COMMAND & CONQUER 3

TIBERIUM WARS™

EPILEPSIVARNING

Läs denna varning innan du använder detta spel eller låter ditt barn använda det.

En del personer kan få epilepsianfall eller förlora medvetandet när de utsätts för vissa blixtrande ljus eller ljusmönster i det vardagliga livet. Dessa personer kan få ett anfall medan de tittar på TV eller spelar vissa dataspel. Detta kan hända även om personen i fråga inte har någon medicinsk historia av epilepsi eller tidigare aldrig haft några epileptiska anfall. Om du eller någon i din familj har haft epilepsirelaterade symptom (anfall eller förlorat medvetande) i samband med blixtrande ljus, rådgör med din läkare innan du spelar dataspelet.

Vi uppmanar föräldrar att hålla ett öga på sina barns dataspelsanvändning. Om ditt barn skulle råka ut för något av följande symptom: yrsel, suddig syn, ögon- eller muskelryckningar, förlorat medvetande, förvirring, ofrivilliga rörelser eller konvulsioner vid användning av dataspel, avbryt GENAST och kontakta läkare.

FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDER VID ANVÄNDNING

- Sitt inte för nära din bildskärm. Håll dig på så långt avstånd från skärmen som sladdens längd tillåter.
- Spela helst spelet på en liten skärm.
- Undvik att spela när du är trött eller fått dåligt med sömn.
- Se till att rummet där du spelar är väl upplyst.
- Vila minst 10 till 15 minuter per timme då du spelar ett dataspel.

INSTALLERA OCH SPELA SPEL

FÖR ANVÄNDARE MED CD/DVD-VERSIONEN

Om du vill installera spelet stoppar du i spelskivan i din cd/dvd-enhet och följer instruktionerna på skärmen.

När spelet är installerat kan du starta det via spelets autostartmeny eller genom att leta reda på spelet via menyn START > PROGRAM (eller ALLA PROGRAM), som du hittar längst ner till vänster på skärmen.

FÖR EA LINK-ANVÄNDARE

Du hittar instruktioner för att installera/spela spelet i hjälpavsnittet i EA Link.

HÅLL DIG UPPDATERAD OCH REGISTRERA DIG HOS EA!

Skapa ett EA-medlemskonto och registrera det här spelet om du vill ha gratis fuskkoder och speltips från EA. Det går snabbt och enkelt att skapa ett EA-medlemskonto och registrera ditt spel!

Du kan registrera det under installationen eller via länken för elektronisk registrering som du hittar i spelets START-meny. Du kan även besöka vår webbsajt på **www.gamereg.ea.com** och registrera spelet där.

Obs! När du registrerar det här spelet till ditt EA-medlemskonto sparas en kopia av spelets PC-serienummer under 'Mitt EA-konto' så att du kan referera till det i framtiden.

INNEHÅLL

INSTALLERA OCH SPELA SPEL	1
HÅLL DIG UPPDATERAD OCH REGISTRERA DIG HOS EA!	1
VÄLKOMMEN TILLBAKA, BEFÄLHAVARE	3
ROLLISTA	7
HUVUDMENY	8
INSTÄLLNINGAR	9
SPELSKÄRMEN	9
GRUNDLÄGGANDE SPELANDE	12
TAKTIK FÖR MEDELHÖG SVÅRIGHETSGRAD	16
SPELLÄGEN	20
ENHETER, BYGGNADER OCH KRAFTER	27
SPARA OCH LADDA	53
PROBLEM MED DIN PROGRAMVARA?	53
ANMÄRKNING	55
GARANTIBEGRÄNSNING	55
KUNDSUPPORT	56

Mer information om EA™ finns på **www.eagames.se**

VÄLKOMMEN TILLBAKA, BEFÄLHAVARE

Det tredje tiberiumkriget har inletts.

År 2047 flammade den långa och lågintensiva kampen mellan de allierade nationerna i GDI (Global Defense Initiative) och superkraften i skuggorna, kallad NOD:s Brödraskap, upp till en eldstorm som härjar hela planeten. Båda fraktionerna kämpar om tiberium, en gåtfull grön kristall av utomjordiskt ursprung som både är den slutgiltiga naturresursen och den värsta miljökatastrofen någonsin. Insatserna kunde inte vara högre – den som har kontroll över tiberium bestämmer mänsklighetens och planeten Jordens öde. Det här våldsamma globala kriget mellan GDI och NOD är dock bara början. Människorna kommer snart att upptäcka att de inte är ensamma i universum… och att de inte är den enda rasen som kämpar om tiberium.

EN KOMMENTAR FRÅN PRODUKTIONSLEDARE MIKE VERDU

Det här spelet har varit ett nöje att arbeta med för alla som deltagit i processen. De flesta av oss är passionerade *Command & Conquer*™ -fans – det har varit en stor ära och ett privilegium att arbeta på ett nytt *Command & Conquer*-spel, särskilt ett som utspelar sig i det tiberium-universum där allt började 1995. Vi har jobbat mycket hårt på att skapa ett toppmodernt RTS-spel som följer kärnan i *Command & Conquer* och hedrar arvet från alla de tidigare spelen.

Tack för att du spelar *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* ™. Jag hoppas att du njuter lika mycket av att spela spelet som vi njöt av att göra det.

-Mike Verdu, produktionsledare

DITT HUVUDMÅL

I *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* ™, får du ikläda dig rollen som befälhavare på slagfältet, med mål att besegra fiendens arméer och förstöra deras baser genom att överlista, utmanövrera och överväldiga deras militära styrkor med dina egna. I en typisk strid kontrollerar du en av tre olika fraktioner – GDI, NOD eller Scrin – och konstruerar en egen verksamhetsbas, tränar upp ett antal olika kraftfulla stridsenheter och placerar ut dem strategiskt mot dina motståndare. Detta kräver att du kan tänka och agera snabbt och kan bemästra slagfältets kontroller. Det bästa sättet att lära dig dessa är att klicka på knappen Träning på huvudmenyn, där du direkt kan få praktisk erfarenhet.
Mer information finns i denna handbok.

ALLA KONTROLLER

Du behöver inte lägga alla kommandon som följer på minnet för att kunna spela och njuta av *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*, men om du lär dig allihopa kan du få en viktig fördel.

- Du kan anpassa de flesta kontrollerna nedan genom att välja fliken Snabbtangenter på menyn Inställningar.

Obs! Alla förekomster av "klicka" och "dubbelklicka" avser vänster musknapp om inget annat anges.

VALKOMMANDON

Kommando	Tangentbord/Mus
Välj en enhet	Klicka
Lägg till en enhet i urval	**SKIFT** + klicka
Välj en grupp av enheter	Klicka och dra en ruta omkring önskade enheter
Välj alla stridsenheter på kartan	**Q**
Välj alla enheter av en viss typ på skärmen	**W** eller dubbelklicka på enheten
Välj alla enheter av en viss typ på kartan	Klicka på enheten och tryck två gånger på **W**
Definiera valda enheter som en grupp	**CTRL + 0–9**
Välj numrerad grupp	**0-9**
Välj och hoppa till numrerad grupp	Tryck två gånger på **0-9**
Placera samlingspunkt	Markera byggnad och högerklicka på området
Hoppa till sista minikartahändelse	**MELLANSLAG**
Välj nästa skördare	**N**
Visa alla hälsostaplar	**CTRL** + **§**
Snabbspola framåt-läge (endast vid repriser)	>

FÖRFLYTTNINGS- OCH ANFALLSKOMMANDON (MED ENHETER VALDA)

Kommando	Tangentbord/Mus
Förflytta enheter eller anfalla mål	Högerklicka
Attackförflyttning	**A** + högerklicka
Anfallsförflyttning	**F** + högerklicka
Omvänd förflyttning	**D** + högerklicka
Tvinga förflyttning	**G** + högerklicka
Grupperingsförflyttning	Håll ned båda musknapparna
Stoppa enheterna	**S**
Tvinga attack	**CTRL** + högerklicka
Sprid ut	**CTRL + X**
Planeringsläge	**CTRL + Z**
Waypoint-läge	**ALT**
Aggressiv ställning	**ALT + A**
Vaktställning	**ALT + S**
Håll ställningarna	**ALT + D**
Avvaktande ställning	**ALT + F**

PRODUKTIONS- OCH SIDOMENYKOMMANDON

Kommando	Tangentbord/Mus
Målmeny	**O**
Infodatabas	**I**
Säljläge	**Z**
Kraftläge	**X**
Reparationsläge	**C**
Markeringsflik	**§**
Produktionsbyggnadsflik	**E**
Supportbyggnadsflik	**R**
Infanteriflik	**T**
Fordonsflik	**Y**
Flygflik	**U**
Nästa underflik/Föregående underflik	**TAB/CTRL + TAB**
Sidomenyplats 1–10	**F1-F10**
Knappar för enheters egenskaper	**CTRL + A/S/D/F**
Stödkrafter	**CTRL + F1-F8**

SKÄRM- OCH KAMERAKONTROLLER

Kommando	Tangentbord/Mus
Öppna pausmenyn	**ESC**
Rulla skärmen	Piltangenter eller flytta musen till skärmens kant
Snabbrulla	Högerklicka och dra med musen
Hoppa till huvudbasen	**H**
Ange kamerabokmärke 1	**CTRL + J**
Ange kamerabokmärke 2	**CTRL + K**
Ange kamerabokmärke 3	**CTRL + L**
Ange kamerabokmärke 4	**CTRL + Ö**
Gå till bokmärke 1	**J**
Gå till bokmärke 2	**K**
Gå till bokmärke 3	**L**
Gå till bokmärke 4	**Ö**
Rotera kamera vänster/höger	Numeriskt tangentbord **4/6** eller tryck ned mushjulet i mitten och dra musen vänster/höger
Zooma kamera in/ut	Numeriskt tangentbord **8/2** eller tryck ned mushjulet i mitten och dra musen uppåt/nedåt
Återställ kamera till standardposition	Numeriskt tangentbord **5** eller tryck på mushjulet i mitten
Växla gränssnittsgrafik	**END**
Ta skärmbild	**F12**

MULTIPLAYER-KONTROLLER

Kommando	Tangentbord/Mus
Växla röstchatt	**CTRL + V**
Röstchatt	**V**
Chatta med allierade	**BACKSTEG**
Chatta med alla	**RETUR**
Placera fyr	**B**
Ta bort fyr	**DEL**

ROLLISTA

Under de olika kampanjerna i *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* får du möta flera olika förnäma befattningshavare från GDI och NOD:s Brödraskap. Nedan finns en genomgång av dessa.

GDI

Jack Granger

Spelas av Michael Ironside

General Jack Granger är en ärrad veteran som stigit i graderna genom militära bedrifter snarare än politisk list. En tuff och rättfram befälhavare. Hans erfarenhet från två krig mot NOD har givit honom värdefull förståelse för alla militära situationer – och självförtroende och mod nog att dra upp en strategi som leder till seger.

Redmond Boyle

Spelas av Billy Dee Williams

Mindre män skulle ha krossats under vikten av så prövande händelser, men när ödet placerade Redmond Boyle som agerande chef för GDI levde han upp till utmaningen. Boyle är karismatisk, men inte särskilt eftertänksam och GDI:s ansikte utåt. Som ledare är han uppenbarligen inriktad på att slå ut NOD:s Brödraskap till varje pris.

Sandra Telfair

Spelas av Grace Park

Löjtnant Sandra Telfair är särskild assistent till General Granger vid Centralhögkvarteret. Med bakgrund inom den militära underrättelsetjänsten är Sandra en mycket duglig officer. Hennes skarpsinniga bedömning av NOD:s taktik kan komma väl till pass.

Kirce James

Spelas av Jennifer Morrison

Löjtnant Kirce James är ett riktigt fullblodsproffs och en utomordentlig officer precis den typ av soldat som alla befälhavare vill ha vid sin sida. Löjtnant James tillgång till underrättelseinformation – samt GDI:s mest kraftfulla vapen – kommer ofta att visa sig ovärderlig.

NOD:S BRÖDRASKAP

Kane
Spelas av Joe Kucan

Den man som endast är känd som Kane är den högste ledaren – av vissa kallad *messias* – för NOD:s Brödraskap. Kane personifierar den fina skillnaden mellan snille och galning, så det är ingen överraskning att världen är uppdelad i två läger, för och emot honom. Hans anhängare anser att han förutspått förekomsten av tiberium, men ändå verkar hans handlingar tyda på dolda syften och antydan till storhetsvansinne.

Kilian Qatar
Spelas av Tricia Helfer

General Kilian Qatar är en oerhört karismatisk och – när situationen kräver det – otroligt skoningslös ledare. Qatar är NOD:s näst högsta befäl och har stigit i graderna både genom överlägsna militärstrategiska beslut och en orubblig lojalitet mot Kane.

Ajay
Spelas av Josh Holloway

Ajay är NOD:s militära planeringsexpert. Som mästerlig underrättelseofficer och slug taktiker har Ajay många gånger visat sin förmåga att upprätta planer för komplicerade – och mycket framgångsrika – militära operationer. Ajay är en erfaren soldat och aldrig långt från de frontlinjer där hans bröder slåss för att genomföra hans planer.

HUVUDMENY

Starta ett spel för en spelare eller ett multiplayer-spel, ändra inställningar, gå igenom infodatabasen, m.m.

TRÄNING Lär dig de viktiga färdigheter du behöver för att spela *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*.

KAMPANJ Starta eller fortsätt på en kampanj som GDI eller NOD:s Brödraskap.

Obs! Håll utkik efter en bonuskampanj när du slutfört GDI- och NOD-kampanjerna.

SNABBSTRID Skapa en enskild match mot upp till sju AI-styrda motståndare.

MULTIPLAYER Spela med upp till sju motståndare via ett nätverk eller online.

PROFILER Hantera spelarprofiler, visa infodatabasen eller se på upplåsta kampanjfilmer.

ALTERNATIV Ändra inställningar för ljud, bild och kontroller, eller visa tacklistan.

AVSLUTA Avsluta spelet.

INSTÄLLNINGAR

Om du vill ändra inställningarna för bild, ljud och kontroller väljer du ALTERNATIV på huvudmenyn och väljer sedan INSTÄLLNINGAR.

- Under spelets gång kan du ändra inställningar genom att trycka på **ESC** för att öppna pausmenyn och sedan klicka på INSTÄLLNINGAR. Grafiska inställningar kan dock bara ändras på menyn Inställningar som öppnas via huvudmenyn. Dessa kan inte ändras under spelets gång.

GRAFIK Ändra olika grafiska inställningar.

Obs! Du kan också välja en av fem förinställda grafiska inställningar, från MYCKET LÅG till MYCKET HÖG. Du kan välja en förinställd inställning med skjutreglagen längst upp på skärmen. Dessa förinställningar är till en början automatiskt inställda för att passa datorns prestanda. Experimentera med skjutreglagen tills du hittar en inställning som passar dig eller låt dem bara vara i den automatiskt inställda positionen.

LJUD Ange volym på musik, ljudeffekter, röster, omgivningsbuller och filmklipp samt aktivera eller inaktivera VoIP (Voice over IP).

SNABBTANGENTER Ange egna snabbtangenter genom att klicka på en plats eller välj ett tangentkommando via den nedrullningsbara menyn.

Obs! Du kan välja en modifierare för varje tangentkombination, antingen SKIFT, CTRL eller ALT

NÄTVERK Välj önskad IP-adress, växla Sändningsfördröjning på eller av, ange ett portnummer eller klicka på Uppdatera NAT.

Obs! Om du ändrat din brandväggsinställning sedan du senast spelade Command & Conquer 3 Tiberium Wars online och har problem med anslutningen kan det hjälpa att klicka på UPPDATERA NAT. (Se även filen Läsmig.txt i installationsmappen för ytterligare information.)

ALLMÄNT Ändra spelets hastigheter, fördröjning för verktygstips och musrullningshastighet samt konfigurera ticker-alternativ.

Obs! I Command & Conquer 3 Tiberium Wars kan du välja att visa reklam under spelets gång genom att klicka på rutan Visa reklam.

- Bekräfta ändringar genom att klicka på KLAR.
- Återställ spelets ursprungliga inställningar genom att klicka på STANDARD.

SPELSKÄRMEN

STRIDSFÖNSTER

I stridsfönstret kan du producera och placera ut byggnader, beordra enheter att förflytta sig och anfalla samt använda specialkrafter och mycket annat. Stridsfönstret visar bara en del av den samlade kartan i taget.

Obs! Under kampanjuppdrag visas waypoint-markörer alltid på skärmen för att hjälpa dig på vägen mot dina mål.

- Om du vill rulla stridsfönstret flyttar du musen till skärmens kant i den riktning som du vill förflytta dig. Stridsfönstret börjar rulla. Du slutar rulla genom att flytta in musen mot mitten på skärmen. Du kan också rulla stridsfönstret med piltangenterna.
- Om du vill rulla snabbare håller du ned höger musknapp medan du flyttar musen.

Kamerastyrning med mushjulet: Om du vill zooma in eller ut med mushjulet rullar du mushjulet framåt eller bakåt. Om du vill rotera kameran håller du ned hjulet och flyttar musen. Om du vill återställa kamerans standardvy klickar du på mushjulet.

FOG OF WAR

Varje enhet har en synvidd, vilket betyder att det du ser i stridsfönstret är det som alla dina enheter kan se. Områden på kartan utanför denna synvidd täcks av en halvgenomskinlig dimma, så kallad **Fog of War.** Denna dimma döljer fiendens enheter och byggnader och visar endast terrängen och civila byggnader. Fog of War lyfts endast när dina enheter återvänder till området.

I vissa kampanjuppdrag täcker ett extra lager – ett svart **hölje** – outforskad terräng. När du utforskar kartan lyfts höljet efter hand så att terräng, byggnader och enheter under det visas. När höljet lyfts är det borta för alltid. Allt utanför enheternas synvidd är dock fortfarande dolt av Fog of War. Som i vanliga kampanjuppdrag tas Fog of War bort när du återigen är inom synvidden.

KAMERABOKMÄRKEN

Med kamerabokmärken kan du markera platser på kartan och sedan direkt hoppa till dem med bara en tangenttryckning.

- Du anger ett kamerabokmärke genom att trycka på **CTRL + J, K, L eller Ö**.
- Du kan hoppa till ett definierat kamerabokmärke genom att trycka på **J, K, L eller Ö**.
- Om du vill hoppa till din hemmabas trycker du på **H**.

SIDOMENY

Använd sidomenyn för att hantera din bas och dina styrkor. Oavsett var du är och vad som visas i stridsfönstret kan du alltid bygga nya enheter och byggnader i sidomenyn. Du behöver inte visa basen varje gång du vill starta en produktion.

- I sidomenyn finns en **markeringsflik** med information om valda enheter, byggnader, m.m. Om du vill veta mer om något i sidomenyn placerar du markören över dess ikon.
- Under kampanjuppdrag finns ikoner för att öppna huvud- och bonusmål samt infodatabasen också i sidomenyn.

RADARMINIKARTA

Sidomenyn innehåller din slagfältsradar, även kallad minikartan. Håll ett öga på radarn eftersom den ofta visar fientliga trupprörelser innan du upptäcker dem i stridsfönstret. Var dock försiktig: I vissa fall kan radarn slås ut.

MÅL (ENDAST KAMPANJ)

Om du vill visa dina uppdragsmål klickar du på ikonen Mål. Du måste slutföra alla dina huvudmål för att slutföra ett uppdrag. (Observera att dina huvudmål kan ändras under en strid.) Du behöver inte genomföra dina bonusmål, men om du gör det får du fler resurser eller andra belöningar.

INFODATABAS (ENDAST KAMPANJ)

Infodatabasen är ett värdefullt referensverktyg med en uppsjö av information om dina styrkor samt eventuell hemlig information du upptäckt under kampanjen.

- Du kan få tillgång till infodatabasen under spelets gång genom att klicka på dess ikon i skärmens övre högra hörn.
- Du når infodatabasen från huvudmenyn genom att välja PROFILER och sedan klicka på INFODATABAS.

Tips: När alla huvudmål uppnåtts slutar uppdraget automatiskt i en seger. Om du planerar att även uppnå bonusmålen ska du göra detta med minst ett huvudmål kvar.

GEMENSAMT KONTROLLGRÄNSSNITT

Det gemensamma kontrollgränssnittet finns längst ned i stridsfönstret och här kan du ange enheters uppförande och stridstaktik. Det finns visserligen tangentbordsgenvägar för alla dessa alternativ, men med det gemensamma kontrollgränssnittet kan du enkelt få tillgång till dem med ett musklick.

GRUNDLÄGGANDE SPELANDE

Följande översikt är avsedd att ge nya spelare den information de behöver för att spela *Command & Conquer 3 Tiberium Wars.*

UPPFÖRA BYGGNADER

Det är inte ovanligt att ett uppdrag inleds med bara en konstruktionsanläggning. Börja omedelbart bygga resten av din bas.

Så här uppför du en byggnad:

1. Välj konstruktionsanläggningen. De byggnader som kan uppföras visas som ikoner i markeringsfliken i sidomenyn.

   Obs! Om en ikon är nedtonad beror det antingen på att du saknar tillräckliga resurser för att köpa den eller att du inte förvärvat rätt resurser eller teknologier.

2. Klicka på ikonen för den byggnad som du vill uppföra. En skuggad timer visas över ikonen. När tiden minskar tas de krediter som byggnaden kostar ut. När tiden gått ut är byggnaden redo att placeras ut och dess ikon blinkar.

   Obs! Om du får slut på krediter under uppförandet pausas byggandet tills du får mer krediter. När dina krediter fyllts på återupptas uppförandet automatiskt.

3. Placera markören på den plats i stridsfönstret där du vill uppföra byggnaden. (Du ser att markören ändrats till en genomskinlig bild av byggnaden.) Du måste bygga inom basens markherravälde, som är ett cirkelformat område runt de flesta av dina byggnader. Om den byggnad du vill uppföra visas i rött kan du inte uppföra den på den platsen.

   Obs! Om du vill rotera byggnaden innan du placerar ut den håller du ned vänster musknapp och för musen åt vänster eller åt höger och släpper sedan upp knappen.

4. När du bestämt placeringen klickar du för att påbörja uppförandet av byggnaden.

- Du kan avbryta uppförandet av byggnaden genom att högerklicka på den en gång för att stoppa produktionen (om den fortfarande pågår) och sedan högerklicka igen för att avbryta produktionen och få en återbetalning av inköpskostnaden.

TRÄNA UPP ENHETER

När du uppför byggnader som kaserner eller krigsfabriker kan du använda dem för att träna upp stridförande enheter.

Obs! Innan du kan bygga enheter måste du först uppföra en kasern (GDI), NOD:s hand (NOD:s Brödraskap) eller Portal (Scrin). I den här handboken använder vi termen kasern för alla de tre fraktionerna.

Så här tränar du upp enheter:

1. Klicka på kasernen – eller klicka på underfliken Infanteri på kommandoraden – för att öppna menyn Enheter. De enheter som är tillgängliga för uppträning visas.
2. Klicka på ikonen för den enhet som du vill träna upp. En skuggad timer visar hur lång tid det tar att bygga enheten.

   Obs! Starta en produktionskö genom att klicka flera gånger på ikonen för de enheter som du vill bygga. En siffra visas på ikonen, vilken indikerar hur många enheter du beställt. Du kan köa upp till fem enheter i taget genom att hålla ned SKIFT medan du klickar.

3. När enheten är klar kommer den ut och inställer sig till tjänstgöring.

- Du kan avbryta uppträning av enheten genom att högerklicka på enhetens ikon en gång för att stoppa träningen och sedan högerklicka igen för att avbryta träningen och få en återbetalning av de associerade kostnaderna.

FÖRSE DIN BAS MED STRÖM.

Basen behöver ström för att fungera. När du utökar basen med fler byggnader behöver du också mer ström. Om basen får ont om ström händer följande: radarn går ned, dina basförsvar slutar fungera och det tar längre tid att uppföra nya byggnader och träna upp nya enheter. Så fort du får tillbaka tillräckligt med ström försvinner alla dessa effekter. Din konstruktionsanläggning genererar lite ström, men du måste uppföra kraftverk för att generera mer. När ett kraftverk uppförts ökar kraftmätaren.

- Du kan se hur mycket ström du har tillgång till och hur mycket du använder för tillfället med hjälp av kraftmätaren.
- Intill kraftmätaren finns en liten indikator för hur mycket ström basen kräver. Försök hålla kraftmätaren över den här indikatorn.

Obs!: Om du får ont om ström kan du välja att stänga av en eller flera byggnader för att spara ström. Du gör detta genom att klicka på ikonen Stäng av på kommandoraden och sedan klicka på byggnaden. En varning dock, avstängda byggnader är helt inaktiva. Detta betyder t.ex. att du inte längre kan träna upp enheter i en avstängd krigsfabrik. Byggnader som påverkas av EMP-vapen anses vara avstängda.

RESURSER

Det kostar krediter att skapa enheter och uppföra byggnader samt forska fram uppgraderingar och använda krafter. När du väljer ett objekt eller en åtgärd som kräver krediter börjar medel dras från ditt konto tills hela beloppet har betalats. Stödkrafter drar krediter i en klumpsumma.)

- Du börjar en typisk match med tillräckligt många krediter för att skapa grundläggande enheter och uppföra grundläggande byggnader. För att slutföra drabbningen måste du dock samla in fler krediter.
- Om du väljer att utföra en uppgift som kräver krediter, men får slut på krediter, pausas uppgiften tills du tjänat in mer.
- Du kan få fler krediter genom att söka upp tiberium och sedan bygga ett raffinaderi i närheten av det. Raffinaderiet har en skördare som automatiskt söker upp och hämtar tiberium, som sedan konverteras till krediter. När du bygger ett raffinaderi nära tiberium tar det naturligtvis mindre tid för skördare att samla in resurser.

Blått tiberium

Grönt tiberium

Tips: Håll utkik efter sällsynt blått tiberium, som är mycket värdefullare än vanligt grönt tiberium.

UPPGRADERA TEKNOLOGI

Med byggnader som teknologicentret kan du forska fram nya teknologier för att förbättra dina enheter. När de forskats fram påverkar uppgraderingar omedelbart alla enheter av den aktuella typen – inklusive enheter som redan är i fält.

- Om du vill uppgradera en byggnad klickar du på först på byggnaden och sedan på uppgraderingsikonen i sammanhangsfönstret. Uppgraderingen tar tid och kostar krediter, som byggnader och enheter.

KONTROLLERA DINA STYRKOR

En bra befälhavare vet när han ska beordra sina styrkor att hålla ställningarna, gå till en strategisk reträtt eller att anfalla. Lär dig vad som krävs för att leda dina styrkor till seger.

GRUNDLÄGGANDE FÖRFLYTTNINGSKONTROLLER

Förflyttning Du kan flytta en enhet genom att klicka på den för att välja den i stridsfönstret och sedan högerklicka på en destination. De flesta enheter beskjuter automatiskt fiendeenheter inom räckhåll medan de förflyttar sig till en angiven punkt.

Anfall Om du vill anfalla en fiende väljer du dina enheter och högerklickar på målet.

Samlingspunkter Om du vill ange samlingspunkter för alla enheter som produceras i en byggnad klickar du antingen på byggnaden och högerklickar på kartan eller klickar på höger produktionsflik, trycker på **CTRL + R** och högerklickar på kartan.

Obs! När du har angivit en samlingspunkt lämnar dina nytränade enheter kasernen och går direkt till den platsen.

STÄLLNINGAR

Ange enheternas ställning för att bestämma deras stridförande inställning. Det finns flera alternativ att välja mellan.

- Om du vill ändra ställningen för en grupp av enheter väljer du gruppen och klickar sedan antingen på motsvarande ställningsknapp i det gemensamma kontrollgränssnittet eller trycker på en av de avsedda snabbtangenterna.

Aggressiv Enheterna närmar sig, anfaller och förföljer alla enheter som kommer inom synhåll. (Snabbtangent: **ALT+A**.)

Vakt (standard) Enheterna närmar sig och anfaller fiender som kommer inom synhåll. När fienderna förstörs eller flyr återgår dina enheter till sina positioner. (Snabbtangent: **ALT+S**.)

Håll ställningarna Dina enheter rör sig inte, men beskjuter alla fiender som kommer inom räckhåll.

Obs! Den här ställningen är användbar för defensiva strategier eller artillerienheter. (Snabbtangent: **ALT+D**.)

Avvaktande Enheter i den här ställningen skjuter inte tillbaka och förföljer inga fiender.

Obs! Den här ställningen är användbar för stealth-skyddade enheter. (Snabbtangent: **ALT+F**).

Tips! Prova att välja kasernen och ändra ställning för byggnaden. Enheter som tränas upp i den här byggnaden får den valda ställningen som standard.

VETERANENHETER

När enheterna anfaller fiendens enheter och byggnader får de erfarenhet. När en enhet fått tillräckligt mycket erfarenhet blir den upphöjd till en ny veterannivå. En särskild ikon i stridsfönstret identifierar veteranenheter. Veteranenheter är bättre på sina uppgifter.

- Veteranenheter ger större skada och är mer tåliga (jämfört med andra enheter).
- Elitenheter ger större skada och är mer tåliga än veteraner.
- Hjälteenheter ger större skada och är mer tåliga än elitenheter. De anfaller också snabbare, helar automatiskt upp sig själva och skjuter röd spårljusammunition.

PLANERINGSLÄGE

I planeringsläge kan du köa flera enhetsorder för dina enheter som sedan utförs på din signal. Detta är användbart för skenmanövrer och flankanfall. Planeringsläge kan också användas för att beordra enheter att patrullera.

Så här utfärdar du order i planeringsläge:

1. Tryck på **CTRL + Z** för att växla till planeringsläge och utfärda sedan order med högerklick som vanligt. Tunna linjer i stridsfönstret indikerar planeringslägesorder. Om du t.ex. skulle utfärda en förflyttningsorder så indikerar en röd linje den väg dina trupper skulle ta.
2. Instruera trupperna att utföra dina order genom att trycka på **CTRL+Z** igen för att lämna planeringsläget.

Så här skapar du en patrull i planeringsläge:

1. Tryck på **CTRL + Z** för att växla till planeringsläge.
2. Högerklicka för att ange en eller flera waypoint-punkter för en enhet. Kontrollera att den sista waypoint-punkten ansluter till startpunkten. (Du ser att waypoint-markörerna ändrar färgton när du gjort detta rätt.)
3. Tryck på **CTRL + Z** igen för att lämna planeringsläget. Enheterna påbörjar patrulleringen.

- Om du vill avbryta patrullen ger du bara de patrullerande enheterna nya order.

FÖRHANDSGRANSKA FORMERING

När du fått ihop en rejäl armé kan det vara en god idé att sätta ihop enheter i en organiserad formering. Med formeringsförhandsgranskningen slipper du gissa hur du ska organisera trupperna genom att ordna dem automatiskt.

Så här använder du formeringsförhandsgranskning:

1. Välj en grupp av enheter.
2. Placera markören där du vill att enheterna ska formeras.
3. Håll ned båda musknapparna samtidigt om du vill se en förhandsvisning av formeringen.
4. För musen vågrätt för att rotera formeringen så att den är i önskad riktning, och för sedan musen lodrätt för att ändra stridslinjen och styra djup och bredd på den resulterande formeringen.
5. Släpp musknapparna. Trupperna flyttas nu automatiskt till önskad destination och ställer upp sig i den förhandsvisade formeringen.

- Prova med formeringar i kombination med ställningen Håll ställningarna för att bilda en defensiv linje.

Tips! Du kan kombinera en förflyttningsorder med formeringsförhandsvisningen. För mer information, se *Formeringsförflyttning* på sid. 18.

FÖRLÄGGA INFANTERI

Många civila byggnader och en del andra byggnader kan befästas med infanterienheter. Genom att förlägga infanteri i byggnader får de skydd och en bonus i form av utökad anfallsräckvidd. Fiender som anfaller förlagda styrkor måste först tillfoga den befästa byggnaden stor skada, vilket då leder till att styrkorna automatiskt lämnar den.

- Du kan befästa en byggnad genom att klicka på önskade infanterienheter och sedan högerklicka på den byggnad som du vill befästa. Enheterna förflyttar sig till den valda byggnaden, går in i den och hissar flaggan.
- Om du vill att enheterna ska lämna en befäst byggnad klickar du på byggnaden. En ikon för enheterna i den visas. Klicka på de enheter du vill ska lämna byggnaden. De lämnar byggnaden och är redo för nya order.

Obs! Vissa enheter, t.ex. GDI:s grenadjärer, har attackförmågor som direkt eliminerar fiendeenheter i befästa byggnader.

LÅDOR

Dessa grå GDI-771g låslådor bör ses som gynnsamma mål. Knäck upp en av de här lådorna så kan du hitta något användbart, från extra krediter till extra helande till automatiska veteranuppgraderingar.
Lägg beslag på en låda genom att beordra en enhet att förflytta sig till lådans position.

TUNNOR

De tunnor som du ibland stöter på, slarvigt utspridda på slagfältet, ska ej förväxlas med lådor. De kan innehålla mycket flyktiga kemikalier som exploderar när de beskjuts. Prova att skjuta på en som är i närheten av en fientlig enhet.

TAKTIK FÖR MEDELHÖG SVÅRIGHETSGRAD

Det finns fortfarande mycket kvar att lära innan du bemästrat grunderna för *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*. Följande taktik kan hjälpa dig att lyckas med dina strider.

GRUPPERING AV ENHETER

Du kan visserligen spela *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* bara med musen, men du kan spela mer effektivt med en hand på tangentbordet.

En av de mest användbara tangentkombinationerna i spelet gäller gruppering av enheter. Välj bara de enheter du vill ha och håll sedan ned **CTRL** och valfri siffertangent. De valda enheterna tilldelas nu till den siffertangenten. Du kan sedan välja dem bara genom att trycka på den valda siffertangenten.

- Du kan centrera bilden på den gruppen genom att dubbeltrycka på siffertangenten.
- Om du vill lägga till enheter i gruppen håller du ned **SKIFT** och klickar på ytterligare enheter.

Tips! Enhetsgrupper är ett utmärkt sätt att skicka ut koordinerade styrkor i strid. Börja med att försöka placera allt flyg i en grupp, alla fordon i en annan grupp o.s.v. Experimentera med enhetsgrupper tills du hittar de kombinationer som passar bäst för dig.

SNABBKOMMANDON (SNABBTANGENTER)

Om du vill bemästra *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*, måste du lära dig alla de olika snabbtangenterna i spelet. De förinställda snabbtangenterna är avsedda att stödja tävlingsspel, men du kan anpassa dem så att de passar din personliga spelstil.

- Du kan anpassa snabbtangenterna genom att välja ALTERNATIV på huvudmenyn, klicka på INSTÄLLNINGAR och sedan välja fliken Snabbtangenter.

GRUNDLÄGGANDE BASKONSTRUKTION

I *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* kommer du att tillbringa större delen av tiden med att strida. Stridstaktik är visserligen viktigt, men vissa strider vinns innan de börjar av spelare som byggt upp sin bas strategiskt. De beslut du fattar mycket tidigt i en match påverkar ofta utgången. Det är därför viktigt att du lär dig att snabbt och effektivt bygga en bas.

SNABBA TIPS

- Överväg att bygga en lyftkran direkt. Den huvudsakliga fördelen med en lyftkran är att du kan bygga dubbelt så många byggnader på samma tid som med bara en konstruktionsanläggning.
- Överväg att tidigt expandera för att få ytterligare resurser och bygg alltid minst en extra skördare för varje raffinaderi du bygger. Skördare bygger upp din ekonomi och måste därför skyddas till varje pris.
- Inrätta basförsvar där du är som mest sårbar. Det kan vara frestande att placera dina oskyddade kraftverk mot baksidan av basen, men en slug motståndare kommer att utnyttja detta.

INAKTIVA BYGGNADER

Det är viktigt att du kommer ihåg att alla fördelar som en byggnad ger (t.ex. möjligheten att bygga nya typer av enheter) inte är tillgängliga om den bygganden är inaktiv (t.ex. när strömmen är avstängd).

- En byggnad som träffats av en EMP-puls anses vara en inaktiv byggnad. Det är därför viktigt att du skyddar din bas från EMP-attacker när så är möjligt.

  Tips! Glöm inte bort basen i stridens hetta. Fortsätt bygga tills du har tillgång till alla enheter, uppgraderingar och stödkrafter du behöver för att vinna.

FOKUSERA ELDGIVNINGEN

Det är generellt sett bättre att eliminera motståndare en i taget i stället för att sprida ut dina anfall för tunt. Även en nästan utslagen fiende kan orsaka betydande skador, så därför är det bäst att förstöra fiender en efter en för att gallra i deras led och överväldiga deras styrka. Försök att först prioritera de mål som är farligast eller mest sårbara.

BYGGNADER UNDER ANFALL? SÄLJ DEM

Om dina byggnader anfalls och situationen verkar hopplös kan du överväga att sälja byggnaderna innan de förstörs. Tänk dock på att det antal krediter du får minskar ju mer skadad byggnaden är.

AKTA DIG FÖR INGENJÖRER.

Trots att GDI:s ingenjörer, NOD:s sabotörer och Scrins assimilatorer är relativt svaga enheter har en viktig roll gemensam – att ta över fiendens byggnader och teknologibyggnader. Därför ska en smart befälhavare aldrig underskatta deras potential.

- Det är enklare än du tror att få in din ingenjör bakom fiendens linjer. GDI och NOD kan använda sitt infanteris Kalla på transport-förmåga för att flyga in dem bakom fiendens linjer. Scrins assimilator är stealth-skyddad (och därmed osynlig) när den inte rör sig.

  Tips! För att strö salt i såren på fienden kan du sälja en fientlig byggnad direkt efter att du erövrat den eller börja tillverka egna enheter i snabb takt.

AVANCERADE FÖRFLYTTNINGSORDER

Enheterna i *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* är intelligenta nog att veta hur de bäst ska hantera de flesta situationer där de lämnats åt sitt eget öde, eller när de får en vanlig order med ett högerklick. Exempelvis anfaller de automatiskt fientliga enheter som kommer inom räckhåll. När du blir mer erfaren kan du införliva följande avancerade förflyttningsorder i din repertoar för att få ett taktiskt övertag på dina motståndare.

ATTACKFÖRFLYTTNING

Snabbtangent: **A**

När enheter får order om en attackförflyttning stannar valda enheter för att anfalla fientliga enheter eller basförsvar längs färdvägen. Detta är ett effektivt sätt att möta en fientlig styrka eller storma en fiendebas.

ANFALLSFÖRFLYTTNING

Snabbtangent: **F**

Den här varianten på en attackförflyttning gör att de valda enheterna också stannar för att anfalla fiendebyggnader längs färdvägen. Enheter anfaller vanligtvis inte fiendebyggnader automatiskt, varför detta kommando kan vara användbart för att förstöra fiendebaser.

OMVÄND FÖRFLYTTNING

Snabbtangent: **D**

Vanligtvis tuffar enheterna på rakt fram i den riktning de fått order om. En omvänd förflyttning kan ibland gå snabbare än att beordra dem att vända om. Detta är ett utmärkt alternativ för en strategisk reträtt eller för att agera lockbete.

> **Tips!** Glöm inte att de flesta fordon har starkare pansar på framsidan än på baksidan. Omvänd förflyttning är det bästa valet för en strategisk – och säker – reträtt.

TVINGA FÖRFLYTTNING

Snabbtangent: **G**

Tvinga förflyttning-kommandot tvingar de valda enheterna att röra sig till en angiven punkt – även om färdvägen råkar gå *genom* fiendeenheter. Använd det här kommandot för att beordra dina tanks att köra över infanteri i stället för att beskjuta dem. Vissa av de största markenheterna kan till och med köra över andra fordon.

FORMERINGSFÖRFLYTTNING

Snabbtangent: Ingen

Med formeringsförflyttning kan du kombinera snabbheten i en förflyttningsordning med enkelheten i en formeringsförhandsvisning.

Du utfärdar en formeringsförflyttning genom att hålla ned båda musknapparna på önskad destination för de valda enheterna och sedan flytta runt musen. Du ser ett antal olika formeringar du kan välja. Välj en genom att släppa upp musknapparna. Valda enheter förflyttar sig sedan till den valda positionen (med en hastighet som bestäms av den långsammaste enheten i gruppen) och ställer sedan upp sig i angiven formation. Detta är användbart för att förhindra att snabba enheter lämnar långsammare enheter efter sig när de ger sig ut i strid.

SPRID UT

Snabbtangent: **CTRL+X**

Om dina enheter riskerar att bli överkörda eller bombarderade kan du få dem att sprida ut sig med det här kommandot.

PLACERA SAMLINGSPUNKT

Snabbtangent: **CTRL+R**

Med den här smidiga genvägen kan du ange en samlingspunkt för den valda produktionskön, utan att behöva välja byggnaden i din bas. Detta är ett utmärkt sätt att skicka förstärkningar direkt till frontlinjerna mitt i stridens hetta.

WAYPOINT-LÄGE

Snabbtangent: **ALT**

Håll ned snabbtangenten för waypoint-läge för att köa flera order genom att högerklicka. Det är ett utmärkt sätt att prioritera fokuserade anfall på fiender och fiendens byggnader, eller för att ange omvägar genom fiendens terräng.

PANSAR MOT

Tanks och andra bepansrade fordon tar mer skada från sidan och betydligt mer skada bakifrån. Använd den här kunskapen till din fördel och skydda dina styrkor väl.

Tips! Prova att använda Omvänd förflyttning-kommandot för att rädda ditt pansar ur en knipa.

NEDTRYCKT INFANTERI

När de beskjuts kan infanteri bli nedtryckt. När detta händer ser du hur dina trupper lägger sig på magen. Nedtryckt infanteri rör sig långsammare än vanligt, men är bättre försvarade med sin låga profil.

Tips! I allmänhet är mer kraftfulla vapen bättre på att trycka ned infanteri. Kom ihåg det här när du funderar på hur du bäst ska använda och motverka infanterienheter.

INFANTERISKYDD

Infanteri går automatiskt ned på knä i skydd när de beordras att förflytta sig intill civila byggnader och andra stora hinder i omgivningen. Enheter i skydd är bättre försvarade och nästan omöjliga att trycka ned.

Tips! Använd dina kunskaper om infanteriskyddstaktik för att få en fördel mot likvärdiga styrkor i stadsoperationer.

SUPERVAPEN

Alla de tre fraktionerna i *Command & Conquer 3 Tiberium War*s har minst ett supervapen – något så destruktivt att det nästan kan slå ut motståndet från kartan. Dessa supervapen är idealiska för användning vid ett dödläge, när din fiende har grävt ned sig rejält. En varning dock – i det ögonblick du konstruerat en supervapenbyggnad visas en nedräkningstimer som både du och dina motståndare kan se. Bli inte överraskad om fienden intensifierar sina ansträngningar att tillintetgöra dig innan tiden går ut.

Obs! Nedräkningen stannar tillfälligt om basen får slut på ström.

Tips! Trots att supervapen är extremt kraftfulla är de inte garanterat avgörande. Spara en del styrkor för att rensa ut de återstående fiendestyrkorna vid behov.

SPELLÄGEN

KAMPANJ

Mars, 2047. En massiv kärnvapenexplosion detonerar högt på natthimlen och markerar slutet på GDI:s militära kommandocentral i omloppsbana och inledningen på det tredje tiberiumkriget.

Tiberium. För GDI är det ett utomjordiskt ämne som redan förorenat Jorden, gjort stora områden obeboeliga, och fortfarande sprider sig med en alarmerande hastighet. För NOD:s Brödraskap är tiberium mänsklighetens öde, ett ämne med stor kraft, förutspått av deras gåtfulla ledare Kane. GDI:s högsta önskan är att helt undanröja tiberium från Jordens yta. NOD vill inget mindre än att ha total kontroll över det de anser vara Jordens mest värdefulla resurs. Krig rasar över tiberium och hela planetens öde står och väger.

Det är här du kommer in i bilden befälhavare. Välj din lojalitet och ge dig ut i strid. Tiberiumkrigets utgång ligger i dina händer.

- Om du vill inleda en kampanj som någon av sidorna väljer du KAMPANJ på huvudmenyn och väljer sedan antingen GDI eller NOD. (GDI rekommenderas för nybörjare.)
- Efter varje slutfört kampanjuppdrag får du en medalj. Vilken medalj du får beror på hur du lyckas på slagfältet. Överlägsna medaljer utdelas för slutförda uppdrag vid högre svårighetsgrader. Slutför alla bonusmål i ett uppdrag för att få ett första band. Upptäck alla infodatabasposter i ett uppdrag för att få ett andra band.
- Mellan kampanjuppdrag återkommer du till skärmen Krigsskådeplats där du kan välja nästa uppdrag, gå till en annan krigsskådeplats (om någon är tillgänglig) och visa repriser på tidigare uppdrag. Krigsskådeplatsskärmen visar vilka medaljer du fått i varje uppdrag.

SNABBSTRID

Snabbstrider är enspelarstrider där du ställs mot en eller flera datorstyrda motståndare.

- Om du vill starta en snabbstrid väljer du SNABBSTRID på huvudmenyn och klickar sedan på NY SNABBSTRID. Skärmen för konfiguration av snabbstriden visas.

SNABBSTRIDSSKÄRMEN

Välj en karta på den nedrullningsbara menyn.

Det maximala antalet spelare som kan vara på kartan

Välj svårighetsnivå för AI-motståndaren.

Välj AI-spelarens skicklighetsnivå

Välj din armés startposition genom att klicka på någon av punkterna här

Justera ditt eller din motståndares handikapp

- Du kan välja startposition på kartan innan du inleder snabbstriden. Detta gör du genom att klicka på en av startpunkterna på den visade kartan.
- Snabbstrider kan spelas mellan upp till åtta spelare. Alla spelare som inte kontrolleras av antingen dig eller datorn är markerade med -OANVÄND-. Inte alla kartor har utrymme för alla åtta spelare och du kan inte överskrida det maximala antalet spelare som kartan anger.
- Du kan anpassa reglerna för snabbstriden genom att klicka på REGLER på skärmen snabbstrid. Du kan anpassa spelets hastighet och inledande resurser, eller aktivera och inaktivera slumpmässiga lådor i spelet (mer information finns under *Lådor* på sid. 16).
- Med handikapp kan du balansera spelet så att två olika skickliga spelare kan möta varandra på lika villkor genom att göra den ena eller andra sidan starkare. Ett positivt handikapp ökar attacker och hur mycket skada motståndaren tillfogas, samt andra faktorer. Ett negativt handikapp minskar attacker och hur mycket skada som tillfogas.
- När du är redo att börja spela klickar du på SPELA.

OBS! Om du vill ladda in en tidigare sparad snabbstrid väljer du SNABBSTRID, klickar på LADDA och väljer det spel som du vill fortsätta spela.

ANPASSNINGSBART AI

Du kan anpassa den datorstyrda spelarens artificiella intelligens i både snabbstrids- och multiplayer-spel med tre olika svårighetsgrader och fem olika personligheter. Detta gör att du kan ställa in spelet för att passa din smak och dina önskemål om utmaning.

AI-SVÅRIGHETSGRADER

Det finns fyra olika svårighetsgrader att välja på för datorstyrda spelare.

Lätt	Rekommenderas för nybörjare på realtidsstrategi eller de som vill experimentera. Vänta dig inte mycket motstånd.
Mellansvår	Rekommenderas för de flesta spelare. Här får du en ärlig match.
Svår	Rekommenderas för erfarna spelare som vill ha en utmaning. AI-spelaren gör sitt yttersta utan att fuska.
Brutal	Rekommenderas för hardcore-spelare som vill vinna med minsta möjliga marginal – eller inte alls. Brutala AI-spelare får dubbel inkomst som enda fördel.

AI-PERSONLIGHETER

Det finns fem olika AI-personligheter som bestämmer vilken typ av speltaktik din motståndare använder.

Balanserad	Den här personlighetstypen föredrar blandade styrkor och en rättvis stil som inte betonar försvar före anfall.
Stormare	Förbered dig på att snabbt få försvara dig mot den här personlighetstypen, som omedelbart går till attack.
Sköldpadda	Du måste kämpa obevekligt för att knäcka skalet på den här försvarsinriktade personlighetstypen, som också fokuserar på att samla in resurser.
Gerilla	Vänta dig det oväntade från den här personlighetstypen, som kommer att trakassera dig med snabba avledningsmanövrer.
Ångvält	Den här personlighetstypen föredrar beslutsam kraft. Den avser att bygga en överväldigande armé för ett direktanfall.

MULTIPLAYER

Kämpa mot vänner för den slutgiltiga kontrollen över tiberium med olika multiplayer-alternativ.

ONLINE

Att spela kampanj- och snabbstridslägena i *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* är bara början. Om du vill finslipa dina färdigheter till det yttersta, uppleva den mest intensiva och spännande tävlan som finns och ingå i en världsomspännande gemenskap av likasinnade *Command & Conquer*-spelare måste du prova online-multiplayer-läget i *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*.

I online-multiplayer-spel kan du inte bara enkelt delta i eller skapa anpassade matcher mot andra motspelare från hela världen, här finns också revolutionerande funktioner som för realtidsstrategispel online till världen av professionella idrottsutsändningar, där du både kan tävla – och njuta som åskådare – som aldrig förr.

FÖR ATT KOMMA ÅT ONLINEFUNKTIONERNA MÅSTE DU REGISTRERA DET HÄR SPELET MED DEN BIFOGADE REGISTRERINGSKODEN FÖR EN SPELARE. DETTA SPEL FÅR BARA REGISTRERAS AV EN SPELARE. EN ANSLUTNING TILL INTERNET KRÄVS. REGLER & VILLKOR, ABONNEMANGSAVGIFTER OCH FUNKTIONSUPPDATERINGAR FINNS PÅ WWW.EA.COM. DU MÅSTE VARA 13 ÅR ELLER ÄLDRE FÖR ATT REGISTRERA DIG.

EA KAN STÄNGA AV ONLINEFUNKTIONERNA 30 DAGAR EFTER ATT DETTA MEDDELATS PÅ WWW.EA.COM.

- Om du vill starta ett online-multiplayer-spel väljer du MULTIPLAYER och klickar på ONLINE på huvudmenyn. Ange sedan ditt EA-kontonamn, lösenord och online-ID.
- Klicka på REGISTRERA om du vill skapa ett nytt online-konto.
- Klicka på ANVÄNDARVILLKOR om du vill visa villkoren för online-tjänsten.

Obs! Läs villkoren för användning av online-tjänsten noga. EA förbehåller sig rätten att radera kontot för alla som visar sig inte uppfylla villkoren för online-tjänsten.

AUTOSPEL

Autospel försöker hitta den motståndare som passar dig bäst, baserat på anslutningshastighet och skicklighetsnivå. Bara rankade 1 mot 1- eller 2 mot 2-matcher är tillgängliga i autospel-funktionen och resultaten registreras på den rankade stegen.

- Du kan förbereda dig för din autospel genom att ange antalet spelare i spelet, färgen, den sida du vill spela och om du vill att spelet ska sändas ut. Klicka sedan på ANSLUT TILL SPEL.
- Du kan utöka sökningen om ingen lämplig autospel-motståndare hittas, genom att klicka på BREDDA SÖKNINGEN. Detta minskar filtreringen så att du har större chans att hitta en passande motståndare.

ANPASSAT SPEL

Skapa ett anpassat spel eller anslut till ett spel från skärmen Anpassat spel.

Så här ansluter du till ett anpassat spel:

Markera ett spel i lobbyn och klicka sedan på ANSLUT TILL SPEL.

1. Välj färg, sida och lag på skärmen Spelalternativ.
2. Om du vill meddela andra spelare att du är redo klickar du i rutan Redo.
3. När värden och alla spelare markerat REDO inleds spelet efter en nedräkning.

Så här skapar du ett anpassat spel:

1. Välj SKAPA SPEL.
2. Ange spelets namn.
3. Om du vill ha ett lösenord för spelet anger du det i den därför avsedda rutan.
4. Välj multiplayer-spelläget (För mer information, se *Multiplayer-speltyper* nedan.)
5. Välj färg, sida och lag på skärmen Spelalternativ.
6. Om du vill välja en annan karta bläddrar du igenom listan och markerar önskad karta. Intill kartans namn finns det maximala antalet spelare som kan spela på kartan. Officiella kartor anges med en sköldikon.
7. Om du vill sända ut ditt spel klickar du på BROADCAST och anger dina inställningar. (Mer information finns under *Battlecast* på sid. 24.)
8. Starta spelet genom att klicka på STARTA SPEL. När timern räknats ned inleds spelet.

   Obs! Om du vill granska egenskaper för anslutningarna mellan spelare klickar du på ANSLUTNINGAR. Spelare med höga ping-tal kan påverka spelet negativt.

TITTA PÅ EN MATCH

Du kan ansluta till en anpassad match som observatör. Observatörer deltar inte i spelet, men kan fritt titta på slagfältet och se vad de deltagande spelarna gör. Observatörer kan inte chatta med spelare.

MULTIPLAYER-SPELTYPER

Det finns fem olika multiplayer-spellägen i *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*.

Ej rankat Ej rankade matcher ger störst flexibilitet, från kartans variation till inledande resursnivåer, till antalet AI-styrda spelare. Dessa matcher påverkar inte din stege-ranking.

Rankat (1 mot 1) Rankade matcher tvingar på dig vissa spelinställningar, begränsar val av karta till officiella kartor avsedda att ge balanserade tävlingsspel och påverkar din position på stegen.

Rankat (2 mot 2) Precis som Rankat (1 mot 1), men med fyra spelare i stället för två. Du kan inte spela rankade matcher med eller mot datorn. Du kan dock välja din allierade och utmana specifika motståndare om du spelar ett anpassat spel.

Klan (1 mot 1) Ungefär som rankade spel (1 mot 1), med den skillnaden att resultaten registreras för en specifik klanstege. Du kan inte ansluta till eller skapa en klanmatch om du inte tillhör någon klan. (Mer information om klaner finns på sid. 26.)

Klan (2 mot 2) Ungefär som rankade spel (2 mot 2), med den skillnaden att resultaten registreras för en specifik klanstege. Alla tvåspelarlag måste bestå av spelare som tillhör samma klan.

CHATT

Du kan välja att chatta med kompisar på din kompislista eller alla i online-lobbyn.

- Om du vill chatta i online-lobbyn (dina kommentarer kan ses av alla) anger du meddelandet i rutan under chattfönstret och klickar på SKICKA-knappen.
- Om du vill skicka snabbmeddelanden till spelare på din kompislista klickar du på kuvertikonen för att öppna kommunikatorn. Din kompislista visas till vänster.
- Varje spelare har tre ikoner intill sitt namn. Klicka på frågetecknet om du vill visa spelarens ranking, klicka på utropstecknet för att sätta upp spelaren på din lista över ignorerade spelare eller klicka på plustecknet för att lägga till spelaren i din kompislista.

FYRAR

I multiplayer-spel kan du använda fyrar för att identifiera samlingspunkter, svagheter i fiendens positioner eller resurser som dina allierade kan samla in. När du placerar en fyr på kartan kan den bara ses av dina allierade och åskådare.

- Du sätter ut en fyr genom att trycka på **B** och sedan klicka på den plats där du vill placera den.

VOICE OVER IP (VOIP)

Med VOIP-teknologi kan spelare röstkommunicera i multiplayer-spel via en PC-kompatibel mikrofon eller headset.

- Du aktiverar VOIP genom att välja ALTERNATIV på huvudmenyn, klicka på INSTÄLLNINGAR och sedan välja fliken Ljud. Klicka antingen på PUSH TO TALK (tryck för att tala - du måste trycka på en knapp för att aktivera röstchatt under spelets gång) eller VOICE ACTIVATED (röstaktiverat - VOIP aktiveras när din röst identifieras). Det finns ett skjutreglage för röstkalibrering för justering av tröskelvärdet och du kan också ställa in volymen för både sändning och mottagning.
- Du kan också aktivera VOIP för specifika spel via en kryssruta i spelkonfigurationslobbyn för både online- och nätverksspel.
- Under spelets gång kan du ange inställningar (chatta med bara allierade eller med alla) genom att klicka på Voice Chat Mode-knappen (röstchattläge) till vänster i minikartan.
- Om du valde PUSH TO TALK på menyn Inställningar visas en knapp direkt under Voice Chat Mode-knappen under spelets gång, kallad Voice Chatting (röstchatt). Klicka på den här knappen för att tala.

Obs! VOIP-kommunikation är bara möjlig via bredbandsanslutningar.

Obs! Kommentatorer använder VOIP för att kommunicera med observatörer i ett spel. Observatörer och åskådare kan dock inte använda VOIP. (Mer information finns under Kommentering på sid. 25.)

BATTLECAST

Förhöj upplevelsen av att spela *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* online med Battlecast. Sänd ut matcherna så att hela världen kan se dem, utmana rivaliserande spelare, vässa din profil ju mer du spelar och kommentera till och med andra spelares matcher.

KONFIGURERA OCH SE PÅ EN BATTLECAST-SÄNDNING

När du skapar en online-match kan du välja att sända ut den via BattleCast-funktionen. Utsända matcher kan ses av alla som vill se dem, oavsett om de har köpt *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* eller inte.

Om du vill visa en BattleCast-match måste du ha en kopia av BattleCast Viewer. Battlecast Viewer ingår i *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*-programvaran, men kan också hämtas gratis på den officiella webbplatsen.

Obs! Mer information om BattleCast, eller om du vill hämta den kostnadsfria BattleCast Viewer, finns på **commandandconquer.com**

Tittare kan välja att se en BattleCast-utsändning ur ett antal olika synvinklar.

Följer	Se matchen precis som en av deltagarna ser den. Du kan växla mellan olika spelare.
Kommentator	Ta plats som kommentator och få en överblick över hela spelet med en verbal analys av striden. Kommentatorn kan också använda en telestrator (visuellt hjälpmedel) för att indikera intressanta delar för åskådarna i kanalen.
Fritt	Visa valfri del av kartan utan någon Fog of War eller några siktbegränsningar.

MATCHTYPER

Det finns två typer av Battlecast-matcher. **Live!**-matcher är spontana online-strider. **Upcoming** (kommande) matcher koordineras på den officiella webbplatsen vid angivna tider och med utsedda deltagare.

Så här schemalägger du en kommande match:

1. Gå till **commandandconquer.com** och klicka på BATTLECAST.
2. Klicka på MATCH SCHEDULING (matchschema) och följ instruktionerna på skärmen.

Så här sänder du ut en Live!-match:

1. Följ instruktionerna för att skapa ett anpassat spel (se sid. 22).
2. Klicka på fliken Broadcast.
3. Markera rutan Sänd ut spel (Broadcast) för att sända ut spelet online. Om du vill kan du ge spelet ett namn och en kortfattad beskrivning.
4. Välj hur lång fördröjning du vill ha.
5. Du kan aktivera kommentering genom att klicka på fliken Regler och sedan klicka på rutan Tillåt kommentarer.
6. Klicka på OK för att spara inställningarna och återuppta skapandet av ditt anpassade spel.

SÄNDNINGSFÖRDRÖJNING

När du skapar ett anpassat spel som du vill sända ut med BattleCast kan du välja att lägga till en sändningsfördröjning så att tittare inte kan påverka matchens utgång.

- Du kan välja mellan ingen fördröjning alls och upp till 120 minuters fördröjning. Standardvärdet är 10 minuter.

KOMMENTARER

En BattleCast-utsändning kan också ha en kommentator som ger en löpande analys av spelet för tittare via VOIP-funktionen (mer information finns under *Voice Over IP* på sid. 25). Med en telestrator kan kommentatorn visa tittaren intressanta detaljer, ungefär som i en sportsändning på TV.

- Om du vill använda telestratorn (i kommenteringsläge under en multiplayer-match) väljer du Telestrator-gränsnittet längst upp i stridsfönstret och börjar sedan rita på skärmen.

DIN COMMAND & CONQUER 3-PROFIL

Din profil på commandandconquer.com är ditt pass till den världsomspännande gemenskapen av *Command & Conquer*-spelare. I profilen lagras matchhistorik, beständig ranking, spelarens rykte och statistik och innehåller en lista över kommande matcher. När du spelar på varandra följande matcher i *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* kommer din profilranking automatiskt att förbättras. När du sedan söker efter automatcher online söker systemet automatiskt efter spelare med liknande ranking för att ge en bra och jämn match. Om du vill spela rankade stegmatcher söker du upp motståndare som är ovanför dig på stegen.

- Du kan skapa en profil på **commandandconquer.com** där du väljer REGISTRERA och sedan följer instruktionerna på skärmen.
- Även användare som inte har *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* kan skapa profiler på **commandandconquer.com**

Tips! På commandandconquer.com finns ett schema över kommande matcher – inklusive de som du ska delta i – och turneringsfinaler mellan topprankade spelare. Genom att se på proffsen kan du själv bli en bättre spelare.

KLANER

När du spelat några online-strider kan du gå med i en klan. Klaner är grupper av spelare som kämpar tillsammans online. *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* har separata stegetävlingar för både ensamspelare och för klaner.

- Du kan skapa en klan genom att gå till commandandconquer.com och klicka på CLANS (klaner) och sedan välja CREATE/EDIT CLANS (skapa/redigera klaner). Följ instruktionerna på skärmen.
- Du kan bjuda in andra till din klan genom att gå till den officiella webbplatsen, klicka på CLANS (klaner) och sedan välja INVITE MEMBERS (bjud in medlemmar).

  Obs! När du chattar med spelare som är medlemmar i en klan visas deras klannamn inom parenteser framför deras online-namn.

NÄTVERK

I Command & Conquer 3 Tiberium Wars kan du mäta dig och din talang med andra spelare via ett lokalt nätverk.

- Om du vill starta ett nätverksspel klickar du på MULTIPLAYER på huvudmenyn och väljer LAN.
- Du skapar ett nätverksspel på samma sätt som när du startar en online-match. (Mer information finns under *Online* på sid. 22.)

REPRISER

När du spelat klart en snabbstrid eller ett multiplayer-spel kan du välja att spara en repris av uppdraget på hårddisken.

- Du kan också hämta andra spelares repriser eller kommentera en repris. (Mer information finns under *Kommentarer* på sid. 25.)
- Om du vill ladda in en repris väljer du MULTIPLAYER på huvudmenyn och väljer REPRISER.

ENHETER, BYGGNADER OCH KRAFTER

Grundliga kunskaper om den arsenal som står till ditt förfogande är utmärkande för en begåvad befälhavare.

STÖDKRAFTER

Stödkrafter är särskilda egenskaper som är specifika för den fraktion du slåss för. De visas som ikoner till vänster i stridsfönstret. Det kostar resurser att använda en stödkraft.

- När du har använt en stödkraft måste du vänta en stund innan du kan använda den igen.
- Stödkrafter låses automatiskt upp när du uppför den nödvändiga byggnaden.

UPPGRADERINGAR

Många enheter kan uppgraderas med olika teknologier, som avancerade vapen och nya förmågor.

- För att uppgradera en enhet måste du först forska fram uppgraderingen i en specifik fraktionsbyggnad. Välj motsvarande byggnad och klicka sedan på den ikon som representerar uppgraderingen. Kostnaden dras från dina krediter och uppgraderingen forskas fram.

  Obs! Även efter att du forskat fram en uppgradering måste den byggnad där forskningen bedrevs vara i drift för att du ska kunna utnyttja uppgraderingen. Om byggnaden förstörs måste du återuppföra byggnaden för att återfå fördelarna med uppgraderingen.

FÖRMÅGOR

Förmågor är enhetsspecifika specialfunktioner som spelaren initierar. Till skillnad från de flesta stödkrafter kostar de flesta förmågor inga resurser per användning (även om vissa gör det). Precis som stödkrafterna kräver dock även förmågorna en väntetid innan de kan användas igen. Vissa förmågor måste forskas fram innan de kan användas.

GDI

GDI-styrkor har ett uppdrag: att rädda världen från tiberiumspridningen. Deras mål är att utplåna terroristorganisationen kallad NOD:s Brödraskap och motverka effekterna av tiberium på ekosystemet så att världen kan återgå till en hållbar beboelighetsnivå

GDI:s styrkor har resurser, är organiserade och tungt beväpnade – och är tydliga och pålitliga. GDI behöver ibland vada igenom en massa byråkrati för att få något gjort, men när de väl fått upp farten är de i princip omöjliga att hejda.

I allmänhet föredrar GDI:s styrkor att hålla sig till beprövade idéer före en massa nya påfund. GDI är dock en rådig organisation, byggd för att tåla stryk och klara sig bra vid oväntade nödsituationer.

GDI-ENHETER

INFANTERI

Alla GDI-infanterienheter tränas upp vid **kasernen**.

Ikon/namn	Beskrivning
Skyttegrupp	Skyttegrupper är GDI:s stöttepelare bland markstyrkorna, och kan gräva skyttevärn som skydd för sig själva – och annat infanteri – när de försvarar en position. • **Förmågor:** Gräva ned, Kalla på transport • **Uppgraderingar:** Kompositpansar
Missilgrupp	Missilgrupper är skyttegruppernas naturliga motpart och tillhandahåller viktig understödjande eldkraft. Deras tunga vapen mot fordon gör dem långsammare än skyttegrupper, och därmed mer sårbara för fiendeattacker. • **Förmågor:** Kalla på transport • **Uppgraderingar:** Kompositpansar
Ingenjör	Ingenjörer kan erövra fiendebyggnader, reparera GDI-byggnader och skadade broar samt lägga beslag på fallna gångare som Juggernaut-enheter. Eftersom de rör sig långsamt och är mycket sårbara är det dock en bra idé att skydda dem väl när det är möjligt. • **Förmågor:** Kalla på transport
Grenadjär	Grenadjärer fungerar som GDI:s infanteri vid strid på nära håll. De är extremt svåra att trycka ned och kan snabbt röja ut fiendegrupper ur befästa byggnader med sina högeffektiva och raketdrivna granater. • **Krav:** Kommandocentral • **Förmågor:** Kalla på transport, Röja befäst byggnad • **Uppgraderingar:** Kompositpansar
Krypskyttegrupp	Krypskyttegrupp kan döda de flesta infanterister på långt avstånd med ett enda välplacerat skott och är tränade i spaningstaktik som stealth och målmarkering för artilleri. • **Krav:** Vapenlaboratorium • **Förmågor:** Kalla på transport
Kommando	Med sina railguns som skjuter eldskurar saknar Kommando-soldater sin like när de kämpar mot fiendens infanteri. Deras sprängmedel kan demolera byggnader och till och med stora gångare som Avatar Warmech. • **Krav:** Vapenlaboratorium • **Förmågor:** Jump Jets, Kalla på transport
Zonkavallerist	Kan överleva i annars obeboeliga miljöer och är mycket rörliga, väl skyddade och tränade att förstöra fientligt infanteri och fordon med sina tunga railguns. • **Krav:** Teknologicenter • **Förmågor:** Jetpack, Kalla på transport • **Uppgraderingar:** Scannerpaket, Kraftpaket

FORDON

De flesta GDI-fordon byggs i **Krigsfabriken**.

Ikon/namn	Beskrivning
Pitbull	Trots att en Pitbull – GDI:s huvudsakliga spaningsfordon – kan avfyra missiler som kan skada mark- och luftmål, är den för lätt bepansrad för att klara sig i en ren eldstrid. Pitbull-enheter kan också identifiera stealth-skyddade enheter. ⅄ **Uppgraderingar:** Granatkastare
Predator-tank	Predator-tanken är utrustad med en pansarbrytande kanon och kan motstå tung eld tack vare sitt kraftiga pansar. Den är dock ineffektiv mot infanteri och sårbar för fientligt flyg om den inte understöds av luftvärn. ⅄ **Uppgraderingar:** Railgun-kondensatorer
Transportfordon	GDI:s infanteri kan förlita sig på transportfordon för att förflytta sig genom fiendens terräng. Transportfordon kan beskjuta flyg, infanteri och lätta fordon och är avsedda att ge infanteri möjlighet att anfalla utan att lämna fordonet. ⅄ **Förmågor:** Minläggare
Skördare	GDI-skördare känns igen på den lätta kulsprutan monterad över hytten, som används för att avvärja marodörer som vill stjäla den värdefulla lasten. ⅄ **Krav:** Raffinaderi
Mobil konstruktionsenhet	Den mobila konstruktionsenheten uppfanns för att ge GDI en mobil bas på nolltid. Mobila konstruktionsenheter kan packas upp till och från konstruktionsanläggningar.
Rigg	Riggen är ett tungt supportfordon som kan förvandlas till en mångsidig Stridsbas, som ger rejält skydd med två integrerade Väktarkanoner, en missillavett, stealth-identifiering och automatiska reparationsdrönare. ⅄ **Krav:** Kommandocentral
Mammoth-tank	Med dubbla kanoner och raketställning är en Mammoth-tank den ultimata krigsmaskinen. Trots att den är långsam är en Mammoth så kraftfull att den kan krossa mindre tanks under sina larvband. ⅄ **Krav:** Teknologicenter ⅄ **Uppgraderingar:** Railgun-kondensatorer
Juggernaut	GDI:s vandrande artilleriplattform kan stödja stridsvagnsoperationer med kanoner med lång räckvidd och kan fungera som ett belägringsvapen när den stationeras utanför en fiendebas samt avfyra sitt bombardemang med eldledning från ett krypskytteteam. ⅄ **Krav:** Teknologicenter ⅄ **Förmågor:** Bombardera mål

Lantmätare	Lantmätaren kan söka upp lämpliga platser för baser och grupperas för att underlätta uppförande. Den är mest användbar när den placeras nära tiberiumfält.

LUFTFARKOSTER

Merparten av GDI:s flyg byggs vid **Flygfältet.**

Ikon/namn	Beskrivning
Orca	Orca-enheten är effektiv i flera olika roller, som spaningsplan, eldunderstöd för markoperationer och direktanfall på fiendeinstallationer. Den kan utrustas för utökade spaningsegenskaper. ⅄ **Förmågor**: Placera ut sensorkapsel ⅄ **Uppgradering:** Sensorkapslar
Firehawk	Firehawk-enheter kan utrustas med tunga Hellcat-brandbomber eller Rattlesnake-missiler för att krossa fientligt flyg. När de utrustas med Stratofighter Boosters kan Firehawk-enheter flyga utom räckhåll för fiendens luftförsvar och sedan dyka ned och attackera. ⅄ **Krav:** Teknologicenter ⅄ **Uppgraderingar:** Stratofighter
V-35 Ox-transport	V-35 Ox – en flygande transport som kan skeppa in alla utom de tyngsta militära enheterna – ger GDI möjlighet till överraskningsanfall. Ox-transporter är dock inte tåliga nog för att skickas in i fiendens territorium.

GDI-BYGGNADER

GDI-PRODUKTIONSBYGGNADER

Ikon/namn	Beskrivning
Konstruktionsanläggning	Den tungt bepansrade konstruktionsanläggningen fungerar också som GDI:s framskjutna bas. Den kan packas ned till en mobil konstruktionsenhet så att den blir mobil, men måste skyddas till varje pris. Konstruktionsanläggningen förser GDI-baser med radarfunktion.
Kraftverk	GDI:s kraftverk ger ren och effektiv energi för framskjutna stridsbaser. ⅄ **Uppgraderingar**: Avancerade turbiner
Lyftkran	I större GDI-baser används lyftkranar för att skynda på konstruktionen. En enskild lyftkran kan halvera byggtiden för en av GDI:s framskjutna baser.
Raffinaderi	GDI:s raffinaderi är mycket effektivt på att förvandla tiberium till användbara resurser. Med raffinaderiet följer en skördare som är livsviktig för finansieringen av GDI:s militära ansträngningar.
Kasern	GDI:s kasern är ett komplett rekryterings- och träningscenter. Här kan GDI-infanteridivisioner utrustas för strid både snabbt och effektivt. ⅄ **Krav**: Kraftverk
Vapenlaboratorium	Med vapenfabriken får GDI tillgång till sina mest högutbildade soldater. Den har en kraftpansaruppgradering för Zonkavalleristen samt en fältläkarenhet som kan hela upp skadat infanteri. ⅄ **Krav:** Kasern
Fordonsfabrik	GDI:s fordonsfabrik bygger GDI:s standardfordon och är utrustad med automatiska reparationsdrönare som automatiskt reparerar skadade fordon i närheten. ⅄ **Krav:** Kraftverk, Raffinaderi
Kommandocentral	Kommandocentralen är en viktig komponent i en avancerad GDI-bas. Den kan söka av platser långt bort och krävs för att uppföra nyckelbyggnader. ⅄ **Krav:** Kraftverk, Raffinaderi

Teknologicenter	Teknologicenter ger GDI tillgång till den senaste militära teknologin. Fordon, tanks och flyg kan alla uppgraderas. Dessutom ger ett teknologicenter tillgång till några av GDI:s mest kraftfulla styrkor. ➤ **Krav:** Kasern, Kommandocentral
Flygfält	GDI:s flygfält understöder markoperationer i stridszoner. Varje flygfält kan ha upp till fyra flyg. Flygfält kan kalla in Orca-anfall, transportera infanteri och fordon via flygtransporter och kalla på Bloodhound-elitspaningsgrupper. ➤ **Krav:** Kasern, Kommandocentral
Rymdkommandolänk	Med den här kompletta avfyrningsplattformen kan GDI använda högteknologiska understödsvapen och skicka in Zonkavallerister på slagfältet från omloppsbana. EMP-vapen, så kallat Shockwave-artilleri, kan också användas. ➤ **Krav:** Teknologicenter

GDI-SUPPORTBYGGNADER

Ikon/namn	Beskrivning
Vakttorn	➤ De här höga byggnaderna med bra siktlinje och automatiska anti-infanterikulsprutor med hög eldhastighet säkerställer basens skydd mot hot.
Väktarkanon	Väktarkanoner – utrustade med en automatisk kanon som kan slå hål på stridsvagnspansar, men är mindre effektiv mot infanteri – är en vanlig syn i områden som riskerar att anfallas av pansar.
Luftvärnsbatteri	Luftvärnsbatteriet har kanoner som kan eliminera flyg med dödlig effektivitet. Målsökningssystemen och tornstyrningen kan inte spåra markmål, vilket gör dem oanvändbara mot infanteri och stridsvagnar. ➤ **Krav**: Kommandocentral
Tiberiumsilo	Silon är tillverkad av särskilt material som möjliggör lagring på lång sikt och är det perfekta lagringsutrymmet för extra tiberium. ➤ **Krav:** Raffinaderi
Ljudvapen	Ljudvapen utvecklades ursprungligen för att skingra jonstormar och bryta ned tiberium, men fick ett rykte som ett extremt kraftfullt basförsvar. ➤ **Krav:** Teknologicenter

Kontrollcentral för Jonkanon		Med den här byggnaden får du tillgång till den senaste versionen av GDI:s mest fruktade vapen, Jonkanonen, som kan pulverisera i princip allting inom dess betydande detonationsradie. ➤ **Krav:** Teknologicenter

GDI- STÖDKRAFTER

Ikon/namn		Beskrivning
Radarskanning		Radarskanningen ger en kraftfull och lokal sensorsökning av ett angivet område på slagfältet som omedelbart avslöjar stealth-skyddade fiender. ➤ **Aktiveras vid:** Kommandocentral
GDI-fallskärmsjägare		Fallskärmsjägare är redo att landsättas på valfri synlig position på slagfältet i behov av snabba förstärkningar. ➤ **Aktiveras vid:** Vapenlaboratorium
Krypskyttegrupp		GDI-befälhavaren kan kalla på flera erfarna krypskyttegrupp som landsätts bakom fiendens linjer. ➤ **Aktiveras vid:** Teknologicenter
Orca-anfall		Orca-flyg är alltid redo att leverera sin last av infrarött styrda missiler med dödlig precision. ➤ **Aktiveras vid:** Flygfält ➤ **Krav:** Kommandocentral
Blodhundar		Blodhundar är en flygtransporterad spanings- och snabbanfallsenhet bestående av Pitbull-veteraner och transportfordon som kan levereras till valfri synlig punkt på slagfältet. ➤ **Aktiveras vid:** Kommandocentral ➤ **Krav:** Teknologicenter
Jonkanon		GDI-befälhavare kan med hjälp av en stridsledningsstation i omloppsbana skjuta superladdade jonstrålar i en koncentrerad smäll som desintegrerar mål utan skadliga miljöeffekter. ➤ **Aktiveras vid:** Kontrollcentral för Jonkanon
Zonkavalleriets landsättningskapslar		Zonkvallerister, särskilt tränade i atmosfärlandsättning, kraschar rakt in i striden och fajtas med sina kraftfulla railguns. ➤ **Aktiveras vid:** Rymdkommandolänk
Tryckvågsartilleri		GDI:s ljudbangsteknologi, placerad i stridsspetsar, kan decimera allt i sprängradien samtidigt som alla byggnader och mekaniska enheter i periferin tillfälligt slås ut. ➤ **Aktiveras vid:** Rymdkommandolänk

GDI-UPPGRADERINGAR

Ikon/namn	Beskrivning
Kompositpansar	Kompositpansar skyddar GDI:s ovärderliga infanteritrupper från större skador i strid. • **Påverkade enheter:** Skyttegrupp, Missilgrupp, Grenadjärgrupp • **Forskas fram vid:** Vapenlaboratorium
Skannerpaket	Genom att förstärka deras kraftpansar med skannerpaket kan Zonkavallerister se längre och identifiera stealth-skyddade fiender. • **Påverkad enhet:** Zonkavallerist • **Forskas fram vid:** Vapenlaboratorium
Kraftpaket	Kraftpansar är mycket tåligt och innehåller avancerade medicinska system som gör att Zonkavallerister kan återhämta sig från de flesta av sina skador. • **Påverkad enhet:** Zonkavallerist • **Forskas fram vid:** Vapenlaboratorium
Granatkastare	Trots att Pitbull-enheten huvudsakligen är avsedd för spaning och luftvärn kan det här fordonet uppgraderas med granatkastare för att förvandla den till en lätt artilleriplattform. • **Påverkad enhet:** Pitbull • **Forskas fram vid:** Teknologicenter
Railgunkondensator	GDI:s magnetacceleratorvapenteknologi har flera fördelar över konventionella ballistiska missiler. Den största är den kraftigt överlägsna eldkraften. • **Påverkade enheter:** Predator-tank, Mammoth-tank • **Forskas fram vid:** Teknologicenter
Stratofighter-booster	Med Stratofighter-booster kan GDI:s Firehawk-enheter teleportera sig nästan var som helst, säkra från de flesta konventionella luftförsvaren. • **Påverkad enhet:** Firehawk • **Forskas fram vid:** Teknologicenter
Sensorkapslar	Med sensorkapslar kan GDI:s Orca-enhet upptäcka stealth-skyddade trupper. • **Påverkad enhet:** Orca • **Forskas fram vid:** Teknologicenter
Avancerade turbiner	Med avancerade turbiner får kraftverk en mycket starkare och mer effektiv mekanism för att generera ren kraft med högre hastighet. • **Forskas fram vid:** Kraftverk • **Krav:** Teknologicenter

GDI-FÖRMÅGOR

Ikon/namn	Beskrivning
Kalla på transport	Alla infanteri- och fordonsenheter med den här förmågan kan kalla på en Ox-transport för att ta dem dit de behöver åka. ➤ **Krav:** Flygfält ➤ **Påverkade enheter:** Skyttegrupp, Missilgrupp, Ingenjör, Grenadjärgrupp, Prickskyttegrupp, Kommando, Zonkavallerist, Pitbull, Pansarfordon, Predator-tank
Gräva ned	Tränat infanteri med den här förmågan kan skapa ett skyttevärn – en byggnad som består av sandsäckar och som kan befästas. ➤ **Påverkad enhet:** Skyttegrupp
Jetpack	Med Jetpack kan särskilt utrustade trupper flyga över slagfältet och över terräng som annars inte kan passeras. ➤ **Påverkade enheter:** Zonkavallerister, Kommando
Lägg ut minfält	Med den här förmågan kan ett pansarfordon lägga ut små minfält på slagfältet. ➤ **Påverkad enhet:** Transportfordon ➤ **Krav:** Teknologicenter
Bombardera utmärkt mål	Juggernaut-enheter kan skjuta sina kanoner på mycket längre håll än i vanliga fall med eldledning från ett krypskytteteam. ➤ **Påverkad enhet:** Juggernaut
Pulsskanning	Använd den här förmågan för att skanna slagfältet och visa stealth-skyddade enheter och fiendebyggnader. **Påverkad enhet:** Orca
Placera ut sensorkapsel	Orca-enheter kan använda de här kapslarna för att spåra fiendeformationer och visa dolda styrkor. **Påverkad enhet:** Orca

NOD:S BRÖDRASKAP

Anhängare till NOD:s Brödraskap ser sig inte som del av en armé, utan mer som en del av en religion. De ser sin ledare Kane som huvudperson i mänsklighetens utveckling. Deras lojalitet med Kane anses vara absolut och deras övertygelse orubblig. De är villiga att offra allting för att hjälpa Brödraskapet till seger.

NOD:s styrkor är en ovanlig kombination av illa utrustade U-landsmiliser och mycket vältränade legosoldater beväpnade med exotiska vapen. NOD:s livssyn är ett gerillakrig på slagfältet. De vill snabbt gå till attack och sedan försvinna utan ett spår. Deras blandning av avancerad och lågteknologisk militär utrustning kan vara exceptionellt dödlig, men också mycket oförutsägbar.

NOD-ENHETER

NOD-INFANTERI

Alla NOD-infanterienheter tränas upp vid **NOD:s Hand**.

Ikon/namn	Beskrivning
Milisgrupp	Dessa enkla NOD-soldater är illa tränade, men talrika och utrustade med åldrande chainguns från 1900-talet. ➤ **Förmågor:** Kalla på transport ➤ **Uppgraderingar:** Tiberiumtillförsel, Bekännare
Milisraketgrupp	Trots att de är beväpnade med raketgevär som kan förstöra flyg och bepansrade fordon är milisraketgrupper ändå mycket sårbara på slagfältet. ➤ **Förmågor:** Kalla på transport ➤ **Uppgraderingar:** Tiberiumtillförsel, Bekännare
Sabotör	Sabotören kan erövra fiendebyggnader och omedelbart reparera NOD-byggnader och broar. Han är också utrustad med sprängämnen som kan placeras på neutrala byggnader och detoneras när fientligt infanteri kommer för nära. ➤ **Förmågor:** Kalla på transport, Minförsåt
Fanatiker	NOD-fanatiker är utrustade med flyktiga sprängmedel som detonerar när de kommer i närheten av fiendestyrkor. Fanatiker kan inte tryckas ned och måste elimineras innan de når sina mål. ➤ **Förmågor:** Kalla på transport ➤ **Uppgraderingar:** Tiberiumtillförsel, Bekännare ➤ **Krav:** Operationscentral
Svarta handen	De extremt vältränade, lojala och övernaturligt tuffa Svarta handen-trupperna är beväpnade med eldkastare som kan röja byggnader och bränna fiendegrupper. ➤ **Förmågor:** Kalla på transport ➤ **Krav:** Operationscentral

Skuggor		Dessa infanterienheter kan använda stealth och deras hopfällbara glidflyg för att kringgå försvar och avslöja svagheter på GDI:s front. När de är bakom fiendens linjer kan de placera ut sprängladdningar på byggnader. ➤ **Förmågor:** Kalla på transport, Glidflygpaket, Sprängladdning ➤ **Uppgraderingar:** Tiberiumtillförsel, Bekännare ➤ **Krav:** Hemligt altare
Kommando		NOD:s kommando – det absoluta toppskiktet i NOD:s infanteri – kan smyga ut i strid med snabbskjutande laservapen, väskor med sprängladdningar och portabla stealth-generatorer. ➤ **Förmågor:** Kalla på transport ➤ **Krav:** Hemligt altare, Teknologilabb

NOD-FORDON

De flesta NOD-fordon byggs i **Krigsfabriken**.

Ikon/namn		Beskrivning
Raiderbuggy		Med kulsprutor som skjuter eldskurar kan Raiderbuggys göra slarvsylta av infanteri och lätta fordon. Det vanligaste NOD-fordonet. ➤ **Uppgraderingar:** EMP-puls, Laserkanoner
Attackbåge		Attackbågen – snabb, beväpnad och utrustad med en avancerad skannermatris – är den ultimata NOD-spaningsenheten. Den är rimligt effektiv även mot flyg.
Scorpion-tank		Scorpion-tanken är NOD:s sköld. Den vanliga Scorpion-tanken är lättmanövrerad och beväpnad med en pansarbrytande 105mm-kanon och tillräckligt pansar för att motstå direkt eld – åtminstone en kort stund. ➤ **Uppgraderingar:** Laserkondensatorer, Bulldozerblad
Skördare		NOD-skördare är stealth-skyddade, vilket gör att de är svårupptäckta och kan föra hem värdefullt Tiberium utan motstånd. ➤ **Krav:** Raffinaderi
Mobil konstruktionsenhet		Brödraskapets illavarslande mobila konstruktionsenheter kan rulla över all relativt fri terräng och packas upp till en konstruktionsanläggning. ➤ **Krav:** Operationscentral
Eldtank		NOD:s Eldtank är utrustad med två massiva eldkastare som kan röja befästa byggnader och utan vidare bränna ned byggnader. ➤ **Krav:** Operationscentral

Stealth-tank

Trots dess lätta pansar är Stealth-tanken respektingivande. Den är osynlig för de flesta motståndare, utom när den stannar för att skjuta en salva med sina dödliga och pricksäkra raketer.

- **Krav:** Operationscentral

Strålkanon

Trots att de inte är avsedda för direktanfall på fientligt pansar kan grupper av strålkanoner ge stora skador på byggnader om de får tillräckligt med tid på sig. Deras energi kan också förstärka ljusets obelisker.

- **Förmågor:** Reflektorattack
- **Krav:** Teknologilabb

Avatar Warmech

Den här massiva och högteknologiska walkern är utrustad med en portabel version av Obelisk-lasern. Avatarer kan ytterligare utöka sina enorma krafter genom att bokstavligt talat riva delar från andra NOD-fordon.

- **Förmågor:** Rekvirera teknologi
- **Krav:** Teknologilabb

Sändebud

Sändebudsfordonet är utformat för att resa till fjärran platser och upprätta en NOD-närvaro och därmed bereda väg för ytterligare NOD-baser.

NOD-FLYG

Merparten av NOD:s flyg byggs vid **Flygtornet**.

Ikon/namn	Beskrivning
Patrulleringsflyg Venom	Venom-patrulleringsflyget bevakar NOD:s intressen med sina snabbskjutande kulsprutor som är dödliga mot fiendeinfanteri och mycket effektiva även mot flyg och vissa fordon. - **Förmågor:** Signaturgenerator - **Uppgraderingar:** Laserkondensatorer, Signaturgeneratorer
Vertigo-bombare	Med sin stealth-förmåga dyker Vertigo-bombaren upp från ingenstans och levererar sin last av Groundpounder-bomber innan motståndaren kan mönstra sina försvar. - **Krav:** Teknologilabb
Transport	Transporten kan transportera de flesta NOD-enheter till nya destinationer till minimal kostnad och med hög hastighet. Den offrar dock pansar för sin mobilitet.

NOD-BYGGNADER

NOD-PRODUKTIONSBYGGNADER

Ikon/namn	Beskrivning
Konstruktionsanläggning	Konstruktionsanläggningen är tungt bepansrad, men livsviktiga för NOD:s krigsansträngningar och tenderar att vara väl försvarade av den anledningen. De förser också NOD-baser med radarfunktion.
Kraftverk	NOD:s kraftverk kan generera extraordinära mängder kraft från en liten mängd tiberium till priset av ekologiska skador på den omgivande miljön.
Lyftkran	Lyftkranar ökar produktionskapaciteten i NOD:s konstruktionsanläggning. En lyftkran halverar byggtiden för NOD-byggnader.
Raffinaderi	NOD:s raffinaderi kan snabbt förvandla tiberium till användbara material. Med varje raffinaderi kommer ett av NOD:s nästan osynliga skördarfordon.
NOD:s hand	NOD:s hand förser NOD:s legioner av milis, fanatiker och elitinfanterister med skydd, förnödenheter och träning i kriget mot GDI. **Krav:** Kraftverk
Fordonsfabrik	Den här viktiga anläggningen används för att bygga och placera ut NOD:s mycket specialiserade fordon. NOD:s fordonsfabrik har också automatiserade drönare som snabbt reparerar skadade fordon i närheten. **Krav:** Kraftverk, Raffinaderi
Operationscentral	Operationscentralen innehåller avancerad kommunikationsutrustning för NOD:s dyraste byggnader och kan också placera ut avancerad teknologi för kontraspionage, som Radarstörningsmissilen och Stealth-fältet. **Krav:** Kraftverk, Raffinaderi
Heligt tempel	NOD:s heliga tempel innehåller de särskilda träningsritualer som behövs för att placera ut avancerat infanteri. Det kan också användas för att forska fram framsteg som markant förbättrar effektiviteten hos de flesta av NOD:s infanterigrupper. **Krav:** NOD:s hand

Teknologilabb		Med ett Teknologilabb kan NOD:s Brödraskap använda sin mest avancerade militära utrustning samt forska fram uppgraderingar för mindre avancerade fordon. ➤ **Krav:** Operationscentral
Flygtorn		Flygtorn ger flygunderstöd för NOD-operationer och produktion av flyg. Varje flygtorn har dockningsplatser för upp till fyra Vertigo-bombare. ➤ **Krav:** Operationscentral
Kemisk tiberiumfabrik		Den kemiska tiberiumfabriken ger NOD:s befälhavare möjlighet att snabbt placera ut avancerade tiberiumvapen på slagfältet. ➤ **Krav:** Teknologilabb

NOD-SUPPORTBYGGNADER

Ikon/namn		Beskrivning
Tiberiumsilo		Med tiberiumsiloer kan NOD-baser lagra så mycket tiberium som de behöver för att inleda en avgörande militär kampanj mot sina fiender. ➤ **Krav:** Raffinaderi
Shredder-torn		Shredder-torn fungerar som gigantiska antipersonella vapen när fientligt infanteri närmar sig. De här skärvorna gör inte mycket skada på tungt bepansrade fordon, men de är fasaväckande effektiv mot mål av kött och blod.
Lasertorn		Lasertorn skalar ned NOD:s ökända Ljusets obelisk till ett flexibelt antifordonsförsvar. Tre lasertorn, styrda av ett centralt försvarsnav, kan snabbt fokusera sina strålar mot bepansrade mål inom räckhåll.
SAM-torn		SAM-torn skjuter svärmar av luftvärnsmissiler mot fientligt flyg. En enskild SAM-missil har inte mycket effekt, men koncentrerad eldgivning från detta försvar kan skjuta ned flyg.
Störningstorn		Störningstorn genererar massiva stealth-fält. NOD-byggnader, infanteri och fordon i närheten kan inte ses av fiender. Störningstornen kan dock inte själva stealth-skyddas.

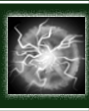
Ljusets obelisk		NOD:s otroligt kraftfulla lasertorn laddar en stråle som kan decimera fordon och infanteri. Dess imponerande räckvidd och kraft kan också utökas med NOD:s nya strålkanonfordon. ⅄ **Krav:** Teknologilabb
NOD-tempel		NOD-templet har en avfyrningsanläggning för en enormt destruktiv kärnvapenattack, samt avancerade superdatorer som kan återställa hela basen vid en EMP-attack. ⅄ **Krav:** Teknologilabb

NOD-STÖDKRAFTER

Ikon/namn		Beskrivning
Radarstörningsmissil		NOD:s Radarstörningsmissilteknologi har en stridsspets som tillfälligt inaktiverar fiendens förmåga att se hela slagfältet. ⅄ **Aktiveras vid:** Operationscentral
Lockbetesarmé		NOD:s forskning inom stealth-teknologi ledde till upptäckten av ljusförstärkningstekniker som skapar spegelbilder av deras stridande styrkor. ⅄ **Aktiveras vid:** Operationscentral
Maskeringsfält		NOD:s maskeringsfält kan göra grupper av NOD:s enheter osynliga för blotta ögat. Några av NOD:s mest erfarna enheter använder detta för effektiva överraskningsanfall. ⅄ **Aktiveras vid:** Operationscentral
Skuggslagstyrka		Skuggslagstyrkor dyker ned med sina glidflygare och genomför lönnmord och demoleringar med överraskande hastighet. ⅄ **Aktiveras vid:** Heligt tempel
Minläggare		Minor som släppts från höghastighetsflyg täcker snabbt ett stort område och blir nästan osynliga för blotta ögat. ⅄ **Aktiveras vid:** Flygtorn
Tiberiumångbomb		NOD har upptäckt ett sätt att förånga tiberium till en gasliknande form och använda resultatet som vapen i en laserstyrd bomb med intensiv detonation. ⅄ **Aktiveras vid:** Kemisk tiberiumfabrik ⅄ **Krav:** Flygtorn
Beså tiberium		Genom att beså marken med flytande tiberium accelereras spridningen av tiberium över världen – det har också vissa taktiska fördelar. ⅄ **Aktiveras vid:** Kemisk tiberiumfabrik

Katalysatormissil		Denna unika stridsspets med lång räckvidd och kraftfulla effekter förstärks av allt tiberium i närheten av detonationen. ⅄ **Aktiveras vid:** Kemisk tiberiumfabrik
Bemästra datormotmedel		NOD-templet har kraftfulla reservgeneratorer och kontrollsystem avsedda att snabbt återställa NOD-basens ström. ⅄ **Aktiveras vid:** NOD-tempel
Kärnvapenmissil		GDI:s fokusering på tiberium gjorde att NOD i hemlighet kunde samla på sig ett betydande lager av 1900-talets mest ökända vapen: Kärnvapenmissiler. ⅄ **Aktiveras vid:** NOD-tempel

NOD-UPPGRADERINGAR

Ikon		Beskrivning
Tiberiumtillförsel		Detta tiberiumelixir höjer infanteristers ämnesomsättning och gör trupperna i princip immuna mot tiberiums dödliga effekter. ⅄ **Påverkade enheter:** Fanatiker, Milisgrupp, Raketmilisgrupp ⅄ **Forskas fram vid:** Heligt tempel
Bekännare		Erfarna NOD-ledare kallade Bekännare ökar truppernas effektivitet och har hallucinogena granater som kan få fienden att skjuta på sina egna. ⅄ **Påverkade enheter:** Milisgrupp, Raketmilisgrupp ⅄ **Forskas fram vid:** Heligt tempel
EMP-spolar		Den här portabla EMP-enheten kan slå ut fordon och byggnader med elektromekaniska komponenter. ⅄ **Påverkad enhet:** Raiderbuggy ⅄ **Forskas fram vid:** Teknologilabb
Bulldozerblad		Bulldozerblad kan härja tungt infanteri, som GDI:s Zonkavallerister. De kan också röja minfält och fungera som främre pansar. ⅄ **Påverkad enhet:** Scorpion-tank ⅄ **Forskas fram vid:** Teknologilabb
Laserkondensatorer		Brödraskapets ljusets obelisk inspirerade vetenskapsmän att konvertera sin laserteknologi till ett mer portabelt format. ⅄ **Påverkade enheter:** Raiderbuggy, Venom-patrullflyg, Scorpion-tank ⅄ **Forskas fram vid:** Teknologilabb
Signaturgenerator		Venom-patrullflyg kan efterutrustas med den här teknologin som stör fiendens radarsystem och ger en illusion av att Venom-enheten är en större styrka. ⅄ **Påverkad enhet:** Venom-patrullflyg ⅄ **Forskas fram vid:** Teknologilabb

Flytande tiberiumkärna		NOD:s teknologilabb ger närliggande kraftverk möjlighet att öka sin effekt med en flytande tiberiumkärna. ⅄ **Forskas fram vid:** Kraftverk ⅄ **Krav**: Teknologilabb

NOD-FÖRMÅGOR

Ikon/namn		Beskrivning
Kalla på transport		Med den här förmågan kan NOD:s Brödraskap kalla på snabb transport till och från slagfältet. ⅄ **Påverkade enheter:** Milisgrupp, Raketmilisgrupp, Sabotör, Fanatiker, Svarta handen, Skuggor, Commando, Attackbåge, Raiderbuggy, Scorpion-tank ⅄ **Krav:** Flygtorn
EMP-puls		NOD:s okänt hänsysnlösa Raiderbuggyförare uppmuntras att närma sig fientliga fordon och slå ut dem med den här förmågan. ⅄ **Påverkad enhet:** Raiderbuggy
Sprängladdning		Med träning i sprängning och spionage kan Skuggor slå ut fiendebyggnader med de högexplosiva laddningar de bär dolda. ⅄ **Påverkad enhet:** Skuggstyrka
Glidflygarpaket		Specialtränade Skuggrupper kan glidflyga runt på slagfältet. ⅄ **Påverkad enhet:** Skuggstyrka
Minförsåt		Placera minförsåt på valfri befäst byggnad eller bro med den här förmågan. ⅄ **Påverkad enhet:** Sabotör
Signaturgenerator		Med den här förmågan kan en enskild Venom-enhet se ut som en hel grupp på fiendens radar. ⅄ **Påverkad enhet:** Venom-patrullflyg
Reflektorstråle		Strålkanoner kan reflektera sina strålar på Venom-patrullflyg för att träffa mål som annars inte kan går att komma åt. ⅄ **Påverkad enhet:** Strålkanon
Rekvirera teknologi		En Avatar Warmech kan använda den här förmågan på en Attackbåge, Eldtank, Stealth-tank eller Strålkanon för att rekvirera dess teknologi. Detta förstör den enhet som rekvireras. ⅄ **Påverkad enhet:** Avatar Warmech

SCRIN

Bevis på att mänskligheten inte var ensamma i universum kom plötsligt när Scrin dök upp på Jorden och inledde sina anfall. De verkar frodas i tiberium och, till skilnad från oss, helas i stället för att skadas av ämnet.

Scrins antal är okänt och deras teknologi verkar vara vida överlägsen vår egen. Mest intressant av allt är att deras teknologi verkar ha givit dem en viss tålighet mot vår främmande miljö. Vi har inte mycket information om deras motiv, men om inget annat framkommer måste vi behandla dem som ett allvarligt hot.

SCRIN-ENHETER

SCRIN-INFANTERI

Alla Scrin-infanterienheter transporteras via en **Portal**.

Ikon/namn	Beskrivning
Buzzers	De skrämmande Buzzers är som ett moln av flygande rakblad som kan skära rakt igenom kött och lätt pansar. De verkar styrda av en begränsad medvetenhet. ➤ **Förmågor**: Kombinera med fordon, Röja befäst byggnad
Desintegratorer	De här gångarna av metall decimerar fordon med en kraftfull skärstråle. När de krossas exploderar de och skadar fiender i omgivningen.
Assimilator	Denna utomjording, helt osynlig när den inte rör sig, är specialiserad på att ta över fiendebyggnader. Assimilatorer kan också reparera Scrin-byggnader och erövra besegrade gångare.
Plasmasoldater	Stormtrupper får sitt namn av sina våldsamma attacker på tätbefolkade områden. De kan utan vidare anfalla bepansrade fordon. ➤ **Krav:** Nervcentrum, Stasiskammare ➤ **Uppgraderingar:** Plasmaskivkastare, Teleportpaket
Operatör	Den skugglike operatören kan teleportera och kontrollera andras hjärnor. De verkar vara centrum för fiendens styrkor och tar kontroll över fordon, byggnader och infanteri. ➤ **Krav:** Stasiskammare, Teknologisamlare ➤ **Förmågor:** Teleportera enheter. Manipuleringsmodul

SCRIN-FORDON

Alla Scrin-fordon transporteras via en **Warp-sfär.**

Ikon/namn	Beskrivning
Sökare	Detta lätta fordon verkar utformat för spaning och är utrustat med avancerade skanners samt en plasmaskivalavett.
Vapenwalker	Dessa fordon med ben är beväpnade med snabbskjutande energivapen som kan härja både infanteri och flyg.
Skördare	Skördare absorberar tiberium och transporterar det till Scrins utvinnare. De verkar också kunna reparera sig själva när det finns tiberium i närheten.
Devourer-tank	Devourer-tanken är beväpnad med en protonkanon med lång räckvidd och kan också konsumera tiberium för att superladda strålen. ⮝ **Krav:** Nervcentrum
Korruptor	En korruptor sprutar korroderande slem på byggnader och infanteri med förödande effekt på människor – men med förvånande återställande effekter på egna trupper. ⮝ **Krav:** Nervcentrum
Annihilator-tripod	Detta förödande vandrande vidunder är beväpnat med tre strålvapen på oberoende tentakler och har ben så kraftfulla att de kan krossa mindre fordon under fötterna. ⮝ **Krav:** Teknologisamlare ⮝ **Uppgraderingar:** Kraftfältsgenerator
Utforskare	Scrin verkar vara besatta av tiberium och skickar ofta utforskare för att upprätta en närvaro i tiberiumrika områden så att de kan börja skörda.

SCRIN-FLYG

Allt Scrin-flyg transporteras via en **Gravitationsstabilisator**.

Ikon/namn	Beskrivning
Drönarskepp	Dessa enorma svävande torn landar och placeras ut för att upprätta en Scrin-bas. De har samma funktion som mobila konstruktionsenheter.
Stormridare	Stormridare är snabba attackflyg beväpnade med en plasmakanon som är effektiv mot både mark- och luftstyrkor.
Devastator-krigsfartyg	Devastator-krigsfartyg kan tillfoga stora skador på allt under dem med sina Zeus-batterier för plasmaskivor med enormt lång räckvidd. ➤ **Krav:** Teknologisamlare ➤ **Uppgraderingar:** Kraftfältsgenerator
Planetanfallstransport	Detta tunga svävande rymdskepp innehåller ett antal jaktflygplan som är ilskna när de svärmar för att anfalla markmål. Planetanfallstransporten är mest skräckinjagande när den genererar en jonstorm. ➤ **Förmågor:** Jonstorm ➤ **Krav:** Signalsändare ➤ **Uppgraderingar:** Kraftfältsgenerator
Moderskepp	Det långsamma Scrin-moderskeppet är ett supervapen som kan avge en energistöt som desintegrerar sina mål och startar en kedjereaktion som kan jämna hela städer med marken. ➤ **Krav:** Signalsändare

SCRIN-BYGGNADER

SCRIN-PRODUKTIONSBYGGNADER

Ikon/namn	Beskrivning
Drönarplattform	Drönarplattformen kan uppföra andra Scrin-byggnader för att bygga en bas. Drönarplattformen ger också radarfunktionalitet.
Reaktor	Reaktorn är den huvudsakliga kraftkällan för Scrin-baser och utnyttjar effektivt tiberiumstrålning för att förse andra utomjordiska byggnader med ström.

Utvinnare

Utvinnaren samlar in och lagrar tiberium som levererats av utomjordiska skördare. Med utvinnaren följer en skördare som är livsviktig för att finansiera Scrins krigföring.

Portal

Transportera Scrin-infanteri till slagfältet med en Portal. Portalen är inte kraftfull nog för att transportera tunga enheter.

- **Krav:** Reaktor

Warp-sfär

Warp-sfären skapar en port som kan teleportera Scrin-fordon. Den innhåller drönare som reparerar skadade fordon inom räckhåll och kan dessutom använda rekonstruktionsdrönare vid behov.

- **Krav:** Reaktor, Utvinnare

Nervcentrum

Nervcentrum krävs för avancerade utomjordiska baser och kan göra allt från att kommunicera med avlägsna utomjordiska styrkor till att kalla in en Blixtspets för att hjälpa till att försvara en bas.

- **Krav:** Reaktor, Utvinnare

Gravitationsstabilisator

Gravitationsstabilisatorn styr gravitationsfluktuationer för den planet den är byggd på, vilket ger en säker teleporteringsdestination för Scrins rymdflottor.

- **Krav:** Nervcentrum

Stasiskammare

En stasiskammare kan understödja avancerat utomjordiskt infanteri, som stormtrupper och ledare. Stasiskammaren kan också projicera en stasissköld var som helst på slagfältet

- **Krav:** Nervcentrum, Portal

Teknologisamlare

Teknologisamlaren möjliggör produktion av Scrins starkaste enheter, utrustar styrkor med förbättringar och kan göra markenheter osårbara under en kortare tidsperiod.

- **Krav:** Nervcentrum, Portal

Signalsändare

Signalsändaren kan användas för att kalla in ett väldigt Scrin-moderskepp. Den kan också ändra frekvensen för att öppna maskhål i närheten.

- **Krav:** Teknologisamlare

Konstruktör

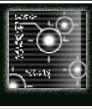
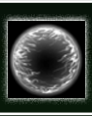
En konstruktör fungerar som en drönarplattform vid uppförande av byggnader, vilket ger Scrins förmän tillgång till snabbare baskonstruktion.

SCRIN-SUPPORTBYGGNADER

Ikon/namn	Beskrivning
Buzzer-bon	Buzzer-bon innehåller oräkneligt antal brutala Buzzers. Om buzzers förstörs regenererar boet snabbt nya.
Tillväxtaccelerator	Scrin är kända för att uppföra dessa mystiska tillväxtacceleratorer för att öka brytningen på sina tiberiumfält. ⅄ **Krav:** Utvinnare
Stormkolonn	Stormkolonnen genererar en lokaliserad jonstorm som hjälper utomjordiska rymdfarkoster. Den kan fokusera stormen till en blixt som allvarligt skadar flyg, fordon och infanteri. ⅄ **Krav:** Teknologisamlare
Fotonkanon	Fotonkanondetonationer kan decimera markfordon. Infanterister är dock tillräckligt små för att undvika att skadas direkt. ⅄ **Krav:** Portal
Plasmamissilbatteri	Plasmamissilbatteriet avfyrar ultraheta skivor som kan bränna fientligt flyg. ⅄ **Krav:** Nervcentrum
Revgenerator	Scrin använder denna mycket farliga enhet för att öppna en port var som helst på slagfältet och skicka ut allting nära den i yttre rymden. ⅄ **Krav:** Teknologisamlare

SCRIN-STÖDKRAFTER

Ikon/namn	Beskrivning
Återuppbyggnadsdrönare	Scrin-förmän är tränade att släppa ut återuppbyggnadsdrönare varhelst deras styrkor behöver reparationer, även mitt i en strid. ⅄ **Aktiveras vid:** Warp-sfär
Blixtspets	Scrin utvecklade blixtspetsar som försvar mot de flesta kända typer av stridsenheter. ⅄ **Aktiveras vid:** Nervcentrum

Svärmen		Eftersom vissa situationer kräver ett större än väntat antal Buzzers står Scrins förmän redo att kalla in en hel svärm på slagfältet vid behov. ➤ **Aktiveras vid:** Nervcentrum
Vibrationsskanning		Scrins vibrationsskanning avslöjar omedelbart tiberiumfält samt tiberiumbaserade livsformer, byggnader och fordon i närheten. ➤ **Aktiveras vid:** Nervcentrum
Stasisköld		Allt som fastnar i en av Scrins stasissköldar stängs tillfälligt – som om tiden stannat – och blir osårbart för alla kända vapen. ➤ **Aktiveras vid:** Stasiskammare
Fasfält		Fasfältet gör att påverkade enheter blir svåra att anfalla och inte kan slåss. Scrins förmän använder denna kraft för att skicka in styrkor bakom konventionella basförsvar. ➤ **Aktiveras vid:** Teknologisamlare
Maskhål		Scrins maskhål skapar en tunnel genom rymden så att militära styrkor omedelbart kan färdas från ena änden till den andra. ➤ **Aktiveras vid:** Signalsändare
Reva		Scrins mest kraftfulla vapen skär ett hål i rymdens struktur, där allt i närheten sugs in. ➤ **Aktiveras vid:** Revgenerator
Moderskepp		Moderskeppet är antagligen inte den enda farkosten med Scrins högsta råd, men det är ett extremt hot och kan kallas till strid med den här kraften. ➤ **Aktiveras vid:** Signalsändare

SCRIN-UPPGRADERINGAR

Ikon/namn		Beskrivning
Utskjutningsrör för plasmaskivor		Vanligtvis är utskjutningsrör för plasmaskivor – som spårar och slår ut snabbt flyg – reserverade för Scrins pansardivisioner, men kan eftermonteras även för Scrins starkaste fotsoldater. ➤ **Forskas fram vid:** Teknologisamlare ➤ **Påverkad enhet:** Plasmasoldater
Teleportpaket		Plasmasoldater kan använda Teleportpaket för att omedelbart förflytta sig över slagfältet, till fiendens stora bestörtning. ➤ **Forskas fram vid:** Teknologisamlare ➤ **Påverkad enhet:** Plasmasoldater

Kraftfältsgeneratorer		Kraftfältsgeneratorerar skapar en lokaliserad energisköld som kan motstå betydande krafter – och till och med en EMP-puls – innan den kollapsar. ➤ **Forskas fram vid:** Teknologisamlare ➤ **Påverkade enheter:** Annihilator-tripod, Devastator-krigsfartyg, Planetanfallstransport
Fusionskärna		Scrins teknologisamlare förser dess reaktorer med de komponenter som krävs för att ge en betydande effektöktning med en fusionskärna. ➤ **Forskas fram vid:** Reaktor ➤ **Krav:** Teknologisamlare

SCRIN-FÖRMÅGOR

Ikon/namn		Beskrivning
Teleportera enheter		Operatören kan teleportera alla enheter i ett område genom att utnyttja tiberium i omgivningen – antingen från ett tiberiumfält eller en fiendesilo. ➤ **Påverkad enhet:** Operatör
Omvandlingsstråle		Devourer-tanks kan "förtära" tiberium för att superladda sina protonkanoner. Detta ger dem utökad räckvidd och slagstyrka. **Påverkad enhet:** Devourer-tank
Jonstorm		Planetanfallstransporter kan generera en lokaliserad jonstorm som förstärker försvaret för de flesta Scrin-flyg i närheten. **Påverkad enhet:** Planetanfallstransport
Manipuleringsmodul		Med manipuleringsmodulen kan Scrins operatörenheter omedelbart ta kontroll över ett mål, en tank, ett flyg eller till och med en hel produktionsanläggning. ➤ **Påverkad enhet:** Operatör

NEUTRALA ENHETER OCH TEKNOLOGIBYGGNADER

NEUTRALA ENHETER

Ikon/namn	Beskrivning
Mutantmarodör	Mutantmarodörer är extremt starka vildar med chainguns som verkar må bra av tiberium, till skillnad från de flesta andra levande varelser.
Viceroider	Dessa motbjudande, själlösa och farliga sidoeffekter av en viss typ av tiberiumexponering anfaller allt som rör sig och regenereras hela tiden.

TEKNOLOGIBYGGNADER

Ikon/namn	Beskrivning
Tiberiumkolv	Erövring av den här teknologibyggnaden ger ett konstant flöde av ytterligare resurser.
Expansionspunkt	Erövring av den här byggnaden ger markherravälde i närheten. Med markherravälde kan du placera ut byggnader.
Förstärkningsanläggning	Erövring av den här teknologibyggnaden ger ytterligare enheter.
Tunnelbanenav	Erövring av Tunnelbanenavet ger flera enheter möjlighet att samtidigt färdas mellan alla tunnelbaneingångar på kartan.
Tunnelbaneingång	Med den här teknologibyggnaden kan enheter resa mellan alla tunnelbaneingångar när teknologibyggnaden Tunnelbanenav har erövrats.

EMP-kontrollcentral		Erövring av den här teknologibyggnaden möjliggör ett EMP-anfall.
Mutantskjul		Erövring av den här teknologibyggnaden möjliggör rekrytering av mutantmarodörer.
Defensivt torn		Erövring av den här teknologibyggnaden ger ett stationärt torn.
Tiberiumsilo		Erövring av den här teknologibyggnaden ger en engångsresursbonus.

SPARA OCH LADDA

Du kan ladda spel på huvudmenyn och spara dem på pausmenyn. I kampanjläge sparas spelet automatiskt efter varje framgångsrikt genomfört uppdrag. (Separata autosparfiler sparas för varje kampanj.)

- Om du vill ladda in ett sparat spel klickar du på KAMPANJ på huvudmenyn och väljer FORTSÄTT KAMPANJ. Välj ett sparat spel i listan och klicka på LADDA SPEL.
- Om du vill spara ett pågående spel trycker du **ESC** för att öppna pausmenyn och klickar på SPARA. Välj det sparade spel i listan som du vill skriva över och klicka på SPARA SPEL.

PROBLEM MED DIN PROGRAMVARA?

ONLINESUPPORT

Om du har problem med att köra spelet kan du gå in på **www.electronicarts.se/support**. Här hittar du en databas med de senaste problemlösningsfrågorna och kan skicka dina frågor om teknisk support till oss online.

Vill du veta mer om problemlösning för EA Link måste du se till att du har startat EA Link, välja HJÄLP längst upp i EA Link-fönstret och läsa hjälpavsnittet.

OFFLINESUPPORT

Ditt spel innehåller en fil för teknisk support som kan hjälpa dig att lösa de problem som kan uppstå. Du hittar filen för teknisk support i samma mapp som spelet. Du kan även få hjälp via vår kundsupport (se Kundsupport på s. 56).

PROBLEM MED ATT STARTA SPELET

- Se till att din dator uppfyller spelets minimisystemkrav och att du har installerat de senaste drivrutinerna till ditt grafikkort och ditt ljudkort:

  För NVIDIA-grafikkort går du till **www.nvidia.com** för att hitta och ladda ner drivrutinerna.

  För ATI-grafikkort går du till **www.ati.amd.com** för att hitta och ladda ner drivrutinerna.
- Om du kör en **cd/dvd-version** av det här spelet prövar du att installera om DirectX från skivan. Du hittar den vanligtvis i DirectX-mappen i skivans rotkatalog. Om du har en Internetanslutning kan du gå till **www.microsoft.com/directx** för att ladda ner den senaste versionen av DirectX.

GENERELLA PROBLEMLÖSNINGSTIPS

- Om du har **cd/dvd-versionen** av det här spelet och autostartskärmen inte öppnas automatiskt vid installation/spel kan du högerklicka på cd/dvd-enhetens ikon under Den här datorn och välja Spela upp automatiskt (AutoPlay).
- Om spelet går trögt kan du dra ner kvalitén på några av inställningarna för grafik och ljud i spelets alternativmeny. En sänkning av skärmens upplösning kan ofta förbättra spelprestandan.
- Om du vill ha optimal prestanda när du spelar kanske du ska stänga av eventuella antivirusprogram eller program som körs i bakgrunden i Windows. Men kom ihåg att starta om dina antivirusprogram när du har spelat klart.

SPELA ONLINE BAKOM EN ROUTER ELLER BRANDVÄGG

Det här spelet använder följande nätverksportar vid onlinespel. Om du använder en brandvägg (t.ex. Windows programvarubaserade brandvägg eller en maskinvarubrandvägg) bör du se till att den låter spelet kommunicera via dessa portar:

Typ	Lokal	Fjärr
UDP	Valfri	27900
TCP	Valfri	29900
TCP	Valfri	29901
TCP	Valfri	6667
UDP	6500	27900
UDP	6500	Valfri
TCP	Valfri	28910
UDP	13139	13139
UDP	Valfri	27900
TCP	Valfri	28910

PORT FORWARDING

Om du är ansluten till Internet via en router kan du ställa in port forwarding för att lösa många nätverksrelaterade anslutningsproblem. Alla routrar har ett eget sätt att ställa in port forwarding, men följande steg bör vara till hjälp:

1. Öppna administrationspanelen till din router. De flesta routrar har ett webbaserat gränssnitt där du kan konfigurera port forwarding. Namnet på inställningsvägen kan skilja sig på olika routrar, men håll utkik efter referenser till Port Forwarding, Tjänster (Services), Virtuella servrar (Virtual Servers), Inkommande tjänster (Inbound Services), Verktyg (Applications) eller Spel (Gaming).
2. Därefter måste du skapa nya regler för att vidarebefordra ovanstående portnummer till din dators IP-adress. Du kan ta reda på din dators IP-adress via Windows startmeny: Klicka på START > KÖR... och skriv in cmd. Klicka på OK.
3. På kommandoraden skriver du ipconfig och trycker på ENTER. Då visas dina nätverksinställningar samt din IP-adress.

En typisk Port Forwarding-inställning ser ut så här:
Port – 3658, **Protokoll** (**Protocol**) – UDP, **Trafik** (**Traffic**) – Inkommande (Incoming), **Skickas till** (**Forwarded to**) – [din IP-adress – t.ex. 192.168.1.3]

DMZ

Routrar har ofta ett alternativ som placerar din dator i en DMZ (Demilitariserad zon). När det gäller routrar för hemmabruk innebär detta att alla inkommande portar vidarebefordras till din dator. Detta

löser troligtvis alla anslutningsproblem, men du förlorar allt skydd som din router erbjuder.
Om du vill veta om brandväggar, port forwarding och DMZ kan du läsa råden från vår onlinesupport på **www.electronicarts.se/support**

ANMÄRKNING

Electronic Arts förbehåller sig rätten att förbättra den produkt som beskrivs i denna handbok, när som helst och utan föregående meddelande. Den här handboken och den programvara som beskrivs i den är upphovsrättsskyddade. Med ensamrätt. Ingen del av handboken eller den beskrivna programvaran får kopieras, reproduceras, översättas eller reduceras till något elektroniskt media eller någon maskinläsbar form, utan skriftligt medgivande från EA Swiss Sàrl, Place du Molard 8, 1204 Geneva, Switzerland

GARANTIER

GARANTIBEGRÄNSNING

Electronic Arts garanterar den ursprungliga köparen av denna programvara att det media på vilken programvaran är inspelad är fri från material- och tillverkningsfel under 90 dagar från inköpsdagen. Under denna period kommer felaktigt media att bytas ut om originalprodukten returneras till Electronic Arts på nedanstående adress tillsammans med ett daterat inköpskvitto, en beskrivning av defekten, det felaktiga mediet och din adress. Denna garanti är ett tillägg och påverkar inte dina lagstadgade rättigheter på något sätt. Denna garanti gäller ej programvaran i sig, vilken tillhandahålls "i befintligt skick", och ej heller media som har utsatts för missbruk, skador eller onormalt brukande.

RETURER EFTER GARANTIN

Electronic Arts kommer (så länge lagret tillåter) att byta ut produkt som skadats av användaren även efter det att garantitiden gått ut om originalskivan återsänds. För närvarande tar vi ut en administrativ avgift om 100 kr för att byta spel efter garantitidens utgång.

Skicka in den skadade originalskivan till adressen nedan och betala in avgiften till postgironumret:
608565-8

Glöm inte att inkludera fullständig information om felets art, ditt namn, adress och (om möjligt) ett telefonnummer där vi kan nå dig dagtid. Ange "Retur CS" samt ditt namn som referens vid betalningen.

Om du har några frågor om denna garanti, kontakta Electronic Arts kundservice för hjälp. På **www.electronicarts.se/support** kan du läsa mer om hur du kan kontakta oss via e-mail. Har du inte tillgång till Internet kan man ringa oss på 08-546 645 70, måndag till fredag, 15.00–20.00.

Adress för returer: Electronic Arts, Att: Retur CS, Johanneslundsvägen 2, 194 81 Upplands Väsby.

Electronic Arts garanti för produkten gäller inte om den köpts begagnad och konsumenten inte är den första slutanvändaren av produkten.

KUNDSUPPORT

Ditt spel innehåller en fil för teknisk support som kan hjälpa dig att lösa de problem som kan uppstå. Den innehåller lösningar på de flesta vanliga problem som kan uppstå när du installerar eller kör spelet. Om du redan har installerat spelet klickar du på Windows START-knapp och letar reda på spelet via **Program>** (eller **Alla program>**) **EA GAMES>** (eller **EA SPORTS>**). Filen för teknisk support ligger i samma mapp som spelet. Leta först efter en lösning i denna fil innan du kontaktar EA:s kundsupport.

Om du inte har installerat spelet än följer du instruktionerna här nedan:

Så här kör du filen för teknisk support (utan att ha installerat spelet):

- Stoppa i spelskivan i din skivläsare.
- Klicka på START och välj **Kör...**.
- I dialogrutan som öppnas skriver du in **D:\Support\European Help Files\EA_Help_Select.htm** och klickar på OK (ersätt enhetsbeteckningen med en annan bokstav om din skivläsare har en annan beteckning än '**D:**').

Om du vill se om din dator uppfyller minimikraven som står angivna på förpackningen, finns det ett verktyg som kallas **dxdiag** som läser av din dators maskinvara och samlar denna information i en detaljerad rapport. Denna rapport kan även hjälpa EA:s kundsupport att lösa ditt problem snabbare.

Så här tar du fram informationen om din dator:

- Klicka på START, välj **Kör...**, skriv in **dxdiag** i dialogrutan som öppnas och klicka på OK.
- Klicka på SPARA ALL INFORMATION... för att spara en rapport som du kan läsa och skriva ut. Se till att du har denna rapport tillgänglig när du kontaktar EA:s kundsupport.

Om du fortfarande har problem med att installera eller köra spelet kan du gå in på **www.electronicarts.se/support**. När supportfönstret har öppnats kan du gå in i vår informationsdatabas. Lösningarna du hittar här är samma som personalen på vår kundsupport har, så de är uppdaterade och korrekta. För att du ska hitta lösningen på ditt problem måste du välja plattform, genre och utvecklare. Om du inte hittar ett svar kan du klicka på Kontakt för att kontakta en supporttekniker som besvarar din fråga så fort som möjligt.

Om du inte har en Internetanslutning eller hellre vill prata med en tekniker kan du ringa vår kundsupport, vardagar mellan15.00-20.00. Telefonnumret är 08-546 645 70

På grund av karaktären hos de flesta problem som uppstår när man kör ett dataspel är det lättare – och går vanligtvis fortare – att hitta problemet i vår databas.

Anmärkning: Om du har köpt spelet via EA Link, kan du läsa licensavtalet för slutanvändare på **http://files.ea.com/downloads/commerce/eula/sv/eula.pdf**

HÄNG MED I ALLA NYHETER FRÅN EA!

Om du vill hålla dig uppdaterad om alla nyheter, recensioner och allt skvaller från Electronic Arts är det kanske en bra idé att registrera dig och få det officiella nyhetsbrevet från EA direkt i din inkorg.

Besök vår svenska hemsida på www.electronicarts.se och anmäl dig redan i dag!

© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA-logotypen, Command & Conquer och Command & Conquer 3 Tiberium Wars är varumärken eller registrerade varumärken som tillhör Electronic Arts Inc. i USA och/eller andra länder. Med ensamrätt. Den här produkten innehåller programvaruteknologi som licensierats från GameSpy Industries, Inc. © 1999-2007 GameSpy Industries, Inc. Med ensamrätt. GameSpy och "Powered by GameSpy"-designen är varumärken som tillhör GameSpy Industries, Inc. Med ensamrätt. Alla övriga varumärken tillhör sina respektive ägare.

WWN01605529MT