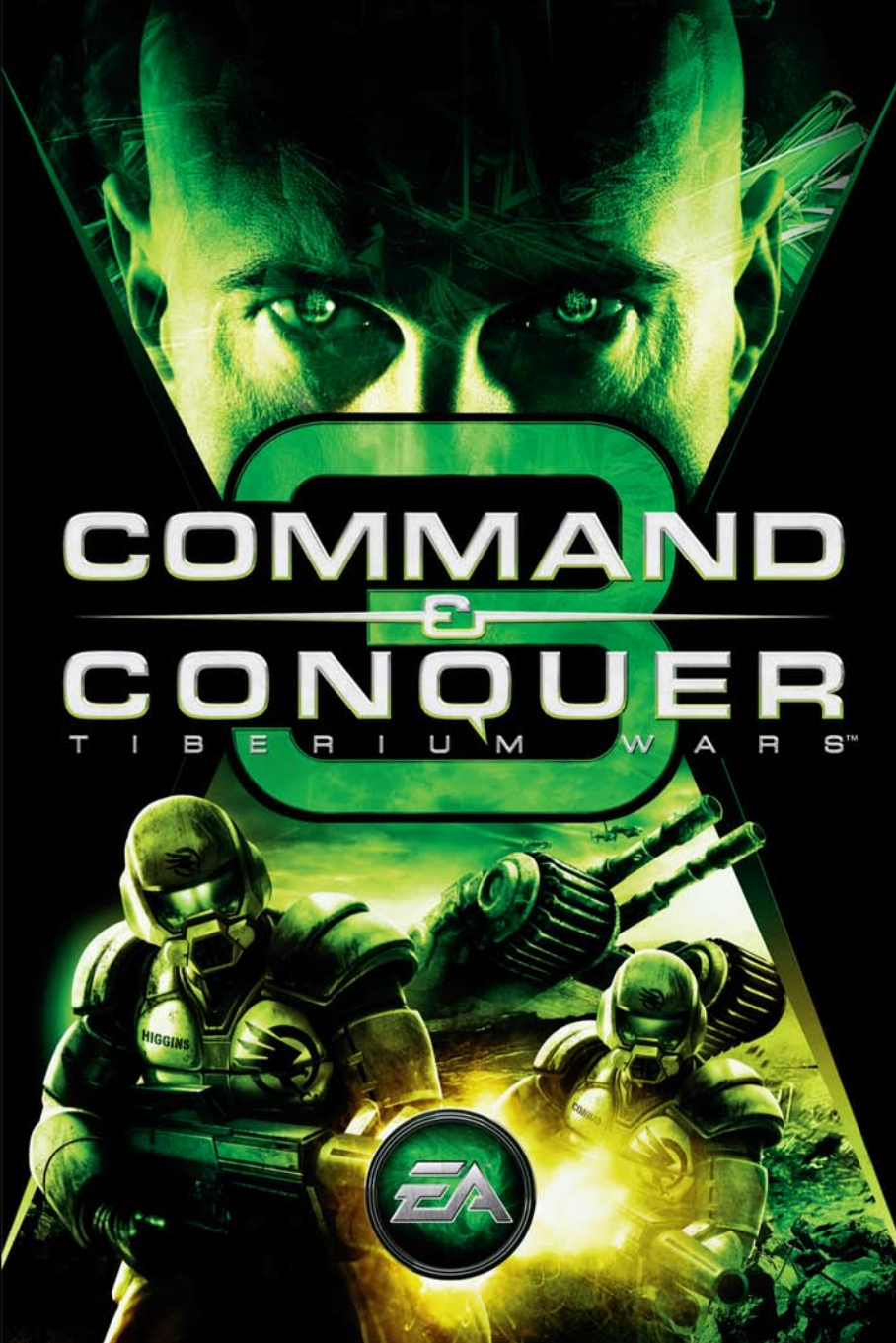
COMMAND & CONQUER 3

TIBERIUM WARS™



EPILEPSY WARNING

Please read before using this game or allowing your children to use it.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures. If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, discontinue use IMMEDIATELY and consult your doctor.

PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

INSTALLING AND PLAYING THE GAME

FOR DISC USERS

To install the game, insert the disc into your disc drive and follow the on-screen instructions.

Once the game has installed you can launch it from the game's AutoRun menu or by locating the game through the START > PROGRAMS (or ALL PROGRAMS) menu found at the bottom left of the screen.

FOR EA LINK USERS

You can access the installation/play instructions from the Help section found within EA Link.

STAY IN THE GAME AND REGISTER WITH EA!

Create an EA Member Account and register this game to receive free cheat codes and game hints from EA. Creating an EA Member Account and registering the game is fast and easy!

You can register during the installation process or via the Electronic Registration link found in the game's START menu. Alternatively, visit our website at **www.gamereg.ea.com** and register there.

Note: Registering this game to your Member Account will save a copy of your PC Serial Number to your EA 'My Account' details so you can refer back to it in future.

CONTENTS

INSTALLING AND PLAYING THE GAME	1
STAY IN THE GAME AND REGISTER WITH EA!	1
WELCOME BACK, COMMANDER	3
CAST OF CHARACTERS	7
MAIN MENU	8
SETTINGS	9
GAME SCREEN	9
GAMEPLAY BASICS	12
INTERMEDIATE TACTICS	16
GAME MODES	20
UNITS, STRUCTURES AND POWERS	27
SAVING AND LOADING	53
TROUBLESHOOTING	53
CUSTOMER SUPPORT	55
NOTICE	55
WARRANTY	56

Check out EA™ online at **www.ea.com**

WELCOME BACK, COMMANDER

The Third Tiberium War is upon us.

In the year 2047, the long twilight struggle between the allied nations of the Global Defense Initiative (GDI) and the shadowy superpower known as The Brotherhood of Nod has flared into a planet-wide firestorm. Both factions fight over Tiberium, an enigmatic green crystal of alien origin that is both the ultimate resource and the worst environmental disaster in history. The stakes couldn't be higher – whoever controls Tiberium decides the fate of humanity and the destiny of the planet Earth. But this violent global war between GDI and Nod is just the beginning. Humanity is about to discover that it is not alone in the universe… and that it is not the only race fighting for Tiberium.

A NOTE FROM EXECUTIVE PRODUCER MIKE VERDU

This game has been a labour of love for those of us who worked on it. Most of us are passionate *Command & Conquer ™* fans – it's been a tremendous honour and privilege to work on a new *Command & Conquer* game, especially one set in the Tiberium universe where it all started in 1995. We've worked very hard to build a state-of-the-art RTS game that is true to the essence of *Command & Conquer* and honours the legacy of all the games that came before.

Thank you for playing *Command & Conquer 3 Tiberium Wars ™*. I hope you enjoy playing this game as much as we enjoyed making it.

-Mike Verdu, Executive Producer

YOUR PRIMARY OBJECTIVE

In *Command & Conquer 3 Tiberium Wars ™*, you assume the role of a battlefield commander whose goal is to defeat opposing armies and destroy their bases by outsmarting, outmanoeuvring and overpowering their military forces with your own. In a typical battle, you control one of three different factions – GDI, Nod or Scrin – by constructing your own base of operations, training a variety of powerful combat units and strategically deploying them against opponents. To do this successfully, you must to think and act quickly – and master battlefield controls. The best way to learn these is to click the Tutorial button in the Main menu, where you'll get hands-on experience right away. Consult this manual for further reference.

COMPLETE CONTROLS

You won't need to memorise all of the following commands in order to play and enjoy *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*, but learning them all may help give you an edge.

- You can customise most of the following controls by accessing the Hotkeys tab of the Settings menu.

  Note: All instances of "click" and "double-click" refer to the left mouse button unless otherwise specified.

SELECTION COMMANDS

Action	Keyboard/Mouse
Select a unit	Click
Add a unit to selection	**SHIFT** + click
Select a group of units	Click and drag a box around the desired units
Select all combat units on the map	**Q**
Select all on-screen units of a certain type	**W** or double-click unit
Select all units of a given type on the map	Click unit and double-tap **W**
Define selected units as a group	**CTRL** + **0-9**
Select numbered group	**0-9**
Select and jump to numbered group	Double-tap **0-9**
Place rally point	Select building and right-click area
Jump to last mini-map event	**SPACEBAR**
Select next Harvester	**N**
Show all Health Bars	**CTRL** + ~
Fast forward mode (during replays only)	>

MOVE AND ATTACK COMMANDS (WITH UNITS SELECTED)

Action	Keyboard/Mouse
Move units or attack targets	Right-click
Attack move	**A** + right-click
Assault move	**F** + right-click
Reverse move	**D** + right-click
Force move	**G** + right-click
Formation move	Hold both mouse buttons
Stop units	**S**
Force attack	**CTRL +** right-click
Scatter	**CTRL** + **X**
Planning mode	**CTRL** + **Z**
Waypoint mode	**ALT**
Aggressive stance	**ALT** + **A**
Guard stance	**ALT** + **S**
Hold Ground stance	**ALT** + **D**
Hold Fire stance	**ALT** + **F**

PRODUCTION AND SIDEBAR COMMANDS

Action	Keyboard/Mouse
Toggle Objectives menu	**O**
Intel Database	**I**
Sell mode	**Z**
Power mode	**X**
Repair mode	**C**
Contextual tab	**`**
Structure tab	**E**
Support structure tab	**R**
Infantry tab	**T**
Vehicle tab	**Y**
Aircraft tab	**U**
Next subtab/Previous subtab	**TAB/CTRL** + **TAB**
Sidebar slot 1-10	**F1-F10**
Unit ability buttons	**CTRL** + **A/S/D/F**
Support powers	**CTRL** + **F1-F8**

SCREEN AND CAMERA CONTROLS

Action	Keyboard/Mouse
Open Pause menu	**ESC**
Scroll the screen	Arrow keys or move the mouse to the edge of the screen
Rapid scroll	Right-click and drag mouse
Jump to primary base	**H**
Set camera bookmark 1	**CTRL** + **J**
Set camera bookmark 2	**CTRL** + **K**
Set camera bookmark 3	**CTRL** + **L**
Set camera bookmark 4	**CTRL** + **;**
Go to bookmark 1	**J**
Go to bookmark 2	**K**
Go to bookmark 3	**L**
Go to bookmark 4	**;**
Rotate camera left/right	Numeric keypad **4/6**, or press the mouse wheel and drag the mouse left/right
Zoom camera in/out	Numeric keypad **8/2**, or hold and drag the middle mouse wheel and drag mouse up/down
Reset camera to default position	Numeric keypad **5** or double-click middle mouse wheel
Toggle interface graphics	**END**
Capture screenshot	**F12**

MULTIPLAYER CONTROLS

Action	Keyboard/Mouse
Toggle voice chat	**CTRL** + **V**
Voice chat	**V**
Chat with allies	**BACKSPACE**
Chat with everyone	**ENTER**
Place beacon	**B**
Delete beacon	**DEL**

CAST OF CHARACTERS

During the course of each campaign in *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*, you'll meet several top-ranking officials from GDI and The Brotherhood of Nod. Below is an overview of each.

GDI

Jack Granger
Played by Michael Ironside

A seasoned veteran who rose through the ranks through military achievement rather than political savvy, General Jack Granger is a tough, no-nonsense commanding officer. His experience in two wars against Nod has netted him valuable insights into any military situation – and the confidence and courage to enact a strategy for victory.

Redmond Boyle
Played by Billy Dee Williams

Lesser men would have crumbled under the weight of such trying times, yet when fate thrust Redmond Boyle into the position of Acting Director of GDI, he stepped up to the challenge. A charismatic but brash leader, Boyle is the public face of GDI and is clearly intent on vanquishing The Brotherhood of Nod at all costs.

Sandra Telfair
Played by Grace Park

Lieutenant Sandra Telfair is special assistant to General Granger at Central Headquarters. With a background in military intelligence, Sandra is a very capable officer in her own right. Her astute assessment of Nod tactics may come in handy.

Kirce James
Played by Jennifer Morrison

A consummate professional and exceptional military officer, Lieutenant Kirce James is exactly the kind of soldier any commander wants on his side. Lieutenant James' access to hard intelligence data – as well as GDI's most powerful weaponry – will frequently be invaluable.

THE BROTHERHOOD OF NOD

Kane
Played by Joe Kucan

The man known only as Kane is the supreme leader – some might say *messiah* – of The Brotherhood of Nod. Kane epitomises the fine line between genius and madman, so it's little wonder that the world seems to be polarised either for or against him. His followers believe that he prophesised the existence of Tiberium, yet his actions seem to belie hidden agendas and megalomaniacal impulses.

Kilian Qatar
Played by Tricia Helfer

General Kilian Qatar is an extremely charismatic and – when the situation demands – incredibly ruthless leader. Nod's second-in-command, Qatar rose through the ranks on both her laurels as superb military tactician and her unwavering loyalty to Kane.

Ajay
Played by Josh Holloway

Ajay is Nod's military planning expert. A brilliant intelligence officer and a cunning tactician, Ajay has repeatedly proven his ability to create blueprints for complex – and very successful – military operations. An experienced soldier, Ajay is never far from the front lines where his brothers fight to execute his plans.

MAIN MENU

Begin a single-player or multiplayer game, adjust settings, review the Intel Database and more.

TUTORIAL	Learn the essential skills you'll need to play *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*.
CAMPAIGN	Start or continue a campaign as GDI or The Brotherhood of Nod. **Note:** Look for a bonus campaign once you have completed the GDI and Nod campaigns.
SKIRMISH	Set up a single match with up to seven AI-controlled opponents.
MULTIPLAYER	Play with up to seven opponents via a network or online connection.
PROFILES	Manage player profiles, view the Intel Database or watch unlocked Campaign movies.
OPTIONS	Adjust audio, display and control settings or view the credits.
QUIT	Exit the game.

SETTINGS

To adjust display, audio and control settings, select OPTIONS in the Main menu, then select SETTINGS.

- During gameplay you can adjust settings by pressing **ESC** to open the Pause screen, then click SETTINGS. However, graphics settings can only be adjusted by opening the Settings menu via the Main menu. You cannot change them during gameplay.

GRAPHICS Adjust a variety of graphics options.
Note: You can also choose one of five preset graphic options, ranging from VERY LOW to VERY HIGH. To select a preset, click the appropriate slider setting at the top of the screen. These presets are initially set for you by the game based on your computer's performance. Play with these sliders until you find a setting that suits you or just leave the sliders in the position that's automatically detected by the game.

AUDIO Select the volume of the music, sound effects, voices, ambient noise and cut-scenes and enable or disable voice over IP.

HOTKEYS Map your own hotkeys by clicking a slot in the wireframe or select a key command via the drop down menu.
Note: You can only assign one modifier to any key combination: **SHIFT**, **CTRL** or **ALT**.

NETWORK Select an IP address to use, toggle Send Delay on or off, enter a port number or click Refresh NAT.
Note: If you have made changes to your firewall configuration since the last time you played *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* online and are experiencing connection difficulties, click REFRESH NAT, which may correct the problem. (Please refer to the ReadMe.txt file in the install folder for additional information.)

GENERAL Adjust game speeds, tool tip delay and mouse scrolling speed, plus configure ticker options.
Note: You can opt into viewing in-game advertisements in *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* by clicking the Show Ads box.

- To confirm changes, click ACCEPT.
- To restore the game to its original settings, click DEFAULT.

GAME SCREEN

BATTLE WINDOW

In the Battle Window you can build and place structures, order your units to move and attack, use special powers and much more. The Battle Window displays only part of the overall map at any time.

Note: During Campaign missions, waypoint markers always appear on-screen to guide you toward objectives.

- To scroll the Battle Window, move the mouse to the edge of the screen in the direction that you want to move. The Battle Window begins to scroll. To stop moving, move the mouse towards the centre of the screen. You can also scroll the Battle Window by using the arrow keys.
- To scroll more quickly, hold down the right mouse button while moving the mouse.

Mouse wheel camera controls: To zoom your view in or out using your mouse wheel, roll the mouse wheel forwards or backwards. To rotate the camera, hold the wheel down and move the mouse. To return the camera to the default view, double-click the mouse wheel.

THE FOG OF WAR

Each unit has a range of vision, so what you see in the Battle Window is the sum of all that your units can see. Areas of the map beyond this range are covered by a semi-transparent mist, called the **Fog of War**. This mist hides enemy units and structures and reveals only terrain and civilian buildings. The Fog of War is only removed when your units return to the area.

In some Campaign missions, an additional layer – a black **Shroud** – covers unexplored terrain. As you explore the map you slowly peel back the shroud to reveal the terrain, structures and units beneath it. Once the shroud is peeled back, it is gone permanently. However, anything past your units' range of vision is still cloaked in the Fog of War. As in standard Campaign missions, the Fog of War is removed when you are once again within range.

CAMERA BOOKMARKS

Camera bookmarks allow you to mark locations on the map and instantly jump to them with a single press of a key.

- To set a camera bookmark, press **CTRL** + **J**, **K**, **L** or **;**.
- To jump to a defined camera bookmark, press **J**, **K**, **L** or **;**.
- To jump to your Command Center, press **H**.

SIDEBAR

Use the Sidebar to manage your base and your forces. Regardless of where you are and what you see in the Battle Window, you can always build new units and structures in the Sidebar. You need not view your base each time you want to initiate production.

- The Sidebar includes a **Contextual Window** that provides information on any selected units, structures and more. To learn more about anything in the Sidebar, hover your mouse cursor over its icon.
- During Campaign missions, icons to open your primary and bonus objectives and your Intel Database also appear in the Sidebar.

RADAR MINI-MAP

The Sidebar includes your battlefield radar, also known as the mini-map. Keep an eye on your radar, as it often reveals enemy troop movements before you spot them in the Battle Window. Beware, however: In certain circumstances, your radar may be disabled.

OBJECTIVES (CAMPAIGN ONLY)

To review your mission goals, click the Objectives icon. You must complete all of your primary objectives in order to complete a mission. (Note that your primary objectives may change during the course of battle.) Completing bonus objectives is optional but grants you additional resources or other rewards.

INTEL DATABASE (CAMPAIGN ONLY)

The Intel Database is a valuable reference tool that hosts a wide variety of information about your fighting forces as well as any secret info you happen upon over the course of your Campaign.

- To access the Intel Database during gameplay, click the Intel Database icon in the upper-right corner of the screen.
- To access the Intel Database from the Main menu, select PROFILES, then click INTEL DATABASE.

Tip: When all primary objectives are completed, the mission automatically ends in victory. If you plan on completing bonus objectives, make sure you do so with at least one primary objective remaining.

COMMON CONTROL INTERFACE

Located along the bottom of the Battle Window, the Common Control Interface lets you set unit behaviour and combat tactics. While there are keyboard shortcuts for all of these options, the Common Control Interface lets you easily access them with a mouse click.

GAMEPLAY BASICS

The following overview is designed to bring the new player up-to-speed on how to play *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*.

BUILDING STRUCTURES

It is not uncommon to start a mission with only a Construction Yard. Begin building the rest of your base immediately.

To build a structure:

1. Select your Construction Yard. The structures that it can create are displayed as icons in the Context Window in the Sidebar.

   Note: If an icon appears greyed out, it is either because you do not have sufficient resources to purchase it or you have not acquired the right resources or technologies.

2. Click the icon of the structure you wish to build. A shaded timer appears over the icon. As the time decreases, the credits necessary for building your structure are withdrawn. When the timer is complete, the structure is ready to be placed and you see its icon flashing.

   Note: If you run out of credits during construction, the work is put on hold until your credits replenish. When your credits are replenished, construction automatically resumes.

3. Move the mouse cursor in the Battle Window to the location where you want to build. (You'll notice your cursor becomes a transparent image of the building.) You must build within your base's ground control, which extends in a circular area from most of your structures. If the structure you wish to build is displayed in red, you cannot build it at that location.

   Note: To rotate the structure before placing it, click and hold, move the mouse left/right and then release.

4. Once you have decided on a location, click to begin to build the structure.

- To cancel creation of the structure, right-click it once to stop production (if still in progress), then right-click again to cancel production and refund the purchase cost.

TRAINING UNITS

When you build structures such as Barracks or War Factories, you can use them to train fighting units.

Note: Before you can build units, you must first build a Barracks (GDI), Hand of Nod (Brotherhood of Nod) or Portal (Scrin). For the purposes of this manual, we will use the term **Barracks** for all three factions.

To train units:

1. Click your Barracks – or click the Infantry subtab on the Command Bar – to open the Units menu. The units available for you to train appear.
2. Click the icon of the unit you wish to train. A shaded timer indicates how long it takes to build the unit.

   Note: To start a production queue, click the icon of the units you wish to build repeatedly. A number appears on the icon telling you how many units you have ordered. To queue up five units at a time, hold **SHIFT** while clicking.

3. When the unit is ready, it exits the structure and reports for duty.

- To cancel unit training, right-click the Unit icon once to stop training, then right-click again to cancel training and refund the associated costs.

POWERING YOUR BASE

Your base requires power to function properly. As you add more structures to your base, you'll need additional power. If your base runs low on power, you suffer a number of consequences: your radar goes offline, your base defences cease functioning and the speed at which you can build new structures and train new units is reduced. As soon as you regain sufficient power, all of these effects go away. Your Construction Yard generates a small amount of power, but you must construct Power Plants to generate more. When a Power Plant is constructed, the Power Meter increases.

- To determine how much power you have at your disposal and how much you are presently using, check the Power Meter.
- Next to the Power Meter is a small indicator of how much power your base requires. Try to keep the power meter above this indicator.

  Note: If you are running low on power you may chose to power down one or more of your structures in a conservation effort. To do so, click the Power Down icon on the Command Bar and then click the building. Be warned, however, that powered-down buildings are *completely inactive*. This means, for example, that you'll no longer be able to train units from a powered-down War Factory. Buildings that are affected by EMP weapons are considered to be powered-down.

RESOURCES

Building units and structures, researching upgrades and using powers all cost you credits. When you select an item or action that requires credits, the funds start being deducted from your account until the full amount has been paid. (Support Powers deduct credits in one lump sum.)

- You begin a typical match with enough credits to spend on building basic units and structures. However, to finish the fight, you must acquire more credits.
- If you chose to perform a task that requires credits, but run out of credits, that task is put on hold until you earn more.
- To acquire more credits, locate Tiberium, then build a Refinery in its vicinity. A Refinery comes with a Harvester that automatically seeks out and recovers Tiberium, which is converted into credits. When you build a Refinery close to Tiberium, your Harvesters naturally take less time to gather resources.

Blue Tiberium

Green Tiberium

Tip: Be on the lookout for the rare, blue-coloured Tiberium, which is much more valuable than the standard green Tiberium.

UPGRADING TECHNOLOGY

Structures such as the Tech Center can research new technologies to enhance your units. Once researched, upgrades instantly affect all units of the applicable type – including units already in the field.

- To develop an upgrade from a structure, click the structure, then click the upgrade icon in the Context Window. The upgrade takes time and credits, much like structures and units do.

CONTROLLING YOUR FORCES

A good commander knows when to order his troops to hold ground, make a strategic retreat or charge boldly into battle. Learn what it takes to command your forces to victory.

BASIC MOVEMENT CONTROLS

Movement To move a unit, click it to select it in the Battle Window, then right-click a destination. Most units automatically fire on enemy units in range while moving to a designated point.

Attack To attack an enemy, select your units then right-click the target.

Rally Points To set a rally point for all units produced at a structure, either click the structure then right-click on the map, or click the right production tab, press **CTRL** + **R** and right-click on the map.

Note: Once you have set a rally point, your newly-trained units exit the Barracks and proceed directly to that point.

STANCES

Set your units' stance to determine their rules of engagement. There are several options to choose from.

- To change the stance of a group of units, select the group, then either click the appropriate stance button in Custom Control Interface or press one of the designated shortcut keys.

Aggressive Your units approach, attack and pursue any enemies that enter their line of sight. (Shortcut key: **ALT + A**)

Guard (default) Your units approach and attack enemies that enter their line of sight. When the enemies are destroyed or retreat, your units return to their positions. (Shortcut key: **ALT + S**)

Hold Ground Your units remain stationary, but fire on any enemies that come within range. **Note:** This stance is useful for defensive strategies or artillery units. (Shortcut key: **ALT + D**)

Hold Fire Units in this stance do not return fire or pursue enemy forces. **Note:** This stance is useful for stealthed units. (Shortcut key: **ALT + F**)

Tip: Try selecting your Barracks and changing the stance of that building. Units trained from this building default to the selected stance.

UNIT VETERANCY

As your units attack enemy units and buildings, they gain experience. When a unit accumulates enough experience, it gets promoted to a new veterancy level. A special icon in the Battle Window denotes veteran units. Veteran units have improved performance capabilities.

- Veteran units inflict more damage and are more resistant to damage (compared with non-veteran units).
- Elite units inflict more damage and are more resistant to damage (compared with veteran units).
- Heroic units inflict more damage and are more resistant to damage (compared with elite units). Also, they attack more quickly, automatically heal themselves and fire red tracers.

PLANNING MODE

Planning mode allows you to queue up multiple unit orders to your units which are executed on your mark. This is useful for diversionary tactics and flanking manoeuvres. Planning mode may also be used to put units on patrol.

To issue orders in planning mode:

1. Press **CTRL** + **Z** to toggle planning mode on, then right-click to issue orders as you normally would. Faint lines in the battle window denote planning mode orders. If you were to issue a movement order, for example, a red line would indicate the route which your troops take.
2. To instruct your troops to proceed with carrying out your orders, press **CTRL**+**Z** again to toggle planning mode off.

To create a patrol in planning mode:

1. Press **CTRL**+**Z** to toggle planning mode on.
2. Right-click to assign one or more waypoints to a unit, making sure the last waypoint connects with the starting point. (You see the waypoint markers change hue when you have done this correctly.)
3. Press **CTRL**+**Z** again to toggle planning mode off. Your units begin patrolling.

- To decommission a patrol, simply issue your patrolling units a new order.

FORMATION PREVIEW

Once you've amassed a considerable army, you may wish to place some of your units into an organised formation. The formation preview feature takes the guesswork out of organising your troops by automatically arranging them.

To use formation preview:

1. Select a group of units.
2. Move your mouse cursor to the place on the terrain where you want your units to form up.
3. Click and hold both mouse buttons simultaneously; a preview of your formation appears.
4. Move the mouse horizontally to rotate your formation so that it faces your preferred direction, then move the mouse vertically to change the battle line and control the depth and width of the resulting formation.
5. Release the mouse buttons. Your troops now automatically move to the selected destination and line up in the previewed formation.

- Try using formations in combination with the Hold Ground stance to form a defensive line.

Tip: You can combine a movement order with the formation preview. For more information, see *Formation Move* on p. 18.

GARRISONING INFANTRY

Many civilian structures and some other structures can be garrisoned with infantry units. Garrisoning infantry protects them and grants them a bonus to their attack range. Enemies attacking garrisoned forces need to severely damage the garrisoned building first, at which time any garrisoned forces will automatically exit.

- To garrison a structure, click the desired infantry units, then right-click the structure you wish to garrison. The units move to the selected structure, occupy it and your faction's flags then appear.
- To remove units from a garrisoned structure, click the structure. An icon of the units inside of it appears. Click the units you wish to remove. They exit the structure and are ready for new orders.

Note: Some units, such as the GDI Grenadier, have attack abilities that instantly eliminate enemy units inside of garrisoned structures.

CRATES

These grey GDI-771g lock-crates should be considered targets of opportunity. Crack one open and you may find something useful, from extra credits to healing boosts to automatic veterancy upgrades.

- To acquire a crate, order units to move to its position.

BARRELS

Not to be confused with crates, the barrels you sometimes encounter carelessly strewn about the battlefield contain highly volatile chemicals that explode when fired upon. Try shooting one when your foes are nearby.

INTERMEDIATE TACTICS

There's still more to learn once you've mastered the basics of *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*. Take heed of the following tactics for superior results in battle.

GROUPING UNITS

Although it is possible to play *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* using only the mouse, you can play more efficiently with one hand on the keyboard.

One of the most useful key combinations in the game involves setting up unit groups. Simply select the units you want and then press and hold **CTRL** and any number key. The units you selected are now assigned to that number key. To select them, simply press the number key you chose.

- To centre your view on that group, double-tap the number key.
- To add units from that group, hold **SHIFT** and click the additional units.

Tip: Unit groups are a great way to send co-ordinated forces into battle. For starters, try putting all your aircraft in one group, all your vehicles in another, and so on. Experiment with unit groups to discover combinations that work best for you.

KEYBOARD SHORTCUTS (HOTKEYS)

If you want to master *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*, it's essential to learn all the different hotkeys in the game. The preset hotkeys are designed to support competitive play; however, you can customise them to best suit your personal style.

- To customise your hotkeys, select OPTIONS in the Main menu, click SETTINGS then select the Hotkeys tab.

BASE BUILDING BASICS

In *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*, you'll be spending most of your time in battle. While combat tactics are important, some battles can be won before they begin by players who strategically set up their base. The decisions you make very early in a match often affect the outcome, so it's important to learn how to build a base quickly and effectively.

QUICK TIPS

- Consider building a Crane right at the start. The principle benefit of a Crane is that it lets you construct twice as many buildings in the same amount of time as your Construction Yard alone.
- Consider an early expansion to additional resources and always build at least one extra Harvester for every Refinery that you build. Harvesters fuel your economy and therefore must be protected at all costs.
- Set up base defences wherever you may be vulnerable. It might be tempting to place your unprotected Power Plants near the back of your base, but a shrewd opponent will exploit this.

DISABLED BUILDINGS

It is essential to keep in mind that any advantage granted by a building (such as the ability to build new types of units) will not be available if that building is disabled (when it is powered down, for example).

- A building that has been hit with an EMP is considered a disabled building. Therefore, it is vital to keep your base protected from EMP attacks in particular whenever possible.

  Tip: While engaged in battle, don't forget about your base. Keep building until you have access to all the units, upgrades and support powers you need to win.

FOCUSING FIRE

In general, it is better to eliminate opposing forces one at a time rather than spreading your attacks thin. Even a nearly-defeated enemy can still cause considerable damage, so it makes sense to destroy foes in succession to thin out their ranks and overwhelm their force. Try to prioritise those targets that are most dangerous or most vulnerable first.

BUILDINGS UNDER ATTACK? SELL THEM

If your structures come under attack and the situation looks hopeless, considering selling the structures before they're destroyed. Bear in mind, however, that the amount of credits you'll get is reduced the more the building is damaged.

BEWARE OF ENGINEERS

Although GDI Engineers, Nod Saboteurs and Scrin Assimilators are relatively weak units, they all share one important role: taking over enemy structures and tech buildings. Thus, the shrewd commander never underestimates their power.

- Getting your Engineer behind enemy lines is easier than you think. GDI and Nod can use their infantry's Call for Transport ability to fly them behind enemy lines. The Scrin Assimilator is stealthed – and thus invisible – when not moving.

  Tip: To add insult to your enemy's injury, sell off an enemy structure immediately after capture or set it to rapidly create units for your own army.

ADVANCED MOVE ORDERS

The units in *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* are intelligent enough to know how best to respond to most situations when left to their own devices, or when given a standard right-click order. For example, they automatically attack enemy units that come into range. However, as your gameplay skills improve, you may wish to incorporate the following advanced move orders into your repertoire in order to gain a tactical advantage over your foes.

ATTACK MOVE

Hotkey: **A**

When ordered to attack-move, selected units stop to attack any opposing units or base defences along their route. This is an effective way to meet an opposing force or storm an enemy base.

ASSAULT MOVE

Hotkey: **F**

This variation on attack-move causes your selected units to also attack any enemy buildings along their route. Units normally do not automatically attack enemy buildings, so this command can be useful for laying waste to enemy bases.

REVERSE MOVE

Hotkey: **D**

Normally your units move head-first in the direction they're ordered. The reverse-move command causes them to back up, which can be faster than ordering them to turn around in some cases. This is an excellent option for strategic retreats or baiting tactics.

> **Tip:** Don't forget, most vehicles have front armour that is stronger than their rear armour. Reverse-moves are your best bet for a strategic – and safe – retreat.

FORCE MOVE

Hotkey: **G**

The force-move command forces your selected units to move to a designated point – even if the route happens to be *through* enemy units. Use this command to order your tanks to overrun infantry rather than shoot them. Some of the largest ground units can even overrun other vehicles.

FORMATION MOVE

Hotkey: N/A

The formation move allows you to combine the expedience of a movement order with the simplicity of formation preview.

To issue a formation move, press and hold both mouse buttons at the desired destination for your selected units and then move the mouse around. You see a variety of different formations you can choose. To select one, release the mouse buttons. Selected units then move toward the specified point (at the rate of the slowest unit in the group) and arrange themselves in the designated formation. This is useful for keeping fast units from outpacing slower ones as they head into battle.

SCATTER

Hotkey: **CTRL+X**

If your units are in danger of being overrun or bombarded, you can make them spread out using this command.

PLACE RALLY POINT

Hotkey: **CTRL+R**

This handy shortcut lets you set a rally point for the currently-selected production queue, without having to select the building back at base. This is a great way to send reinforcements straight to the front lines in mid-battle.

WAYPOINT MODE

Hotkey: **ALT**

Press and hold the Waypoint Mode hotkey to queue up multiple orders by right-clicking. It's a great way to prioritise focused attacks against enemies and enemy structures, or for setting circuitous routes through enemy terrain.

ARMOUR FACING

Tanks and other armoured vehicles sustain more damage when attacked from the side and sustain considerably more damage when attacked from the rear. Use this knowledge to your advantage and protect your forces well.

Tip: Try using the reverse-move command to get your armour out of a pinch.

INFANTRY SUPPRESSION

When fired upon, infantry may become suppressed. When this happens, you'll see your troops go prone. Suppressed infantry move slower than usual but are better defended due to their low profile.

Tip: In general, the more powerful the weapon, the better it is at suppressing infantry. Remember this when considering how best to use and counter infantry units.

INFANTRY COVER

Infantry automatically kneel behind cover when ordered to move next to civilian structures and other large obstacles in the environment. Covered units are better defended and nearly impossible to suppress.

Tip: Use your knowledge of infantry cover tactics to gain the upper hand against comparable forces in urban operations.

SUPERWEAPONS

Each of the three factions in *Command & Conquer 3 Tiberium War*s has at least one superweapon – something so destructive it can nearly wipe any opposition from the map. These superweapons are ideal for use in the event of a standoff, when your enemy is deeply entrenched. Be warned, however, that the moment you construct a superweapon building, a countdown timer appears that both you and your opponents can see. Don't be surprised if the enemy redoubles its efforts to annihilate you before the clock runs out.

Note: The countdown temporarily stops if your base runs low on power.

Tip: Although superweapons are extremely powerful, they may not end the match. Have some forces in reserve to mop up the remaining enemy forces as needed.

GAME MODES

CAMPAIGN

March, 2047. A massive nuclear fireball explodes high in the night sky, marking the end of GDI's orbital military command centre and the beginning of the Third Tiberium War.

Tiberium. To the GDI, it is an alien substance that has already polluted the Earth, rendering large tracts uninhabitable, and is still spreading at a dangerous rate. To the Brotherhood of Nod, Tiberium is humanity's destiny, a substance of great power, prophesised by their enigmatic leader, Kane. The GDI want nothing more than to eradicate Tiberium from the face of the planet; Nod want nothing less than total control of what they believe is Earth's most precious resource. War rages over Tiberium and the fate of the entire planet hangs in the balance.

This is where you come in, Commander. Choose your allegiance and head into battle. The outcome of the Tiberium Wars is in your hands.

- To begin a Campaign as either side, select CAMPAIGN in the Main menu, then select either GDI or NOD. (GDI is recommended for new players.)
- After completing each Campaign mission, you are awarded a medal. The medal you receive depends on your performance on the battlefield. Superior medals are earned by completing missions at higher difficulty settings. Complete all bonus objectives in a mission to earn a first ribbon. Discover all Intel Database entries in a mission to earn a second ribbon.
- In between Campaign missions, you return to the Theater of War screen which allows you to choose your next mission, move to another Theater of War (if available) and replay previously-accomplished missions. The Theater of War screen shows which Medals you have earned in each mission.

SKIRMISH

Skirmishes are single-player battles that pit you against one or more computer-controlled opponents.

- To begin a skirmish, select SKIRMISH in the Main menu, then click NEW SKIRMISH. The Skirmish Setup screen appears.

SKIRMISH SCREEN

- You can choose your starting location on the map prior to beginning the Skirmish. To do so, click one of the start points on the displayed map.
- Skirmishes can be played with up to eight players. Any players that are not controlled either by you or the computer are marked CLOSED. Not all maps support the maximum of eight players and you cannot exceed the maximum number of players defined by the map.
- To customise the rules of your skirmish, click RULES in the Skirmish screen. You can adjust the game speed and initial resources, or enable and disable random crates in gameplay (for more information, see *Crates* on p. 16).
- Handicap allows you to balance gameplay between two unevenly matched players, making one side or the other inherently stronger. A positive handicap increases attacks and the severity of damage to your opponent, as well as other factors. A negative handicap decreases attacks and the severity of damage.
- When you are ready to begin gameplay, click PLAY.

  Note: To load a previously saved skirmish, select SKIRMISH, click LOAD, then select the game save you wish to continue.

THE CUSTOMISABLE AI

You can adjust the behaviour of the computer artificial intelligence in both Skirmish and Multiplayer games with three different difficulty settings and five different personalities. This allows you to configure the game to fit your unique tastes and desire for challenge.

AI DIFFICULTY SETTINGS

There are four different skill levels you can choose from for each computer-controlled player.

Easy	Recommended for novice RTS players or those yearning to experiment. Don't expect much of a fight.
Medium	Recommended for most players. You'll be in for a fair fight.
Hard	Recommended for experienced players looking for a challenge. The AI plays to the best of its ability without cheating.
Brutal	Recommend for hardcore players who want to win by the skin of their teeth – or not at all. The Brutal AI gets double income as its only cheat.

AI PERSONALITIES

There are five different AI personalities that determine what kind of gameplay tactics your opponent uses.

Balanced	This personality type favours mixed forces and an even-handed style that doesn't emphasise defence over offence.
Rusher	Prepare to defend yourself quickly against this personality type, which will immediately set out on the attack.
Turtle	You'll need to fight relentlessly to crack the shell of this defence-oriented personality type, which also focuses on resource gathering.
Guerilla	Expect the unexpected from this personality type, which will harass you with fast, diversionary tactics.
Steamroller	This personality type favours decisive force. It aims to build an overwhelming army with which to attack you head-on.

MULTIPLAYER

Battle against friends for the ultimate control of Tiberium with a variety of multiplayer options.

ONLINE

Playing the Campaign and Skirmish modes in *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* is only the beginning. If you wish to hone your skills to a razor-sharp point, experience the most intense and exciting competition available and join in a worldwide community of like-minded *Command & Conquer* players, then you need to experience the online multiplayer mode in *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*.

Not only does online multiplayer let you easily join or create custom matches with other live opponents from around the world, it includes revolutionary features that push online real-time strategy gaming into the realm of professional sports broadcasts, letting you compete – as well as have fun watching – like never before.

TO ACCESS ONLINE FEATURES, YOU MUST REGISTER THIS GAME WITH THE ENCLOSED SINGLE USER REGISTRATION CODE. ONLY ONE USER MAY REGISTER THIS GAME. INTERNET CONNECTION REQUIRED. TERMS & CONDITIONS, SUBSCRIPTION FEES AND FEATURE UPDATES CAN BE FOUND AT WWW.EA.COM. YOU MUST BE 13+ TO REGISTER ONLINE.

EA MAY RETIRE ONLINE FEATURES AFTER 30 DAYS NOTICE POSTED ON WWW.EA.COM.

- To start an online multiplayer game, select MULTIPLAYER, click ONLINE in the Main menu, then enter your EA account name, password and online ID.
- To create a new Online account, click REGISTER.
- To view the online Terms of Service agreement, click SERVICE TERMS.

Note: Please read the online Terms of Service carefully. EA reserves the right to delete the account of anyone found to be non-compliant with the online Terms of Service.

AUTOMATCH

Automatch attempts to find the most evenly matched opponent for you based on closest connection speed and skill level. Only ranked 1 vs 1 or 2 vs 2 matches are available from the Automatch feature and the results are recorded on the ranked ladder.

- To prepare for your Automatch, set the number of players in the game, your colour, the side you wish to play and whether you prefer your game broadcast, then click JOIN GAME.
- To expand the search if the Automatch fails to find a suitable opponent, click WIDEN SEARCH. This reduces filtering criteria, increasing the chances of quickly finding a match.

CUSTOM MATCH

Create a custom game or join a game from the Custom Match screen.

To join a custom match:

1. Highlight a match in the game lobby, then click JOIN GAME.
2. Choose your colour, side and team in the Game Options screen.
3. To notify other players that you're ready, click the READY box.
4. When the host and all the players have selected READY, the game begins after a brief countdown.

To create a custom match:

1. Select CREATE GAME.
2. Enter the name of the game.
3. If you want to have a password for the game, enter it in the space provided.
4. Select your multiplayer game mode. (For more information, see *Multiplayer Game Mode Types* below.)
5. Choose your colour, side and team in the Game Options screen.
6. To select a different map, scroll through the map list and highlight the desired map. Next to each map's name is the maximum number of players that can play on the map. Official maps are denoted by a shield icon.
7. If you wish to broadcast your game, click BROADCAST and select your preferences. (For more information, see *BattleCast* on p. 24.)
8. To start the game, click PLAY GAME. When the timer counts down, you begin the game.

   Note: To evaluate peer-to-peer connections between players, click CONNECTIONS. Players with poor ping rates can adversely affect gameplay.

OBSERVING A MATCH

It is possible to join a Custom Match as an Observer. Observers do not participate in the match, but may freely scroll around the battlefield to watch what any of the competing players are doing. Observers may not chat to players.

MULTIPLAYER GAME MODE TYPES

There are five different multiplayer game mode types available in *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*.

Unranked Unranked matches offer the most flexibility, from map variety to starting resource levels, to the number of AI-controlled players. These matches do not affect your ladder ranking.

Ranked (1 vs. 1) Ranked matches force certain game settings on you, restrict your map selection to official maps intended specifically for balanced, competitive play and affect your ladder position.

Ranked (2 vs. 2) Just like Ranked (1 vs. 1) but with four players instead of two. You cannot play ranked matches with or against the computer. However, you can choose your ally and challenge specific opponents if you play through Custom Match.

Clan (1 vs. 1) Similar to Ranked (1 vs. 1), except the results are counted toward a specific clan ladder. You cannot join or create a clan match unless you are affiliated with a clan. (For more information on clans, see p. 26.)

Clan (2 vs. 2) Similar to Ranked (2 vs. 2), except the results are counted toward a specific clan ladder. Each two-player team must consist of players belonging to the same clan.

CHAT

You have the option of chatting with buddies on your Friends List or everyone in the Online Lobby.

- To chat in the Online Lobby (your comments are viewed by everyone), type your message into the box below the chat window and click SEND.
- To instant message players on your Friends List, click the Envelope icon to open the Instant Messaging client. Your Friends List appears on the left.
- Each player has three icons next to his or her name. Click the question mark to view his or her rankings, click the exclamation mark to put the player on your Ignore list, or click the plus symbol to add this player to your Friends List.

BEACONS

In multiplayer matches, you can use beacons to identify rally points, weaknesses in the enemy's position or resources for your allies to gather. When you place a beacon on the map, only your allies and observers of the game can see it.

- To place a beacon, press **B**, then click the location where you wish to place it.

VOICE OVER IP (VOIP)

Voice Over IP technology lets players communicate by voice in multiplayer matches via a PC-compatible microphone or headset peripheral.

- To enable VOIP, select OPTIONS in the Main menu, click SETTINGS, then select the Audio tab. Click either PUSH TO TALK (you must press a button to enable voice chat during gameplay) or VOICE ACTIVATED (VOIP is enabled when your voice is detected). There is a Voice Calibration slider to adjust the threshold, and you can also adjust the Receive Volume and Transmit Volume.
- You can also enable VOIP for specific games via a checkbox in the Game Setup lobby for both Online and Network games.
- In game, you can set your preferences (chatting to allies only or chatting to everyone) by clicking the Voice Chat Mode button located to the left of the mini-map.
- If you selected PUSH TO TALK in the Settings menu, a button appears directly under the Voice Chat Mode button during gameplay, titled Voice Chatting. Click this button to talk.

Note: VOIP communication is only possible over broadband internet connections.

Note: Commentators use VOIP to communicate to Observers of a Match. However, Observers and Spectators can't use VOIP. For more information, see *Commentary* on p. 25.

BATTLECAST

Take the experience of competing online in *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* to the next level with BattleCast. Broadcast your matches for all the world to see, issue challenges to rival players, build your profile the more you play and even commentate on other players' matches.

SETTING UP AND WATCHING A BATTLECAST

While creating an online match, you have the option to broadcast it via the BattleCast feature. Broadcast matches are viewable by anyone who wishes to view them, whether or not they have purchased *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*.

To view a BattleCast match, you must have a copy of the BattleCast Viewer. The BattleCast Viewer is automatically included with your *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* software, or can be downloaded free from the official website.

Note: For more information on BattleCasts, or to download the free BattleCast Viewer, please visit **commandandconquer.com**

Viewers may choose to watch a BattleCast from a variety of viewpoints.

Through the Eyes	See the match exactly as it appears to any of the participants. You may cycle between different players.
Commentator	Take in the commentator's comprehensive view and spoken analysis of the battle. The commentator may also use the telestrator (visual commentary) feature to indicate points of interest to viewers watching this channel.
Free Roam	View any part of the map at any time with no Fog of War or unit line-of-sight restrictions to impede you.

MATCH TYPES

There are two types of BattleCast matches. **Live!** matches are spur-of-the-moment online battles. **Upcoming** matches are coordinated on the official website at designated times and with designated participants.

To schedule an Upcoming match:

1. Visit **commandandconquer.com** and click BATTLECAST.
2. Click MATCH SCHEDULING and follow the on-screen instructions.

To broadcast a Live! match:

1. Follow the instructions for creating a Custom Match (see p. 22).
2. Click the Broadcast tab.
3. Click the Broadcast Game box to enable your game to be broadcasted online. If you wish, give your game a name and a brief description.
4. Select your desired quantity of Tape Delay.
5. To enable commentary, click the Rules tab, then click the Commentary box.
6. Click OK to save your preferences and resume creating your Custom Match.

TAPE DELAY

While creating a custom match that you intend to BattleCast, you have the option to add Tape Delay, which ensures that viewers cannot influence the outcome of the match.

- You may select from between no tape delay and up to 120 minutes of delay. The default is 10 minutes.

COMMENTARY

A BattleCast may also have a commentator who provides a running analysis of the match for viewers via the VOIP feature (for more information see *Voice Over IP* on p. 24). Using the in-game telestrator, the commentator can draw viewers' attention to areas of interest, much like you'd see in a televised sports broadcast.

- To use the telestrator (while in Commentary mode during a multiplayer match), select the Telestrator interface at the top of the Battle Window then begin drawing on the screen.

YOUR COMMAND & CONQUER 3 PROFILE

Your profile on commandandconquer.com is your passport to the worldwide community of *Command & Conquer* players. Profiles track match histories, persistent rankings, player reputation and statistics, and offer a list of upcoming matches. As you play successive matches in *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*, your profile rank automatically improves. Subsequently, when you search for automatches online, the system automatically looks for players with a similar rank in order to ensure a good, even match. If you wish to compete in ranked ladder matches, seek out opponents higher up on the ladder than you.

- To create a profile, visit **commandandconquer.com**, select REGISTER, then follow the on-screen instructions.
- Those who don't own *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* can also create profiles on **commandandconquer.com**

  Tip: On **commandandconquer.com**, you'll find a schedule of upcoming matches – including matches you're scheduled to participate in – and tournament finals between top-ranking players. What better way to improve your game than by watching the pros?

CLANS

As you proceed in your online battles, you may wish to join a clan. Clans are player-formed groups who compete online together. *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* features separate ladder competitions both for solo players and for clans.

- To set-up a clan, visit **commandandconquer.com**, click CLANS, then select CREATE/EDIT CLANS. Follow the on-screen instructions.
- To invite others to join your clan, visit the official website, click CLANS, then select INVITE MEMBERS.

  Note: During chat, players affiliated with clans have their clan name displayed in brackets in front of their online name.

NETWORK

Command & Conquer 3 Tiberium Wars lets you match wits and armies across a Local Area Network (LAN).

- To begin a network play game, select MULTIPLAYER in the Main menu, then click NETWORK.
- To set up a network play game, follow the same basic procedures as starting an online match. (For more information, see *Online* on p. 22.)

REPLAYS

When you complete a skirmish or multiplayer game, you have the option to save a replay of the mission to your hard drive.

- You may also download other players' replays, or add commentary to a replay. (For more information, see *Commentary* on p. 25.)
- To load a replay, select MULTIPLAYER in the Main menu, then click REPLAYS.

UNITS, STRUCTURES AND POWERS

Thorough knowledge of the arsenal at your disposal is the mark of a good commander.

SUPPORT POWERS

Support Powers are special moves specific to the faction you are fighting for. They appear as icons on the left side of the Battle Window. Using a Support Power costs resources.

- Each time you use a Support Power there is a cool-down period before you can use it again.
- Support Powers are automatically unlocked when you build the requisite structure.

UPGRADES

Many units can be upgraded with various technologies, including advanced weapons and new abilities.

- To upgrade a unit, you must first research the upgrade at a specific faction structure. Select the proper structure and click the icon representing that upgrade. The cost is deducted from your credits and the upgrade is researched.

  Note: Even after you have researched an upgrade, the structure where the research was conducted must remain operational for you to receive the benefits of the upgrade. If the structure is destroyed, you must rebuild the structure in order to regain the benefits of the upgrade.

ABILITIES

Abilities are unit-specific special moves initiated by the player. Unlike most Support Powers, most Abilities do not cost resources per use (although some do). However, like Support Powers, they often require a cool-down period before they can be used again. Some abilities must be researched before they can be used.

GDI

GDI forces have one mission: to save the world from the spread of Tiberium. Their aim is to abolish The Brotherhood of Nod terrorist organisation and reverse the effects of Tiberium on the ecosystem so that the world can return to a sustainable level of habitability.

Resourceful, organised and heavily armed, GDI forces are direct and dependable. The GDI does sometimes need to cut through bureaucratic red tape to get things done, but once it gets up to speed, it is virtually unstoppable.

In general, GDI forces prefer to stick with the tried-and-true over new-but-questionable technologies. However, GDI is a resourceful organisation, built to withstand punishment and respond well to unexpected emergencies.

GDI UNITS

INFANTRY

All GDI infantry units are trained at the **Barracks**.

Icon/Name	Description
Rifleman Squad	Rifleman Squads are the mainstay of GDI ground forces, capable of digging foxholes to protect themselves – and other infantry – when defending a position. **Abilities:** Dig In, Call for Transport **Upgrades:** Composite Armor
Missile Squad	Missile Squads, the natural counterpart to Riflemen, provide essential support fire. Their heavy anti-vehicle weapons make them slower than Riflemen and thus vulnerable to enemy attacks. **Abilities:** Call for Transport **Upgrades:** Composite Armor
Engineer	Engineers can capture enemy facilities, repair GDI structures and damaged bridges and commandeer fallen walkers like the Juggernaut. Due to their slow movement rate and vulnerability, however, it's a good idea to offer them protection whenever possible. **Abilities:** Call for Transport
Grenadier Squad	Grenadier Squads serve as GDI's close-assault infantry. They are extremely difficult to suppress and can quickly clear enemy squads out of garrisoned structures with their high-powered, rocket-assisted grenades. **Requirements:** Command Post **Abilities:** Call for Transport, Clear Garrisoned Structure **Upgrades:** Composite Armor
Sniper Team	Sniper Teams can kill most infantry from long range with a single well-placed shot and are trained in reconnaissance tactics such as stealth and artillery target spotting. **Requirements:** Armory **Abilities:** Call for Transport
Commando	Thanks to their burst-firing prototype rail carbines, Commandos are unmatched when fighting enemy infantry. Their explosives can demolish structures and even large walkers like the Avatar Warmech. **Requirements:** Armory **Abilities:** Jump Jets, Call for Transport
Zone Trooper	Capable of surviving in otherwise uninhabitable environments, Zone Troopers are highly mobile, well protected and trained to destroy enemy infantry and vehicles with their heavy-duty railguns. **Requirements:** Tech Center **Abilities:** Jump Jets, Call for Transport **Upgrades:** Scanner Packs, Power Packs

VEHICLES

Most GDI vehicles are built at the **War Factory**.

Icon/Name	Description
Pitbull	Although the Pitbull – GDI's primary scout vehicle – can fire missiles capable of damaging ground and air vehicles, it is too lightly armoured to survive direct combat. Pitbulls can also detect stealth units. **Upgrades:** Mortar
Predator Tank	The Predator is equipped with an armour-piercing cannon and can withstand heavy fire thanks to its thick plating. However, it is ineffective against infantry plating and vulnerable to hostile aircraft unless supported with anti-air defences. **Upgrades:** Railgun Capacitors
APC	GDI infantry rely on APCs to move safely through hostile terrain. APCs can fire at aircraft, infantry and light vehicles and are designed to let infantry attack from within. **Abilities:** Mine Layer
Harvester	GDI Harvesters are easily recognisable by the light machinegun mounted above the cab, used to ward off marauders that might wish to steal their precious cargo. **Requirements:** Refinery
MCV	The Mobile Construction Vehicle (MCV) was invented to provide GDI with a mobile base at a moment's notice. MCVs can be seen packing and unpacking into Construction Yards.
Rig	The Rig is a heavy support vehicle capable of deploying into a versatile Battle Base, which provides considerable defence with two integrated Guardian Cannons, a missile launcher, stealth-detection scanners and automated repair drones. **Requirements:** Command Post
Mammoth Tank	Armed with dual cannons and rocket pods, the Mammoth Tank is the ultimate in armoured warfare. Although slow, the Mammoth is so powerful it can crush lesser tanks beneath its treads. **Requirements:** Tech Center **Upgrades:** Railgun Capacitors
Juggernaut	GDI's walking artillery platform can support tank operations with its long-range cannons, serve as a siege weapon when stationed outside an enemy base, and bombard targets with the aid of Sniper Teams. **Requirements:** Tech Center **Abilities:** Bombard Target

Surveyor		The Surveyor can locate viable base sites and deploy in order to facilitate construction. It is most useful when placed near Tiberium fields.

AIRCRAFT

Most GDI aircraft are built at the **Airfield**.

Icon/Name		Description
Orca		The Orca is effective in a variety of roles including scouting, fire support for ground operations and direct strikes on enemy installations. It can be outfitted to increase scouting capabilities. ➤ **Abilities:** Deploy Sensor Pod ➤ **Upgrades:** Sensor Pods
Firehawk		Firehawks can carry heavy Hellcat Firebombs or Rattlesnake Missiles for smashing enemy aircraft. When outfitted with Stratofighter Boosters, Firehawks can fly outside the range of enemy air defences then plunge for the attack. ➤ **Requirements:** Tech Center ➤ **Upgrades**: Stratofighter Booster
V-35 Ox Transport		The V-35 Ox – a flying transport capable of shipping all but the heaviest military forces – lets GDI mount surprise attacks. Ox Transports are not durable enough to send into enemy territory, however.

GDI STRUCTURES

GDI PRODUCTION STRUCTURES

Icon	Description
Construction Yard	The heavily-armoured Construction Yard doubles as GDI's forward base. It can pack into an MCV, affording it mobility, but needs to be protected at all costs. The Construction Yard provides radar capability to GDI bases.
Power Plant	GDI's Power Plant provides clean, efficient energy for their forward combat bases. ➤ **Upgrades:** Advanced Turbines
Crane	Larger GDI bases employ Cranes to help sustain rapid construction schedules. A single Crane can double the rate at which a GDI forward base is built.
Refinery	The GDI Refinery is highly effective at processing Tiberium into useful resources. The Refinery comes with a Harvester included and is essential to funding GDI's military efforts.
Barracks	The GDI Barracks is a self-contained recruitment and training centre. GDI infantry divisions can be outfitted for combat quickly and efficiently here. ➤ **Requirements:** Power Plant
Armory	The Armory grants GDI access to its most highly trained soldiers. It includes upgrades for Zone Trooper Power Armor as well as a medical bay that can heal wounded infantry. ➤ **Requirements:** Barracks
War Factory	The GDI War Factory builds standard GDI vehicles and is outfitted with automated repair drones that automatically repair damaged vehicles that approach it. ➤ **Requirements:** Power Plant, Refinery
Command Post	The Command Post is an essential component of an advanced GDI base. It can scan remote locations and is required to build key structures. ➤ **Requirements:** Power Plant, Refinery

Tech Center		Tech Centers provide cutting-edge military technology to GDI forces. Vehicles, tanks and aircraft can all be upgraded. Additionally, a Tech Center also grants access to some of GDI's strongest forces. ➤ **Requirements:** Barracks, Command Post
Airfield		GDI Airfields support ground operations in combat zones. Each Airfield contains up to four aircraft. Airfields can call Orca Strikes, deploy infantry and vehicles via air transports and summon elite Bloodhound recon groups. ➤ **Requirements:** Barracks, Command Post
Space Command Uplink		This self-contained launch platform allows GDI to deploy high-tech support weapons and send Zone Troopers to the battlefield from orbit. EMP weapons called Shockwave Artillery can also be utilised. ➤ **Requirements:** Tech Center

GDI SUPPORT STRUCTURES

Icon		Description
Watchtower		➤ These tall structures with a good line of sight and rapid firing, automated anti-infantry machineguns ensure the security of the base against hostile threats.
Guardian Cannon		Guardian Cannons – equipped with an automated gun that can punch through tank armour but is less effective against infantry – are a frequent sight in areas vulnerable to armoured attacks. ➤ **Requirements:** Barracks
AA Battery		The AA Battery contains cannons capable of eliminating aircraft with deadly efficiency. The targeting systems and turret actuators cannot track ground targets, so they are useless against infantry or tanks. ➤ **Requirements:** Command Post
Tiberium Silo		The Tiberium Silo, made of special materials that allow long-term storage, is the perfect storage facility for excess Tiberium. ➤ **Requirements:** Refinery
Sonic Emitter		Sonic Emitters were originally developed for breaking down Tiberium, but gained a reputation as extremely powerful base defences. ➤ **Requirements:** Tech Center

Ion Cannon Control		By building this structure you gain access to the latest version of GDI's most feared weapon, the Ion Cannon, which can vaporise virtually everything within its significant blast radius. **Requirements:** Tech Center

GDI SUPPORT POWERS

Icon/Name		Description
Radar Scan		The Radar Scan enables a powerful, localised sensory sweep of a designated area on the battlefield that instantly reveals stealthed enemies. **Enabled At:** Command Post
GDI Airborne		Paratroopers are standing by to descend on any visible point on the battlefield in need of fast reinforcements. **Enabled At:** Armory
Sharpshooter Team		The GDI commander may summon several experienced Sharpshooter Teams to drop in behind enemy lines. **Enabled At:** Tech Center
Orca Strike		Orca aircraft are always standing by to deliver a payload of infrared-guided air-to-surface missiles precisely where needed. **Enabled At:** Airfield
Bloodhounds		Bloodhounds are an airlifted recon-and-fast-attack unit of veteran Pitbulls and APCs, deliverable to any visible point on the battlefield. **Enabled At:** Airfield
Zone Trooper Drop Pods		Zone Troopers, specially-trained in atmospheric descent, crash straight into battle to settle the score with their powerful railguns. **Enabled At:** Space Command Uplink
Shockwave Artillery		Fitted into warheads, GDI's sonic emitter technology has the ability to decimate anything caught in the blast, while temporarily disabling any facilities or mechanical units in its periphery. **Enabled At:** Space Command Uplink
Ion Cannon		GDI commanders can call upon an orbital battle station to fire supercharged ion beams in one concentrated blast that disintegrates targets without causing environmental harm. **Enabled At:** Ion Cannon Control

GDI UPGRADES

Icon/Name	Description
Composite Armor	Composite Armor protects GDI's invaluable infantry troops from greater damage inflicted in battle. ⅄ **Units Affected:** Rifleman Squad, Missile Squad, Grenadier Squad ⅄ **Researched At:** Armory
Scanner Packs	By augmenting their powered armour with scanner packs, Zone Troopers are able to see farther and detect stealthed foes. ⅄ **Unit Affected:** Zone Trooper ⅄ **Researched At:** Armory
Power Packs	Powered armour is made supremely durable and includes sophisticated medical systems that let Zone Troopers recover from most injuries. ⅄ **Unit Affected:** Zone Trooper ⅄ **Researched At:** Armory
Mortars	Although the Pitbull is primarily intended for scouting and anti-air fire, upgrading this vehicle with Mortars turns it into a light artillery platform. ⅄ **Unit Affected:** Pitbull ⅄ **Researched At:** Tech Center
Railgun Capacitors	GDI's magnetic-accelerator weapons technology offers numerous advantages over conventional ballistics. Chief among them is intensely superior firepower. ⅄ **Units Affected:** Predator Tank, Mammoth Tank ⅄ **Researched At:** Tech Center
Stratofighter Boosters	When equipped with Stratofighter Boosters, GDI Firehawks can teleport nearly anywhere, safely bypassing most conventional anti-aircraft defences. ⅄ **Unit Affected:** Firehawk ⅄ **Researched At:** Tech Center
Sensor Pods	GDI Sensor Pods allow the Orca Fighter to accurately detect stealthed troops. ⅄ **Unit Affected:** Orca Fighter ⅄ **Researched At:** Tech Center
Advanced Turbines	Advanced Turbines provide nearby Power Plants with a much stronger, more efficient mechanism for generating clean power at a greater rate. ⅄ **Researched At:** Power Plant ⅄ **Requirements:** Tech Center

GDI ABILITIES

Icon/Name	Description
Call for Transport	All infantry and vehicle units with this ability can summon an Ox transport to take them wherever they need to go. ➤ **Requirements:** Airfield ➤ **Units Affected:** Rifleman Squad, Missile Squad, Engineer, Grenadier Squad, Sniper Team, Commando, Zone Trooper, Pitbull, APC, Predator Tank
Dig In	Trained infantry with this ability can create a Foxhole – a structure built out of sandbags that can be garrisoned. ➤ **Unit Affected:** Rifleman Squad
Jump Jets	Jump Jets allow specially-equipped troops to soar across the battlefield and over otherwise-impassable terrain. ➤ **Units Affected:** Zone Trooper, Commando
Mine Layers	This ability allows an APC to place small mine fields on the battlefield. ➤ **Unit Affected:** APC ➤ **Requirements:** Tech Center
Bombard Target	Juggernauts may fire their cannons much further than usual by targeting any area within the line of sight of a Sniper Team. ➤ **Unit Affected:** Juggernaut
Pulse Scan	Use this ability to scan the battlefield to reveal stealthed units and enemy structures. ➤ **Unit Affected:** Orca
Deploy Sensor Pod	Orcas may use these pods to track enemy formations and reveal hidden forces. ➤ **Unit affected:** Orca

THE BROTHERHOOD OF NOD

Followers of The Brotherhood of Nod do not consider themselves part of any army, so much as part of a religion. They believe their leader Kane to be on the forefront of a movement to elevate the human race. Their loyalty to Kane is thought to be absolute and their convictions, unshakable. They are willing to sacrifice everything to bring victory to the Brotherhood.

Nod's forces are an unusual combination of poorly-equipped third-world militias with highly-trained mercenaries armed with exotic weaponry. Nod's ethos is a guerrilla warfare approach on the battlefield. They like to move quickly to attack and then escape without a trace. Their mixture of high-end and low-tech military gear can be exceptionally lethal, but also unpredictable.

NOD UNITS

NOD INFANTRY

All Nod infantry units are trained at the **Hand of Nod**.

Icon/Name	Description
Militant Squad	Poorly trained but numerous, these lowly soldiers of Nod are armed with aging, 20th-Century chainguns. ➤ **Abilities:** Call for Transport ➤ **Upgrades:** Tiberium Infusion, Confessor
Militant Rocket Squad	Although armed with rocket launchers capable of destroying aircraft and armoured vehicles, Rocket Militants are still extremely vulnerable on the battlefield. ➤ **Abilities:** Call for Transport ➤ **Upgrades:** Tiberium Infusion, Confessor
Saboteur	The Saboteur can capture enemy structures and instantly repair Nod facilities and bridges. He is also equipped with explosives that can be planted on neutral structures and detonated when enemy forces draw too close. ➤ **Abilities:** Call for Transport, Booby Trap
Fanatic	Nod Fanatics are equipped with volatile explosive devices that detonate when in close proximity to enemy forces. Fanatics are impossible to suppress and must be eliminated before reaching their targets. ➤ **Abilities:** Call for Transport ➤ **Upgrades:** Tiberium Infusion ➤ **Requirements:** Operations Center
Black Hand	Extremely well-trained, loyal and supernaturally tough, the elite Black Hand forces are armed with flame throwers that can clear out structures and incinerate enemy squads. ➤ **Abilities:** Call for Transport ➤ **Requirements:** Operations Center

Shadow Team	These infantry units can use stealth and their collapsible glider packs to circumvent defences and expose weaknesses in GDI's front. Once behind enemy lines, they can plant explosives on structures. ➤ **Abilities:** Call for Transport, Glider Pack, Explosive Charge ➤ **Upgrades:** Tiberium Infusion, Confessor ➤ **Requirements:** Secret Shrine
Commando	Nod Commandos – the best of the best of Nod's infantry – can slink into battle armed with fast-firing laser weapons, satchel charges and portable stealth generators. ➤ **Abilities:** Call for Transport ➤ **Requirements:** Secret Shrine, Tech Lab

NOD VEHICLES

Most Nod vehicles are built at the **War Factory**.

Icon/Name	Description
Raider Buggy	Equipped with burst-firing machineguns that can make short work of infantry and light targets, the Raider Buggy is the most common Nod vehicle. ➤ **Upgrades:** EMP Burst, Laser Capacitors
Attack Bike	The Attack Bike – quick, armed and equipped with an advanced scanner array – is the ultimate scout for Nod forces. It is respectably powerful against aircraft, as well.
Scorpion Tank	The Scorpion Tank is the shield of Nod. Highly manoeuvrable, the standard Scorpion is armed with an armour-piercing 105mm cannon and sufficient armour to withstand direct fire – at least for a while. ➤ **Upgrades:** Laser Capacitors, Dozer Blades
Harvester	Nod Harvesters are stealthed, allowing them to avoid most detection and bring home valuable Tiberium unopposed. ➤ **Requirements:** Refinery
MCV	The Brotherhood's menacing-looking MCVs are capable of rolling over any relatively clear terrain and unpacking into a Construction Yard. ➤ **Requirements:** Operations Center
Flame Tank	Nod's Flame Tank is outfitted with two massive flame throwers capable of clearing out occupied buildings and burning structures to the ground with ease. ➤ **Requirements:** Operations Center

Stealth Tank		In spite of its light armour, the Stealth Tank is formidable. It is invisible to most opposing forces, except when it stops to fire a barrage of its deadly and accurate rockets. ➤ **Requirements:** Operations Center
Beam Cannon		Though not intended for direct attacks against enemy armour, groups of Beam Cannons can deal terrific damage to structures given sufficient time. Their energies can enhance Obelisks of Light as well. ➤ **Abilities:** Reflector Beam ➤ **Requirements:** Tech Lab
Avatar Warmech		This massive, state-of-the-art walker is equipped with a portable version of the Obelisk Laser. Avatars may further enhance their immense power by literally ripping pieces from other Nod vehicles. ➤ **Abilities:** Commandeer Technology ➤ **Requirements:** Tech Lab
Emissary		The Emissary vehicle is designed to travel to distant locations and establish a Nod presence, thus paving the way for additional Nod bases.

NOD AIRCRAFT

Most Nod aircraft are built at the **Air Tower**.

Icon/Name		Description
Venom Patrol Craft		The Venom Patrol Craft keeps watch over Nod interests with its rapid-firing machineguns that are lethal against enemy infantry and quite effective against aircraft and some vehicles as well. ➤ **Abilities:** Signature Generator ➤ **Upgrades:** Laser Capacitors, Signature Generators
Vertigo Bomber		Due to its stealth capability, the Vertigo Bomber appears as if from nowhere and delivers its payload of Groundpounder bombs before opposing forces can muster their defences. ➤ **Requirements:** Tech Lab
Carryall		The Carryall is able to transport most Nod units to new destinations at minimal cost and high speed. However, it sacrifices armour for its mobility.

NOD STRUCTURES

NOD PRODUCTION STRUCTURES

Icon/Name	Description
Construction Yard	Heavily armoured but mission-critical, Construction Yards are crucial to Nod's war efforts and tend to be well-defended for that reason. They also provide radar capability to Nod bases.
Power Plant	The Nod Power Plant is able to generate extraordinary amounts of power from a small amount of Tiberium at the expense of ecological damage to the surrounding environment.
Crane	Cranes reinforce the production capability of the Nod Construction Yard. One Crane fully doubles the rate at which Nod structures may be built.
Refinery	The Nod Refinery can rapidly transform raw Tiberium into useful materials. Each Refinery comes with one of Nod's nearly invisible Harvester vehicles.
Hand of Nod	The Hand of Nod provides shelter, supplies and training to the legions of Nod militants, fanatics and elite infantry as they wage war against GDI. **Requirements:** Power Plant
War Factory	This essential facility is used to construct and deploy Nod's highly specialised vehicles. Nod War Factories also have automated drones that quickly repair damaged vehicles nearby. **Requirements:** Power Plant, Refinery
Operations Center	The Operations Center contains advanced communications arrays required for Nod's costliest structures and can also deploy advanced counter-intelligence technology such as the Radar Jamming Missile and the Cloaking Field. **Requirements:** Power Plant, Refinery
Secret Shrine	Nod's Secret Shrine contains the special training rituals necessary to deploy advanced infantry. It can also be used to research advancements that substantially improve the effectiveness of most Nod infantry squads. **Requirements:** Hand of Nod

Tech Lab	When a Tech Lab is present, The Brotherhood of Nod can deploy its most advanced military equipment, as well as research upgrades to its lower-tech vehicles. **Requirements:** Operations Center
Air Tower	Air Towers enable air support for Nod operations and production of aircraft. Each Air Tower provides docking bays for up to four Vertigo Bombers. **Requirements:** Operations Center
Tiberium Chemical Plant	The Tiberium Chemical Plant allows Nod commanders to deploy advanced Tiberium weapons to the battlefield at a moment's notice. **Requirements:** Tech Lab

NOD SUPPORT STRUCTURES

Icon/Name	Description
Tiberium Silo	Tiberium Silos allow Nod bases to store as much Tiberium as they need to mount a decisive military campaign against its enemies. **Requirements:** Refinery
Shredder Turret	Shredder Turrets act like gigantic anti-personnel shotguns when hostile infantry approach. While these shards do little damage against heavily armoured vehicles, they are horrifyingly effective against flesh-and-blood targets.
Laser Turret	Laser Turrets scale down Nod's infamous Obelisk of Light into a flexible anti-vehicle defence. Trios of Laser Turrets, controlled by a central defence hub, can quickly focus their beams against armoured targets within range. **Requirements:** Hand of Nod
SAM Turret	SAM Turrets fire streams of surface-to-air missiles against hostile aircraft. A single SAM missile does not pack much of a punch, but concentrated fire from these defences can bring down aircraft. **Requirements:** Operations Center
Disruption Tower	Disruption Towers generate massive stealth fields. Nod buildings, infantry and vehicles in their vicinity cannot be seen by enemies. Disruption Towers cannot themselves be stealthed. **Requirements:** Secret Shrine

Obelisk of Light		Nod's incredibly powerful laser tower charges up a beam that can decimate vehicles and infantry squads. Its impressive range and power may also be enhanced by Nod's new Beam Cannon vehicles. ➤ **Requirements:** Tech Lab
Temple of Nod		The Temple of Nod houses launch facilities necessary for an appallingly destructive nuclear strike as well as advanced supercomputers capable of resetting the entire base in the event of an EMP attack. ➤ **Requirements:** Tech Lab

NOD SUPPORT POWERS

Icon/Name		Description
Radar Jamming Missile		Nod's Radar Jamming Missile technology launches a warhead that temporarily disables the enemy's ability to see the entirety of the battlefield. ➤ **Enabled At:** Operations Center
Decoy Army		Nod's research into stealth technology led to the discovery of light amplification techniques that create seeming mirror images of their fighting forces. ➤ **Enabled At:** Operations Center
Cloaking Field		Nod cloaking fields can render groups of Nod units invisible to the naked eye. Some of Nod's most experienced units use this to mount effective surprise attacks. ➤ **Enabled At:** Operations Center
Shadow Strike Team		Shadow Strike Teams swoop down with their gliders and perform assassinations and demolitions with surprising swiftness. ➤ **Enabled At:** Secret Shrine
Mine Drop		Mines jettisoned from a fast-moving aircraft quickly cover a wide area and become nearly invisible to the naked eye. ➤ **Enabled At:** Air Tower
Tiberium Vapor Bomb		Nod has discovered a way to evaporate Tiberium into a gas-like form and weaponise the result in an intensely explosive laser-guided bomb. ➤ **Enabled At:** Tiberium Chemical Plant
Seed Tiberium		Seeding the ground with liquid Tiberium not only accelerates the spread of Tiberium across the globe; it also has certain tactical benefits. ➤ **Enabled At:** Tiberium Chemical Plant

Catalyst Missile		This unique, long-ranged warhead's powerful effects are amplified by any Tiberium in the vicinity of the blast. ➤ **Enabled At:** Tiberium Chemical Plant
Master Computer Countermeasures		Nod's temples possess powerful backup generators and control systems designed to quickly restore power to a Nod base. ➤ **Enabled At:** Temple of Nod
Nuclear Missile		GDI's focus on Tiberium allowed Nod to secretly stockpile a considerable number of the 20th Century's most infamous weapons: Nuclear Missiles. ➤ **Enabled At:** Temple of Nod

NOD UPGRADES

Icon/Name		Description
Tiberium Infusion		This Tiberium elixir heightens infantry metabolisms and makes troops seemingly immune to Tiberium's deadly effects. ➤ **Units Affected:** Fanatics, Militant Squad, Militant Rocket Squad ➤ **Researched At:** Secret Shrine
Confessor		Experienced Nod leaders called Confessors increase the effectiveness of some troops and carry hallucinogenic grenades which can incite friendly fire. ➤ **Units Affected:** Militant Squad, Militant Rocket Squad ➤ **Researched At:** Secret Shrine
EMP Coils		This portable EMP device is capable of disabling vehicles and structures with electro-mechanical components. ➤ **Unit Affected:** Raider Buggy ➤ **Researched At:** Tech Lab
Dozer Blade		Dozer Blades can savagely fell heavy infantry, including GDI Zone Troopers. They can also clear minefields and serve as frontal armour. ➤ **Unit Affected:** Scorpion Tank ➤ **Researched At:** Tech Lab
Laser Capacitors		The Brotherhood's Obelisk of Light inspired scientists to hone its laser technology down to a more-portable form factor. ➤ **Units Affected:** Raider Buggy, Venom Patrol Craft, Scorpion Tank ➤ **Researched At:** Tech Lab
Signature Generator		Venom Patrol Craft may be retro-fitted with this technology that impairs enemy radar systems, creating the illusion that the Venom is a sizable force. ➤ **Unit Affected:** Venom Patrol Craft ➤ **Research At:** Tech Lab

Liquid Tiberium Core		Nod's Tech Labs enable nearby Power Plants to bolster their output by means of a Liquid Tiberium Core. ➤ **Researched At:** Power Plant ➤ **Requirements:** Tech Lab

NOD ABILITIES

Icon/Name		Description
Call for Transport		This ability allows the Brotherhood of Nod to call in rapid transportation to and from the battlefield. ➤ **Units Affected:** Militant Squad, Rocket Militant Squad, Saboteur, Fanatics, Black Hand, Shadow Team, Commando, Attack Bike, Raider Buggy, Scorpion Tank ➤ **Requirements:** Air Tower.
EMP Burst		Nod's notoriously reckless Raider Buggy drivers are encouraged to close distance with enemy vehicles and disable them using this ability. ➤ **Unit Affected:** Raider Buggy
Explosive Charge		Trained in demolitions and espionage, Shadow Teams can cripple enemy structures with the high explosives they conceal. ➤ **Unit Affected:** Shadow Team
Glider Pack		Specially trained Shadow Teams can deploy a hang glider to quickly move around the battlefield. ➤ **Unit Affected:** Shadow Team
Booby Trap		Place traps on any garrisoned structure or bridge with this ability. ➤ **Unit Affected:** Saboteur
Signature Generator		Use this ability to make a single Venom appear as a group on enemy radar. ➤ **Unit Affected:** Venom Patrol Craft
Reflector Beam		Beam Cannons may reflect their beams off of Venom Patrol Craft to strike otherwise-unreachable targets. ➤ **Unit Affected:** Beam Cannon
Commandeer Technology		The Avatar Warmech can use this ability on an Attack Bike, Flame Tank, Stealth Tank or Beam Cannon to commandeer its technology. This destroys the unit being commandeered. ➤ **Unit Affected:** Avatar Warmech

SCRIN

Proof that humankind was not alone in the universe came suddenly when the Scrin appeared on Earth and commenced their attack. They seem to thrive in Tiberium and, unlike us, appear to actually be healed, not harmed, by the substance.

The Scrin's numbers are unknown and their technology seems to be far superior to ours. Most interestingly, their technology seems to have afforded them a level of resilience to our foreign environment. We haven't got much intel on their motives but, unless proven otherwise, we will treat them as a serious threat.

SCRIN UNITS

SCRIN INFANTRY

All Scrin infantry units are transported via the **Portal**.

Icon/Name	Description
Buzzers	The terrifying Buzzers are like a cloud of flying razors that can cut cleanly through flesh and light armour. They seem to be guided by a limited sentience. ➤ **Abilities:** Combine With Vehicles, Clear Garrisoned Structures
Disintegrators	These metallic walking creatures decimate vehicles with a powerful cutting beam. When crushed, they explode, damaging enemies in the vicinity.
Assimilator	This alien, which is completely invisible when stationary, specialises in taking control of enemy structures. Assimilators can also repair Scrin structures and capture defeated walkers.
Shock Troopers	Shock Troopers are so called because of their violent attacks on heavily populated areas. They are more than capable of attacking armoured vehicles head-on. ➤ **Requirements:** Nerve Center, Stasis Chamber ➤ **Upgrades:** Plasma Disc Launchers, Blink Pack
Mastermind	The shadowy Mastermind is capable of teleportation and mind control. It appears at the centre of enemy forces and takes control of vehicles, buildings and infantry. ➤ **Requirements:** Stasis Chamber, Technology Assembler ➤ **Abilities:** Teleport Units, Manipulator device

SCRIN VEHICLES

All Scrin vehicles are transported via the **Warp Sphere**.

Icon/Name	Description
Seeker	Apparently designed for scouting, this light vehicle is equipped with advanced scanners as well as plasma disc launchers.
Gun Walker	These legged vehicles are armed with rapid-firing energy weapons, capable of tearing through infantry and aircraft.
Harvester	Harvesters absorb Tiberium and transport it to Scrin Extractors. They also seem to self-repair when Tiberium is present.
Devourer Tank	The Devourer Tank is armed with a long-ranged proton cannon and can also consume Tiberium to supercharge its beam. ⅄ **Requirements:** Nerve Center
Corrupter	Corrupters spray corrosive slime onto structures and infantry with devastating effect on humans; yet with surprisingly restorative effects on their own troops. ⅄ **Requirements:** Nerve Center
Annihilator Tripod	This devastating walking behemoth is armed with three beam weapons mounted on independently articulated tentacles and legs so powerful that they can crush smaller vehicles underfoot. ⅄ **Requirements:** Technology Assembler ⅄ **Upgrades:** Forcefield Generator
Explorer	The Scrin, seemingly obsessed with Tiberium, often send Explorers to establish a presence in Tiberium-rich areas so that harvesting can commence.

SCRIN AIRCRAFT

All Scrin aircraft are transported via the **Gravity Stabilizer**.

Icon/Name	Description
Drone Ship	These giant floating towers land and deploy in order to establish a Scrin base. They are similar in function to MCVs.
Stormrider	Stormriders are fast-attack aircraft armed with a plasma gun that is effective against both ground and air forces.
Devastator Warship	Devastator Warships can inflict grievous damage on anything and everything below with their tremendously long-ranged Zeus Plasma Disc Batteries. - **Requirements:** Technology Assembler - **Upgrades:** Forcefield Generator
Planetary Assault Carrier	This heavy floating starship contains a complement of fighters that are vicious when swarming to attack ground targets. The Planetary Assault Carrier is most fearsome when generating an Ion Storm. - **Abilities:** Ion Storm - **Requirements:** Signal Transmitter - **Upgrades:** Forcefield Generator
Mothership	The slow-moving Scrin Mothership is a superweapon capable of releasing a jolt of energy that disintegrates its target and causes a chain reaction that can level entire cities. - **Requirements:** Signal Transmitter

SCRIN STRUCTURES

SCRIN PRODUCTION STRUCTURES

Icon/Name	Description
Drone Platform	The Drone Platform can construct other Scrin buildings to form a base. The Drone Platform also enables radar capability.
Reactor	The primary power source for Scrin bases, the Reactor makes efficient use of Tiberium radiation to supply energy to other alien structures.

Extractor

The Extractor collects and stores Tiberium delivered by the alien Harvesters. It comes with a Harvester and is essential for generating the currency the Scrin need to mount their war efforts.

Portal

Transport Scrin infantry to the battlefield with a Portal. The Portal is not powerful enough to provide passage to heavy units.

- **Requirements:** Reactor

Warp Sphere

The Warp Sphere creates a gateway capable of teleporting Scrin vehicles. It contains drones that repair damaged vehicles within range and can also deploy reconstruction drones when necessary.

- **Requirements:** Reactor, Extractor

Nerve Center

Required for advanced alien bases, the Nerve Center can do everything from networking with distant alien forces to calling a Lightning Spike to help defend a base.

- **Requirements:** Reactor, Extractor

Gravity Stabilizer

The Gravity Stabilizer controls the gravitational fluctuations of the planetary body it is built on in order to allow a safe teleportation destination for the Scrin's starship fleets.

- **Requirements:** Nerve Center

Stasis Chamber

A Stasis Chamber can sustain advanced alien infantry such as the Shock Trooper and the Mastermind. The Stasis Chamber can also project a Stasis Shield anywhere on the battlefield.

- **Requirements:** Nerve Center, Portal

Technology Assembler

The Technology Assembler enables production of the Scrin's strongest units, outfits forces with improvements and can render ground units impervious to attack for a short period of time.

- **Requirements:** Nerve Center, Portal

Signal Transmitter

The Signal Transmitter can be used to summon a massive Scrin Mothership. It can also change its frequency to open Wormholes in its vicinity.

- **Requirements:** Technology Assembler

Foundry

A Foundry acts like a Drone Platform when creating structures, thereby granting Scrin foremen access to expedited base construction.

SCRIN SUPPORT STRUCTURES

Icon/Name	Description
Buzzer Hives	Buzzer Hives store countless numbers of vicious Buzzers. If the Buzzers are destroyed, the Hive rapidly regenerates new ones.
Growth Accelerator	The Scrin are known to construct these mysterious Growth Accelerators to increase the output of their Tiberium fields. ➤ **Requirements:** Extractor
Storm Column	The Storm Column generates a localised Ion Storm that aids alien spacecraft. It can focus this storm into a lightning bolt that severely damages aircraft, vehicles and infantry. ➤ **Requirements:** Technology Assembler
Photon Cannon	Photon Cannon blasts are capable of decimating ground vehicles. However, infantry are small enough to avoid taking direct damage. ➤ **Requirements:** Portal
Plasma Missile Battery	The Plasma Missile Battery unleashes ultra hot discs, capable of incinerating enemy aircraft. ➤ **Requirements:** Nerve Center
Rift Generator	The Scrin use this profoundly dangerous device to open a flashpoint anywhere on the battlefield and eject everything near it into deep space. ➤ **Requirements:** Technology Assembler

SCRIN SUPPORT POWERS

Icon/Name	Description
Reconstruction Drones	Scrin foremen are trained to release Reconstruction Drones wherever their forces require repairs, even in the midst of combat. ➤ **Enabled At:** Warp Sphere
Lightning Spike	The Scrin developed Lightning Spikes as a defensive countermeasure effective against most known types of combat units. ➤ **Enabled At:** Nerve Center

The Swarm		Because some situations require a larger-than-anticipated quantity of Buzzers, Scrin foremen stand ready to summon an entire swarm upon the battlefield as needed. **Enabled At:** Nerve Center
Vibration Scan		The Scrin's Vibration Scan power instantly reveals Tiberium fields as well as Tiberium-based life forms, structures and vehicles in the vicinity. **Enabled At:** Nerve Center
Stasis Shield		Everything caught in a Scrin Stasis Shield temporarily shuts down – as if frozen in time – and becomes impervious to all known weapons. **Enabled At:** Stasis Chamber
Phase Field		The Phase Field alters makes affected units difficult to attack and unable to fight. Scrin foremen use this power to send forces behind conventional base defences. **Enabled At:** Technology Assembler
Wormhole		The Scrin Wormhole creates a tunnel through space, allowing military forces to instantly travel from one end to the other. **Enabled At:** Signal Transmitter
Mothership		While presumably not the sole vessel containing Scrin high command, the Mothership is an extreme threat, and can be summoned to battle with this power. **Enabled At:** Signal Transmitter
Rift		The Scrin's most powerful weapon cuts a hole in the fabric of space which sucks up anything and everything in its vicinity. **Enabled At:** Rift Generator

SCRIN UPGRADES

Icon/Name		Description
Plasma Disc Launchers		Normally reserved for Scrin armour divisions, Plasma Disc Launchers – which track and dismantle fast-moving aircraft – can be retro-fitted for the Scrin's strongest foot soldiers as well. **Researched At:** Technology Assembler **Unit Affected:** Shock Troopers
Blink Packs		Elite Shock Troopers are able to use Blink Packs to instantaneously shift locations across the battlefield, much to the dismay of their enemies. **Researched At:** Technology Assembler **Unit Affected:** Shock Troopers

Forcefield Generators		Forcefield Generators create a localised energy shield that can withstand significant force – and even an EMP blast – before collapsing. ⅄ **Researched At:** Technology Assembler ⅄ **Units Affected:** Annihilator Tripod, Devastator Warship, Planetary Assault Carrier
Fusion Core		The Scrin's Technology Assembler affords its Reactors with the necessary components to substantially increase power output via a fusion core. ⅄ **Researched At:** Reactor ⅄ **Requirements:** Technology Assembler

SCRIN ABILITIES

Icon/Name		Description
Teleport Units		The Mastermind can teleport all units in an area by harnessing Tiberium from the environment – either from a Tiberium field or enemy Silo. ⅄ **Unit Affected:** Mastermind
Conversion Beam		Devourer Tanks can "devour" Tiberium in order to supercharge their proton cannons. This affords them with improved range and stopping power. ⅄ **Unit Affected:** Devourer Tank
Ion Storm		Planetary Assault Carriers may generate a localised ion storm, which has the effect of bolstering the defenses of most Scrin aircraft in the vicinity. ⅄ **Unit Affected:** Planetary Assault Carrier
Manipulator Device		The Manipulator Device grants Scrin's Mastermind units the remarkable ability to instantly assert complete control over a target, whether it be a tank, an aircraft or even an entire production facility. ⅄ **Unit Affected:** Mastermind

NEUTRAL UNITS AND TECH BUILDINGS

NEUTRAL UNITS

Icon/Name	Description
Mutant Marauder	Mutant Marauders are extremely strong, chaingun-wielding savages that seem to thrive in Tiberium, unlike most living creatures.
Visceroids	These foul, mindless and dangerous by-products of a certain type of Tiberium exposure attack anything that moves and constantly regenerate.

TECH BUILDINGS

Icon/Name	Description
Tiberium Spike	Capturing this Tech Building provides a constant flow of additional resources.
Expansion Point	Capturing this building provides ground control in the nearby vicinity. Ground control allows the placement of structures.
Reinforcement Bay	Capturing this Tech Building provides additional units.
Subway Hub	Capturing this Tech Building provides access to all the Subway Entrances on the battlefield.
Subway Entrance	Capturing the Subway Hub allows several units at a time to travel between all Subway Entrances on the map.

EMP Control Center		Capturing this Tech Building allows the use of an EMP strike.
Mutant Hovel		Capturing this Tech Building allows the recruitment of Mutant Marauders.
Defensive Tower		Capturing this Tech Building provides a stationary turret.
Tiberium Silo		Capturing this Tech Building provides a one-time bonus of additional resources.

SAVING AND LOADING

You can load games through the Main menu and save them through the Pause menu. In Campaign mode, your game is automatically saved after each mission victory. (Separate autosave files are stored for each campaign.)

- To load a saved game, click CAMPAIGN in the Main menu, then click CONTINUE CAMPAIGN. Select a saved game from the list and click LOAD GAME.
- To save a game in progress, press **ESC** to open the Pause menu, then click SAVE. Select a saved game on the list to overwrite then click SAVE GAME.

TROUBLESHOOTING

ONLINE SUPPORT CENTRE

If you are having trouble running this game, please visit our online Support Centre at **http://support.electronicarts.co.uk** where you can view the latest troubleshooting FAQs and send us your technical support queries online.

For EA Link troubleshooting tips, please ensure you have EA Link running, then select HELP from the top of the EA Link Window to visit the Help section.

OFFLINE SUPPORT

This game includes a Technical Support file to help you troubleshoot your problem. You can find the Technical Support file in the same folder as your game. You can also receive support via our Customer Support team (see *Customer Support* below).

PROBLEMS RUNNING THE GAME

- Ensure you meet the minimum system requirements for this game and that you have the latest drivers for your video card and sound card installed:

  For NVIDIA video cards, visit **www.nvidia.com** to locate and download them.

  For ATI video cards, visit **www.ati.amd.com** to locate and download them.
- If you are running the **disc version** of this game, try reinstalling DirectX from the disc. This is typically found in the DirectX folder on the root of the disc. If you have Internet access, you can visit **www.microsoft.com/directx** to download the latest version of DirectX.

GENERAL TROUBLESHOOTING TIPS

- If you have the **disc version** of this game and the AutoPlay screen does not automatically appear for installation/playing, right-click the disc drive icon found in My Computer and select AutoPlay.
- If the game is running slowly, try reducing the quality of some of the video and sound settings from the game's options menu. Reducing the screen resolution can often improve performance.
- For optimum performance when playing, you may like to disable other background tasks or your Antivirus applications running in Windows. However, ensure you restart your Antivirus applications after you have finished playing the game.

PLAYING ONLINE THROUGH A ROUTER OR FIREWALL

This game uses the following network ports for playing online. If you are running a firewall (e.g. the Windows software firewall or a hardware firewall) ensure it is set to allow the game to communicate on these ports:

Type	Local	Remote
UDP	Any	27900
TCP	Any	29900
TCP	Any	29901
TCP	Any	6667
UDP	6500	27900
UDP	6500	Any
TCP	Any	28910
UDP	13139	13139
UDP	Any	27900
TCP	Any	28910

PORT FORWARDING

If you are connected to the Internet through a router, setting up Port Forwarding can solve many network-related connection issues. All routers have unique methods to set up port forwarding, but the following steps should help you:

1. Access the Admin panel for your router. Most routers have a web-based interface with which you can configure port forwarding. The naming conventions are different for each router, but look for any references to Port Forwarding, Services, Virtual Servers, Inbound Services, Applications or Gaming.
2. You then need to create new rules to forward the port numbers listed above to the IP address of your PC. You can find your PC's IP address through your Windows start menu: Click START > RUN… and type **cmd**. Click OK.
3. At the command prompt, type **ipconfig** and press ENTER. Your basic network settings are displayed along with your IP address.

A typical Port Forwarding setting looks like this:
Port – 3658, **Protocol** – UDP, **Traffic** – Incoming, **Forwarded to** – [your IP address – e.g. 192.168.1.3]

DMZ

Routers often have an option to place your PC into a DMZ (De-Militarised Zone). In home router terms, this means that all inbound ports will be forwarded to your PC. This is likely to solve any connectivity problems, but you will lose any security protection that was offered by the router.

For more information on firewalls, port forwarding and DMZs, please take note of the advice in our online Support Centre at **http://support.electronicarts.co.uk**

CUSTOMER SUPPORT

Due to the nature of most problems encountered when running PC games, it is easier – and usually quicker – to diagnose them using our online Support Centre at **http://support.electronicarts.co.uk**

Here you can view the latest top FAQs for our games or view our knowledge base by clicking GET HELP. If you are unable to resolve your problem, click CONTACT US to submit your query to a Customer Support Technician who will respond as soon as possible.

If you require further assistance and would prefer to speak to a technician, telephone our Customer Support team (9am-9pm, Monday-Friday).

Telephone: **0870 243 2435** Fax: **0870 2413231**

Calls charged at national call rates, please consult your telecoms provider for details.

***To help us diagnose the problem please generate a DirectX Diagnostic report of your PC before calling us*:**

- Click START > RUN… and type **dxdiag**. Click OK, then once the report is complete, Click SAVE ALL INFORMATION… and save the report to your Windows Desktop.

  Note: Customer Support cannot provide gameplay hints or tips.

  Note: If you need gameplay help please see the back of this manual for details of our official EA Hintline.

  Note: If you purchased this game via EA Link, you may access the End User License Agreement at **http://files.ea.com/downloads/commerce/eula/en_US/eula.pdf**

NOTICE

Electronic Arts reserves the right to make improvements to the product described in this manual at any time and without notice. This manual and the software described in this manual is under copyright. All rights are reserved. No part of this manual or the described software may be copied, reproduced, translated or reduced to any electronic medium or machine-readable form without the prior written consent of EA Swiss Sàrl, Place du Molard 8, 1204 Geneva, Switzerland. Electronic Arts makes no warranties, conditions or representations express or implied, with respect to this manual, its quality, merchantability or fitness for any particular purpose. This manual is provided "as is". Electronic Arts makes certain limited warranties with respect to the software and the media for the software. In no event shall Electronic Arts be liable for any special, indirect or consequential damages. These terms and conditions do not affect or prejudice the statutory rights of a purchaser in any case where a purchaser is a consumer acquiring goods otherwise than in the course of a business.

WARRANTY

Note: The Following warranties only apply to products sold at retail. These warranties do not apply to products sold online via EA Link.

LIMITED WARRANTY

Electronic Arts warrants to the original purchaser of this computer software product that the recording media on which the software programs are recorded will be free from defects in materials and workmanship for 12 months from the date of purchase. During such period defective media will be replaced if the original product is returned to Electronic Arts at the address below, together with a dated proof of purchase, a statement describing the defects, the faulty media and your return address. This warranty is in addition to, and does not affect your statutory rights in any way. This warranty does not apply to the software program themselves, which are provided "as is", nor does it apply to media which has been subject to misuse, damage or excessive wear.

RETURNS AFTER WARRANTY

Electronic Arts will replace user-damaged media, current stocks allowing, if the original media is returned with a cheque or postal order for £7.50 per disc, payable to Electronic Arts Ltd. Please remember to include full details of the defect, your name, address and where possible, a daytime telephone number where we can contact you.

Electronic Arts Customer Warranty, PO Box 181, Chertsey, KT16 OYL, United Kingdom.

Electronic Arts excludes any warranty in relation to the Product if it is bought second hand and the consumer is not the first end user of the Product.

© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, the EA logo, Command & Conquer and Command & Conquer 3 Tiberium Wars are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999-2007 GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

WWE01605529MT

تحذير من الصرع

الرجاء قراءة المعلومات أدناه قبل استخدام هذه اللعبة أو السماح لأطفالك باستخدامها.

يتعرّض البعض لنوبات من الصرع أو يعاني من فقدان الوعي حين يكون على اتصال بأنواع معينة من الأضواء الساطعة، أو الأشكال المرئية التي قد تظهر في حياتنا اليومية. يعرّض هؤلاء الأشخاص أنفسهم للإصابة بنوبات معينة أثناء مشاهدتهم صوراً تلفزيونية، أو أثناء مراقبة ألعاب الفيديو. وقد تظهر معالم تلك الظواهر حتى وإن لم يكن للشخص تاريخ مرضي مسبق، أو لم يُصب بمرض الصرع من قبل، أو قد عانى من أي نوبة مسبقاً. فإن تعرضت أو أي من أفراد أسرتك لنوبة صرع (كنوبة عابرة أو فقدان الوعي) عند التعرض لمنبهات ضوئية، يرجى الاتصال بطبيبك قبل اللعب.

ننصح الآباء بمراقبة استخدام أطفالهم لألعاب الفيديو. وإن شعرت أو طفلك بأي من الأعراض التالية: دوار، أو رؤية مشوشة، أو تقلصات في العضلات أو العينين، أو فقدان التركيز، أو صعوبة في تحديد الوضعية، أو حركات لا إرادية، أو تشنج أو اضطراب عنيف، أثناء لعب ألعاب الفيديو، عليك التوقف عن اللعب على الفور، واستشارة طبيبك.

إجراءات وقائية يجب أخذها بعين الاعتبار أثناء الاستخدام

- لا تقف قريباً جداً من الشاشة، واجلس على مسافة جيدة بعيداً عن الشاشة، بحيث لا تقلّ عن المسافة التي يمكن أن يصل إليها شريط التوصيل.
- يفضل اللعب على شاشة صغيرة.
- تجنب اللعب إن كنت متعباً أو تعاني من قلة النوم.
- تأكد من جودة الإضاءة في الغرفة التي تلعب فيها.
- خذ فترة من الراحة لمدة 10 أو 15 دقيقة في كل ساعة لعب بألعاب الفيديو.

تركيب اللعبة وبدء اللعب

لمستخدمي الأقراص المدمجة

لتركيب اللعبة، أدخل القرص المدمج في سواقة قراءة الأقراص، واتبع التعليمات التي تظهر على الشاشة.

ما أن يتم تركيب اللعبة، ستتمكن من تشغيلها من قائمة التشغيل التلقائي (AutoRun)، أو بتحديد موقع تركيب اللعبة من خلال قائمة ابدأ (START) > البرامج (PROGRAMS) أو كافة البرامج (ALL PROGRAMS) الموجودة أسفل يسار الشاشة.

لمستخدمي وصلة إي آي (EA LINK)

يمكن الوصول إلى معلومات التركيب/ التشغيل من قسم المساعدة (Help) الموجود ضمن وصلة إي آي (EA Link).

ابق متصلاً مع اللعب وسجّل مع EA!

أنشئ حساب EA Member Account، وسجل هذه اللعبة للحصول على رموز حيل مجانية، إضافة إلى تلميحات مساعدة للألعاب من شركة EA. عملية إنشاء حساب EA Member Account، وتسجيل هذه اللعبة سهلة وسريعة! يمكن التسجيل أثناء عملية التركيب، أو عبر وصلة التسجيل الإلكتروني (Electronic Registration) الموجودة في قائمة START للعبة، أو كحلّ بديل، زر موقعنا على إنترنت في **www.gamereg.ea.com** وسجّل هناك.

ملاحظة: تسجيل هذه اللعبة إلى حساب EA Member Account سيحفظ نسخة من الرقم التسلسلي لجهاز الكمبيوتر الخاص بك ضمن تفاصيل "حسابي" (My Account) لتتمكن من العودة إليها في المستقبل. لست مضطراً لتذكر جميع الأوامر التالية حتى تتمكن من الاستمتاع بلعب Command & Conquer 3.

المحتويات

تشغيل وتركيب اللعبة	1
ابق متصلاً مع اللعبة وسجل مع	1
أهلاً بك مجدداً أيها القائد	3
مجموعة الشخصيات	7
القائمة الرئيسة	8
الإعدادات	9
شاشة اللعبة	9
قواعد بيئة اللعب	12
التكتيكات المتقدمة	16
أنماط اللعب	20
والوحدات والمنشآت والقوى	27
الحفظ والتحميل	53
حل المشاكل	55
دعم الزبائن	55
ملاحظة	55
الضمان	56

يرجى زيارة موقع EA™ على الشبكة عبر **www.ea.com**.

جرّبت اللعبة. استمع الآن إلى الموسيقى.
تتوفر موسيقى ونغمات خاصة بشركة EA عبر موقع **www.ea.com/eatrax/**.

أهلاً بك مجدداً أيها القائد

نحن بصدد خوض حرب تابيريوم الثالثة.

في العام 2047، انتقل الصراع الأبدي بين الأمم المتحالفة لمبادرة الدفاع العالمي (Global Defence Initiative, GDI) والقوى العظمى الغامضة المعروفة بأخوية نود (The Brotherhood of Nod)، ليعمّ أرجاء الكوكب كاملاً. يقاتل كلا الطرفين من أجل التابيريوم، وهو عبارة عن كريستال أخضر غامض ذو أصل غريب. وهو يمثل أكثر المصادر أهمية، وأسوأ كارثة بيئية على مر العصور. المخاطر لا يمكن أن تصل أعظم من ذلك. من يتحكم بعنصر التابيريوم، سيسيطر على مصير البشرية أجمع. وبالتالي مصير كوكب الأرض. لكن الحرب العنيفة بين قوات GDI وNod هي مجرد البداية. لأن البشرية ستكتشف أنها ليست وحيدة في هذا الكوكب. وأنها ليست العرق الوحيد الذي يسعى خلف عنصر التابيريوم.

{art: place in boxout}

ملاحظة من المنتج المنفذ مايك فيردو

كانت هذه اللعبة بمثابة مصدر للمشاعر بالنسبة للعاملين عليها. فجميعنا من أكبر عشاق سلسلة ألعاب *Command & Conquer™*، لذا كان لنا الشرف العظيم والأفضلية للعمل على تطوير إصدارة *Command & Conquer* الجديدة. وبالأخص التي تتعامل مع فضاء تابيريوم الذي بدأ في العام 1995. عملنا جاهدين لبناء لعبة استراتيجية في الزمن الحقيقي (RTS) تمثل تحفة فنية، وتكون بالتالي متناغمة مع عالم *Command & Conquer*، وتحترم الأسطورة التي قدمتها جميع الألعاب التي جاءت من قبلها.

نشكرك لمشاركة اللعب في لعبة *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*. ونتمنى أن تستمتع اللعب في هذه اللعبة بقدر استمتاعنا بتطويرها.

- *مايك فيردو، المنتج المنفذ*

هدفك الأولي

تأخذ في لعبة *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* دور قائد في أرض المعركة الذي يهدف للقضاء على قوات الخصوم، وتدمير قواعدهم بالفطنة، والمناورة، والتغلب على قواهم العسكرية باستخدام قواتك. في المعارك التقليدية، ستتحكم بواحدة من القوات الثلاث المتاحة (قوات GDI أو Nod أو Scrin)، من خلال إنشاء قاعدة العمليات الخاصة، وتدريب تشكيلة من وحدات الهجوم القوية، وإرسالها لمواجهة خصومها بأساليب استراتيجية. لتنفيذ ذلك بنجاح، عليك التفكير والتنفيذ بسرعة، واحتراف أساليب التحكم في ميدان المعركة. أفضل طريقة لتعلم تلك الطرق هي النقر على مفتاح Tutorial من القائمة الرئيسة، حيث تحظى بمعلومات تساعدك على الفور. يمكن العودة إلى هذا الكتيب كمرجع إضافي.

مفاتيح التحكم الكاملة

لست مضطراً لتذكر جميع الأوامر التالية حتى تتمكن من الاستمتاع بلعب *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*، لكن تذكرها جميعاً قد يجعلك تتفوق على غيرك.

- يمكن تعديل معظم مفاتيح التحكم التالية بالدخول إلى شريط Hotkeys من قائمة الإعدادات.

ملاحظة: كل ما يذكر عن النقر أو النقر المزدوج يعود إلى زر الماوس الأيسر ما لم يُذكر غير ذلك.

أوامر الاختيار

التفاعل	لوحة مفاتيح/ الماوس
اختيار وحدة	انقر الزر
إضافة وحدة إلى المجموعة المختارة	مفتاح **SHIFT** مع النقر بالزر
اختيار مجموعة من الوحدات	انقر بالزر واسحب صندوق حول الوحدات المطلوب اختيارها
اختيار جميع الوحدات المقاتلة على الخريطة	**Q**
اختيار جميع الوحدات الظاهرة على الشاشة من فئة معينة	**W** أو النقر المزدوج على الوحدة
اختيار جميع الوحدات على الخريطة التي تطابق فئة محددة	انقر على الوحدة ثم اضغط مفتاح **W** مرتين
تحديد الوحدات المختارة على أنها مجموعة	**CTRL + 0-9**
اختيار مجموعة مرقمة	**0-9**
اختيار ثم الانتقال إلى المجموعة المرقمة	انقر مرتين على **0-9**
وضع نقطة تجمّع	**CTRL + R**
للانتقال إلى آخر حدث على الخريطة المصغرة	مفتاح المسافة **(SPACEBAR)**
اختيار الحاصدة التالية	**N**
إظهار جميع أشرطة الصحة	**CTRL + ~**
نمط التقديم السريع (ضمن نمط العرض فقط)	**>**

أوامر الحركة والهجوم (عند اختيار وحدات)

التفاعل	لوحة مفاتيح/ الماوس
تحريك وحدات أو الهجوم على أهداف	الزر الأيمن
التحرك للهجوم	مع الزر الأيمن A
حركة انقضاض	مع الزر الأيمن F
عكس حركة	مع الزر الأيمن D
إجبار حركة	مع الزر الأيمن G
تحريك تشكيلة	اضغط على كلا زري الماوس.
إيقاف وحدات	S
إجبار هجوم	مع الزر الأيمن V
تشتيت	CTRL + X
نمط التخطيط	CTRL + Z
نمط المسار	مفتاح ALT
الوضعية العدائية	ALT + A
وضعية الدفاع	ALT + S
وضعية البقاء في الموقع	ALT + D
وضعية إيقاف إطلاق النار	ALT + F

أوامر الإنتاج والشريط الجانبي

التفاعل	لوحة مفاتيح/ الماوس
تشغيل أو إيقاف قائمة الأهداف	O
قاعدة بيانات الاستخبارات	I
نمط البيع	Z
نمط السُلطة	X
نمط الإصلاح	C
شريط الإعدادات	`
شريط المنشأة	E
شريط منشأة الدعم	R
شريط وحدات المشاة	T
شريط العربة	Y
شريط الطائرة	U
الشريط الفرعي التالي/ السابق	TAB/CTRL + TAB
منفذ الشريط الفرعي 1-01	F1-F10
أزرار قدرات الوحدات	CTRL + A/S/D/F
القدرات الداعمة	CTRL + F1-F8

سبل التحكم بالكاميرا والشاشة

التفاعل	لوحة مفاتيح/ الماوس
فتح قائمة التوقف المؤقت(Pause)	مفتاح**ESC**
استعراض الشاشة	أسهم الاتجاهات أو حرك الماوس إلى أطراف الشاشة
الاستعراض السريع	زر الماوس الأيمن مع سحب الماوس
القفز إلى القاعدة الرئيسة	**H**
تحديد مفضلة الكاميرا 1	**CTRL + J**
تحديد مفضلة الكاميرا 2	**CTRL + K**
تحديد مفضلة الكاميرا 3	**CTRL + L**
تحديد مفضلة الكاميرا 4	**CTRL + ;**
الانتقال إلى المفضلة 1	**J**
الانتقال إلى المفضلة 2	**K**
الانتقال إلى المفضلة 3	**L**
الانتقال إلى المفضلة 4	**;**
تدوير الكاميرا يسار/يمين	مفتاح **6/4** في لوحة الأرقام. أو استمر بالضغط ثم اسحب عجلة الماوس الوسطى وحرك الماوس إلى اليسار/ اليمين
تقريب وتبعيد الكاميرا	مفتاح **2/8** في لوحة الأرقام. أو استمر بالضغط ثم اسحب عجلة الماوس الوسطى وحرك الماوس إلى اليسار/ اليمين
إعادة وضعية الكاميرا إلى الحالة الافتراضية	مفتاح **5** في لوحة الأرقام. أو انقر مرتين على عجلة الماوس الوسطى
تغيير حالة رسوميات الواجهة	**F9**
التقاط صورة للشاشة	**F12**

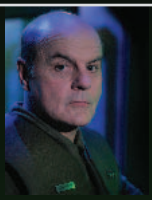
مفاتيح التحكم للعب الجماعي

التفاعل	لوحة مفاتيح/ الماوس
تغيير حالة الدردشة الصوتية	**CTRL + V**
الدردشة الصوتية.(Voice Chat)	**V**
الدردشة مع الحلفاء	**BACKSPACE**
الدردشة مع الجميع	مفتاح**ENTER**
وضع إشارة مضيئة	**B**
حذف إشارة مضيئة	**DEL**

مجموعة الشخصيات

ستقابل خلال مسار كل حملة في لعبة *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* عدداً من الشخصيات رفيعة المستوى تابعة لقوات GDI وأخوية Nod. تجد في الأسفل عرضاً لكل منهم.

قوات GDI



جاك غرانغر
(Jack Granger)
يؤدي دوره مايكل آيرونسايد

شخصية ذو خبرة كبيرة، ارتقى عبر الرتب نتيجة لإنجازاته العسكرية وليس لانتماءاته السياسية. يعتبر اللواء جاك غرانغر جدياً، وبعيداً عن الهرطقة القيادية. فقد صقلته ومنحته الحربان اللتان خاضهما ضد أخوية Nod نظرة الخبير في أي معضلة عسكرية، بالإضافة إلى الثقة بالنفس والبأس لاتباع أي استراتيجية وصولاً إلى النصر.

ريدموند بويل
(Redmond Boyle)
يؤدي دوره بيلي دي ويليامز

قليلون هم الأناس الذين عجنتهم رُحى الحرب. ومع ذلك صمدوا وواصلوا تقدمهم كما فعل ريدموند بويل الذي وصل إلى منصب المدير المنفذ لقواتGDI ، والذي استطاع أي يواجه جميع التحديات. يحمل بويل شخصية محببة لكن جادة، وهو الوجه الإعلامي لقواتGDI ، ولديه التصميم الشديد على إبادة قوى أخوية Nod مهما كلّف الثمن.

ساندرا تلفير
(Sandra Telfair)
يؤدي دورها غرايس بارك

تعمل الملازم ساندرا تلفير كمساعد خاص للواء غرانغر في مبنى القيادة المركزي. مع خبرة كبيرة في الاستخبارات العسكرية، تعتبر ساندرا ضابطاً ضليعاً في اختصاصها. تقييمها الحكيم لقدرات وتكتيكات قوات Nod سيصبح مفيداً.

كيرسي جايمس
(Kirce James)
يؤدي دورها جينيفر موريسون

شخصية خبيرة ومتمكنة، بالإضافة إلى كونها ضابطاً عسكرياً محنكاً. لذا تعتبر الملازم كيرسي جايمز الجندي الذي يطمح أي قائد بانضمامه إلى صفوفه. إمكانات وصول الملازم جايمز إلى بيانات الاستخبارات الخاصة، إضافة إلى أقوى أسلحة قوات GDI ستكون مفيدة للغاية.

قوات أخوية DON

كاين(Kane)

يؤدي دوره جوي كوكان

لا يُعرف عنه سوى أ. اسمه كاين. وهو القائد الأعلى (يسميه البعض *المخلّص*) لقوات أخوية .Nod يقف كاين على الخط الفاصل بين العبقرية والجنون. لذا من الغريب أحياناً رؤية العالم واقفاً في صفه أو ضده. يصدق أتباعه أنه يتنبأ بوجود التايبريوم. كما أن أفعاله تبدو متضاربة بين الجداول السرية الدقيقة. والتصرفات الجنونية التي تسيرها الرغبة.

كيليان كاتار (Kilian Qatar)

يؤدي دورها تريشيا هلفير

تعتبر اللواء كيليان كاتار ذات شخصية جذابة. لكن حين تقتضي الحاجة. تتحول إلى قائد لا يرحم. تمثل اللواء كاتار الرتبة الثانية في قيادات قواتNod ، حيث تسلقت عبر الرتب العسكرية نتيجة لأعمالها الناجحة في التكتيكات العسكرية. وولائها التام لكاين.

أجاي(Ajay)

يؤدي دوره جوش هولوواي

يعتبر أجاي خبير التخطيط العسكري لقوات .Nod ضابط مخابراتي بارع. وتقني ضليع. حيث أثبت أجاي على الدوام قدرته العالية على التخطيط المعقد والناجح للعمليات العسكرية. كما يعتبر أجاي جندياً خبيراً. فقد لا يكون بعيداً عن خط النار. حيث يحارب أخوانه لتنفيذ مخططاته.

القائمة الرئيسة

ابدأ لعبة فردية أو جماعية. وعدّل الإعدادات. واستعرض قاعدة بيانات الاستخبارات. والكثير غير ذلك.

القسم التعليمي (TUTORIAL) تعلّم المهارات الأساسية اللازمة للعب في *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*.

الحملة (CAMPAIGN) ابدأ أو تابع حملة لعب مع قوات GDI أو أخوية Nod.

ملاحظة: ابحث عن حملة مكافأة حين تكمل حملات GDI أو Nod.

المعركة (SKIRMISH) أعدّ جولة فردية مع ما يصل إلى سبعة خصوم يتحكم بها الذكاء الاصطناعي.

اللعب الجماعي (MULTIPLAYER) العب مع ما يصل إلى سبعة خصوم عبر الشبكة أو عبر اتصال مع إنترنت.

التشكيلات الشخصية (PROFILES) يمكن إدارة التشكيلات الشخصية للاعب. أو استعراض قاعدة بيانات الاستخبارات. أو مشاهدة لقطات فيديو الحملات القابلة للتحرير.

الخيارات (OPTIONS) عدّل إعدادات الصوت. والعرض. ومفاتيح التحكم. أو استعرض أسماء فريق العمل.

الخروج (QUIT) للخروج من اللعبة

الإعدادات (SETTINGS)

لتعديل إعدادات الصوت والعرض ومفاتيح التحكم، اختر OPTIONS من القائمة الرئيسة، ثم SETTINGS.

- يمكنك أثناء اللعب تعديل الإعدادات بالضغط على **ESC** لفتح شاشة التوقف المؤقت، ثم اختيار الإعدادات. بينما لا يمكن تعديل إعدادات العرض إلا بفتح شاشة الإعدادات (Settings) عبر القائمة الرئيسة. لا يمكن تعديل أي منها خلال اللعب.

الرسوميات (GRAPHICS)

عدّل مجموعة من خيارات العرض.

ملاحظة: يمكن كذلك اختيار خيار من خمسة خيارات عرض متوفرة، تتباين من VERY LOW إلى VERY HIGH. لاختيار تعديل، انقر على إعدادات الشريط الخاصة به أعلى الشاشة. يتم تحديد هذه التعديلات من قِبل اللعبة بشكل أولي اعتماداً على أداء جهاز الكمبيوتر الذي لديك. غيّر من هذه التعديلات حتى تجد الإعدادات الذي يناسبك، أو دع الشريط في المكان الذي حددته اللعبة بشكل تلقائي.

الصوت (AUDIO)

اختر مستوى صوت الموسيقى، والمؤثرات الصوتية، والضجيج المرافق، والمشاهد البينية، وشغّل أو عطّل عمل خاصية الصوت عبر بروتوكول إنترنت (IP).

المفاتيح السريعة (HOTKEYS)

حدّد مفاتيح سريعة خاصة بك بالنقر على المكان في الجدول، أو اختر مفتاح تحكم عبر القائمة المنسدلة.

ملاحظة: لا يمكنك ربط أكثر من تعديل واحد لأي تشكيل من مفاتيح: **SHIFT** أو **CTRL**، أو **ALT**.

الشبكة (NETWORK)

اختر عنوان بروتوكول IP لاستخدامه، وشغّل أو عطّل تأخير الإرسال، أو أدخل رقم المنفذ أو اضغط على Refresh NAT.

ملاحظة: إن أجريت أية تعديلات على إعدادات الجدار الناري منذ آخر مرة لعبت فيها لعبة *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* عبر الشبكة، وبدأت بمواجهة صعوبات في الاتصال، عليك بالضغط على REFRESH NAT، التي من شأنها حل المشكلة (يرجى العودة إلى ملف ReadMe.txt في مجلد التركيب للحصول على مزيد من المعلومات).

بشكل عام (GENERAL)

عدّل من سرعة اللعبة، وتأخير ظهور ملحوظة الأداة، وسرعة حركة الماوس، بالإضافة إلى تعديل خيارات التوقيت.

ملاحظة: يمكن اختيار عرض إعلانات داخل لعبة *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* بالنقر على صندوق Show Ads.

- لتأكيد الاختيار، انقر على ACCEPT.
- لإعادة اللعبة إلى الإعدادات الافتراضية، انقر على DEFAULT.

شاشة اللعب

مؤشر القوى

الأهداف

قاعدة بيانات الاستخبارات

واجهة التحكم الشائعة

نافذة المعركة

الشريط الجانبي

الخريطة المصغرة (Mini-Map)

القدرات الداعمة

نافذة المعركة

تستطيع في نافذة المعركة بناء ووضع منشآت، وترتيب وحداتك للحركة والهجوم، واستخدام قوى خاصة والكثير غيرها. تُظهر نافذة المعركة في أي وقت جزءاً من الخريطة الشاملة.

ملاحظة: خلال مهام حملة، تظهر علامات المسار على الشاشة لتوجيهك نحو أهدافك.

- لاستعراض نافذة المعركة، حرك الماوس إلى زاوية الشاشة في الاتجاه الذي تريد التحرك نحوه. وستبدأ نافذة المعركة بالانزلاق. لإيقاف الحركة، حرّك الماوس باتجاه مركز الشاشة. يمكن كذلك استعراض نافذة المعركة مستخدماً أسهم الاتجاهات.
- للاستعراض بسرعة أكبر، استمر بالضغط على زر الماوس الأيمن مع تحريك الماوس.

التحكم بالكاميرا من خلال عجلة الماوس: لتقريب أو تبعيد المشهد مستخدماً عجلة الماوس، دحرج عجلة الماوس للأمام والخلف. لتدوير الكاميرا، اضغط على العجلة للأسفل مع تحريك الماوس. لإعادة الكاميرا إلى المشهد الافتراضي، انقر مرتين على عجلة الماوس.

ضباب الحرب

كل وحدة لها مجال رؤية، لذا سيكون ما تراه في نافذة المعركة هو مجموع ما يمكن لجميع وحداتك أن تراه. الأماكن على الخريطة التي تقع خارج ذلك المجال ستكون مغطاة بضباب شبه شفاف يدعى بـ**ضباب الحرب (Fog of War)**. تختبئ وحدات ومنشآت الأعداء خلف هذه الضباب، ولن يظهر سوى التضاريس والمباني المدنية. سيزول ضباب الحرب حين تعود وحداتك إلى المنطقة فقط.

في بعض مهام الحملة، ستغطي طبقة إضافية - غطاء أسود (**Shroud**) – المناطق غير المستكشفة من المنطقة. حين تستكشف الخريطة، ستُزيل الغطاء الأسود من المقاطعات ببطء، وستظهر المنشآت والوحدات تحته. حين يزول الغطاء الأسود عن منطقة، فإنه يختفي للأبد. لكن كل ما يتعدى مجال رؤية وحداتك سيبقى مغطى بضباب الحرب. كما هو الحال في مهام الحملة، سيزول ضباب الحرب حين تعود إلى ذلك المجال مجدداً.

مفضلة الكاميرا

تسمح لك مفضلة الكاميرا بتحديد مواقع على الخريطة والقفز إليها مباشرة بالضغط على مفتاح واحد.

- لتحديد مفضلة للكاميرا، اضغط على مفتاح **CTRL** مع أي من مفاتيح **J**، أو **K**، أو **L**، أو **;**.
- للانتقال إلى مفضلة للكاميرا، اضغط على أي من مفاتيح **J**، أو **K**، أو **L**، أو **;**.
- للانتقال إلى مركز القيادة، اضغط على **H**.

الشريط الجانبي

استخدم الشريط الجانبي لإدارة قاعدتك وقواتك. أينما كنت أو مهما كان ما تشاهده في نافذة المعركة، ستتمكن من بناء وحدات جديدة ومنشآت عبر الشريط الجانبي. لا تحتاج لمشاهدة قاعدتك كل مرة ترغب بتفعيل الإنتاج.

- يتضمن الشريط الجانبي **نافذة مرتبطة (Contextual Window)** توفر معلومات عن أي من الوحدات المختارة، والمنشآت، والتحديثات والكثير غيرها. لتعلم المزيد عن أي شيء في الشريط الجانبي، حرك مؤشرة الماوس فوق أيقونتها.
- تظهر خلال مهام الحملة أيقونات تفتح الأهداف الأولية والثانوية، وقاعدة بيانات الاستخبارات ضمن الشريط الجانبي.

رادار الخريطة المصغرة

يتضمن الشريط الجانبي رادار المعركة، الذي يُعرف بالخريطة المصغرة. أبقِ عيناً على الرادار، لأنه غالباً ما يكشف تحركات قوات الأعداء قبل أن تشاهدها في نافذة المعركة. لكن كن حذراً: ففي بعض الحالات، قد يكون الرادار معطلاً.

مناطق غير مُستكشفة

المجموعة الحالية في نافذة المعركة

وحدة أو منشأة للأعداء

وحدة أو منشأة تابعة لك

الأهداف (في الحملة فقط)

اضغط على أيقونة الأهداف (Objectives) لاستعراض أهداف المهمة. عليك إتمام جميع الأهداف الأولية لتتمكن من إنهاء مهمة. (تذكر أن الأهداف الأولية من شأنها التغيّر خلال مجريات المعركة). إتمام أهداف ثانوية هو أمر اختياري، لكنه يمنحك موارد إضافية أو مكافآت.

قاعدة بيانات الاستخبارات (في الحملة فقط)

قاعدة بيانات الاستخبارات هي أداة موارد قيّمة تستضيف تشكيلة واسعة من المعلومات عن القوى المقاتلة، بالإضافة إلى أي معلومات سرية تمر بها خلال مجريات الحملة.

- للوصول إلى قاعدة بيانات الاستخبارات أثناء اللعب، انقر على أيقونة Intel Database في الزاوية العليا اليمنى من الشاشة.
- للوصول إلى قاعدة بيانات الاستخبارات من القائمة الرئيسة، عليك اختيار PROFILES، ثم النقر على INTEL DATABASE.

تلميح: حين يتم إنهاء جميع الأهداف الثانوية، فستنتهي المهمة بشكل تلقائي مع إظهار النصر. فإذا خططت لإنهاء الأهداف الإضافية، فتأكد من إبقاء هدف أساسي واحد على الأقل.

واجهة التحكم الشائعة

تسمح لك واجهة التحكم الشائعة الموجودة أسفل شريط المعركة تحديد تصرفات الوحدات وتكتيكات المعركة لديها. بينما تتوفر اختصارات للمفاتيح لجميع تلك الخيارات، تسمح لك واجهة الاستخدام الشائعة بالوصول إليها بنقرة على الماوس.

قواعد بيئة اللعب

يساعد العرض التالي على جعل اللاعبين الجُدُد يتآلفون بسرعة مع طريقة اللعب في *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*.

بناء المنشآت

من غير الوارد بدء مهمة دون امتلاك غير ساحة الإنشاءات. ابدأ ببناء بقية أقسام القاعدة على الفور.

لبناء منشأة:

1. اختر ساحة الإنشاءات الخاصة بك. تُعرض المنشآت القادرة على بنائها على شكل أيقونات في النافذة المرتبطة على الشريط الجانبي.

ملاحظة: إن ظهرت الأيقونة غير مضاءة، فذلك يدل إما أنك لا تملك الموارد الكافية لشرائها، أو أنك لم تستولي على الموارد أو التقنيات اللازمة.

2. اضغط على أيقونة المنشأة التي تريد بناءها. سيظهر مؤقت مظلل فوق الأيقونة. مع انقضاء الوقت، سيتم سحب الموارد اللازمة لبناء تلك المنشأة. حين ينتهي المؤقت الزمني، ستكون المنشأة جاهزة للوضع. وستشاهد أيقونتها تلمع.

ملاحظة: إن نفذت منك الموارد أثناء الإنشاء، فسيتم توقيف العمل عليها بشكل مؤقت حتى تحصل على موارد كافية للمتابعة. حين تحصل على موارد تكفي للمتابعة، فسيتابع العمل على المنشأة بشكل تلقائي.

3. حرك مؤشرة الماوس في نافذة المعركة إلى الموقع الذي البناء فيه. (ستلاحظ أن المؤشرة تتحول إلى صورة شفافة للمبنى). عليك البناء ضمن مجال تحكم قاعدتك الأرضية، التي تتوسع بنطاق دائري من جميع منشآتك. إن ظهرت المنشأة التي تريد بناءها باللون الأحمر، فذلك يدل أنك غير قادر على البناء في ذلك الموقع.

ملاحظة: لتدوير المنشأة قبل وضعها، انقر واستمر بالضغط، ثم حرك الماوس لليمين/ لليسار ثم أفلت الزر.

4. حين تحدد موقعاً معيناً، انقر عليه لبناء المنشأة.

- لإلغاء عملية إنشاء منشأة، انقر مرة بالزر الأيمن لإيقاف عملية الإنتاج (إن كانت قيد الإنشاء)، ثم انقر زر الماوس الأيمن مرة أخرى لإلغاء الإنتاج واستعادة قيمة الشراء.

تدريب الوحدات

حين تبني منشأة مثل معمل الثكنات (Barracks Factory) أو المصنع الحربي (War Factory)، ستتمكن من استخدامها لتدريب الوحدات المقاتلة.

ملاحظة: قبل أن تتمكن من بناء وحدات، عليك أولاً بناء معمل الثكنات (لقوات GDI)، أو يد NOD (لقوات أخوية NOD)، أو البوابة (لقوات Scrin). لغايات الشرح في هذا الكتيب، سنستخدم **كلمة الثكنات (Barracks)** للقوات الثلاثة.

لتدريب الوحدات:

1. انقر على معمل الثكنات (Barracks)، أو انقر على الشريط الفرعي للمشاة في شريط القيادة، لفتح قائمة الوحدات. وستظهر الوحدات التي بإمكانك إخضاعها للتدريب.

2. اضغط على أيقونة الوحدة التي تريد تدريبها. وسيظهر مؤقت باهت اللون يشير إلى المدة اللازمة لبناء الوحدة.

ملاحظة: لبدء عملية إنتاج في طابور، انقر على أيقونة الوحدات التي تريد بناءها بشكل متتالي. يظهر رقم أسفل الأيقونة ليشير إلى عدد الوحدات التي تريد طلبها. لصف 5 وحدات دفعة واحدة استمر بضغط على مفتاح **SHIFT** أثناء النقر.

3. حين تصبح الوحدة جاهزة، ستخرج من المنشأة وستبلغ عن جاهزيّتها.

- لإلغاء عملية تدريب وحدة، انقر مرة بالزر الأيمن لإيقاف عملية التدريب، ثم انقر زر الماوس الأيمن مرة أخرى لإلغاء التدريب واستعادة الكلفة المرافقة.

رفع طاقة قاعدتك

تحتاج قاعدتك إلى الطاقة للعمل بشكل سليم. كونك ستزيد من عدد المنشآت في قاعدتك، فستحتاج إلى طاقة إضافية. إن انخفض مستوى الطاقة في القاعدة، فستواجه عدداً من العواقب: سيتوقف عمل الرادار، وسيتوقف عمل دفاعات القاعدة. كما ستنخفض سرعة بناء المنشآت وتدريب الوحدات الجديدة. حين تحصل على طاقة كافية ، فستزول جميع تلك التأثيرات. تولّد ساحة الإنشاءات بعض الطاقة، لكن عليك إنشاء مصنع طاقة (Power Plants) لتحصل على المزيد. حين ينتهي العمل على إنشاء مصنع طاقة (Power Plants)، فسيرتفع مؤشر الطاقة.

- لتحديد كمية الطاقة التي لديك، وكمية الطاقة التي تستخدمها في الوقت الحالي، تفقّد مقياس الطاقة (Power Meter).
- بجانب مقياس الطاقة ستجد مؤشراً صغيراً يدل على مقدار الطاقة اللازمة للقاعدة. حاول المحافظة على مقياس الطاقة أعلى من المؤشر.

ملاحظة: إن انخفض مستوى الطاقة لديك، فبالإمكان اختيار تخفيض الطاقة اللازمة لواحدة أو أكثر من المنشآت في محاولة للتقنين. لفعل ذلك، عليك النقر على أيقونة خفض الطاقة (Power Down) في شريط القيادة، ثم اختيار المبنى. لكن تذكر أن المنشآت التي يتم قطع الطاقة عنها تكون *غير فعّالة*. معنى ذلك، على سبيل المثال أنك لن تقدر على تدريب وحداتك إن قطعت الطاقة عن المصنع الحربي (War Factory). يفضل قطع الطاقة عن المنشآت التي تتأثر بأسلحة النبضات الكهرومغناطيسية EMP.

الموارد

بناء الوحدات والمنشآت، وتطوير الأبحاث، واستخدام الطاقة يستهلك الكثير من الموارد. حين تختار غرضاً أو فِعلاً يحتاج إلى موارد، فسيبدأ المال بالانخفاض من رصيدك حتى يقتطع المبلغ كاملاً. (دعم الطاقة يتم اقتطاعه كاملاً من الرصيد).

- تبدأ المواجهة التقليدية مع مبلغ كاف من المال يكفيك لإنشاء الوحدات والمنشآت الأساسية، لكن حتى تتمكن من إنهاء المعركة، عليك الحصول على المزيد من المال.
- إن اخترت تأدية مهمة تحتاج إلى المال، لكن كان المال قد نفذ منك، فسيتم وضع تلك المهمة في حال توقف مؤقت حتى تكسب المزيد.
- للحصول على المزيد من المال، عليك العثور على عنصر التايبريوم، ثم بناء مصفاة (Refinery) بالقرب منه. تأتي المصفاة مع حاصدة تعمل بشكل تلقائي على البحث عن واستخراج التايبريوم الذي يتحول لاحقاً إلى نقود. حين تبني مصفاة بالقرب من التايبريوم، فستستغرق الحاصدات زمناً أقل لجمع الموارد.

التيبريوم الأخضر (Green Tiberium)

التابريوم الأزرق (Blue Tiberium)

تلميح: استمر في البحث عن عنصر التايبريوم الأزرق النادر، الذي يحمل قيمة أكبر من عنصر التايبريوم أخضر اللون.

تقنية التحديث

يمكن لمنشآت مثل مركز التقنيات (Tech Center) إجراء أبحاث على تقنيات جديدة لتطوير وحداتك. ما أن تنتهي أعمال الأبحاث، ستطبق التحديثات بشكل فوري على جميع الوحدات من ذات النوع، بما في ذلك الوحدات التي في الميدان.

- لإجراء تحديث على منشأة ما، انقر عليها، ثم انقر على أيقونة التحديث في نافذة الارتباط (Context Window). تستهلك عملية التحديث زمناً ومالاً، مثلها مثل أي من المنشآت أو الوحدات الأخرى.

توجيه قواتك

يعلم القائد المحنك متى يصدر الأوامر لقواته بوقف الهجوم، أو تنفيذ انسحاب استراتيجي، أو الهجوم بوحشية على أرض المعركة. تعلم كل ما يلزم للتحكم بقواتك والوصول إلى النصر.

مفاتيح التحكم للحركات الأساسية

الحركة	لتحريك وحدة، انقر عليها أو اخترها من نافذة المعركة، ثم انقر بالزر الأيمن على الوجهة المطلوبة . تبدأ معظم الوحدات إطلاق النار بشكل تلقائي على الأعداء في مرماها أثناء تحركها للوصول إلى النقطة المطلوبة .
الهجوم	للهجوم على عدو، اختر وحداتك ثم انقر الزر الأيمن على الهدف .
نقطة التجمّع	لتحديد نقطة تجمّع لجميع الوحدات التي تُنتج من منشأة ما، عليك إما النقر على المنشأة ثم النقر بالزر الأيمن على نقطة التجمع، أو النقر على شريط الإنتاج الأيمن، ثم الضغط على CTRL + R والنقر بالزر الأيمن على الخريطة .

ملاحظة: بعد تحديد نقطة التجمع، ستخرج الوحدات الجديدة المدربة من الثكنة، وتتجه مباشرة إلى تلك النقطة.

الوضعيّات

حدد وضعيات وحداتك لتحديد قواعد الاشتباك لديها. توجد عدة خيارات للاختيار منها:

- لتغيير وضعية مجموعة من الوحدات، اختر المجموعة، ثم إما انقر على زر الوضعية المناسبة في واجهة التحكم المعدّل، أو اضغط على أي من مفاتيح الاختصارات مسبقة التحديد.

الهجوم	تقوم وحداتك بالتقدم، والهجوم، ومطاردة أي عدو يدخل مجال رؤيتها . (زر الاختصار: D)
الدفاع (افتراضي)	تقوم وحداتك بالتقدم، والهجوم على أي عدو يدخل مجال رؤيتها . حين يُدمّر الأعداء ينهزم أو، تعود وحداتك إلى مواقعها . (زر الاختصار: F)
البقاء في المكان	تبقى وحداتك غير متحركة، لكنها ستطلق النيران على أي عدة يتقدم إلى مجال رؤيتها . **ملاحظة:** تفيد هذه الوضعية استراتيجيات الدفاع أو وحدات المدفعية . (زر الاختصار: G)
إيقاف إطلاق النار	لا تردّ الوحدات في هذه الوضعية بإطلاق النار أو تطارد قوات الأعداء . ملاحظة: تفيد هذه الوضعية وحدات التقفّي المختبئة . (زر الاختصار: ;)

تلميح: حاول اختيار الثكنة وتغيير وضعية ذلك المبنى. ستحمل الوحدات التي تتدرب في ذلك المبنى الوضعية الافتراضية المحددة.

الوحدات المتمرّسة

حين تهاجم وحداتك وحدات ومنشآت الأعداء، يحصلون على خبرة. حين تحصل أي من الوحدات على خبرات كافية، فسيتم ترقيتها إلى مستوى خبرة جديد. ستظهر أيقونة خاصة في نافذة المعركة لتحدد الوحدات المتمرسة. تحصل الوحدات المتمرسة على قدرات متطورة في الأداء.

الوحدات المتمرسة (Veteran) تُحدث أضراراً أكبر، كما تقاوم الإصابات بشكل أفضل (مقارنة بالوحدات غير المتمرّسة).

وحدات النخبة (Elite) تُحدث أضراراً، كما تقاوم الإصابات بشكل أفضل (مقارنة بالوحدات غير المتمرّسة).

الوحدات الشجاعة (Heroic) تُحدث أضراراً أكبر، كما تقاوم الإصابات بشكل أفضل (مقارنة بالوحدات غير المتمرّسة). كما تهاجم بسرعة أكبر، وتعالج ذاتها وتطلق عبارات تعقّب بشكل تلقائي.

نمط التخطيط

يسمح نمط التخطيط بصفّ أوامر عدة لوحداتك، التي يمكن تنفيذها عند الرغبة. هي مفيدة لتكتيكات الإلهاء والمناورات القريبة. يمكن استخدام نمط التخطيط كذلك لوضع الوحدات في دوريات.

لإصدار أوامر في نمط التخطيط:

1. اضغط على **CTRL+Z** لتشغيل نمط التخطيط. ثم انقر بالزر الأيمن لإصدار الأوامر كما تفعل عادة. الخطوط الباهتة في نافذة المعركة تشير إلى أوامر نمط التخطيط. إن كنت بصدد إصدار أوامر حركة على سبيل المثال، فسيشير الخط الأحمر إلى المسار الذي ستتخذه قواتك.
2. لتوجيه قواتك بمتابعة تنفيذ أوامرك، اضغط على **CTRL+Z** مرة أخرى لتعطيل عمل نمط التخطيط.

لتكوين دورية في نمط التخطيط:

1. اضغط على **CTRL+Z** لتشغيل نمط التخطيط.
2. اضغط بالزر الأيمن لتحديد مسار أو أكثر لوحدة ما، مع التأكد من ارتباط المسار الأخير بنقطة البداية. (ستشاهد علامات المسارات تُغير لونها إن قمت بذلك على النحو الصائب).
3. اضغط على **CTRL+Z** مرة أخرى لتعطيل نمط التخطيط. وستبدأ وحداتك بالتحرك كدورية حراسة.

- لإلغاء أمر الدورية، ما عليك إلا توجيه أوامر جديدة لوحداتك.

استعراض التشكيل

ما أن تجمع جيشاً كبيراً، قد تفضل وضع وحداتك في تشكيلات منظمة. تُبعد خاصية استعراض التشكيل احتمالات التحزير عن أسلوب ترتيب القوات عبر تنظيمها بشكل تلقائي.

لاستخدام استعراض التشكيل:

1. اختر مجموعة من الوحدات.
2. حرّك مؤشرة الماوس إلى قطعة الأرض التي تريد من وحداتك التشكّل فوقها.
3. انقر على زري الماوس سوية، وسيظهر عرض للتشكيل.
4. حرك الماوس بشكل أفقي لتدوير التشكيل حتى تواجه الاتجاه المطلوب. ثم حرك الماوس بشكل عمودي لتغيير خط المعركة والتحكم بعرض وعُمق التشكيل الناتج.
5. أفلت زري الماوس. ستتحرك قواتك إلى الوجهة المحددة بشكل تلقائي، وتصطف حسب التشكيل مسبق العرض.

تلميح: يمكنك دمج ترتيب الحركة مع استعراض التشكيل. لمزيد من المعلومات شاهد قسم *حركة التشكيل* في الصفحة 18.

- جرب استخدام تشكيلات مركبة مع استخدام وضعية البقاء في المكان لتشكيل خط دفاعي.

كتيبة المشاة المعززة

الكثير من المنشآت المدنية وبعض المنشآت الأخرى قابلة للتعزيز بوحدات المشاة. كتيبة المشاة المخصصة للتعزيز تدافع عنها وتمنحها قدرات إضافية في مدى الهجوم. الأعداء الذين يهجمون على قوات التعزيز بحاجة إلى إصابة المبنى المعزز بأضرار كبيرة أولاً، حتى تبدأ قوات التعزيز بالخروج بشكل تلقائي من المبنى.

- لتعزيز مبنى، انقر على وحدات المشاة المراد استخدامها، ثم انقر بالزر الأيمن على المبنى الذي ترغب بتعزيزه. وستتحرك القوات إلى داخل المبنى المختار، وتحتله ليظهر فيما بعد علم قواتك عليه.
- لإبعاد وحدات من مبنى خاضع للتعزيز، عليك النقر على المبنى. وستظهر أيقونة للوحدات في الداخل. انقر على الوحدات التي تريد إخراجها، ستخرج من المبنى وتكون مستعدة لتلقي أوامر جديدة.

ملاحظة: تمتلك بعض الوحدات، مثل وحدات رماة القنابل اليدوية (GDI Grenadier)، قدرات هجوم تسمح لها بتدمير وحدات الأعداء المختبئة في مبان معززة بشكل فوري.

الصناديق

تمثل هذه الصناديق GDI-771g رمادية اللون أهدافاً إن سنحت الفرصة. افتح أي منها وقد تجد بعض الأغراض المفيدة، من النقود الإضافية إلى قدرات العلاج السريعة وحتى إمكانات تحديث التمرّس.

- للحصول على صندوق، أصدر أمراً للوحدات للتحرك إلى موقعه.

البراميل

لا تخلط بينها وبين الصناديق. فالبراميل التي تجدها أحياناً ملقاة بشكل عشوائي في أرجاء أرض المعركة، تحتوي على مواد كيميائية سريعة الانفجار، والتي من الممكن أن تنفجر عند إطلاق النار عليها. جرب إطلاق النار عليها حين يكون أعداؤك بالقرب منها.

التكتيكات المتقدمة

هناك الكثير لتتعلمه حين تبدأ احتراف أساسيات لعبة *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*. انتبه إلى التكتيكات التالية للحصول على نتائج جيدة في المعركة.

وضع الوحدات في مجموعات

على الرغم من إمكانية اللعب في *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* باستخدام الماوس فقط، إلا أنك قادر على اللعب بدقة أعلى مع يد واحدة على لوحة المفاتيح.

واحدة من أفضل تركيبات المفاتيح المفيدة في اللعبة ترتبط بتشكيل مجموعات للوحدات. ببساطة اختر الوحدات التي تريد ثم اضغط واستمر بالضغط على **CTRL**، مع أي من مفاتيح الأرقام. سيتم ربط تلك الوحدات التي اخترت مع ذلك الرقم. ولاختيارها، اضغط على مفتاح الرقم الذي اخترت.

- لمركزة العرض على تلك المجموعة، انقر نقراً مزدوجاً على مفتاح الرقم.
- لإضافة وحدات إلى تلك المجموعة، استمر بالضغط على مفتاح **SHIFT** ثم اضغط على الوحدات الإضافية.

تلميح: وضع الوحدات في مجموعة تمثل طريقة جيدة لنقل قوات إلى إحداثيات محددة على الخريطة. فعلى المبتدئين محاولة وضع جميع الطائرات في إحدى المجموعات، وجميع المركبات في مجموعة أخرى وهكذا. اختبر عدداً من الوحدات في مجموعات لمعرفة أفضل تركيب يؤدي عمله بشكل جيد بالنسبة إليك.

اختصارات لوحة المفاتيح (الاختصارات السريعة)

إن أردت باحتراف لعبة *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*، فعليك تعلم جميع الاختصارات السريعة في اللعبة. صُممت اختصارات المفاتيح لمساعدة اللاعبين المتنافسين، لكن بالإمكان تعديلها لتلائم طريقتك الخاصة.

- لتغيير مفاتيح الاختصارات، اختر OPTIONS من القائمة الرئيسة، ثم اختر SETTINGS، ثم شريط اختصارات المفاتيح (Hotkeys).

أساسيات بناء القاعدة

ستقضي معظم وقتك في المعركة داخل لعبة *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*. فبينما تعتبر تكتيكات المعركة مهمة، إلا أن بعض اللاعبين قادرين على إحراز النصر في بعض المعارك قبل أن تبدأ عبر تأسيس قواعدهم بشكل استراتيجي. القرارات التي تتخذها في بداية المعركة غالباً ما تؤثر لاحقاً، لذا من المهم تعلم أساسيات بناء القواعد بسرعة ومهارة.

تلميحات سريعة

- ضع في الحسبان بناء رافعة منذ بداية اللعبة. الفائدة الأهم للرافعات أنها تسمح لك ببناء ضعف عدد المباني في ذات الزمن حين يكون لديك ساحة إنشاء وحيدة.
- تذكر البحث عن موارد إضافية في وقت مبكر. واصنع على الدوام حاصدة واحدة إضافية على الأقل لكل مصفاة تبنيها. تضخ الحاصدات المال في حسابك. لذا من الواجب حمايتها بأي ثمن.
- جهّز دفاعات للقاعدة حين تجد نفسك ضعيفاً. قد يكون وضع مصانع الطاقة (Power Plants) غير المحمية خلف قاعدتك أمراً مغرياً. لكن الخصم الذكي قادر على استغلال ذلك لمصلحته.

المنشآت المهجورة

من المهم أن تعلم أن أي فائدة يمكن الحصول عليها من أي مبنى (كإمكانات بناء أصناف جديدة من الوحدات) لن تكون متوفرة في حال كان ذلك المبنى مهجوراً (أي حين تكون طاقته غير فعّالة).

- المنشأة التي يتم إصابتها بنبضة إلكترومغناطيسية (EMP) تمثل مبنى مهجوراً. لذا من الضروري المحافظة على قاعدتك محمية من هجمات النبضات الإلكترومغناطيسية (EMP) حين يكون ذلك ممكناً.

تلميح: عند الالتحام في معركة، إياك أن تنسى أمر قاعدتك. استمر بالبناء حتى تصبح قادراً على الوصول إلى جميع الوحدات، والترقيات، والطاقات الداعمة التي تحتاجها لإحراز النصر.

تركيز النيران

في الوضع التقليدي، من المفضل التخلص من خصومك الواحد تلو الآخر عوضاً عن توزيع هجماتك بشكل مشتت. حتى الخصوم الذين يهزمون نسبياً قادرون على التسبب ببعض الأشرار، لذا من المنطقي القضاء على الخصوم فور النجاح لكسر شوكتهم والتخلص من قواهم. حاول ترتيب أولوياتك بالنسبة للأهداف التي تشكّل خطراً عظيماً أو تكون ضعيفة للغاية.

البناء أثناء التعرض لهجوم؟ اعرضها للبيع

إن تعرضت منشآتك للهجوم، وبدا الوضع ميؤساً منه، عليك النظر في بيع منشآتك قبل أن تُدمر. تذكر أن المبلغ الذي سيضاف إلى رصيدك ينخفض تبعاً للأضرار التي تصيب المنشأة.

احذر من المهندسين

على الرغم من ضعف وحدات مهندسي GDI، ومخرّبي Nod، ومستوعبات Scrin، إلا أنها تتشارك في وظيفة مهمة: الاستيلاء على مباني الأعداء ومنشآتها التقنية. على الرغم من ذلك، لا يستخف القائد المحنك بقدراتها.

- نقل وحدات المهندسين خلف خطوط الأعداء سيكون أسهل مما تتصور. يمكن لقوات GDI وNod استخدام قدرات طلب النقل للتحليق بهم إلى خلف خطوط الأعداء. يمكن لمستوعبات Scrin التخفي، وبالتالي الاختفاء التام عند عدم الحركة.

تلميح: لتحقيق أذى أكبر للأعداء المتضررين، يمكنك بيع منشأة العدو على الفور بعد الاستيلاء عليها لتتمكن من تكوين وحدات تابعة لقواتك بسرعة.

أوامر التحرّك المتقدمة

تعتبر الوحدات في لعبة *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* ذكيةٍ كفاية لتعرف ما هي أفضل استجابة في معظم الأوضاع حين تُترك لتتصرف على مزاجها أو حين تُعطى أمراً محدداً بالضغط على الزر الأيمن. فعلى سبيل المثال، ستقاتل وحدات الأعداء التي تكون ضمن مدى قريب بشكل تلقائي. لكن مع تقدم مهاراتك في اللعبة، فقد تجد أن تطبيق بعض أوامر التحرك المتقدمة التالية على الوحدات للحصول على تقدم تكتيكي على خصومك.

التحرك للهجوم

المفتاح السريع: **A**

حين يُطلب منها التحرك للهجوم، فستتوقف الوحدات المختارة للهجوم على أي من وحدات الأعداء أو قواعد دفاعية تعترض طريقها. تعتبر هذه من الأساليب الفعالة لمواجهة خصم أو الهجوم على قاعدة للأعداء.

حركة الانقضاض

المفتاح السريع: **F**

هذا الاختلاف عن التحرك التقليدي للهجوم سيجعل من الوحدات المختارة تهاجم منشآت تخص الأعداء تعترض طريقها. غالباً ما تتجنب الوحدات الهجوم على مباني الأعداء بشكل تلقائي. لذا يعتبر هذا الأمر مفيداً لشن هجوم على قواعد الأعداء.

الحركة العكسية

المفتاح السريع: **D**

تتحرك وحداتك عادة نحو الوجهة التي أُمرت بالتقدم إليها حسب اتجاه مقدمتها. تسمح الحركة العكسية لها بالعودة إلى الخلف، والذي يعتبر أسرع بكثير من أمرها بالالتفاف في كثير من الأحيان. يمثل هذا خياراً جيداً لتنفيذ انسحاب استراتيجي، أو شرك تكتيكي.

تلميح: لا تنس أن معظم العربات تمتلك دروعاً أقوى في المقدمة عنها من المؤخرة. تمثل الحركة العكسية أفضل خيار استراتيجي، وأكثرها أمناً للانسحاب.

إجبار حركة

المفتاح السريع: **G**

أمر إجبار حركة يجعل وحداتك المختارة تتجه نحو النقطة المحددة حتى لو كان المسار **يتخلل** وحدات للأعداء. استخدم هذا الأمر للطلب من الدبابات دهس وحدات المشاة عوضاً عن إطلاق النار عليها. بعض الوحدات الأرضية الضخمة قادرة كذلك على دهس عربات أخرى.

تحريك تشكيلة

المفتاح السريع: N/A

يسمح تحريك تشكيلة بالدمج بين وسيلة تنظيم حركي، مع عرض تشكيل مبسط.

لتنفيذ تحريك تشكيل، انقر واستمر بالنقر على زري الماوس سوية مع التوجيه نحو الغاية المقصودة للوحدات المختارة، مع تحريك الماوس. ستشاهد مجموعة من التشكيلات المختلفة التي يمكنك الاختيار من بينها. لاختيار أي منها، أفلت زري الماوس. ستتحرك الوحدات المختارة نحو النقطة المحددة (بسرعة أبطأ وحدة في المجموعة)، لتعيد تنظيم أنفسها حسب التشكيلة المحددة. تعتبر هذه الحركة مفيدة لمنع الوحدات السريعة من تخطي الوحدات الأبطأ منها أثناء المعركة.

التشتيت

المفتاح السريع: **CTRL+X**

إن تعرضت وحداتك لخطر الدهس أو إطلاق قنابل، فبالإمكان جعلها تتشتت باستخدام هذا الأمر.

وضع نقطة تجمّع

المفتاح السريع: **CTRL+R**

يسمح لك هذا الاختصار المفيد بتحديد نقطة تجمع للوحدات المختارة من طابور الإنتاج في وقت معين، من دون الحاجة لاختيار المبنى في القاعدة. تمثل هذه الحركة طريقة جيدة لإرسال الدعم مباشرة إلى الخطوط المتقدمة في وسط المعركة.

نمط المسار

المفتاح السريع: مفتاح **ALT**

اضغط واستمر بالضغط على المفتاح السريع لنمط المسار (Waypoint Mode) لصفّ أوامر متعددة بالضغط بالزر الأيمن. تعتبر تلك وسيلة مناسبة لتحديد أولويات الهجوم ضد وحدات الأعداء ومنشآتها، أو لوضع مسارات غير مباشرة ضمن مناطق الأعداء.

المقدمة المدرعة

تقاوم الدبابات والعربات المدرعة الأخرى الإصابة بأضرار أكبر إن هوجِمت من الأطراف. بينما تقاوم بعض الأضرار حين تهاجم من المؤخرة. استغل هذه المعلومة لمصلحتك، واحفظ قواتك جيداً.

تلميح: حاول استخدام أمر الحركة العكسية للاستفادة من دروعك بشكل كامل.

قمع المشاة

حين تُطلق النيران على وحدات المشاة، من الممكن أن تصبح مقموعة. حين يحصل ذلك، فستشاهد قواتك وقد أصابها الهلع. وحدات المشاة المقموعة تتحرك أبطأ من العادة، لكنها تمثل حماية أعلى لها نظراً لانخفاض قدراتها.

تلميح: بشكل عام، كلما كان السلاح أكثر قوة، كلما كان أفضل لقمع المشاة. تذكر ذلك جيداً حين تريد معرفة أي الطرق أفضل للاستخدام ضد وحدات المشاة.

تغطية وحدات المشاة

تختبئ وحدات المشاة بشكل تلقائي خلف التغطية حين يُطلب منها التحرك بالقرب من منشآت مدنية وعوائق أخرى كبيرة موجودة في البيئة المحيطة. الوحدات التي تتمتع بتغطية تحمل عناصر دفاع أكبر. ومن المستبعد أن تُقمع.

تلميح: استخدم المعلومات التي لديك عن تكتيكات تغطية وحدات المشاة لتكون لك يد السبق أمام القوات المواجِهة في العمليات الميدانية.

الأسلحة الفائقة

لكل من أطراف النزاع في لعبة *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* سلاحاً واحداً فائقاً على الأقل. وهو سلاح فتاك بمقدوره إبادة أي خصم من على الخريطة. تعتبر هذه الأسلحة الفائقة مثالية للاستخدام في أوقات الهدنة، حين يكون خصمك مركزاً على تجهيز قواته الهجومية. لكن كن حذراً، فحين تبني مبنى للسلاح الفائق، فسيظهر عداد زمني يمكن لك أو لخصمك مشاهدته. لا تتفاجأ إن ضاعفت قوات الأعداء جهودها للقضاء عليك قبل انقضاء زمن العداد.

ملاحظة: إن انخفض مستوى الطاقة في القاعدة، فسيتوقف عمل العداد الزمني عن العمل بشكل مؤقت.

تلميح: على الرغم من كون الأسلحة الفائقة فتاكة، إلا أنها غير كفيلة بإنهاء التحدي. لذا عليك تجهيز بعض قوات الاحتياط للقضاء على الفلول الباقية من قوات الأعداء إن تطلب الأمر.

أنماط اللعب (GAME MODES)

الحملة (CAMPAIGN)

شهر مارس للعام 2047 انفجرت كرة نارية نووية هائلة في سماء إحدى الليالي معلنة نهاية مركز القيادة العسكرية لقوات GDI، وبداية حرب التايبريوم الثالثة.

التايبريوم، بالنسبة لقوات GDI، يعتبرونه عنصراً فضائياً تم استقطابه من قِبل كوكب الأرض، لجعل بُقع كبيرة من الأرض غير مأهولة، وما يزال ينتشر بسرعة تثير القلق. بالنسبة لقوات أخوية Nod، يعتبر التايبريوم قدر البشرية المحتوم، وبديلاً جيداً للطاقة، وذلك حسب ما أعلنه قائد الأخوية الغامض كاين. لا ترغب قوات GDI إلا استئصال التايبريوم من وجه الكوك. أما قوات Nod فلا تريد سوى السيطرة الكاملة على ما يعتقدون أنه أكثر عناصر الأرض الثمينة. استعرت الحرب من أجل التايبريوم، وصار مصير الكوكب بأكمله على المحكّ.

وهنا يأتي دورك أيها القائد. اختر الطرف الذي يمثّل انتماءك، وادخل المعركة. نتائج حرب التايبريوم تقع بين يديك.

- لبدء حملة في أي من أطراف النزاع، اختر CAMPAIGN من القائمة الرئيسة، ثم اختر إما قوات GDI أو NOD. (يُنصح باختيار قوات GDI بالنسبة للاعبين الجُدد).
- بعد إنهاء كل مهمة في الحملة، ستكافأ بميدالية. تعتمد الميدالية التي تحصل عليها على أدائك في أرض المعركة. يمكن إحراز ميداليات ذات منزلة أعلى بإنهاء مهام ضمن مستويات صعوبة أعلى. أتمم جميع الأهداف الإضافية في مهمة لنيل أول شريط، واكتشف جميع مدخلات قواعد بيانات الاستخبارات في مهمة لنيل ثاني شريط.
- بين المهام، ستعود إلى شاشة مسرح الحرب (Theater of War)، التي تسمح لك باختيار المهمة التالية، وبالإمكان الانتقال إلى مسرح آخر للحرب (إن كان متوفراً)، وإعادة اللعب في مهام سبق وأتممتها. تُظهر شاشة مسرح الحرب أي الاليداليات أحرزت في كل مهمة.

المعركة (SKIRMISH)

المعارك (Skirmishes) هي عبارة عن حروب للعب الفردي، تضعك في مواجهة واحد أو أكثر من الخصوم التي يتحكم بها الكمبيوتر.

- لبدء معركة، اختر SKIRMISH من القائمة الرئيسة، ثم انقر على NEW SKIRMISH وستظهر شاشة إعدادات المعركة (Skirmish Setup).

شاشة المعركة

- يمكنك اختيار موقع انطلاقتك على الخريطة قبل بدء المعركة. لفعل ذلك، انقر على نقاط البدء الموضحة على الخريطة.
- يمكن اللعب في المعارك مع ما يصل إلى ثمانية لاعبين. اللاعبون الذين لا يتحكم بهم الكمبيوتر أو أنت يتم تحديدهم بعبارة CLOSED. لا تدعم جميع الخرائط الاستطاعة القصوى بثمانية لاعبين. كما لا يمكنك تخطي العدد الأعظم للاعبين المحدد للخريطة.
- لتخصيص قواعد المعركة، انقر على RULES في شاشة المعركة. يمكنك تعديل سرعة اللعبة وتوفر الموارد الأولية، أو تفعيل وتعطيل التكوين العشوائي في بيئة اللعبة (لمزيد من المعلومات يرجى قراءة قسم **الصناديق** في الصفحة 16).
- تسمح لك خصائص الإعاقة بموازنة اللعب بين لاعبين غير متكافئين، بجعل أحد الأطراف أقوى. الإعاقة الموجبة من شأنها الرفع من قوى الهجوم وشدة الأضرار على خصمك، بالإضافة إلى عدد من العوامل الأخرى. الإعاقة السالبة من شأنها خفض قوى الهجوم وشدة الأضرار.
- حين تكون مستعداً لبدء اللعب، انقر على PLAY.

ملاحظة: لتحميل معركة مسبقة الحفظ، اختر SKIRMISH ثم انقر على LOAD واختر اللعبة المحفوظة التي ترغب بالاستمرار فيها.

الذكاء الاصطناعي القابل للتخصيص

يمكنك تعديل أداء الذكاء الاصطناعي للشخصيات في كلا نمطي المعركة (Skirmish) واللعب الجماعي (Multiplayer) من خلال 3 إعدادات صعوبة مختلفة، إضافة إلى 5 شخصيات أخرى مختلفة. يسمح لك ذلك بتخصيص اللعبة لتدخل نكهاتك رغباتك الخاصة إلى التحدي.

إعدادات الصعوبة للذكاء الاصطناعي

تتوفر 4 مستويات صعوبة لكل لاعب يتحكم به الكمبيوتر للاختيار من بينها.

سهلة (Easy) يُنصح باستخدامها للاعبي الاستراتيجية في الزمن الحقيقي للاعبين المبتدئين، أو الذين لا يحملون خبرة كافية . لا تتوقع خوض الكثير من المعارك .

متوسطة (Medium) يُنصح باستخدامها لمعظم اللاعبين. ستخوض مقداراً معقولاً من المعارك .

الصعبة (Hard) يُنصح باستخدامها للاعبين الخبراء والذين يبحثون عن التحدي . يلعب الذكاء الاصطناعي بأفضل قدراته من دون أي حيلة .

الوحشية (Brutal) ينصح باستخدامها للاعبين المُخضرمين الذين يطمحون إلى النصر بقوة سواعدهم، الذي قد لا ينالوه أبداً . يحصل الذكاء الاصطناعي ضمن إعدادات الصعوبة العنيفة الوحشية على مدخول مضاعف كحيلة وحيدة .

شخصيات الذكاء الاصطناعي

تتوفر 5 شخصيات للذكاء الاصطناعي. يمكن لها أن تحدد أي نوع من تكتيكات اللعب التي يستخدمها خصومك.

المتزنة (Balanced) تقدم هذه الشخصية مزيجاً من القوة وأسلوب القوة المتزنة، التي لا تغلب فيها القدرات الهجومية على الدفاعية .

المتعجّلة (Rusher) استعد للدفاع عن نفسك بسرعة في مواجهة هذا النوع من الشخصيات، التي تعتبر مستعدة للهجوم المباشر.

السلحفاة (Turtle) عليك القتال بضراوة لتتمكن من كسر قشرة الشخصية الدفاعية هذه، التي تركز أيضاً على جمع الموارد .

الغوريلا (Guerilla) توقع ما لا يمكن توقعه من هذه الشخصية، التي من شأنها إزعاجك بتكتيكاتها السريعة والفعالة .

الساحقة البخارية (Steamroller) تفضل هذه الشخصية استخدام القوى المطلقة . حيث تهدف لبناء جيش ساحق يهجم عليك مباشرة .

اللعب الجماعي (MULTIPLAYER)

شارك في معارك أمام أصدقائك للسيطرة الكاملة على مادة التايبريوم مع مجموعة من خيارات اللعب الجماعي.

اللعب عبر الشبكة (ONLINE)

اللعب في نمطي الحملة (Campaign) والمعركة (Skirmish) في لعبة *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* يعتبر مجرد بداية. إن أردت صقل مواهبك إلى مستوى أفضل. عليك بتجربة أفضل وأكثر التحديات المتوفرة إثارة. والانضمام إلى تجمع عالمي من لاعبي سلسلة ألعاب *Command & Conquer*. فعليك خوض تجربة اللعب الجماعي عبر الشبكة في لعبة *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*.

لا يسمح لك نمط اللعب الجماعي عبر الشبكة بالانضمام وإنشاء تحديات مخصصة مع لاعبين آخرين حول العالم فحسب. بل ينضمن ذلك خصائص ثورية تنقل بيئة الألعاب الاستراتيجية الجماعية عبر الشبكة في الزمن الحقيقي إلى مستوى بث رياضة احترافية. تسمح لك بالتحدي والاستمتاع بالمشاهدة بأسلوب ليس له مثيل.

للوصول إلى خصائص الشبكة، عليك تسجيل هذه اللعبة باستخدام رقم التسجيل المرفق الخاص بالمستخدم. يمكن للاعب واحد فقط تسجيل هذه اللعبة. يجب توفر اتصال مع إنترنت. يمكن إيجاد الشروط والأحكام ورسوم الاشتراك وتحديثات الخصائص في موقع WWW.EA.COM. يجب أن تكون قد تجاوزت سنّ 13 سنة

للتسجيل عبر الشبكة.

يمكن لشركة EA إيقاف خصائص اللعب عبر الشبكة بعد 30 يوماً من الإخطار المنشور عبر موقع WWW.EA.COM.

- لبدء لعبة في نمط اللعب الجماعي عبر الشبكة، اختر MULTIPLAYER ثم انقر على ONLINE من القائمة الرئيسة. ثم أدخل اسم حساب EA والرمز السري واسم الحساب عبر الشبكة (online ID).
- لإنشاء حساب جديد عبر الشبكة، انقر على REGISTER.
- لاستعراض اتفاقية الخدمة عبر الشبكة، انقر على SERVICE TERMS.

ملاحظة: يرجى قراءة اتفاقية الخدمة عبر الشبكة بشكل دقيق. تحتفظ شركة EA بحقوق حذف حساب أي لاعب يُكتشف عدم تطبيقه لشروط اتفاقية الخدمة عبر الشبكة هذه.

التحدي التلقائي (AUTOMATCH)

يحاول نظام التحدي التلقائي إيجاد أكثر الخصوم مساواة لك حسب أقرب سرعة اتصال ومستوى مهارات. تتوفر التحديات لتصنيف 1 ضد 1 أو 2 ضد 2 فقط في خاصية التحدي التلقائي. وتسجل النتائج على سلّم التصنيفات.

- للتجهيز لخوض تحدّ تلقائي، حدد عدد اللاعبين في اللعبة، واللون، والطرف الذي تريد التحكم فيه، وما إذا كنت تفضل بثّ اللعبة أم لا، ثم انقر على JOIN GAME.
- لتوسيع نطاق البحث في خاصية التحدي التلقائي (Automatch) في حال فشل عملية البحث في إيجاد خصوم مناسبين، انقر على WIDEN SEARCH. سيقلل ذلك من خاصية الفلترة، وتزيد من فُرص إيجاد تحدّ مناسب.

تحدّ مخصص (CUSTOM MATCH)

أنشئ لعبة مخصصة، أو انضم إلى لعبة من شاشة التحدي المخصص (Custom Match).

للانضمام إلى لعبة تحدّ مخصص:

1. حدّد تحدّ في ردهة اللعب، ثم انقر على JOIN GAME.
2. اختر لونك، وتبعيتك، وانضم إلى الفِرق في شاشة Game Options.
3. لإخطار اللاعبين بأنك صرت جاهزاً، انقر على صندوق READY.
4. حين يختار المُضيف وجميع اللاعبين الآخرين READY، فستبدأ اللعبة بعد تشغيل عداد زمني قصير.

لإنشاء لعبة تحدّ مخصص:

1. أدخل اسم اللعبة.
2. اختر (CREATE GAME).
3. إن كنت ترغب بإضافة رمز سري للعبة، فعليك إدخاله في الفراغ المحدد.
4. اختر نمط اللعب الجماعي الذي تريد. (للحصول على المزيد من المعلومات، يرجى مراجعة قسم **نمط اللعب الجماعي** في الصفحة 25).
5. اختر لونك، والتبعية، والفريق في شاشة Game Options.
6. لاختيار خريطة مختلفة، استعرض قائمة الخرائط وحدد الخريطة التي تريد. بالقرب من كل خريطة يظهر أكبر عدد من اللاعبين يمكن دخولهم إلى الخريطة. يتم الإشارة إلى الخرائط الرسمية بأيقونة درع.
7. إن أردت بثّ اللعبة، اضغط على BROADCAST واختر مفضّلاتك. (لمزيد من المعلومات شاهد قسم **ألعاب الاستراتيجية في الزمن الحقيقي (RTS) كرياضة** في الصفحة 24).
8. انقر على PLAY GAME لبدء اللعب. ستبدأ اللعبة حين ينتهي العداد الزمني.

ملاحظة: لتقييم اتصالات الند للند (peer-to-peer) بين اللاعبين، انقر على CONNECTIONS. اللاعبون الذين يحملون نسبة اتصال منخفضة يؤثرون بشكل سلبي على اللعبة.

مراقبة تحدي

يمكن الانضمام إلى تحدّ مخصص (Custom Match) كمراقب (Observer). لا يشارك المراقبون في التحدي، لكن لهم حرية التنقل حول أرجاء المعركة لمشاهدة ما يفعله أي من اللاعبين المتنافسين. لا يستطيع المراقبون الدردشة مع اللاعبين.

أشكال تحديات اللعب الجماعي

تتوفر 5 أشكال تحديات للعب الجماعي في لعبة *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*.

غير مقيّمة **(Unranked)**	تقدم التحديات غير المقيّمة مرونة عالية، بدءاً من تنوع الخرائط وحتى مستويات الموارد الافتتاحية، وعدد اللاعبين الذين يتحكم بهم الذكاء الاصطناعي. هذه المباريات لا تؤثر على تقييمك على السلّم.
مقيّمة **(1 ضد 1)**	التحديات المقيّمة تُجبرك على تطبيق بعض إعدادات اللعبة، وتحُدّ من خيارات الخرائط إلى الخرائط الرسمية فقط، وذلك للمحافظة على الاتزان والروح التنافسية للعبة، كما أنها تؤثر على موقعك على السلّم.
مقيّمة **(2 ضد 2)**	مثلها مثل التحديات المقيمة 1 ضد 1، لكن مع 4 لاعبين عوضاً عن 2. لا يمكنك اللعب في مباريات مقيّمة مع أو ضد الكمبيوتر. لكنك قادر على اختيار حليفك، وتحدي خصوم محددين إن لعبت في بيئة التحدي المخصص (Custom Match).
جماعة **(1 ضد 1)**	تشبه المقيّمة (1 ضد 1)، مع الاختلاف في أن النتائج تُحتسب على أساس سلم الجماعة. لا يمكنك الاشتراك في أو إنشاء مباراة جماعة ما لم تكن منتسباً لجماعة. (لمزيد من المعلومات حول الجماعات، راجع الصفحة 26).
جماعة **(2 ضد 2)**	تشبه المقيّمة (2 ضد 2)، مع الاختلاف في أن النتائج تُحتسب على أساس سلم الجماعة. كل فريق مكون من لاعبين يجب أن يضم لاعبين ينتمون إلى ذات الجماعة.

الدردشة

لك الخيار في خوض دردشة مع أفراد قائمة الأصدقاء (Friends List)، أو جميع من في الردهة عبر الشبكة (Online Lobby).

- للدردشة في الردهة عبر الشبكة (يمكن للجميع استعراض ملاحظاتك)، أدخل الرسالة التي تريد في الصندوق أسفل نافذة الدردشة، ثم انقر على SEND.
- لإرسال رسائل فورية لأي من أفراد قائمة الأصدقاء، انقر على أيقونة المغلف لفتح نظام الرسائل الفورية (Instant Messaging). وستظهر قائمة الأصدقاء إلى اليسار.
- لكل لاعب 3 أيقونات بالقرب من اسمه. انقر على علامة الاستفهام لاستعراض تقييم ذلك اللاعب، أو انقر على علامة التعجّب لوضع اللاعب في لائحة التجاهل (Ignore)، أو انقر على إشارة زائد لإضافة ذلك اللاعب إلى قائمة الأصدقاء.

المرشدات (BEACONS)

يمكنك في تحديات اللعب الجماعي استخدام مرشدات لتعيين نقاط التجمع، ونقاط الضعف لموقع العدو، أو موارد الحلفاء التي يمكن جمعها. حين تضع مرشدة على الخريطة، لن يتمكن غيرك وحلفاؤك ومشاهدي اللعبة من رؤيتها على الخريطة.

- لوضع مرشدة اضغط على **B**، ثم انقر على الموقع الذي تريد وضعها فيه.

نقل الصوت عبر بروتوكول إنترنت (VOIP)

تسمح تقنية نقل الصوت عبر بروتوكول إنترنت للاعبين بالتخاطب صوتياً في تحديات اللعب الجماعي عبر استخدام مايكروفون متوافق مع أجهزة الكمبيوتر أو سماعات طرفية.

- لتعديل خاصية VOIP، اختر OPTIONS من القائمة الرئيسة، ثم انقر على SETTINGS واختر شريط الصوت. اختر بالنقر إما PUSH TO TALK (عليك الضغط على الزر لتشغيل الدردشة الصوتية خلال اللعبة)، أو VOICE ACTIVATED (يتم تشغيل VOIP حين يُكتشف وجود صوت). يوجد منزلقة تحسين الصوت (Voice Calibration) تسمح لك بتعديل حدة الصوت. كما بالإمكان تعديل الصوت الملتقط (Receive Volume) والصوت المرسل (Transmit Volume).
- يمكنك كذلك تفعيل خاصية VOIP لألعاب معينة عبر استخدام صندوق اختيار في ردهة إعدادات اللعبة لكلا الألعاب عبر الشبكة والشبكة المحلية.
- بإمكانك تخصيص إعداداتك في اللعبة (الدردشة مع حلفاء فقط أو الدردشة مع الجميع) بالنقر على زر نمط الدردشة الصوتية (Voice Chat Mode) الموجود يسار الخريطة المصغرة.
- إن استخدمت خيار PUSH TO TALK في قائمة الإعدادات، فسيظهر زر أسفل نمط الدردشة الصوتية (Voice Chat Mode) أثناء اللعب. يدعى الدردشة الصوتية (Voice Chatting). انقر على هذا الزر للتحدث.

ملاحظة: يمكن التخاطب عبر خاصية VOIP مع وجود اتصال عريض الحزمة (broadband) مع إنترنت فقط.

ملاحظة: يستخدم المعلقون خاصية VOIP للتخاطب مع المشاهدين والمراقبين للتحدي. إلا أن المشاهدين والمراقبين غير قادرين على استخدام خاصية VOIP. لمزيد من المعلومات شاهد قسم التعليق في الصفحة 25.

بثّ التحديات (BATTLECAST)

خُذ تجربة التنافس عبر الشبكة في لعبة *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* إلى مستوى متقدم مع خاصة BattleCast. بثّ تحدياتك إلى جميع أنحاء العالم لمشاهدة وتكوين تحديات لخصوم آخرين. وبناء تشكيلك الشخصي كلما لعبت أكثر، والتعليق على تحديات لاعبين آخرين.

إعداد ومشاهدة تحديات (BATTLECAST)

ستحصل أثناء تكوين تحدّ عبر الشبكة على خيار البث عبر خاصية بثّ التحديات (BattleCast). يمكن لأي شخص مشاهدة جميع التحديات التي تُبث إن كانت له الرغبة بذلك، سواء كان يمتلك نسخة من لعبة *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* أم لا.

لاستعراض تحدي تم بثه عبر BattleCast، يجب أن تمتلك نسخة من مُستعرض بثّ التحديات (BattleCast Viewer). يتوفر لتطبيق BattleCast Viewer ضمن مجموعة برمجيات لعبة *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*، أو بالإمكان تنزيله من الموقع الرسمي مجاناً.

ملاحظة: لمزيد من المعلومات حول مُستعرض بث التحديات (BattleCast Viewer)، أو لتنزيل نسخة مجانية من تطبيق المُشاهد، يرجى زيارة **commandandconquer.com**.

يمكن للاعبين اختيار مشاهدة BattleCast من وجهات نظر مختلفة.

من خلال العين المجردة **(Through the Eyes)**	شاهد التحدي تماماً كما ظهر لأي من الخصوم. يمكنك النقل بين لاعبين مختلفين.
التعليق **(Commentator)**	تابع مشهد التعليق التفصيلي واستمع إلى التحليل الصوتي للمعركة. يمكن للمعلق استخدام خاصية التعليق المرئي (telestrator) لتحديد نقاطاً تهم المشاهدين الذين يتابعون هذه القناة.
المشاهدة الحرة **(Free Roam)**	شاهد أي قسم من الخريطة في أي وقت من دون وجود ضباب الحرب (Fog of War)، أو قيود حدود المشاهدة التي قد تعيقك المتابعة.

أشكال التحديات

يوجد نوعان من تحديات BattleCast. **التحديات الحية (!Live)** هي معارك عبر الشبكة تولد في حينها. **التحديات القادمة (Upcoming)** هي معارك يتم تحديد مواعيدها على الموقع الرسمي وكذلك يتم تعيين المنتسبين إليها.

لجدولة تحدٍ قادم:

1. عليك بزيارة موقع **commandandconquer.com**، والنقر على BATTLECAST.
2. انقر على MATCH SCHEDULING، ثم اتبع التعليمات التي تظهر على الشاشة .

لبث تحديات حية:

1. اتبع التعليمات لإنشاء تحدي (راجع الصفحة 22).
2. انقر على شريط BattleCast.
3. اضغط صندوق Broadcast Game لتسمح للعبتك بأن تُبثّ عبر الشبكة. إن كنت ترغب بمنح لعبتك اسماً وبعض الشرح الموجز فباستطاعتك فعل ذلك.
4. اختر المقدار الذي تريد من تأخير البثّ (Tape Delay).
5. لتشغيل التعليق، انقر على شريط القواعد (Rules)، ثم اختر صندوق التعليق (Commentary).
6. انقر على OK لحفظ إعداداتك ولمتابعة إنشاء التحدي المخصص (Custom Match).

تأخير البثّ (TAPE DELAY)

خلال إنشاء تحديات مخصصة تنوي بثها عبر BattleCast، فسيظهر لك خيار إضافة تأخير للبث (Tape Delay)، الأمر الذي يضمن عدم تأثير المشاهدين على نتائج التحدي.

- يمكنك اختيار ما بين عدم إضافة تأخير للبثّ، وحتى 120 دقيقة من التأخير. الإعداد الافتراضي 10 دقائق.

التعليق (COMMENTARY)

يمكن للتحديات التي يتم بثها عبر BattleCast أن تضم معلقاً يقدم تحليلاً حياً لأحداث التحدي للمشاهدين عبر خاصية VOIP (لمزيد من المعلومات شاهد قسم خاصية VOIP في الصفحة 24). باستخدام التعليق المرئي داخل اللعبة، يمكن للمعلق إثارة انتباه المشاهدين إلى نقاط مهمة، كما هو الحال في أنواع الرياضات التي يتم بثها عبر التلفاز.

- لاستخدام التعليق المرئي (حين تكون ما تزال في نمط التعليق ضمن تحدي جماعي)، اختر واجهة التعليق المرئي (Telestrator) الموجودة أعلى نافذة المعركة، ثم ابدأ الرسم على الشاشة.

تشكيلك الخاص بلعبة COMMAND & CONQUER 3

تشكيلك الشخصي على موقع **commandandconquer.com** هو بمثابة جواز السفر لتجمع لاعبي *Command & Conquer* حول العالم، يمكن للتشكيل الشخصي متابعة تاريخ التحديات، والتقييمات المتتالية، وسمعة اللاعب، والإحصاءات، بالإضافة إلى تقديم قائمة بالتحديات القادمة، حين تخوض تحديات ناجحة في لعبة *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*، فسيتحسن تقييم تشكيلك الشخصي بشكل تلقائي، وبالتالي فحين تبحث عن تحديات تلقائية عبر الشبكة، فسيبحث النظام بشكل تلقائي عن لاعبين يحملون تقييماً مشابهاً لضمان الحصول على تحدٍ جيد وعادل. إن كنت ترغب بخوض تحديات تقييمات السُلم، ابحث عن خصوم يفوقونك في الترتيب.

- لإنشاء تشكيل شخصي عليك زيارة موقع **commandandconquer.com**، واختيار REGISTER، ثم اتباع التعليمات التي تظهر على الشاشة.
- الذين لا يملكون لعبة *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* قادرون كذلك على إنشاء تكوين شخصي لهم على موقع **commandandconquer.com**.

تلميح: ستجد في موقع **commandandconquer.com** برنامجاً يضم جميع التحديات القادمة، بما في ذلك التحديات التي انضممت إليها، والدوري النهائي لأعلى اللاعبين تقييماً. هل من طريقة أفضل لتحسين أدائك أكثر من متابعة المحترفين؟

الجماعات (CLANS)

قد تفضل حين تتقدم في معاركك عبر الشبكة، الانضمام إلى جماعات. الجماعات (Clans) هي عبارة عن مجموعات منظمة من اللاعبين يتحدون بعضهم عبر الشبكة. تقدم لعبة *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* سلم تحديات مستقل لكلا نمطي اللعب الفردي وعبر الجماعات.

- لإعداد جماعة، عليك بزيارة موقع commandandconquer.com، ثم النقر على CLANS، ثم اختيار CREATE/ EDIT CLANS. اتبع التعليمات التي تظهر على الشاشة.
- لدعوة آخرين للانضمام إلى جماعتك، عليك بزيارة الموقع الرسمي، ثم النقر على CLANS، ثم اختيار INVITE MEMBERS.

ملاحظة: أثناء الدردشة، يظهر أمام أسماء اللاعبين الذين ينتمون إلى جماعات عبر الشبكة، اسم جماعاتهم بين قوسين.

الشبكة (NETWORK)

تسمح لك لعبة *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* بخوض تحديات مع أشخاص وجيوش عبر شبكة محلية LAN.

- لبدء لعبة عبر الشبكة، اختر MULTIPLAYER من القائمة الرئيسة، ثم انقر على NETWORK.
- لإعداد لعبة عبر الشبكة، اتبع ذات التعليمات الأساسية كما في حال بدء تحديات عبر الشبكة. (لمزيد من المعلومات شاهد قسم **اللعب عبر الشبكة** في الصفحة 22).

إعادة العرض (REPLAYS)

بعد إتمام معركة أو لعبة جماعي، سيتوفر خيار يسمح لك بحفظ إعادة العرض للمهمة على القرص الصلب.

- يمكنك تنزيل عرض خاص بلاعبين آخرين، أو إضافة تعليق إلى عرض معاد (لمزيد من المعلومات شاهد قسم التعليق في الصفحة 25).
- لتحميل إعادة عرض، انقر على MULTIPLAYER من القائمة الرئيسة، ثم اختر REPLAYS.

الوحدات، البُنية والطاقة

من مزايا القائد الجيد معرفته الشاملة بمستودع الأسلحة وقدرته على التصرف بها.

الطاقات الداعمة

تمثل الطاقات الداعمة تحركات خاصة بالفرقة التي تحارب من أجلها. وتظهر على شكل أيقونات، وتظهر على الجانب الأيسر من نافذة المعركة. إن استخدام الطاقات الداعمة يستهلك الموارد.

- في كل مرة تستخدم طاقة داعمة (Support Power)، ستحتاج إلى فرصة استراحة (cool-down) قبل أن تتمكن من استخدامها مرة أخرى.
- تكون الطاقات الداعمة محررة تلقائياً عند بناء المنشأة المحددة.

الترقيات

تقبل كثير من الوحدات الترقية بأساليب تقنية مختلفة، بما في ذلك ترقيتها بأسلحة متقدمة ومهارات جديدة.

- لترقية وحدة، عليك إجراء أبحاث للترقية في المنشأة المحددة للفرقة. ثم اختر المنشأة المناسبة، وانقر على الأيقونة التي تمثل الترقية المختارة. تخصم الكلفة من رصيدك، وبذلك تكون أبحاث الترقية قد تمت.

ملاحظة: حتى لو أجريت الأبحاث عن الترقية، فمن الواجب بقاء المنشأة التي أُجري فيها البحث قيد العمل حتى تتمكن من الاستفادة من الترقية. في حال تدمير المنشأة، عليك إعادة بنائها للحصول على فوائد الترقية.

القدرات

تمثل القدرات (Abilities) تحركات خاصة مرتبطة بالوحدة يمكن للاعب استخدامها. تختلف القدرات عن كثير من الطاقات الداعمة كونها لا تستهلك موارد أثناء استخدامها (على الرغم من فإن بعضها يستهلك)، وعلى كل حال فإن شأنها شأن الطاقات الداعمة فإنها غالباً ما تحتاج فترة من الراحة قبل إعادة الاستخدام مرة أخرى. تحتاج بعض القدرات لإجراء أبحاث عنها قبل استخدامها.

قوات GDI

لدى قوات GDI مهمة واحدة: وهي تخليص العالم من انتشار التايبريوم. هدفها القضاء على منظمة أخوية Nod الإرهابية، وقلب آثار التايبريوم على النظام الاقتصادي حتى يعود العالم ليصبح مكاناً مناسباً للعيش عليه.

تتمتع قوات GDI بالتنظيم والتسليح الجيد وتعدد الموارد، وتتصف بكونها مباشرة ومستقلة. تحتاج قوات GDI إلى تجاوز بعض الحدود البيروقراطية الحمراء لإنجاز مهامها، ولكن عندما تتفاقم الأمور فمن غير الممكن إيقافها.

تميل قوات GDI عموماً إلى الطرق والأساليب المجربة والمعتمدة بدلاً من التقنيات الجديدة التي لازالت موضع تساؤل. وبشكل عام فإن قوات GDI عبارة عن مؤسسة متخمة بالموارد، تم تشكيلها لتقاوم وتعاقب وتستجيب بشكل جيد في الحالات الطارئة غير المتوقعة.

وحدات GDI

المشاة

يتم تدريب جميع وحدات المشاة لقوات GDI داخل **الثكنة العسكرية (Barracks)**.

الأيقونة/ الاسم	الشرح
فرقة الرماة (Rifleman Squad)	تشكل فرقة الرماة الدعامة الأساسية لقوات GDI الأرضية، وهي قادرة على حفر أوكار من أجل توفير الحماية لأفرادها، ولفرق المشاة الأخرى أيضاً، في حالات الدفاع عن موقع. ➢ **القدرات:** الحفر، طلب النقل ➢ **الترقيات:** درع مركّب (Composite Armor)
فرقة الصواريخ (Missile Squad)	تمثل فرقة الصواريخ النظير الطبيعي لفرقة الرماة، وتقدم الدعم الأساسي لإطلاق النار. أسلحتها الثقيلة المضادة للعربات تجعلها أبطأ من فرقة الرماة مما يجعلها عرضة لهجمات الأعداء. ➢ **القدرات:** طلب النقل ➢ **الترقيات:** درع مركّب (Composite Armor)
المهندس (Engineer)	يمكن للوحدات الهندسية التقاط منشآت الأعداء، وإصلاح منشآت GDI، والجسور المدمرة، وقواعد المشاة التي تم الاستيلاء عليها مثل وحدات Juggernaut. وبسبب حركتها الوئيدة فهي غير منيعة، لذا فإن توفير الحماية لها كلما كان ذلك ممكناً يعتبر فكرة جيدة. ➢ **القدرات: طلب النقل**
قِرقة رماة القنابل اليدوية (Grenadier Squad)	يعمل رماة القنابل اليدوية كفرق مشاة هجومية في قوات GDI. ومن العسير إخماد هذه الفرق حيث أنها قادرة وبسرعة على إزالة فرق الأعداء، من المنشآت المحمية لما تتمتع به من قدرات عالية والمدعومة بالقنابل المعززة بالصواريخ. ➢ **المتطلبات: مركز قيادة** ➢ **القدرات: طلب النقل، مبنى خال قابل للتعزيز** ➢ **الترقيات: درع مركّب (Composite Armor)**
فرقة القناصة (Sniper Team)	بإمكان فرق القناصة قتل معظم وحدات المشاة من مسافة بعيدة من خلال طلقة وحيدة يتم تصويبها بعناية، كما تم تدريبها بالاعتماد على أساليب استكشافية تتضمن التخفي واستهداف نقاط المدفعية. ➢ **المتطلبات:** مستودعات أسلحة (Armory) ➢ **القدرات:** طلب النقل
فرقة المغاوير (Commando)	بفضل البنادق الرشاشة التي تمنح فرقة المغاوير ميزة إطلاق النيران بسرعة وكثافة، تجعل منها قوة لا تضاهى عند مواجهتها لفرق المشاة المعادية. فمتفجراتها قادرة على تدمير المباني وفرق المشاة الضخمة مثل وحدات Avatar Warmech. ➢ **المتطلبات: مستودعات أسلحة (Armory)** ➢ **القدرات: القفز من الحوامات، طلب النقل**
دورية القطاع (Zone Trooper)	دوريات القطاعات قادرة على الحياة في بيئات غير قابلة للسكن، ويمكنها التنقل بسرعة، وهي محمية بشكل جيد، ومدربة على تدمير مشاة ومركبات الأعداء بمدفعيتها الثقيلة. ➢ **المتطلبات:** مختبر تقني (Tech Lab) ➢ **القدرات:** القفز من الحوامات، طلب النقل ➢ **الترقيات:** مجموعات مسح، ومجموعات طاقة

العربات (VEHICLES)

تُصنع معظم مركبات GDI في المصنع الحربي (War Factory)

الأيقونة/ الاسم	الشرح
عربة الاستكشاف **(Pitbull)**	على الرغم من قدرة عربة الاستكشاف(Pitbull) ، التي تمثل عربة الاستكشاف الأساسية لقواتGDI ، على إطلاق الصواريخ لتدمير المركبات الأرضية والجوية، إلا أنها عربة خفيفة وخفيفة التدريع للصمود أثناء القتال المباشر. تستطيع عربة الاستكشاف استكشاف الوحدات المتخفية. **الترقيات: مدفع هاون (Mortar)**
الدبابة المفترسة **(Predator Tank)**	هذه الدبابة معززة بمدفع مدرع، وبمقدورها الصمود في وجه النيران الكثيفة بفضل سماكة درعه. لكنها غير فعالة في مواجهة المشاة، وغير منيعة للطائرات المعادية ما لم تدعمها المضادات الجوية. **الترقيات:** مكثفات مدفعية
عربة **APC**	تعتمد مشاة GDI على عربات APC للانتقال الآمن ضمن مناطق الأعداء. بإمكان عربات APC إطلاق النار على الطائرات، والمشاة، والمركبات الخفيفة وهي مصممة للسماح لقوات المشاة بإطلاق النار من داخلها. **القدرات: واضعة ألغام**
الحاصدة **(Harvester)**	يمكن التعرف بسهولة على حاصدات GDI من خلال المدفع الخفيف المثبت أعلاها، الذي يستخدم لمنع الغزاة الذين تسول لهم أنفسهم سرقة حمولتها الثمينة. **المتطلبات: مصفاة تكرير (Refinery)**
عربة الإنشاءات النقالة **MCV**	ابتكرت عربة الإنشاءات النقالة (MCV) لتأمين قاعدة نقالة عند الطلب لقوات GDI. يمكن مشاهدة العربة أثناء عملية الحزم أو التركيب ضمن ساحة الإنشاءات.
عربة **Rig**	هي مركبة دعم ثقيلة قادرة على التوسع بمرونة في مركز المعركة، بحيث تؤمّن دفاعاً مقبولاً مع مدفعين مدمجين للحماية، وقاعدة صواريخ، وماسح لاستكشاف التخفي، وآلية إصلاح تلقائي. **المتطلبات: مركز قيادة**
الدبابة الضخمة **(Mammoth Tank)**	تتسلح هذه الدبابة الضخمة بمدفعين ثنائيين ومنصات صواريخ، وهي آخر صيحة في الصراع المدرع. وعلى الرغم من بطئها إلا أنها قوية جداً، وتستطيع أن تدهس الدبابات الأصغر منها. **المتطلبات:** مركز التقنيات (Tech Center) **الترقيات:** مكثفات مدفعية
وحدات **Juggernaut**	تمثل منصة المدرعات المتحركة التابعة لقواتGDI ، بحيث تدعم عمليات الدبابات باستخدام المدافع بعيدة المدى، وتستخدم كسلاح حصار عندما توضع كمحطة خارج قاعدة العدو، وتقصف بالقنابل بمساعدة فريق القناصة. **المتطلبات:** مركز التقنيات (Tech Center) **القدرات:** الأهداف المدمرة (Bombard Target)

عربة **Surveyor**		قادرة على تحديد المواقع الحيوية والانتشار لتسهيل عمليات الإنشاء.. أفضل استخدام لها عندما توضع بالقرب من حقول التايبريوم.

الطائرات

تُصنع معظم طائرات GDI في مصنع الطائرات (Airfield)

الأيقونة/ الاسم		الشرح
مقاتلة أوركا (Orca)		تعتبر مقاتلة أوركا فعالة في حالات متنوعة منها الاستكشاف، ودعم إطلاق النار في العمليات الأرضية، والهجمات المباشرة على التجهيزات المعادية. يمكن تجهيزها لزيادة إمكاناتها الاستكشافية. ➢ **القدرات:** إطلاق المستشعرات الآلية ➢ **الترقيات:** المستشعرات آلية
مقاتلة فايرهوك (FireHawk)		تستطيع هذه الحوامة حمل قاذفة قنابل Hellcat الثقيلة، أو صواريخ Rattlesnake لسحق الطائرات المعادية. عند تجهيزها بمقويات Stratofighter تستطيع المقاتلة أن تحلق خارج مجال الدفاع الجوي المعادي، ثم تستعد للهجوم. ➢ **المتطلبات:** مركز التقنيات (Tech Center) ➢ **الترقيات:** معززات Stratofighter Booster
ناقلة **V-35 Ox**		ناقلة جوية قادرة على نقل كل القوات العسكرية ما عدا الثقيلة. لتسمح لقوات GDI من الإعداد لهجمات مباغتة. لكنها ليست منيعة بما فيه الكفاية لإرسالها لمناطق معادية.

منشآت قوات GDI

المنشآت الإنتاجية لقوات GDI

الأيقونة	الشرح
ساحة الإنشاءات (Construction Yard)	تتضاعف مساحة ساحة الإنشاءات المدرعة كما تتضاعف مساحة القاعدة المتقدمة الخاصة بقوات GDI. يمكن حزمها في عربة MCV ما يمنحها قابلية الانتقال. لكنها تحتاج إلى توفير الحماية مهما كلف الأمر. توفر ساحة الإنشاءات إمكانيات وظائف الرادار لقواعد GDI.
مصنع الطاقة (Power Plant)	يؤمن مصنع الطاقة لقوات GDI طاقة نظيفة وكافية للقواعد القتالية المتقدمة. **الترقيات: محركات (توربينات) متقدمة**
الرافعة (Crane)	تستخدم قواعد GDI الكبيرة رافعات للمحافظة على سرعة تنفيذ الإنشاءات وفقاً للجداول الزمنية. تستطيع رافعة واحدة أن تضاعف معدل سرعة بناء قاعدة لقوات GDI.
مصفاة التكرير (Refinery)	مصفاة التكرير لقوات GDI فعالة جداً في معالجة التايبريوم وتحويله إلى موارد مفيدة. تأتي مع المصفاة حاصدة وهي أساسية لتمويل الجهود العسكرية لقوات GDI.
الثكنة العسكرية (Barracks)	تمثل الثكنة العسكرية مركز تجنيد وتدريب تلقائي. تستطيع وحدات المشاة التابعة لقوات GDI الاستعداد للقتال بسرعة وكفاءة في هذه الثكنة. **المتطلبات: مصنع الطاقة (Power Plant)**
مستودع الأسلحة (Armory)	يضمن مستودع الأسلحة الوصول إلى أعلى الجنود تدريباً. ويتضمن ترقيات مستودعات الطاقة لدوريات القطاعات(Zone Trooper) ، وحجرة إسعاف يمكن فيها معالجة جنود المشاة الجرحى. **المتطلبات: ثكنة عسكرية (Barracks)**
المصنع الحربي (War Factory)	يبني هذا المصنع عربات GDI القياسية، مع تزويدها بطنين الإصلاح التلقائي الذي يصلح العربات المتضررة التي تقترب منه. **المتطلبات: مصنع الطاقة، مصفاة**
مركز قيادة (Command Post)	يمثل مركز القيادة أحد مكونات قواعد GDI الأساسية المتقدمة. حيث يستطيع مسح المواقع عن بعد. وهو مطلوب عند بناء المنشآت الأساسية. **المتطلبات: مصنع الطاقة، مصفاة**

مركز التقنية
(Tech Center)

يقدم مركز التقنية أحدث أنواع التقنيات العسكرية لقوات GDI. هنا يمكن ترقية العربات والدبابات والطائرات. بالإضافة إلى كون المركز يضمن الوصول إلى بعض أبسل قوات GDI.

المتطلبات: ثكنة عسكرية، مركز قيادة

مهبط الطائرات
(Airfield)

تدعم مهابط طيران GDI العمليات الأرضية في مناطق القتال. يحتوي كل مهبط على 4 طائرات كحد أقصى. يمكن للمهبط استدعاء هجوم من مقاتلات أوركا ونشر المشاة والمركبات، عن طريق وسائط النقل الجوية، واستدعاء نخبة مجموعات Bloodhound الهجومية.

المتطلبات: ثكنة عسكرية، مركز قيادة

وصلة القيادة الجوية
(Space Command Uplink)

تمكن منصة الإطلاق هذه ذاتية المحتويات قوات GDI من نشر أسلحة ذات دعم تقني عالي، وإرسال دوريات المناطق من المدارات إلى أرض المعركة. يمكن أيضاً الاستعانة بأسلحة نبضات كهرومغناطيسية EMP مدارية المسماة مدفعية Shockwave Artillery.

المتطلبات: مركز التقنية (Tech Center)

المنشآت الداعمة لقوات GDI

الأيقونة/ الاسم	الشرح
برج المراقبة **(Watchtower)**	تتمتع هذه المنشآت العمرانية الطويلة بخط نظر طويل وإمكانية سريعة لإطلاق النيران، وأسلحة رشاشة أوتوماتيكية ضد فرق المشاة، لضمان أمن برج المراقبة من الاختراقات المعادية.
مدفع الحراسة **(Guardian Cannon)**	يحمل مدفع الحراسة مدفعاً تلقائياً قادراً على إحداث ثقوب في الدبابات المعادية، إلا أنه أقل فاعلية تجاه فرق المشاة. ومدافع الحراسة موجهة إلى المناطق التي يحتمل أن تشكل ثغرات تمكن من هجوم معادي مدرع.
بطارية صواريخ **(AA Battery)**	تتضمن بطارية صواريخ AA مدافع قادرة على إضعاف قدرات الطيران بكفاءة عالية. لا تستطيع أنظمة التصويب والعاملون على أجهزة المراقبة متابعة الأهداف الأرضية، لذا فإن البطارية عديمة الفائدة تجاه المشاة والدبابات. **المتطلبات: مركز قيادة** (Command Post)
صومعة التايبريوم **(Tiberium Silo)**	تصنع صومعة التايبريوم من مواد خاصة تمكن من تخزين المواد لفترة طويلة من الزمن، وهي أفضل أدوات التخزين عند ازدياد أعداد التايبريوم. **المتطلبات:** مصفاة التكرير (Refinery)
المشع الصوتي **(Sonic Emitter)**	تم تطوير المشع الصوتي لنشر العواصف الأيونية، وتقسيم التايبريوم، لكنه حصل على سمعة جيدة باستخدامه كقاعدة دفاع قوية للغاية. **المتطلبات:** مركز التقنية (Tech Center)

عند بناء هذه المنشأة ستحصل على فرصة الوصول إلى أحدث إصدارة من أكثر أسلحة GDI فتكاً، وهو المدفع الأيوني، والذي يستطيع نظرياً تبخير أي شيء ضمن قطر تأثيره الساحق. **المتطلبات:** مركز التقنية (Tech Center)		**وحدة التحكم بالمدفع الأيوني** **(Ion Cannon Control)**

الطاقات الداعمة لقوات GDI

الشرح		الأيقونة/ الاسم
يسمح هذا الجهاز بتمشيط مناطق محددة من أرض المعركة وبقوة، ويكشف مباشرة عن القوات المعادية المتخفية. **يمكن تفعيله لدى:** مركز قيادة (Command Post)		**ماسح الرادار** **(Radar Scan)**
المظليون جاهزون للإنزال في مناطق عديدة مرئية في أرض المعركة عند الحاجة إلى التعزيزات. **يمكن تفعيله لدى:** مركز قيادة (Command Post) **المتطلبات:** مستودع الأسلحة (Armory)		**النقل الجوي لقوات GDI** **(GDI Airborne)**
قد يستدعي قائد قوات GDI عدة فِرق من الفرق الخبيرة في مجال التسديد الدقيق، لإنزالها خلف خطوط العدو. **يمكن تفعيله لدى:** مركز التقنية (Tech Center)		**فريق التسديد الدقيق** **(Sharpshooter Team)**
تقف طائرة أوركا مستعدة دائماً لتسليم الشحنات المتفجرة الموجهة بالأشعة تحت الحمراء أو بصواريخ جو-أرض الدقيقة كلما دعت الحاجة إلى ذلك. **يمكن تفعيله لدى:** مهبط الطائرات (Airfield) **المتطلبات:** مركز قيادة (Command Post)		**هجوم مقاتلة أوركا** **(Orca Strike)**
هي فرق قتالية هجومية سريعة تتضمن عربات Pitbulls و APCمحنكة يمكن تسليمها في أي نقطة مرئية من أرض المعركة. **يمكن تفعيله لدى:** مركز قيادة (Command Post) **المتطلبات:** مركز التقنية (Tech Center)		**مجموعة** **Bloodhounds**
دوريات القطاعات المدربة بشكل خاص في أجواء جيدة، تندفع مباشرة إلى المعركة لتحسم النتائج ببنادقها الرشاشة القوية. **يمكن تفعيله لدى:** وصلة القيادة الجوية (Space Command Uplink)		**فِرق إنزال دوريات المنطقة** **(Zone Trooper Drop Pods)**
تقنية قوات GDI في الإشعاع الصوتي لديها القدرة على تدمير أي شيء تصل إليه قوى الانفجار وذلك بعد إضافتها إلى الرؤوس الحربية، وتعطيل أي منشآت أو وحدات ميكانيكية في محيطها. **يمكن تفعيله لدى:** وصلة القيادة الجوية (Space Command Uplink)		**مدفعية** **(Shockwave Artillery)**
يمكن لقادة قوات GDI استدعاء محطة المعارك المدارية لإطلاق دفقة مركزة من الأشعة الأيونية فائقة الشحن، والتي تدمر الأهداف إلى أجزاء صغيرة جداً من دون أن تؤذي البيئة. **يمكن تفعيله لدى:** وحدة التحكم بالمدفع الأيوني (Ion Cannon Control)		**مدفع الأيونات** **(Ion Cannon)**

ترقيات قوات GDI

الأيقونة/ الاسم	الشرح
الدرع المركب **(Composite Armor)**	يحمي الدرع المركب قوات مشاة GDI التي لا تقدر بثمن من الضربات المدمرة في ساحة المعركة. ➤ **الوحدات المتأثرة:** فرقة الرماة، وفرقة الصواريخ، وفرقة رماة القنابل اليدوية ➤ **تجرى أبحاثه في:** مستودع أسلحة (Armory)
مجموعات المسح **(Scanner Packs)**	مع تعزيز قوة دروعهم بمجموعات المسح، ستتمكن دوريات القطاعات (Zone Troopers)من الرؤية لمسافات أبعد واكتشاف الأعداء المتخفين. ➤ **الوحدات المتأثرة:** دورية القطاع (Zone Trooper) ➤ **تجرى أبحاثه في:** مستودع أسلحة (Armory)
مجموعات الطاقة **(Power Packs)**	تم صنع دروع الطاقة لتكون متينة جداً وشديدة التحمل وتتضمن أنظمة طبية معقدة ومتقدمة، مما يمكن دوريات القطاعات من التعافي من معظم الجراح. ➤ **الوحدات المتأثرة:** دورية القطاع (Zone Trooper) ➤ **تجرى أبحاثه في:** مستودع أسلحة (Armory)
مدفع الهاون **(Mortars)**	على الرغم من الاعتماد على عربات Pitbull للاستكشاف ولإطلاق النيران المضادة للطائرات، إلا أن ترقية هذه العربة بمدفع الهاون يحولها إلى منصة مدفعية خفيفة. ➤ **الوحدات المتأثرة: عربة استكشاف** (Pitbull) ➤ **تجرى أبحاثه في: مركز التقنية** (Tech Center)
مكثفات البنادق الرشاشة **(Railgun Capacitors)**	تؤمن تقنية الأسلحة ذات التسارع المغناطيسي مزايا كثيرة على الأسلحة البالستية، لكن الأقوى بينها هي طاقة النيران القوية المكثفة. ➤ **الوحدات المتأثرة:** الدبابة المفترسة، و الدبابة الضخمة ➤ **تجرى أبحاثه في:** مركز التقنية(Tech Center)
معززات المقاتلات **(Stratofighter Boosters)**	حين تجهز مقاتلة Firehawk التابعة لقوات GDI بمعززات المقاتلات (Stratofighter Boosters)، فستتمكن تقريباً من الانتقال إلى أي مكان تقريباً، وستعبر معظم الدفاعات التقليدية المضادة للطيران بكل أمان. ➤ **الوحدات المتأثرة: مقاتلة فايرهوك** (FireHawk) ➤ **تجرى أبحاثه في: مركز التقنية** (Tech Center)
المستشعرات الآلية **(Sensor Pods)**	تسمح المستشعرات الآلية لمقاتلة أوركا من اكتشاف القوات المعادية المتخفية وبدقة. ➤ **الوحدات المتأثرة:** مقاتلة أوركا (Orca Fighter) ➤ **تجرى أبحاثه في:** مركز التقنية (Tech Center)
محركات توربينية متقدمة **(Advanced Turbines)**	تقدم المحركات التوربينية المتقدمة لمصانع الطاقة الغريبة آلية أعلى كفاءة، وأكثر قوة لتوليد طاقة نظيفة وبمعدلات أعلى. ➤ **تجرى أبحاثه في:** مصنع الطاقة(Power Plant) ➤ **المتطلبات:** مركز التقنية (Tech Center)

مهارات قوات GDI

الأيقونة/ الاسم		الشرح
طلب النقل **(Call for Transport)**		يمكن لجميع وحدات المشاة والعربات التي تتمتع بهذه الميزة استدعاء ناقلات Ox لنقلها إلى أي مكان ترغب في الانتقال إليه. **المتطلبات:** مهبط الطائرات (Airfield) **الوحدات المتأثرة:** فرقة الرماة، فرقة الصواريخ، المهندس، فرقة رماة القنابل، فرقة القناصة، المغاوير، دوريات القطاعات، عربة الاستكشاف، عربة APC، الدبابة المفترسة.
الحفر **(Dig In)**		تستطيع فرق المشاة التي تمتاز بإمكانية الحفر إنشاء وكر (Foxhole)، وهي عبارة عن منشأة خنادق تُبنى باستخدام أكياس الرمل مع إمكانية التعزيز. **الوحدات المتأثرة:** فرقة الرماة (Rifleman Squad)
الحوامات **(Jump Jets)**		تمكن الحوامات القوات ذات التجهيزات الخاصة من الحوم حول ساحة المعركة وفوق المناطق غير السالكة. **الوحدات المتأثرة:** دوريات المقاطعات، المغاوير
واضعة ألغام **(Mine Layers)**		تمكن هذه الميزة عربات APC من وضع ألغام صغيرة في أرض المعركة. **الوحدات المتأثرة:** عربة APC **المتطلبات:** مركز التقنية (Tech Center)
الأهداف المدمرة **(Bombard Target)**		باستطاعة وحدات Juggernauts إطلاق مدافعها لمسافة أبعد من المعتاد، عبر التصويب إلى أي منطقة تقع ضمن مدى فريق القناصة. **الوحدات المتأثرة:** وحدات Juggernaut
مسح نبضي **(Pulse Scan)**		استخدم هذه الميزة لمسح ساحة المعركة للكشف عن الوحدات المتخفية والمنشآت المعادية. **الوحدات المتأثرة:** مقاتلة أوركا (Orca)
إطلاق المستشعرات الآلية **(Deploy Sensor Pods)**		يمكن لطائرات أوركا استخدام هذه المستشعرات الآلية لتعقّب تشكيلات الأعداء، وكشف القوات المتخفية. **الوحدات المتأثرة:** مقاتلة أوركا (Orca)

قوات أخوية NOD

لا يعتبر أتباع أخوية Nod أنفسهم جزءًا من أي جيش. بل جزءًا من معتقد جديد. ويؤمنون بأن قائدهم كاين هو واجهة لحركة تهدف إلى رقي الجنس البشري. ولاؤهم لقائدهم كاين مطلق وعقيدتهم راسخة لا تهتز. فهم مستعدون للتضحية بكل شيء في مقابل تحقيق النصر للأخوية.

تمثل قوات أخوية Nod خليطاً غير تقليدياً من ميليشيات من العالم الثالث ضعيفة التسليح. مع مرتزقة مدربين على أعلى درجة. ومسلحين بأسلحة غريبة. عقيدة أخوية Nod الحربية هي قتال الشوارع. وهم يحبون التحرك السريع من أجل الهجوم الخاطف. ثم الهرب من دون ترك أثر. خليط معداتهم التي تتراوح ما بين البدائي العتيق والحديث المتقدم يمكن أن يكون قاتلاً. لكنه غير مُتوقع أيضاً.

وحدات NOD

مشاة NOD

يتم تدريب جميع وحدات المشاة لقوات Nod في منشأة Hand of Nod.

الأيقونة/ الاسم	الشرح
فرقة الميليشيا (Militant Squad)	جنود قليلو التدريب لكنهم كُثُر. ومسلحون برشاشات عتيقة من القرن العشرين. ➢ **القدرات:** طلب النقل (Call for Transport) ➢ **الترقيات:** مزيج التايبريوم (Tiberium Infusion)، الحكماء (Confessor)
فرقة ميليشيا الصواريخ (Militant Rocket Squad)	رغم تسلحهم بصواريخ قادرة على تدمير الطائرات والعربات المدرعة. لكن فرقة ميليشيا الصواريخ تعتبر ضعيفة جداً في الميدان. ➢ **القدرات:** طلب النقل(Call for Transport) ➢ **الترقيات:** مزيج التايبريوم (Tiberium Infusion)، الحكماء (Confessor)
المخرب (Saboteur)	يستطيع المخرب أن يأسر مباني العدو. وأن يصلح مباني Nod والجسور التي لحق بها الخراب. كنا أنه مسلح بمتفجرات يمكن زرعها في المباني المحايدة. وتفجيرها عندما تمر قوات العدو بالقرب منها. ➢ **القدرات:** طلب النقل. نصب الفخاخ (Booby Trap)
المتطرف (Fanatic)	متطرفو Nod مسلحون بأجهزة تفجير تنفجر ما أن يقترب العدو منها. ولا يمكن الوقوف أمام هؤلاء المتطرفين. ويجب القضاء عليهم قبل بلوغهم أهدافهم. ➢ **القدرات:** طلب النقل(Call for Transport) ➢ **الترقيات:** مزيج التايبريوم (Tiberium Infusion) ➢ **المتطلبات:** مركز العمليات (Operations Center)
اليد السوداء (Black Hand)	صفوة المغاوير. مدربون بشدة. مخلصون وأشداء فوق العادة. مسلحون بقاذفات اللهب. والتي تمكنهم من إخلاء مباني الأعداء وحرق من فيها. ➢ **القدرات:** طلب النقل(Call for Transport) ➢ **الترقيات:** مزيج التايبريوم (Tiberium Infusion)، الحكماء (Confessor) ➢ **المتطلبات:** مركز العمليات (Operations Center)

فريق الظل
(Shadow Team)

قوات مشاة يمكنها استخدام مهارات التخفي والطائرات الشراعية من أجل الالتفاف حول دفاعات العدو وكشف نقاط الضعف في خطوط قوات GDI الأمامية. ما أن يصبحوا خلف خطوط الأعداء حتى يتمكنوا من زرع المتفجرات في المباني.

- **القدرات:** طلب النقل، الطيران الشراعي (Glider Pack)، العبوة المتفجرة (Explosive Charge)
- **الترقيات:** مزيج التايبريوم (TiberiumInfusion)، الحكماء (Confessor)
- **المتطلبات:** الضريح السري (Secret Shrine)

فرقة المغاوير
(Commando)

يعتبر المغاوير نخبة النخبة من مشاة Nod ، يمكنهم الاشتباك في المعركة بأسلحتهم ذات معدل إطلاق نار سريع، من أشعة ليزر، ومتفجرات، ووحدات التخفي المتنقلة.

- **القدرات:** طلب النقل (Call for Transport)
- **المتطلبات:** الضريح السري (Secret Shrine)، المختبر التقني (Tech Lab)

عربات NOD

تُصنع معظم مركبات Nod في المصنع الحربي (War Factory)

الأيقونة/ الاسم	الشرح
عربة **Raider Buggy** 	عربة مسلحة برشاش يطلق زخات من الطلقات، وبمقدورها القضاء على عدد لا بأس من وحدات المشاة والأهداف الخفيفة، وهي أكثر مركبات Nod انتشارًا. - **الترقيات:** النبض الإلكترومغناطيسي (EMP Burst)، ومكثفات الليزر (Laser Capacitors)
الدراجة الهجومية **(Attack Bike)** 	دراجة بخارية سريعة، مدرعة ومسلحة بمنظومة مسح لاستطلاع أرض المعركة، لتمثل أفضل قوات Nod الاستطلاعية، وهي سلاح فعال ضد الطائرات في الوقت ذاته.
دبابة سكوربيون **(Scorpion Tank)** 	هذه الدبابة هي درع قوات Nod. قادرة على المناورة بسهولة، ومسلحة بمدفع 105 مم خارق للدروع، مع تدريع كاف لتحمل الضربات المباشرة، على الأقل لبعض الوقت. - **الترقيات:** مكثفات الليزر (Laser Capacitors)، وشفرات دوزر (Dozer Blades)
الحاصدة **(Harvester)** 	حاصدات Nod مزودة بتقنية التخفي، ما يمكنها من تفادي معظم تقنيات الاستطلاع، لتعود إلى قواعدها محملة بالتايبريوم الثمين. - **المتطلبات:** مصفاة التكرير (Refinery)
عربة الإنشاءات النقالة **MCV** 	عربات MCV ذات المظهر المرعب لعربات أخوية Nod هي مركبات قادرة على السير فوق أي أراض مستوية، ويمكن تحويلها إلى ساحة إنشاءات. - **المتطلبات:** مركز العمليات (Operations Center)
الدبابة القاذفة للهب **(Flame Tank)** 	هذه الدبابة مغطاة بدرع سميك، ومسلحة بمدفعين ضخمين يقذفان اللهب، ما يمكنها من إخلاء المباني المحتلة، وحرق العديد من المنشآت تمامًا. - **المتطلبات:** مركز العمليات (Operations Center)

الدبابة الشبح
(Stealth Tank)

رغم درعها الخفيف، لكنها تحقق نتائج محمودة. فأغلب القوات المعادية لا تستطيع رؤيتها، إلا حين تتوقف لإطلاق صواريخها الكثيرة دقيقة التسديد على الهدف.

- **المتطلبات: مركز العمليات** (Operations Center)

مدفع الأشعة
(Beam Cannon)

رغم أنها ليست مصممة للهجوم المباشر ضد دروع العدو، لكن يمكن لمجموعة من هذه المدافع أن تلحق إصابات جسيمة بأي منشآت معادية، إذا أعطيتها الوقت الكافي. يمكن لهذه المدافع أن تزيد من قدرات مسلات الضوء. (Obelisks of Light)

- **القدرات: الهجوم العاكس** (Reflector Attack)
- **المتطلبات: المختبر التقني** (Tech Lab)

الآلي العظيم
(Avatar Warmech)

هذا الآلي السائر الضخم مسلح بنسخة محمولة من مسلة الليزر. يمكن تحسين قوة الآليين بشدة عبر انتزاعهم لأجزاء من مركبات Nod.

- **القدرات: تقنية القيادة** (Commandeer Technology)
- **المتطلبات: المختبر التقني (Tech Lab)**

المركبة المبتعثة
(Emissary)

صممت هذه المركبات لتقطع مسافات طويلة لتمهد الطريق لبناء قواعد Nodمستقبلية إضافية.

طائرات NOD

تُصنع معظم طائرات Nod في البرج الجوي (Air Tower).

الأيقونة/ الاسم	الشرح
طائرة المراقبة فينوم **(Venom Patrol Craft)**	تراقب هذه الطائرة سماء Nod وتدافع عنها مستخدمة رشاشات سريعة ذات تأثير ميت على مشاة العدو، ومؤثرة ضد طائرات العدو وبعض مركباته أيضاً. - **القدرات:** مولد التوقيعات (Signature Generator) - **الترقيات:** مكثفات الليزر (Laser Capacitors)، ومولد التوقيعات (Signature Generators)
قاذفة القنابل فيرتيجو **(Vertigo Bomber)**	بناء على قدراتها العالية على الاختفاء، تظهر قاذفة القنابل فيرتيجو من حيث لا تدري، وتلقي بحمولتها من القنابل، قبل أن تستخدم القوات المعادية وسائلها الدفاعية. - **المتطلبات: المختبر التقني** (Tech Lab)
الحاملة **(Carryall)**	تستطيع هذه الحاملة نقل جميع وحدات Nod إلى أماكن جديدة بأقل تكاليف وبسرعة عالية، لكنها تضحي بتدريعها مقابل قدرتها على الحمل والنقل.

منشآت NOD

المنشآت الإنتاجية لقوات NOD

الأيقونة/ الاسم	الشرح
ساحة الإنشاءات (Construction Yard)	مدرعة بقوة، لكنها حيوية للمهمة المطلوب تنفيذها. فهذه الساحات عنصر أساس في جهود Nod الحربية، لذا يجب أن تكون محمية جيدًا. كما توفر إمكانيات وظائف الرادار لقواعد Nod.
مصنع الطاقة (Power Plant)	تولد مصانع الطاقة كميات كبيرة من الطاقة، مقابل كميات صغيرة من عنصر تايبريوم، في مقابل تلويث البيئة المحيطة.
الرافعة (Crane)	تعزّز الروافع من قدرات البناء في ساحات الإنشاءات لقوات Nod. تضاعف الرافعة الواحدة من معدلات بناء منشآت Nod.
مصفاة التكرير (Refinery)	تقوم المصفاة بتحويل التايبريوم الخام إلى مواد مفيدة، تأتي كل مصفاة ومعها حاصدة ذات قدرات على التخفي.
يد Nod	توفر يد Nod الملجأ والمؤونة والتدريب لفيالق ميليشيا Nod والمتطرفين، ومغاوير المشاة، بينما يخوضون حربهم ضد قوات GDI. **المتطلبات: مصنع الطاقة** (Power Plant)
المصنع الحربي (War Factory)	تُستخدم هذه المنشأة لبناء مركبات Nod المتقدمة والمتخصصة، كما توفر هذه المصانع آليين يقومون بإصلاح مركبات Nod التي لحقت بها الإصابات. **المتطلبات: مصنع الطاقة، مصفاة**
مركز العمليات (Operations Center)	يتضمن منظومة اتصالات متقدمة، حيوية لجميع منشآت Nod كما ويمكن لهذا المركز إطلاق أسلحة مضادة لتقنيات الاستطلاع مثل صاروخ التشويش على الرادار (Radar Jamming Missile) وحقل التخفي (Cloaking Field). **المتطلبات:** مصنع الطاقة، مصفاة
الضريح السري (Secret Shrine)	يتضمن طقوس التدريبات الخاصة، اللازمة لتجهيز قوات المشاة المتقدمة، كما يمكن استخدامه لإجراء أبحاث ترقية كفاءات فِرق مشاة Nod. **المتطلبات: يد** Nod

المختبر التقني
(Tech Lab)

عند تواجده. تستطيع قوات Nod استخدام أكثر معداتها العسكرية تقدمًا. بالإضافة إلى إجراء أبحاث تطوير مركباتها ذات المستوى المنخفض من التقنية.

المتطلبات: مركز العمليات (Operations Center)

البرج الجوي
(Air Tower)

يوفر البرج الجوي الدعم الجوي لعمليات Nod كما يوفر القدرة على تصنيع الطائرات. ويسمح كل برج لأربعة قاذفات قنابل فيرتيجو (Vertigo Bombers)بالهبوط عليه.

المتطلبات: مركز العمليات (Operations Center)

مصنع التايبريوم الكيميائي
(Tiberium Chemical Plant)

يسمح مصنع التايبريوم الكيميائي لقادة Nod باستخدام أسلحة تايبريوم متقدمة في أرض المعركة خلال وقت قصير جدًا.

المتطلبات: المختبر التقني (Tech Lab)

منشآت الدعم لقوات NOD

الأيقونة/ الاسم	الشرح
صومعة التايبريوم **(Tiberium Silo)**	تسمح صوامع التايبريوم هذه لقوات Nod بتخزين كميات كبيرة من التيبريوم. توفر لهم ما يكفيهم لشن هجوم عسكري شامل على الأعداء. **المتطلبات:** مصفاة التكرير (Refinery)
مدفع التمزيق **(Shredder Turret)**	تعمل هذه المدافع بمثابة بندقية مزدوجة كبيرة. خاصة عند اقتراب قوات مشاة معادية. على الرغم من أنها تُلحق أضرارًا خفيفة بالمركبات المدرعة. إلا أنها ميتة ضد الأهداف البشرية.
مدفع الليزر **(Laser Turret)**	هي نسخة مصغرة من مسلة الضوء التي اشتهرت بها قوات Nod وهي مخصصة للدفاع ضد المركبات. يمكن لثلاثة من مدافع الليزر مدعومة بمركز دفاع مركزي. أن تركز أشعتها على أهداف مدرعة داخل مداها المؤثر.
منصة صواريخ سام **(SAM Turret)**	تطلق هذه الأبراج دفقات صواريخ أرض-جو مضادة للطائرات المعادية. قد لا يسبب صاروخ سام وحده ضررًا كبيرًا. لكن الضربات المتلاحقة من هذه الأبراج يمكنها إسقاط الأهداف الجوية المعادية.
برج التشويش **(Disruption Tower)**	يولد هذا البرج حقول تخفّي عظيمة. وبالتالي تسمح بإخفاء مباني ومشاة ومركبات Nod فلا يراها الأعداء. لكن من غير الممكن إخفاء أبراج التشويش.

مسلة الضوء (Obelisk of Light)		يمكن لبرج قوات Nod شديد القوة شحن شعاع ليزر قادر على تدمير وحدات مشاة العدو ومركباته. يمكن زيادة المدى الكبير والتأثير القوي باستخدام مركبات مدافع الأشعة الجديدة. **المتطلبات:** المختبر التقني (Tech Lab)
معبد Nod		يحتوي مبنى Temple of Nod على قدرات إطلاق خاصة. ضرورية لإطلاق ضربة نووية مدمرة. بالإضافة لأجهزة كمبيوتر فائقة قادرة على إعادة تشغيل القاعدة بالكامل في حالة إصابتها بهجوم عبر النبضات الإلكترومغناطيسية (EMP). **المتطلبات:** المختبر التقني (Tech Lab)

قدرات NOD الداعمة

الأيقونة/ الاسم		الشرح
صاروخ تشويش الرادار (Radar Jamming Missile)		يطلق هذا الصاروخ رأسًا حربيًا يعطل قدرات رادارات العدو على استطلاع أرض المعركة لفترة قصيرة. **يمكن تفعيله لدى:** مركز العمليات (Operations Center)
جيش السراب (Decoy Army)		أبحاث Nod في تقنية التخفي مكنتهم من تكبير الضوء بشكل يخلق صور مماثلة لقواتها المحاربة. **يمكن تفعيله لدى:** مركز العمليات (Operations Center)
حقل التخفي (Cloaking Field)		تخفي هذه الحقول قوات Nod عن العين المُجردة. تستخدمه بعض وحداتNod المدربة لشن هجوم خاطف مفاجئ. **يمكن تفعيله لدى:** مركز العمليات (Operations Center)
فريق تدخل الظلال (Shadow Strike Team)		يهجم هذا الفريق بأجنحته الشراعية ويبدأ القتل والتدمير بسرعة مباغتة مفاجئة. **يمكن تفعيله لدى:** الضريح السري (Secret Shrine)، ومركز العمليات (Operations Center)
قذائف الألغام (Mine Drop)		تغطي الألغام الملقاة من المقاتلات النفاثة السريعة مساحة كبيرة. وتكاد لا تستطيع العين المجردة رؤيتها. **يمكن تفعيله لدى:** البرج الجوي (Air Tower)
قنبلة بخار التايبريوم (Tiberium Vapor Bomb)		اكتشفت قوات Nod وسيلة لتبخير عنصر تايبريوم، ليصبح على هيئة غاز. يمكن استخدامه كسلاح يساعد على نشر التايبريوم في العالم. لينتج عنه قنبلة متفجرة يمكن توجيهها بالليزر. **يمكن تفعيله لدى:** مصنع التايبريوم الكيميائي (Tiberium Chemical Plant) **المتطلبات:** البرج الجوي (Air Tower)
بذور تايبريوم (Seed Tiberium)		إن لبذر التايبريوم السائل في الأرض فوائد عديدة، مثل تسريع انتشار التايبريوم في الكون، إضافة إلى فوائد تكتيكية أخرى. **يمكن تفعيله لدى:** مصنع التايبريوم الكيميائي (Tiberium Chemical Plant)

الصاروخ المحفز (Catalyst Missile)		إن لهذا الصاروخ طويل المدى ذي الرأس الحربية القوية آثار يتم تضخيمها من خلال عنصر تايبريوم الموجود في البيئة المحيطة بالانفجار. ➤ **يمكن تفعيله لدى:** مصنع التايبريوم الكيميائي (Tiberium Chemical Plant)
الكمبيوتر المركزي للوسائل المضادة (Master Computer Countermeasures)		تحتوي معابد Nod على مولدات احتياطية وأنظمة تحكم مصممة لاستعادة الطاقة بسرعة في قواعد Nod. ➤ **يمكن تفعيله لدى:** معبد Nod
الصاروخ النووي (Nuclear Missile)		ساعد تركيز قوات GDI على عنصر تايبريوم قوات Nod على تخزين عدد لا بأس من أسلحة القرن العشرين: الصواريخ النووية. ➤ **يمكن تفعيله لدى:** معبد Nod

ترقيات NOD

الأيقونة/ الاسم		الشرح
مزيج التايبريوم (Tiberium Infusion)		يرفع ترياق التايبريوم هذا معدلات الأيض عند المشاة، ويجعل القوات محصنة ضد الآثار المميتة للتايبريوم. ➤ **الوحدات المتأثرة:** المتطرف، فرقة الميلشيا، فِرق ميليشيا الصواريخ ➤ **تجرى أبحاثه في:** الضريح السري (Secret Shrine)
الحكماء (Confessor)		يطلق على خبراء قادة Nod لقب الحكماء، وهم يزيدون من فعالية بعض القوات. كما يحملون قنابل هلوسة قد تتسبب في إحداث إصابات عبر النيران الصديقة. ➤ **الوحدات المتأثرة:** فرقة الميلشيا، فِرق ميليشيا الصواريخ ➤ **تجرى أبحاثه في:** الضريح السري (Secret Shrine)
النبضات الإلكترومغناطيسية (EMP Coils)		هذا الجهاز المحمول قادر على تعطيل المركبات والمنشآت ذات المكونات الإلكتروميكانيكية. ➤ **الوحدات المتأثرة:** عربة (Raider Buggy) ➤ **تجرى أبحاثه في:** المختبر التقني (Tech Lab)
شفرات دوزر (Dozer Blade)		يمكن لهذه الشفرات أن تقطع أوصال المشاة الثقيلة لقوات GDI بمنتهى السهولة. كما يمكنها تطهير حقول الألغام، وتخدم كدرع أمامي. ➤ **الوحدات المتأثرة:** دبابة سكوربيون (Scorpion Tank) ➤ **تجرى أبحاثه في:** المختبر التقني (Tech Lab)
مكثفات الليزر (Laser Capacitors)		ألهمت مسلة الضوء علماء Nod بالاستفادة من قوة تقنية شعاع الليزر فيها بصورة محمولة ومتنقلة. ➤ **الوحدات المتأثرة:** عربات Raider Buggy، طائرة دورية فينوم، دبابة سكوربيون ➤ **تجرى أبحاثه في:** المختبر التقني (Tech Lab)
مولد التوقيعات (Signature Generator)		يمكن تزويد طائرات دورية فينوم بهذه التقنية والتي تخدع أنظمة الرادار فتخلق الوهم لدى العدو بأن هذه الطائرات ذات قوة ضخمة. ➤ **الوحدات المتأثرة:** طائرة المراقبة فينوم (Venom Patrol Craft) ➤ **تجرى أبحاثه في:** المختبر التقني(Tech Lab)

قلب تايبريوم السائل **(Liquid Tiberium Core)**		تسمح مختبرات Nod التقنية لمصانع الطاقة المجاورة بزيادة إنتاجها. عبر استخدام قلب التايبريوم السائل. **تجرى أبحاثه في:** مصنع الطاقة (Power Plant) **المتطلبات:** المختبر التقني (Tech Lab)

قدرات NOD

الأيقونة/ الاسم		الشرح
طلب النقل **(Call for Transport)**		تسمح هذه القدرة لأخوية Nod بأن يستدعوا وسيلة نقل سريعة من وإلى أرض المعركة. **الوحدات المتأثرة:** فرقة الميلشيا. وفرق ميلبشيا الصواريخ. والمخرب. والمتطرف. واليد السوداء. وفريق الظل. والمغاوير. والدراجة الهجومية. وعربة Raider Buggy. ودبابة سكوربيون **المتطلبات:** البرج الجوي (Air Tower)
الدفقة الإلكترومغناطيسية **(EMP Burst)**		يمكن لسائقي عربة Raider Buggy لقوات أخوية Nod المشهورين بالتهور الاشتباك مع عربات العدو وتعطيلها من مسافة قريبة عند استخدام هذه القدرة. **الوحدات المتأثرة:** عربة Raider Buggy
العبوة المتفجرة **(Explosive Charge)**		تم تدريب فرق الظل (Shadow Teams) على التدمير والتجسس. بحيث تتمكن من الوصول إلى منشآت الأعداء وبحوزتهم كمية كبيرة من المتفجرات التي يخفونها. **الوحدات المتأثرة:** فرق الظل (Shadow Teams)
الأجنحة الشراعية **(Glider Pack)**		الوحدات الخاصة المدربة من فرق الظلال (Shadow Teams) يمكنها استخدام أجنحة شراعية تسمح لها بالحركة السريعة في أرض المعركة. **الوحدات المتأثرة:** الظل (Shadow)
نصب الفخاخ **(Booby Trap)**		يمكنك بهذه القدرات أن تنصب الفخاخ والشراك لأي مبنى أو جسر محصن. **الوحدات المتأثرة:** المخرب (Saboteur)
مولد التوقيعات **(Signature Generator)**		استخدم هذه القدرة لجعل طائرة فينوم وحيدة تبدو وكأنها مجموعة على رادار الأعداء. **الوحدات المتأثرة:** طائرة المراقبة فينوم (Venom Patrol Craft)
الهجوم العاكس **(Reflector Attack)**		يمكن لمدافع الأشعة أن تعكس أشعتها من طائرات دورية فينوم. من أجل بلوغ تلك الأهداف التي لا يمكن الوصول إليها. **الوحدات المتأثرة:** مدفع الأشعة (Beam Cannon)
تقنية القيادة **(Commandeer Technology)**		يمكن للآلي العظيم (Avatar Warmech) أن يستخدم هذه التقنية على الدراجة الهجومية. أو قاذفة اللهب. أو الدبابة الشبح. أو مدفع الأشعة من أجل التحكم في تقنياتها. سيسبب ذلك دمار الوحدة التي يتم استخدام تقنية القيادة عليها. **الوحدات المتأثرة:** الآلي العظيم (Avatar Warmech)

قوات SCRIN

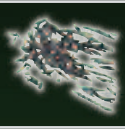
ظهر الإثبات فجأة على أن الجنس البشري لم يكن وحيدًا في هذا الكون. حين ظهرت قوات Scrin على الأرض وشرعوا في هجومهم. يبدو عليهم أنهم يزدهرون عيشاً على التايبريوم. وعلى عكسنا نحن البشر. يبدو أنهم يزدادون صحة وقوة بسبب هذا العنصر.

الأعداد الكلية لقوات Scrin غير معروفة. لكن تقنيتهم التي يستخدمونها تبدو شديدة التقدم مقارنة بتلك للبشر. هذه التقنية هي التي وفرت لهم القدرة على التعايش مع ظروف كوكبنا. لم نستطيع الحصول على معلومات استخباراتية كافية عن دوافعهم. لكن حتى يثبت العكس. فسنعاملهم على أنهم خطر محتمل.

وحدات قوات SCRIN

مشاة SCRIN

يتم تدريب جميع وحدات المشاة لقوات Scrin داخل **البوابة (Portal)**.

الأيقونة/ الاسم	الشرح
الطنّانات (Buzzers) 	الطنّانات المرعبة تبدو كما لو كانت سحابة من الشفرات الطائرة التي يمكنها القطع خلال اللحم والدروع الخفيفة. كما يبدوا عليها أنها تتمتع بقدرة حس عالية.
المحطّمات (Disintegrators)	هذه الكائنات المعدنية السائرة تدمر المركبات بشعاع قوي قاطع. لكن عند تلقيها الكثير من الصدمات. فإنها تنفجر لتصيب الأعداء حولها بالضرر.
المستوعبات (Assimilator)	هذا الكائن الغريب الذي لا يمكن رؤيته وهو ساكن. يختص بالتحكم في مباني الأعداء. وبإمكان المستوعبات إصلاح منشآت قوات Scrin أيضاً. والقبض على الفلول المنهزمة.
الدوريات المنقضة (Shock Troopers)	تم تسميتها كذلك نظراً لهجماتها العنيفة على الأماكن كثيفة السكان. كما يمكنها الهجوم على العربات المدرعة وجهاً لوجه. - **المتطلبات:** مركز الأعصاب (Nerve Center). حجرة الركود (Stasis Chamber) - **الترقيات:** قاذفات أقراص البلازما (Plasma Disc Launchers). رزمة الوميض (Blink Pack)
العقل المدبر (Mastermind)	يستطيع هذا الكائن أن يتنقل آنيًا لمسافات بعيدة. وأن يتحكم في عقول الأعداء. يظهر في قلب معسكر العدو. ويتحكم في المركبات والمباني والمشاة. - **القدرات:** وحدات التنقل الآني(Teleport Units) - **المتطلبات:** حجرة الركود (Stasis Chamber). مجمع التقنية (Technology Assembler).

مركبات قوات SCRIN

يتم تصنيع جميع مركبات قوات Scrin داخل **الكرة الحربية (Warp Sphere)**

الأيقونة/ الاسم	الشرح
الباحث (Seeker)	من الجلي أنه تم تصميم الباحث للاستطلاع. فهذه المركبة الخفيفة مجهزة بماسحات متقدمة وقاذفات أقراص بلازما.
الرشاش المتحرك (Gun Walker)	هذه المركبات ذات الأرجل مسلحة بأسلحة سريعة الطلقات، القادرة على المرور عبر أوصال وحدات مشاة وطائرات العدو.
الحاصدة (Harvester)	تمتص التايبريوم وتنقله إلى قاعدة Scrin. كما تتميز بقدرتها على إصلاح ذاتها عند تواجدها بالقرب من التايبريوم.
دبابة التبديد (Devourer Tank)	مسلحة مدفع بروتون طويل المدى، ويمكنها امتصاص التايبريوم لشحن الشعاع. **المتطلبات:** مركز الأعصاب (Nerve Center)
المفسد (Corrupter)	وحدات تقوم برش العدو بوحل مؤكسد يدمر المباني والمشاة، لكنه في ذات الوقت يعالج قوات Scrin حين يقع عليهم. **المتطلبات:** مركز الأعصاب (Nerve Center)
المبيد الثلاثي (Annihilator Tripod)	تم تسليح هذا الوحش المدمر الذي يسير على أقدام قوية تسحق المركبات تحتها، بثلاثة مدافع أشعة قوية مثبتة على مجسات ذات مفاصل مستقلة. **المتطلبات:** مركز التقنية (Tech Lab) **الترقيات:** مولّد حقل الطاقة (Forcefield Generator)
المستكشف (Explorer)	لا يخفى على أحد هوس قوات Scrin بعنصر تايبريوم، لذا تعمد لإرسال مستكشفين للبحث عن هذا العنصر، والكشف عن الأماكن التي يمكن استخراجه منها.

طائرات SCRIN

يتم تصنيع جميع طائرات قوات Scrin داخل موازن الجاذبية **(Gravity Stabilizer)**

الأيقونة/ الاسم	الشرح
سفينة اليعسوب **(Drone Ship)**	أبراج ضخمة طوافة يمكنها الهبوط في أي مكان للبدء في إنشاء قاعدة لقوات Scrin. تشبه عمل وحدات عربات الإنشاءات النقالة (MCV).
راكبة العواصف **(Stormrider)**	طائرات هجومية سريعة، مسلحة بمسدس بلازما، فعالة ضد القوات الجوية والأرضية.
السفن الحربية المدمرة **(Devastator Warship)**	قادرة على إلحاق الدمار الكبير بأي وكل شيء تحتها، باستخدام بطاريات أقراص زيوس بلازما بعيدة المدى. **المتطلبات:** مركز التقنية (Tech Lab) **الترقيات:** مولّد حقل الطاقة(Forcefield Generator)
الحاملة المهاجمة **(Planetary Assault Carrier)**	سفينة الفضاء الضخمة الطوافة هذه تحتوي بداخلها عددًا من المقاتلات الجوية، القادرة على مهاجمة الأهداف الأرضية بشدة. تكمن خطورة هذه الحاملة حين تبدأ توليد عاصفة أيونية. **القدرات:** الإعصار الأيوني (Ion Storm) **المتطلبات:** باعث الإشارة (Signal Transmitter) **الترقيات:** مولّد حقل الطاقة (Forcefield Generator)
السفينة الأم **(Mothership)**	هذه السفينة الطائرة البطيئة هي سلاح مدمر قادر على إطلاق دفقات من الطاقة تشطر أهدافها وتتسبب في ردود فعل متسلسلة، قادرة على محو مدن بأكملها. **المتطلبات:** باعث الإشارة (Signal Transmitter)

منشآت قوات SCRIN

المنشآت الإنتاجية لقوات SCRIN

الأيقونة/ الاسم	الشرح
منصة اليعسوب **(Drone Platform)**	منصة إنتاج مباني Scrin أخرى لإنشاء قاعدة. وتحمل منصة اليعسوب قدرات تشغيل تغطية الرادار.
المفاعل **(Reactor)**	مصدر الطاقة الأساسي لقواعد Scrin. ويستخدم الإشعاع الصادر من التايبريوم من أجل توفير الطاقة لمباني الكائنات الفضائية.

المستخرج (Extractor)

يقوم بجمع وتخزين التايبريوم الذي جمعته حاصدات الكائنات الفضائية. يأتي مع الحاصدة وهو ذو دور حيوي في جمع العملة التي تحتاجها قوات Scrin لتمويل حروبها.

البوابة (Portal)

تنتقل مشاة قوات Scrin إلى أرض المعركة عبر البوابة (Portal). لكن هذه البوابة أضعف من أن تنقل الوحدات الثقيلة.

المتطلبات: المفاعل (Reactor)

الكرة الحربية (Warp Sphere)

تولّد هذه الكرة بوابة قادرة على نقل مركبات قوات Scrin. تحتوي على آليات تصلح الأعطال التي لحقت بالمركبات في مدى قريب منها. ويمكنها صنع آليات إعادة البناء عند الحاجة.

المتطلبات: المفاعل (Reactor)، المستخرج (Extractor)

مركز الأعصاب (Nerve Center)

تحتاج إليه لتكوين قواعد كائنات فضائية متقدمة. فبمقدور هذا المركز صنع أي شيء من ربط الشبكات بقوات الكائنات الفضائية البعيدة، إلى استدعاء ضربة البرق (Lightning Spike) للمساعدة في الدفاع عن القاعدة.

المتطلبات: المفاعل (Reactor)، المستخرج (Extractor)

مثبّت الجاذبية (Gravity Stabilizer)

يتحكم مُثبت الجاذبية في تقلبات الجاذبية لجسم الكوكب، وهو مبني للسماح بنقل أساطيل الفضاء لقوات Scrin لمسافات بعيدة بشكل آمن.

المتطلبات: مركز الأعصاب (Nerve Center)

حجرة الركود (Stasis Chamber)

يمكن لحجرة الركود الحفاظ على مشاة الكائنات الفضائية المتقدمة مثل الدوريات المنقضة (Shock Trooper) والعقل المدبر (Mastermind). كما يمكنها عرض درع الركود (Stasis Shield) في أي مكان على أرض المعركة.

المتطلبات: مركز الأعصاب (Nerve Center)، البوابة (Portal)

مجمع التقنية (Technology Assembler)

يسمح بإنتاج أشد قوات Scrin قوة. وأن يُدخل التحسينات على القوات. ويمكنه أن يسبغ مناعة على القوات الأرضية ضد الهجمات لبعض الوقت.

المتطلبات: مركز الأعصاب (Nerve Center)، البوابة (Portal)

باعث الإشارة (Signal Transmitter)

يمكن استخدام باعث الإشارة لاستدعاء السفينة الأم الضخمة (Scrin Mothership). ويمكنه تغيير التردد لفتح ثقوب دودية (Wormholes) في البيئة المحيطة.

المتطلبات: مجمع التقنية (Technology Assembler)

المسبك (Foundry)

يعمل بمثابة منصة آليات أثناء بناء المنشآت. وبهذا تمنح عمال Scrin وصولاً إلى الإنشاء السريع لمباني القاعدة.

الأيقونة/ الاسم	الشرح
الخلايا الطنانة **(Buzzer Hives)**	تحوي هذه الخلايا عددًا لا ينتهي من الطنّانات الشرسة، التي إن تم القضاء عليها، فستولّد هذه الخلايا طنّانات غيرها بسرعة.
مسرع النمو **(Growth Accelerator)**	معروف عن قوات Scrin صنعها لهذه لمسرعات النمو الغامضة التي تسرّع مخرجات حقولهم من التابيريوم. **المتطلبات:** المستخرج (Extractor)
عمود العاصفة **(Storm Column)**	يولد هذا العمود عاصفة أبونية محلية تساعد مركبات الكائنات الفضائية. يمكن تركيز هذه العاصفة على صاعقة برق قادرة على تدمير الطائرات والمركبات والمشاة. **المتطلبات:** مجمع التقنية (Technology Assembler)
مدفع الفوتون **(Photon Cannon)**	مدافع الفوتون قادرة على تمزيق أوصال المركبات الأرضية، لكن وحدات المشاة من الصغر بحيث يمكنها تفادي الإصابة بأضرار مباشرة. **المتطلبات:** البوابة (Portal)
بطارية صواريخ البلازما **(Plasma Missile Battery)**	تطلق بطارية صواريخ البلازما أقراصاً شديدة السخونة، قادرة على اختراق طائرات العدو. **المتطلبات:** مركز الأعصاب (Nerve Center)
مولد الصدوع **(Rift Generator)**	تستخدم قوات Scrin هذا الجهاز الخطير لكي تصنع فتحة في أرض المعركة، تمتص من يقع في محيطها وترميه في الفضاء السحيق. **المتطلبات:** مجمع التقنية (Technology Assembler)

قدرات SCRIN الداعمة

الأيقونة/ الاسم	الشرح
آليات إعادة البناء **(Reconstruction Drones)**	عمال قوات Scrin مدربون على إطلاق هذه آليات إعادة البناء المتخصصة في إصلاح أي أعطال تلحق بالقوات حتى في أتون المعركة. **يمكن تفعيله لدى:** الكرة الحربية (Warp Sphere)
صاعقة البرق **(Lightning Spike)**	طورت قوات Scrin هذه الصواعق كوسيلة دفاعية لاستخدامها ضد الكثير من الوحدات القتالية. **يمكن تفعيله لدى:** مركز الأعصاب (Nerve Center)

بسبب الحاجة في بعض المواقف لاستخدام أعداد أكبر من الطنانات (Buzzers)، بإمكان عمال Scrin توفير أسراب كاملة لاستدعائها إلى أرض المعركة عند الحاجة. **يمكن تفعيله لدى:** مركز الأعصاب (Nerve Center)		**الأسراب** **(The Swarm)**
يكشف ماسح الاهتزازات في التوّ حقول التايبريوم، وأشكال الحياة المعتمدة عليه، والمباني والمركبات في المحيط. **يمكن تفعيله لدى:** مركز الأعصاب (Nerve Center)		**ماسح الاهتزازات** **(Vibration Scan)**
كل ما يقع في قبضة هذا درع الركود لقوات Scrin يتوقف بشكل مؤقت عن العمل (كما لو توقف عنه الزمن)، ويصبح منيعاً ضد بقية الأسلحة المعروفة. **يمكن تفعيله لدى:** حجرة الركود (Stasis Chamber)		**درع الركود** **(Stasis Shield)**
يجعل حقل الطور الوحدات التي تقع في مداه صعبة الهجوم عليها وغير قادرة على الهجوم. يستخدم عمال Scrin هذه القوة لإرسال قواتهم خلف الدفاعات التقليدية. **يمكن تفعيله لدى:** مجمع التقنية (Technology Assembler)		**حقل الطور** **(Phase Field)**
يخلق هذا الثقب الدودي نفقًا في الفضاء، بشكل يسمح للقوات المحاربة بالسفر الآني من طرف إلى آخر. **يمكن تفعيله لدى:** باعث الإشارة (Signal Transmitter)		**الثقب الدودي** **(Wormhole)**
من المحتمل أن لا تكون قيادات قوات Scrin العليا مجتمعة في السفينة الأم، إلا أنها تشكل خطراً كبيراً، ومن الممكن استدعاؤها إلى المعركة باستخدام قدرات كبيرة. **يمكن تفعيله لدى:** باعث الإشارة (Signal Transmitter)		السفينة الأم **(Mothership)**
أقوى سلاح لدى قواتScrin ، بحيث يصنع ثقباً أسود في الفضاء، يجذب إليه كل ما يحبط به. **يمكن تفعيله لدى:** مولد الصدوع (Rift Generator)		**الصدع** **(Rift)**

ترقيات قوات SCRIN

الشرح		الأيقونة/ الاسم
رغم أنها مخصصة لوحدات Scrin المدرعة، بحيث تستطيع قاذفات أقراص البلازما تتبع وتدمير الطائرات السريعة، إلا أنها قابلة للتركيب على أقوى القوات الأرضية أيضاً. **يُجرى أبحاثه في:** مجمع التقنية (Technology Assembler) **الوحدات المتأثرة:** الدوريات المنقضّة (Shock Troopers)		قاذفات أقراص البلازما **(Plasma Disc Launchers)**
يمكن لنخبة وحدات الدوريات المنقضّة (Elite Shock Troopers) استخدام هذه الرُزم لتغيير مواقعها على الفور عبر أرض المعركة، رغمًا عن أنف أعدائها. **يُجرى أبحاثه في:** مجمع التقنية (Technology Assembler) **الوحدات المتأثرة:** الدوريات المنقضّة (Shock Troopers)		رزمة الوميض **(Blink Packs)**

تعمل مولدات حقول الطاقة على توليد درع محلي من الطاقة قادر على تحمل قدرًا كبيرًا من الطاقة ضده (كذلك نبضة إلكترومغناطيسية EMP) قبل أن يدمّر تماماً. ➤ **تجرى أبحاثه في:** مجمع التقنية (Technology Assembler) ➤ **الوحدات المتأثرة:** المبيد الثلاثي (Annihilator Tripod)، السفن الحربية المدمرة (Devastator Warship)، الحاملة المهاجمة (Planetary Assault Carrier)		**مولدات حقول الطاقة** **(Forcefield Generators)**
يمنح مجمع التقنية (Technology Assembler) التابع لقوات Scrin المكونات اللازمة للمفاعلات (Reactors) لزيادة كمية الطاقة المولدة عبر نواة الانصهار. ➤ **تجرى أبحاثه في:** مجمع التقنية (Technology Assembler)		**نواة الانصهار** **(Fusion Core)**

قدرات قوات SCRIN

الشرح	الأيقونة/ الاسم
يستطيع العقل المدبر (Mastermind) نقل جميع الوحدات من وإلى منطقة ما عبر سحب التايبريوم الموجود في البيئة المحيطة. إما من حقل تايبريوم. أو من صومعة العدو. ➤ **الوحدات المتأثرة:** العقل المدبر (Mastermind)	**وحدات التنقل الآني** **(Teleport Units)**
يمكن لدبابة التحول (Devourer Tanks) أن تحوّل التايبريوم لزيادة قوة مدافع الفوتون. يمدها ذلك الشعاع بمدى أكبر وقوة أكبر. **الوحدات المتأثرة:** دبابة Devourer	**شعاع التحول** **(Conversion Beam)**
يمكن للحاملات المهاجمة (Planetary Assault Carriers) أن تولد عاصفة أيونية محلية قادرة على تقوية دفاعات جميع طائرات Scrin في المنطقة المحيطة. **الوحدات المتأثرة:** الحاملة المهاجمة (Planetary Assault Carrier)	**العاصفة الأيونية** **(Ion Storm)**
يعطي هذا الجهاز لوحدات العقل المدبر (Mastermind) لقوات Scrin قدرة مذهلة على فرض سيطرتها الكاملة على هدف ما. مثل دبابة أو طائرة أو حتى منشأة إنتاج. ➤ **الوحدات المتأثرة:** العقل المدبر (Mastermind)	**جهاز التلاعب** **(Manipulator Device)**

الوحدات المحايدة ومبانيها التقنية

الوحدات المحايدة

الأيقونة/ الاسم	الشرح
المسوخ الناهبة (Mutant Marauder)	هي وحدات شرسة مدرعة بالرشاشات، وتنتعش في حقول التايبريوم، خلافاً لبقية الكائنات الحية.
كائنات Visceroids	هذه الكائنات غبية بلا عقل، لكنها خطرة في ذات الوقت بسبب تعرضها الطويلة لعنصر معين من التايبريوم، لذا فهي تهاجم كل ما يتحرك أمامها، كما تتكاثر باستمرار.

المباني التقنية

الأيقونة/ الاسم	الشرح
سنبلة التايبريوم (Tiberium Spike)	السيطرة على هذا المبنى التقني يوفر دخلاً ثابتًا من الموارد الإضافية.
نقطة التوسع (Expansion Point)	السيطرة على هذا المبنى يوفر سيطرة ميدانية على القوات الأرضية في المحيط القريب. تسمح نقطة التوسع ببناء المنشآت.
منصة الدعم (Reinforcement Bay)	السيطرة على هذا المبنى التقني يوفر وحدات إضافية.
مفرع الأنفاق (Subway Hub)	السيطرة على هذا المبنى التقني يسمح بالوصول إلى جميع مداخل الأنفاق على أرض المعركة.
مدخل الأنفاق (Subway Entrance)	السيطرة على مفرّع الأنفاق (Subway Hub) يسمح للعديد من الوحدات بالتنقل ما بين جميع مداخل الأنفاق على الخريطة.

مركز التحكم بالنبضات الإلكترومغناطيسية
(EMP Control Center)

تسمح السيطرة على هذا المبنى التقني باستخدام النبضة الإلكترومغناطيسية EMP.

خلية المسوخ
(Mutant Hovel)

تسمح السيطرة على هذا المبنى التقني بالاستعانة بخدمات المسوخ الناهبة (Mutant Marauders).

برج الدفاع
(Defensive Tower)

تسمح السيطرة على هذا المبنى التقني بالتحكم بمدفع ثابت.

صومعة التايبريوم
(Tiberium Silo)

تسمح السيطرة على هذا المبنى التقني باستخدام مصادر إضافية لمرة واحدة.

الحفظ والتحميل (SAVING AND LOADING)

يمكنك تحميل الألعاب من خلال القائمة الرئيسة، وحفظها عبر قائمة التوقف المؤقت. سيتم حفظ اللعبة في نمط الحملة بشكل تلقائي بعد كل تحقيق نصر في مهمة (يتم تخزين ملفات حفظ تلقائية مستقلة لكل حملة).

- لتحميل لعبة مسبقة الحفظ، انقر على CAMPAIGN من القائمة الرئيسية، ثم انقر على CONTINUE CAMPAIGN. اختر لعبة مسبقة الحفظ من القائمة، ثم انقر على LOAD GAME.
- لحفظ لعبة قيد اللعب، اضغط على **ESC** لفتح قائمة التوقف المؤقت، ثم انقر على SAVE. اختر لعبة مسبقة الحفظ من القائمة للحفظ فوقها، ثم انقر على SAVE GAME.

حل المشاكل

مركز الدعم عبر الشبكة

إن كنت تواجه مشاكل مع هذه اللعبة، يرجى زيارة مركز الدعم عبر الشبكة من خلال موقع **http://support.electronicarts.co.uk**، حيث تتمكن من استعراض أحدث الأسئلة والأجوبة الخاصة بحل المشاكل، وإرسال طلبات الدعم الفني عبر الشبكة.
للنصائح الخاصة بحل المشاكل لخاصية EA Link، يرجى التأكد من تشغيل EA Link، ثم اختيار مساعدة (HELP) من أعلى نافذة EA Link لزيارة قسم المساعدة.

الدعم من دون شبكة

تحتوي هذه اللعبة على ملف دعم فني (Technical Support) يساعدك على حل أية مشكلة قد تعترضك، ستجد ملف الدعم الفني في ذات المجلد الذي يحتوي على اللعبة، يمكنك كذلك الحصول على دعم فني من فريق الدعم الفني (Customer Supportteam) التابع لنا (شاهد قسم الدعم الفني في الأسفل).

مشاكل أثناء تشغيل اللعبة

- تأكد من امتلاكك لمتطلبات الجهاز الدنيا لهذه اللعبة، وأنك تمتلك أحدث برامج القيادة الخاصة ببطاقات الصوت والرسوميات:

لبطاقات رسوميات NVIDIA، يرجى زيارة موقع **www.nvidia.com** لإيجاد وتنزيل الملفات.
لبطاقات رسوميات ATI، يرجى زيارة موقع **www.ati.amd.com** لإيجاد وتنزيل الملفات.

- إن كنت تشغل إصدارة الأقراص من اللعبة، جرب إعادة تركيب مكتبة DirectX من القرص. غالباً ما يكون موجوداً في مجلد DirectX في الجذر الرئيس للقرص. إن كنت تمتلك اتصالاً مع إنترنت، فبالإمكان زيارة موقع **www.microsoft.com/directx** لتركيب الإصدارة الأحدث من مكتبة DirectX.

نصائح عامة لحل المشاكل

- إن كنت تمتلك إصدارة الأقراص من هذه اللعبة، ولم تظهر شاشة التشغيل التلقائي (AutoPlay) للتركيب/ اللعب وحدها، يمكن النقر بالزر الأيمن على أيقونة القرص الموجودة في My Computer، واختيار AutoPlay.
- إن كانت اللعبة تعمل بشكل بطيء، جرب الإنقاص من جودة بعض إعدادات الصوت والفيديو من قائمة خيارات اللعبة. التقليل من الكثافة النقطية للشاشة من شأنه في بعض الأحيان تحسين الأداء.
- للحصول على الأداء الأفضل أثناء اللعب، يفضل إلغاء عمل بعض التطبيقات التي تعمل في الخلفية، أو برامج الحماية من الفيروسات التي تعمل في نظام ويندوز. لكن تأكد من إعادة تشغيل برامج الحماية من الفيروسات بعد الانتهاء من اللعب.

اللعب عبر الشبكة مع وجود موجه (ROUTER) أو جدار ناري (FIREWALL)

تستخدم اللعبة منافذ الشبكة التالية للعب عبر إنترنت. إن كنت تلعب مع وجود جدار ناري (مثل برنامج الجدار الناري الخاص بأنظمة ويندوز أو عتاد جدار ناري) تأكد من أنها تسمح بمرور بيانات اللعبة عبر هذه المنافذ:

Type	Local	Remote
UDP	Any	27900
TCP	Any	29900
TCP	Any	29901
TCP	Any	6667
UDP	6500	27900
UDP	6500	Any
TCP	Any	28910
UDP	13139	13139
UDP	Any	27900
TCP	Any	28910

توجيه المنفذ

إن كنت متصلاً بإنترنت من خلال موجّه، فبإمكان إعداد توجيه المنفذ حل الكثير من مشاكل الاتصال الخاصة بالشبكة. جميع الموجهات تمتلك أساليب فريدة لإعداد توجيه المنفذ، لكن الخطوات التالية من شأنها مساعدتك:

1. سجّل الدخول إلى شريط الإدارة في الموجّه. لمعظم الموجّهات واجهات عبر ويب تسمح للمستخدم إعداد توجيه المنافذ. تختلف طرق التسمية لكل موجه، لكن عليك البحث عن أي ما يمكن أن يدل على توجيه المنافذ (Port Forwarding)، أو الخدمات (Services)، أو المزودات الافتراضية (Virtual Servers)، أو خدمات الدخل (Inbound Services)، أو التطبيقات (Applications)، أو الألعاب (Gaming).
2. عليك بعدها إنشاء قواعد جديدة لتحويل أرقام المنافذ المحددة أعلاه حسب عنوان بروتوكول IP الخاص بجهاز الكمبيوتر لديك. يمكنك إيجاد عنوان بروتوكول IP من قائمة ابدأ في ويندوز: اضغط زر ابدأ (START) ثم اختر أمر RUN...، ثم أدخل **cmd**. اضغط على موافق (OK).
3. وضمن شاشة الإدخال اطبع **ipconfig** ثم اضغط على ENTER. ستظهر إعدادات شبكة مبسطة بالإضافة إلى عنوان بروتوكول IP.

إعدادات توجيه المنافذ التقليدية غالباً ما تظهر على الشكل التالي:
المنفذ (Port) - 3658 ، البروتوكول **Protocol** - UDP - ، الضغط **(Traffic) -** Incoming، توجيه إلى **(Forwarded to)** - (رقم **IP** الخاص بك، مثل 192.168.1.3)

خاصية DMZ

بعض الموجهات تمتلك خياراً لوضع جهاز الكمبيوتر ضمن خاصية De-Militarised Zone, DMZ. حسب تعريفات الموجهات في المنزل، ذلك يدل على أن جميع منافذ الدخل سيتم توجيهها إلى جهاز الكمبيوتر لديك. من شأن هذه العملية حل أي مشاكل اتصال ممكنة، لكنك ستخسر أي إمكانات حماية أمنية يقدمها المزود الخاص بك.

لمزيد من المعلومات حول الجدران النارية، وتوجيه المنافذ، ومناطق DMZ، يرجى قراءة النصيحة في موقع الدعم الفني على الشبكة عبر **http://support.electronicarts.co.uk**

خدمة الزبائن

نظراً لطبيعة أغلب المشاكل التي تتعرض لها عند تشغيل الألعاب الخاصة بأجهزة الكمبيوتر، من الأسهل – وغالباً ما تكون أسرع – تحليلها باستخدام قسم الدعم الفني (Support Centre) على الشبكة عبر http://support.electronicarts.co.uk.

يمكنك هنا استعراض أحدث الأسئلة والأجوبة لجميع ألعابنا، أو مشاهدة قاعدة البيانات الخاصة بالنقر على GET HELP، إن لم تتمكن من حل مشكلتك، انقر على CONTACT US لإرسال استفسارك إلى أحد تقنيي خدمة العملاء، الذي سيحاول الرد على استفسارك في أقرب وقت ممكن.

إن كنت تحتاج إلى مساعدة إضافية، أو تفضل التكلم مع أحد التقنيين، بإمكانك الاتصال هاتفياً بقسم خدمة العملاء (من الإثنين إلى الجمعة، ما بين الساعة 9 صباحاً و9 مساءً).

هاتف خدمة العملاء: **0870 243 2435** فاكس خدمة العملاء: **0870 2413231**

يتم احتساب تعرفة المكالمات الداخلية على هذه المكالمات. يرجى الرجوع إلى شركة الاتصالات المحلية للحصول على المزيد من المعلومات.

لمساعدتنا على تشخيص مشكلتك، يرجى إعداد تقرير تشخيص مكتبة دايركت إكس (**DirectX Diagnostic**) لجهاز الكمبيوتر لديك قبل الاتصال بنا:

- اضغط زر ابدأ (START) ثم اختر أمر ...Run، ثم أدخل dxdiag. اضغط على OK، ثم ما أن ينتهي التقرير اضغط على حفظ كافة المعلومات (...SAVE ALL INFORMATION)، واحفظ التقرير إلى سطح المكتب لنظام ويندوز.

ملاحظة: لن يزودك قسم خدمة العملاء بمعلومات حول كيفية اللعب أو سبل تحسين مهاراتك في اللعب.

ملاحظة: إن كنت تحتاج إلى مساعدة في بيئة اللعب، يرجى مراجعة الغلاف الخارجي الخلفي لهذا الكتيب، للحصول على معلومات عن خط المساعدة الرسمي لشركة EA.

ملاحظة: إن اشتريت هذه اللعبة عبر EA Link، فبالإمكان الوصول إلى اتفاقية ترخيص المستخدم النهائي عبر **http://files.EA.com/downloads/commerce/eula/en_US/eula.pdf**

ملاحظة:

تمتلك شركة إلكترونيك آرتس الحق بتعديل المنتج المشار إليه بكتيب التعليمات هذا في أي وقت ودون إشعار مسبق. يخضع هذا الكتيب والبرامج المدونة في هذا الدليل إلى حماية حقوق النسخ. جميع الحقوق محفوظة. لا يسمح بنسخ أو إعادة إنتاج أو ترجمة أو تلخيص إلى وسيلة إلكترونية، أو صيغة يمكن قراءتها آلياً جزئياً أو بشكل كامل من هذا الدليل أو البرامج الموصوفة بدون موافقة تحريرية مسبقة من قِبل شركة إلكترونيك آرتس EA Swiss Sàrl، Place du Molard 8، Geneva 1204، سويسرا (Switzerland). لن تفرض شركة إلكترونيك آرتس أي ضمانات أو شروط أو اعتراضات بشكل صريح أو ضمني فيما يتعلق بهذا الدليل، نوعيته أو تجاريته أو لياقة استخدامه لأي هدف معين. إن هذا الدليل "مجّهز كما هو". كما تقدم شركة إلكترونيك آرتس ضمانات محدودة فيما يتعلق بالبرنامج ووسائل التسجيل لهذا البرنامج. لن تكون شركة إلكترونيك آرتس المحدودة في أي حال من الأحوال، مسؤولة قانونياً عن أي أضرار ناجمة بشكل مباشر أو غير مباشر. هذه البنود والشروط لا تؤثر أو تضر بالحقوق القانونية للمشتري في أي حال من الأحوال حين يكون المشتري مستهلكاً يقتني السلع، إلا في حال الشراء لأغراض غير تلك لأداء عمله.

الضمان

ملاحظة: تنطبق شروط الضمان التالية على المنتجات التي يتم بيعها في محلات بيع التجزئة فقط. لا تنطبق شروط الضمان على المنتجات التي تم بيعها عبر خاصية **EA Link**.

محدودية الضمان

تضمن شركة إلكترونيك آرتس للمشتري الأصلي لهذا البرنامج، للاستخدام على جهاز الكمبيوتر، خلوّ وسائط التسجيل التي سُجّلت عليها البرامج، من العيوب في المواد والصناعة لمدة 12 شهراً من تاريخ الشراء. ستُستبدل خلال تلك الفترة، المنتجات المعيبة في حال رجوع المنتج الأصلي إلى شركة إلكترونيك آرتس على العنوان الموضح، مرفقاً بإثبات شراء مؤرّخ، وبيان يصف العيوب، إضافة إلى المنتج المعطوب والعنوان البريدي الخاص بك. هذا الضمان هو إضافة إلى حقوقك القانونية، ولا يؤثر عليها في أي حال من الأحوال. لا يُطبّق هذا الضمان على البرامج ذاتها، والتي "جُهّز كما هي"، ولا يُطبق على وسائط التسجيل التي تخضع لسوء الاستخدام والضرر أو الاستهلاك المفرط.

ضمان الاستعادة

ستستبدل شركة إلكترونيك آرتس وسائط التسجيل المتضررة من قِبل المستخدم حسب توفرها. إذا أعيدت وسائط التسجيل الأصلية مع صك مصرفي بمقدار 7.50 جنيه إسترليني لكل قرص لصالح شركة إلكترونيك آرتس المحدودة (Electronic Arts Ltd.). يرجى تذكر إرفاق كامل التفاصيل الخاصة بالعيوب، مع اسمك الكامل، والعنوان، ورقم الهاتف الذي يسهل عملية الاتصال بك في أوقات النهار إن أمكن.

قسم ضمان العميل لشركة إلكترونيك آرتس، صندوق بريد 181، KT16 0YL، Chertsey، **المملكة المتحدة.**

تستثني شركة إلكترونيك آرتس (Electronic Arts) أي ضمان يتعلق بهذا المنتج في حال تم شراؤه مستعملاً من قبل، ولم يكن الزبون هو المستخدم الأول لهذا المنتج.

© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, the EA logo, Command & Conquer and Command & Conquer 3 Tiberium Wars are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999-2007 GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

WWW07705529MT