ved bakkeoperasjoner og direkteangrep mot fiendtlige installasjoner. Den kan utstyres for å styrke speideregenskapene. ⮝ **Evner:** Skyte ut sensorkapsel (Launch Sensor Pod) ⮝ **Oppgraderinger:** Sensorkapsler (Sensor Pods)
Firehawk	Disse flyene kan bære med seg tunge ildbomber (Hellcat Firebombs) eller raketter (Rattlesnake Missiles) for å knuse fiendens fly. Firehawks som er utstyrt med Stratofighter Boosters kan fly utenfor rekkevidde for fiendens luftforsvar og deretter stupe ned og angripe. ⮝ **Krav:** Teknologisenter (Tech Center) ⮝ **Oppgraderinger**: Stratofighter Booster
V-35 Ox transportfartøy	V-35 Ox – et flyvende transportfartøy som kan frakte alt utenom det aller tyngste av militærmateriell – gjør det mulig for GDI å komme overraskende på fienden. De er imidlertid ikke robuste nok til å bli sendt inn på fiendtlig territorium.

GDIS BYGGVERK

GDIS PRODUKSJONSBYGNINGER

Ikon	Beskrivelse
Konstruksjonsverk (Construction Yard)	Det tungt pansrede konstruksjonsverket fungerer også som GDIs frontbase. Det kan stues inn i en MCV for å gjøre det mobilt, men det må forsvares for enhver pris. Konstruksjonsverket gir radarfunksjonalitet til GDIs baser.
Kraftverk (Power Plant)	GDIs kraftverk gir ren, effektiv energi til stridsbasene i front. ⅄ **Oppgraderinger:** Avanserte turbiner (Advanced Turbines)
Kran (Crane)	Større GDI-baser benytter kraner for å gjennomføre raske byggeprosjekter. En kran kan doble hastigheten for byggingen av en frontbase.
Raffineri (Refinery)	GDIs raffineri er svært effektivt på å foredle tiberium til nyttige ressurser. Raffineriet kommer med en innhøster (Harvester) og er essensielt for å opprettholde GDIs militære innsats.
Kaserne (Barracks)	GDIs kaserne er et komplett rekrutterings- og opptreningssenter. Her kan GDIs infanteritopper raskt og effektivt klargjøres for strid. ⅄ **Krav:** Kraftverk (Power Plant)
Våpenkammer (Armory)	Våpenkammeret gir GDI tilgang på de best trente soldatene. Det gir oppgraderinger til sonesoldatenes kraftpanser (Zone Trooper Power Armor), i tillegg til å være et medisinsk senter som helbreder skadde infanterister. ⅄ **Krav:** Kaserne (Barracks)
Krigsfabrikk (War Factory)	Krigsfabrikken produserer GDIs standard kjøretøyer, og er utstyrt med automatiserte reparasjonsdroner som automatisk reparerer skadde kjøretøyer som kommer dit. ⅄ **Krav:** Kraftverk (Power Plant), raffineri (Refinery)
Kommandopost (Command Post)	Kommandoposten er en essensiell del av en avansert GDI-base. Den kan scanne fjerntliggende posisjoner og er nødvendig for å kunne bygge nøkkelbyggverk. ⅄ **Krav:** Kraftverk (Power Plant), raffineri (Refinery)

Teknologisenter (Tech Center)	Teknologisentere forsyner GDIs styrker med grensesprengende militærteknologi. Kjøretøyer, tanks og luftfartøy kan alle oppgraderes. I tillegg gir et teknologisenter tilgang på noen av GDIs mektigste styrker. **Krav:** Kaserne (Barracks), kommandopost (Command Post)
Lufthavn (Airfield)	GDIs lufthavner gir støtte ved bakkeoperasjoner i stridssoner. Hver lufthavn har opptil fire luftfartøyer. Lufthavner kan starte orca-angrep, plassere ut infanteri og kjøretøyer via lufttransporter og hente inn eliterekognoseringsgrupper av blodhunder (Bloodhounds). **Krav:** Kaserne (Barracks), kommandopost (Command Post)
Romkommandolink (Space Command Uplink)	Denne komplette utskytingsrampen lar GDI skyte ut høyteknologiske støttevåpen og sende sonesoldater til slagmarken fra bane rundt jorden. EMP-våpen av typen sjokkbølgeartilleri (Shockwave Artillery) kan også benyttes. **Krav:** Teknologisenter (Tech Center)

GDIS STØTTEBYGNINGER

Ikon/Navn	Beskrivelse
Vakttårn (Watchtower)	Disse høyreiste byggene har godt utsyn og skyter raskt, og automatiske antiinfanteri-maskingevær sørger for å forsvare basen mot fiendtlige trusler.
Vaktkanon (Guardian Cannon)	Vaktkanoner – utstyrt med et automatisert våpen som kan gjennombore tankspansring men som er mindre effektivt mot infanteri – er et vanlig syn i områder som er utsatt for pansrede angrep.
Antiluftskyts (AA Battery)	Antiluftskyts utgjøres av kanoner som er i stand til å eliminere luftfartøy med dødelig effektivitet. Målsøkesystemet og tårnmotorene klarer ikke å sikte inn mål på bakken, så de er ubrukelige mot infanteri eller tanks. **Krav:** Kommandopost (Command Post)
Tiberiumsilo (Tiberium Silo)	Tiberiumsiloen er laget av spesialmaterialer som muliggjør langtidsoppbevaring, og er den perfekte lagringsenheten for ekstra tiberium. **Krav:** Raffineri (Refinery)
Lydkanon (Sonic Emitter)	Lydkanoner ble i utgangspunktet utviklet for å splitte opp ionstormer og bryte ned tiberium, men har opparbeidet seg et rykte som ekstremt nyttig baseforsvar. **Krav:** Teknologisenterommandopost (Tech Center)

Kontrollpost for ionkanon (Ion Cannon Control)		Ved å sette opp dette byggverket får du tilgang på den nyeste versjonen av GDIs mest fryktede våpen - ionkanonen, som kan pulverisere praktisk talt alt som er innenfor virkningsområdet. ➤ **Krav:** Teknologisenter (Tech Center)

GDIS STØTTEKREFTER (SUPPORT POWERS)

Ikon/navn		Beskrivelse
Radarsveip (Radar Scan)		Radarsveipet gir et grundig, avgrenset sensorsveip av et valgt område på slagmarken som umiddelbart avdekker skjulte enheter. ➤ **Aktiveres i:** Kommandopost (Command Post)
GDIs Luftstyrker (GDI Airborne)		Fallskjermjegere (Paratroopers) er parate til å hoppe ned hvor som helst på slagmarken der det er umiddelbart behov for forsterkninger. ➤ **Aktiveres i:** Våpenkammer (Armory)
Skarpskytterlag (Sharpshooter Team)		GDIs kommandør kan tilkalle flere erfarne skarpskytterlag som lander bak fiendens linjer. ➤ **Aktiveres i:** Teknologisenter (Tech Center)
Orca-angrep		Orca-flyene står alltid parat til å levere fra seg en god dose infrarødstyrte luft-til-bakke-raketter akkurat der det trengs. ➤ **Aktiveres i:** Lufthavn (Airfield) ➤ **Krav:** Kommandopost (Command Post)
Blodhunder (Bloodhounds)		Blodhunder er en luftbåren enhet for rekognosering og angrep bestående av veteran-pitbuller og APC-er, som kan nå alle synlige deler av slagmarken. ➤ **Aktiveres i:** Kommandopost (Command Post) ➤ **Krav:** Teknologisenter (Tech Center)
Ionkanon (Ion Cannon)		GDI-kommandører kan kalle opp en kampstasjon i rommet som skyter eksplosive ionstråler som i én konsentrert salve tilintetgjør målet uten å skade miljøet. ➤ **Aktiveres i:** Kontrollpost for ionkanon (Ion Cannon Control)
Slippkapsler for sonesoldater (Zone Trooper Drop Pods)		Sonesoldater (Zone Troopers) har spesialtrening i atmosfæriske hopp, og styrter rett inn i kampene for å rydde opp med kraftige railguns. ➤ **Aktiveres i:** Romkommandolink (Space Command Uplink)
Sjokkbølgeartilleri (Shockwave Artillery)		GDIs lydkanonteknologi gjør det mulig å redusere det som blir fanget i salven, samtidig som fasiliteter og mekaniske enheter i nærheten lammes. ➤ **Aktiveres i:** Romkommandolink (Space Command Uplink)

OPPGRADERINGER FOR GDI

Ikon/navn	Beskrivelse
Kombinert rustning (Composite Armor)	Den kombinerte rustningen beskytter GDIs livsviktige infanterister fra større skader i strid. ⅄ **Enheter som berøres:** Geværtropp (Rifleman Squad), Missile Squad (Rakettropp), Grenadertropp (Grenadier Squad) ⅄ **Aktiveres i:** Våpenkammer (Armory)
Scannerpakker (Scanner Packs)	Ved å forsterke kraftrustningene sine med scannerpakker kan sonesoldater (Zone Troopers) avdekke skjulte enheter. ⅄ **Enheter som berøres:** Sonesoldat (Zone Trooper) ⅄ **Aktiveres i:** Våpenkammer (Armory)
Kraftpakker (Power Packs)	Kraftrustning er ekstremt slitesterke og inneholder avanserte medisinske innretninger som helbreder sonesoldatene for de fleste typer skader. ⅄ **Enheter som berøres:** Sonesoldat (Zone Trooper) ⅄ **Aktiveres i:** Våpenkammer (Armory)
Bombekastere (Mortars)	Pitbullen er primært tenkt til speiding og antiluftforsvar, men ved å oppgradere kjøretøyet med bombekastere blir den til en lett artilleriplattform. ⅄ **Enhet som berøres:** Pitbull ⅄ **Aktiveres i:** Teknologisenter (Tech Center)
Railgunkondensatorer (Railgun Capacitors)	GDIs teknologi for magnetisk akselererte våpen gir en rekke fordeler kontra konvensjonelle prosjektilvåpen. Den viktigste av dem er overlegent kraftig skuddstyrke. ⅄ **Enheter som berøres:** Predatortanks (Predator Tank), Mammuttanks (Mammoth Tank) ⅄ **Aktiveres i:** Teknologisenter (Tech Center)
Stratofighter Boosters	GDI Firehawks som er utstyrt med Stratofighter Boosters kan teleportere seg nærmest overalt, og komme seg trygt forbi det meste av konvensjonelt antiluftskyts. ⅄ **Enheter som berøres:** Firehawk ⅄ **Aktiveres i:** Teknologisenter (Tech Center)
Sensorkapsler (Sensor Pods)	GDIs sensorkapsler gjør det mulig for orca-flyet å se akkurat hvor skjulte enheter oppholder seg. ⅄ **Enheter som berøres:** Orca Fighter ⅄ **Aktiveres i:** Teknologisenter (Tech Center)
Avanserte turbinder (Advanced Turbines)	Avanserte turbiner gir kraftverk (Power Plants) i nærheten en mye kraftigere og mer effektiv metode for å generere ren kraft på kortere tid. ⅄ **Aktiveres i:** Kraftverk (Power Plant) ⅄ **Krav:** Teknologisenter (Tech Center)

GDIS EVNER

Ikon/navn	Beskrivelse
Tilkalle transport (Call for Transport)	Alle infanterienheter og kjøretøyer med denne evnen kan tilkalle en Ox som frakter dem dit de vil. ➤ **Krav:** Lufthavn (Airfield) ➤ **Enheter som berøres:** Geværtropp (Rifleman Squad), rakettropp (Missile Squad), ingeniør (Engineer), grenadertropp (Grenadier Squad), snikskytterlag (Sniper Team), kommandosoldat (Commando), sonesoldat (Zone Trooper), Pitbull, pansret personelltransport (APC), predatortanks (Predator Tank)
Grave seg ned (Dig In)	Infanterienheter med denne evnen kan lage en skyttergrop (Foxhole) – et byggverk som bygges av sandsekker og som kan bemannes. ➤ **Enhet som berøres:** Geværtropp (Rifleman Squad)
Jetpack (Jump Jets)	Med denne evnen kan spesialutstyrte soldater sveve over slagmarken og forbi terreng som ellers er ufremkommelig. ➤ **Enheter som berøres:** Sonesoldat (Zone Trooper), kommandosoldat (Commando)
Mineleggere (Mine Layers)	Denne evnen tillater en APC å legge små minefelt på slagmarken. ➤ **Enhet som berøres:** APC ➤ **Krav:** Teknologisenter (Tech Center)
Bombardement (Bombard Target)	Med hjelp fra et snikskytterlag (Sniper Team) til å se, kan Juggernautene kan skyte mye lenger med kanonene sine enn normalt, ved å sikte på et område som er innenfor sysnvidde for et snikskytterlag (Sniper Team). ➤ **Enhet som berøres:** Juggernaut
Pulsscanning (Pulse Scan)	Bruk denne evnen til å scanne slagmarken for å avdekke skjulte enheter og fiendens byggverk. **Enheter som berøres:** Orca
Sende ut sensorkapsel (Deploy Sensor Pod)	Orcaer kan bruke disse kapslene til å følge med på fiendtlige formasjoner og avdekke skjulte styrker. **Enhet som berøres:** Orca

NODS BRORSKAP (BROTHERHOOD OF NOD)

Tilhengerne av Nods brorskap anser ikke seg selv for å være del av noen armé, men heller en religion. De mener at lederen deres, Kane, står i spissen for en bevegelse som skal opphøye menneskeheten. Lojaliteten til Kane er total og overbevisningen deres er urokkelig. De er villige til å ofre alt for at brorskapet skal seire.

Nods styrker er en uvanlig kombinasjon av dårlig utstyrt milits fra den tredje verden og topptrente leiesoldater utstyrt med eksotiske våpen. Nods manifest synliggjøres gjennom en tankegang preget av geriljakrigføring. De liker å bevege seg raskt for å angripe og deretter forsvinne sporløst. Blandingen av høyteknologisk og lavteknologisk utstyr kan være eksepsjonelt dødelig, i tillegg til uberegnelig.

NODS ENHETER

NODS INFANTERI

Alle Nods infanterienheter trenes opp i **Nods hånd (Hand of Nod)**.

Ikon/navn	Beskrivelse
Militanttropp (Militant Squad)	Disse uanselige soldatene er dårlig trent men tallrike og bevæpnet med gamle kjedegevær fra det 20. århundret. ➤ **Evner:** Tilkalle transport (Call for Transport) ➤ **Oppgraderinger:** Tiberiumeliksir (Tiberium Infusion), Confessor
Rakettlag av militanter (Militant Rocket Squad)	Til tross for at de er utstyrt med rakettkastere som kan slå ut fly og pansrede kjøretøyer, er rakettmilitantene svært utsatte på slagmarken. ➤ **Evner:** Tilkalle transport (Call for Transport) ➤ **Oppgraderinger:** Tiberiumeliksir (Tiberium Infusion), Confessor
Sabotør (Saboteur)	Sabotøren kan innta fiendens byggverk og umiddelbart reparere Nods fasiliteter og broer. Han er i tillegg utstyrt med sprengstoff som kan plantes på nøytrale byggverk og detoneres når fiendens styrker kommer for nær. ➤ **Evner:** Tilkalle transport (Call for Transport), felle (Booby Trap)
Fanatiker (Fanatic)	Nods fanatikere er utstyrt med ustabile eksplosiver som detoneres når fienden kommer nær nok. Fanatikere er umulige å tvinge i kne, og må elimineres før de når målet sitt. ➤ **Evner:** Tilkalle transport (Call for Transport) ➤ **Oppgraderinger:** Tiberiumeliksir (Tiberium Infusion) ➤ **Krav:** Operasjonssenter (Operations Center)
Svart hånd (Black Hand)	Disse elitesoldatene er særdeles godt trente og uvanlig robuste. De er utstyrt med flammekastere som kan renske byggverk og brenne opp fiendens enheter. ➤ **Evner:** Tilkalle transport (Call for Transport) ➤ **Krav:** Operasjonssenter (Operations Center)

Skyggelag (Shadow Team)	Disse infanteristene kan bevege seg i det skjulte og bruker sammenleggbare glidevinger for å komme seg forbi forsvarsposter og avdekke svakheter i GDIs frontlinjer. Når de befinner seg bak fiendens linjer, kan de plante eksplosiver i byggverk. ⮝ **Evner:** Tilkalle transport (Call for Transport), glidevinger (Glider Pack), Sprengladning (Explosive Charge) ⮝ **Oppgraderinger:** Tiberiumeliksir (Tiberium Infusion), Confessor ⮝ **Krav:** Hemmelig tempel (Secret Shrine)
Kommandosoldat (Commando)	Nods kommandosoldater – de beste av de beste i Nods infanteri – kan dale ned i strid bevæpnet med hurtig avfyrende laservåpen, sprengladninger og bærbare usynlighetsgeneratorer. ⮝ **Evner:** Tilkalle transport (Call for Transport) ⮝ **Krav:** Hemmelig tempel (Secret Shrine), Teknologilab (Tech Lab)

NODS KJØRETØYER

De fleste av kjøretøyene til Nod produseres i **krigsfabrikken (War Factory)**.

Ikon/navn	Beskrivelse
Stormvogn (Raider Buggy)	Stormvognen er utstyrt med maskingevær som gjør kort prosess på infanteri og lette mål. Den er det mest vanlige av Nods kjøretøyer. ⮝ **Oppgraderinger:** EMP-salve (EMP Burst), laserkondensatorer (Laser Capacitors)
Angrepssykkel (Attack Bike)	⮝ Angrepssykkelen – rask, bevæpnet og utstyrt med avanserte scannere – er den ultimate speideren for Nods styrker . Den er brukbart effektiv mot fly også.
Skorpiontanks (Scorpion Tank)	Skorpiontanksen fungerer som Nods skjold. Standardutgaven er svært manøvrerbar og bevæpnet med en pansergjennomtrengende 105 mm kanon og nok pansring til å motstå direkte ild – i alle fall en stund. **Oppgraderinger:** Laserkondensatorer (Laser Capacitors), Bulldoserblader (Dozer Blades)
Innhøster (Harvester)	Nods innhøstere er skjulte, hvilket skjermer dem for de fleste typer scannere og bidrar til å hente hjem verdifullt Tiberium uten motstand. ⮝ **Krav:** Raffineri (Refinery)
Mobilt konstruksjonskjøretøy (MCV)	Brorskapets fryktinngytende MCV-er kan bevege seg over terreng som er relativt åpent og pakke seg ut til et konstruksjonsverk (Construction Yard). ⮝ **Krav:** Operasjonssenter (Operations Center)
Flammetanks (Flame Tank)	Nods flammetanks er utstyrt med to massive flammekastere, som er i stand til å renske ut okkuperte bygninger og brenne ned bygninger uten problemer. ⮝ **Krav:** Operasjonssenter (Operations Center)

Skjult tanks (Stealth Tank)		Til tross for lett pansring er denne tanksen formidabel. Den er uovervinnelig mot de fleste motstandere, unntatt når den stopper for å legge sperreild med dødelige og treffsikre raketter. ⅄ **Krav:** Operasjonssenter (Operations Center)
Strålekanon (Beam Cannon)		Den er ikke bygget for å angripe pansrede enheter direkte, men grupper av strålekanoner kan forvolde enorme skader på byggverk hvis de får holde på lenge nok. Kraften deres kan også forsterke lysobelisker (Obelisks of Light). ⅄ **Evner:** Reflektorangrep (Reflector Attack) ⅄ **Krav:** Teknologilab (Tech Lab)
Avatar Warmech		Denne massive, høyteknologiske gående enheten er utstyrt med en bærbar utgave av obelisklaseren (Obelisk Laser). Avatarer kan forsterke den enorme kraften sin ytterligere ved å praktisk talt rive deler løs fra andre av Nods kjøretøyer. ⅄ **Evner:** Rekvirere teknologi (Commandeer Technology) ⅄ **Krav:** Teknologilab (Tech Lab)
Sendebud (Emissary)		Dette kjøretøyet er laget for å kunne dra til fjerntliggende områder og sikre Nods tilstedeværelse, og dermed bane vei for flere av Nods baser.

NODS LUFTFARTØYER

De fleste av Nods luftfartøyer bygges i **Lufttårnet (Air Tower)**.

Ikon/navn		Beskrivelse
Patruljefartøy (Venom Patrol Craft)		Patruljefartøyene bevokter Nods interesser ved hjelp av raskt avfyrende maskingeværer som er dødelige mot fiendens infanteri, og ganske effektivt mot luftfartøy og enkelte kjøretøyer. ⅄ **Evner:** Signaturgenerator (Signature Generator) ⅄ **Oppgraderinger:** Laserkondensatorer (Laser Capacitors), Signaturgeneratorer (Signature Generators)
Bombefly (Vertigo Bomber)		Grunnet evnen til å være skjult, kan disse flyene dukke opp nærmest fra intet og levere lasten med bomber før fienden rekker å forsvare seg. ⅄ **Krav:** Teknologilab (Tech Lab)
Fraktfartøy (Carryall)		Dette fartøyet er i stand til å transportere de fleste av Nods enheter til nye destinasjoner, raskt og med minimale kostnader. Det ofrer imidlertid pansring for mobilitet.

NODS BYGGVERK

NODS PRODUKSJONSBYGNINGER

Ikon/navn	Beskrivelse
Konstruksjonsverk (Construction Yard)	Konstruksjonsverkene er tungt pansret og avgjørende for alle oppdrag. De er livsviktige for Nods krigsinnsats og er derfor vanligvis godt bevoktet. De bidrar med radarfunksjon til Nods baser.
Kraftverk (Power Plant)	Nods kraftverk genererer ekstremt store mengder kraft fra små mengder tiberium. Følgen er miljøskader i de tilstøtende områdene.
Kran (Crane)	Kraner styrker produksjonsevnen til Nods konstruksjonsverk. Én kran halverer byggetiden for Nods byggverk.
Raffineri (Refinery)	Nods raffinerier kan raskt omdanne rått tiberium til nyttige materialer. Hvert raffineri er utstyrt med en av Nods nesten usynlige innhøstere.
Nods hånd (Hand of Nod)	Nods hånd gir ly, forsyninger og opptrening til hærskarer av Nods militanter, fanatikere og infanterister i krigen mot GDI. **Krav:** Kraftverk (Power Plant)
Krigsfabrikk (War Factory)	Denne fasiliteten er essensiell og brukes til å bygge og utplassere Nods høyt spesialiserte kjøretøyer. Krigsfabrikkene har i tillegg automatiserte droner som raskt kan reparere skadde kjøretøyer i nærheten. **Krav:** Kraftverk (Power Plant), raffineri (Refinery)
Operasjonssenter (Operations Center)	Operasjonssenteret inneholder avansert kommunikasjonsteknologi som er nødvendig for Nods mest kostbare byggverk, og kan i tillegg ta i bruk avansert anti-etterretningsteknologi, deriblant en radarblokkerende rakett (Radar Jamming Missile) og et usynlighetsfelt (Cloaking Field). **Krav:** Kraftverk (Power Plant), raffineri (Refinery)
Hemmelig tempel (Secret Shrine)	Nods hemmelige tempel er stedet for de spesielle treningsritualene som kreves for å kunne utvikle avanserte infanterienheter. Det kan også brukes til å aktivere oppgraderinger som styrker effektiviteten betraktelig hos de fleste av Nods infanteritropper. **Krav:** Nods hånd (Hand of Nod)

Teknologilab (Tech Lab)		Ved tilstedeværelsen av en teknologilab, kan Nods brorskap ta i bruk sitt mest avanserte militærutstyr, i tillegg til å aktivere oppgraderinger for enklere kjøretøyer. **Krav:** Operasjonssenter (Operations Center)
Lufttårn (Air Tower)		Lufttårn gir støtte i lufta for Nods operasjoner, og produserer luftfartøyer. Hvert lufttårn inneholder har dokkingstasjoner for opptil fire bombefly (Vertigo Bombers). **Krav:** Operasjonssenter (Operations Center)
Kjemisk tiberiumverk (Tiberium Chemical Plant)		Tiberiumverket gjør det mulige for Nods kommandører å ta i bruk avanserte tiberiumvåpen på slagmarken på et øyeblikksvarsel. **Krav:** Teknologilab (Tech Lab)

NODS STØTTEBYGGVERK

Ikon/navn		Beskrivelse
Tiberiumsilo (Tiberium Silo)		Tiberiumsiloer lar basene til Nod oppbevare så mye tiberium de trenger for å sette i gang avgjørende militæroperasjoner mot fienden. **Krav:** Raffineri (Refinery)
Hagletårn (Shredder Turret)		Disse tårnene fungerer som gigantiske haglegeværer som brukes når fiendens infanteri nærmer seg. Splintene gjør liten skade mot tungt pansrede kjøretøyer, men er grusomt effektive mot mål av kjøtt og blod.
Lasertårn (Laser Turret)		Lasertårn skalerer ned Nods beryktede lysobelisk (Obelisk of Light) til en bevegelig forsvarsmekanisme mot kjøretøyer. Trespann med lasertårn som styres av en sentral forsvarshjerne, kan raskt konsentrere strålene sine mot pansrede mål innenfor rekkevidde.
Bakke-til-luft-tårn (SAM Turret)		SAM-tårnene skyter salver av bakke-til-luft-raketter mot fiendens luftfartøyer. En enkelt SAM-rakett gjør ikke mye fra eller til, men konsentrert ildgivning kan slå ut fly.
Avbruddstårn (Disruption Tower)		Disse tårnene genererer massive usynlighetsfelt. Nods bygninger, infanteritropper og kjøretøyer innenfor nedslagsfeltet kan ikke sees av fienden. Avbruddstårn kan ikke selv bli usynlige.

Lysobelisk (Obelisk of Light)		Nods utrolig mektige lasertårn lader opp til en stråle som kan skjære gjennom kjøretøyer og infanteritropper. Den imponerende rekkevidden og kraften kan også forsterkes av Nods nye strålekanonkjøretøyer. ➤ **Krav:** Teknologilab (Tech Lab)
Nods tempel (Temple of Nod)		Nods tempel huser utskytingsfasiliteter som kreves for et totalt ødeleggende kjernefysisk angrep, i tillegg til avanserte datamaskiner som kan tilbakestille hele basen i tilfelle et EMP-angrep. ➤ **Krav:** Teknologilab (Tech Lab)

NODS STØTTEKREFTER

Ikon/navn		Beskrivelse
Radarblokkerende rakett (Radar Jamming Missile)		Nods teknologi for radarblokkerende raketter består av et stridshode som for en stund kobler ut fiendens evne til å se hele slagmarken. ➤ **Aktiveres i:** Operasjonssenter (Operations Center)
Avledningshær (Decoy Army)		Nods forskning på usynlighetsteknologi har ført til oppdagelsen av teknikker for lysforsterkning, som skaper speilbilder av fiendens styrker. ➤ **Aktiveres i:** Operasjonssenter (Operations Center)
Usynlighetsfelt (Cloaking Field)		Nods usynlighetsfelt kan gjøre grupper av enhetene deres usynlige for det blotte øye. Noen av Nods mest erfarne enheter bruker dette til å utføre effektive overraskelsesangrep. ➤ **Aktiveres i:** Operasjonssenter (Operations Center)
Stormtropp av skyggesoldater (Shadow Strike Team)		Stormtroppene stuper ned med glidevingene sine for å utføre snikangrep og sprengningsoperasjoner med overraskende effektivitet. ➤ **Aktiveres i:** Hemmelig tempel (Secret Shrine)
Mineslipp (Mine Drop)		Miner som kastes over bord fra et hurtiggående fly, dekker raskt et stort område og er nesten usynlige for det blotte øye. ➤ **Aktiveres i:** Lufttårn (Air Tower)
Tiberiumbombe (Tiberium Vapor Bomb)		Nod har funnet en metode for å fremstille tiberium i gassform og benytte dette i et våpen, i form av en svært eksplosiv laserstyrt bombe. ➤ **Aktiveres i:** Kjemisk tiberiumverk (Tiberium Chemical Plant) ➤ **Krav:** Lufttårn (Air Tower)
Så tiberium (Seed Tiberium)		Ved å så flytende tiberium i et område, spres ikke bare stoffet raskere, det har i tillegg en del taktiske fordeler. ➤ **Aktiveres i:** Kjemisk tiberiumverk (Tiberium Chemical Plant)

Katalysatorrakett (Catalyst Missile)		De mektige virkningene av dette unike, langtrekkende stridshodet, forsterkes av eventuelt tiberium innenfor nedslagsfeltet. ➤ **Aktiveres i:** Kjemisk tiberiumverk (Tiberium Chemical Plant)
Hoveddatamaskinens mottiltak (Master Computer Countermeasures)		Nods templer har kraftige reservegeneratorer og kontrollsystemer laget for å raskt kunne gjenopprette krafttilførselen til en av basene. ➤ **Aktiveres i:** Nods tempel (Temple of Nod)
Kjernefysisk stridshode (Nuclear Missile)		GDIs fokus på tiberium har tillatt Nod å bygge opp et betraktelig arsenal av det 20. århundrets mest beryktede våpen: Kjernefysiske stridshoder. ➤ **Aktiveres i:** Nods tempel (Temple of Nod)

OPPGRADRINGER FOR NOD

Ikon		Beskrivelse
Tiberiumeliksir (Tiberium Infusion)		Denne eliksiren styrker stoffskiftet hos infanteristene og gjør soldatene tilsynelatende immune mot de dødelige virkningene av tiberium. ➤ **Enheter som berøres:** Fanatikere (Fanatics), militanttropp (Militant Squad), rakettlag av militanter (Militant Rocket Squad) ➤ **Aktiveres i:** Hemmelig tempel (Secret Shrine)
Confessor		Disse er erfarne Nod-ledere som kan styrke effektiviteten for enkelte soldater. De bærer med seg hallusinogene granater som kan fremkalle ekstra ildgivning. ➤ **Enheter som berøres:** Militanttropp (Militant Squad), rakettlag av militanter (Militant Rocket Squad) ➤ **Aktiveres i:** Hemmelig tempel (Secret Shrine)
EMP-spoler (EMP Coils)		Den bærbare EMP-innretningen kan lamme kjøretøyer og byggverk som inneholder elektroniske komponenter. ➤ **Enhet som berøres:** Stormvogn (Raider Buggy) ➤ **Aktiveres i:** Teknologilab (Tech Lab)
Bulldoserblad (Dozer Blade)		Disse kan ubarmhjertig meie ned tunge infanterienheter, inkludert GDIs sonesoldater (Zone Troopers). De kan også rydde minefelt og fungere som pansring i front. ➤ **Enhet som berøres:** Skorpiontanks (Scorpion Tank) ➤ **Aktiveres i:** Teknologilab (Tech Lab)
Laserkondensatorer (Laser Capacitors)		Brorskapets lysobelisk (Obelisk of Light) inspirerte forskere til å utvikle en mer bærbar utgave av laserteknologien deres. ➤ **Enheter som berøres:** Stormvogn (Raider Buggy), patruljefartøy (Venom Patrol Craft), skorpiontanks (Scorpion Tank) ➤ **Aktiveres i:** Teknologilab (Tech Lab)
Signaturgenerator (Signature Generator)		Et patruljefartøy (Venom Patrol Craft) kan ta i bruk denne teknologien, som svekker fiendens radarsystemer og skaper en illusjon av at fartøyet er en større styrke. ➤ **Enhet som berøres:** Patruljefartøy (Venom Patrol Craft) ➤ **Aktiveres i:** Teknologilab (Tech Lab)

Flytende tiberiumkjerne (Liquid Tiberium Core)	Nods teknologilab (Tech Labs) gjør kraftverk (Power Plants) i nærheten i stand til å heve ytelsen ved hjelp av en flytende tiberiumkjerne. ⅄ **Aktiveres i:** Kraftverk (Power Plant) ⅄ **Krav:** Teknologilab (Tech Lab)

NODS EVNER

Ikon/navn	Beskrivelse
Tilkalle transport (Call for Transport)	Med denne evnen kan Nods brorskap raskt tilkalle transport til og fra slagmarken. ⅄ **Enheter som berøres:** Militanttropp (Militant Squad), rakettlag av militanter (Rocket Militant Squad), sabotør (Saboteur), fanatikere (Fanatics), svart hånd (Black Hand), skyggelag (Shadow Team), Kommandosoldat (Commando), angrepssykkel (Attack Bike), stormvogn (Raider Buggy), skorpiontanks (Scorpion Tank) ⅄ **Krav:** Lufttårn (Air Tower)
Elektromagnetisk puls (EMP Burst)	De ville sjåførene av Nods stormvogner (Raider Buggy) forsøker å komme seg tett på fiendens kjøretøyer og slå dem ut ved bruk av denne evnen. ⅄ **Enhet som berøres:** Stormvogn (Raider Buggy)
Sprengladning (Explosive Charge)	Skyggelag (Shadow Teams) har trening i sprengning og spionasje, og kan lamslå fiendens bygninger med eksplosiver de gjemmer. ⅄ **Enhet som berøres:** Skyggelag (Shadow Team)
Glidevinger (Glider Pack)	Spesialtrente skyggetropper (Shadow Teams) kan bruke hangglidere til å forflytte seg raskt rundt på slagmarken. ⅄ **Enhet som berøres:** Skyggesoldat (Shadow team)
Felle (Booby Trap)	⅄ Md denne evnen kan du legge ut feller på bemannede byggverk eller broer. ⅄ **Enhet som berøres:** Sabotør (Saboteur)
Signaturgenerator (Signature Generator)	Bruk denne evnen til å få ett patruljefartøy til å se ut som en gruppe på fiendens radar. ⅄ Enhet som berøres: Patruljefartøy (Venom Patrol Craft)
Reflektorangrep (Reflector Attack)	⅄ Strålekanoner (Beam Cannons) kan bruke patruljefartøy (Venom Patrol Craft) til å reflektere strålene sine, for å treffe mål som ellers er umulige å nå. ⅄ **Enhet som berøres:** Strålekanon (Beam Cannon)
Rekvirere teknologi (Commandeer Technology)	⅄ Avatar Warmech kan bruke denne evnen på angrepssykler (Attack Bike), flammetanks (Flame Tank), skjulte tanks (Stealth Tank) eller strålekanoner (Beam Cannon) for å rekvirere teknologien deres . Enheten som blir rekvirert, blir også ødelagt. ⅄ **Enhet som berøres:** Avatar Warmech

SCRIN

Beviset på at menneskeheten ikke var alene i universet dukket plutselig opp da Scrin viste seg på jorden og startet angrepene sine. Tiberium ser ut til å ha en positiv effekt på dem, og i motsetning til oss blir de helbredet og ikke skadet av dette stoffet.

Hvor mange scriner som finnes er ukjent, og teknologien deres virker overlegen i forhold til vår egen. Mest interessant er det at teknologien deres ser ut til å ha gjort dem motstandsdyktige mot vårt fremmede miljø. Vi vet ikke stort om motivene deres, men med mindre noe annet kan bevises blir de behandlet som en alvorlig trussel.

SCRINS ENHETER

SCRINS INFANTERI

Alle Scrins infanterienheter transporteres via en **Portal**.

Ikon/navn	Beskrivelse
Svevere (Buzzers)	Disse fryktinngytende enhetene er som en sky av flyvende barberblader som skjærer rett gjennom bein og lett rustning. De ser ut til å styres av en begrenset bevissthet. ➤ **Evner:** Kombineres med kjøretøyer, rydde bemannede byggverk
Nedbrytere (Disintegrators)	Disse metalliske, gående skapningene kapper kjøretøyer i to med en kraftig skjærestråle. Når de slås ut eksploderer de og skader fiender i nærheten.
Assimilator	Dette fremmede vesenet, som er helt usynlig når det ikke beveger på seg, er spesialtrent i å ta kontroll over fiendens byggverk. Assimilatorer kan i tillegg reparere Scrins byggverk og ta nedkjempede gående enheter til fange.
Stormsoldater (Shock Troopers)	Disse soldatene har fått navnet sitt på grunn av voldsomme angrep mot tett befolkede områder. De er fullt kapable til å angripe pansrede kjøretøyer direkte. ➤ **Krav:** Nervesenter (Nerve Center), stasiskammer (Stasis Chamber) ➤ **Oppgraderinger:** Plasmadiskkanoner (Plasma Disc Launchers), glimtpakke (Blink Pack)
Mesterhjerne (Mastermind)	Den mystiske mesterhjernen har evner for teleportering og tankekontroll. Den dukker opp midt blant fiendens styrker og tar kontroll over kjøretøyer, bygninger og infanteri. ➤ **Krav:** Stasiskammer (Stasis Chamber), teknologimontør (Technology Assembler) ➤ **Evner:** Teleportere enheter (Teleport Units), Manipulator (Manipulator Device)

SCRINS KJØRETØYER

Alle Scrins kjøretøyer transporteres via **vrengekulen (Warp Sphere)**.

Ikon/navn	Beskrivelse
Søker (Seeker)	Dette lette kjøretøyet som åpenbart er laget for rekognosering, er utstyrt med avanserte scannere i tillegg til plasmadiskkanoner.
Gun Walker	Disse kjøretøyene har bein og er utstyrt med raske energivåpen som skjærer gjennom infanterienheter og fly.
Innhøster (Harvester)	Innhøstere samler opp tiberium og transporterer det til ekstraktorer (Scrin Extractors). De ser også ut til å reparere seg selv når det er tiberium til stede.
Fortæringtanks (Devourer Tank)	Denne tanksen er utstyrt med et langtrekkende protonkanon, og kan i tillegg innta tiberium for å lade opp protonstrålen ytterligere. ➤ **Krav:** Nerevesenter (Nerve Center)
Forderver (Corrupter)	Disse sprayer etsende slim på byggverk og infanteri, som har grusom effekt på mennesker - men med overraskende helbredende egenskaper for egne soldater. ➤ **Krav:** Nerevesenter (Nerve Center)
Tilintetgjører (Annihilator Tripod)	Dette fryktinngytende, gående monsteret er utstyrt med tre strålevåpen montert på tentakler, og har bein så kraftige at de kan knuse mindre kjøretøyer. ➤ **Krav:** Teknologilab (Tech Lab) ➤ **Oppgraderinger:** Kraftfeltgenerator (Forcefield Generator)
Utforsker (Explorer)	Scrin er åpenbart besatt av tiberium, og sender ofte utforskere for å sikre tilstedeværelse i områder med rike forekomster slik at innhøstingen kan begynne.

SCRINS LUFTFARTØY

Alle Scrins luftfartøy transporteres via en **gravitasjonsstabilisator (Gravity Stabilizer)**.

Ikon/navn	Beskrivelse
Droneskip (Drone Ship)	Disse enorme, svevende tårnene kan lande og installere seg for å opprette baser. De har lignende funksjoner som MCV-er.
Stormrytter (Stormrider)	Dette er et luftfartøy for raske angrep, som er utstyrt med et plasmavåpen som er effektivt mot styrker både på bakken og i lufta.
Krigsskip (Devastator Warship)	Scrins krigsskip kan forvolde ekstreme skader mot absolutt alt under seg, med kolossalt langtrekkende plasmadiskbatterier (Zeus Plasma Disc Batteries). ➤ **Krav:** Teknologilab (Tech Lab) ➤ **Oppgraderinger:** Kraftfeltgenerator (Forcefield Generator)
Transportskip (Planetary Assault Carrier)	Dette store, svevende romskipet huser angrepsfly som er livsfarlige når de drar ut for å angripe mål på bakken. Skipet er mest overveldende når det genererer en ionstorm (Ion Storm). ➤ **Evner:** Ionstorm (Ion Storm) ➤ **Krav:** Sender (Signal Transmitter) ➤ **Oppgraderinger:** Kraftfeltgenerator (Forcefield Generator)
Moderskip (Mothership)	Scrins moderskip beveger seg sakte, men er et supervåpen som kan sende ut et energisjokk som tilintetgjør målet og starter en kjedereaksjon som kan jevne hele byer med jorden. ➤ **Krav:** Sender (Signal Transmitter)

SCRINS BYGGVERK

SCRINS PRODUKSJONSBYGNINGER

Ikon/navn	Beskrivelse
Droneplattform (Drone Platform)	Droneplattformen kan bygge andre av Scrins byggverk for å lage en base. Plattformen gir i tillegg radarfunksjonalitet.
Reaktor (Reactor)	Reaktoren er basenes primære kraftkilde. Gjennom effektiv bruk av tiberium forsyner den andre byggverk med energi.

Ekstraktor (Extractor)

Denne enheten samler inn og oppbevarer tiberium som leveres av innhøsterne (Harvesters). Den kommer med en innhøster og er avgjørende for å kunne generere de ressursene Scrin trenger for å opprettholde krigsinnsatsen.

Portal

Via en portal kan du transportere Scrins infanteri til slagmarken. Portalen er ikke kraftig nok til å transportere større enheter.

- **Krav:** Reaktor (Reactor)

Vrengekule (Warp Sphere)

Denne kulen oppretter en passasje som kan teleportere Scrins kjøretøyer. Den inneholder droner som reparerer skadde kjøretøyer innenfor rekkevidde, og kan også sende ut reparatørdroner om nødvendig.

- **Krav:** Reaktor (Reactor), ekstraktor (Extractor)

Nervesenter (Nerve Center)

Nervesenteret er en forutsetning for de avanserte av Scrins baser. Det kan alt fra å kommunisere med styrker langt unna, til å frembringe lyn (Lightning Spike) for å forsvare en base.

- **Krav:** Reaktor (Reactor), ekstraktor (Extractor)

Gravitasjonsstabilisator (Gravity Stabilizer)

Stabilisatoren styrer gravitasjonssvingningene for den kloden den er bygget på, for å kunne gi en trygg teleporteringsankomst for Scrins romskip.

- **Krav:** Nervesenter (Nerve Center)

Stasiskammer (Stasis Chamber)

Stasiskammeret gir støtte til avanserte infanterienheter, bl.a stormsoldater (Shock Troopers) og mesterhjernen (Mastermind). Kammeret kan også projisere et stasisskjold (Stasis Shield) hvor som helst på slagmarken.

- **Krav:** Nervesenter (Nerve Center), Portal

Teknologimontør (Technology Assembler)

Denne enheten muliggjør produksjonen av Scrins sterkeste enheter, utstyrer styrkene med forbedringer og kan gjøre bakkeenheter usårbare mot angrep i en kortere periode.

- **Krav:** Nervesenter (Nerve Center), Portal

Sender (Signal Transmitter)

Senderen kan brukes for å tilkalle et enormt moderskip (Scrin Mothership). Den kan også skifte frekvens for å åpne ormehull (Wormholes).

- **Krav:** Teknologimontør (Technology Assembler)

Støperi (Foundry)

Denne enheten fungerer som en droneplattform (Drone Platform) ved bygging, ved at den gir Scrins ledere tilgang på raskere basekonstruksjoner.

SCRINS STØTTEBYGGVERK

Ikon/navn	Beskrivelse
Svevbol (Buzzer Hives)	Disse kan inneholde utallige svevere (Buzzers). Hvis sveverne (Buzzers) blir eliminert, vil bolet raskt generere nye.
Vekstakselerator (Growth Accelerator)	Scrin er kjent for å bygge de mystiske vekstakseleratorene for å øke produksjonen i tiberiumfeltene. ⅄ **Krav:** Ekstraktor (Extractor)
Stormsøyle (Storm Column)	Stormsøylen genererer en lokal ionstorm (Ion Storm) som hjelper romskipene deres. Den kan konsentrere stormen i et lyn som kan forvolde store skader mot luftfartøyer, kjøretøyer og infanteri. ⅄ **Krav:** Teknologimontør (Technology Assembler)
Fotonkanon (Photon Cannon)	Salver fra fotonkanonen kan rive kjøretøyer i biter. Infanterister er derimot små nok til å unngå direkte skade. ⅄ **Krav:** Portal
Plasmaraketter (Plasma Missile Battery)	Dette våpenet skyter ut ultravarme disker, som kan sette fyr på fiendens luftfartøyer. ⅄ **Krav:** Nervesenter (Nerve Center)
Revnegenerator (Rift Generator)	Scrin bruker denne seriøst farlige innretningen til å åpne en brennende revne hvor som helst på slagmarken hvor alt som befinner seg i nærheten slynges oppi. ⅄ **Krav:** Teknologimontør (Technology Assembler)

SCRINS STØTTEKREFTER

Ikon/navn	Beskrivelse
Reparatørdroner (Reconstruction Drones)	Scrins ledere er trent opp til å sende ut reparatørdroner dit det måtte være behov, selv midt i kampene. ⅄ **Aktiveres i:** Vrengekule (Warp Sphere)
Lyn (Lightning Spike)	Scrin har utviklet lynladninger som et forsvarselement til bruk mot de fleste typer stridsenheter. ⅄ **Aktiveres i:** Nervesenter (Nerve Center)

Svermen (The Swarm)		Fordi enkelte situasjoner krever et større antall av svevere (Buzzers) enn antatt, står Scrins ledere klare til å påkalle en hel sverm til slagmarken om det skulle behøves. ➤ **Aktiveres i:** Nervesenter (Nerve Center)
Vibrasjonsscanning (Vibration Scan)		Denne kraften avdekker umiddelbart tiberiumfelter, i tillegg til tiberiumbaserte livsformer, byggverk og kjøretøyer i virkningsområdet. ➤ **Aktiveres i:** Nervesenter (Nerve Center)
Stasisskjold (Stasis Shield)		Alt som fanges i et stasisskjold stenges ned midlertidig – som frosset i tiden – og blir ikke påvirket av noen typer kjente våpen. ➤ **Aktiveres i:** Stasiskammer (Stasis Chamber)
Fasefelt (Phase Field)		Fasefeltet gjør de enhetene som er påvirket vanskelig å angripe og ute av stand til å kjempe. Scrins ledere bruker denne kraften til å sende styrker bak konvensjonelle baseforsvar. ➤ **Aktiveres i:** Teknologimontør (Technology Assembler)
Ormehull (Wormhole)		Ormehullet lager en tunnel gjennom rommet, slik at militærstyrker kan bevege seg øyeblikkelig fra den ene enden til den andre. ➤ **Aktiveres i:** Sender (Signal Transmitter)
Revne (Rift)		Scrins mektigste våpen lager et hull i selve romvevet, som suger til seg absolutt alt innenfor virkningsområdet. ➤ **Aktiveres i:** Revnegenerator (Rift Generator)
Moderskip (Mothership)		Moderskipet er antakeligvis ikke det eneste fartøyet som inneholder Scrins høyere offiserer, men er en enorm trussel som kan kalles til slagmarken med denne kraften. ➤ **Aktiveres i:** Sender (Signal Transmitter)

OPPGRADERINGER FOR SCRIN

Ikon/navn		Beskrivelse
Plasmadiskkanoner (Plasma Disc Launchers)		De er vanligvis forbeholdt Scrins pansrede divisjoner, men plasmadiskkanonene – som kan spore opp og slå ut raske luftfartøyer – kan også benyttes av Scrins sterkeste fotsoldat. ➤ **Aktiveres i:** Teknologimontør (Technology Assembler) ➤ **Enhet som berøres:** Stormtropper (Shock Troopers)
Glimtpakker (Blink Packs)		Elitestormsoldatene kan bruke disse til å forflytte seg umiddelbart over slagmarken, til stor forargelse hos fienden. ➤ **Aktiveres i:** Teknologimontør (Technology Assembler) ➤ **Enhet som berøres:** Stormtropper (Shock Troopers)

Kraftfeltgeneratorer (Forcefield Generators)		Kraftfeltgeneratorer oppretter et lokalt energifelt som kan stå imot betraktelige krefter – til og med EMP – før det kollapser. ➤ **Aktiveres i:** Teknologimontør (Technology Assembler) ➤ **Enheter som berøres:** Tilintetgjører (Annihilator Tripod), Krigsskip (Devastator Warship), Transportskip (Planetary Assault Carrier)
Fusjonskjerne (Fusion Core)		Scrins teknologimontør (Technology Assembler) utstyrer reaktorene med de komponentene som er nødvendige for å øke kraftproduksjonen betraktelig med en fusjonskjerne. ➤ **Aktiveres i:** Reaktor (Reactor) ➤ **Krav:** Teknologimontør (Technology Assembler)

SCRINS EVNER

Ikon/navn		Beskrivelse
Teleportere enheter (Teleport Units)		Mesterhjernen (Mastermind) kan teleportere alle enheter i et område ved å benytte tiberium i omgivelsene – enten fra et tiberiumfelt eller fra siloen til fienden. ➤ **Enhet som berøres:** Mesterhjerne (Mastermind)
Forvandlingsstråle (Conversion Beam)		Fortæringstanksen (Devourer Tank) kan "fortære" tiberium for å lade opp protonkanonene ekstra. Dette gir dem større rekkevidde og slagkraft. **Enhet som berøres:** Fortæringstanks (Devourer Tank)
Ionstorm (Ion Storm)		Transportskipene (Planetary Assault Carriers) kan generere lokale ionstormer, som styrker forsvarskraften til de fleste av Scrins fartøyer i virkningsområdet. **Enhet som berøres:** Transportskip (Planetary Assault Carrier)
Manipulator (Manipulator Device)		Manipulatoren gir mesterhjernene den bemerkelsesverdige evnen til å ta full kontroll over et mål, det være seg en tanks, et fly eller til og med en hel produksjonsfasilitet. ➤ **Enhet som berøres:** Mesterhjerne (Mastermind)

NØYTRALE ENHETER OG TEKNOLOGIBYGNINGER

NØYTRALE ENHETER

Ikon/navn	Beskrivelse
Mutantplyndrer (Mutant Marauder)	Mutantplyndrere er ekstremt sterke beist utstyrt med kjedegeværer. De ser ut til å nyte godt av tiberium, i motsetning til andre levende skapninger.
Visceroid	Disse stygge, dumme og farlige vesenene er et biprodukt av en spesiell type tiberium. De angripe alt som rører på seg og formerer seg raskt.

TEKNOLOGIBYGNINGER

Ikon/navn	Beskrivelse
Tiberiumbrønn (Tiberium Spike)	Ved å innta denne bygningen får du en konstant strøm av tilleggsressurser.
Utvidelsespunkt (Expansion Point)	Ved å innta denne bygningen får du kontroll på bakkenivå i området rundt. Bakkekontroll tillater deg å sette opp byggverk.
Forsterkningspunkt (Reinforcement Bay)	Ved å innta denne bygningen får du tilgang på flere enheter.
Undergrunnspunkt (Subway Hub)	Ved å innta denne bygningen får du tilgang på alle undergrunnsinnganger (Subway Entrances) på slagmarken.
Undergrunnsinngang (Subway Entrance)	Ved å innta undergrunnspunktet (Subway Hub) kan flere enheter forflytte seg mellom alle undergrunnsinngangene (Subway Entrances) på kartet samtidig.

EMP kontrollsenter (EMP Control Center)		Ved å innta denne bygningen kan du ta i bruk EMP.
Mutantskur (Mutant Hovel)		Ved å innta denne bygningen kan du rekruttere mutantplyndrere (Mutant Marauders).
Forsvarstårn (Defensive Tower)		Ved å innta denne bygningen får du et stasjonært tårn.
Tiberiumsilo (Tiberium Silo)		Ved å innta denne bygningen får du en engangsbonus av tilleggsressurser.

LAGRE OG LASTE

Du kan laste inn spill via hovedmenyen og lagre dem via pausemenyen. I felttog (Campaign) lagres spillet ditt automatisk etter hvert oppdrag du seirer i. (Det lagres separate filer for hvert av felttogene).

- For å laste inn et lagret spill, klikker du på FELTTOG (CAMPAIGN) i hovedmenyen og deretter på FORTSETT FELTTOG (CONTINUE CAMPAIGN). Velg et lagret spill fra listen og klikk på LASTE SPILL (LOAD GAME).
- For å lagre et spill underveis, trykker du **ESC** for å åpne pausemenyen og deretter på LAGRE (SAVE). Velg et spill i listen du vil erstatte, og klikk på LAGRE SPILL (SAVE GAME).

FEILSØKING

ELEKTRONISK BRUKERSTØTTESENTER

Hvis du får problemer med dette spillet, kan du gå inn på brukerstøttesenteret vårt på **http://support.electronicarts.co.uk** der du kan lese vanlige spørsmål om feilsøking og sende spørsmål om problemet ditt til oss.

Hvis du ønsker tips om feilsøking for EA Link, må du sørge for at EA Link er startet. Så velger du HELP (hjelp) øverst i EA Link-vinduet for å gå til Hjelp-delen.

ANNEN BRUKERSTØTTE

Dette spillet inneholder en film med brukerstøtteinformasjon som hjelper deg å løse eventuelle problemer. Du kan finne brukerstøttefilen i samme mappe som spillet. Du kan også få støtte via vårt Kundestøtte-team (se *Kundestøtte* på s. 56).

PROBLEMER MED Å STARTE SPILLET

- Sørg for at systemet ditt oppfyller minimumskravene for dette spillet, og at du har installert de nyeste driverne for skjermkortet og lydkortet:
  For NVIDIA-skjermkort kan du gå inn på **www.nvidia.com** og laste ned drivere.
  For ATI-skjermkort kan du gå inn på **www.ati.amd.com** og laste ned driverne.
- Hvis du kjører **diskversjonen** av dette spillet, bør du prøve å installere DirectX på nytt fra disken. Det ligger vanligvis i DirectX-mappen på roten på disken. Hvis du har Internett-tilgang, kan du gå inn på **www.microsoft.com/directx** og laste ned den nyeste versjonen av DirectX.

GENERELLE TIPS OM FEILSØKING

- Hvis du har diskversjonen av dette spillet og Autkjør-skjermen for installering/spilling ikke vises automatisk, høyreklikker du diskstasjonsikonet i Min datamaskin og velger Autokjør.
- Hvis spillet er tregt, bør du prøve å redusere kvaliteten på noen av skjerm- og lydinnstillingene fra innstillingsmenyen i spillet. En lavere skjermoppløsning kan ofte gi bedre ytelse.
- For å oppnå optimal ytelse når du spiller, bør du helst skru av andre bakgrunnsoppgaver eller antivirusprogrammer som kjører i Windows. Men husk å starte antivirusprogrammet igjen når du er ferdig å spille.

SPILLE PÅ NETTET VIA EN BRANNMUR ELLER RUTER

Dette spillet bruker følgende nettverksporter til spilling på Internett. Hvis du bruker en brannmur (for eksempel brannmurprogrammet i Windows eller en maskinvarebrannmur), må du stille den inn slik at spillet kan kommunisere på disse portene:

Type	Lokalt	Eksternt
UDP	Any	27900
TCP	Any	29900
TCP	Any	29901
TCP	Any	6667
UDP	6500	27900
UDP	6500	Any
TCP	Any	28910
UDP	13139	13139
UDP	Any	27900
TCP	Any	28910

PORTVIDERESENDING

Hvis du er koblet til Internett via en ruter, kan du løse mange problemer med nettverkstilkobling ved å stille inn portvidersending (engelsk: Port Forwarding). Alle rutere har sin egen metode for å stille inn portvideresending, men denne fremgangsmåten burde være til hjelp for de fleste:

1. Åpne Admin-panelet for ruteren. De fleste rutere har et webbasert grensesnitt der du kan konfigurere portvideresending. Navnekonvensjonene er forskjellige for ulike rutere, men se etter henvisning til Port Forwarding, Services, Virtual Servers, Inbound Services, Applications eller Gaming.
2. Deretter må du lage nye regler for å videresende portnumrene som er oppført ovenfor, til IP-adressen til PCen din. Du kan finne PCens IP-adresse via Start-menyen i Windows: Klikk START > KJØR… og skriv **cmd**. Klikk OK.
3. Skriv **ipconfig** fra ledeteksten og trykk ENTER. De grunnleggende nettverksinnstillingene vises sammen med IP-adressen din.

En vanlig innstilling for portvideresending ser slik ut:
Port – 3658, **Protocol** – UDP, **Traffic** – Incoming, **Forwarded to** – [din IP.adresse – f.eks. 192.168.1.3]

DMZ

De fleste rutere har et valg for å plassere PCen i en DMZ (demilitarisert sone). Når det gjelder

hjemmerutere, betyr dette at alle innkommende porter blir videresendt til PCen din. Dette vil sannsynligvis løse de fleste tilkoblingsproblemer, men du vil miste all sikkerhetsbeskyttelse som ligger i ruteren.
Hvis du vil ha mer informasjon om brannmurer, portvideresending og DMZ, kan du gå inn og lese tipsene på vårt Kundestøttesenter på **http://support.electronicarts.co.uk**

MERKNAD

Electronic Arts forbeholder seg retten til å forbedre produktet som beskrives i denne brukerhåndboken når som helst uten forvarsel. Denne brukerhåndboken og programvaren som beskrives i den er underlagt opphavsrett. Med enerett. Ingen deler av denne brukerhåndboken eller programvaren som beskrives skal kopieres, gjenskapes, oversettes eller omgjøres til elektroniske eller maskinleselige formater uten forhåndstillatelse fra EA Swiss Sàrl, Place du Molard 8, 1204 Geneva, Switzerland.

GARANTI

BEGRENSET GARANTI

Electronic Arts garanterer den opprinnelige kjøperen av denne programvaren at opptaksmediet programvaren er lagret på er fritt for skader i materialer og utførelse i 90 dager etter kjøpsdato. I løpet av denne perioden vil defekte opptaksmedier erstattes hvis originalproduktet sendes til Electronic Arts på adressen nedenfor, sammen med et datert kjøpsbevis, en beskrivelse av skaden, det ødelagte mediet og adressen din. Denne garantien kommer i tillegg til rettigheter regulert av loven, og påvirker ikke loven på noen måte. Denne garantien gjelder ikke selve programvaren, som tilbys som den er. Den gjelder heller ikke opptaksmedier som har vært utsatt for misbruk, skade eller overdreven bruk.

ERSTATNING ETTER GARANTIENS UTLØP

Electronic Arts vil erstatte medier som er ødelagt av brukeren forutsatt at produktet finnes på lager, og at originalmediet returneres. Husk å legge ved en fullstendig beskrivelse av problemet, navn, adresse og eventuelt et telefonnummer der vi kan nå deg på dagtid. Ring oss på telefon 800 13 897 mandag til fredag, mellom kl 13.00 til 17.00. Slik når du oss på Internett: **HTTP://WWW.EANORGE.NO**
E-post: **SUPPORT-NORGE@EUROPE.EA.COM**
Electronic Arts Norway A/S, Att: CS, Nydalsveien 30 B, 0484 Oslo, Norge

Electronic Arts fraskriver seg alt erstatningsansvar hvis produktet er kjøpt brukt og forbrukeren ikke er den første brukeren av produktet.

KUNDESTØTTE – VI VIL HJELPE DEG!

Spillet inneholder en teknisk brukerstøttefil som kan være til hjelp når du skal løse eventuelle problemer. Denne gir deg løsningsforslag på de vanligste problemene som kan inntreffe når du spiller. Hvis du allerede har installert spillet, klikker du på START-knappen i Windows og finner spillet ved å klikke på **Programmer>** (eller **Alle programmer>**) **ELECTRONIC ARTS>** (eller **EA SPORTS>**). Den tekniske brukerstøttefilen finner du i samme mappe som spillet. Les gjennom denne filen før du kontakter kundestøtte hos EA.

Hvis ikke du har installert spillet ennå, følger du disse instruksjonene:

Kjøre teknisk brukerstøttefil (uten at spillet er installert):

- Sett inn spilldisken i stasjonen.
- Klikk på START og velg **Kjør...**.
- I dialogboksen som kommer frem, skriver du **D:\Support\European Help Files\EA_Help_Select.htm** og velger OK (bytt til korrekt bokstav hvis ikke stasjonen din har bokstaven '**D:**').

Hvis du vil sjekke om maskinen din tilfredsstiller minimumskravene som beskrives på emballasjen til spillet, kan du bruke verktøyet **dxdiag** for å få en oversikt over spesifikasjonene til systemet og få en detaljert rapport om dette. Denne rapporten kan være til hjelp for kundestøtte hos EA for å finne en raskere løsning på problemene.

Få tak i systeminformasjon:

- Velg START, klikk **Kjør...** og skriv **dxdiag** i dialogboksen. Klikk OK.
- Klikk SAVE ALL INFORMATION... for å lagre en kopi av rapporten du kan skrive ut. Ha denne rapporten tilgjengelig når du kontakter kundestøtte hos EA.

Ved hjelp av denne informasjonen bør du greie å konfigurere datamaskinen riktig. Har du fortsatt problemer, kan du ringe Electronic Arts' kundetjeneste på telefon 800 13 897 mandag til fredag mellom kl 13.00 og 17.00. Du kan også skrive til oss på adressen nedenfor. Husk at du i tillegg til ovenstående opplysninger oppgir et telefonnummer der vi kan nå deg på dagtid.

Før du ringer kundetjenesten, bør du sjekke hjelpefilen som følger med all programvare fra Electronic Arts. Du får tilgang til filen fra verktøylinjen i Windows® 95/98/ME. Ettersom filen gir svar på de vanligste problemene, kan du muligens raskt finne ut hva akkurat *ditt* problem skyldes.

Electronic Arts Norway A/S, Att: CS, Nydalsveien 30 B, 0484 Oslo, Norge

Slik når du oss på Internet: **www.eanorge.no** E-post: **support-norge@europe.ea.com**

Merk: Hvis du har kjøpt spillet via EA Link, kan du lese lisensavtalen for sluttbruker på **http://files.ea.com/downloads/commerce/eula/en_US/eula.pdf**

© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, logoen til EA, Command & Conquer og Command & Conquer 3 Tiberium Wars er varemerker eller registrerte varemerker for Electronic Arts Inc. i USA og/eller andre land. Med enerett. Dette produktet inneholder programvareteknologi lisensiert fra GameSpy Industries, Inc. © 1999-2007 GameSpy Industries, Inc. Med enerett. GameSpy og designet til "Powered by GameSpy" er varemerker for GameSpy Industries, Inc. Med enerett. Alle andre varemerker er de respektive eieres eiendom.

WWK01605529MT