COMMAND & CONQUER 3

TIBERIUM WARS™

EPILEPSIADVARSEL

Læs venligst følgende, før du spiller spillet eller lader dine børn spille det.

Nogle mennesker er disponerede for epileptiske anfald eller tab af bevidsthed, når de udsættes for visse former for blinkende lys eller lysmønstre i dagligdagen. Sådanne folk kan risikere at opleve anfald, når de ser på fjernsynsbilleder eller spiller visse spil. Dette kan endda ske, selvom personen ikke tidligere har oplevet epilepsianfald. Hvis du eller nogen i din familie nogensinde har haft epilepsirelaterede symptomer (anfald eller bevidsthedstab) efter at have været udsat for blinkende lys, bør I konsultere en læge, før I spiller.

Vi anbefaler, at forældre overvåger deres børns brug af spil. Hvis du eller dit barn oplever et eller flere af følgende symptomer – svimmelhed, synsforstyrrelser, ryk i øjne eller muskler, tab af bevidsthed, desorientering eller ufrivillige bevægelser og kramper – mens I spiller et spil, bør I stoppe ØJEBLIKKELIGT og søge lægehjælp

FORHOLDSREGLER UNDER BRUG

- Undgå at sidde for tæt på skærmen. Sid et godt stykke væk – så langt væk, som kablet tillader.
- Spil helst spillet på en lille skærm.
- Undgå at spille, hvis du er træt eller ikke har fået nok søvn.
- Sørg for, at rummet, du sidder i, er ordentligt oplyst.
- Hvil dig mindst 10 til 15 minutter per time, mens du spiller et spil.

SÅDAN INSTALLERER OG SPILLER DU SPILLET

MED SPILLET PÅ DISK

For at installere spillet, skal du sætte disken i disk-drevet og følge anvisningerne på skærmen.

Når spillet er installeret, kan du starte det fra spillets menu for automatisk afspilning eller ved at finde spillet via menuen i nederste venstre del af skærmen og vælge START > PROGRAMMER (eller ALLE PROGRAMMER).

MED EA LINK

Du kan finde hjælp til installation og spil via Hjælp-funktionen i EA Link.

REGISTRÉR DIT SPIL OG HOLD DIG OPDATERET!

Ved at tilmelde dig en gratis EA-konto, får du information om nye udgivelser, konkurrencer, events og om alle dine favoritspil fra EA.

Besøg vores website **www.ea.dk**, og tilmeld dig i dag!

Din EA-konto giver dig også adgang til EA Nation. Med EA Nation får du fri adgang til eksklusive online-events, konkurrencer og præmier - alt sammen med dine yndlingsspil fra EA.

Du kan også opleve vores mange online-features, blandt andet din personlige EA-karriere, Online pointtavler, nyhedsbreve fra EA og meget mere.

Log ind på EA Nation på **www.ea.com/nation.jsp**

Bemærk: Hvis du bruger EA Link, har du allerede en EA-konto med adgang til EA Nation.

Bemærk: Din EA-konto er dit login til alle EA-spil. Du kan registrere dette spil til din EA-konto ved installationen af spillet eller via det elektroniske registrerings-link der findes i spillets START-menu. Gem derefter en kopi af spillets registreringskode i "Min Konto".

INDHOLD

SÅDAN INSTALLERER OG SPILLER DU SPILLET	1
REGISTRÉR DIT SPIL OG HOLD DIG OPDATERET!	1
VELKOMMEN TILBAGE, KOMMANDØR	3
HOVEDPERSONER	7
HOVEDMENU	8
INDSTILLINGER	9
SPILSKÆRMEN	9
GRUNDLÆGGENDE GAMEPLAY	12
TAKTIK – ØVET SPILLER	16
SPILTYPER	20
ENHEDER, BYGNINGER OG SPECIALANGREB	27
SÅDAN GEMMER OG INDLÆSER DU	53
PROBLEMLØSNING	53
KUNDESUPPORT - VI ER HER FOR AT HJÆLPE DIG!	55
BEMÆRK	55
GARANTI	56

Besøg EA™ online på **www.ea.com**

VELKOMMEN TILBAGE, KOMMANDØR

Den tredje Tiberium-krig er begyndt.

I året 2047 er den lange kamp mellem lys og mørke, mellem de allierede nationer under Global Defense Initiative (GDI) og den hemmelighedsfulde supermagt kendt som The Brotherhood of Nod, begyndt at sprede død og ødelæggelse på hele planeten. Begge sider kæmper over Tiberium, en gådefuld, grøn krystalart af fremmed oprindelse, der er både ufatteligt rig på ressourcer og den største miljøkatastrofe nogen sinde. Der kunne ikke være mere på spil - den side, der kontrollerer Tiberium, afgør menneskehedens skæbne og fremtiden for planeten Jorden. Men denne globale krig mellem GDI og Nod er kun begyndelsen. Menneskeheden vil snart opdage, at den ikke er alene i verdensrummet... - og at den ikke er den eneste race, der er interesseret i at høste Tiberium.

EN MEDDELELSE FRA EXECUTIVE PRODUCER MIKE VERDU

Der har været en sand fornøjelse for alle at arbejde med at designe og udvikle dette spil. De fleste af os er lidenskabelige fans af *Command & Conquer™* – så det har været en stor ære og privilegium at arbejde på et nyt spil i *Command & Conquer™*-serien, især når det er sat i Tiberium-universet, der markerede starten for serien tilbage i 1995. Vi har arbejdet utroligt hårdt på at skabe et moderne og friskt RTS-spil, der er tro mod *Command & Conquer ™*-arven og er i samme ånd som de tidligere spil i serien.

Tak, fordi du spiller *Command & Conquer™* 3 Tiberium Wars. Jeg håber, at du får lige så stor fornøjelse ud af at spille dette spil, som vi havde under udviklingen af det.

-Mike Verdu, Executive Producer

DIT HOVEDMÅL

I *Command & Conquer 3 Tiberium Wars™* har du rollen som hærfører, hvis mål det er at besejre modstandernes hære og ødelægge deres baser. Det gør du ved at narre, udmanøvrere og overmande deres militærstyrker med dine egne. I et typisk slag hjælper du én af de tre sider - GDI, Nod eller Scrin - med at opbygge en base, mobilisere en række potente hærenheder og med strategisk snilde dirigere dem rundt på slagmarken. For at opnå succes, skal du tænke og handle hurtigt - og beherske alle kommandoer, der er til din rådighed. Dem lærer du hurtigst ved at klikke på Vejledningsknappen (Tutorial) under hovedmenuen; derved får du mulighed for at få lidt kamperfaring med det samme. Benyt denne manual som reference.

KOMMANDOOVERSIGT

Du behøver ikke lære alle de følgende kommander udenad for at spille og hygge dig med Command & Conquer 3 Tiberium Wars - men de kan godt give dig en fordel, hvis du får dem ind på rygraden.

- Du kan tilpasse de fleste af kommandoerne ved at kigge forbi Hotkeys-sektionen (Genveje) under menuen Settings (Indstillinger).

  Bemærk: Alle tilfælde af "klik" og "dobbeltklik" referer til venstre museknap, hvis andet ikke er angivet.

KOMMANDOOVERSIGT

Handling	Tastatur/Mus
Vælg en enhed	Klik
Tilføj en enhed	**SKIFT** + klik
Vælg en gruppe af enheder	Klik og træk en kasse rundt om de enheder, du ønsker at vælge
Vælg alle kampenheder på kortet	**Q**
Vælg alle enhederne af en bestemt type, der er på skærmen	**W** eller dobbeltklik enhed
Vælg alle enheder af en bestemt type på kortet	Klik enhed og tryk to gange på **W**
Definér valgte enheder som en gruppe	**CTRL** + **0-9**
Vælg nummererede gruppe	**0-9**
Vælg og hop til nummererede gruppe	Tryk to gange på **0-9**
Angiv samlingspunkt	Vælg bygning og højreklik på område
Hop til sidste begivenhed på minikortet	**MELLEMRUM**
Vælg næste Harvester	**N**
Vis alle helbredsmålere	**CTRL** + **½**
Spol fremad (kun under gengivelse)	**>**

FLYTTE- OG ANGREBSKOMMANDOER (MED VALGTE ENHEDER)

Handling	Tastatur/Mus
Flyt enheder eller angrib mål	Højreklik
Angrebsmanøvre	**A** + højreklik
Stormmanøvre	**F** + højreklik
Tilbagetrækningsmanøvre	**D** + højreklik
Tving manøvre	**G** + højreklik
Formationsmanøvre	Hold begge museknapper nede
Stop enheder	**S**
Tving angreb	**CTRL** + højreklik
Spredning	**CTRL** + **X**
Planlægningsmode (Planning mode)	**CTRL** + **Z**
Navigationspunkter	**ALT**
Kampstilling: Aggressiv	**ALT** + **A**
Kampstilling: Vogt	**ALT** + **S**
Kampstilling: Hold stedet	**ALT** + **D**
Kampstilling: Indstil skydning	**ALT** + **F**

PRODUKTIONS- OG SIDEBJÆLKEKOMMANDOER

Handling	Tastatur/Mus
Slå menuen Mål (Objectives) til/fra	**O**
Efterretningsdatabase	**I**
Salgsmenu	**Z**
Energimenu	**X**
Reparationsmenu	**C**
Kontekstsensitiv fane	**½**
Bygninger-undermenu	**E**
Sekundære bygninger-undermenu	**R**
Infanteri-undermenu	**T**
Køretøjer-undermenu	**Y**
Luftfartøjer-undermenu	**U**
Næste undermenu/Forrige undermenu	**TAB/CTRL** + **TAB**
Sidebjælke felt 1-10	**F1-F10**
Knapper for enhedsfærdigheder	**CTRL** + **A/S/D/F**
Specialangreb	**CTRL + F1-F8**

KOMMANDOER - SKÆRM OG KAMERA

Handling	Tastatur/Mus
Åbn pausemenu	**ESC**
Scroll rundt på skærmen	Piletaster eller bevæg musen til kanten af skærmen
Scroll hurtigt rundt	Højreklik og træk musen
Hop til hovedbase	**H**
Angiv kameragenvej 1	**CTRL** + **J**
Angiv kameragenvej 2	**CTRL** + **K**
Angiv kameragenvej 3	**CTRL** + **L**
Angiv kameragenvej 4	**CTRL** + **Æ**
Gå til genvej 1	**J**
Gå til genvej 2	**K**
Gå til genvej 3	**L**
Gå til genvej 4	**Æ**
Rotér kamera til venstre/højre	Det numeriske tastatur **4/6**, eller hold det midterste musehjul nede og bevæg musen til venstre/højre
Zoom kamera ind/ud	Det numeriske tastatur **8/2**, eller hold det midterste musehjul nede og bevæg musen til venstre/højre
Nulstil kamera til standardposition	Det numeriske tastatur **5** eller dobbeltklik det midterste musehjul
Slå interfacegrafik til/fra	**END**
Tag skærmbillede	**F12**

MULTIPLAYER-KOMMANDOER

Handling	Tastatur/Mus
Slå voicechat til/fra	**CTRL** + **V**
Voicechat	**V**
Chat med allierede	**BACKSPACE**
Chat med alle	**ENTER**
Sæt pejlemærke	**B**
Slet pejlemærke	**DEL**

HOVEDPERSONER

I løbet af hvert felttog i Command & Conquer 3 Tiberium Wars, vil du møde adskillige højtstående tjenestemænd fra GDI og The Brotherhood of Nod. Herunder finder du en oversigt over de enkelte hovedpersoner.

GDI

Jack Granger
Spillet af Michael Ironside

General Jack Granger er en erfaren krigsveteran, der ikke steg i graderne på grund af politisk tæft, men takket være militære bedrifter; han er en barsk, ligefrem kommandør. Hans erfaringer fra to krige mod Nod har givet ham værdifuld indsigt i de fleste militære situationer - og selvtilliden og modet til at lægge en sejrrig strategi.

Redmond Boyle
Spillet af Billy Dee Williams

Mindre mænd var blevet knust under vægten af situationens alvor, men da skæbnen valgte at placere Redmond Boyle som leder af GDI, tog han udfordringen med oprejst pande. Boyle, der er en karismatisk, men også ubesindig leder, er GDI's ansigt udadtil, og yderst opsat på at knuse The Brotherhood of Nod for enhver pris.

Sandra Telfair
Spillet af Grace Park

Løjtnant Sandra Telfair er assistent for General Granger ved Central Headquarters (Hovedkvarteret). Sandra, vis baggrund består af militær efterretningstjeneste, er en meget dygtig officer, der ikke er kommet gratis til hendes nuværende position. Hendes snu vurdering af Nods taktikker kan vise sig at have nytte.

Kirce James
Spillet af Jennifer Morrison

Løjtnant Kirce James, der er en fuldendt professionel og enestående militærofficer, er lige den type soldat, enhver kommandør drømmer om at have ved sin side. Løjtnant James adgang til detaljerede efterretningsinformationer - og GDI's mest ødelæggende, militære isenkram - vil ofte være uvurderlig.

THE BROTHERHOOD OF NOD

Kane
Spillet af Joe Kucan

Manden, der går under navnet Kane, er en uovertruffen leder - enkelte vil sige Messias – af The Brotherhood of Nod. Kane er indbegrebet af det fine skel, der er mellem at være genial og vanvittig, så det er ikke så underligt, at verdenen er delt i to lejre, når det gælder hans popularitet. Hans tilhængere mener, at han spåede om eksistensen af Tiberium, men det virker som om der gemmer sig en skjult agenda og lurende storhedsvanvid bag hans handlinger.

Kilian Qatar
Spillet af Tricia Helfer

General Kilian Qatar er en ekstremt karismatisk og - når omstændighederne kræver det - utroligt nådesløs leder. Qatar, der er Nods næstkommanderende, steg i graderne takket være hendes egenskab som en uovertruffen militær taktiker, men også på grund af hendes urokkelige loyalitet over for Kane.

Ajay
Spillet af Josh Holloway

Ajay er Nods militære planlægningsekspert. Ajay er en genial efterretningsofficer og en durkdreven taktiker, der gang på gang har bevist, at han har evnerne til at strikke komplicerede - og meget succesrige - militæroperationer sammen. Ajay er en erfaren soldat, der aldrig befinder sig langt væk fra frontlinjerne, hvor hans brødre kæmper for at føre hans planer ud i livet.

HOVEDMENU

Start et single player- eller multiplayer-spil, tilpas indstillingerne, gennemse Efterretningsdatabasen (Intel Database) og meget mere.

SPILLERVEJLEDNING (TUTORIAL) Vælg dette menupunkt for at lære, hvordan du spiller *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*.

KAMPAGNE (CAMPAIGN) Start eller fortsæt en kampagne som GDI eller The Brotherhood of Nod.

Bemærk: Når du har gennemført GDI- og Nod-kampagnerne, finder du en bonuskampagne her.

SKIRMISH Spil et enkelt spil med op til syv computer-kontrollerede modstandere.

MULTIPLAYER Spil med op til syv modstandere via en netværks- eller onlineforbindelse.

PROFILER (PROFILES) Administrér spillerprofiler, gennemse Efterretningsdatabasen (Intel Database) eller se film fra spillet, der er låst op.

INDSTILLINGER (OPTIONS) Tilpas indstillingerne for lyd, grafik og kommandoer eller se spillets credits.

AFSLUT (QUIT) Afslut spillet.

INDSTILLINGER

Hvis du vil tilpasse indstillingerne for grafik, lyd og kommandoer, skal du klikke på INDSTILLINGER (OPTIONS) fra hovedmenuen. Vælg derefter TILPAS (SETTINGS).

- I løbet af spillet kan du tilpasse indstillingerne ved at trykke på **ESC** for at åbne pausemenuen. Klik derefter på TILPAS (SETTINGS). Du kan dog kun tilpasse indstillingerne for grafik ved at åbne Tilpas-menuen (Settings) fra hovedmenuen. Du kan ikke ændre disse indstillinger under spillet.

GRAFIK (GRAPHICS) Tilpas en række forskellige grafikindstillinger.

Bemærk: Du kan også vælge en af de fem forudindstillede grafikindstillinger, der rangerer fra MEGET LAV (VERY LOW) til MEGET HØJ (VERY HIGH). Du vælger en forudindstilling ved at klikke på den gældende skydebjælke for indstillingen øverst på skærmen. Forudindstillingerne bliver i forbindelse med dit første spil automatisk sat for dig baseret på din computers ydelse. Tilpas skydebjælkerne, indtil du finder en indstilling, der passer dig - eller lad indstillingerne være i de oprindelige forudindstillinger, der automatisk blev sat af spillet. (Læs ReadMe.txt-filen i installationsmappen for yderligere information.)

LYD (AUDIO) Tilpas lydstyrken for musik, lydeffekter, stemmer, baggrundslyde og mellemsekvenser. Her kan du også slå voice over-IP til eller fra.

GENVEJSTASTER (HOTKEYS) Du kan tilpasse dine egne genvejstaster ved at klikke på et felt i gitteret eller vælge en tastekommando via rullemenuen.

Bemærk: Du kan kun knytte en modifikatortast til enhver tastekombination: SKIFT, CTRL eller ALT.

NETVÆRK (NETWORK) Vælg en IP-adresse, du vil benytte, slå Send Delay til eller fra, indtast et portnummer eller klik på Genopfrisk NAT (Refresh NAT).

Bemærk: Hvis du har ændret dine firewallopsætning, siden du sidst spillede *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* online, og nu oplever problemer med at etablere forbindelse, skal du klikke på GENOPFRISK NAT (REFRESH NAT), hvilket muligvis løser problemet.

GENERELT (GENERAL) Tilpas spilhastigheden, forsinkelsen på værktøjstips, scrollhastigheden på musen og konfigurér tikker-indstillingerne.

Bemærk: Du kan vælge, om du vil se reklamer i *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* ved at klikke på Vis reklamer-boksen (Show Ads).

- Klik på ACCEPTÉR (ACCEPT) for at bekræfte ændringerne.
- Klik på STANDARDINDSTILLINGER (DEFAULT) for at gendanne spillets standardindstillingerne.

SPILSKÆRMEN

KAMPVINDUE (BATTLE WINDOW)

I kampvinduet kan du bygge og placere bygninger, manøvrere rundt med dine enheder og beordre dem til angreb, benytte specialangreb og meget mere. Du kan kun se en del af det samlede kort i kampvinduet.

Bemærk: Under Kampagne-missioner (Campaign), dukker pejlemærker løbende op på skærmen for at guide dig hen til dine mål.

- Hvis du vil scrolle kampvinduet, skal du bevæge musen til kanten af skærmen i den retning, du vil scrolle. Derefter begynder kampvinduet at bevæge sig i den valgte retning. Bevæg musen tilbage til midten af skærmen for at stoppe med at scrolle. Du kan også scrolle kampvinduet ved at benytte piletasterne.
- Du scroller hurtigere ved at holde højre museknap nede, mens du bevæger musen.

Kamerakommandoer med musehjulet: Du kan zoome ind eller ud ved hjælp af musehjulet ved at rulle det enten fremad eller tilbage. Du roterer kameraet ved at holde hjulet nede og bevæge musen. Du vender tilbage til standardindstillingen for kameravinklen ved at dobbeltklikke på musehjulet.

KRIGSTÅGE (THE FOG OF WAR)

Hver enhed har et synsfelt; i kampvinduet kan du se det område, dine enheder kan se. De områder af kortet, der ikke er inden for dine enheders synsfelt, er dækket af en halvgennemsigtig tåge, der kaldes for **Krigståge (Fog of War)**. Tågen skjuler fjendtlige enheder og bygninger og afslører kun terrænet og civile bygninger. Krigstågen fjernes, når dine enheder vender tilbage til området igen.

I enkelte Kampagne-missioner (Campaign) dækker et ekstra lag - et sort tæppe (**Shroud)** – uudforsket terræn. I takt med at du udforsker terrænet, fjernes dette tæppe, så du kan se terrænet, bygninger og enhederne under det. Når tæppet først er fjernet, vender det ikke tilbage. Alt, der befinder sig uden for dine enheders synsfelt, er stadig dækket af krigstågen. Krigstågen fjernes, når dine enheder vender tilbage til området igen.

KAMERAGENVEJE (CAMERA BOOKMARKS)

Kameragenveje giver dig mulighed for at markere steder på kortet og lynhurtigt hoppe til dem med et enkelt tastetryk.

- Tryk på **CTRL** + **J**, **K**, **L eller ;** for at angive en kameragenvej.
- Du hopper til en eksisterende genvej ved at trykke på **J**, **K**, **L eller ;**.
- Tryk på **H** for at hoppe til dit Kommandocentral (Command Center).

SIDEBJÆLKE (SIDEBAR)

Brug sidebjælken til at administrere din base og dine enheder. Uanset hvor du er på kortet, og hvad du ser i kampvinduet, kan du bygge nye enheder og bygninger via sidebjælken. Du behøver ikke centrere kampvinduet på din base, hver gang du vil bygge.

- Sidebjælken omfatter et **Kontekstsensitivt vindue (Contextual Window)**, der viser informationer om valgte enheder, bygninger og mere. Hvis du vil vide mere om de ikoner, der bliver vist i sidebjælken, skal du holde musen over ikonet.
- Under kampagnemissioner bliver ikoner, der åbner dine hovedmål, sekundære mål og Efterretningsdatabasen (Intel Database), også vist i sidebjælken.

RADARKORT (RADAR MINI-MAP)

I sidebjælken bliver din radar over slagmarken også vist. Hold øje med din radar, da den ofte afslører fjendtlige troppebevægelser, før du selv får øje på dem i kampvinduet. Vær dog opmærksom på, at din radar under bestemte omstændigheder bliver slået fra.

MÅL (OBJECTIVES) (KUN I KAMPAGNE (CAMPAIGN))

Klik på Mål-ikonet (Objectives) for at se dine missionsmål. Du skal gennemføre alle hovedmål for at gennemføre en mission. (Bemærk, at dine hovedmål kan ændre sig i løbet af en mission.) Du afgør selv, om du vil prøve kræfter med eventuelle bonusmål, men gennemførelsen af dem giver dig ekstra ressourcer eller andre former for belønninger.

EFTERRETNINGSDATABASE (INTEL DATABASE) (KUN I KAMPAGNE (CAMPAIGN))

Efterretningsdatabasen er et værdifuldt referenceværktøj, der indeholder en lang række informationer om dine kamptropper, samt hemmelige efterretninger, du støder på i løbet af dit felttog.

- Hvis du vil åbne for efterretningsdatabasen i løbet af spillet, skal du klikke på Efterretningsdatabase-ikonet (Intel Database) i hjørnet øverst til højre på skærmen.
- Du får adgang til efterretningsdatabasen fra hovedmenuen ved at vælge PROFILER (PROFILES). Klik derefter på EFTERRETNINGSDATABASE (INTEL DATABASE).

  Tip: Når du har gennemført alle hovedmål i en mission, slutter den automatisk og du bliver tildelt sejren. Hvis du vil gennemføre bonusmål, skal du gøre det mindst du stadig mangler at gennemføre minimum ét hovedmål.

KOMMANDOBRUGERFLADE (COMMON CONTROL INTERFACE)

Kommandobrugerfladen, der er placeret nederst i kampvinduet, giver dig mulighed for at tilpasse enhedernes opførsel på slagmarken samt deres kamptaktikker. Der er genvejstaster til alle disse funktioner, men kommandobrugerfladen er et lettilgængeligt alternativ, hvor du kan benytte dem med blot et enkelt klik med musen.

GRUNDLÆGGENDE GAMEPLAY

Det følgende overblik er skabt med henblik på at få nye spillere opdateret om, hvordan man spiller *Command & Conquer 3 Tiberium Wars.*

BYGNING AF BYGNINGER

Typisk starter du en mission med kun en Byggeplads (Construction Yard). Begynd at bygge resten af din base med det samme.

Sådan bygger du en bygning:

1. Vælg din Byggeplads (Construction Yard). De bygninger, som byggepladsen kan opføre, bliver vist som ikoner i Kontekstvinduet (Context Window) i Sidebjælken (Sidebar).
   Bemærk: Hvis et ikon er gråmarkeret, er det enten fordi du ikke har tilstrækkeligt med ressourcer til at købe det eller ikke de rette ressourcer eller teknologier.
2. Klik på ikonet af den bygning, du ønsker at opføre. En timer bliver vist over ikonet. I takt med at timeren tæller ned, bliver de credits, som bygningen koster at opføre, trukket fra. Når timeren er færdig med at tælle ned, blinker bygningens ikon, hvorefter du kan placere den.
   Bemærk: Hvis du løber tør for credits under opførelsen af en bygning, bliver arbejdet indstillet indtil du få flere credits på kontoen. Opførelsen fortsætter automatisk, så snart du har credits igen.
3. Bevæg musemarkøren hen til den position i kampvinduet, hvor du ønsker at placere bygningen. (Du vil bemærke, at din markør forvandles til et gennemsigtigt billede af bygningen.) Du skal placere bygningen på din bases område, der defineres af de cirkulære områder, hver bygning danner. Hvis bygningen, du ønsker at opføre, bliver vist med rødt, kan du ikke placere den det ønskede sted.
   Bemærk: Hvis du vil rotere bygningen, før du placerer den, skal du klikke og holde knappen nede, mens du bevæger musen til venstre eller højre. Slip derefter knappen.
4. Når du har besluttet dig for et sted, kan du klikke for at påbegynde opførelsen af bygningen.

- Du annullerer opførelsen ved at højreklikke på den for at stoppe produktionen (hvis den stadig er i gang). Højreklik derefter igen for at annullere produktionen og få refunderet bygningsomkostningerne.

TRÆNING AF ENHEDER

Når du opfører bygninger som eksempelvis en Kaserne (Barracks) eller Krigsfabrikker (War Factories), kan du bruge dem til at træne enheder med.

Bemærk: Før du kan træne enheder, skal du bygge Barracks (GDI), Hand of Nod (Brotherhood of Nod) eller Portal (Scrin). Vi vælger at bruge begrebet **kaserne** for alle tre fraktioner i denne manual.

Sådan træner du enheder:

1. Klik på din kaserne - eller klik på Infanteri-undermenuen (Infantry) på Kommandobjælken (Command Bar) – for at åbne menuen Enheder (Units). De enheder, du kan træne, bliver vist.
2. Klik på ikonet af den enhed, du ønsker at træne. En timer angiver, hvor lang tid det tager at træne enheden.
   Bemærk: Du kan klikke på ikonet igen og beordre en produktion af flere enheder. Et nummer på ikonet viser, hvor mange enheder, der er i produktionskøen. Hold **SKIFT** nede mens du klikker for at producere fem enheder af gangen.
3. Når enheden er færdig, forlader den bygningen og melder sig til tjeneste.

- Hvis du vil annullere træningen af enhed, skal du højreklikke på Enhedsikonet (Unit) for at stoppe træningen, og derefter højreklikke igen for at annullere træningen og få refunderet omkostningerne.

FORSYN DIN BASE MED ENERGI

Din base kræver en stabil energiforsyning for at være operationsdygtig. I takt med at du tilføjer flere bygninger til din base, har du også brug for en større energiforsyning. Hvis din base ikke har en tilstrækkelig energiforsyning, vil der ske følgende: din radar går offline, din bases forsvarssystemer ophører med at virke og den hastighed, hvormed du bygger nye bygninger og træner enheder, bliver reduceret. Så snart du sørger for en tilstrækkelig energiforsyning, forsvinder alle disse effekter. Din Byggeplads (Construction Yard) genererer en lille mængde energi, men du skal bygge Kraftværker (Power Plants) for at producere mere. Når et kraftværk er bygget, stiger Energimåleren (Power Meter).

- Kig på energimåleren for at se den totale mængde energi, der er tilgængelig, og hvor meget du bruger af den.
- Ved siden af energimåleren viser en lille indikator, hvor meget energi din base kræver. Sørg for at holde energimåleren over denne indikator.
  Bemærk: Hvis du ikke har en tilstrækkelig energiforsyning, kan du vælge at lukke ned for en eller flere af dine bygninger. Det gør du ved at klikke på Luk ned-ikonet (Power Down) på Kommandobjælken (Command Bar); klik derefter på bygningen. Vær dog opmærksom på, at de bygninger, du lukker ned, er fuldstændig inaktive. Det betyder for eksempel, at du ikke længere kan træne enheder, hvis du har lukket din Krigsfabrik (War Factory) ned. Bygninger, der er ramt af EMP-våben, opfører sig som om de er lukket ned.

RESSOURCER

Det koster credits at træne enheder, opføre bygninger, researche opgraderinger og bruge specialangreb. Når du vælger en genstand eller handling, der kræver credits, bliver omkostningerne løbende trukket fra din konto indtil hele beløbet er betalt. (Specialangreb (Support Powers) trækker credits fra på én gang.)

- Du starter et normalt spil med nok credits til at bygge de mest grundlæggende bygninger og træne enheder. Du skal dog tjene flere credits, hvis du har forhåbninger om at være den, der afslutter kampen.
- Hvis du vælger at udføre en handling, der kræver credits, og derefter løber tør for penge, bliver handlingen sat på hold indtil du tjener flere credits.
- Du tjener credits ved at opspore Tiberium og bygge et Raffinaderi (Refinery) i nærheden. Når du bygger et raffinaderi, får du automatisk en Harvester, der automatisk opsporer og høster Tiberium, der derefter bliver konverteret til credits. Når du bygger et raffinaderi i nærheden af Tiberium, tager det helt automatisk din Harvester mindre tid at høste ressourcer.

Blåt Tiberium

Grønt Tiberium

Tip: Hold udkig efter det sjældne, blå Tiberium, der er mere værdifuldt end det almindelige, grønne Tiberium.

OPGRADERING AF TEKNOLOGI

Bygninger som eksempelvis Teknologicenteret (Tech Center) kan researche nye teknologier, der forbedrer dine enheder. Når en teknologi er researchet, påvirker opgraderingen øjeblikkeligt alle enheder af de enhedstyper, hvor den kan anvendes - herunder de enheder, der allerede befinder sig på slagmarken.

- Du udvikler en opgradering ved at klikke på en bygning og derefter opgraderingsikonet i Kontekstvinduet (Context Window). Det koster tid og credits at udvikle en opgradering, præcis som med konstruktionen af bygninger og træningen af enheder.

SÅDAN KONTROLLER DU DINE STYRKER

En god kommandør ved, hvornår han skal beordre tropperne til at stå fast, foretage en strategisk tilbagetrækning eller storme ind i kampens hede. Læs videre om, hvad det kræver for at lede dine tropper til sejr.

GRUNDLÆGGENDE STYRING AF ENHEDER

Manøvrering Du flytter en enhed ved at klikke på den i kampvinduet; højreklik derefter på det sted, hvor enheden skal gå hen. De fleste enheder, der er på vej til et angivet punkt, skyder automatisk på fjender, der er inden for synsvidde.

Angreb Du angriber en fjende ved at vælge dine enheder og højreklikke på målet.

Samlingspunkter Du angiver et samlingspunkt, hvor alle enheder trænet fra en bygning samles, ved enten at klikke på bygningen og højreklikke på stedet, hvor samlingspunktet skal være, eller højreklikke på produktionsmenuen, trykke på **CTRL + R** og højreklikke på kortet.

Bemærk: Når du har angivet et samlingspunkt, vil dine nytrænede enheder, der forlader kasernen, gå direkte til det sted.

KAMPSTILLINGER

Angiv dine enheders kampstillinger for at bestemme, hvordan de skal kæmpe. Der er adskillige valgmuligheder at vælge mellem.

- Du skifter en gruppes kampstilling ved at vælge gruppen af enheder; klik derefter på den ønskede kampstilling i Brugerdefineret kommandoflade (Custom Control Interface) eller tryk på en af de ønskede genvejstaster.

Aggressiv Dine enheder nærmer sig, angriber og jagter fjender, der er inden for deres synsfelt. (Genvejstast: **ALT + A**)

Vogt (standard) Dine enheder nærmer sig og angriber fjender, der er inden for deres synsfelt. Når fjenden bliver neutraliseret eller trækker sig tilbage, vender dine enheder tilbage til deres positioner. (Genvejstast: **ALT + S**)

Hold stedet Dine enheder bliver stående, men skyder mod fjendtlige enheder, der kommer inden for rækkevidde. Bemærk: Denne kampstilling er nyttig til defensive taktikker eller artillerienheder. (Genvejstast: **ALT + D**)

Indstil skydning Enheder i denne kampstilling svarer ikke på fjendens beskydning eller sætter efter fjendtlige styrker.

Bemærk: Denne kampstilling er nyttig for enheder, der opererer i det skjulte. (Genvejstast: **ALT + F**)

Tip: Prøv at vælge din kaserne og skifte den bygnings kampstilling. Enheder, der bliver trænet fra denne bygning, vælger som standard den valgte kampstilling.

VETERANENHEDER

Dine enheder optjener erfaring, i takt med at de angriber fjendtlige enheder og bygninger. Når en enhed har fået nok erfaring, bliver den forfremmet til veteranenhed. Et specielt ikon i kampvinduet angiver, at der er tale om en veteranenhed. Veteranenheder har bedre egenskaber i kamp.

- **Veteran**enheder påfører mere skade og kan tage mere skade (sammenlignet med almindelige enheder).
- **Elite**enheder påfører mere skade og kan tage mere skade (sammenlignet med veteranenheder).
- Helteenheder påfører mere skade, kan tage mere skade (sammenlignet med eliteenheder). De angriber også hurtigere, heler deres sår automatisk og affyrer røde sporprojektiler.

PLANLÆGNING (PLANNING MODE)

Her har du mulighed for at give flere ordrer til en enhed, der bliver placeret i en kø og derefter udført efter dit forgodtbefindende. Dette er et nyttigt redskab, når du vil lave aflednings- eller flankeringsmanøvrer. Planlægningsmode kan også benyttes til at sætte enheder til at patruljere.

Sådan giver du ordrer i planlægningsmode:

1. Tryk på **CTRL** + **Z** for at slå planlægningsmode til og højreklik for at give ordrer som normalt. Utydelige linjer i kampvinduet angiver planlagte bevægelsesordrer. Hvis du f.eks. afgav en bevægelsesordre, ville en rød linje angive, hvilken rute tropperne ville benytte.
2. Du får dine tropper til at udføre dine ordrer ved at trykke på **CTRL**+**Z** igen for at slå planlægningsmode fra.

Sådan opretter du en patrulje i planlægningsmode:

1. Tryk på **CTRL** + **Z** for at slå planlægningsmode til.
2. Højreklik for at give en enhed et eller flere pejlemærker; sørg for at det sidste pejlemærke er forbundet med startpunktet. (Du kan se pejlemarkørerne skifte nuance, når du har gjort det korrekt.)
3. Tryk på **CTRL**+**Z** igen for at slå planlægningsmode fra. Derefter vil dine enheder begynde at patruljere.

- Du tager en patrulje ud af tjeneste ved at give den en ny ordre.

FORMATIONSDANNELSE

Når du har mobiliseret en hær af en vis størrelse, vil du med tiden få brug for at organisere dine tropper i formationer. Med funktionen formationsdannelse slipper du for at prøve dig frem og organiserer dine tropper helt automatisk.

Sådan bruger du formationsdannelse:

1. Vælg en gruppe af enheder
2. Bevæg din musemarkør til det sted i terrænet, hvor du ønsker dine enheder skal danne en formation.
3. Klik og hold begge museknapper nede samtidig; et billede af din formation bliver nu vist.
4. Bevæg musen horisontalt for at rotere din formation, så den har retning mod det punkt, du ønsker; bevæg derefter musen vertikalt for at skifte kamplinje og tilpasse formationens bredde og dybde.
5. Slip derefter begge museknapper. Dine tropper vil nu bevæge sig hen til det valgte sted og stille sig op i den formation, du valgte.

- Prøv at bruge formationer i kombination med kampstillingen Hold stedet for at danne en forsvarslinje.

Tip: Du kan kombinere en bevægelsesordre med en formationsdannelse. Se Formationsbevægelse (*Formation Move*) på s. 18 for at få yderligere oplysninger.

GARNISONERING AF INFANTERI

Mange civile bygninger og andre strukturer kan garnisoneres af infanterienheder. Når du garnisonerer infanterienheder, er de beskyttede og får en bonus til deres angrebsrækkevidde. Fjender, der angriber garnisonerede enheder, skal først beskadige den garnisonerede bygning alvorligt, før de garnisonerede enheder automatisk forlader den.

- Du garnisonerer en enhed ved at klikke på den ønskede infanterienhed; højreklik derefter på den bygning, du vil garnisonere. Enheden rykker nu hen til den valgte bygning, besætter den og din fraktions flag bliver vist.
- Du fjerner enheder fra en garnisoneret bygning ved at klikke på den. Et ikon med alle enheder i bygningen bliver vist. Klik på de enheder, du ønsker skal forlade bygningen. De forlader bygningen og er parat til at modtage nye ordrer.

Bemærk: Nogle enheder, som eksempelvis GDI-grenader (GDI Grenadier), har angrebsfærdigheder, der øjeblikkeligt eliminerer enheder i garnisonerede bygninger.

KASSER

Disse grå GDI-771g-kasser indeholder små overraskelser. Luk en op, og du vil finde noget nyttigt - fra lidt ekstra credits til et helbredsboost eller muligvis automatisk opgradering af dine enheder til veteranstatus.

- Du tager en kasse ved at beordre enheder hen til dens position.

TØNDER

De tønder, du fra tid til anden støder på rundt omkring på slagmarken, skal ikke forveksles med kasserne; de indeholder højt ustabile kemikalier, der har let ved at eksplodere. Prøv at skyde mod en tønde, når dine fjender befinder sig i nærheden af den.

TAKTIK – ØVET SPILLER

Der er stadig en del af lære, efter du har lært det grundlæggende, der er at vide om Command & Conquer 3 Tiberium Wars. Bid mærke i de følgende taktikker for at opnå større succes på slagmarken.

GRUPPERING AF ENHEDER

Selv om det er muligt at spille *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* udelukkende ved hjælp af musen, er du mere effektiv, hvis du spiller med en hånd på tastaturet.

En af de mest nyttige tastaturgenveje i spillet er dannelsen af grupper af enheder. Vælg de enheder, du ønsker, tryk på **CTRL** og hold den nede, mens du trykker på et nummer. De enheder, du valgte, er nu knyttet til det nummer. Du vælger dem ganske enkelt ved et enkelt tryk på det nummer, du valgte.

- Du centrerer kameravinklen på en gruppe ved at trykke to gange på nummertasten.
- Du tilføjer enheder til en valgt gruppe ved at holde **SKIFT** nede og klikke på yderligere enheder.

Tip: Enhedsgrupper er et fantastisk redskab, når du vil sende koordinerede styrker ind i en kamp. Begyndere kan i starten gruppere alle deres luftfartøjer i en gruppe, køretøjer i en anden, og så videre. Prøv dig frem med forskellige gruppedannelser for at finde frem til dem, der fungerer bedst for dig.

GENVEJSTASTER (HOTKEYS)

Hvis du vil lære at beherske Command & Conquer 3 Tiberium Wars fuldt ud, er det afgørende, at du lærer de forskellige genvejstaster at lære i spillet. De genvejstaster, der allerede er sat på forhånd, er designet til konkurrencepræget spil; du kan dog sagtens tilpasse dem, så de passer bedre til din spillestil.

- Du tilpasser dine genvejstaster ved at vælge INDSTILLINGER (OPTIONS) fra hovedmenuen. Klik derefter på TILPAS (SETTINGS) og vælg undermenuen Genvejstaster (Hotkeys).

GRUNDLÆGGENDE BASEBYGNING

I Command & Conquer 3 Tiberium Wars bruger du det meste af tiden i kamp. Men selv om kamptaktikker er vigtige, kan nogle slag vindes før de går i gang, hvis en af spillerne har bygget deres base med strategisk snilde. De beslutninger, du træffer tidligt i et slag, påvirker ofte udfaldet - så det er vigtigt, at du lærer at bygge en base hurtigt og effektivt.

HURTIGE FIF

- Overvej at bygge en Kran (Crane) fra starten. Fordelen ved at bygge en kran er, at du kan opføre bygninger dobbelt så hurtigt, end hvis du kun havde en Byggeplads Construction Yard).
- Overvej tidligt i spillet at finde ekstra ressourcer og byg altid minimum en ekstra Harvester for hvert Raffinaderi (Refinery), du bygger. Harvestere sikrer, at din økonomi er i orden, og skal derfor beskyttes for enhver pris.
- Placér basens forsvarsværker der, hvor du er mest sårbar. Det er måske fristende at placere dine ubeskyttede Kraftværker (Power Plants) bagerst i din base, men en snu modstander vil udnytte dette.

INAKTIVE BYGNINGER

Det er vigtigt, at du husker på, at enhver fordel en bygning giver (som eksempelvis evnen til at træne nye typer enheder) ikke er tilgængelig, hvis den bygning er inaktiv (når den mangler energi, f.eks.).

- En bygning, der bliver ramt af en EMP, betragtes som en inaktiv bygning. Derfor er det afgørende, at du til enhver tid beskytter din base mod EMP-angreb.

  Tip: Glem ikke din base, når du befinder dig midt i kampens hede. Bliv ved med at bygge, indtil du har adgang til alle de enheder, opgraderinger og specialangreb, du skal bruge for at vinde.

KONCENTRERET BESKYDNING

Generelt er det bedre at eliminere modstanderens styrker én af gangen i stedet for at sprede dine angreb på flere enheder. En fjendtlig enhed, der er tæt på at blive neutraliseret, kan stadig påføre dine tropper stor skade, så det giver god mening at eliminere modstanderens tropper enkeltvis, så der bliver tyndet ud i deres kamplinjer. Forsøg at prioritere de farligste eller mest sårbare mål først.

BYGNINGER UNDER ANGREB? SÆLG DEM

Hvis dine bygninger er under angreb og du ikke umiddelbart har mulighed for at redde dem, kan du eventuelt sælge dem, før de bliver ødelagt. Vær dog opmærksom på, at jo mere beskadiget bygningen er, desto færre credits får du.

PAS PÅ INGENIØRER (ENGINEERS)

Selv om GDI-ingeniører (GDI Engineers), Nod-sabotører (Nod Saboteurs) og Scrin-assimilatorer (Scrin Assimilators) er forholdsvis svage enheder, har de alle den samme, vigtige funktion: de kan erobre fjendens bygninger, herunder teknologibygninger. En skarpsindig kommandør undervurderer derfor aldrig deres strategiske vigtighed.

- Det er lettere end du tror at få din ingeniør bag fjendens linjer. GDI og Nod kan bruge deres infanteris Tilkald transport (Call for Transport) til at flyve dem bag fjendens linjer. Scrin-assimilatorerne (Scrin Assimilator) bruger list og deres evne til at gøre sig usynlige, når de ikke bevæger sig.

  Tip: Hvis du vil føje spot til skade, når du har erobret en fjendens bygning, kan du sælge den med det samme - eller med det samme begynde at træne nye enheder til din egen hær.

AVANCEREDE BEVÆGELSESORDRER

Enhederne i *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* er intelligente nok til at vide, hvordan de skal reagere i de fleste standardsituationer, når de skal tænke på egen hånd eller får en højreklik-ordre. Eksempelvis angriber de automatisk fjendtlige enheder, der kommer inden for rækkevidde. Men i takt med at du forbedrer dine spilleærdigheder, har du muligvis mod på at benytte de følgende, avancerede bevægelsesordrer for at få en taktisk fordel over dine fjender.

ANGREBSMANØVRE

Genvejstast: **A**

Når du giver ordrer til en angrebsmanøvre, vil de valgte enheder stoppe op og angribe enhver enhed eller baseforsvar langs deres rute. Dette er en effektiv måde at møde en fjendtlig styrke på eller storme en fjendtlig base.

STORMMANØVRE

Genvejstast: **F**

Denne variation af angrebsmanøvren beordrer dine enheder til også at angribe fjendens bygninger langs deres rute. Enheder angriber normalt ikke automatisk fjendens bygninger, så denne kommando kan være nyttig, når du vil smadre fjendens base.

TILBAGETRÆKNINGSMANØVRE

Genvejstast: **D**

Normalt bevæger dine enheder sig i den retning, de kigger mod, når de får en ordre. Tilbagetrækningsmanøvren får dem til at trække sig tilbage baglæns, hvilket i visse situationer kan være hurtigere end at beordre dem til at dreje rundt. Dette er en fremragende kommando, når der skal foretages strategiske tilbagetrækninger eller fjenden skal lokkes fremad.

> **Tip:** Husk på, at de fleste køretøjer har tykkere panser foran end bagved. Tilbagetrækningsmanøvren er dit sikreste kort for en strategisk og sikker tilbagetrækning.

TVING MANØVRE

Genvejstast: **G**

Tving manøvre-kommandoen tvinger de enheder, du har valgt, til at gå til et bestemt punkt - uanset om ruten går gennem en gruppe af fjendens enheder. Brug denne kommando til at beordre dine kampvogne til at køre over infanterienheder i stedet for at skyde dem. Nogle af de største enheder kan tilmed køre over andre køretøjer.

FORMATIONSMANØVRE

Genvejstast: Ikke tilgængelig

Formationsmanøvren giver dig mulighed for at kombinere bevægelsesordren med funktionen formationsdannelse.

Du giver ordre til en formationsmanøvre ved at bevæge markøren hen over det sted, hvor enhederne skal samles, trykke på begge museknapper og holde dem nede, og derefter bevæge musen rundt. Du vil se en række forskellige formationer, du kan vælge imellem. Slip begge museknapper for at vælge en. Valgte enheder bevæger sig derefter hen til det angivne punkt (i samme hastighed som den langsomste enhed i gruppen) og stiller sig op i den valgte formation. Denne manøvre er nyttig, hvis du vil forhindre hurtigere enheder i at komme for langt foran fra de langsommere, når de bevæger sig i kamp.

SPREDNING

Genvejstast: **CTRL+X**

Hvis dine enheder er i fare for at blive løbet over ende eller bombarderet, kan du med denne kommando få dem til at sprede sig.

ANGIV SAMLINGSPUNKT

Genvejstast: **CTRL+R**

Denne nyttige genvej giver dig mulighed for at angive samlingspunkter for den produktionskø, du har valgt i øjeblikket - uden at du behøver vælge bygningen tilbage i basen. Denne ordre kan du med fordel bruge midt under kampen, når du vil sende styrker direkte til frontlinjen.

NAVIGATIONSPUNKTER

Genvejstaster: **ALT**

Tryk på pejlemærkegenvejstasten og hold den nede for at afgive flere ordrer og sætte dem i kø ved at højreklikke på kortet. Den er god, når du udfører prioritere fokuserede angreb mod fjender og fjendtlige bygninger eller skaber patruljeruter gennem fjendtligt terræn.

PANSERRETNING

Kampvogne og andre panserklædte køretøjer er mere sårbare, når de bliver angrebet fra flanken og mest sårbare, hvis de bliver angrebet bagfra. Brug denne viden til din fordel, så du kan beskytte dine styrker ordentligt.

Tip: Prøv at bruge tilbagetrækningsmanøvren, når du vil have dine pansrede fartøjer ud af en presset situation.

INFANTERISPÆRREILD

Når dine infanterienheder bliver beskudt, kan de søge dækning. Når det sker, vil du se dem smide sig på jorden. I denne position bevæger dig sig langsommere end normalt, men forsvarer sig bedre grundet deres lave positur.

Tip: Generelt er et våben bedre til at lægge spærreild mod infanteri, jo kraftigere det er. Husk på dette, når du overvejer, hvordan du skal bruge, og få bugt med, infanterienheder.

INFANTERIDÆKNING

Infanterienheder søger automatisk dækning bag genstande, når de bliver beordret hen i nærheden af civile bygninger og andre store genstande på slagmarken. Dækkede enheder er bedre beskyttede og næsten umulige at bruge spærreild mod.

Tip: Brug din viden om infanteriets mulighed for at søge dækning til at få overtaget mod fjender med samme styrkeforhold i byområder.

SUPERVÅBEN

Alle tre fraktioner i Command & Conquer 3 Tiberium Wars har mindst et supervåben - noget så ødelæggende, at det næsten kan smadre al modstand på kortet. Disse supervåben er ideelle i tilfælde af en kamp, der er gået i hårdknude - eksempelvis når din fjende har gravet sig ned. Men pas på - for når du opfører en supervåben-bygning, starter en nedtælling, som både du og din modstander kan se. Så bliv ikke overrasket, hvis din fjende arbejder ekstra ihærdigt på at få dig ned med nakken, før tiden udløber.

Bemærk: Nedtællingen stopper midlertidigt, hvis din base ikke har tilstrækkelig med energiforsyning.

Tip: Selv om supervåben er ekstremt kraftige, er det ikke sikkert, at de afslutter slaget. Sørg for at have nogle styrker i reserve, så du kan nedkæmpe de tilbageværende, fjendtlige styrker.

SPILTYPER

KAMPAGNE (CAMPAIGN)

Marts, 2047. En enorm atomar ildkugle lyser nattehimlen op og sprænger GDI's kommandocenter, der er i kredsløb om Jorden, til partikler. Den tredje Tiberium-krig er begyndt.

Tiberium. For GDI er det et fremmedartet materiale, der allerede har forurenet Jorden, gjort store område ubeboelige og stadig spreder sig med foruroligende hast. For Brotherhood of Nod er Tiberium menneskehedens skæbne, en magtfuld substans, hvis komme blev spået af deres gådefulde leder, Kane. GDI ønsker intet andet end at udrydde Tiberium fra Jordens overflade; Nod ønsker intet andet end fuld kontrol over det, der efter deres mening er Jordens mest værdifulde ressource. Krigen bølger frem og tilbage over Tiberium og planetens fremtidige skæbne balancerer på en knivsæg.

Her kommer du ind i billedet, Kommandør. Vælg, hvilken side du vil kæmpe for, og begiv dig ud på slagmarken. Tiberium-krigens udfald ligger i dine hænder.

- Du starter en Kampagne (Campaign) som en af fraktionerne ved at vælge KAMPAGNE (CAMPAIGN) fra hovedmenuen; vælg derefter enten GDI eller NOD. (Nye spillere anbefales at vælge GDI først.)
- Du får tildelt en medalje, hver gang du gennemfører en mission i kampagnedelen. Hvilken medalje, du får tildelt, afhænger helt og holdent af din indsats på slagmarken. Medaljer for Udmærkelse (Superior medals) bliver tildelt, hvis du gennemfører missioner på de højere sværhedsgrader. Klar alle bonusmål i en mission for at få tildelt et ordensbånd af 1. grad. Opdag alle efterretningsoplysninger i en mission for at få tildelt et ordensbånd af 2. grad.
- Mellem missioner i kampagnedelen bliver du sendt tilbage til skærmen Krigsskueplads (Theater of War), hvor du har mulighed for at vælge din næste mission, gå til en anden Theater of War (hvis muligt) og genspille missioner, du allerede har gennemført. Denne skærm viser dig, hvilke medaljer du har fået tildelt i hver mission.

SKIRMISH

En Skirmish er single player-kampe, hvor du spiller mod en eller flere modstandere, der er styret af computeren.

- Du starter en Skirmish ved at vælge SKIRMISH fra hovedmenuen; klik derefter på NY SKIRMISH (NEW SKIRMISH). Derefter dukker skærmen Opsætning af Skirmish (Skirmish Setup) op.

SKÆRMEN SKIRMISH

- Du kan vælge din startposition på kortet, før du begynder et Skirmish-spil. Det gør du ved at klikke på et af startpunkterne på det viste kort.
- Skirmish-spil kan spilles med op til otte spillere. De spillere, der ikke er kontrolleret af dig eller computeren, er markeret LUKKET (CLOSED). Det er ikke alle baner, der understøtter et antal på otte spillere, og du kan ikke have flere spillere på en bane, end hvad dens maksimum er sat til.
- Du tilpasser reglerne for en Skirmish ved at klikke på REGLER (RULES) under skærmen Skirmish. Du kan tilpasse spillets hastighed, de ressourcer, du starter med, eller slå tilfældige kasser til eller fra (læs mere i afsnittet *Kasser* (Crates) på s. 16).
- Handikap giver dig mulighed for at afbalancere spillet mellem to ulige spillere, hvor den ene part står stærkere. Et positivt handikapnummer forøger antallet af angreb samt den skade, din modstander bliver udsat for, plus en række andre faktorer. Et negativt handikapnummer sænker antallet af angreb samt den skade, din modstander bliver udsat for.
- Klik på SPIL (PLAY), når du er parat til at starte spillet.

  Bemærk: Hvis du vil indlæse et tidligere gemt Skirmish-spil, skal du klikke på INDLÆS (LOAD) og derefter vælge det gemte spil, du ønsker at spille videre med.

BRUGERTILPASSET AI

Du kan tilpasse måden, computerens kunstige intelligens spiller på i både Skirmish- og Multiplayer-spil med tre forskellige sværhedsgrader og fem forskellige personligheder. Dermed har du mulighed for at konfigurere spillet, så det passer til enhver smag.

SVÆRHEDSGRAD FOR AI

Der er fire forskellige færdighedsniveauer, du kan vælge mellem til hver computerstyret spiller.

Let (Easy)	Anbefales til uerfarne RTS-spillere eller dem, der gerne vil eksperimentere lidt. Forvent ikke den store modstand.
Mellem (Medium)	Anbefales til de fleste spillere. Her får du en hård og lige kamp.
Hård (Hard)	Anbefales til erfarne spillere, der gerne vil have en udfordring. AI spiller efter bedste evne for at vinde, uden på nogen måde at snyde.
Brutal	Anbefales til hardcore-spillere, der vil kæmpe og vinde med mindst mulige margin - eller slet ikke. Brutal AI får dobbelt indtægt som den eneste snydebonus.

AI-PERSONLIGHEDER

Der er fem forskellige AI-personligheder, der afgør hvilke gameplaytaktikker, dine modstandere benytter.

Balanceret (Balanced)	Denne personlighedstype foretrækker en hær med et miks af forskellige enheder og en varieret spillestil, der sætter lige stor vægt på angreb og forsvar.
Brushoved (Rusher)	Sørg hellere for at få forsvarsværkerne hurtigt sat op, for denne AI-personlighed går til angreb med det samme.
Skildpadde (Turtle)	Du skal angribe med fuld styrke og stor udholdenhed, før du får trængt gennem den tykke forsvarsmur, denne AI-personlighed opbygger – der også fokuserer på at indsamle ressourcer.
Guerilla	Forvent det uventede fra denne AI-personlighed, der vil stresse og forstyrre dig med hurtige, små militærindgreb.
Damptromle (Steamroller)	Denne AI-personlighed foretrækker at mobilisere en stor, militær styrke og knække dig ved at være dig talstærkt overlegen.

MULTIPLAYER

Du kan kæmpe mod vennerne om det endelige herredømme over Tiberium med en række forskellige multiplayer-muligheder.

ONLINE

Du er kun lige begyndt, når du har spillet Kampagne (Campaign) og Skirmish-delen af *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*. Hvis du vil finpudse dine færdigheder, opleve de mest intense og spændende kampe og slutte dig til et verdensomspændende fællesskab af ligesindede Command & Conquer-spillere, så skal du kaste dig ud i multiplayerdelen af *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* online.

Multiplayer online giver dig ikke kun mulighed for at deltage i eller oprette brugerdefinerede kampe med andre modstandere fra hele verden - du får også mulighed for at benytte revolutionerende features, der markerer et gennembrud for RTS-genren i professionelle eSport-udsendelser. Aldrig har det været sjovere at deltage - eller være tilskuer.

DU SKAL REGISTRERE SPILLET MED DEN VEDLAGTE REGISTRERINGSKODE FOR ÉN BRUGER FOR AT FÅ ADGANG TIL ONLINEFUNKTIONER. KUN ÈN BRUGER KAN REGISTRERE DETTE SPIL. INTERNETFORBINDELSE PÅKRÆVET. BETINGELSER OG VILKÅR SAMT ABONNEMENTSPRISER OG FEATUREOPDATERINGER KAN LÆSES PÅ WWW.EA.COM. DU SKAL VÆRE 16 ÅR ELLER ÆLDRE FOR AT REGISTRERE DIG ONLINE.

EA KAN TRÆKKE ONLINEFUNKTIONER TILBAGE EFTER 30 DAGES VARSLING PÅ WWW.EA.COM.

- Du starter et multiplayerspil ved at vælge MULTIPLAYER, klik derefter på ONLINE fra hovedmenuen. Indtast derefter dit EA-kontonoavn, kodeord og online ID.
- Du opretter en ny Online-konto ved at klikke på REGISTRÉR (REGISTER).
- Hvis du vil se Tjenestevilkår-aftalen (Terms of Service) for onlinedelen, skal du klikke på TJENESTEVILKÅR (SERVICE TERMS).

Bemærk: Læs venligst Tjenestevilkårene igennem grundigt. EA reserverer retten til at slette konti for alle dem, der ikke overholder Tjenestevilkårene.

AUTOMATCH

Automatch forsøger at finde en modstander, der bedst svarer til dit færdighedsniveau og har den bedste forbindelseshastighed. Det er kun ranglistede 1 mod 1- eller 2 mod 2-kampe, der er tilgængelige fra Automatch-funktionen, og resultaterne bliver noteret på den ranglisten.

- Du forbereder dig til din Automatch ved at angive antallet af deltagende spillere, din farve, den side, du ønsker at spille med, og om hvorvidt du ønsker kampen skal udsendes. Klik derefter på DELTAG I SPIL (JOIN GAME).
- Hvis du vil udvide søgningen i tilfælde af, at Automatch ikke formår at finde en passende modstander, skal du klikke på UDVID SØGNING (WIDEN SEARCH). Dette reducerer filterets søgekriterier og forøger dermed chancerne for at finde en modstander.

BRUGERDEFINERET MATCH

Opret et brugerdefineret spil eller deltag i spil fra skærmen Brugerdefinerert match (Custom Match).

Sådan deltager du i en brugerdefineret match:

1. Marker en match fra spillobbyen og klik derefter på DELTAG I SPIL (JOIN GAME).
2. Vælg din farve, side og hold fra skærmen Spilindstillinger (Game Options).
3. Når du vil informere de andre spillere om, at du er parat, skal du klikke på boksen KLAR (READY).
4. Når værten og alle spillerne har valgt KLAR, starter spillet efter en kort nedtælling.

Sådan opretter du en brugerdefineret match:

1. Vælg OPRET SPIL (CREATE GAME).
2. Indtast spillets navn.
3. Hvis du vil have et kodeord til spillet, skal du indtastede det i den afsatte plads.
4. Vælg multiplayer-spildel. (læs mere i afsnittet Multiplayer-typer (*Multiplayer Game Mode Types*) på s. 23.)
5. Vælg din farve, side og hold fra skærmen Spilindstillinger (Game Options).
6. Du vælger en anden bane ved at bladre gennem listen med baner og markere det ønskede kort. Ved siden af hver banes navn er det maksimale antal spillere, der kan deltage på banen. Officielle baner er markeret med et skjoldikon.
7. Hvis du vil udsende dit spil, skal du klikke på UDSEND (BROADCAST) og vælge dine præferencer. (læs mere i afsnittet *BattleCast* på s. 24.)
8. Du starter spillet ved at klikke på BEGYND SPIL (PLAY GAME). Når nedtællingen når nul, starter spillet.

   Bemærk: Hvis du vil vurdere peer-to-peer-forbindelser mellem spillere, skal du klikke på FORBINDELSER (CONNECTIONS). Spillere med lave ping-værdier kan i høj grad påvirke spillet.

TILSKUER TIL EN MATCH

Du kan slutte dig til en brugerdefineret match som Tilskuer (Observer). Tilskuere deltager ikke i kampen, men kan frit overskue slagmarken for at se, hvad deltagerne laver. Tilskuere må ikke chatte med spillerne.

MULTIPLAYER-TYPER (MULTIPLAYER GAME MODE TYPES)

Der er fem forskellige multiplayer-typer tilgængelige i *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*.

Ikke-ranglistet (Unranked)	Ikke-ranglistede kampe tilbyder den største form for fleksibilitet, fra udvalget af baner til det antal ressourcer, spillerne starter med, til antallet af AI-styrede spillere. Disse kampe påvirker ikke din rangliste-placering.
Ranglistet (1 mod 1) (Ranked (1 vs. 1))	I ranglistede kampe bliver du tvunget til at spille med bestemte spilindstillinger; du har også kun mulighed for at spille på officielle kort, der er designet med henblik på afbalancerede og lige spiloplevelser. De påvirker din ranglisteplacering.
Ranglistede (2 mod 2) (Ranked (2 vs. 2))	Præcis som det er tilfældet med ranglistede kampe (1 mod 1), nu blot med fire spillere i alt i stedet for to. Du kan ikke spille ranglistede kampe med eller mod computeren. Du kan dog vælge din allierede og udfordre bestemte modstandere, hvis du spiller via Brugerdefineret Match (Custom Match).
Klan (1 mod 1) (Clan (1 vs. 1))	Meget lig Ranglistet (1 mod 1), bortset fra, at resultaterne tæller i en specifik klan-rangliste. Du kan ikke deltage i eller oprette en klanmatch, hvis du ikke er knyttet til en klan. (læs mere om klaner på s. 26)
Klan (2 mod 2) (Clan (2 vs. 2))	Meget lig Ranglistet (2 mod 2), bortset fra, at resultaterne tæller i en specifik klan-rangliste. Hvert hold med to spillere skal tilhøre samme klan.

CHAT

Du har muligheden for at chatte med venner på din Venneliste (Friends List) eller alle i onlinelobbyen.

- For at chatte i onlinelobbyen (hvor dine kommentarer kan ses af alle), skal du indtaste din besked i boksen under chatvinduet og klikke på SEND.
- Du kan sende en straksbesked direkte til spillere på din Venneliste (Friends List) ved at klikke på Konvolut-ikonet (Envelope) for at åbne Instant Messaging-klienten. Din Venneliste (Friends List) bliver vist til venstre.
- Hver spiller har tre ikoner ved siden af sit navn. Klik på spørgsmålstegnet for at se spillerens ranglisteplacering, klik på udråbstegnet for at placere spilleren på din Blokér-liste (Ignore) - eller klik på plus-symbolet for at tilføje denne spiller til din Venneliste (Friends List).

SIGNALSTATIONER (BEACONS)

I multiplayer-kampe kan du bruge signalstationer til at angive samlingspunkter, svagheder hos fjenden eller ressourcer, dine allierede kan indsamle. Når du placerer en signalstation på kortet, er det kun dine allierede og tilskuere, der kan se den.

- Du placerer en signalstation ved at trykke på **B**, derefter stedet, hvor du ønsker at placere den.

VOICE OVER-IP (VOIP)

Teknologien Voice Over-IP gør det muligt for spillere at tale med hinanden under multiplayerkampe via en pc-kompatibel mikrofon eller hovedtelefon-mikrofon.

- Du slår VOIP til ved at vælge INDSTILLINGER (OPTIONS) fra hovedmenuen. Klik derefter på TILPAS (SETTINGS) og vælg Lydfeltet (Audio). Klik på enten TRYK FOR AT SNAKKE (PUSH TO TALK) (du skal trykke på en tast for at slå voicechat til under spillet) eller STEMMEAKTIVERET (VOICE ACTIVATED) (VOIP bliver aktiveret, så snart du siger noget). Der er også en skydebjælke til Stemmekalibrering (Voice Calibration), så du kan tilpasse følsomheden, og du kan også tilpasse Modtagerlydstyrke (Receive Volume) og Afsenderlydstyrke (Transmit Volume).
- Du kan også slå VOIP til for bestemte spil via et afkrydsningsfelt under Spilopsætning-lobbyen (Game Setup) for både Online- og Netværks-spil (Network).
- Under spillet kan du tilpasse dine præferencer (chat udelukkende med allierede eller chat med alle) ved at klikke på knappen for Voicechat-mode (Voice Chat Mode), der er til venstre for minikortet.
- Hvis du valgte TRYK FOR AT SNAKKE (PUSH TO TALK) under Tilpas-menuen (Settings), dukker der en knap op lige under knappen for Voicechat-mode, der har titlen Voicechat.
  Klik på denne knap for at snakke.

  Bemærk: VOIP-kommunikation er kun muligt over bredbåndsforbindelser.

  Bemærk: Kommentatorer bruger VOIP til at kommunikere med tilskuere under en kamp. Tilskuere kan dog ikke bruge VOIP. Find mere information under afsnittet *Kommentering* (Commentary) på s. 25.

BATTLECAST

Før oplevelsen af at konkurrere online i *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* op til det næste niveau med BattleCast. Udsend dine kampe, så hele verden kan se dem, send udfordringer til rivaliserende spillere, opbyg din profil jo mere, du spiller eller bliv kommentator på andre spilleres kampe.

OPSÆTNING OG OVERVÆRELSE AF BATTLECAST

Når du opretter en onlinekamp, har du muligheden for at sende den live til resten af verden ved hjælp af featuren BattleCast. Udsendte kampe kan ses af enhver, der ønsker at se dem - uanset om de har købt *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* eller ej.

For at se en BattleCast-kamp, skal du have et eksemplar af BattleCast Viewer. Den følger automatisk med din Command & Conquer 3 Tiberium Wars-software, eller kan downloades gratis fra det officielle website.

Bemærk: Du finder yderligere informationer om BattleCasts, eller downloader den gratis BattleCast Viewer, ved at besøge **commandandconquer.com**

Tilskuere kan se en BattleCast fra en række forskellige vinkler.

Spillernes perspektiv (Through the Eyes)	Se kampen præcis som spillerne oplever den. Du kan skifte mellem de deltagende spillere.
Kommantator (Commentator)	Brug kommentatorens gyldne overblik til at levere en mundtlig analyse af kampen. Kommentatoren må også bruge funktionen "telestrator" (visuel kommentering) til at angive interessante steder, tilskuerne kan fokusere på.
Frit overblik (Free Roam)	Se hele kortet på et vilkårligt tidspunkt uden at være begrænset af Krigståge (Fog of War) eller enhedernes synsvidde.

KAMPTYPER (MATCH TYPES)

Der er to forskellige slags BattleCast-kampe. **Live!-kampe** foregår her og nu. **Kommende (Upcoming)** kampe er koordinerede på den officielle webside på angivne tidspunkter og med udpegede deltagere.

Sådan skemalægger du en Kommende (Upcoming) kamp:

1. Besøg **commandandconquer.com** og klik på BATTLECAST.
2. Klik på SKEMALÆG KAMP (MATCH SCHEDULING) og følg vejledningen på skærmen.

Sådan udsender du en Live!-kamp:

1. Følg vejledingen for at oprette en Brugerdefineret kamp (Custom Match) (læs mere på s. 22).
2. Klik på Udsend-feltet (Broadcast).
3. Klik på boksen Udsend spil (Broadcast Game) for at gøre det muligt for dit spil at blive udsendt. Hvis du har lyst, kan du navngive dit spil og give det en kort beskrivelse.
4. Vælg den ønskede mængde Liveforsinkelse (Tape Delay).
5. Du slår kommentering til ved at klikke på undermenuen Regler (Rules) og derefter boksen Kommentering (Commentary).
6. Klik på OK for at gemme dine præferencer og fortsætte med at oprette din Brugerdefinerede match (Custom Match).

LIVEFORSINKELSE (TAPE DELAY)

Når du opretter en brugerdefineret match, som du vil sende via BattleCast, har du muligheden for at tilføje liveforsinkelse, så tilskuerne ikke kan påvirke kampens udfald.

- Du kan vælge mellem ingen liveforsinkelse og op til 120 minutters forsinkelse. Standard er 10 minutter.

KOMMENTERING (COMMENTARY)

En BattleCast kan også have en kommentator, der løbende kommer med en analyse af slagets gang for seerne via VOIP (læs mere i afsnittet *Voice Over IP* på s. 24). Ved hjælp af spillets telestrator kan kommentatoren gøre seerne opmærksom på bestemte begivenheder ved at tegne direkte på slagmarken - præcis som man oplever det i sportsudsendelser i fjernsynet.

- Du bruger telestratoren (mens du er i Kommentator-mode under en multiplayerkamp) ved at vælge Telestrator-brugerfladen over kampvinduet. Begynd derefter at tegne på skærmen.

DIN COMMAND & CONQUER 3-PROFIL

Din profil på commandandconquer.com er dit adgangskort til det verdensomspændende fællesskab af *Command & Conquer*-spillere. I din profil har du adgang til kamphistorik, ranglisteplacering, spilleromdømme og statistik samt en liste over kommende kampe. I takt med at du spiller kampe i *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*, forbedrer din profilrang sig automatisk. Senere, når du søger efter automatches online, leder systemet automatisk efter spillere med samme rang for at sikre en god, lige kamp. Hvis du vil deltage i en ranglistekamp, skal du søge efter modstandere, der befinder sig højere på listen end du gør.

- Du opretter en profil ved at besøge **commandandconquer.com**; vælg derefter REGISTRÉR (REGISTER) og følg vejledningen på skærmen.
- Dem, der ikke ejer et eksemplar af *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*, kan også oprette profiler på **commandandconquer.com**

  Tip: På **commandandconquer.com** finder du et skema over kommende kampe, herunder de kampe, du selv deltager i. Derudover finder du også en oversigt over kommende turneringsfinaler mellem de bedste spillere. Hvad kunne være mere spændende end at se de professionelle spille?

KLANER (CLANS)

I takt med at du får lidt erfaring i onlinekampene, har du måske lyst til at slutte dig til en klan. Klaner er spillerdannede grupper, der konkurrerer mod hinanden online. *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* har separate rangliste-konkurrencer for både enkelte spillere og klaner.

- Du danner en klan ved at besøge **commandandconquer.com**, klikke på KLANER (CLANS), og derefter vælger OPRET/TILPAS KLANER (CREATE/EDIT CLANS). Følg vejledningerne på skærmen.
- Hvis du vil invitere andre til at slutte sig til din klan, skal du besøge den officielle webside, klikke på KLANER (CLANS), og derefter vælge INVITÉR MEDLEMMER (INVITE MEMBERS).

  Bemærk: Under chat kan spillere, der er knyttet til klaner, få deres klannavn vist i klammer foran deres onlinenavn.

NETVÆRK (NETWORK)

Command & Conquer 3 Tiberium Wars giver dig mulighed for at krydse klinger over et Local Area Network (LAN).

- Du starter en netværksspil ved at vælge MULTIPLAYER fra hovedmenuen; klik derefter på NETVÆRK (NETWORK).
- Du sætter et netværksspil op ved at følge de samme, grundlæggende trin, som når du starter en onlinekamp. (Se *Online* på s. 22 for at få yderligere oplysninger.)

GENGIVELSER (REPLAYS)

Når du gennemfører et Skirmish- eller Multiplayer-spil, har du muligheden for at gemme en gengivelse af missionen på din harddisk.

- Du kan også downloade andre spilleres gengivelser eller kommentere en gengivelse. (Læs mere i afsnittet *Kommentering* (Commentary) på s. 25.)
- Du indlæser en gengivelse ved at vælge MULTIPLAYER; klik derefter på GENGIVELSER (REPLAYS).

ENHEDER, BYGNINGER OG SPECIALANGREB

Kendetegnet ved enhver god kommandør er en grundig og omfattende viden af det tilgængelige arsenal.

SPECIALANGREB (SUPPORT POWERS)

Specialangreb er specielle manøvrer, der er unikke for den fraktion, du kæmper for. De bliver vist som ikoner i venstre side af Kampvinduet (Battle Window). Brug af et specialangreb koster ressourcer.

- Hver gang du benytter et specialangreb, er der en nedkølingsperiode, før du kan bruge det igen.
- Specialangreb bliver automatisk låst op, når du opfører den bygning, specialangrebet er knyttet til.

OPGRADERINGER (UPGRADES)

Mange enheder kan opgraderes med forskellige former for teknologier, herunder avancerede våben og nye færdigheder.

- Du kan opgradere en enhed, når du har researchet opgraderingen i den specifikke fraktionsbygning. Vælg den rigtige bygning og klik på ikonet, der repræsenterer den ønskede opgradering. Omkostningen bliver trukket fra dine credits og opgraderingen bliver researchet.

  Bemærk: Selv efter du har researchet en opgradering, skal bygningen, der foretog researchdelen, være funktionsdygtig, hvis du vil have glæde af opgraderingen. Hvis bygningen bliver ødelagt, skal du opføre den igen for at få glæde af opgraderingen.

EVNER (ABILITIES)

Evner er specialmanøvrer, der er specifikke for de enkelte enheder, og bliver aktiveret af spilleren. I modsætning til de fleste specialangreb, koster de fleste evner ikke ressourcer, når de bliver brugt (enkelte gør dog). De har dog oftest en nedkølingsperiode, før de kan benyttes igen. Nogle evner skal researches, før de kan benyttes.

GDI

GDI-styrkerne har en mission: at redde verdenen fra det spredende Tiberium. Deres mål er at nedkæmpe terroristorganisationen The Brotherhood of Nod og stoppe de effekter, Tiberium har haft på økosystemet, så jordkloden igen kan blive beboelig.

GDI-styrkerne, der har mange ressourcer, er organiserede med et stort arsenal, er retlinede og pålidelige. GDI skal indimellem klare en masse bureaukratisk fnidder for at få ting gjort, men når først toget ruller, er det næsten ustoppeligt.

Generelt foretrækker GDI-styrkerne at holde sig til afprøvede og sikre teknologier frem for nye, ukendte teknologier. Men GDI er en opfindsom organisation, der er bygget til at klare hårde strabadser og svare hurtigt og med omtanke på uventede nødsituationer.

GDI-ENHEDER

INFANTERI (INFANTRY)

Alle GDI-infanterienheder bliver trænet i **Kasernen (Barracks)**.

Ikon/Navn	Beskrivelse
Skyttegruppe (Rifleman Squad)	Enheden Rifleman Squad er grundpillen blandt GDI's grundstyrker. De kan grave skyttehuller for at beskytte sig selv - og andet infanteri - når de forsvarer en position. ➤ **Evner:** Skyttegrav (Dig In), Tilkald transport (Call for Transport) ➤ **Opgraderinger:** Sammensat panser (Composite Armor)
Raketgruppe (Missile Squad)	Denne enhed er det naturlige sidestykke til Riflemen, der yder vigtig dækningsild. Deres tunge antifartøjsvåben gør dem langsommere end Riflemen og dermed mere sårbare overfor fjendens angreb. ➤ **Evner:** Tilkald transport (Call for Transport) ➤ **Opgraderinger:** Sammensat panser (Composite Armor)
Ingeniørsoldat (Engineer)	Engineer-enhederne kan erobre fjendens bygninger, reparere GDI-bygninger og beskadigede broer samt beslaglægge faldne enheder som eksempelvis Juggernaught. Det er en god idé at yde dem beskyttelse, når det er muligt, da de både er langsomme og meget sårbare. ➤ **Evner:** Tilkald transport (Call for Transport)
Grenaderenhed (Grenadier Squad)	Grenadier-enheden tjener som GDI's nærkampsinfanteri. De er ekstremt svære at lægge spærreild mod og kan hurtigt rydde fjendens enheder fra garnisonerede bygninger med deres kraftige granater. ➤ **Krav:** Kommandopost (Command Post) ➤ **Evner:** Tilkald transport (Call for Transport), Ryd garnisoneret bygning (Clear Garrisoned Structure) ➤ **Opgraderinger:** Sammensat panser (Composite Armor)
Snigskyttehold (Sniper Team)	Sniper Team-enheden kan dræbe de fleste typer af infanteri fra lang afstand med et enkelt, velplaceret skud. De er trænet i rekognosceringstaktik såsom artillerimål-observering. ➤ **Krav:** Arsenal (Armory) ➤ **Evner:** Observér mål (Spot Target), Tilkald transport (Call for Transport)
Jægersoldat (Commando)	Takket være dens potente prototype-karabiner, har Commandos-enheden ikke dens lige, når den kæmper mod fjendens infanterienheder. Deres sprængstoffer kan ødelægge bygninger og store fartøjer som Avatar Warmech. ➤ **Krav:** Arsenal (Armory) ➤ **Evner :** Jetpack (Jump Jets), Tilkald transport (Call for Transport) ➤ **Opgraderinger:** Sammensat panser (Composite Armor)
Zonetropper (Zone Trooper)	Zone Trooper-enheden kan overleve ellers ubeboelige miljøer, er meget mobile, godt panserede og trænet til at bekæmpe fjendens infanteri og fartøjer med deres store maskingeværer. ➤ **Krav:** Teknologicenter (Tech Lab) ➤ **Evner :** Jetpack (Jump Jets), Tilkald transport (Call for Transport) ➤ **Opgraderinger:** Sammensat panser (Composite Armor), Scannerudstyr (Scanner Packs), Energiudstyr (Power Packs)

KØRETØJER

De fleste GDI-køretøjer bliver bygget på **Krigsfabrikken (War Factory)**.

Ikon/Navn	Beskrivelse
Pitbull	Selv om Pitbull-enheden – GDI's primære spejderkøretøj - kan affyre missiler, der kan beskadige grund- og luftenheder, er den for tyndt armeret til at overleve direkte sammenstød. Pitbull-enheden kan opspore stealth-enheder. ➤ **Opgraderinger:** Mortér (Mortar)
Predator-kampvogn (Predator Tank)	Predatoren er udstyret med en panserbrydende kanon og kan modstå svær beskydning takket være dens tunge panser. Den er dog ineffektiv mod infanteri og sårbar overfor fjendtlige luftangreb, hvis den ikke bliver ledsaget af antiluftskyts. ➤ **Opgraderinger:** Maskingevær-kondensator (Railgun Capacitors)
Pansret mandskabsvogn (APC)	GDI-infanteri sætter deres lid til, at APC-køretøjet transporterer dem sikkert gennem fjendtlige områder. APC-enheder kan beskyde luftfartøjer, infanteri og lette køretøjer, og er designet til at infanterienheder kan angribe, mens de befinder sig inden i dem. ➤ **Evner:** Minelægger (Mine Layer)
Harvester	GDI Harvester-køretøjet er letgenkendelig med deres lette maskingevær monteret over førerhuset, der skal beskytte det mod dem, der kunne finde på at stjæle dets værdifulde last. ➤ **Krav:** Raffinaderi (Refinery)
MCV	"Mobile Construction Vehicle" (MCV) blev opfundet for at give GDI en mobil base med kort varsel. MCV-enheden kan ses i nærheden af Byggepladser (Construction Yards), hvor den laster af og på.
Rig	Rig-enheden er et svært pansret køretøj, der kan omdannes til en alsidig Kampbase (Battle Base), der yder et ganske betragteligt forsvar med de to indbyggede Guardian-kanoner, en missilaffyringsrampe, stealth-scannere og automatiske reparationsrobotter. **Krav:** Kommandopost (Command Post)
Mammoth-kampvogn (Mammoth Tank)	Mammothen er armeret med to kanoner og raketramper, og er det ypperligste inden for pansret krigsmateriel. Selv om den er langsom, er Mammothen så kraftfuld, at den knuse mindre kampvogne under sig. ➤ **Krav:** Teknologicenter (Tech Center) ➤ **Opgraderinger:** Accelerator-kanon (Railgun Capacitors)
Juggernaut	GDI's vandrende artilleriplatform kan fungere som forstærkning til kampvognoperationer med dens langtrækkende kanoner, tjene som et belejringsvåben, når den er placeret uden for en fjendes base, og bombe, når snigskytter giver den koordinater. ➤ **Krav:** Teknologicenter (Tech Center) ➤ **Evner:** Bomb mål (Bombard Target)

Surveyor		Surveyor-enheden kan lokalisere bæredygtige baselokationer og tage opstilling for at påbegynde konstruktionen. Den gør størst nytte, når den placeres tæt på områder med Tiberium.

LUFTFARTØJER

De fleste GDI-luftfartøjer bliver bygget på **Flyvepladsen (Airfield**).

Ikon/Navn		Beskrivelse
Orca		Orca-enheden er effektiv i en lang række roller, herunder rekognoscering, støtteild til infanterioperationer og direkte angreb mod fjendens bygninger. Den kan blive opgraderet til at blive et bedre rekognosceringsfly. ⮝ **Evner:** Affyr sensorpod (Deploy Sensor Pod) ⮝ **Opgraderinger:** Sensorpod (Sensor Pods)
Firehawk		Firehawk-enheden kan let bære Hellcat-brandbomber eller Rattlesnake-missiler, der kan knuse fjendtlige luftfartøjer til atomer. Når den bliver udstyret med Stratofighter-opgraderingen, kan en Firehawk flyve uden for rækkevidden af fjendens forsvarssystemer og angribe fra afstand. ⮝ **Krav:** Teknologicenter (Tech Center) ⮝ **Opgraderinger**: Stratofighter Booster
V-35 Ox-transport		Den flyvende transport V-35 Ox kan transportere alle enheder, bortset fra de tungeste militærenheder. Den giver GDI mulighed for at lave overraskelsesangreb. Enheden er dog ikke pansret godt nok til at blive sendt ind på fjendtligt område.

GDI-BYGNINGER

GDI-PRODUKTIONSBYGNINGER

Ikon	Beskrivelse
Byggeplads (Construction Yard)	Den svært pansrede byggeplads fungerer også som GDI's frontbase. Den kan lastes op i en MCV, så den er ganske mobil - men den skal beskyttes for enhver pris. Byggepladsen sørger for radarfunktioner til GDI-baser.
Kraftværk (Power Plant)	GDI's kraftværk leverer ren, effektiv energi til deres kampbaser. ➢ **Opgraderinger:** Avancerede turbiner (Advanced Turbines)
Kran (Crane)	Større GDI-baser benytter kraner til at sætte hastigheden op på den omfattende produktion. En enkelt kran kan halvere konstruktionstiden for en GDI-base.
Raffinaderi (Refinery)	GDI-raffinaderiet kan på højst effektiv vis omdanne Tiberium til nyttige ressourcer. Raffinaderiet bliver leveret med en Harvester, som er et afgørende led i finansieringen af GDI's militære indsats.
Kaserne (Barracks)	GDI-kasernen er et selvstændigt rekrutterings- og træningscenter. Her kan GDI-infanteridivisioner på hurtig og effektiv vis klargøres til kamp. ➢ **Krav:** Kraftværk (Power Plant)
Arsenal (Armory)	Arsenalet giver GDI adgang til deres elitesoldater. Den giver mulighed for opgradering af Zone Trooper-enhedens Kraftrustning (Power Armor) samt et feltlazaret, der kan lappe sårede infanterienheder sammen. ➢ **Krav:** Kaserne (Barracks)
Krigsfabrik (War Factory)	GDI's krigsfabrik bygger standardfartøjer, og er udstyret med automatiserede reparationsrobotter, der automatisk repererer beskadigede fartøjer, der nærmer sig fabrikken. ➢ **Krav:** Kraftværk (Power Plant), Raffinaderi (Refinery)
Kommandopost (Command Post)	Kommandoposten er en vigtig del af en avanceret GDI-base. Den kan scanne fjerne steder og er et krav, hvis du vil have adgang til deres mere avancerede bygninger. ➢ **Krav:** Kraftværk (Power Plant), Raffinaderi (Refinery)

Teknologicenter (Tech Center)

Teknologicentre leverer den nyeste militærteknologi til GDI-styrker. Fartøjer, kampvogne og luftfartøjer kan opgraderes. Derudover giver et teknologicenter også adgang til nogle af GDI's stærkeste enheder.

- **Krav:** Kaserne (Barracks), Kommandopost (Command Post)

Flyveplads (Airfield)

GDI-flyvepladsen støtter militæroperationer på jorden i kampområder. Hver flyveplads kan administrere op til fire luftfartøjer. Luftfartøjer kan benytte Orca-angreb (Orca Strikes), nedsætte infanterienheder og fartøjer via lufttransporter samt tilkalde rekognosceringsgrupperne Blodhunde (Bloodhounds).

- **Krav:** Kaserne (Barracks), Kommandopost (Command Post)

Rumkommando-link (Space Command Uplink)

Disse selvstændige affyringsramper giver GDI mulighed for at benytte avancerede våben og Zone-tropper i kamp fra kredsløb omkring Jorden. EMP-våbnet Shockbølge-artilleri (Shockwave Artillery), der opererer fra et kredsløb rundt om Jorden, kan også tages i brug herfra.

- **Krav:** Teknologicenter (Tech Center)

SEKUNDÆRE BYGNINGER - GDI

Ikon/Navn	Beskrivelse
Vagttårn (Watchtower)	Disse høje bygninger har et godt udsyn og hurtigskydende, automatiserede maskingeværer mod infanterienheder, så basen er beskyttet mod fjendens angreb.
Vagtkanon (Guardian Cannon)	Denne enhed, der er udstyret med en automatiseret kanon, der kan gennemhulle en kampvogns panser, men ikke er til megen nytte mod infanteri, er et hyppigt syn i de områder, der er sårbare overfor angreb fra pansrede fartøjer. Krav: Kaserne (Barracks)
Luftværnsbatteri (AA Battery)	Denne installation benytter kanoner til at eliminere fjendtlige luftfartøjer med dødelig præcision. Sigtesystemet og affyringsmekanismen kan ikke spore eller ramme mål på jorden, så de er ubrugelige mod infanterienheder eller kampvogne. **Krav:** Kommandopost (Command Post)
Tiberiumsilo	Tiberiumsiloen, der er konstrueret af specielle materialer, der sikrer lang opbevaringskapacitet, er det perfekte sted at opbevare det Tiberium, der er i overskud. **Krav:** Raffinaderi (Refinery)
Sonisk impuls (Sonic Emitter)	Disse installationer, der oprindeligt blev bygget for at afværge Ionstorme (Ion Storms) og til at nedbryde Tiberium, benyttes nu også som meget effektive forsvarsinstallationer. **Krav:** Teknologicenter (Tech Center)

Ionkanon-bygning (Ion Cannon Control)		Ved at bygge denne bygning kan du benytte den seneste udgave af det mest frygtede blandt alle GDI-våben - Ionkanonen (Ion Cannon), der kan sprænge mere eller mindre alt i dens omfattende sprængningsradius til en milliard atomer. **Krav:** Teknologicenter (Tech Center)

GDI - SPECIALANGREB (SUPPORT POWERS)

Ikon/Navn		Beskrivelse
Radarscan (Radar Scan)		Radarscanningen aktiverer en kraftfuld scanning af det angivne område på slagmarken, hvilket afslører enheder, der gør brug af stealth, med det samme. **Aktiveres ved:** Kommandopost (Command Post)
Luftbåren GDI-division (GDI Airborne)		Faldskærmstropper står stand by, parat til at blive kastet ud over ethvert synligt punkt på slagmarken, når der er brug for hurtige forstærkninger. **Aktiveres ved:** Arsenal (Armory)
Skarpskytte-hold (Sharpshooter Team)		GDI-kommandøren kan tilkalde adskille erfarne skarpskytte-hold, der kan nedsættes bag fjendens linjer. **Aktiveres ved:** Teknologicenter (Tech Center)
Orca-angreb (Orca Strike)		Orca-flyene står altid parat til at lade en last af målsøgende luft-til-jord-missiler finde frem til de ønskede mål ved hjælp af infrarød teknologi. **Aktiveres ved:** Flyveplads (Airfield)
Blodhunde (Bloodhounds)		Blodhunde er en vejrbidt gruppe Pitbull-veteranenheder og APC'er, der ved hjælp af lufttransport lynhurtigt kan slå til på slagmarkens alle synlige steder. **Aktiveres ved:** Kommandopost (Command Post)
Ionkanon (Ion Cannon)		GDI-kommandører kan beordre deres kampstation i omkreds til at affyre superladede ionstråler i én, koncentreret stråle mod mål, der opløses uden nogen miljømæssige konsekvenser. **Aktiveres ved:** Ionkanon-bygning (Cannon Control)
Zonetropper-nedsætningspods (Zone Trooper Drop Pods)		Zone-tropper (Zone Troopers), der er specialtrænede til nedstigning gennem atmosfæren, lander midt i kampens hede og spreder derefter kaos med deres kraftige maskingeværer. **Aktiveres ved:** Rumkommando-link (Space Command Uplink)
Chokbølge-artilleri (Shockwave Artillery)		GDI's soniske bølgeteknologi, der er bygget ind i sprænghoveder, har muligheden for at decimere alt, hvad der bliver fanget i dens sprængningsradius, hvilket midlertidigt sætter bygninger og mekaniske enheder i nærheden ud af drift. **Aktiveres ved:** Rumkommando-link (Space Command Uplink)

GDI-OPGRADERINGER

Ikon/Navn	Beskrivelse
Sammensat panser (Composite Armor)	Sammensat panser beskytter bedre GDI's uvurderlige infanteritropper mod skade under kamp. **Påvirkede enheder:** Skyttegruppe (Rifleman Squad), Raketgruppe (Missile Squad), Grenaderenhed (Grenadier Squad) **Researchet ved:** Arsenal (Armory)
Scannerudstyr (Scanner Packs)	Zone-tropper kan opdage fjender, der benytter stealth, ved at udstyre deres panser med scannerudstyr. Det gør dem også i stand til at se længere væk. **Påvirkede enheder:** Zone-tropper (Zone Trooper) **Researchet ved:** Arsenal (Armory)
Energiudstyr (Power Packs)	Energiladet udstyr er ekstremt holdbart og omfatter et avanceret lægesystem, så Zone-tropper kan restituere fra de fleste skader over tid. **Påvirket enhed:** Zone-tropper (Zone Trooper) **Researchet ved:** Arsenal (Armory)
Morterer (Mortars)	Selv om Pitbull-enheden primært er ment til rekognosceringsarbejde og anti-luftskyts, kan opgraderingen af dette fartøj med morterer forvandle den til et let artilleri-våben. **Påvirket enhed:** Pitbull **Researchet ved:** Teknologicenter (Tech Center)
Accelerator-kanon (Railgun Capacitors)	GDI's magnetisk accelererede våbenteknologi tilbyder en række fordele frem for almindelig ammunition. Leverer en uovertruffen ildkraft. **Påvirkede enheder:** Predator, Mammoth **Researchet ved:** Teknologicenter (Tech Center)
Stratofighter Booster	Når en GDI Firehawk bliver udstyret med Stratofighter-opgraderingen, kan den teleportere næsten hvor som helst på kortet, og dermed undgå selv det mest bidske luftværnsforsvar. **Påvirket enhed:** Firehawk **Researchet ved:** Teknologicenter (Tech Center)
Sensorpod (Sensor Pods)	Sensorpods giver Orca-flyet mulighed for at spotte fjendtlige tropper, der bruger stealth, med høj nøjagtighed. **Påvirket enhed:** Orca Fighter **Researchet ved:** Teknologicenter (Tech Center)
Turboturbiner (Advanced Turbines)	Turboturbiner tæt ved et Kraftværk giver en langt større, renere og mere effektiv energiproduktion. **Researchet ved:** Kraftværk (Power Plant) **Krav:** Teknologicenter (Tech Center)

GDI-EVNER

Ikon/Navn		Beskrivelse
Tilkald transport (Call for Transport)		Alle infanteri- og køretøjenheder med denne evne kan tilkalde en Ox-transport, der kan fragte dem hen til deres destinationspunkt. ➤ **Krav:** Flyveplads (Airfield) ➤ **Påvirkede enheder:** Skyttegruppe (Rifleman Squad), Missilgruppe (Missile Squad), Ingeniør (Engineer), Grenaderenhed (Grenadier Squad), Snigskyttehold (Sniper Team), Jægersoldat (Commando), Zone-tropper (Zone Trooper), Pitbull, Pansret mandskabsvogn (APC), Predator-kampvogn (Predator Tank)
Skyttegrav (Dig In)		Trænede infanterienheder med denne evne kan grave et skyttehul - et hul med sandsække, der garnisoneres. ➤ **Påvirket enhed:** Skyttegruppe (Rifleman Squad)
Jetpack (Jump Jets)		Denne evne giver specialudstyrede tropper mulighed for at svæve hen over slagmarken og ellers ufremkommeligt terræn. ➤ **Påvirkede enheder:** Zone-tropper, Jægersoldat (Commando)
Minelæggere (Mine Layers)		Denne evne giver en Pansret mandskabsvogn (APC) mulighed for at placere små minefelter på slagmarken. ➤ **Påvirket enhed:** Pansret mandskabsvogn (APC) ➤ **Krav:** Teknologicenter (Tech Center)
Bomb mål (Bombard Target)		Med hjælp fra snigskytter evne til at observere et mål, kan Juggernaughter affyre deres kanoner fra langt større afstand end normalt. ➤ **Påvirket enhed:** Juggernaut
Pulsscanner (Pulse Scan)		Brug denne evne til at scanne slagmarken for at afsløre enheder, der gør brug af stealth, samt fjendtlige bygninger. ➤ **Påvirket enhed:** Orca
Aktivér sensorpod (Deploy Sensor Pod)		Orca-flyene kan bruge dette udstyr til at holde styr på fjendtlige bevægelser og afsløre skjulte enheer. ➤ Påvirket enhed: Orca

THE BROTHERHOOD OF NOD

Tilhængere af The Brotherhood of Nod betragter dem ikke som del af en hær, men som del af en religion. De tror, at deres leder Kane vil lede den menneskelige race op til det næste, evolutionære trin. Deres loyalitet til Kane er ubetinget og deres overbevisning urokkelig. De er villige til at ofre alt for at The Brotherhood skal sejre.

Nod's styrker er en usædvanlig kombination af dårligt udrustede militstropper fra den tredje verden, kombineret med veltrænede lejesoldater udrustet med eksotiske våben. Nod har en guerillalignende taktik på slagmarken. De laver hurtige stikangreb og forsvinder uden et spor. Deres blanding af det nyeste militære isenkram og skrabet udrustning kan være usædvanligt dødbringende, men er også højst uforudsigelig.

NOD-ENHEDER

NOD-INFANTERI

Alle infanterienheder hos Nod bliver trænet ved **Nod's næve (Hand of Nod)**.

Ikon/Navn	Beskrivelse
Militsenhed (Militant Squad)	Disse dårligt trænede Nod-fodfolk er bevæbnede med gamle, forældede maskingeværer fra det 20. århundrede - men de opvejer deres dårlige udrustning ved at være talstærke. ⅄ **Evner:** Tilkald transport (Call for Transport) ⅄ **Upgrades:** Tiberium-tilførsel (Tiberium Infusion), Bekender (Confessor)
Militant raketgruppe (Militant Rocket Squad)	Selv om denne enhed er bevæbnet med raketkastere, der kan ødelægge luftfartøjer og pansrede fartøjer, er den ekstremt sårbar på slagmarken. ⅄ **Evner:** Tilkald transport (Call for Transport) ⅄ **Opgraderinger:** Tiberium-tilførsel (Tiberium Infusion), Bekender (Confessor)
Sabotør (Saboteur)	Denne enhed kan erobre fjendens bygninger og hurtigt reparere Nod's faciliteter og broer. Den er også udstyret med sprængladninger, der kan placeres på neutrale bygninger og detoneres, når fjenden nærmer sig dem. ⅄ **Evner:** Tilkald transport (Call for Transport), Dødsfælde (Booby Trap)
Fanatiker (Fanatic)	Denne enhed er udstyret med højst ustabile sprængladninger, der detonerer, når de når tæt på fjendtlige styrker. Fanatikere er umulige at tvinge tilbage og skal nedkæmpes, før de når frem til deres mål. ⅄ **Evner:** Tilkald transport (Call for Transport) ⅄ **Opgraderinger:** Tiberium-tilførsel (Tiberium Infusion) ⅄ **Krav:** Kommunikationscentral (Operations Center)
Sort Næve (Black Hand)	Disse elitestyrker er ekstremt veltrænede, loyale og nærmest overnaturligt stærke; de er udrustet med flammekastere, der kan rydde fjendtlige bygninger og sætte ild til fjendtlige styrker. ⅄ **Evner:** Tilkald transport (Call for Transport) ⅄ **Krav:** Kommunikationscentral (Operations Center)

Skyggeenhed (Shadow Team)		Disse infanterienheder kan bruge stealth og deres sammenfoldelige faldskærme til at komme rundt om forsvarsværker, og dermed blotte eventuelle svagheder i GDI's frontlinje. Når de er nået om bag fjendens linjer, kan de placere sprængladninger på bygninger. ➤ **Evner:** Tilkald transport (Call for Transport), Gliderpakke (Glider Pack), Sprængladning (Explosive Charge) ➤ **Opgraderinger:** Tiberium-tilførsel (Tiberium Infusion), Bekender (Confessor) ➤ **Krav:** Hemmeligt alter (Secret Shrine)
Jægersoldat (Commando)		Nod-jægersoldater - kransekagen blandt deres infanterienheder - kan vende slaget med deres lynhurtige laservåben, sprængladninger og bærbare stealth-generatorer. ➤ **Evner:** Tilkald transport (Call for Transport) ➤ **Krav:** Hemmeligt alter (Secret Shrine), Forskningscenter (Tech Lab)

NOD-FARTØJER

De fleste Nod-køretøjer bliver bygget på **Krigsfabrikken (War Factory)**.

Ikon/Navn		Beskrivelse
Angrebsbuggy (Raider Buggy)		Dette køretøj er Nod's mest udbredte, er udstyret med maskingeværer, der hurtigt kan eliminere infanterienheder og andre mindre mål. ➤ **Opgraderinger:** EMP-eksplosion (EMP Burst), Laserkanoner (Laser Cannons)
Angrebschopper (Attack Bike)		➤ Denne enhed, der er hurtig, udrustet med våben og udstyret med en avanceret scanner, er Nod-styrkernes foretrukne rekognosceringskøretøj. Den kan også være et effektivt våben mod luftfartøjer.
Scorpion-kampvogn (Scorpion Tank)		Scorpion-kampvognen er Nod's skjold. Kampvognen, der er meget manøvredygtig, er udrustet med en pansergennemtrængende 105mm-kanon og tilstrækkeligt med panser til at modstå direkte beskydning. I det mindste i en lille periode. **Opgraderinger:** Laserkondensatorer (Laser Capacitors), Bulldozer-klinger (Dozer Blades)
Harvester		Nod's Harvestere benytter stealth, så de kan undgå at blive opdaget og fragte det værdifulde Tiberium tilbage til basen uden kamp. ➤ **Krav:** Raffinaderi (Refinery)
MCV		De barskt udseende MCV-fartøjer fra Brotherhood of Nod kan manøvrere gennem terrænet og omdanne sig til en Byggeplads (Construction Yard). ➤ **Krav:** Kommunikationscentral (Operations Center)
Flammekasterkampvogn (Flame Tank)		Denne kampvogn er udstyret med to enorme flammekastere, der hurtigt rydder besatte bygninger og brænder dem ned til jorden med største lethed. ➤ **Krav:** Kommunikationscentral (Operations Center)

Stealth-kampvogn (Stealth Tank)		På trods af dens tynde panser, er denne kampvogn en farlig modstander. Den kan ikke ses af de fleste modstandere, bortset fra når den stopper for at affyre en salve af dens dødbringende og millimeterpræcise raketter. ⮝ **Krav:** Kommunikationscentral (Operations Center)
Strålekanon (Beam Cannon)		Strålekanoner er ikke designet til at foretage direkte angreb mod fjendens panser, men en gruppering af dem kan lave alvorlige skader på fjendens bygninger. Deres energiudladninger kan også forstærke Lysobelisker (Obelisks of Light). ⮝ **Evner:** Reflektorangreb (Reflector Attack) ⮝ **Krav:** Forskningscenter (Tech Lab)
Avatar Warmech		Dette massive, moderne fartøj er udstyret med en bærbar version af Obelisk-laseren (Obelisk Laser). Avatarer kan forstærke deres i forvejen imponerende statur ved at rive dele af andre Nod-fartøjer. ⮝ **Evner:** Udvindingsteknologi (Commandeer Technology) ⮝ **Krav:** Forskningscenter (Tech Lab)
Emissary		Dette fartøj er designet til at rejse hen til fjerne punkter på kortet og etablere nye baser for Nod.

NOD-LUFTFARTØJER

De fleste Nod-fartøjer bliver bygget ved **Lufttårnet (Air Tower)**.

Ikon/Navn		Beskrivelse
Venom-patrulje (Venom Patrol Craft)		Dette luftfartøj overvåger luftrummet og beskytter Nod's besiddelser med dets lynhurtige maskinkanoner, der hurtigt kan eliminere infanteri, men også er ganske effektiv mod andre luftfartøjer og enkelte køretøjer. ⮝ **Evner:** Forvanskningsgenerator (Signature Generator) ⮝ **Opgraderinger:** Laserkonsensatorer (Laser Capacitors)
Vertigo-bombefly (Vertigo Bomber)		Takket være dets stealth-egenskaber, kan Vertigo-bombeflyet dukke frem af det rene ingenting og kaste dets last af Groundpounder-bomber, før fjendtlige styrker kan mønstre nogen form for forsvar. ⮝ **Krav:** Forskningscenter (Tech Lab)
Carryall		Denne enhed kan hurtigt og uden de store omkostninger transportere de fleste Nod-enheder til deres destinationspunkter. Den har dog ofret panser til fordel for høj manøvredygtighed.

NOD-BYGNINGER

NOD-PRODUKTIONSBYGNINGER

Ikon/Navn	Beskrivelse
Byggeplads (Construction Yard)	Byggepladser er tungt pansrede, men også hjertet af Nod's krigsindsats - og derfor ekstra godt beskyttede. De sørger for radarfunktioner til Nod-baser.
Kraftværk (Power Plant)	Nod-kraftværket kan generere ekstraordinære mængder af energi med en lille mængde Tiberium. Prisen er omfattende økologiske følger for det omkringliggende landskab.
Kran (Crane)	Kraner forøger produktionshastigheden for byggepladsen. Én kran halverer den tid, der tager at opføre Nod-bygninger.
Raffinaderi (Refinery)	Nod-raffinaderiet kan hurtigt omdanne Tiberium til nyttige materialer. Hvert raffinaderi bliver leveret med en af de næsten usynlige Nod-Harvestere.
Nod's næve (Hand of Nod)	Nod's næve yder ly, forsyninger og træning af de mange legioner af Nod-militanter, fanatikere og eliteinfanterister i kampen mod GDI. ➤ **Krav:** Kraftværk (Power Plant)
Krigsfabrik (War Factory)	Denne vigtige bygning bruges til at bygge Nod's specialiserede arsenal af fartøjer. Nod-krigsfabrikker har automatiserede robotter, der repererer beskadigede fartøjer, der befinder sig i nærheden. ➤ **Krav:** Kraftværk (Power Plant), Raffinaderi (Refinery)
Kommunikations-central (Operations Center)	Kommunikationscentralen gør det muligt at opføre nogle af Nod's dyreste bygninger, og kan også tage avanceret sikkerhedstjeneste-teknologier i brug, som eksempelvis Radarstøj-missilet (Radar Jamming Missile) og Slørfeltet (Cloaking Field). ➤ **Krav:** Kraftværk (Power Plant), Raffinaderi (Refinery)
Hemmeligt alter (Secret Shrine)	Nod's Hemmelige alter indeholder de specielle træningsritualer, der er nødvendige for at tage mere avanceret infanteri i brug. Det kan også bruges til at forske i nye teknologier, der forbedrer de fleste Nod-infanterienheders effektivitet. ➤ **Krav:** Nod's næve (Hand of Nod)

Forskningscenter (Tech Lab)		Når forskningscenteret er bygget, kan The Brotherhood of Nod tage dets mest avancerede, militære isenkram i brug samt researche opgraderinger til de eksisterende fartøjer. ➤ **Krav:** Kommunikationscentral (Operations Center)
Lufttårn (Air Tower)		Lufttårne yder luftstøtte for Nod-operationer og producerer luftfartøjer. Hvert lufttårn har plads til fire Vertigo-bombefly i hangaren (Vertigo Bombers). ➤ **Krav:** Kommunikationscentral (Operations Center)
Tiberium-kemifabrik (Tiberium Chemical Plant)		Tiberium-kemifabrikken giver Nod-kommandører mulighed for at tage avancerede Tiberium-våben i brug på slagmarken med kort varsel. ➤ **Krav:** Forskningscenter (Tech Lab)

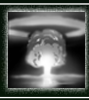
SEKUNDÆRE BYGNINGER - NOD

Ikon/Navn		Beskrivelse
Tiberiumsilo		Tiberium-siloer giver Nod-baser mulighed for at lagre Tiberium, de senere kan benytte i deres felttog mod fjendens styrker. ➤ **Krav:** Raffinaderi (Refinery)
Makuleringskanon (Shredder Turret)		Disse forsvarsværker fungerer som enorme kanontårne, der beskyder fjendens infanteri med sprængstykker. Sprængstykkerne gør ikke den store skade på pansrede køretøjer, men de er skræmmende effektive mod mål af kød og blod.
Laserkanon (Laser Turret)		Laserkanoner er en formindsket version af Nod's berygtede Lysobelisk (Obelisk of Light), der bruges som luftværnsforsvar. Grupperinger af laserkanoner kan lynhurtigt sætte ind mod pansrede mål inden for rækkevidde. ➤ **Krav:** Nod's næve (Hand of Nod)
SAM-batteri (SAM Turret)		SAM-batterier affyrer jord-til-luft-missiler mod fjendens luftfartøjer. Et enkelt SAM-missil yder ikke den store skade, men en koncentreret indsats fra disse batterier kan hurtigt få bugt med fjendens enheder. ➤ **Krav:** Kommunikationscentral (Operations Center)
Støjtårn (Disruption Tower)		Støjtårne producerer enorme stealthfelter. Nod-bygninger, infanteri og fartøjer i disse områder kan ikke ses af fjenden. Støjtårne kan ikke selv benytte stealth. ➤ **Krav:** Hemmeligt alter (Secret Shrine)

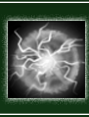
Lysobelisk (Obelisk of Light)		Nod's enormt kraftige lasertårn kan rette dets dødbringende lysstråle mod fjendens infanteri eller enkelte fartøjer. Dens imponerende rækkevidde enorme kraft kan forstærkes af Nod's nye Strålekanon (Beam Cannon). ➤ **Krav:** Forskningscenter (Tech Lab)
Nod's tempel (Temple of Nod)		Denne bygning gør det muligt at affyre ødelæggende, atomare angreb og benytte avancerede supercomputere, der kan genstarte hele basen, hvis den er gjort ukampdygtig af et EMP-angreb. ➤ **Krav:** Forskningscenter (Tech Lab)

NOD - SPECIALANGREB (SUPPORT POWERS)

Ikon/Navn		Beskrivelse
Radarstøj-missil (Radar Jamming Missile)		Nod's radarstøj-teknologi gør det muligt at affyre et sprænghoved, der midlertidigt sætter fjendens evne til at se hele slagmarken, ud af drift. ➤ **Aktiveres ved:** Kommunikationscentral (Operations Center)
Lokkeduehær (Decoy Army)		Nod's research i stealth-teknologi fik dem til at opdage forskellige lysreflekteringsteknikker, der kan skabe spejlbilleder af deres kamptropper. ➤ **Aktiveres ved:** Kommunikationscentral (Operations Center)
Støjfelt (Cloaking Field)		Nod's stealthfelter kan indhylle grupperinger af Nod-enheder i et usynligt tæppe, så fjenden ikke kan se dem. Nogle af Nod's mest erfarne enhed benytter dette til at udføre effektive overraskelsesangreb. ➤ **Aktiveres ved:** Kommunikationscentral (Operations Center)
Skyggetropper (Shadow Strike Team)		Skyggetropper suser ned fra himlen med deres glidere og udfører snigmord og sprænger fjendens bygninger i luften med forbløffende hastighed. ➤ **Aktiveres ved:** Hemmeligt alter (Secret Shine),
Minelægger (Mine Drop)		Miner, der bliver kastet ud fra et luftfartøj i høj fart, dækker et stort område - før luftfartøjet sporløst forsvinder igen. ➤ **Aktiveres ved:** Lufttårn (Air Tower)
Tiberium-gasbombe (Tiberium Vapor Bomb)		Nod har fundet ud af, hvordan de gør Tiberium gasholdigt, og benyttet denne viden til at skabe et laserguidet våben, der eksploderer med stor kraft. ➤ **Aktiveres ved:** Tiberium-kemifabrik (Tiberium Chemical Plant)
Tiberium-podestof (Seed Tiberium)		Ved at pode jorden med flydende Tiberium spredes mængden af Tiberium hurtigere - men det har også visse taktiske fordele. ➤ **Aktiveres ved:** Tiberium-kemifabrik (Tiberium Chemical Plant) ➤ **Krav:** Lufttårn (Air Tower)

Katalystmissil (Catalyst Missile)		Dette unikke, langtrækkende sprænghoved bliver forstærket af den Tiberium, der befinder sig i nærheden af detoneringsstedet. ➤ **Aktiveres ved:** Tiberium-kemifabrik (Tiberium Chemical Plant)
Computersikkerheds-system (Master Computer Countermeasures)		Nod's templer har store backup-generatorer og styresystemer, der er designet til at genetablere Nod-basernes energiforsyning hurtigt. ➤ **Aktiveres ved:** Nod's tempel (Temple of Nod)
Atombombe (Nuclear Missile)		GDI's fokus på Tiberium gjorde det muligt for Nod i al hemmelighed at opbevare det mest berygtede våben fra det 20. århundrede: Atombomber. ➤ **Aktiveres ved:** Nod's tempel (Temple of Nod)

NOD-OPGRADERINGER

Ikon		Beskrivelse
Tiberium-tilførsel (Tiberium Infusion)		Denne Tiberium-eliksir forhøjer infanterienheders stofskifte og gør tilsyneladende tropper immune over for Tiberiums dødbringende effekter. ➤ **Påvirkede enheder:** Fanatiker (Fanatics), Militsenhed (Militants Squad), Militant raketgruppe (Militant Rocket Squad) ➤ **Researchet ved:** Hemmeligt alter (Secret Shrine)
Bekender (Confessor)		Erfarne Nod-ledere kaldet Bekendere forøger nogle troppers effektivitet og bærer på hallucinogene granater, der kan tilskynde til tumulter. ➤ **Påvirkede enheder:** Militsenhed (Militants Squad), Militant raketgruppe (Militant Rocket Squad) ➤ **Researchet ved:** Hemmeligt alter (Secret Shrine)
EMP-tændspoler (EMP Coils)		Denne transportable EMP-enhed kan gøre fartøjer og bygninger ukampdygtige ved at udsende en kraftig, elektrisk eksplosionsbølge. ➤ **Påvirkedet enhed:** Angrebsbuggy (Raider Buggy) ➤ **Researchet ved:** Forskningscenter (Tech Lab)
Bulldozer-klinger (Dozer Blade)		Bulldozer-klinger kan med altødelæggende kraft knuse infanterienheder, herunder GDI's Zone-tropper (Zone Troopers). De kan også rydde minefelter og fungere som forpanser. ➤ **Påvirket enhed:** Scorpion-kampvogn (Scorpion Tank) ➤ **Researchet ved:** Forskningscenter (Tech Lab)
Laser-kondensatorer (Laser Capacitors)		The Brotherhoods Lysobelisk (Obelisk of Light) inspirerede forskere til at videreudvikle deres laserteknologi til en mere transportabel form. ➤ **Påvirkede enheder:** Angrebsbuggy (Raider Buggy), Venom-patrulje (Venom Patrol Craft), Scorpion-tank (Scorpion Tank) ➤ **Researchet ved:** Forskningscenter (Tech Lab)
Forvanskningsgenerator (Signature Generator)		Venom-patruljer (Venom Patrol Craft) kan udstyres med denne teknologi, der påvirker fjendtlige radarsystemer og skaber den illusion, at Venom-enheden i virkeligheden er flere enheder. ➤ **Påvirket enhed:** Venom-patrulje (Venom Patrol Craft) ➤ **Researchet ved:** Forskningscenter (Tech Lab)

Flydende Tiberium-kerne (Liquid Tiberium Core)		Nod's forskningscentre kan få nærtliggende Kraftcentre (Power Plants) til at forøge deres energiproduktion med den opgradering. • **Researchet ved:** Kraftværk (Power Plant) • **Krav:** Forskningscenter (Tech Lab)

NOD-EVNER

Ikon/Navn		Beskrivelse
Tilkald transport (Call for Transport)		Denne evne giver Brotherhood of Nod mulighed for at blive transporteret hurtigt til og fra frontlinjen. • **Påvirkede enheder:** Militsenhed (Militants Squad), Militant raketgruppe (Militant Rocket Squad), Sabotør (Saboteur), Fanatiker (Fanatics), Sort Næve (Black Hand), Skyggeenhed (Shadow Team), Jægersoldat (Commando), Angrebschopper (Attack Bike), Angrebsbuggy (Raider Buggy), Scorpion-kampvogn (Scorpion Tank) • **Krav:** Luftårn (Air Tower)
EMP-eksplosion (EMP Burst)		Nod's berygtede Angrebsbuggy-kørere kører gerne tæt på fjendens køretøjer og sætter dem ud af spil med dette våben. **Påvirket enhed:** Angrebsbuggy (Raider Buggy)
Sprængladning (Explosive Charge)		Skyggeenheder (Shadow Teams) er trænet i brug af sprængladninger og spionage, og kan fjerne fjendtlige bygninger fra Jordens overflade med de sprængladninger, de bærer rundt på • **Påvirkede enheder:** Skyggeenhed (Shadow Teams)
Gliderpakke (Glider Pack)		• Specialtrænede Skygge-enheder (Shadow Teams) kan benytte en glider til at bevæge sig hurtigt rundt på slagmarken. • **Påvirket enhed:** Skyggeenhed (Shadow Team)
Dødsfælde (Booby Trap)		• Sæt fælder på garnisonerede bygninger eller broer med denne evne. • **Påvirket enhed:** Sabotør (Saboteur)
Forvanskningsgenerator (Signature Generator)		Brug denne evne til at få en enkelt Venom-enhed til at fremstå som en hel gruppe på fjendens radar. • **Påvirket enhed:** Venom-patrulje (Venom Patrol Craft)
Reflektorangreb (Reflector Attack)		• Strålekanoner (Beam Cannons) kan reflektere deres stråler via Venom-patruljer (Venom Patrol Craft) for at ramme mål uden for deres rækkevidde. • **Påvirket enhed:** Strålekanon (Beam Cannon)
Udvindingsteknologi (Commandeer Technology)		• Avatar Warmech-enheden kan bruge denne evne på en Angrebschopper (Attack Bike), Flammekasterkampvogn (Flame Tank), Stealth-kampvogn (Stealth Tank) eller Strålekanon (Beam Cannon) for at udvinde dens teknologi. Det ødelægger den enhed, der bliver udvundet fra. • **Påvirket enhed:** Avatar Warmech

SCRIN

Beviser på, at menneskeheden ikke var alene i universet alligevel, dukkede håndfast op da Scrin-racen pludselig dukkede op på Jorden og påbegyndte et angreb. De lader til at trives i nærheden af Tiberium, og - i modsætning til mennesker - heler de i nærheden i krystallerne.

Scrin-racens antal er ukendt og deres teknologi virker til at være vores langt overlegen. Ganske interessant er det, at deres teknologi tilsyneladende har givet dem en vist modstandsdygtighed mod vores fremmede natur. Vi har ikke mange efterretninger angående deres motiver, men indtil andet er bevist, vil vi betragte dem som en alvorlig trussel.

SCRIN-ENHEDER

SCRIN-INFANTERI

Alle Scrin-infanterienheder bliver transporteret via en **Portal**.

Ikon/Navn	Beskrivelse
Buzzere	De skræmmende Buzzere er som en sky af flyvende barberblade, der kan skære igennem kød og let panser som var det smør. De lader til at være styret af en større væsensform. ➢ **Evner:** Kombinér med fartøjer, ryd bemandede bygninger
Desintegratorer (Disintegrators)	Disse metalliske væsner neutraliserer fartøjer med en kraftfuld stråle. De eksploderer, når de bliver besejret, hvilket skader fjender i nærheden.
Assimilator	Dette rumvæsen, der er fuldstændig usynligt, når det står stille, specialiserer sig i at erobre fjendens bygninger. Assimilatorer kan også reparere Scrin-bygninger og erobre nedkæmpede "walkers".
Stormtropper (Shock Troopers)	Stormtropper har fået navnet, fordi de lynhurtigt og nådesløst angriber stærkt befolkede områder. De kan ofte tage kampen op med pansrede fartøjer uden problemer. ➢ **Krav:** Nervecenter (Nerve Center), Stasiskammer (Statis Chamber) ➢ **Opgraderinger:** Plasmadisk-ramper (Plasma Disc Launchers), Teleporteringspakke (Blink Pack)
Mastermind	Denne mystiske enhed kan teleportere enheder og kontrollere andre sind. Den er som regel i midten af fjendens styrker og tager kontrol over fartøjer, bygninger og infanteri. ➢ **Krav:** Stasiskammer (Stasis Chamber), Teknologisamler (Technology Assembler) ➢ **Evner:** Teleporterenheder (Teleport Units) Manipulatorkapcacitet (Manipulator Device)

SCRIN-FARTØJER

Alle Scrin-fartøjer bliver transporteret via **Warp-sfæren (Warp Sphere)**.

Ikon/Navn	Beskrivelse
Søger (Seeker)	Dette let pansrede fartøj er tilsyneladende designet til rekognosceringsformål og er udstyret med avancerede scannere og plasmadisk-ramper.
Kanonrobot (Gun Walker)	Disse fartøjer med ben er udstyret med hurtigskydende energivåben, der kan smadre gennem panseret på infanterister og luftfartøjer.
Harvester	Harvestere høster Tiberium og fragter det hen til Scrin-centrifuger (Scrin Extractors). De lader også til at være i stand til at reparere sig selv, når de befinder sig i nærheden af Tiberium.
Devourer-kampvogn (Devourer Tank)	Denne kampvogn er udstyret med et langtrækkende protonkanoner og kan også optage Tiberium for at lade dens protonkanon op. ➤ **Krav:** Nervecenter (Nerve Center)
Fordærver (Corrupter)	Denne enhed sprøjter ætsende slim på bygninger og infanteri, der er stærkt skadelige for mennesker, men overraskende nok virker helende på egne enheder. ➤ **Krav:** Nervecenter (Nerve Center)
Udsletter (Annihilator Tripod)	Denne altødelæggende, vandrende kæmpe kendt som Udsletteren, er udstyret med tre energivåben monteret på hver deres tentakel og ben så kraftige, at den kan knuse mindre fartøjer. ➤ **Krav:** Teknologisamler (Technology Assembler) ➤ **Opgraderinger:** Kraftfeltgenerator (Forcefield Generator)
Sonde (Explorer)	Scrin-racen er tilsyneladende besat af Tiberium, og sender ofte sonder for at etablere deres tilstedeværelse i områder med meget Tiberium, så de kan begynde at høste krystallet.

SCRIN-LUFTFARTØJER

Alle Scrin-luftfartøjer bliver transporteret via **Gravitationsstabilisatoren (Gravity Stabilizer)**.

Ikon/Navn	Beskrivelse
Droneskib (Drone Ship)	Disse gigantiske, svævende tårne lander på jorden for at etablere Scrin-baser. De fungerer på samme måde som MCV-enheder.
Stormrider	Disse enheder er hurtige luftfartøjer udstyret med en plasmakanon, der er effektiv mod både tropper på jorden og i luften.
Hærger (Devastator Warship)	Disse enheder kan påføre enorm skade på alt og alle på jorden med deres enormt langtrækkende Zeus-plasmaraketbatterier (Zeus Plasma Disc Batteries). ➤ **Krav:** Teknologisamler (Technology Assembler) ➤ **Opgraderinger:** Kraftfeltgenerator (Forcefield Generator)
Planetarisk angrebshangar (Planetary Assault Carrier)	Dette enorme, svævende rumskib er eskorteret af en række kampfly, der er ganske effektive mod mål på jorden. Enhedens kraftigste angreb er dens Ionstorm (Ion Storm). ➤ **Evner:** Ionstorm (Ion Storm) ➤ **Krav:** Signaltårn (Signal Transmitter) ➤ **Opgraderinger:** Kraftfeltgenerator (Forcefield Generator)
Moderskib (Mothership)	Det langsomme Scrin-moderskib er et supervåben, der kan affyre en energistråle, der øjeblikkeligt disintegrerer dets mål og forårsager en kædereaktion, der kan lægge hele byer øde. ➤ **Krav:** Signaltårn (Signal Transmitter)

SCRINBYGNINGER

SCRIN-PRODUKTIONSBYGNINGER

Ikon/Navn	Beskrivelse
Dronplatform (Drone Platform)	Denne bygning kan opføre andre Scrin-bygninger og dermed skabe en base. Den leverer også radar til basen.
Reaktor (Reactor)	Den primære energiforsyning til Scrin-baserne er reaktoren, der på effektiv vis udnytter Tiberium-strålerne til at producere energi til de andre bygninger.

Udvinder (Extractor)

Udvinderen indsamler og opbevarer Tiberium, der bliver høstet af Harvestere. Den bliver leveret med en Harvester og er en afgørende brik for at holde gang i Scrin-racens bekostelige krigsapparat.

Portal

Med en portal kan du transportere Scrin-infanteri direkte til slagmarken. Portalen er ikke stærk nok til at sende stærkt pansrede enheder igennem.

- **Krav:** Reaktor (Reactor)

Warp-sfære (Warp Sphere)

Warp-sfæren skaber en portåbning, som Scrin-fartøjer kan transporteres igennem. Den er udstyret med små droner, der automatisk reparerer de fartøjer inden for rækkevidde, der er beskadigede.

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

Nervecenter (Nerve Center)

Alle Scrin-basers uundværlige kommunikationscentral; Nervecenteret kan klare alt fra at kommunikere med fjerne enheder til at fremmane en Lynstråle (Lightning Spike), når basen skal forsvares.

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

Gravitations-stabilisator (Gravity Stabilizer)

Gravitationsstabilisatoren påvirker planetens svingninger i tyngdekraften, så der Scrin-racens stjerneflåder sikkert kan teleporteres til planeten.

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

Stasekammer (Stasis Chamber)

Et Stasekammer kan opbevare avancerede infanterienheder som eksempelvis Stormtropper (Shock Trooper) og Mastermind-enheden. Stasekammeret kan også projektere et Staseskjold (Stasis Shield) hvor som helst på slagmarken.

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

Teknologisamler (Technology Assembler)

Denne bygning gør det muligt at producere Scrin-rumvæsenernes stærkeste enheder, udstyre enhederne med forbedringer og derudover uskadeliggøre fjendens infanterienheder i et kort tidsrum.

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

Signaltårn (Signal Transmitter)

Signaltårnet kan bruges til at fremmane det enorme Scrin-moderskib (Scrin Mothership). Det kan også ændre frekvens og åbne ormehuller (Wormholes) i nærheden.

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

Støberi (Foundry)

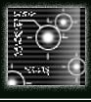
Et støberi fungerer som en Droneplatform (Drone Platform), når det opfører bygninger - hvilket gør Scrin-arbejderne i stand til at reducere byggetiden.

SEKUNDÆRE BYGNINGER - SCRIN

Ikon/Navn	Beskrivelse
Buzzer-bistader (Buzzer Hives)	Disse bistader kan indeholde et utal af de ondskabsfulde Buzzere. Hvis Buzzerne bliver dræbt, regenererer bistaden hurtigt nye.
Vækstaccelerator (Growth Accelerator)	Scrin-racen er kendt for at bygge disse mystiske Vækstacceleratorer, der forøger høsten fra deres Tiberium-marker. **Krav:** Udvinder (Extractor)
Stormkolonne (Storm Column)	Denne bygning genererer en lokal Ionstorm (Ion Storm), der hjælper Scrin-luftfartøjer. Den kan koncentrere denne storm til et enkelt, lynende angreb, der gør stor skade på fjendens fartøjer og infanteri. **Krav:** Teknologisamler (Technologi Assembler)
Fotonkanon (Photon Cannon)	Skuddene fra Fotonkanoner kan udslette tropper på jorden totalt. Infanterienheder er dog små nok til at undgå at lide direkte skade. **Krav:** Portal
Plasma-raketbatteri (Plasma Missile Battery)	Plasma-raketbatteriet affyrer varme energiladninger, der kan antænde fjendens luftfartøjer. **Krav:** Nervecenter (Nerve Center)
Rift-generator (Rift Generator)	Scrin-rumvæsenerne bruger dette usandsynligt farlige våben til at sigte mod et mål på slagmarken og sende alt i nærheden af det ud i verdensrummet. **Krav:** Teknologisamler (Technology Assembler)

SCRIN SPECIALANGREB

Ikon/Navn	Beskrivelse
Rekonstrueringsdroner (Reconstruction Drones)	Scrin-arbejdere er trænet til at aktivere rekonstrueringsdroner de steder, hvor egne styrker har brug for reparationer, selv midt under kampens hede. **Aktiveret ved:** Warp-sfære (Warp Sphere)
Lynstråle (Lightning Spike)	Scrin-racen udviklede lynstråler som et defensivt modsvar, der virker mod de fleste kampenheder. **Aktiveres ved:** Nervecenter (Nerve Center)

Sværmen (The Swarm)		Til tider kræver det et større antal Buzzere end ventet; dette specialangreb sørger for at fremmane en hel sværm på slagmarken. ➤ **Aktiveres ved:** Nervecenter (Nerve Center)
Vibrationsscanning (Vibration Scan)		Scrin-racens Vibrationsscanning afslører med det samme uopdagede Tiberium-marker samt Tiberium-baserede bygninger og fartøjer i nærheden. ➤ **Aktiveres ved:** Nervecenter (Nerve Center)
Staseskjold (Stasis Shield)		Alt, der bliver ramt af Scrin-racens Staseskjold, lukker midlertidigt ned - som om tiden stod stille - og kan ikke rammes af nogen former for våben. ➤ **Aktiveres ved:** Stasekammer (Stasis Chamber)
Fasefelt (Phase Field)		Aktiveringen af Fasefeltet gør, at de påvirkede enheder er svære at angribe og ude af stand til at angribe. Scrin bruger dette til at sende styrker om bag fjendens linjer. ➤ **Aktiveres ved:** Teknologisamler (Technology Assembler)
Ormehul (Wormhole)		Scrin-ormehullet skaber en tunnel gennem tid og rum, hvor militærstyrker med øjeblikkelig virkning kan rejse fra et punkt til et andet. ➤ **Aktiveres ved:** Signaltårn (Signal Transmitter)
Moderskib (Mothership)		Det er antageligvis ikke det eneste sted, hvor Scrin-kommandørerne befinder sig, men Moderskibet kan benyttes i kamp med dette knusende specialangreb. Aktiveres ved: Signaltårn (Signal Transmitter)
Sort hul (Rift)		Scrin-rumvæsenernes mest magtfulde våben skærer et hul i universet, der suger alt og alle i nærheden ind. ➤ **Aktiveres ved:** Rift-generator (Rift Generator)

SCRIN-OPGRADERINGER

Ikon/Navn		Beskrivelse
Plasmadisk-ramper (Plasma Disc Launchers)		Denne opgradering er normalt forbeholdt Scrin-racens pansrede enheder, men kan også udstyres på de stærkeste infanterienheder. ➤ **Researches ved:** Teknologisamler (Technology Assembler) ➤ **Påvirket enhed:** Stormtropper (Shock Troopers)
Teleporteringspakke (Blink Packs)		Stormtropper kan bruge teleporteringspakker til at teleportere sig til andre steder på slagmarken med øjeblikkelig virkning. ➤ **Researches ved:** Teknologisamler (Technology Assembler) ➤ **Påvirket enhed:** Stormtropper (Shock Troopers)

Kraftfeltgeneratorer (Forcefield Generators)		Kraftfeltgeneratorer skaber et kraftfelt, der kan modstå mange af fjendes angreb - selv et EMP-angreb - før det kollapser. ⅄ **Researches ved:** Teknologisamler (Technology Assembler) ⅄ **Påvirkede enheder:** Udsletter (Annihilator Tripod), Hærger (Devastator Warship), Planetarisk angrebshangar (Planetary Assault Carrier)
Fusionkerne (Fusion Core)		Scrin-racens Teknologisamler (Technology Assembler) udbygger reaktorerne, så de kan levere større strømforsyning. ⅄ **Researches ved:** Reaktor (Reactor) ⅄ **Krav:** Teknologisamler (Technology Assembler)

SCRIN-EVNER

Ikon/Navn		Beskrivelse
Teleportér enheder (Teleport Units)		Mastermind-enheden kan teleportere alle enheder i et område ved at høste Tiberium - enten fra en Tiberium-mark eller fjendtlig silo. ⅄ **Påvirket enhed:** Mastermind
Konversionsstråle (Conversion Beam)		Devourer-kampvogne kan "fortære" Tiberium og dermed lade deres protonkanoner op. Det gør dem mulighed for at forøge rækkevidden og skudkraften. **Påvirket enhed:** Devourer
Ionstorm (Ion Storm)		Planetariske angrebshangarer (Planetary Assault Carriers) kan skabe en ionstorm, der styrker de fleste Scrin-luftfartøjers forsvar i nærheden. **Påvirket enhed:** Planetarisk angrebshangar (Planetary Assault Carrier)
Manipulatormekanisme (Manipulator Device)		Manipulatormekanismen giver Scrin-racens Mastermind-enheder mulighed for at få fuld kontrol over et mål, uanset om det er en kampvogn, et luftfartøj eller en produktionsbygning. ⅄ **Påvirket enhed:** Mastermind

NEUTRALE ENHEDER OG TEKNOLOGIBYGNINGER

NEUTRALE ENHEDER

Ikon/Navn	Beskrivelse
Mutantvæsner (Mutant Marauder)	Mutantvæsner er ekstremt stærke vildfolk med maskingeværer, der i modsætning til de fleste andre skabninger ikke tager skade af Tiberium.
Visceroid	Disse uhumske, tanketomme og farlige biprodukter af Tiberium-forureningen, angriber alt, der bevæger sig og regenerer øjeblikkeligt.

TEKNOLOGIBYGNINGER

Ikon/Navn	Beskrivelse
Tiberiumcenter (Tiberium Spike)	Ved at erobre denne teknologbygning, får du øjeblikkeligt en stor sending ekstra ressourcer.
Udvidelsespunkt (Expansion Point)	Ved at erobre denne bygning kan du kontrollere det omkringliggende område. Dermed har du mulighed for at opføre bygninger.
Forstærkningscenter (Reinforcement Bay)	Du får ekstra enheder, når du erobrer denne teknologibygning.
Undergrundscentral (Subway Hub)	Ved at erobre denne teknologibygning har du adgang til alle Undergrundsindgange (Subway Entrances) på slagmarken.
Undergrundsindgang (Subway Entrance)	Ved at erobre denne teknologibygning har du mulighed for at sende flere enheder af gangen mellem alle undergrundsindgange, når du har erobret undergrundscentralen.

EMP-kontrolcenter (EMP Control Center)		Ved at erobre denne teknologibygning har du mulighed for at udføre et EMP-angreb.
Mutantskur (Mutant Hovel)		Ved at erobre denne teknologibygning har du mulighed for at rekruttere Mutantvæsner (Mutant Marauders).
Forsvarstårn (Defensive Tower)		Ved at erobre denne teknologibygning får du et stationært kanontårn.
Tiberiumsilo (Tiberium Silo)		Ved at erobre denne teknologibygning får du en engangsbonus af ekstra ressourcer.

SÅDAN GEMMER OG INDLÆSER DU

Du kan indlæse gemte spil via hovedmenuen og gemme spil fra pausemenuen. I Kampagnedelen bliver dit spil automatisk gemt efter hver mission, du gennemfører. (Der bliver gemt separate autosave-filer for hver kampagne.)

- Du indlæser et gemt spil ved at klikke på KAMPAGNE (CAMPAIGN) under hovedmenuen. Klik derefter på FORTSÆT KAMPAGNE (CONTINUE CAMPAIGN). Vælg et gemt spil fra listen og klik på INDLÆS SPIL (LOAD GAME).
- Du gemmer et spil ved at trykke på **ESC** for at åbne pausemenuen. Klik derefter på GEM (SAVE). Vælg et gemt spil fra listen, som du ønsker at overskrive. Klik derefter på GEM SPIL (SAVE GAME).

PROBLEMLØSNING

ONLINE SERVICE

Hvis du har problemer med at få spillet til at køre, kan du besøge vores online service-center på **http://support.electronicarts.co.uk**, hvor du kan finde de sidste nye FAQs (Ofte stillede spørgsmål), eller sende os dine tekniske spørgsmål.

For at få hjælp til problemløsning i EA Link, skal du have EA Link kørende og vælge HJÆLP fra toppen af EA Link-vinduet.

OFFLINE-HJÆLP

Dette spil indeholder en vejledning til, hvordan du kan fejlfinde og afhjælpe eventuelle problemer. Du kan finde en Support-fil i den mappe, som dit spil ligger i. Du kan også få hjælp fra vores Kundesupport-team (se Kundesupport nedenfor).

PROBLEMER MED AT KØRE SPILLET

- Vær sikker på, at dit system opfylder minimumskravene for spillet, og at du har installeret de seneste drivere til dine grafik- og lydkort:
  NVIDIA grafikkort kan findes på **www.nvidia.com**.
  ATI grafikkort kan findes på **www.ati.amd.com**.
- Hvis du bruger **disk-versionen** af spillet, kan du prøve at indstallere DirectX fra disken igen. Typisk findes der en DirectX-mappe på disken. Hvis du har en internetforbindelse, kan du besøge **www.microsoft.com/directx** for at downloade den nyeste version af DirectX.

GENERELLE PROBLEMLØSNINGSTIPS

- Hvis du har **disk-versionen** af spillet, men vinduet for Automatisk afspilning ikke kommer frem, når du skal installere eller spille spillet, kan du højre-klikke ikonet for disk-drevet, der er placeret under Denne Computer, og derefter vælge Automatisk afspilning.
- Hvis spillet er langsomt, kan du prøve at reducere kvaliteten af grafikken og lyden i spillets menu for Funktioner. En lavere skærmopløsning kan ofte forbedre spillets præstation.
- For at opnå den bedste præstation i spillet kan du slukke for baggrundsfunktioner og antivirus-programmer i Windows. Det er dog vigtigt at slå antivirus-programmer til, så snart spillet er slut.

AT SPILLE ONLINE GENNEM EN ROUTER ELLER FIREWALL

Dette spil bruger de nedenstående netværksporte til online-spil. Hvis du bruger en firewall (som Windows Firewall eller en hardware-firewall), skal du sørge for, at spillet kan kommunikere gennem de følgende porte:

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

PORT FORWARDING

Hvis du er forbundet til internettet gennem en router, kan Port Forwarding løse mange netværksrelaterede problemer. Forskelle routere har forskellige metoder til at indstille Port Forwarding, men de følgende skridt kan hjælpe dig på vej:

1. Få adgang til Admin-panelet til din router. De fleste routere har et web-baseret interface til at konfigurere Port Forwarding. Nomenklaturen er forskellig for de forskellige routere, men se efter henvisninger til Port Forwarding, Services, Virtual Servers, Inbound Services, Applications eller Gaming.
2. Du skal oprette nye regler for at sende de ovenstående port-numre videre til din computers IP-adresse. Du kan finde din IP-adresse gennem Windows start-menu: START > KØR... og tast **cmd**. Klik OK.
3. På skærmen, der kommer frem (command prompt), skal du skrive **ipconfig** og trykke ENTER. Dine overordnede netværksindstillinger vises sammen med din IP-adresse.

En typisk indstilling af Port Forwarding ser sådan ud:
Port – 3658, **Protocol** – UDP, **Traffic** – Incoming, **Forwarded to** – [din IP-adresse – f.eks. 192.168.1.3]

DMZ

Ofte vil routere have muligheden for at placere din pc i en DMZ (De-Militarised Zone). Det betyder (for normale private routere), at alle indgående porte vil blive ført videre til din pc. Det vil sandsynligvis løse alle problemer med din forbindelse, men vil fjerne den beskyttelse, din router ydede før ændringen.

For at få mere information om firewalls, port forwarding og DMZs, skal du kigge ind på vores online support-center på **http://support.electronicarts.co.uk**

KUNDESUPPORT - VI ER HER FOR AT HJÆLPE DIG!

Dit spil indeholder en Teknisk support-fil, der kan hjælpe dig med at løse eventuelle problemer, du måtte opleve. Den giver løsninger på de mest almindelige problemer, som kan opstå under installation og afvikling af spillet. Hvis du allerede har installeret spillet, skal du klikke på Windows' START-knap og finde spillet i **Programmer> ELECTRONIC ARTS**.Teknisk support-filen befinder sig i samme mappe som spillet. Søg venligst løsninger i denne fil, før du kontakter EA's kundesupport.

Hvis du endnu ikke har installeret spillet, skal du følge instruktionerne nedenfor:

Sådan kører du Teknisk support-filen (uden, at spillet er installeret):

1. Indsæt spildisken i dit diskdrev.
2. Klik på START og vælg **Kør...**.
3. Indtast **D:\Support\European Help Files\EA_Help_Select.htm** i Kør-dialogboksen og klik derefter på OK (udskift med det korrekte bogstav for diskdrevet, hvis det er et andet end "**D:**").

For at se, om du imødekommer minimumspecifikationerne beskrevet på spilæsken, kan du med hjælpeprogrammet **dxdiag** undersøge dit systems hardware og organisere information i en detaljeret rapport. Denne rapport vil også hjælpe EA's kundesupport med hurtigere at løse dit problem.

Sådan finder du dine systemoplysninger:

1. Klik på START, vælg **Kør...** og indtast **dxdiag** i Kør-dialogboksen, og klik derefter på OK.
2. Klik på SAVE ALL INFORMATION… for at gemme en kopi af rapporten til gennemlæsning og udprintning. Sørg venligst for at have denne rapport ved hånden, når du kontakter EA's tekniske support.

Hvis du stadig oplever problemer med at installere eller køre dit spil, kan du besøge vores hjemmeside for kundesupport www.ea.dk og klikke på SUPPORT. De løsninger, du kan finde her, er de samme som dem, der benyttes af staben hos vores kundesupport, så du kan regne med, at de er præcise og opdaterede. For at sikre, at du finder svaret på dit spørgsmål, skal du vælge korrekt format, spiltype og titel. Hvis du ikke kan finde et svar, kan du klikke på KONTAKT OS for at kontakte en kundesupport-tekniker, der vil hjælpe dig, så snart det er muligt.

Hvis du ikke har internetadgang eller ønsker at tale med en tekniker, kan du ringe til vores kundesupport (12.30-16.30, mandag-fredag) på telefon 45 28 70 14.

Note: Hvis dit spil er købt igennem EA Link, kan du læse licens-betingelserne på følgende side:

http://files.ea.com/downloads/commerce/eula/da/eula.pdf

BEMÆRK

Electronic Arts forbeholder sig retten til på ethvert givet tidspunkt og uden forudgående varsel at foretage forbedringer af det produkt, der er beskrevet i denne manual. Denne manual og software, der er beskrevet heri, er beskyttet af ophavsret. Alle rettigheder forbeholdes. Ingen del af denne manual eller den beskrevne software må kopieres, reproduceres, oversættes eller reduceres til noget eletronisk medie eller maskin-læsbar form uden forudgående skriftligt samtykke fra EA Swiss Sàrl, Place du Molard 8, 1204 Geneva, Switzerland.

GARANTI

BEGRÆNSET GARANTI

Electronic Arts yder garanti til den oprindelige køber af dette computer-softwareprodukt for, at det optagemedie, hvorpå softwareprogrammerne er optaget, vil være fri for defekter i materialer og kvalitet i de første 90 dage fra købstidspunktet. I løbet af denne periode vil defekte medier blive udskiftet, hvis hele det originale produkt leveres tilbage til Electronic Arts på adressen nedenfor, sammen med dateret købsbevis, en meddelelse, der beskriver defekterne, det defekte medie og din returadresse. Denne garanti er en tilføjelse til og påvirker på ingen måde dine lovmæssige rettigheder på nogen måde. Denne garanti gælder ikke for softwareprogrammerne i sig selv, da de tilbydes i deres foreliggende form, og den gælder heller ikke for medier, som har været udsat for misbrug, skade eller overdreven slitage.

GARANTIRETURNERING

Electronic Arts vil, såfremt lager haves, udskifte brugerbeskadigede medier, hvis det originale medie returneres. Vi opkræver en administrationsafgift på 100 kr. for at bytte et spil efter garantiens udløb. Send den beskadigede cd til nedenstående adresse og indsæt beløbet på konto nummer:

Reg. nr.: **0890** Konto: **1029947**

Husk venligst at inkludere fyldestgørende oplysninger om defekten, dit navn, din adresse og, hvis muligt, et telefonnummer, du kan kontaktes på i løbet af dagtimerne. Skriv "Retur CS" og dit navn på indbetalingskortet.

EA Customer Service, Att: Retur CS, Gammel Lundtoftevej 1E, 2.sal, 2800 Kgs. Lyngby

Electronic Arts yder ingen garanti på produktet, hvis det er købt brugt, og forbrugeren ikke er den første bruger af det.

Kundesupport yder ikke tip og råd til spillene - hvis du sidder fast, kan du kigge på bagsiden af denne manual for at få oplysninger om vores officielle hjælpelinje.

HOLD DIG AJOUR MED DE SENESTE EA-NYHEDER!

Hvis du ønsker at holde dig ajour med alle nyheder, anmeldelser og rygter fra Electronic Arts, er det en god idé at registrere dig og få det officielle EA-nyhedsbrev sendt direkte til din indbakke.

Besøg vores hjemmeside på www.ea.dk og tilmeld dig i dag!

© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA-logoet, Command & Conquer og Command & Conquer 3 Tiberium Wars er varemærker eller registrerede varemærker tilhørende Electronic Arts Inc. i USA og/eller andre lande. Alle rettigheder forbeholdes. Dette produkt indeholder softwareteknologi licenseret hos GameSpy Industries, Inc. © 1999-2007 GameSpy Industries, Inc. Alle rettigheder forbeholdes. GameSpy og "Powered by GameSpy"-designet er varemærker tilhørende GameSpy Industries, Inc. Alle rettigheder forbeholdes. Alle andre varemærker tilhører deres respektive ejere.

WWC01605529MT