COMMAND & CONQUER 3

TIBERIUM WARS™

EPILEPSZIA-FIGYELMEZTETÉS!

Kérjük, olvassa el mielőtt Ön vagy gyermekei játszani kezdenének.

Néhány ember hajlamos epilepsziás rohamokra, vagy eszméletvesztésre, mikor hirtelen fényvillanásokkal, fényeffektusokkal kerül szembe a mindennapi életben. Ezeknél a személyeknél a televízió nézése, illetve a bizonyos videojátékok is okozhatnak ilyesfajta rohamokat. Ez a veszély akkor is fennáll, ha az illető eddig még nem produkált ilyen rohamokat, és kórtörténetében sem szerepelt ilyesmi Ha az Ön családjában bárkinek valaha is volt valamilyen epilepsziás tünete (pl. roham, eszméletvesztés) a villanó fényektől, kérjük, forduljon kezelőorvoshoz játék előtt.

Kérjük a szülőket, hogy kísérjék figyelemmel gyermekeiknek a videojátékokkal való időtöltését. Ha Ön, vagy gyermeke észreveszi magán az alább felsorolt tünetek valamelyikét a játékkal töltött idő alatt, AZONNAL függessze fel a tevékenységet és forduljon orvoshoz! Ilyen tünetek például: szédülés, homályos látás, szem vagy izomgyengeség, eszméletvesztés, helytelen tájékozódás, önkéntelen mozgás vagy izomrángás.

ÓVINTÉZKEDÉSEK A JÁTÉK HASZNÁLATA SORÁN

- Ne legyen túl közel a képernyőhöz. Tartsa meg a megfelelő távolságot, legalább annyira, amennyire a vezetékek ezt lehetővé teszik!
- Inkább kisebb méretű képernyőt használjon!
- Kialvatlanság vagy fáradtság esetén ne üljön le játszani!
- Játsszon jól megvilágított szobában!
- Tartson szünetet a játék közben, óránként legalább 10-15 percet!

A JÁTÉK TELEPÍTÉSE ÉS HASZNÁLATA

LEMEZ HASZNÁLATA ESETÉN

A játék telepítéséhez helyezd a lemezt a lemezmeghajtóba és kövesd a képernyőn megjelenő utasításokat.

Ha a játék már telepítve van, elindíthatod saját AutoRun menüjéből, vagy a képernyő bal alsó sarkában található START menüből a következő útvonalon: START > PROGRAMOK (vagy MINDEN PROGRAM).

EA LINK HASZNÁLATA ESETÉN

Az EA Linken belül található Help (Súgó) rovatban megtalálhatod a telepítéssel és használattal kapcsolatos instrukciókat.

MARADJ JÁTÉKBAN, REGISZTRÁLJ AZ EA-NÁL!

Hozz létre EA hozzáférést és regisztráld a játékot, hogy megkapd az EA ingyenes csaláskódjait és tippjeit. Az EA tagság hozzáférésének elkészítése gyors és egyszerű.

Regisztrálhatsz a telepítés során vagy a játék START menükének Elektronisus regisztráció menüpontjával. Ezen kívül weblapunkon, a www.gamereg.ea.com is regisztrálhatsz.

Megjegyzés: Az EA hozzáférésen regisztrált játékok esetén fiókodban emlékeztetőül elmentésre kerül a PC sorozatszáma az EA „Saját hozzáférésem" menüpontban.

TARTALOM

A JÁTÉK TELEPÍTÉSE ÉS HASZNÁLATA	1
MARADJ JÁTÉKBAN, REGISZTRÁLJ AZ EA-NÁL!	1
ÜDVÖZÖLJÜK ISMÉT KÖRÜNKBEN, PARANCSNOK!	3
TELJES IRÁNYÍTÁS	4
SZEREPOSZTÁS	7
FŐMENÜ	8
BEÁLLÍTÁSOK	9
JÁTÉKKÉPERNYŐ	9
A JÁTÉK ALAPJAI	12
JÁTÉK KÖZÉPHALADÓK SZÁMÁRA	16
JÁTÉKMÓDOK	20
EGYSÉGEK, ÉPÜLETEK ÉS KÉPESSÉGEK	27
MENTÉS ÉS BETÖLTÉS	53
VEVŐSZOLGÁLAT	55
MEGJEGYZÉS	55
JÓTÁLLÁS	55

Látogass el az EA™ online központjába, címünk: www.ea.com.

ÜDVÖZÖLJÜK ISMÉT KÖRÜNKBEN, PARANCSNOK!

Nyakunkon a harmadik tibériumháború.

2047-ben a Global Defense Initiative (GDI) zászlaja alatt egyesült szövetségesek és a Nod Testvériség néven ismert gyanús szuperhatalom közötti árnyékháború ismát lángba borította a bolygót. Mindkét hatalom a tibériumnak nevezett titokzatos, földönkívüli eredetű kristályért harcol, amely a világtörténelem legsúlyosabb környezeti katasztrófájáért felelős. A tét a lehető legnagyobb, hiszen az emberiség és a bolygó sorsa annak a kezében van, aki uralja a tibériummezőket. A GDI és Nod Testvériség között tomboló harc azonban csak a kezdet. Az emberiség kezd rájönni, hogy nincs egyedül a világegyetemben és nem is az egyetlen faj, amelyik a tibérium birtoklásáért küzd.

MEGJEGYZÉS MIKE VERDU VEZETŐ PRODUCERTŐL:

Mindenki nagyon élvezte, hogy dolgozhat a játékon. Legtöbbünk a *Command & Conquer*™ szenvedélyes rajongója, így megtiszteltetésnek vettük, hogy mi dolgozhatunk az új *Command & Conquer* játékon, különösen, mert ez is a tibérium univerzumában játszódik, mint a legelső, 1995-ben megjelent program. Keményen dolgoztunk, hogy kitűnő RTS-t készítsünk, amely méltó tagja a *Command & Conquer* sorozat örökségéhez.

Köszönjük, hogy a *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* játékot választottad. Reméljük annyi örömöd telik majd benne, mint nekünk az elkészítésében.

-Mike Verdu, vezető producer

AZ ELSŐDLEGES CÉL:

A *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* játékban harctéri parancsnok bőrébe kell bújnod, feladatod, hogy legyőzd az ellenséges hadseregeket és elfoglald az ellenséges bázisokat. Ennek érdekében ügyesebben kell manőverezned mint ők, túl kell járnod az eszükön és mindig a kellő helyre kell összpontosítanod csapataidat. A tipikus csatákban három különböző frakció – a GDI, a Nod Testvériség vagy a Scrin – tevékenységét irányíthatod. Támaszpontokat létesíthetsz, csapatokat képezhetsz ki, amelyeket bevethetsz ellenfeleid ellen. Hogy sikeres lehess, gyorsan kel döntened és cselekedned és tökéletesen uralnod kel a harcmezőt. Legjobb, ha ezeket a dolgokat a főmenü Hadgyakorlat menüpontjából tanulod meg. További információkat ebben a kézikönyvben találhatsz.

TELJES IRÁNYÍTÁS

Ahhoz, hogy játszhass a *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* játékkal, természetesen nem kell fejből megtanulnod ezeket a parancsokat, de sokat segít, ha ismered őket.

- Testre szabhatod ezeket a parancsokat a Beállítások menü Gyorsbillentyűk pontjával.

  Megjegyzés: Ha a szövegben „kattints" vagy „kattints kétszer" olvasható, akkor az minden esetben a bal egérgombra vonatkozik.

  Megjegyzés: Az irányítást a magyar billentyűzetkiosztás alapján jelöltük.

PARANCSOK KIVÁLASZTÁSHOZ

Tevékenység	Billentyűzet/Egér
Egységek kiválasztása	Kattints
Egység hozzáadása	**SHIFT** + kattintás
Egységek csoportjainak kiválasztása	Kattints, majd jelöld ki a kívánt csapatokat
Minden harci egység kiválasztása a térképen	**Q**
Minden azonos típusú egység kiválasztása	**W** vagy dupla kattintás az egységre
Minden azonos típusú egység kiválasztása a térképen	Kattintás az egységre vagy kétszer nyomd le a **W billentyűt**
A kiválasztott egységek csoportba foglalása	**CTRL** + **0-9**
A számozott csapat kiválasztása	**0-9**
A számozott csapat kiválasztása, majd ugrás a csoportra	Kétszer nyomd le a következő gombok valamelyikét: **0-9**
Gyülekezési pont kijelölése:	**CTRL** + **R**
Ugrás a minitérkép legutóbbi eseményére	**SPACE**
A következő arató kiválasztása	**N**
Az összes egészségjelző megjelenítése	**CTRL** + ~
Gyors előretekerés mód	>

MOZGÁSI ÉS HALADÁSI PARANCSOK (KIVÁLASZTOTT EGYSÉGEKKEL)

Tevékenység	Billentyűzet/Egér
Egységek mozgatása és célpontok támadása	Jobb egérgomb
Támadó hadművelet	**A** + jobb kattintás
Erőltetett támadás	**F** + jobb kattintás
Visszavonulás	**D** + jobb kattintás
Csapatmozgás	**G** + jobb kattintás
Hadrendbe állás	Tartsd lenyomva az egér mindkét gombját
Egységek megállítása	**S**
Támadás	**CTRL** + jobb kattintás
Szétszóródás	**CTRL** + **X**
Tervezés mód	**CTRL** + **Z**
Útjelző mód	**ALT**
Pozíció tartása	**ALT** + **A**
Őrködés	**ALT** + **S**
Területvédelem	**ALT** + **D**
Tüzet szüntess viselkedés	**ALT** + **F**

TERMELÉSRE ÉS AZ OLDALABLAKRA VONATKOZÓ PARANCSOK

Tevékenység	Billentyűzet/Egér
Feladatok menü előhívása	**O**
Hírszerzési adatbázis	**I**
Eladási mód	**Z**
Energia mód	**X**
Javítási mód	**C**
Helyzetfüggő fül	~
Gyártási fül	**E**
Kiszolgálóépület fül	**R**
Gyalogság fül	**T**
Jármű fül	**Y**
Repülőgép fül	**U**
Következő altáblázat/előző altáblázat	**TAB/CTRL** + **TAB**
Oldalsáv hely 1-10	**F1-F10**
Egységek képességeinek gombja	**CTRL** + **A/S/D/F**
Energiaforrások	**CTRL** + **F1-F8**

KÉPERNYŐ ÉS KAMERA VEZÉRLÉSEI

Tevékenység	Billentyűzet/Egér
Képernyő görgetése	Használd a nyílgombokat vagy húzd az egeret a képernyő szélére.
Gyorsgörgetés	Jobb klikk és egér elhúzása
Ugrás az elsődleges bázisra	**H**
1. kamera könyvjelző beállítása	**CTRL** + **J**
2. kamera könyvjelző beállítása	**CTRL** + **K**
3. kamera könyvjelző beállítása	**CTRL** + **L**
4. kamera könyvjelző beállítása	**CTRL** + **É**
1. könyvjelzőre	**J**
2. könyvjelzőre	**K**
3. könyvjelzőre	**L**
4. könyvjelzőre	**É**
Kamera elforgatása jobbra/balra	Numerikus billentyűzet **4**/**6** gombok, vagy az egér görgőjének lenyomva tartásával húzd az egeret jobbra vagy balra.
Kamera közelítés/távolítás	Numerikus billentyűzet **8**/**2**, gombok, vagy az egér görgőjének lenyomva tartásával húzd az egeret fel vagy le
Kamera alapbeállítása	Numerikus billentyűzet **5** vagy dupla kattintás az egér görgőjével.
Kezelőfelület-grafikák ki-/bekapcsolása	**END**
Képernyőkép elmentése	**F12**

TÖBBJÁTÉKOS VEZÉRLÉS

Tevékenység	Billentyűzet/Egér
Képernyő görgetése	Használd a nyílgombokat vagy húzd az egeret a képernyő szélére.
Hangos csevegés kiválasztása	**CTRL** + **V**
Hangos csevegés	**V**
Csevegés szövetségesekkel	**VISSZATÖRLÉS**
Csevegés mindenkivel	**ENTER**
Jeladó elhelyezése	**B**
Jeladó törlése	**DEL**

SZEREPOSZTÁS

A *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*, minden egyes hadjáratában találkozhatsz a GDI és a Nod Testvériség több magas rangú tisztjével. Az alábbiakban a róluk készült áttekintést olvashatod.

GDI

Jack Granger
(Michael Ironside)

Tapasztalt veterán, aki harcmezőn szerezte rangját, nem pedig politikai manőverekkel. Jack Granger tábornok kemény parancsnok, aki nem ismer lehetetlent. Két háborúban is részt vett a Nod Testvériség ellen, így tökéletesen ismeri az ellenséget, önbizalma és bátorsága a győzelem biztosítéka.

Redmond Boyle
(Billy Dee Williams)

Egy gyengébb ember minden bizonnyal összeomlott volna szörnyű események súlya alatt, de Redmond Boyle nem ingott meg, amikor a sors szeszélyéből a GDI vezetőjévé vált. A karizmatikus, de kellően laza Boyle képviseli a GDI-t a nyilvánosság előtt. Elhatározta, hogy egyszer és mindenkorra leszámol a Nod Testvériséggel.

Sandra Telfair
(Grace Park)

Sandra Telfair hadnagy a Központi Főhadiszálláson szolgál Granger tábornok szárnysegédjeként. A katonai hírszerzésnél eltöltött időnek köszönhetően alatt Sandra nagyszerű tiszt. Különösen hasznosak lehetnek a Nod testvériség harcmodoráról szóló információi.

Kirce James
(Jennifer Morrison)

A rendkívül profi és tehetséges Kirce James hadnagy pontosan olyan katona, akit bármely parancsnok örömmel tud az oldalán. James képes hozzáférni a legbizalmasabb hírszerzési aktákhoz csakúgy, mint a GDI leghatékonyabb fegyverrendszereihez, ez pedig gyakran igen hasznos lehet.

The Nod testvériség

Kane
(Joe Kucan)

A Kane néven ismert férfi a legfelsőbb vezetője a szervezetnek – *mások szerint maga a Messiás* – amelyet Nod Testvériség néven emlegetnek. Kane a zseni és az örült között húzódó vékony határvonalon egyensúlyozik, nem csoda hát, hogy végletesen megosztja az emberiséget. Követői szerint megjósolta a tibérium megjelenését, de Kane cselekedetei gyakran igazi megalomániáról árulkodnak.

Kilian Qatar
(Tricia Helfer)

Kilian Qatar tábornok karizmatikus vezető ugyan, de ha a helyzet megkívánja, rendkívül könyörtelen is. Ő a Nod testvériség második embere, akit kiváló stratégiai érzéke és Kane iránti rendíthetetlen hűsége juttatott fel a ranglétrán.

Ajay
(Josh Holloway)

Ajay a Nod tervezési specialistája. Brilliáns hírszerzési tiszt és nagyszerű elméleti hadvezér, aki több hadművelet megtervezésével bizonyította tehetségét. Ajay tapasztalt katona, aki soha nincs túl messze a frontvonaltól, ahol testvérei harcolnak, hogy végrehajthassák haditerveit.

FŐMENÜ

Innen belekezdhetsz egy- vagy többszemélyes játékba, elvégezheted a beállításokat, megtekintheted a hírszerzési adatbázist és egyéb változtatásokat is végrehajthatsz.

HADGYAKORLAT Tanuld meg, mik a legfontosabbak ahhoz, hogy elkezd a *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* játékot.

HADJÁRAT Kezdj el, vagy folytass egy régebbi hadjáratot a GDI vagy a Nod Testvériség zászlaja alatt!

Megjegyzés: Ha végrehajtottad a GDI vagy a Nod Testvériség összes hadjáratát, újabb hadjárat válik elérhetővé.

ÜTKÖZET Lejátszhatsz egyetlen ütközetet akár 7 darab, mesterséges intelligencia által irányított ellenfél ellen.

TÖBBJÁTÉKOS MÓD Helyi hálón vagy interneten játszthatsz , akár hét ellenfél ellen is.

PROFILOK Kezelheted a játékosok profiljait, betekinhetsz a hírszerzés adataiba és újra megnézheted a hadjáratokhoz tartozó videókat.

BEÁLLÍTÁSOK Itt változtathatsz a kép- és hangbeállításokon és itt nézheted meg a stáblistát is.

KILÉPÉS Ezzel léphetsz ki a játékból.

BEÁLLÍTÁSOK

A képernyő, a hangok és a kezelőszervek beállításához kattints a főmenü BEÁLLÍTÁSOK pontjára, majd válaszd a TULAJDONSÁGOK menüpontot.

- A játék folyamán beállításaidat az **ESC** lenyomása után, a Szünet kéeprnyő megjelenésekor a BEÁLLÍTÁSOK kiválasztásával módosíthatod. A képi tulajdonságokat azonban csak a főmenüből módosíthatod. A játék folyamán ezeket nem változtathatod meg.

GRAFIKA A képi tulajdonságok beállításai.

Megjegyzés: Kiválaszthatod az egyik előre definiált beállítást is, a NAGYON ALACSONY és a NAGYON MAGAS közötti tartományból. Az előre definiált beállítást a megfelelő csúszkával választhatod ki. Ezt a képernyő tetején találod. Az előre definiált beállítások számítógéped teljesítményétől függően jelennek meg. Állítsd hát be a képet a csúszkák segítségével, majd hagyd őket optimális helyzetükben. A játék automatikusan észleli majd beállításaidat.

HANG Itt választhatod ki a zene hangerejére, a hangeffektekre, a háttérhangokra és a videók hangjaira vonatkozó beállításokat, valamint elnémíthatod a VoIP-ot.

GYORSBILLENTYŰK Beállíthatod saját billentyűkombinációidat, ha egy foglalatra kattintasz a vázlatképen, vagy kiválasztasz egy parancsot a legördülő menüből.

Megjegyzés: A következő billentyűket csak egy másik billentyűvel együtt használhatod: **SHIFT**, **CTRL** vagy **ALT**.

HÁLÓZAT Itt megadhatod az IP címedet, beállíthatod a port számát, bekapcsolhatod a késleltetett küldést, illetve frissítheted a NAT információkat.

Megjegyzés: Ha megváltoztattad tűzfalad beállításait, mióta legutóbb a *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* online verzióját játszottad és problémáid támadnak, kattints a NAT FRISSÍTÉSE pontra, amely valószínűleg segít majd. (Bővebb információért lásd még a readme.txt fájlt a telepítési mappában.)

ÁLTALÁNOS Állíthatod a játék sebességét, az eszköztippek megjelenésének késleltetését és az egér gördítési sebességet, valamint a hírszalag információkat.

Megjegyzés: Ha látni kívánod a *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* játék közben megjelenő hirdetéseket, kattints a Hirdetések megjelenítése menüpontra.

- A változtatások megjelenítéséhez kattints a KÉSZ gombra.
- Ha vissza akarsz térni a játék eredeti beállításaihoz, kattints az ALAPÉRTELMEZETT gombra.

JÁTÉKKÉPERNYŐ

HARCI ABLAK

A harci ablakban többek között építhetsz és elhelyezhetsz építményeket, itt rendelheted el, hogy egységeid mozogjanak és támadjanak, itt használhatod különleges támadásaidat. A harci ablak mindig csak a teljes térkép egy részletét mutatja.

Megjegyzés: A hadjáratok küldetései folyamán mindig nyilak mutatják feladataid helyét a térképen.

- Ha a harci ablakban kívánsz görgetni, húzd az egeret az ablak azon széléhez, amelynek az irányába tovább akarsz haladni. A harci ablak így görgethetővé válik. Ha meg akarod állítani a görgetést, húzd az egeret a képernyő közepe felé. Ha a harci ablakban kívánsz görgetni, használhatod a nyílgombokat is.
- Ha gyorsan kívánsz görgetni, az egér mozgatása közben tartsd lenyomva az egér jobb gombját.

A kamera irányítása az egér görgőjével: Ha nagyítani vagy kicsinyíteni akarod a képet, görgesd az egér görgőjét felfelé, illetve lefelé. A kamera forgatásához tartsd lenyomva a kereket, majd mozgasd az egeret. Ha vissza akarsz térni az alapértelmezett nézethez, kétszer kattints az egér görgőjével.

A HARCI KÖD

Minden egyes egységnek adott látótávolsága van, így a harci ablakban csak azt láthatod, amit egységeid összességükben. Ezen a távolságon túl a harcmezőt félig átlátszó homály borítja, az úgynevezett **harci köd.** Ez elrejti az ellenséges objektumokat, csak a civil épületeket és a tereptárgykat láthatod a ködtel fedett területeken. A harci ködj csak akkor oszlik el, ha felderíted a kérdéses területet.

Néhány hadjárat folyamán egy másik réteg – egyfajta fekete **fátyol** – fedi el a felfedezetlen területeket. Ahogy azonban előrehaladsz, a térkép lassan felfedi titkait és megláthatod a tereptárgyakat, épületeket és egységeket. Ha a fátyol egyszer eltűnt, többé nem is tér vissza. Ha azonban egységeid látószögéből kikerül egy terület, azt ismét eltakarja a harci köd. A normál hadjárat folyamán azonban megint megszűnik, amikor felderítetted a kérdéses területet.

KAMERA KÖNYVJELZŐK

A kamera könyvjelzői lehetővé teszik, hogy kijelölj a térképen egy pontot és ezután egy gomb lenyomásával azonnal onnan szemlélheted a harcmezőt.

- Kamera könyvjelzők létesítéséhez nyomd meg a **CTRL** + **J, K, L** vagy **É** gombokig tartó kombinációkat.
- A kamera könyvjelzőihez való ugráshoz nyomd meg a **J, K, L** vagy **É** gombokat.
- Ha a főhadiszállásra akarsz ugrani, nyomd meg a **H** gombot.

OLDALABLAK

Az oldalablak segítségével kezelheted bázisaidat és erőidet. Függetlenül attól, hogy hol vagy és mit mutat a csata ablak, mindig gyárthatsz új egységeket és építményeket az oldalablakban. A termelés beindításához nem szükséges a bázis megtekintése.

- Az oldalablak tartalmaz egy **Szöveges ablakot,** amelyről leovashatod az építménkre, járművekre és fejlesztésekre vonatkozó információkat. Ha bármilyen objektumról többet akarsz megtudni, elég, ha föléviszed az egeredet és az információ azonnal feltűnik az oldalablakban.
- Hadjáratok küldetései folyamán az elsődleges és másodlagos feladatokra vonatkozó, valamint a hírszerzési adatokat jelző ikonok szintén feltűnnek az oldalablakban.

RADAR MINITÉRKÉP

Az oldalablak része a csatateret pásztázó radar képe is, ami nem más, mint a minitérkép. Soha ne téveszd ezt szem elől, mert gyakran itt előbb láthatóvá válnak az ellenséges csapatmozdulatok, mint a csataablakban. Bizonyos körülmények között azonban a radar használhatatlanná válik.

FELADATOK (CSAK HADJÁRAT)

A küldetés céljáénak meghatározásához kattints a feladatok ikonra. A küldetés sikeres teljesítéséhez minden elsődleges feladatot meg kell oldanod. (Az elsődleges küldetések változhatnak a csata folyamán.) A bónuszküldetések teljesítése nem kötelező, azonban ezek megoldása plusz erőforrásokhoz és egyéb jutalmakhoz segíthet.

HÍRSZERZÉSI ADATOK (CSAK HADJÁRAT)

A hírszerzési adatok értékes információkat nyújtanak a harcoló alakulatokról, és azokról a titkokrók, amelyekre a hadjárat folyamán fény derül.

- Ha meg akarod tekinteni a hírszerzési adatokat a játék közben, kattints a Hírszerzési adatok ikonjára a képernyő jobb felső sarkában.
- A hírszerzési adatokat a főmenüből a PROFILOK menü Hírszerzési adatbázis pontjából érheted el.

Tipp: Ha az összes elsődleges feladatot végrehajtottad, a hadjárat automatikusan győzelemmel végződik. Ha tehát a másodlagos küldetésekkel is végezni akarsz, hagyj legalább egy elsődleges feladatot a hadjárat végére.

ÁLTALÁNOS VEZÉRLŐFELÜLET

A csata ablak melletti elhelyezkedő általános vezérlőfelület segítségével határozhatod meg az egységek viselkedését és harci taktikáit. Habár ezeket gyorsbillentyűk segítségével is beállíthatod, a közös vezérlőfelület segítségével egyetlen kattintással hozzájuk férhetsz.

A JÁTÉK ALAPJAI

Az alábbi, kezdő játékosok számára készült áttekintés a *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* gyors elsajátítását segíti elő.

ÉPÍTMÉNYEK LÉTESÍTÉSE

Nem ritka eset, hogy a küldetés kezdetén csak egy gyárudvar áll a rendelkezésedre. legjobb, ha ilyenkor azonnal építkezésbe fogsz.

Építmény létesítése:

1. Válaszd ki a gyárudvart. Az oldalablak helyzetfüggő ablakában ilyenkor megjelenik, mi állítható elő a segítségével.

   Megjegyzés: Ha egy ikon szürke színű, az azt jelenti, hogy az előllájtásához nem áll rendelkezésedre a megfelelő erőforrás vagy technológia.

2. Kattints a felépíteni kívánt létesítmény ikonjára. Ilyenkor egy árnyékolt óra tűnik fel az ikonon. Az idő múlásával az építkezéshez szükséges kreditek automatikusan levonódnak készletedből. Amikor a szükséges idő letelik, az építmény elkészültét az ikon villogása jelzi.

1. Megjegyzés: Ha építkezés közben elfogynak a kreditjeid, az előállítás félbemarad, amíg ismét rendelkezésedre nem áll a szükséges összeg. Ha a szükséges összeg ismét rendelkezésedre áll, az építkezés automatikusan folytatódik.

2. A harci ablakban mozgasd oda a kurzort, ahová az építményt szánod. (A kurzor az épület átlátszó ikonjává változik.) Csak bázisod földi hatósugarán belül építkezhetsz, amely építményeidtől kezdve köralakban terjeszkedik. Ha az építmény színe pirosra vált, az azt jelenti, hogy az adott helyen nem építheted fel.

3. Megjegyzés: Ha telepítés előtt el akarod forgatni az építményt, nyomd le és tartsd lenyomva fölötte egered gombját, majd mozgasd az egeret a kívánt irányba.

4. Ha eldöntötted, hová akarsz építkezni, kattints a megfelelő helyre.

5. Ha le akarod állítani az épület gyártását, nyomd meg az egér jobb gombját (ha a gyártás még folyik) majd ismételd ezt meg. Ilyenkor azonnal visszakapod az építkezés költségeit.

EGYSÉGEK KIKÉPZÉSE

Ha barakkokhoz és hadiüzemekhez hasonló létesítményeket építesz, ezeket felhasználhatod harcoló alakulautok kiképzésére.

Megjegyzés: Egységek létrehozása előtt barakkokat (GDI), Nod kezét (Nod testvériség) vagy portált (Scrin) kell építened. A kézikönyv háralévő részében mindhárom esetben csak **barakk** néven említjük majd ezeket.

Egységek kiképzése:

1. Az egységek menüjének megnyitásához kattints a barakkra vagy a gyalogság alfülre a parancsnoki ablakban. Ekkor előtűnnek a kiképezhető egységek.

2. Kattints a kiképezni kívánt egység ikonjára. Ilyenkor egy árnyékolt óra tűnik fel amely mutatja a kiképzéshez szükséges időt.

   Megjegyzés: Ha sorozatban akarod kiképezni az egységeket, kattints többször a kívánt egységek ikonjára. Ilyenkor egy szám tűnik elő, amely mutatja, hány egységet rendeltél. Ha öt egységet akarsz legyártani sorban, nyomd le a SHIFT gombot kattintás közben.

3. Ha az egység elkészült, kivonul az épületből és jelentkezik szolgálatra.

- Ha félbe akarod szakítani az egység kiképzését, nyomd meg az egér jobb gombját az egység ikonja felett, majd ismételd ezt meg. Ilyenkor azonnal visszakapod a kiképzés költségeit.

BÁZISOD ENERGIAELLÁTÁSA

Bázisodnak energiára van szüksége, hogy működhessen. Minél több épületed áll a bázison, annál többre. Ha bázisod nem kap elegendő energiát, kellemetlen következményei lehetnek. Először a radarod válik működésképtelenné, majd védelmi berendezéseid, végül pedig az építkezés és a kiképzés menete lassul le. Ha ismét helyreáll az energiaellátás, ezek a hatások megszűnnek. A gyárudvar termel némi energiát, de ha többre van szükséged, erőműveket kell építened. Ha erőművet építesz, energiamérőd nagyobb értéket mutat.

- Az energiamérő mutatja, mennyi energia áll rendelkezésedre és hogy mennyit használsz éppen.
- Az energiamérő mellett kis kijelző mutatja, mennyi energiára van szükséged. Tartsd az energiamérő által mutatott értékeket magasabban ennél.

Megjegyzés: Ha fogyóban van a rendelkezésedre álló energia, kapcsold le valamelyik létesítményedet a hálózatról. Ha ezt kívánod tenni, kattints az energiamód ikonra a parancsnoki ablakban, majd az épületre. Ne feledd azonban, hogy a lekapcsolt épületek *teljesen inaktívak*. Ez azt jelenti, hogy lekapcsolt hadiüzem például nem állíthat elő új egységeket. Az EMI fegyverek támadásának kitett épületek lekapcsolt állapotúnak tekinthetőek.

NYERSANYAGOK

Az épületek építése, az egységek kiképzése és a fejlesztések mint kreditekbe kerülnek. Ha olyan tárgyra vagy tevékenységre kattintasz amelyhez kredit szükséges, a szükséges összeg levonódik készletedből, amíg a teljes összeg kifizetésre nem kerül. (A támogatóképességek ára egy összegben vonódik le.)

- A játék kezdetekor általában elegendő kredit áll rendelkezésedre az építlezésekhez és a kiképzéshez. A harc befejezéséhez azonban újabb kreditekre kell szert tenned.
- Ha olyan tevékenységbe kezdenél, amihez nem áll a rendelkezésedre elég kredit, annak végrehajtása addig nem kezdődik meg, amíg a rendelkezésdre nem áll a szükséges összeg.
- Ha kreditet akarsz szerezni, találj tibériumot és építs mellé finomítót. A finomító mellé arató is jár, amely automatikusan megkeresi és kitermeli a tibériumot, amely azonnal kreditre váltódik. Minél közelebb telepíted finomítódat a tibériumforráshoz, annál kevesebb időbe telik a források összegyűjtése.

Kék tibérium

Zöld tibérium

Tipp: Keresd a kék tibériumot, mert az sokkal értékesebb, mint a szokásos zöld tibérium.

TECHNOLÓGIA FEJLESZTÉSE

A műszaki központhoz hasonló építmények képesek kifejleszteni az egységek fejlesztéséhez szükséges technológiát. Kifejlesztés után az új technológiát az egységek azonnal alkalmazni kezdik, még azok is, amelyek a frontvonalban vannak.

- Ha fejleszteni akarsz egy létesítményben, kattints az épületre, majd a fejlesztés ikonjára a helyzetfüggő ablakban. A fejlesztés időbe és pénzbe kerül, csakúgy, mint az építkezés és a kiképzés.

ERŐID IRÁNYÍTÁSA

A jó parancsnok tudja, hogy ideje van a terület megtartásának, a visszavonulásnak vag a vakmerő támadásnak. Tanuld meg, hogyan vezetheted győzelemre csapataidat!

ALAPVETŐ MOZGÁSI PARANCSOK

Mozgás Egység mozgatásához kattints rá a harci ablakban, majd kattints a jobb egérgombbal a kívánt érkezési helyre. Alegtöbb egység automatikusan tüzet nyit a hatósugarába kerülő ellenséges erőkre mozgás közben.

Támadás Támadáshoz válaszd ki az egységet, majd kattints a jobb egérgombbal a célpontra.

Gyülekezőpontok Gyülekezőpont kijelöléséhez kattints az épületre, majd jobb egérgombbal kattints a kívánt helyre vagy kattints a jobb gyártási fülre és nyomd le a **CTRL + R** kombinációt, majd kattints a térkép kívánt pontjára.

Megjegyzés: Ahogy kijelölted a gyülekezési pontot, újonnan legyártott egységeid azonnal odasietnek, amint kijönnek a barakkból.

CSAPATOK VISELKEDÉSE

Csapataid viselkedésének beállításával meghatározhatod cselekedeteiket. Több opció közül is választhatsz.

- Ha meg akarod változtatni csapataid viselkedését, válaszd ki a csoportot, kattints a megfelelő gombra az egyedi irányítási felületen, vagy nyomd meg az egyik gyorsbillentyűt.

Agresszív Csapataid minden, látóterükben megjelenő ellenfelet megközelítenek és megtámadnak. (Gyorsbillentyű: **Alt+A**.)

Őrködés (alapbeállítás) Egységeid minden ellenséges csapatot megtámadnak, ha azok a látóterükbe érnek. Ha azok megsemmisülnek vagy elmenekülnek, csapataid visszatérnek előző helyzetükbe. (Gyorsbillentyű: **Alt+S**.)

Pozíció tartása Egységeid nem mozdulnak, de tüzet nyitnak minden közeledő ellenfélre. Megjegyzés: Ez a viselkedés védekező csapatok és tüzérség számára ideális. (Gyorsbillentyű: **Alt+D**.)

Tüzet szüntess Egységeid ilyenkor nem viszonozzák a tüzet és nem üldözik az ellenséges erőket. Megjegyzés: Ez az álcázott egységek számára ideális. (Gyorsbillentyű: **Alt+F**.)

Tipp: Próbáld kiválasztani barakkjaidat és megváltoztatni viselkedésüket. Az itt kiképzett egységek ezután az adott viselkedést követik majd.

VETERÁN EGYSÉGEK

Ha az egységek ellenséges objektumokat vagy csapatokat támadnak, tapasztaltabbá válnak. Ha elegendő tapasztalatot gyűjtöttek, tapasztalatuk szintje megnő. A veterán egységeket ikon jelzi a harci ablakban. A veterán egységek hatékonyabbak a harcban.

- A veterán egységek nagyobb kárt okoznak az ellenségnek és ellenállóbbak az ellenséges tűzzel szemben, mint a nem veteránok.
- Az elit egységek nagyobb kárt okoznak az ellenségnek és ellenállóbbak az ellenséges tűzzel szemben, mint a veteránok.
- A hősies egységek nagyobb kárt okoznak az ellenségnek és ellenállóbbak az ellenséges tűzzel szemben, mint az elitek, továbbá automatikusan gyógyulnak és vörös nyomjelző lőszert használnak.

TERVEZÉS MÓD

A tervezési mód lehetővé teszi, hogy több parancsot is kiadj az egységnek, hogy ezeket sorban végrehajtsák jeledre. Ez főleg diverziós tevékenységek és bekerítés esetében hasznos. A tervezési mód hasznos még, ha őrjáratot szervezel.

Parancskiadás tervezési módban.

1. A tervezési módhoz kattints a **CTRL+Z** billentyűkombinációra, majd a jobb egérgombbal add ki a parancsokat, mint normális esetben. A csata ablakban halvány vonalak jelzik a tervezési módban kiadott parancsokat. Ha például menetparancsot adtál ki, vörös vonal jelzi majd a csapat haladási irányát.
2. Ha ki akarsz lépni a tervezési módból, nyomj ismét **CTRL+Z** kombinációt.

Őrjárat tervezése tervezési módban.

1. A tervezési módhoz kattints a **CTRL+Z** billentyűkombinációra.
2. Jobb kattintással jelölheted ki a csapat útirányát vagy útirányait, de előtte győződj meg róla, hogy az utolsó kapcsolódik a kezdőponthoz. (Ha ezt jól csináltad, az útirányt kijelölő pontok színe megváltozik.)
3. A tervezési mód kikapcsolásához nyomd le a **CTRL+Z** billentyűkombinációt. Egységeid őrjáratozni kezdenek.

- Ha azt akarod, hogy mást tegyenek, egyszerűen adj nekik új parancsot.

ALAKZAT ELŐNÉZET

Ha megfelelő méretű hadsereget gyűjtöttél, szükséged lehet arra, hogy csapataidat a megfelelő formációba rendezd. Az alakzat előnézet használatával nem kell többé találgatásokba bocsátkoznod, mert automatikusan elrendezi őket.

Az alakzat előnézet használata

1. Válaszd ki egységeid egy csoportját
2. Mozgasd a kurzort arra a pontra, ahol fel kívánod sorakoztatni csapataidat.
3. Nyomd le és tartsd lenyomva egered mindkét gombját egyszerre, hogy előtűnjön a formáció előrejelzése.
4. Egered vízszintes irányba való mozgatásával állítsd be csapataid irányát, függőlegessel pedig arcvonaluk mélységét és szélességét.
5. Engedd fel az egér gombjait. Csapataid automatikusan felveszik a kívánt formációt a megadott helyen.Védelmi vonal kialakításához használd a pozíció tartása viselkedéssel kombinálva.

   Tipp: A mozgási parancsot kombinálhatod a formációs előrejelzéssel. További információért lásd: *Alakzatba rendeződés* 18. oldal.

GYALOGSÁG BESZÁLLÁSOLÁSA

Gyalogsági csapataidat elszállásolhatod a beszállásolást jelző ikonnal ellátott civil és más épületekben. Az elszállásolt gyalogság védve van és tűzerejére is bónuszt kap. A támadó erőknek először a beszállásoló épületet kell támadniuk és károsítaniuk. Ha az épület túlságosan megrongálódott, az ostrom alatt álló gyalogság automatikusan elhagyja azt.

- A beszállásoláshoz előbb kattints az elszállásolni kívánt egységre, majd az egér jobb gombjával az épületre. Az egység bevonul és kitűzi zászlaját az épületre.

- Ha azt akarod, hogy elhagyják az épületet, kattints rá. Ekkor megjelennek a beszállásol egységek ikonjai. Kattints az egységekre, amelyeket, el akarsz távolítani. Ekkor elhagyják az épületet és várják parancsaidat.

  Megjegyzés: Néhány egység, például a GDI gránátosok olyan képességekkel rendelkeznek, amelyek automatikusan megsemmisítenek beszállásolt alakulatokat.

KONTÉNEREK

A szürke GDI-771g konténerek sok hasznos dolgot rejthetnek. Ha felnyitsz egyet, értékes dolgokat találhatsz bennük, például krediteket, veteránná való előléptetéseket vagy gyógyító bónuszokat. Hogy megszerezhesd őket, oda kell menned hozzájuk.

HORDÓK

Ne téveszd össze a konténereket a csataéren fekvő hordókkal! Ezek rendkívül instabil anyagokat tartalmaznak, amelyek felrobbannak, ha tüzet nyitnak rájuk. Ha tehát egy ellenséges csapat megközelíti ezeket, célozz rájuk!

JÁTÉK KÖZÉPHALADÓK SZÁMÁRA

Még akkor is sokat kell tanulnod, ha már elsajátítottad a *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* alapjait. Hogy eredményes lehess a csatákban, fogadd meg a következő tanácsokat!

EGYSÉGEK CSOPORTBA RENDEZÉSE

Habár nem lehetetlen a *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* játékot csak egér használatával végigjátszani, hatékonyabb leszel, ha használod a billentyűzetet is.

A leghasznosabb billentyűkombinációk azok, amelyekkel csoportokba foglalhatod egységeidet. Egyszerűen válaszd ki az egységeket majd nyomd meg és tartsd lenyomva a **CTRL**-t és az egyik számot jelző gombot. A kiválasztott csapatok mostantól az adott számhoz lesznek rendelve. Kiválasztásukhoz nyomd meg a számot jelző gombot.

- Ha látószöged közepére akarod vonni a csapatot, nyomd meg kétszer a gombot, amely számukat jelzi.
- Más egységeket úgy adhatsz a csoporthoz, hogy lenyomva tartod a **SHIFT** gombot és kattintasz az új egységeken.

  Tipp: Ha csoportokba rendezed egységeidet, szervezettebben vetheted őket harcba. kezdetben rendezd csoportba az összes repülőgépedet, majd az összes járművedet és így tovább. Kisérletezz a különféle csoprtosításokkal és fedezd fel, melyik felel meg számodra a legjobban.

GYORSBILLENTYŰK

Ha a *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* igazi mesterévé akarsz válni, fontos, hogy megtanuld a különböző gyorsbillentyűket. Az előre beállított gyorsbillentyűk feladata, hogy segítsen a játék folyamán, de magad is elkészítheted a testre szabott verziódat.

- A gyorsbillentyűk testre szabásához válaszd a BEÁLLÍTÁSOK menü gyorsbillentyűk táblázatát.

A TÁMASZPONT-ÉPÍTÉS SZABÁLYAI

A *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* játékban a legtöbb időt a harcmezőn fogod tölteni. Habár a taktika nagyon fontos, bizonyos csatákat már azelőtt megynerhetsz, mielőtt elkezdődtek volna, ha megfelelően telepíted támaszpontjaidat. Gyakran a harc kezdete előtti döntések határozzák meg a végeredményt, tehát fontos, hová és milyen módon építed meg bázisodat.

GYORS TIPPEK

- Jó ötlet rögtön darut építeni. A daru azért jó választás, mert a segítségével kétszer annyi épületet emelhetsz ugyanannyi idő alatt, mintha a gyárudvart használnád.
- Kezdj hamar terjeszkedni és építs minden finomító mellé legalább egy külön aratót is. Az aratók biztosítják bevételeidet, így bármi áron meg kell védened őket.
- Gondoskodj bázisod védelméről a sebezhető pontokon! Csábító lehetőségnek tűnhet, hogy védtelen erőműveidet bázisod mögé telepítsd, de ellenfeleid kihasználhatják ezt.

MŰKÖDÉSKÉPTELEN ÉPÜLETEK

Fontos megjegyezni, hogy az építmények pozitív hatásai (például, hogy új tipusú egységeket képesek létrehozni) azonnal megszűnnek, ha működésképtelenné válnak (például, mert nem kapnak elegendő energiát).

- Az EMI találatot kapott épület működésképtelenné válik. Éppen ezért fontos, hogy megvédd támaszpontodat az EMI támadások ellen.

  Tipp: Csata közben se téveszd szem elől bázisodat! Folytasd az építkezést addig, amíg minden egység, fejlesztés és képesség rendelkezésedre nem áll.

A TŰZERŐ ÖSSZPONTOSÍTÁSA

Többnyire célszerűbb, ha egy-egy célpontra összpontosítasz, mintha megosztanád tűzerődet. Még a meggyengített ellenség is komoly károkat okozhat, így jobb, ha inkább megsemmisíted őket egyenként, ahelyett, hogy többet gyengítesz meg. Állíts hát fel fontossági sorrendet a lehetséges célpontok között! Kezdd a legveszélyesebbel vagy a legsebezhetőbel.

TÁMADÁS ALATT ÁLLNAK AZ ÉPÜLETEID? ADD EL ŐKET!

Ha épületeid támadás alatt állnak és úgy ítéled meg, hogy a helyzet reménytelen, próbáld eladni őket, mielőtt teljesen megsemmisülnek. Ne feledd azonban, hogy minél több kár érte őket, annál kevesebbet érnek.

FIGYELJ A MÉRNÖKÖKRE!

Habár a GDI mérnökei, a Nod szabotőrei és a Scrin asszimilátorai aránylag gyenge egységek harci helyzetben, de feladatuk nem a hadviselés, hanem az idegen objektumok birtokba vétele. A bölcs parancsnok tehát óvakodik tőle, hogy alábecsülje őket.

- Könnyebb mérnököket az ellenség hátába juttatni, mint hinnéd. A GDI és a Nod használhatja a szállító hívása képességet, és légi úton juttathatja célba műszakisait. A scrin asszimilátor lopakodó tulajdonságokkal rendelkezik, így ha nem mozog, nem látható.

  Tipp: Ha még jobban meg akarod alázni az elleséget, azonnal add el frissen elfoglalt létesítményeit, vagy termelj saját egységeket a segítségükkel.

ÖSSZETETT MOZGÁSI PARANCSOK

A *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* egységei elég intelligensek ahhoz, hogy saját lehetőségeik ismeretében a a lehető legjobban reagáljanak, vagy megfelelően teljesítség a hobb egérgombbal leadott parancsaidat. Automatikusan megtámadják például az ellenséges egységeket, ha azok a hatósugarukba érnek. Ahogy azonban játékos képességeid egyre fejlődnek, szükségét érezheted annak, hogy a következő, összetettebb mozgási oparancsokat is felhasználd, hogy fölénybe kerülj ellenfeleidel szemben.

TÁMADÓ MOZGÁS

Gyorsbillentyű: **A**

Ha ezt választod, az alakulat megáll és minden útjába kerülő ellenséges egységet vagy védelmi vonalat megtámad. Ez tökéletes módszer csatába indulj, vagy hogy lerohanj egy ellenséges bázist.

TÁMADÁS ERŐLTETÉSE

Gyorsbillentyű: **F**

Ez a variáció azt eredményezi, hogy a kiválasztott egységek útközben megtámadják az ellenséges épületeket is. Az egységek többnyire nem támadják meg automatikusan az ellenséges épületeket, így ez a parancs hasznos lehet, ha le akarod rombolni ellenfeled bázisait.

HÁTRÁLÁS

Gyorsbillentyű: **D**

Általában egységeid egyenesen a megadott célpontok felé tartanak. A hátrálással néha gyorsabban vissza tudnak vonulni, mert nem kell forgolódniuk. Ez nagyszerűen alkalmazható taktikai visszvonulás esetén, vagy akkor, ha csapdába akarod csalni az ellenséges erőket.

> **Tipp:** Ne feledd, a járművek frontális páncélzata erősebb, mint a hátul lévő. A hátrálás a legbiztonságosabb opció, ha ki akarod vonni csapataidat a tűzvonalból.

ERŐLTETETT MENET

Gyorsbillentyű: **G**

A harcolva haladásra utasító parancsra a kiválasztott egységek a kijelölt pont felé indulnak, még akkor is, ha az úton ellenséges erőkön kell keresztülvágniuk magukat. Akkor használd ezt a parancsot, ha tankjaiddal le akarod gázolni az ellenséges gyalogságot, ahelyett, hogy tüzelnél rájuk. A legnagyobb szárazföldi egységek még járműveket is képesek legázolni.

ALAKZATBA RENDEZŐDÉS

Gyorsbillentyű: nincs

A hadrendben történő haladással együtt tapasztalhatod meg a mozgási parancs célszerűségét és az alakzat előnézet egyszerűségét.

Ha formációban akarsz vonulni, nyomd meg és tartsd lenyomva az egér mindkét gombját, a kívánt cél felett, majd mozgasd körbe az egeret. Több formáció közül is választhatsz. A választáshoz engedd fel az egér gombjait. A kiválasztott egységek elindulnak a kjelölt pont felé (a leglassúbb egység sebességéhez alkalmazkodva) majd az előírt formációba rendeződnek. Ez akkor hasznos, ha a gyorsabb egységek lehagynák a lassúbbakat csatába vonulás előtt.

SZÉTSZÓRÓDÁS

Gyorsbillentyű: **CTRL+X**

Ha egységeidet az a veszély fenyegeti, hogy legázolják őket, erre a parancsra szétszóródnak.

GYÜLEKEZÉSI PONT KIJELÖLÉSE

Gyorsbillentyű: **CTRL+R**

A gyorsbillentyű segítségével az éppen kiválasztott várólista gyülekezési pontját jelölheted ki anélkül, hogy a bázison lévő épületet kijelölnéd. Így közvetlenül a frontra küldheted az erősítést.

ÚTJELZŐ MÓD

Gyorsbillentyű: **ALT**

Ezzel a kombinációval a különböző parancsokat állíthatod sorrendbe. Ez akkor lehet hasznos, ha fontossági sorrendet akarsz a megtámadni kívánt ellenséges egységek vagy létesítmények között, vagy ha kerülőútvonalon akarod megközelíteni a célpontot.

PÁNCÉLOSOK IRÁNYA

A harckocsik és más páncélozott járművek oldalról és – főleg – hátulról sokkal sebezhetőbbek, mint szemből, így nagyobb kárt szenvednek, ha hátulról éri őket támadás. Használd ki ezt a tényt és védd megfelelően erőidet.

Tipp: Használd a hátrálás opcióját, ha ki akarod vonni páncélosaidat a harcból.

A GYALOGSÁG VISSZASZORÍTÁSA

Ha a gyalogság tűz alá kerül, visszaszorulhat. Ha ez történik, hasalva próbálnak biztonságos helyzetet elfoglalni. Ilyenkor lassabban mozognak ugyan, de jobban is védve lesznek, mivel kisebb célpontot nyújtanak.

Tipp: Általánosságban elmondható, hogy minél erősebb a fegyver, annál hatásosabban tudja fedezékbe kényszeríteni a gyalogságot. Ne feledd ezeket, ha gyalogságodat kell bevetned, vagy ha ellenséges gyalogsággal kerülsz szembe.

GYALOGSÁGI FEDEZÉKEK

A gyalogság automatikusan fedezék mögé húzódik, amikor civil épületek vagy egyéb nagy tereptárgyak mellé rendelik őket. A fedezékben lévő gyalogság jobban védett és szinte lehetetlen a földre szorítani.

Tipp: Használd ki gyalogsági alakulatokról szóló információidat, ha ilyen erőkkel találod magad szembe városi harc folyamán.

SZUPERFEGYVEREK

A *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* játékban minden félnek van egy szuperfegyvere, amely olyan erős, hogy valósággal letörli az ellenfelet a térképről. Ezeket csak patthelyzetben érdemes bevetni, ha az ellenfél nagyon erősen beásta magát. Ne feledd azonban, hogy ha szuperfegyver építésébe fogsz, egy számláló jelenik meg, amelyet az ellenfeled is láthat és megindul a visszaszámlálás. Ne lepődj hát meg, ha az mindent meg fog tenni annak érdekében, hogy végezzen veled, mielőtt letelik az idő.

Megjegyzés: A visszaszámlálás abbamarad, ha támaszpontod energiaellátása akadozni kezd.

Tipp: Habár a szuperfegyverek igen erősek, nem okvetlenül döntik el azonnal harc kimenetelét. Tartalékolj hát erőket, amelyek megsemmisíthetik a maradék ellenséges csapatokat.

HADJÁRAT

2047. március. Nukleáris robbanás hatalmas tűzgolyója emelkedik az éjszakai ég felé. Vége a GDI orbitális parancsnoki központjának. Megkezdődik a harmadik tibériumháború.

Tibérium. A GDI nézetei szerint a tibérium egy idegen anyag, amely már eddig is beszennyezte a földet, nagy részét lakhatatlanná téve, és feneketlen étvágyát csillapítva próbál egyre nagyobb területeket uralma alá vonni. A Nod Testvériség azonban – vezetője, Kane próféciái alapján – úgy véli, hogy a tibérium hatalmas lehetőségeket rejt magában és meghatározza az emberiség sorsát. A GDI tehát semmit sem akar jobban, minthogy a tibérium teljesen eltűnjön a bolygóról, a Nod Testvériség azonban inkább teljesen az uralma alá akarja hajtani az ásványt, mivel szerintük ez a Föld legértékesebb energiaforrása. Kitör hát a háború a tibérium miatt, a tét pedig nem kisebb, mint az emberiség jövője.

Itt kezdődik az Ön szerepe, parancsnok. Válasza ki, kinek az oldalán küzd és irány a csatamező! A tibériumháború kimenetele csakis öntő függ!

- Ha hadjáratot akarsz kezdeni, válaszd a HADJÁRAT menüpontot, majd válaszd ki a GDI vagy a NOD oldalt. (A kezdőknek a GDI javasolt.)
- Minden hadjárat küldetés után kitüntetést kapsz. A kitüntetés fajtája a csatatéren mutatott teljesítményedtől függ. A magasabb kitüntetéseket úgy érdemelheted ki, ha nehezebb fokozaton játszod a játékot. A küldetés minden bónuszfeladatának végrehajtásával érdemelheted ki az Első osztályú szalagot. Ha az összes hírszerzési adatra fényt derítesz, megkapod a Második osztályú Szalagot.

ÜTKÖZET

Az ütközetek olyan, egy játékos számára készült játszmák, amelyeket egy vagy több számítógép által irányított ellenfél ellen játszol.

- Ha ütközetet akarsz kezdeni, kattints a főmenü ÜTKÖZET menüjében az ÚJ ÜTKÖZET pontra. Ekkor feltűnik az ütközet beállításának képernyője.

AZ ÜTKÖZET KÉPERNYŐ

Állítsd be a mesterséges intelligencia ügyességi szintjét

Állítsd be a saját vagy az ellenfél hátrányait

- Az ütközet megkezdése előtt kiválaszthatod a térképen, hogy hol kezdje hadsereged a harcot. Ehhez a térkép egyik pontjára kell kattintanod.

- Az ütközeteket akár nyolc játékos is játszhatja. Akit sem te sem a számítógép nem személyesít meg, azokat a játék ZÁRVA felirattal jelöli. Egyes térképeken nyolcnál kevesebb küzdőfél jelenhet meg és nem lépheted túl a térkép által meghatározot számot.
- A csetepaté szabályainak meghatározásához kattints a SZABÁLYOK menüpontra az ÜTKÖZET képernyőn. Itt állíthatod be a játék sebességét és a kezdetben rendelkezésre álló forrásokat, valamint eldöntheted, hogy legyenek-e a pályán véletlenszerűen elhelyezett konténerek. (további információért lásd *Konténerek* 16. oldal).
- A hátrányok beállításával kiegyenlítheted az esélyeket, gyengítve vagy erősítve az egyik felet. Az előnyök segítségével például az egyik fél több támadáshoz vagy nagyobb sebzéshez juthat. A hátrányok segítségével ellenben az egyik fél kevesebb támadáshoz vagy kisebb sebzéshez juthat.
- Ha elkészültél, kattints a JÁTÉK pontra.

Megjegyzés: Előzőleg mentett ütközet betöltéséhez kattints először az ÜTKÖZET, majd a BETÖLTÉS pontra, ezután válaszd ki a játszmát, amelyet folytatni kívánsz.

A MESTERSÉGES INTELLIGENCIA TESTRE SZABÁSA

A mesterséges intelligencia testre szabható mind ütközet, mind többszemélyes játékmódban. Három nehézségi szint és öt személyiségmodell közül választhatsz. Így ízlésed szerint állíthatod be a játék nehézségi fokát.

AZ MI NEHÉZSÉGI SZINTJEINEK BEÁLLÍTÁSAI

A számítógép által irányított ellenfelek négy nehézségi szint között állíthatóak be.

Könnyű	Kezdő vagy kísérletező kedvű játékosok részére. Ne számíts komoly harcra.
Közepes	Ez javasolt a legtöbb játékos számára. Sportszerű harcban lesz így részed.
Nehéz	Tapasztalt játékosok részére, akik kihívást keresnek. Az MI megtesz ellened mindent, amit csak csalás nélkül lehetséges.
Brutális	Igazi harcosoknak, akik vagy minden körülmények között győznek – vagy sehogy. A brutális fokozatban az MI „csal": a jövedelme megduplázódik.

MI SZEMÉLYISÉGEK

A mesterséges intelligencia ötféle személyiség normái szerint viselkedhet, meghatározva így, milyen taktika szerint küzd.

Kiegyensúlyozott	Ez a személyiségtípus szívesen kombinálja a fegyvernemeket, valamint egyaránt védekezik és támad.
Lerohanó	Készülj fel rá, hogy gyors támadásoktól kell megvédened magad, ha vele kerülsz szembe.
Teknős	Keményen kell majd küzdened, ha keresztül akarsz vágni a védekezésorientált személyiség vonalain. Ez a típus komoly súlyt fektet az erőforrások felhalmozására is.
Gerilla	Készülj fel mindenre, ha vele kerülsz szembe. Gyors támadásaival és szabotázsakcióival fog majd zaklatni.
Úthenger	Ez a típus a mindent elsöprő támadásokat részesíti előnyben. Óriási hadseregével támad majd meg, szemtől szembe.

TÖBBSZEMÉLYES JÁTÉK

A többszemélyes játék keretein belül barátaid ellen harcolhatsz a tibérium feletti uralom megszerzéséért.

ONLINE

A *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* hadjárat és ütközet módjai csak a kezdetet jelentik. Ha képességeidet a végsőkig kívánod fejleszteni és részt akarsz venni a legizgalmasabb küzdemekben, csatlakozz a *Command & Conquer* nemzetközi közösségének játékosaihoz és tapasztald ki a *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* online változatát.

Nemcsak arra lesz lehetőséged, hogy testre szabott játékokat teremts, vagy csatlakozz egyhez, de olyan, forradalmi újításokat is élvezhetsz, amelyek a valós idejű stratégiai játékokat a sportmérkőzések látványosságával kombinálják. Akár szemlélője is lehetsz hát a küzdelmeknek, úgy, ahogy erre még soha nem volt péla.

AZ ONLINE SZOLGÁLTATÁSOK HASZNÁLATÁHOZ REGISZTRÁLNOD KELL A JÁTÉKOT A MELLÉKELT FELHASZNÁLÓI REGISZTRÁCIÓS KÓDDAL. EZT A JÁTÉKOT CSAK EGYETLEN FELHASZNÁLÓ REGISZTRÁLHATJA. INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES. A FELHASZNÁLÁSI FELTÉTELEK, ELŐFIZETÉSI DÍJAK ÉS A SZOLGÁLTATÁSOK FRISSÍTÉSEI A WWW.EA.COM HONLAPON TALÁLHATÓK. AZ ONLINE REGISZTRÁCIÓHOZ IDŐSEBBNEK KELL LENNED 13 ÉVESNÉL.

A WWW.EA.COM HONLAPON 30 NAPPAL KORÁBBAN KÖZZÉTETT TÁJÉKOZTATÁS UTÁN AZ EA VISSZAVONHATJA AZ ONLINE SZOLGÁLTATÁSOKAT.

- Online többszemélyes játék elkezdéséhez válaszd a TÖBBSZEMÉLYES pontott a főmenüben, majd írd be EA felhasználónevedet, jelszavadat és online azonosítódat.
- Új online fiók létesítéséhez kattints a REGISZTRÁLÁS pontra.
- A felhasználási feltételek megtekintéséhez kattints a FELHASZNÁLÁSI FELTÉTELEK pontra.

Megjegyzés: Alaposan olvasd el a felhasználási feltételeket. Az EA fenntartja magának a jogot, hogy törölje azok regisztrációját, akik nem tesznek eleget a felhasználási feltételeknek.

AUTOMATIKUS PÁROSÍTÁS

Az automatikus párosítás segítségével találhatsz olyan játékosokat, akik tudásszintje és internetkapcsolatuk sebessége megfelel a tiédnek. Az automatikus párosítás csak 1-1 elleni vagy 2-2 elleni játékok lebonyoltását teszi lehetővé, a végeredményt pedig a ranglétrán jeleníti meg.

- Hogy felkészülj az automatikus párosítás játékra, írd be a játékosok számát, válassz színt, oldalt, valamint azt, hogy szeretnéd-e hogy csatádat sugározzák, ezután kattints a CSATLAKOZÁS menüpontra.
- Ha ki akarod terjeszteni a keresést, mert az automatikus párosítás nem talált számodra megfelelő ellenfelet, kattints a BŐVEBB KERESÉS pontra. Ezzel növeled esélyeidet arra, hogy megfelelő ellenfelekre találj. Ez kikapcsolja a legközelebbi ping és az ügyességi szint szűrőit. Ezután minden elérhető játékossal játszhatsz.

EGYEDI PÁROSÍTÁS

Egyedi párosítás létesítéséhez kezdeményezz játékot, vagy csatlakozz egyhez az egyedi párosítás képernyőről.

Csatlakozás egyedi párosításhoz:

1. Jelölj ki egy játékot a szobában, majd kattints a CSATLAKOZÁS gombra.
2. Válaszd ki színedet, az általad képiselt oldalt és csapatodat majd a Játékbeállítások képernyőn.
3. Ha tudatni akarod társaiddal, hogy elkészültél, kattints a KÉSZ szövegdobozba.
4. Ha a játék gazdája úgy dönt, kezdődhet a játék.

Testre szabott mérkőzés kezdeményezése:

1. Válaszd a LÉTREHOZÁS pontot.
2. Add meg a játék nevét.
3. Ha jelszóval akarod védeni a játékot, írd be azt a megfelelő helyre.
4. Válassz többszemélyes játékmódot. (Lásd még a *többszemélyes játékmód típusok* részt alább.)
5. Válaszd ki színedet, az általad képiselt oldalt és csapatodat a Beállítások képernyőn.
6. Másik térképhez válassz a listából. A térképek neve mellett találod, hány játékos számára megfelelő. A hivatalos térképeket pajzs ikon jelzi.
7. Ha sugározni akarod játékodat, kattints a KÖZVETÍTÉS pontra és válaszd ki beálításaidat. (Lásd még: *BattleCast* fejezet a 24. oldalon.)
8. A játék megkezdéséhez kattints a JÁTÉK pontra. Ha a visszaszámlálás végetér, a játék elkezdődik.

   Megjegyzés: A játékosok közötti peer-to-peer kapcsolatok felméréséhez kattints a KAPCSOLATOK pontra. A rossz ping arányú játékosok lassíthatják a játékmenetet..

MÉRKŐZÉS MEGFIGYELÉSE

Az egyedi mérkőzésekhez megfigyelőként is lehet csatlakozni. A megfigyelők nem vesznek részt a játékban, de szabadon fiigyelhetik a csata folyamán a térkép bármely pontját. A megfigyelők nem cseveghetnek a játékosokkal.

TÖBBSZEMÉLYES JÁTÉKMÓDOK TÍPUSAI

A *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* ötféle többjátékos módot tesz lehetővé.

Nem rangsorolt Ez a játékmód a legrugalmasabb, szabadon beállítható bármely térkép, bármilyen kezdeti erőforrás és az MI által mozgatott játékosok száma. Ezek a mérkőzések nem számítanak bele a ranglétra helyezésedbe.

Rangsorolt (1-1 ellen) A rangsorolt meccsek esetén el kell fogadnod bizonyos beállításokat, csak a hivatalos térképeket használhatod, amelyek kiegyensúlyozott játékot tesznek lehetővé, valamint ezek befolyásolják rangsorban elfoglalt helyedet is.

Rangsorolt (2-2 ellen) Mint a rangsorolt 1-1 ellen, csak kettő helyett négy játékossal. A számítógép ellen nem játszható rangsorolt mérkőzés. Egyedi mérkőzés esetén azonban megválaszthatod szövetségesedet és ellenfeleidet.

Klán (1-1 ellen) Hasonló a rangsorolt 1-1 ellenihez, csak az eredmény a klánok ranglétráin jelenik meg. Ha nem vagy klán tagja, nem csatlakozhatsz ilyen mérkőzésekhez. (Lásd még: *Klánok*, 26. oldal.)

Klán (2-2 ellen) Hasonló a rangsorolt 2-2 ellenihez, csak az eredmény a klánok ranglétráin jelenik meg. A kétfős csapatok tagjainak egyazon klánhoz kell tartozniuk.

CSEVEGÉS

Szabadon cseveghetsz listán szereplő barátaiddal és az online szoba tagjaival.

- Az online szobában való csevegéshez (ilyenkor mindeki látja üzeneteidet) gépeld be mondanivalódat a csevegőablak megfelelő helyére majd kattints a KÜLDÉS pontra.
- Ha barátaidnak akarsz azonnal üzenetet küldeni, kattints a boríték ikonra az azonnali üzenetet átvivő kliens megnyitásához. Barátaid listája a bal oldalon jelenik meg.
- Minden játékos neve mellett három ikon található. Ha a kérdőjelre kattintasz, láthatod rangját, ha a felkiáltójelre, akkor a mellőzöttek listájára teszed, ha a plusz jelre, akkor barátaid közé kerül.

JELADÓK

Többszemélyes játékmódban irányfények jelezhetzik a gyülekezési pontokat, az ellenséges állás gyenge pontjait, valamint az összegyűjtésre érdemes erőforrásokat. Ha jeladót helyezel a térképre, azt csak szövetségeseid és a megfigyelők láthatják.

- Jeladóelhelyezéséhez nyomj **CTRL** + **B** kombinációt, majd kattints oda, ahová helyezni kívánod.

VOICE OVER IP (VOIP)

- A VoIP segítségével kommunikálhatnak a játékosok többszemélyes mérkőzések alatt, PC kompatibilis mikrofon és fülhallgató segítségével.
- A VoIP bekapcsolásához válaszd a főmenü BEÁLLÍTÁSOK pontját, majd a TULAJDONSÁGOK pontot. Itt katints a Hang fülre. Kattints a BESZÉD GOMBNYOMÁSRA pontra (a játék alatt meg kell nyomnod a gombot a csevegéshez) vagy a HANGAKTIVÁLT pontra (ilyenkor automatikusan bekapcsol, ha észleli a hangodat). A hang kalibrálására szolgáló csúszka a határértékek beállítására szolgál, itt állíthatod be a kimenő és a bejövő hang erősségét is.
- A hálózaton és online játszott játékok esetében a játék beállításainak helyén is bekapcsolhatod a VoIP opciót.
- Játék közben a minitérképtől balra található Hangos csevegés mód gomb segítségével állíthatod be, hogy csak szövetségeseiddel, vagy mindenkivel akarsz-e csevegni.
- Ha a beállítások beszéd gombnyomásra pontjára kattintottál, játék alatt a Hangos Csevegés Mód gomb alatt Hangos Csevegés feliratú gomb tűnik elő. Nyomd meg ezt, ha csevegni akarsz.

  Megjegyzés: A VoIP csak nagy sebességű interenetes kapcsolat esetén működik.

  Megjegyzés: A kommentátorok VoIP segítségével kommunikálnak a nézőkkel és a megfigyelőkkel, de ez utóbbiak nem használhatják. Lásd még: *Kommentár* 25. oldal.

BATTLECAST

Tapasztald meg az online játékok legújabb szolgáltatását és kezeld sportmérkőzésként a *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* játékot! Tudósíts mérkőzéseidről az egész világ számára, intézz kihívást a többi játékos ellen, fejleszd profilodat és kommentáld a többi játékos mérkőzéseit!

BATTLECAST BEÁLLÍTÁSAI ÉS MEGTEKINTÉSE

Ha online mérkőzést játszol, a BattleCast segítségével közvetítést adhatsz róla. Ezeket a közvetítéseket bárki végignézheti, akár rendelkezik a *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* játékkal, akár nem.

A BattleCast játék megtekintéséhez rendelkezned kell a néző programmal. Ez a *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* szoftver tartozéka, de a hivatalos oldalról is letölthető.

- További információt a BattleCastről és a letöltés helyét itt találod: **commandandconquer.com**

A nézők több szemszögből is nézhetik a BattleCast csatákat.

Nézőpontból	Nézd a meccset az egyik játékos szemszögéből! Váltogathatod is a különböző játékosokat.
Kommentátor	Figyeld a játékot úgy, ahogyan a kommentátor teszi és hallgasd a csatáról készült analízisét. A kommentátor vizuális elemekkel is segítheti a csatorna nézőit az érdekesebb momentumok felfedezésében.
Szabad nézet	Tekintsd át a teljes térképet anélkül, hogy a harci köd akadályozná a szabad nézelődést.

MÉRKŐZÉSTÍPUSOK

A BattleCast mérkőzéseknek két típusa létezik. **A Live!** mérkőzések rögtönzött csaták. **A Hivatalos időrend szerintiek** a hivatalos weboldalon kezdődnek adott időben és résztvevőkkel.

Hivatalos időrend szerinti mérkőzések létrehozása

1. A commandandconquer.com oldalon kattints a BATTLECAST pontra.
2. Kattints a Hivatalos időrend szerinti mérkőzések létrehozása pontra és kövesd a megjelenő utasításokat.

Live! mérkőzések közvetítése:

1. Kövesd az utasításokat egyedi párosítás létrehozásához (lásd 22. oldal)
2. Kattints az ADÁS fülre
3. Ikszeld be a Játék közvetítése dobozt a közvetítés engedélyezéséhez. Ha akarod, adj nevet játékodak és adj hozzá rövid leírást.
4. Válaszd ki, mennyivel késlelteted.
5. A kommentárok engedélyezéséhez kattints a szabályok táblázatra, majd a kommentár dobozba. Kattints az OK-ra, hogy elmentsd beállításaidat, és folytasd testre szabott mérkőzésed létrehozását.

KÉSLELTETÉS

Ha BattleCastre szánt egyedi meccset hozol létre, késleltetést is be kell állítanod, hogy a nézők ne befolyásolhassák a csata kimenetelét.

- Ennek időtartama nullától 120 másodpecig terjedhet. Az alapbeállítás 10 perc.

KOMMENTÁR

A BattleCast módban kommentátor részvételére is lehetőség van, aki VoIP rendszeren keresztül magyarázatokkal segítheti a nézőket. (Lásd még: Voice Over IP, 24. oldal). A játék telestratora segítségével a kommentátor felhívhatja nézői figyelmét a csatamezőn történő érdekességekre. A telestartor használatához (kommentátor módban, többszemélyes beállításokkal) válaszd a telestrator fület a csata ablak felett, majd kezdhetsz is rajzolni a képernyőre.

COMMAND & CONQUER 3 PROFILOD

A commandandconquer.com honlapon tárolt profilod a belépőd a *Command & Conquer* nemzetközi közösségéhez. Ez tárolja a mérkőzések adatait, aktuális állásodat a ranglétrán és elkövetkezendő mérkőzéseidet. A megnyert mérkőzések után a *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* ranglistáján elfoglalt helyed egyre jobb lesz. Így tehát, ha az Automatikus párosítás segítségével keresel ellenfeleket, a rendszer automatikusan olyan játékosokkal rak párba, akikkel kiegyensúlyozott, izgalmas mérkőzéseket vívhatsz. Ha javítani akarsz helyezéseden, válasz olyan ellenfeleket, akik magasabban helyezkednek el a ranglétrán, mint te.

- Profil készítéséhez látogass el a **commandandconquer.com** oldalra, kattints a REGISZTRÁCIÓ menüpontra, majd kövesd a képernyőn megjelenő instrukciókat.
- Aki nem rendelkezik a *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* játékkal, az is készíthet profilt a **commandandconquer.com** oldalon**.**

  Tipp: A **commandandconquer.com** oldalon megtalálod az elkövetkezendő mérkőzéseket – azokat is, amelyekben te veszel részt – valamint a legmagasabb helyezésű játékosok között vívott bajnokságok döntőit is. Sokat tanulhatsz, ha végignézed, hogyan játszanak a profik.

KLÁNOK

Ahogy egyre jobb eredményeket érsz el az online csatákban, felmerülhet, hogy jobb lenne csatlakoznod egy klánhoz. A klánok több játékosból álló csapatok, akik vállt vállnak vetve küzdenek az interneten. A *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* külön ranglistát tart fent az egyéni játékosok és a klánok számára.

- Klán alaításához látogasd meg a commandandconquer.com oldalt, kattints a CLANS (Klánok) pontra, majd a CREATE/EDIT CLANS (Klánok alapítása/szerkesztése) pontra. Kövesd a képernyőn megjelenő instrukciókat.
- Ha másokat is meg akarsz hívni klánodba, látogasd meg a hivatalos weboldalt, majd kattints a CLANS (Klánok) pontra és válaszd az INVITE MEMBERS (Tagok meghívása) pontot.

Megjegyzés: Csevegés közben a klántagok klánneve jelenik meg az online nevük előtt.

HÁLÓZAT

A Command & Conquer 3 Tiberium Wars lehetőséget nyújt rá, hogy helyi hálózat (LAN) segítségével is irányíthasd csapataidat.

- Új hálózati játék megkezdéséhez kattints a TÖBBSZEMÉLYES pontra a főmenüben, majd válaszd a HÁLÓZAT pontot.
- Hálózaton való játék megkezdésekor köves az online játéknál leírt procedúrákat. További információért lásd: *Online* 22. oldal.

VISSZAJÁTSZÁSOK

Ha végeztél egy ütközet vagy többszemélyes mérkőzéssel, merevlemezedre mentheted a visszajátszást. Letöltheted más játékosok visszajátszásait is, sőt, kommentárokkal is láthatod el ezeket. (lásd Kommentár 25. oldal).

- Egy visszajátszás betöltéséhez válaszd a TÖBBSZEMÉLYES pontot a főmenüben, majd kattints a VISSZAJÁTSZÁSOK pontra.

EGYSÉGEK, ÉPÜLETEK ÉS KÉPESSÉGEK

A fegyverek ismerete fontos eleme a parancsnok fegyvertárának.

TÁMOGATÓKÉPESSÉGEK

A különleges képességek speciális, a harcoló felekre jellemző akciók. Ikonjuk a harci ablak bal oldalán látható. A különleges képeségek nyersanyagba kerülnek.

- Valahányszor támogatóképeségeket használsz, el kell telnie bizonyos időnek, hogy újra használni tudd.
- A támogatóképességek automatikusan elérhetővé válnak, amikor felépíted a szükséges épületet.

FEJLESZTÉSEK

Több egység fejleszthető különböző technológiákkal, például jobb fegyverekkel vagy tulajdonságokkal.

- Egy egység fejlesztéséhez először ki kell dolgoznod azt az erre szakosodott létesítményben. Válaszd ki a megfelelő épületet és kattints a kívánt tulajdonságot jelző ikonra. A fejlesztés ára levonódik vagyonodból, ahogy a fejlesztés elkészült.

  Megjegyzés: Ha ki is fejlesztetted már az újítást, hogy az továbbra is rendelkezésedre álljon, az épületnek működőképesnek kell maradnia. Ha elpusztul az épület, újjá kell építened, különben nem tudod használni a fejlesztéseket.

KÉPESSÉGEK

A képességek az egység különleges adottságai, amelyeket a játékos hoz működésbe. A különleges képességekkel ellentétben ezek használata többnyire nem kerül kreditekbe (néhányuké azonban igen). Gyakran azonban a különleges képességekhez hasonlóan el kell telni kis időnek, amíg ismét használhatóakká válnak. Egyes képességeket ki kell fejleszteni használat előtt.

GDI

A GDI erőinek egyetlen küldetésük van: megmenteni a világot a terjeszkedő tibériumtól. Céljuk felszámolni a Nod Testvériség nevű terrorszervezetet és visszafordítva a tibérium hatásait, újra valamelyest lakhatóvá tenni a bolygót nagy részét.

A jól felszerelt, szervezett és jól felfegyverzett GDI erők kemények és megbízhatóak. A GDI működését néha ugyan akadályozzák a bürokratikus szervezetek, de ha egyszer mozgásba lendül, gyakorlatilag megállíthatatlan.

Általánosságban elmondható, hogy a GDI inkább a bevált, kipróbált technológiákat részesíti előnyben az új, de megkérdőjelezhetően működőekkel szemben. Mindazonáltal a GDI gazdag szervezet, amely bírja a csapásokat és jól reagál a váratlan helyzetekre.

GDI EGYSÉGEK

GYALOGSÁG

Minden GDI gyalogsági egység a barakkban képezhető ki.

Ikon/Név	Leírás
Lövészosztag	A lövészosztagok alkotják a GDI erőinek gerincét. Védelmi helyzetben homokzsákokból védelmi állást áshatnak ki, amelyek megvédik őket és más egységeket. ➤ **Képességek:** beásás, szállító hívása ➤ **Fejlesztés:** kompozitpáncél
Rakétás szakasz	A rakétás osztagok a lövészalakulatokhoz hasonlóak, de nagyobb tűzerővel rendelkeznek. Nehéz pácélelhárító fegyvereik miatt lassabban mozognak, mint a lövészek, ezért sebezhetőbbek. ➤ **Képességek:** szállító hívása ➤ **Fejlesztés:** kompozitpáncél
Mérnök	A műszakisok képesek elfoglalni ellenséges objektumokat és megjavítani a GDI eszközeit, épületeit és a hidakat, valamint elvezetni a Juggernauthoz hasonló, elhagyott lépegetőket. Lassú mozgásuk és sebezhetőségük miatt azonban védelemre van szükségük. ➤ **Képességek:** szállító hívása
Gránátos	A gránátosok a GDI közelharci alakulataiban szolgálnak. Nagyon nehéz viszavonulásra kényszeríteni őket és nagyhatású, rakétameghajtású gránátjaikkal gyorsan megtisztíthatják az ellenséges épületeket. ➤ **Követelmények:** parancsnoki állás ➤ **Képességek:** szállító hívása, megszállt épületek megtisztítása ➤ **Fejlesztés:** kompozitpáncél
Mester-lövészcsapat	A mesterlövészek a legtöbb gyalogost egyetlen, nagy távolságból leadott lövéssel ki tudják iktatni, de alkalmasak felderítésre és tüzérségi tűz irányítására is. ➤ **Követelmények:** fegyvertár ➤ **Képességek:** célmegjelölés, szállító hívása
Kommandós	Újonnan kifejlesztett, rövid sorozatokat kilövő mágneskarabélyaiknak köszönhetően a kommandósok a gyalogság elleni harc leghatékonyabb egységei. Rbbanóanyagaikkal képesek épületek, sőt, az Avatar csatarobothoz hasonló lépegetők elpusztítására is. ➤ **Követelmények:** fegyvertár ➤ **Képességek:** ugrórakéták, szállító hívása

Zónakatona	Mivel képesek az amúgy lakhatatlan területeken is életben maradni, a Zónakatonák mobilis, jól védett és ngyszerűen kiképzett katonák, akik egyaránt képesek az ellenséges gyalogság és páncélosok leküzdésére nehéz sínágyúikkal. ⅄ **Követelmények:** műszaki labor ⅄ **Képességek:** ugrórakéták, szállító hívása ⅄ **Fejlesztések:** letapogatócsomag, energiacsomag

JÁRMŰVEK

A GDI legtöbb járműve a **hadiüzemben** készül.

Ikon/Név	Leírás
Pitbull	Habár a Pitbull – a GDI elsődleges felderítőjárműve – képes páncélosok és repülőgépek ellen is hatásos rakéták kilövésére, páncélzata nem elég erős ahhoz, hogy közvetlenül harcba lehessen vetni. a Pitbullok képesek észlelni a lopakodó egységeket. ⅄ **Fejlesztések:** Aknavető
Predator tank	A Predator páncéltörő löveggel van felszerelve, vastag páncélzata miatt pedig igen ellenállóvá teszi az ellenséges tűzzel szemben. Légvédelmi eszközök nélkül azonban könnyű zsákmányává válhat az ellenséges repülőgépeknek, lövege pedig hatástalan gyalogság ellen. ⅄ **Fejlesztések:** Mágneságyú-kondenzátor
APC (Páncélozott csapatszállító)	A GDI gyalogsága páncélozott csapatszállítókat használ, hogy átkeljen az ellenséges terepen. Az APC-k képsek leküzdeni a gyalogsági erőket, a könnyen páncélozott járműveket valamint a repülőgépeket is. A belsejüken utazó gyalogsági egységek tüzelhetnek kifelé. ⅄ **Képességek:** Aknatelepítés
Arató	A GDI aratói könnyen felismerhetőek a kabin felett elhelyezett könnyűgéppuskáról, amelyekkel értékes szállítmányukat védik a fosztogatóktól. ⅄ **Követelmények:** Finomító
MÉG	A mobil építőgépet (MÉG) a GDI azért fejlesztette ki, hogy gyorsan mobil bázisokat telepíthessenek. A MÉG-ek gyakran láthatóak, amint le-vagy felrakodnak a gyárudvarok környékén.
Szervizelő	A szervizelő egy nehéz támogatójármű, amely képes harcállomássá alakulni. Védelmét két, beépített Gaurdian ágyú, egy rakétavető, lopakodó járműveket is észlelő letapogató, és automata javítórobotok biztosítják. ⅄ **Követelmények:** Parancsnoki állás

	Mammoth Tank	Az ikerágyúval és rakétavetőkkel felszerelt Mammoth tank a páncélos hadviselés leghatásosabb fegyvere. habár lassú, a Mammoth képes rá, hogy az útjába kerülő kisebb tankokat egyszerűen eltapossa. ➤ **Követelmények:** műszaki központ ➤ **Fejlesztések:** mágneságyú-kondenzátor
	Juggernaut	A GDI lépegető tüzérségi platformja, amely nagy lőtávolságú lövegeivel képes távolról fedezni a páncélosok hadműveleteit Ostromgépként is megállja a helyét és a mesterlövészek hívására képes célterület bombázására is. ➤ **Követelmények:** műszaki kabor ➤ **Képességek:** célpont bombázása
	Felmérő	A felmérő segítségével deríthető fel, hogy alkalmas-e egy helyszín bázis telepítésére. Ez főleg tibériummezők közelében hasznos.

REPÜLŐK

A GDI legtöbb légieszközének előállítási helye a **légitámaszpont**.

Ikon/Név		Leírás
	Orca	Az Orca használható felderítőként, földi hadműveletek támogatására és csatarepülőgépként is. Felderítő szerepben további fejlesztések is végrehajthatóak rajta. ➤ **Képességek:** Szenzorkapszula kilövése ➤ **Fejlesztések:** Szenzorkapszula
	Firehawk	A Firehawk nehéz Hellcat gyújtóbombákat hordoz és Rattlesnake rakétákkal semmisíti meg az ellenséges repülőgépeket. Ha sztratoszférikus gyorsítókkal szerelik fel, képes olyan magasra emelkedni, ahol a légvédelmi eszközök már nem érik el, majd zuhanásból támad. ➤ **Követelmények:** műszaki központ ➤ **Fejlesztések:** sztratoszférikus gyorsító
	V-35 Ox szállítógép	A GDI meglepetésszerű támadásait a V-35 Ox szállítógép teszi lehetővé, amely a legnehezebb felszereléseken kívül mindent elbír. Egy Ox azonban nem elég ellenálló ahhoz, hogy ellenséges terület felett repülhessen.

GDI ÉPÜLETEK

GDI GYÁRTÓÉPÜLETEK

Ikon		Leírás
	Gyárudvar	A kiválóan páncélozott gyárudvarok a GDI előretolt bázisai is egyben. Habár MÉG segítségével szállítható, minden áron meg kell védeni. A GDI erők radarkapacitását a gyárudvar biztosítja.
	Erőmű	Az erőművek biztosítják a GDI előretolt harci bázisainak tiszta és hatékony energiaellátását. ➤ **Fejlesztések:** Fejlettebb turbinák
	Daru	A nagyobb GDI bázisok darukat alkalmaznak, hogy eleget tehessenek a szoros határidőknek. Egyetlen daru is felére csökkentheti a GDI előetolt bázisainak felépítését.
	Finomító	A GDI Finomító hatékonyan dolgozza fel a tibériumot. A finomító mellé arató is jár. Ez a duó létfontosságú a GDI katonai erőfeszítéseihez.
	Barakk	A GDI barakkjai a sorozás és kiképzés központjai. A GDI gyalogsági egységei gyors és hatásos kiképzésben részesülnek itt. ➤ **Követelmények:** Erőmű
	Fegyvertár	A fegyvertár teszi lehetővé, hogy a GDI legjobban kiképzett katonái is harcba indulhassanak. Ez biztosítja például a Zónakatona energiapáncélját, de itt van a kórház is, ahol a sebesülteket gyógyítják. ➤ **Követelmények:** Barakk
	Hadiüzem	A GDI hadiüzem építi a sztenderd járműveket és itt van a javításokta végző automata javítórobotok helye is. ➤ **Követelmények:** Erőmű, Finomító
	Parancsnoki állás	A Parancsnoki állás létfontosságú része minden fejlett GDI bázisnak. Ez szükséges a távoli helyek felderítéséhez és kulcsfontosságú épületek telepítéséhez is. ➤ **Követelmények:** Erőmű, Finomító

	Műszaki központ	A műszaki központokban fejlesztik a legmodernebb katonai technológiákat a GDI erők részére. Itt fejlesztik tovább a járműveket, tankokat és repülőeszközöket is. A műszaki központok azonban a helyszínei a GDI leghatékonyabb erőinek is. ➤ **Követelmények:** barakk, parancsnoki állás
	Légitámaszpont	A GDI légitámaszpontok támogatják a harci zónában végrehajtott hadműveleteket. Egy légitámaszponton maximum négy repülőgép állomásozhat. A légitámaszpontok Orca támadásokat hívhatnak, légiszállítású gyalogságot és járműveket fogadhatnak, valamint elit Bloodhound felderítőket szólíthatnak. ➤ **Követelmények:** barakk, parancsnoki állás
	Műholdas vezérlőközpont	Ez a kilövőplatform teszi lehetővé a GDI számára, hogy bevethesse ultramodern fegyvereit és innen küldik bevetésre az űrben állomásozó zónakatonákat is . A lökéshullám tüzérség EMI fegyvereit is innen juttatják célba. ➤ **Követelmények:** műszaki központ

GDI KISEGÍTŐ ÉPÜLETEK

Ikon		Leírás
	Őrtorony	A magas épületekből kiválóan belátható a terep, a tornyokba telepített gyorstüzelő, automata géppuskák pedig megvédik a közeli bázist az ellenséges gyalogságtól.
	Guardian ágyú	A páncélosok támadásának kitett környékeken gyakori látvány a jó páncéltörő-képességű, automata Guardian ágyú, amely azonban gyalogság ellen kevéssé alkalmazható. **Követelmények:** barakk
	Légelhárító üteg	A légelhárító üteg halálos pontossággal semmisíti meg a repülőeszközöket. Célzórendszere és lövegtorny felépítése azonban alkalmatlanná teszi a gyalogsághoz vagy a páncélosokhoz hasonló földi célpontok ellen. **Követelmények:** parancsnoki állás
	Tibériumsiló	A különleges anyagokból készült siló képes hosszú ideig is tárolni a tibériumot. ➤ **Követelmények:** finomító

	Hangemitter	A hangemitterek magas frekvenciájú hanghullámokat keltenek, amelyek hasznosak az ionviharok, a burjánzó tibérium ellen és a bázisnak is megfelelő védlmet biztosítanak. ➤ **Követelmények:** műszaki központ
	Ionágyú vezérlőközpont	Ha megépíted ezt az épületet, hozáférhetsz a GDI leghatalmasabb fegyveréhez, az ionágyúhoz, amely hatósugarán belül gyakorlatilag mindent képes elpárologtatni. ➤ **Követelmények:** Műszaki központ

GDI KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

Ikon/Név		Leírás
	Radar-letapogatás	A radarpásztázás erős radarhullámokat irányít egy jól behatárolt területre, ahol azonnal felfedi a lopakodó egységek jelenlétét. ➤ **Irányítás helye:** parancsnoki állás
	Légidesszant	Az ejtőernyősök gyorsan bevethetők a csatamező tetszőleges pontján. ➤ **Irányítás helye:** fegyvertár
	Orvlövész csapat	A GDI parancsnok több, tapasztalt orvlövészcsapatot is bevethet az ellenséges erők vonalai mögött. ➤ **Irányítás helye:** műszaki központ
	Orca légicsapás	Az Orca csatarepülőgépek képesek infarvörös levegő-föld rakétáikkal támadni a célpontokat, amikor csak szükség van rá. ➤ **Irányítás helye:** légitámaszpont
	Bloodhound különítmény	A Bloodhound különítmények légiszállítású Pitbullokból és páncélozott csapatszállítókból álló alakulatok, amelyek a csatamező bármely látható pontjára eljuttathatóak. ➤ **Irányítás helye:** légitámaszpont
	Ionágyú	A GDI parancsnok képes ionágyú-csapást kérni az orbitális harcállomástól. Ez a koncentrált ionsugár tökéletesen megsemmisíti a célpontot anélkül, hogy a környezetben kárt tenne. ➤ **Irányítás helye:** Ionágyú vezérlőközpont
	Zónakatona ledobó kapszula	A különleges kiképzésben részesült zónakatonák azonal harcba vethetők, ahol félelmetes hatásfokkal használhatják mágnespuskáikat. ➤ **Irányítás helye:** műholdas vezérlőközpont

	Lökéshullám tüzérség	A GDI robbanófejekre szerelt hangemitterei mindent megsemmisítenek hatókörükben, az épületeket és a gépi egységeket pedig időlegesen lebénítják. ➤ **Irányítás helye:** Műholdas vezérlőközpont

GDI FEJLESZTÉSEK

Ikon/Név		Leírás
	Kompozitpáncél	A kompozitpáncél védi a GDI értékes gyalogos alakulatait attól, hogy komoly károsodást szenvedjenek harc közben. ➤ **Érintett egységek:** Lövészosztag, rakétás osztag, gránátosok ➤ **Kifejlesztés helye:** fegyvertár
	Letapogató csomagok	Mivel páncélzatukat letapogató csomagokkal szerelik fel, a zónakatonák észlelési távolsága megnő és képesek a lopakodó ellenfelek észlelésére. ➤ **Érintett egység:** zónakatona ➤ **Kifejlesztés helye:** fegyvertár
	Energiacsomagok	Az energiapáncélok nagyon ellenállóak, gyógyítórendszerük pedig hamar felgyógyítja a zónakatonákat sérüléseikből. ➤ **Érintett egység:** zónakatona ➤ **Kifejlesztés helye:** fegyvertár
	Aknavetők	Habár a Pitbull elsődleges feladata a felderítés a légvédelmi fedezet nyújtása, aknavetővel felszerelve könnyűtüzérségi ütegként is alkalmazható. ➤ **Érintett egység:** Pitbull ➤ **Kifejlesztés helye:** műszaki központ
	Mágneságyú kondenzátor	A GDI mágnesfegyver-technológiájának több előnye is van a hagyományos, ballisztikus fegyverekkel szemben. Legfontosabb ezek közül a nagyobb tűzerő. ➤ **Érintett egység:** Predator tank, Mammoth tank ➤ **Kifejlesztés helye:** műszaki központ
	Sztratoszférikus gyorsítók	Sztratoszférikus gyorsítókkal felszerelve a GDI Firehawkjai bárhová eljuthatnak, biztonságban a légvédelmi rendszerektől ➤ **Érintett egység:** Firehawk ➤ **Kifejlesztés helye:** műszaki központ
	Szenzorkapszula	A GDI szenzorkapszuláinak segítségével az Orca könnyedén megtalálja a lopakodó csapatokat. ➤ **Érintett egység:** Orca vadászgép ➤ **Kifejlesztés helye:** műszaki központ
	Továbbfejlesztett turbinák	A továbbfejlesztett turbinákkal felszerelt erőművek több energiát termelnek. ➤ **Kifejlesztés helye:** műszaki központ

GDI KÉPESSÉGEK

Ikon/Név		Leírás
	Szállító hívása	Minden gyalogsági és gépesített egység képes rá, hogy Ox szállítógépet hívjon, amely elviszi őket rendeltetési helyükre. ⮝ **Követelmények:** légitámaszpont ⮝ **Érintett egység:** lövészosztag, rakétás osztag, mérnök, gránátosok, mesterlövész-csapat, kommandós, zónakatona, Pitbull, APC, Predator tank
	Beásás	A kiképzett gyalogság homokzsákokbó állít fedezéket, amely ugyanúgy védhető, akár egy épület. ⮝ **Érintett egység:** lövészosztag
	Ugrórakéták	Az ugrórakéták lehetővé teszik, hogy a különlegesen felszerelt csapatok járhatatlan terepen is haladhassanak. ⮝ **Érintett egység:** zónakatona, kommandós
	Aknatelepítés	Ezt kihasználva az APC képes kis aknamező kitelepítésére ⮝ **Érintett egység:** APC ⮝ **Követelmények:** műszaki központ
	Célpont bombázása	A mesterlövész-csapat célfelismerő-képességét kihasználva a Juggernautok messzebbre tüzelhetnek a szokásosnál. ⮝ **Érintett egység:** Juggernaut
	Letapogató impulzus	Ezt felhasználva felfedezhetőek a harcmezőn megbúvó lopakodó alakulatok. **Érintett egység:** Orca
	Szenzorkapszula telepítése	Az Orcák ezzel követhetik nyomon az ellenség hadmozdulatait és így fedezhetik fel a rejtőző ellenséges erőket. **Érintett egység:** Orca

A NOD TESTVÉRISÉG

A Nod testvériség követői nem hadsereg tagjainak vallják magukat, hanem egy vallás követőinek. Hitük szerint vezetőjük Kane hivatott arra, hogy felemelje az emberiséget. Kane-hez való hűségük rendíthetetlen, hitükben megingathatatlanok. Mindent képesek feláldozni, hogy győzelemre segítsék a Testvériséget.

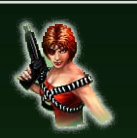
A Nod erőiben egyaránt megtalálhatóak a rosszul felszerelt, harmadik világbeli milicisták és a magasan képzett, különleges fegyverzettel felszerelt zsoldosok. A Nod a harctéren a gerillahadviselést részesíti előnyben a hagyományossal szemben. Gyorsan támadnak, majd igyekszenek nyom nélkül eltűnni. Csúcstechnológiás és végtelenül elavult elemekből álló fegyverzetük hatékony ugyan, de igen szeszélyesen is viselkedhet.

NOD EGYSÉGEK

NOD GYALOGSÁG

Minden Nod gyalogsági egység kiképzése a **Nod Keze** néven ismert létesítményben folyik.

Ikon/Név		Leírás
	Milicista	Kiképzésük rossz ugyan, de sokan vannak. A Nod alacsony rangú katonái öreg, XX. századi kézi sorozatlövő fegyverekkel vannak felszerelve. ➤ **Képességek:** szállító hívása ➤ **Fejlesztések:** tibériuminfúzió, gyóntató
	Milicista rakétás osztag	Habár rakétavetőikkel képesek páncélozott és légi célpontok megsemmisítésére, a milicista rakétás osztag tagjai rendkívül védtelenek a csatamezőn. ➤ **Képességek:** szállító hívása ➤ **Fejlesztések:** tibériuminfúzió, gyóntató
	Szabotőr	A szabotőr képes elfoglalni az ellenséges létesítményeket és megjavítani a Nod létesítményeit, valamint hidakat. Képes még továbbá semleges épületekre robbanóanyagot helyezni, majd felrobbantani azt, ha az ellenséges erők túlságosan közel érnek. ➤ **Képességek:** szállító hívása, aláaknázás ➤ ..
	Fanatikus	A Nod fanatikusai nagyhatású robbanóanyagokkal vannak felszerelve, amelyeket az ellenséges erőket elérve működésbe hoznak. A fanatikusokat lehetetlen fedezékbe vagy a földre kényszeríteni, így mindenáron meg kell őket semmisíteni, mielőtt elérnék célpontjaikat. ➤ **Képességek:** szállító hívása ➤ **Fejlesztések:**tibériuminfúzió ➤ **Követelmények:** hadműveleti központ

	Fekete Kéz	A kiválóan képzett, hűséges és természetfelettien szívós Fekete Kéz erői lángszórókkal vannak ellátva, így könnyedén képesek épületek megtisztítására és ellenséges csapatok porrá égetésére. ⮝ **Képességek:** szállító hívása ⮝ **Fejlesztések:**tibériuminfúzió ⮝ **Követelmények:** hadműveleti központ
	Árnyék osztag	Ezek a lopakodó gyalogsági egységek összecsukható siklószárnyakon közlekedve kerülik meg a GDI védelmi rendszerét, kikémlelve erőik gyengeségeit. Ha az ellenséges vonalak mögé kerültek, robbanóanyagot helyezhetnek az épületekre. ⮝ **Képességek:** szállító hívása, siklószárny, robbanótöltet ⮝ **Fejlesztések:** tibériuminfúzió ⮝ **Követelmények:** titkos szentély
	**Kommandós**	A Nod testvériség kommandóasai – Nod gyalogságának elitkatonái – hordozható álcázógenerátorokkal, gyorstüzelő lézerfegyverekkel vetik magukat csatába, amelyeket hátukon hordott energiatelepekről működtetnek. ⮝ **Képességek:** szállító hívása ⮝ **Követelmények:** műszaki labor

A NOD TESTVÉRISÉG JÁRMŰVEI

A Nod testvériség legtöbb járműve a **hadiüzemben készül**.

Ikon/Név		Leírás
	Homokfutó	A gyalogság és könnyen páncélozott célok ellen bevetett, géppuskákkal felszerelt homokfutó a Nod testvériség leggyakoribb járműve. ⮝ **Fejlesztések:** EMI-robbanás, lézerkondenzátorok
	Harci robogó	A gyors, felfegyverzett és letapogatókkal felszerelt harci robogó a Nod leghatékonyabb felderítőjárműve. Meglehetősen hatékony légi célpontok ellen is.
	Scorpion tank	A Scorpion tank a Nod pajzsa. A jó manőverezőképességű sztenderd Scorpion 105 milliméteres páncéltörő löveggel van felszerelve, páncélzata pedig a közvetlen találatokat is kibírja – legalábbis egy darabig.
	Arató	A Nod testvériség aratói álcázottak, így észrevétlenül vihetik bázisaikra az értékes tibériumot. ⮝ **Követelmények:** finomító

	MÉG	A félelmetes külsejű MÉGek bármely, aránylag könnyen járható terepen haladhatnak, hogy aztán instant gyárudvarként szolgálhassanak. ➤ **Követelmények:** hadműveleti központ
	Lángszórós tank	A Nod lángszórós tankjai két hatalmas lángszóróval vannak felfegyverezve, amelyek előbb megtisztítják, majd földig rombolják az épületeket. ➤ **Követelmények:** hadműveleti központ
	Lopakodó tank	Könnyű páncélzata ellenére a lopakodó tank félelmetes ellenfél. Az ellenség nem láthatja egészen addig, amíg meg nem áll és ki nem lövi pontos, halálos rakétáit. ➤ **Követelmények:** hadműveleti központ
	Sugárágyú	Habár a sugárágyú nem alkalmas az ellenséges páncélosok elleni közvetlen támadásra, csoportokba rendezve nagy kárt tudnak tenni az épületekben, ha elegendő idő áll rendelkezésükre. Energiájuk fényobeliszk túltöltéséhez is elegendő. ➤ **Képességek:** sugárnyaláb tükrözés ➤ **Követelmények:** műszaki labor
	Avatar csatarobot	Ezt a hatalmas, fejlett lépegetőt Obelisk lézere teszi félelmetessé. Az Avatarok tovább növelhetik erejüket, ha – szó szerint – szétkapnak más Nod járműveket és átveszik a technológiájukat. ➤ **Képességek:** technológia átvétele ➤ **Követelmények:** műszaki labor
	Küldött	A Küldött jármű képes távoli helyekre is eljutni, ahol Nod jelenlétét kiterjesztve előkészíti a terepet a bázisok számára.

A NOD TESTVÉRISÉG REPÜLŐESZKÖZEI

A Nod testvériség legtöbb repülőgépének elkészítéséhez **légiirányító toronyr** .van szükség.

Ikon/Név	Leírás
Venom	A Venom tartja szemmel a Nod testvériség uralma alatt álló területeket. Géppuskái hatásosan semmisíthetik meg a gyalogsági alakulatokat, de meglehetősen hatékony repülőgépek és egyes járművek ellen is. ➤ **Képességek:** jelgenerátor ➤ **Fejlesztések:** lézerkondenzátor, jelgenerátor
Vertigo Bombázó	Lopakodó tulajdonságának köszönhetően a Vertigo mintha a semmiből tűnne elő, hogy aztán leszórja Groundpounder bombáit, mielőtt a védelem akcióba léphetne. ➤ **Követelmények:** műszaki labor
Carryall	A Carryall olcsón és gyorsan képes szállítani a Nod testvériség legtöbb egységét. A mozgékonyság ára azonban az, hogy sebezhető marad.

A NOD TESTVÉRISÉG ÉPÍTMÉNYEI

A NOD TESTVÉRISÉG GYÁRTÓÉPÜLETEI

Ikon/Név	Leírás
Gyárudvar	Az alaposan páncélozott gyárépületek létfontosságúak a Nod háborús erőfeszítéseihez, nem véletlen hát, hogy jól védik őket. Ezek szolgáltatják továbbá Nod testvériség bázisainak radarkapacitását.
Erőmű	A Nod erőműve nagymennyiségű energiát képes előállítani kevés tibériumból, de ennek jelentős környezetszennyezés az ára.
Daru	A daru fokozza a Nod gyárudvarának termelékenységét. Egyetlen daru megfelezi a Nod épületeinek építési idejét.

Finomító

A Nod finomítója gyorsan dolgozza fel a nyers tibériumot hasznos alapanyaggá. Minden finomító mellett ott van Nod majdnem láthatatlan arató járműve.

Nod keze

A Nod Keze szállást, készleteket és kiképzést nyújt Nod milicistáinak, fanatikusainak és elit gyalogosainak.

- **Követelmények:** erőmű

Hadiüzem

Ebben a létfontosságú épületben állítják elő a Nod testvériség különleges járműveit. A Nod hadiüzemei automata robotokkal is el annak látva, amelyek önműködően megjavítják a közelükbe kerülő járműveket.

- **Követelmények:** erőmű, finomító

Hadműveleti központ

A hadműveleti központok fejlett kommunikációs berendezéseikkel a Nod legértékesebb építményei, amelyek olyan technológiáknak is otthont adnak, mint a radarzavaró rakéták vagy az álcázómező.

- **Követelmények:** erőmű, finomító

Titkos szentély

A Nod titkos szentélyében kerül sor a különleges kiképzési szertartásokra, amelyek a fejlett gyalogságban szolgáló harcosok számára szükségesek. Itt dolgozzák ki továbbá azokat az újításokat is, amelyek fokozzák a Nod gyalogságának hatékonyságát.

- **Követelmények:** Nod Keze

Műszaki labor

Ha műszaki labor van a közelben, a Nod testvériség bevetheti legfejlettebb technológiáját és fejlesztheti egyszerűbb járműveit.

- **Követelmények:** hadműveleti központ

Légiplatform

A légiplatform nyújt légitámogatást Nod erőinek és nélkülözhetetlen a légijárművek előállításához is. Minden légiiplatform maximum négy Vertigo bombázónak nyújt helyet.

- **Követelmények:** hadműveleti központ

Tibérium vegyiüzem

A tibérium vegyiüzem teszi lehetővé, hogy a Nod testvériség parancsnokai fejlett tibériumalapú fegyvereket vethessenek be a harcmezőn.

- **Követelmények:** műszaki labor

A NOD TESTVÉRISÉG KISEGÍTŐ ÉPÜLETEI

Ikon/Név	Leírás
Tibériumsiló	A Nod testvériség tibériumsilókban tárolja a hadjáratokhoz szükséges idegen anyagot. ⅄ **Követelmények:** Finomító
Szaggató löveg	A szaggató löveg hatalmas, élőerő elleni fegyver, amelyet az ellenséges gyalogság ellen vetnek be. Habár a lövedékek nem tesznek komoly kárt a páncélozott járművekben, hús-vér célpontok ellen félelmetesen hatásosak.
Lézerágyú	A lézerágyúk a Nod testvériség hirhedt fényobeliszkjeinek kicsinyített verziói, amelyek rugalmas járműelhárító fegyverként alkalmaznak. A hármas csoportokban alkalmazott lézerágyúkat a központból irányítják, így gyorsan képesek sugaraikat a hatótávolságukba kerülő páncélozott célok ellen bevetni. **Követelmények:** Nod keze
Légvédelmi rakétakilövő	A légvédelmi rakétakilövők rakétazáporral próbálják megtisztítani az eget az ellenséges repülőeszközöktől. Egyetlen rakétájuk ugyan meglehetősen gyenge, de a légvédelmi rakétakilövő koncentrált tüze igen hatékony eszköz. **Követelmények:** hadműveleti központ
Álcázótornyok	Az álcázótornyok erős lopakodómezőt állítanak elő. Hatósugarukban a Nod testvériség épületei, gyalogsági alakulatai és járművei láthatatlanok maradnak. Maguk az álcázótornyok azonban nem álcázhatóak. **Követelmények:** Titkos szentély
Fényobeliszk	A Nod testvériség erős lézerei egyaránt hatásosak gyalogsági alakulatok és járművek ellen. Habár hatósugara és ereje bámulatos, sugárfegyverekkel még tovább erősíthető. ⅄ **Követelmények:** hadműveleti központ
Nod temploma	Nod temploma nukleáris támadás kiindulópontja lehet, de itt vannak azok a szuperszámítógépek is, amelyek újraindítják az egész bázist egy EMI támadás után. ⅄ **Követelmények:** műszaki labor

A NOD TESTVÉRISÉG TÁMOGATÓKÉPESSÉGEI

Ikon/Név	Leírás
Radarzavaró rakéta	A Nod radarzavaró rakétája időlegesen megvakítja az ellenfelet, mivel az nem képes belátni a harcmezőt. ⅄ **Irányítás helye:** hadműveleti központ ⅄ **Követelmények:** műszaki labor
Álhadsereg	A Nod olyan szintre jutott a lopakodó technológia kutatásában, hogy fényerősítő berendezéseinek segítségével képes harcoló alakulatainak képét távolba vetíteni. ⅄ **Irányítás helye:** hadműveleti központ
Lopakodómező	A Nod lopakodómezeje képes elrejteni alakulatait az emberi szem elől. Tapasztaltabb alakulataik nem haboznak ezt kihasználni rajtaütésekkor. ⅄ **Irányítás helye:** hadműveleti központ ⅄ **Követelmények:** műszaki labor
Árnyék csapásmérő csapat	Az Árnyék csapásmérő csapat sikószárnyakon közlekedik és gyilkosságokat vagy robbantásokat hajt végre megdöbbentő ügyességgel. ⅄ **Irányítás helye:** titkos szentély, hadműveleti központ
Aknatelepítés	A gyors repülőgépről ledobott aknák nagy terület borítanak be, szabad szemmel pedig szinte lehetetlen felfedezni őket. ⅄ **Irányítás helye:** légiirányító torony
Tibériumpermet-bomba	A Nod testvériség rájött, hogyan lehet légneművé alakítani a tibériumot. Ennek nyomán született meg a rendkívül nagy romboló-hatású, lézerirányítású bomba. ⅄ **Irányítás helye:** tibérium vegyiüzem ⅄ **Irányítás helye:** légiplatform
Tibériumtenyésztés	Ha folyékony tibériummal plántálják tele a talajt, az segíti az anyag terjedését a bolygón, de harcban is hasznos lehet. ⅄ **Irányítás helye:** Tibérium vegyiüzem
Katalizátorrakéta	A különleges, nagy hatótávolságú robbanófej hatását bármilyen mennyiségű tibérium megnöveli, amely a becsapódás közelében van. ⅄ **Irányítás helye:** Tibérium vegyiüzem
Szuperszámítógép védelem	A Nod templomaiban erős generátorok és vezérlőrendszerek gondoskodnak róla, hogy hamar visszaálljon a támaszpont energiaellátása. ⅄ **Irányítás helye:** Nod temploma
Nukleáris rakéta	Mivel a GDI a tibériumra koncentrált, a Nod testvériségnek alkalma nyílt rá, hogy jelentős készletet halmozzon fel a XX. század hirhedett fegyvereiből, a nukleáris rakétákból. ⅄ **Irányítás helye:** Nod temploma

A NOD FEJLESZTÉSEI

Ikon		Leírás
	Tibériuminfúzió	Ez a tibériumalapú szer megváltoztatja a gyalogság életfunkcióit, látszólag védetté téve őket a tibérium halálos hatásai ellen. ➤ **Érintett egység:** fanatikusok, milicisták, milicista rakétás osztag ➤ **Kifejlesztés helye:** titkos szentély
	Gyóntató	A Nod testvériség tapasztalt vezetőit Gyóntatókként emlegetik. Ők megnövelik egyes csapatok hatásfokát, valamint olyan, hallucinogén hatású gránátokat hordoznak, amelyek megnövelik a baráti tűz esélyét. ➤ **Érintett egység:** Milicisták, milicista rakétás osztag, szabotőr, fanatikusok, Fekete kéz, Árnyék, kommandósok ➤ **Kifejlesztés helye:** titkos szentély
	EMI-robbanás	A hordozható EMI eszköz képes megbénítani a járművek elektromechanikai alkatrészeit. ➤ **Érintett egység:** homokfutó ➤ **Kifejlesztés helye:** műszaki labor
	Kotrólapát	A kotrólapátok nagy pusztítást visznek végbe a gyalogság sorai között, nem kímélve a GDI zónakatonáit sem. Alkalmasak továbbá aknamentesítésre és elülső páncélként is funkcionálnak. ➤ **Érintett egység:** Scorpion tank ➤ **Kifejlesztés helye:** műszaki labor
	Lézerkondenzátor	A Testvériség fényobeliszkje arra inspirálta a tudósokat, hogy létrehozzák e fegyver hordozható változatát. ➤ **Érintett egység:** homokfutó, Venom könnyű csatarepülőgép, Scorpion tank ➤ **Kifejlesztés helye:** műszaki labor
	Jelgenerátor	Az eszköz segítségével az ellenséggel elhitethető, hogy a magányos Venom valójában több repülőgép. ➤ **Érintett egység:** Venom könnyű csatarepülőgép ➤ **Kifejlesztés helye:** műszaki labor
	Folyékony tibériummag	A Nod műszaki laboratóriumainak közelében fekvő erőművek folyékony tibériummagjuk segítségével nagyobb energialeadásra képesek. ➤ **Kifejlesztés helye:** műszaki labor

A NOD KÉPESÉGEI

Ikon/Név	Leírás
Szállító hívása	Ez lehetővé teszi, hogy a Nod Testvériség gyors szállítóeszközökön érkezzen vagy távozzon a csatamezőről. ➤ **Érintett egység:** milicisták, milicista rakétás osztag, szabotőr, fanatikusok, Fekete kéz, Árnyék csapat, Kommandó, harci robogó, homokfutó, Scorpion tank ➤ **Követelmény:** légiplatform
EMI-robbanás	A Nod vakmerő homokfutó-sofőreit arra bíztatják, hogy közvetlen közelről tegyék működésképtelenné az ellenséges járműveket. ➤ Érintett egység: homokfutó
Robbanótöltet	A kémkedésre és szabotázsra kiképzett Árnyék-csapatok képesek tönkretenni az ellenséges épületeket robbanótölteteikkel. Érintett egység: Árnyék csapat
Siklóernyő	A különlegesen képzett Árnyék-csapatok tagjai ezzel az eszközzel észrevétlenül mozoghatnak a harcmező felett. ➤ Érintett egység: Árnyék csapatok
ALáaknázás	Ezzel a képességgel csapatok által használt épületekre vagy hidakra helyezhetsz el robbanótölteteket. ➤ **Érintett egység:** szabotőr
Jelgenerátor	Az eszköznek köszönhetően egyetlen Venom könnyű csatarepülőgép egész csapatként tűnik fel a radarernyőn
Reflektornyaláb	A sugárágyú koncentrált fénysugara a Venom könnyű csatarepülőgépről visszaverődve olyan célpontokat is eltalál, amelyek amúgy kívülesnének hatótávolságán. ➤ Érintett egység: Sugárágyú
Technológia átvétele	Az Avatar csatarobot használhatja ezt a harci robogón, a lángszórós tankon, a lopakodó tankon vagy a sugárágyún, hogy hatékonyságát növelje. Ezzel elpusztítja a felhasznált járművet.. ➤ Érintett egység: Avatar csatarobot

SCRINEK

Amikor a scrin faj feltűnt a Földön és támadást intézett lakói ellen, végül bebizonyosodott, hogy nem vagyunk egyedül az Univerzumban. Úgy tűnik felhasználják a tibériumot, annak káros hatásaira azonban nemcsak, hogy rezisztensek, de még segíti is őket.

A scrinek létszáma ismeretlen, technológiájuk pedig sokkal fejlettebb a miénknél. Érdekes módon éppen technológiájuk teszi lehetővé, hogy földi körülmények között is tevékenykedhessenek. Habár szándékaikról kevés adatunk van, amíg be nem bizonyosodik, hogy tévedtünk, komoly fenyegetésként kell kezelnünk jelenlétüket.

SCRIN EGYSÉGEK

SCRIN GYALOGSÁG

A scrinek minden gyalogsági egysége a **Portálon keresztül érkezik.**

Ikon/Név	Leírás
Zümmögők	A félelmetes zümmögők raja olyan, akár egy borotvapengékből álló felhő, amely mohón keresztülrágja magát húson és könnyű páncélzaton. Úgy látszik, valami korlátolt intelligencia vezérli őket. Képességek: összekapcsolhatóak járművekkel, megszállt épületek megtisztítása
Szétporlasztók	Ezek a négy lábon járó, fémes teremtmények valósággal megtizedelik a járműveket vágósugaraikkal. Ha megsemmisülnek, felrobbannak, további károkat okozva ezzel az ellenségnek.
Asszimilátor	Ez a a fajta idegen teljesen észrevehetetlen amíg mozdulatlan és specialitása, hogy képes átvenni az uralmat az ellenséges épületek felett. Az asszimilátorok ugyanakkor képesek a scrin építmények megjavítására és képesek kezelni a zsákmányolt lépegetőket is.
Roham-osztagosok	A rohamosztagosok sűrűn lakott területek elleni vad támadásaik miatt kapták nevüket. Képesek frontális támadást intézni páncélozott járművek ellen is. - **Fejlesztések:** plazmakorong-vetők, teleportmálha - **Követelmények:** idegközpont, sztáziskamra
Felsőbb elme	A titokzatos Felsőbb elme képes teleportálásra és emberi elmék befolyásolására. Az ellenséges erők centrumában tűnik fel, járműveket, épületeket és gyalogsági egységeket irányítva. - **Képességek:** egységek teleportálása - **Követelmények:** idegközpont, technológiafejlesztő

SCRIN JÁRMŰVEK

Minden scrin jármű a **Hipergömb**ön keresztül érkezik.

Ikon/Név	Leírás
Fürkész	A felderítésre tervezett könnyű jármű érzékelőkkel van felszerelve, fegyverzete pedig plazmakorong-vetőkből áll.

	Ágyús lépegető	A lábakon lépdelő jármű gyorstüzelő energiafegyvereiből tüzel, hatásosan küzdve le az élőerőt és a légijárműveket.
	Arató	Az aratók nyerik ki a tibériumot és ők szállítják a scrin Ágyús kitermelőkhöz. Tibérium jelenlétében képesek javítani sérüléseiket.
	Elnyelő tank	Az elnyelő tank nagy hatótávolságú protonágyúval van ellátva, és képes tibérium felhasználásával feltölteni fegyverét. Követelmény: idegközpont
	Megrontó	A megrontók maró hatású nyálkát bocsátanak ki, amely pusztító hatású az emberekre nézve, de saját gyalogságukra – meglepő módon – gyógyítólag hat. Követelmény: idegközpont
	Pusztító lépegető	A pusztító lépegetőként ismert félelmetes hadigép három sugárfegyverrel van ellátva amelyeket egymástól függetlenül mozgatható csápjain tart, a lába pedig olyan erősek, hogy kisebb járműveket is képes eltaposni. ➤ **Követelmények:** technológiafejlesztő ➤ **Fejlesztések:** Erőtér generátor
	Felfedező	A scrinek, akik láthatóan megszállottai a tibériumnak, gyakran küldenek ki felfedezőket a lelőhelyekre, hogy növeljék a kitermelést.

SCRIN REPÜLŐESZKÖZÖK

Minden scrin repülőeszköz a **Gravitációs stabilizátor**on keresztül érkezik.

Ikon/Név		Leírás
	Robothajó	Ezek a hatalmas, lebegő tornyok landolnak először, ha a scrinek támaszpontot akarnak létesíteni. Funkciójuk hasonlít a MÉG-ekére.

	Viharlovas	A viharlovasok gyors repülőgépek, amelyek légi és földi célok ellen is hatásos plazmaágyúval vannak felfegyverezve.
	Romboló hadihajó	A Romboló hadihajók komoly károkat tudnak okozni elképesztő hatótávú Zeus plazmakorong-ütegeikkel bárminek, ami a felszínen van. **Követelmények:** technikai labor ⮝ **Fejlesztések:** Erőtér generátor
	Bolygóközi csapatszállító	Ez a nehéz csapatszállító rengeteg harcost képes szállítani, akik kiszállás után azonnal csatába vonulhatnak. A bolygóközi csapatszállító képes félelmetes ionvihart kavarni. Képességek: ionvihar **Követelmények:** jeladó ⮝ **Fejlesztések:** Erőtér generátor
	Anyahajó	A lassú mozgású scrin anyahajó hatalmas energiájú fegyverrel rendelkezik, amely tökéletesen megsemmisíti célpontját és olyan láncreakciót indít el, amely egész városokat képes a föld színével egyenlővé tenni. **Követelmények:** jeladó

SCRIN ÉPÜLETEK

SCRIN GYÁRTÓÉPÜLETEK

Ikon/Név		Leírás
	Robotplatform	A robotplatform építi fel a scrinek többi építményét. A robotplatformnak radarkapacitása is van.
	Reaktor	A reaktor a scrin támaszpontok energiaellátásárol gondoskodik. Tibériumsugárzást használ, hogy energiával lássa el a többi földönkívüli épületet.
	Feldolgozó	A kitermelő dolgozza fel a tibériumot, amelyet az aratók szállítanak. Szerves tartozéka az arató, mivel ez nélkülözhetetlen a háborús költségek fedezetéül szolgáló anyagi eszközök előteremtéséhez.

Portál

A scrin gyalogság a portálon keresztül jut a csatamezőre. Ereje nem elegendő nehéz egységek célbajuttatásához.

- **Követelmények:** reaktor

Hipergömb

A hipergömb nyújt lehetőséget a scrin járművek teleportálásához. Robotjai automatikusan megjavítják a közelben lévő scrin járműveket, de újjáépítő robotokat is kibocsáthat, ha szükséges.

- **Követelmények:** reaktor, feldolgozó

Idegközpont

A fejlettebb földönkívüli bázisok elengedhetetlen tartozékaként az idegközpont képes a távoli idegen erőkkel való kommunikációra csakúgy, mint arra, hogy villámtüskével védje meg a támaszpontot.

- **Követelmények:** reaktor, feldolgozó

Gravitációs stabilizátor

A gravitációs stabilizátor egyenlíti ki a bolygó gravitációs ingadozásait, hogy a scrin csillaghajókról biztonságban teleportálhassanak légijárműveik.

- **Követelmények:** idegközpont

Sztáziskamra

A sztáziskamra szükséges a scrin gyalogság olyan, fejlett egységeinek fenntartásához, mint például a rohamosztagos vagy a felsőbb elme. A sztáziskamra ezen kívül képes a harcmező bármely pontjára sztázispajzsot vetítetni.

- **Követelmények:** idegközpont, portál

Technológia-fejlesztő

A technológiafejlesztő teszi lehetővé a scrinek legfejlettebb egységeinek legyártását, ez látja el az egységeket fejlesztésekkel, továbá rövid időre képes a felszíni egységeket minden támadás ellen megvédeni.

- **Követelmények:** idegközpont, portál

Jeladó

A jeladó képes a hatalmas scrin anyahajó hívására is, de ha más frekvenciára vált, képes hatótávolságán belül féreglyukak nyitására is.

- **Követelmények:** Technológiafejlesztő

Kohó

A kohó robotplatformként funkcionál épületek emelésekor, így a scrinek már felderített terepen építkezhetnek.

SCRIN TÁMOGATÓÉPÜLETEK

Ikon/Név	Leírás
Zümmögő-kaptárak	A zümmögő-kaptárak számtalan vérmes zümmögőt rejtenek magukban. Ha a zümmögőket el is pusztítják, a kaptár azonnal újakat termel.
Növekedés-gyorsító	A scrinek ezen rejtélyes építmények segítségével növelik tibérium-mezőik termését. ➤ **Követelmények:** kitermelő
Vihartorony	A vihartorony lokalizált ionvihart hoz létre, amely segíti a földön-kívüli járműveket. Mód van a vihar fókuszálására is, így komoly károkat okozhat a repülőgépekben, járművekben és megtizedelheti a gyalogság sorait. ➤ **Követelmények:** technológiafejlesztő
Fotonágyú	A fotonágyú találata megbízhatóan elpusztítja a felszíni járműveket. A gyalogság azonban nem nyújt megfelelő célpontot, ezért nekik kisebb veszteséget okoz. ➤ **Követelmények:** portál
Plazmarakéta-üteg	A plazmarakéta-üteg izzó korongokat lő ki, amelyek képesek az ellenséges repülőgépek megsemmisítésére. ➤ **Követelmények:** idegközpont
Hasadék-generátor	A scrinek ezt a veszedelmes eszközt használják arra, hogy a csatatérről mindent kilökjenek a mélyűrbe. ➤ **Követelmények:** Technológiafejlesztő

SCRIN KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

Ikon/Név	Leírás
Újjáépítő robotok	A scrinek vezetői újjáépítő robotokat alkalmaznak, ha javításra van szükség, gyakran akár a csata közepén is. ➤ **Irányítás helye:** Hipergömb
Villámtüske	A villámtüske hatásos védőeszköz a legtöbb harci egység ellen. ➤ **Irányítás helye:** idegközpont

	A raj	Néha nem lehet elég zümmögő a harcmezőn. Ilyenkor a scrin parancsnokok egy egész rajnyit idéznek meg belőlük. ➤ **Irányítás helye:** idegközpont
	Tibériumrezgés észlelése	A scrinek képesek rezgés alapján felismerni nemcsak a tibérium-mezőket, de a tibériumalapú lényeket, épületeket és járműveket is. ➤ **Irányítás helye:** idegközpont
	Sztázispajzs	A scrin sztázispajzsban fogságba esett objektumok időlegesen megszűnnek működni, mintha csak megállt volna körülöttük az idő, ugyanakkor minden ismert fegyver számára sebezhetetlenné válnak. ➤ **Irányítás helye:** sztáziskamra
	Fázismező	A fázismező hatásának kitett csapatok nehezen támadhatóak, de képtelenek harcolni. A scrin parancsnokok ilyen módon az arcvonal mögé küldhetik erőiket. ➤ **Irányítás helye:** Technológiafejlesztő
	Féreglyuk	A féreglyuk rést üt a téren, így a scrin csaaptok azonal eljuthatnak egyik pontról a másikra. ➤ **Irányítás helye:** jeladó
	Anyahajó	➤ Habár minden bizonnyal nemcsak ezen az egységen tartózkodik a scrin főparancsnokság, az anyahajó maga is félelmetes fenyegetést jelent. ➤ **Irányítás helye:** jeladó
		A scrinek legerősebb fegyvere rést vág az űr szövedékén, kiszippantva mindent és mindenkit aki a hatósugarrában tartózkodik. ➤ **Irányítás helye:** hasadékgenerátor

SCRIN FEJLESZTÉSEK

Ikon/Név	Leírás
Plazmakorong-vetők	Ezek a megbízható és halálos légvédelmi fegyverek többnyire a scrin páncélos alakulatoknál vannak rendszerben, de akár erősebb gyalogosaik is képesek hordozni őket. ➤ **Kifejlesztés helye:** Technológiafejlesztő ➤ **Érintett egység:** Rohamosztagos
Teleportmálha	Az elit rohamosztagosok képesek a teleportmálha használatára, így állandóan változtathatják helyüket a harcmezőn, összezavarva így ellenségeiket. ➤ **Kifejlesztés helye:** Technológiafejlesztő ➤ **Érintett egység:** Rohamosztagosok

	Erőtér generátorok	Az erőtér generátorok korlátozott hatósugarú energiapajzsot teremtenek, amelyek jelentős erejű találatokat – sőt, EMI támadást is – képesek elnyelni, mielőtt összeomlanának. ➤ **Kifejlesztés helye:** technológiafejlesztő ➤ **Érintett egység:** Pusztító lépegető, romboló hadihajó, bolygóközi csapatszállító
	Fúziós mag	A scrin technológiafejlesztő által biztosított fúziós mag ajelentősen megnöveli a scrin reaktorok teljesítményleadását. ➤ **Kifejlesztés helye:** technológiafejlesztő ➤ **Érintett egységek:** lépegető, romboló, csapatszállító

SCRIN KÉPESSÉGEK

Ikon/Név		Leírás
	Egységek teleportálása	A felsőbb elme képes helyben zsákmányolt tibérium felhasználásával egységek teleportálására egy bizonyos körzetben, származzon a nyersanyag akár tibériumföldről, akár egy ellenséges silóból. ➤ **Érintett egység:** felsőbb elme
	Átalakító nyaláb	Az elnyelő tankok képesek megemészteni a tibériumot, így töltve fel protonágyúikat. Ezzel megnövelik lőtávolságukat és megállítóerejüket. **Érintett egység:** Elnyelő tank
	Ionvihar	A bolygóközi csapatszállítók képesek ionvihart támasztani, amely pozitívan befolyásolja a közelben lévő scrin repülőeszközök teljesítményét. **Érintett egység:** Bolygóközi csapatszállító
	Manipulátor	A manipulátor segítségével a scrin felsőbb elme bámulatos gyorsasággal képes átvenni az uralmat egy célpont felett, legyen az tank, repülőgép vagy akár egy egész létesítmény. ➤ **Érintett egység:** felsőbb elme

SEMLEGES EGYSÉGEK ÉS ÉPÍTMÉNYEK

SEMLEGES EGYSÉGEK

Ikon/Név		Leírás
	Mutáns martalóc	A mutáns martalócok rendkívül erős, láncfűrésszel felfegyverkezett vadak, akiknek – a legtöbb élőlénnyel ellentétben – jót tesz a tibérium.
	Zsigerelők	Ezek a gondolkodásra képtelen, rosszindulatú lények a tibérium hatására jöttek létre. Mindent megtámadnak, ami mozog és azonnal regenerálódnak sérüléseikből.

ÉPÜLETEK

Ikon/Név	Leírás
Tibériumtüske	Ha megszerzed ezt az objektumot, álandó tibérium forrásokhoz jutsz.
Terjeszkedési pont	Az épület megszerzésével ellenőrizheted a környéket. így épületeket is elhelyezhetsz a közelében.
Utánpótlási állomás	Az épület birtoklásával plusz egységekre lehet szert tenni.
Földalatti csomópont	Az építmény birtokba vétle után tulajdonosának szabad bejárása lesz a harctér összes földalatti bejáratához.
Földalatti bejárat	Ha valaki megszerzi ezt az épületet, képes lesz minden földalatti bejárat között közlekedni, feltéve, ha birtokában van a földalatti csomópont is.
EMI irányítóközpont	Az épület megszerzése után EMI csapást lehet mérni az elenfélre.
Mutánstanya	Ha valaki elfoglalja, képessé válik mutáns martalóc martalócok besorozására is.
Védelmi torony	Az épület helyhez kötöt lövegtoronyként szllgál.

Tibériumsiló Ez egyszeri bónuszt a az erőforrásokhoz.

MENTÉS ÉS BETÖLTÉS

Játékokat a főmenüből tölthetsz be és a szünet menüben menthetsz. Hadjárat módban a játék automatikusan ment minden győztes küldetés után.

- Mentett játék betöltéséhez kattints a HADJÁRAT pontra a főmenüben, majd a HADJÁRAT FOLYTATÁSA pontra. Válassz ki egy mentett játékot a listából, majd lattints a BETÖLTÉS pontra.
- Egy éppen folyó játék mentéséhez nyomj **ESC** gombot a menü megnyitásához, majd kattints a MENTÉS pontra. Válassz ki egy mentett játékot a listából, ha felül akarod írni, majd kattints a MENTÉS pontra.

HIBAELHÁRÍTÁS

ONLINE VEVŐSZOLGÁLAT

Ha a játék futtatása közben probléma merül fel, kérjük látogass el online vevőszolgálatunkhoz a **http://eahu.custhelp.com/** címen, ahol megtekintheted a hibaelhárítással kapcsolatos legújabb GYIK (FAQ) információkat, és elküldheted nekünk a probléma leírását.

Az EA Link hibaelhárítási tippeket az EA Link futtatása után a SÚGÓ (HELP) kiválasztásával tekintheted meg az EA Link ablak felső részén.

OFFLINE TÁMOGATÁS

A játék tartalmaz egy Technikai támogatás (Technical Support) című fájlt, hogy segítsen a játékkal kapcsolatos hibaelhárításban. A fájl a játék mappájában található. Vevőszolgálati csoportunktól is segítséget kérhetsz (lásd a *Vevőszolgálat* c. részt az alábbiakban).

PROBLÉMÁK A JÁTÉK FUTTATÁSAKOR

Bizonyosodj meg arról, hogy géped megfelel a játék minimális rendszerkövetelményeinek, és hogy a legfrissebb illesztőprogramok vannak telepítve a video- és hangkártyához:

NVIDIA videokártya esetében a **www.nvidia.com** címen találhatók a legújabb illesztőprogramok.

ATI videokártya esetében ezek a **www.ati.amd.com** honlapon találhatók.

Ha lemezről telepítetted a játékot, próbáld újratelepíteni a lemezről a DirectX-et. Ez általában a lemez gyökérkönyvtárában, a DirectX mappában található. Ha van internet-hozzáférésed, a **www.microsoft.com/directx** címről letöltheted a legfrissebb verziót.

ÁLTALÁNOS HIBAELHÁRÍTÁSI TIPPEK

Ha lemezes verziód van a játékból, és az automatikus lejátszás képernyő nem tűnik fel, hogy felajánlja a telepítést vagy futtatást, kattints jobb egérgombbal a Sajátgép menüben a lemezmeghajtó ikonjára, majd válaszd az Automatikus lejátszás opciót.

Ha a játék lassan fut, próbáld kissé visszavenni a kép- és hangbeállítások minőségét a játékbeállítások menüjében. A képfelbontás csökkentése gyakran javítja a teljesítményt.

A játék optimális működése érdekében érdemes kikapcsolni a háttérben futó alkalmazásokat, és a Windows alatt futó antivírus-programokat. Játék után azonban ne felejtsd el visszakapcsolni a vírusvédelmet!

ONLINE JÁTÉK ROUTEREN VAGY TŰZFALON KERESZTÜL

A játék az alábbi beállításokat használja a hálózaton történő játékhoz. Ha tűzfalat használsz (pl. a Windows szoftveres tűzfalát, vagy egy hardveres tűzfalat), bizonyosodj meg arról, hogy a tűzfal engedélyezi a játék kommunikációját a következő portokon:

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

PORTOK TOVÁBBÍTÁSA

Ha routeren keresztül csatlakozol az internethez, a portok továbbítása (Port Forwarding) sok hálózati csatlakozási problémát megoldhat. Az egyes routerek más-más módon oldják meg a portok továbbítását, de a következő lépések betartása segítségedre lesz:

1. Nyisd meg a router Rendszergazda (Admin) paneljét. A legtöbb routernek web-alapú kezelőfelülete van, mellyel beállíthatod a portok továbbküldését. Az elnevezési módok routerenként változnak, keresd a Port továbbítás (Port Forwarding), Szolgáltatások (Services), Virtuális szerverek (Virtual Servers), Bejövő szolgáltatások (Inbound Services), Alkalmazások (Applications) vagy Játék (Gaming).
2. Ezután meg kell alkotnod a fenti portszámok géped IP címére való továbbküldésének szabályait. Géped IP címét a Windows Start menüjéből, a Futtatás parancs választása után a cmd parancs beírásával, az OK-ra kattintva tudhatod meg.
3. A megnyíló ablakba írd be: ipconfig, és nyomd meg az ENTER-t. Megjelennek az alapvető hálózati beállítások és az IP cím.

A tipikus port-továbbítási beállítás így néz ki:

Port – 3658, **Protocol** – UDP, **Traffic** – Incoming, **Forwarded to** – (saját IP címed – pl. 192.168.1.3)

DMZ

A routereknél gyakran lehetőség van arra, hogy gépedet egy DMZ-be (Demilitarizált Zóna) helyezzék. Ez magyarul annyit tesz, hogy minden bejövő port a gépedre lesz továbbítva. Ez a legtöbb kapcsolódási problémát megoldja, de elveszted a router által lehetővé tett védelmet. A tűzfalakról, portok továbbításáról és DMZ-ről Vevőszolgálatunknál, a **http://eahu.custhelp.com/** címen találsz további információt.

VEVŐSZOLGÁLAT

Látogasd meg a **www.electronicarts.hu** oldalt, ahol Magyarország vevőszolgálati oldalához kattints a TERMÉKTÁMOGATÁS hivatkozásra. Adatbázisunkban valószínűleg megoldást találsz a problémádra – ha többet akarsz tudni, kattints a SEGÍTSÉG hivatkozásra. Ügyfélszolgálatunk ugyanezzel az információs bázissal dolgozik, ezért biztos lehetsz benne, hogy mindig pontos és a legfrissebb információkkal rendelkezik.

Ahhoz, hogy biztosan választ találj a kérdésedre, kérjük gondosan válaszd ki a játék típusát és címét, valamint a platformot, amin használod.

Ha nem találod a választ a kérdésedre, kattints a KÉRDEZD AZ EA-T hivatkozásra és küldd el kérdésedet valamelyik ügyfélszolgálati technikusunknak. Amint csak lehet, válaszolunk kérdésedre.

Telefon: +36 (70) 385 1111

A hívások díja országonként változik, információt a szolgáltatótól kaphat.

A probléma diagnosztizálásához készíts DirectX diagnosztikai jelentést a gépedről hívás előtt:

- Kattints a START-ra, válaszd a **Run... (Futtatás...)** utasítást és írd be a megjelenő ablakba: **dxdiag**, kattints az OK-ra, majd ha a jelentés elkészült, kattints a SAVE ALL INFORMATION... feliratra, és mentsd el a jelentést a Windows Asztalra.

Megjegyzés: A Vevőszolgálat nem tud játéktippekkel és trükkökkel szolgálni.

Megjegyzés: Ha az EA Link segítségével vetted meg a játékot, a Végfelhasználói Licenszszerződést a következő címen találod: **http://files.ea.com/downloads/commerce/eula/en_US/eula.pdf**

MEGJEGYZÉS

Az Electronic Arts fenntartja a jogot hogy bármikor és külön értesítés nélkül változtasson jelen leírásban szereplő termékén. Jelen leírás, valamint a leírásban szereplő software termék jogvédelem alatt áll. Minden jog fenntartva. Sem a leírt szoftver, sem a leírás egészében vagy részeikben nem másolhatóak, reprodukálhatóak, más nyelvre nem lefordíthatóak semmilyen elektronikus vagy gépi olvasásra alkalmas formában. Ez alól csak akkor van kivétel, ha erre az EA Swiss Sàrl, Place du Molard 8, 1204 Geneva, Svájc előzetesen és írásban engedélyt adott. Az Electronic Arts e kézikönyvre, minőségére, kereskedelmi értékére, vagy bármely kifejezett célra való alkalmasságára vonatkozóan semmiféle kimondott vagy beleértett garanciát, feltételt vagy reprezentációt nem ad. A kézikönyv „önmagában" került átadásra. Az Electronic Arts vállal bizonyos korlátozott garanciákat a szoftverre és az adathordozóra. Az Electronic Arts semmi esetre sem tartható felelősnek bármiféle különös, közvetett vagy származtatott károkozásért. E feltételek nem érintik vagy határozzák meg a vásárló hivatalos jogait olyan esetekben, amikor a vásárló olyan fogyasztó, aki a terméket nem üzleti tranzakció keretében szerzi meg.

JÓTÁLLÁS

Megjegyzés: Az alábbi garanciák csak a kiskereskedelmi úton eladott termékekre vonatkoznak. E garanciák nem érvényesek az EA Link segítségével online módon vásárolt semmilyen termékre.

KORLÁTOZOTT GARANCIA

Az Electronic Arts garantálja e PC-szoftver eredeti vásárlója számára, hogy a média, amin ez a software található és rögzített, mentes a gyártási és anyaghibáktól a vásárlás dátumától számított 12 hónapig. Ez alatt az idő alatt, az Electronic Arts az esetleges hibás termékeket kicseréli, amennyiben a hibás médiát a reklamáló elküldi ennek a feltüntetett postacímre a vételi számlával, a hiba leírásával és a válasz cím feltüntetésével. A garancia adalék a törvényes vásárlói jogokhoz, és nem befolyásolja azt. A garancia nem érvényes magára a software-re, amely „úgy van, ahogy van", és nem érvényes azon médiákra, amelyek hibái a túl-használattól, a célnak nem megfelelő használattól, vagy fizikai sérülés okozta sérülésekből fakadnak. Az Electronic Arts nem vonható felelősségre ezen médiák okozta egyéb károkért.

2007 Electronic Arts Inc. Az Electronic Arts, EA, az EA logo, a Command & Conquer és Command & Conquer 3 Tiberium Wars az Electronic Arts Inc. védjegyei és bejegyzett védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Minden jog fenntartva. A termék a GameSpy Industries, Inc. által licenszelt szoftvertechnológiát tartalmaz. © 1999-2007 GameSpy Industries, Inc. Minden jog fenntartva. A GameSpy és a "Powered by GameSpy" képi világa a GameSpy Industries, Inc. tulajdona. Minden jog fenntartva. Minden más védjegy bejegyzett birtokosának tulajdona.

WWX01605529MT