COMMAND & CONQUER 3

TIBERIUM WARS™

ACORDO DE LICENÇA DE UTILIZADOR FINAL

LEIA, É IMPORTANTE

SÓ PODERÁ INSTALAR OU UTILIZAR ESTE SOFTWARE DEPOIS DE LER ATENTAMENTE OS TERMOS E CONDIÇÕES DESCRITOS EM SEGUIDA:

Este Acordo de Licença de Utilizador Final (o "**Acordo**") é um acordo entre o utilizador e a Electronic Arts Inc. e as suas subsidiárias, afiliadas e licenciadores (colectivamente, "**EA**"). Este Acordo regulamenta a utilização deste software e da documentação relacionada que pode ser descarregada a partir desta página web (o "**Software**").

AO INSTALAR OU UTILIZAR O SOFTWARE, ESTÁ A ACEITAR AS CONDIÇÕES ESTABELECIDAS POR ESTE CONTRATO. SE NÃO CONCORDAR COM TODOS OS TERMOS DESTE ACORDO, NÃO INSTALE NEM UTILIZE O SOFTWARE. SE INSTALAR O SOFTWARE, OS TERMOS E CONDIÇÕES DESTE ACORDO SERÃO CONSIDERADOS TOTALMENTE ACEITES PELO UTILIZADOR.

1. Licença; Termos de Utilização.

(a) Sujeito aos termos e condições definidos em diante, a EA concede-lhe uma licença pessoal, não sublicensiável, não transferível, não exclusiva que pode descarregar, instalar e cujo Software pode utilizar de acordo com os termos indicados, acompanhado da respectiva documentação e apenas para uma exclusiva utilização pessoal sem fins comerciais.

(b) Caso o Software tenha sido fornecido de forma gratuita, então, para além dos restantes requisitos e limitações apresentados, o Software pode ser utilizado apenas durante o período especificado pelo produto no momento da entrega, excepto se comprar uma licença integral no final do período de teste.

(c) Durante a duração deste Acordo, só poderá utilizar uma cópia em qualquer momento. Contudo, tem o direito de transferir até vinte (20) cópias do software durante a duração deste Acordo (cada "**Transferência**"). Poderá proceder à transferência do Software não mais de cinco (5) vezes durante um período de sete (7) dias consecutivos.

(d) Termos de Uso de Cada Transferência:

(i) Quando utilizar a Transferência pela primeira vez, o EA Link recupera uma licença, o que lhe dará direito a aceder a essa Transferência ("**Licença**").

(ii) Depois de utilizar a Transferência, a Licença para essa Transferência permanecerá válida durante dez (10) dias. Cada vez que utilizar a Transferência, o EA Link tentará automaticamente validar e prolongar a sua Licença se tem mais de três (3) dias. Se o EA Link está instalado no seu computador e você está ligado à Internet no momento em que o EA Link procede à tentativa, a sua Licença será automaticamente validada e prolongada durante um período de dez (10) dias. Se o EA Link não pode proceder à validação da sua Licença, ser-lhe-á pedido que valide a sua Licença manualmente entrando no EA Link.

(iii) Tem direito a obter Licenças até três (3) Transferências em qualquer momento. Contudo, só poderá utilizar uma Transferência de cada vez.

(e) Se adquirir o Software antes da data de lançamento prevista pela EA para o lançamento público do Software (a "**Data de Lançamento**"), então, no momento em que efectuar a compra da transferência do Software, ser-lhe-á concedido o direito de descarregar um ficheiro encriptado que contém noventa e nove porcento (99%) do Software. Aquando da Data de Lançamento, terá direito a descarregar a percentagem restante (1%) do Software, juntamente com a chave de descodificação. Se adquirir o Software na Data de Lançamento, ou posteriormente, terá direito a descarregar cem por cento (100%) do Software.

(f) Se, antes da Data de Lançamento, tentar alterar o relógio no seu computador para a Data de Lançamento, serão aplicados os seguintes termos:

(iv) Receberá um aviso formal da EA, e só poderá obter uma Licença para a sua Transferência através do Apoio ao Cliente.

(v) Se tentar alterar o relógio do seu computador para a Data de Lançamento uma segunda vez, receberá um segundo aviso formal da EA, e só poderá obter uma Licença para a sua Transferência através do Apoio ao Cliente.

(vi) Se tentar alterar o relógio do seu computador para a Data de Lançamento uma terceira vez, não poderá receber uma Licença para a sua Transferência. Para poder aceder ao Software, terá de proceder à transferência do Software através de outro computador.

2. Direitos de Reserva; Restrições. Neste Acordo estão reservados todos os direitos que não tenham sido expressamente concedidos pela EA. Excepto nos casos expressos neste Acordo, não deve, nem deve autorizar terceiros a: (a) descompilar, desmontar, ou aplicar engenharia inversa ou tentar reconstruir ou descobrir qualquer código fonte ou algoritmos essenciais do Software através de quaisquer meios, até à máxima extensão possível destas restrições de acordo com a lei aplicável, (b) alterar, modificar, melhorar, ou criar um trabalho derivado ou melhoria de qualquer parte do Software, (c) remover, alterar, ou dificultar a identificação de qualquer produto, direitos, ou outros avisos de propriedade intelectual incluídos no Software, (d) revender, relicenciar ou sublicenciar, alugar, emprestar o Software a terceiros, (e) utilizar o Software para fins de timesharing, alojamento ou prestação de serviços, ou (f) utilizar o Software para qualquer utilização comercial. Compreende e aceita que (i) o Software é licenciado ao utilizador e não é vendido; e (ii) a EA mantém o título do Software (incluindo mas não limitado aos caracteres, guião, imagens, fotografias, animações, vídeo, música, texto, "applets" incorporados no Software e qualquer documentação relacionada), e todos os direitos de autor associados, marcas registada, e outros direitos de propriedade intelectual incluídos.

3. Escusas.

DENTRO DO ALCANCE MÁXIMO PERMITIDO PELA LEI, O SOFTWARE É FORNECIDO AO UTILIZADOR "TAL COMO É," E A UTILIZAÇÃO DO MESMO É FEITA À RESPONSABILIDADE DO UTILIZADOR. NÃO REALIZAMOS,

E DESTA FORMA ESCUSAMOS, TODAS E QUAISQUER GARANTIAS EXPRESSAS IMPLÍCITAS OU ESTATUTÓRIAS, INCLUINDO MAS NÃO LIMITADO A, GARANTIAS IMPLÍCITAS DE COMERCIALIZAÇÃO, AJUSTE PARA UM DETERMINADO OBJECTIVO, NÃO INVASÃO DOS DIREITOS DE TERCEIROS, E QUAISQUER GARANTIAS RESULTANTES DO PROCESSO DE MANUSEIO, UTILIZAÇÃO, OU PRÁTICAS COMERCIAIS. ALGUMAS JURISDIÇÕES NÃO PERMITEM A EXCLUSÃO OU LIMITAÇÕES NAS GARANTIAS IMPLÍCITAS, POR ISSO, AS EXCLUSÕES E LIMITAÇÕES INDICADAS ACIMA PODEM NÃO SER APLICÁVEIS À SUA REALIDADE.

4. **Limitação de Responsabilidade.**

(a) DENTRO DO ALCANCE MÁXIMO PERMITIDO PELA LEI, NEM A EA NEM OS SEUS FORNECEDORES E PARCEIROS DEVEM SER RESPONSABILIZADOS POR PERDAS, CUSTOS DE BENS OU SERVIÇOS SUBSTITUTOS, OU QUALQUER OUTRA FORMA DE DANOS INDIRECTOS, ESPECIAIS, ACIDENTAIS, CONSEQUENCIAIS OU PUNITIVOS DE QUALQUER UMA DAS CAUSAS DE ACÇÃO RESULTANTES DESTE ACORDO OU DO SOFTWARE LICENCIADO AQUI, SEJAM ELES RESULTANTES DE INFRACÇÃO (INCLUINDO NEGLIGÊNCIA), CONTRATO, RESPONSABILIDADE LIMITADA OU OUTRA, QUER A PARTE TENHA OU NÃO SIDO AVISADA DA POSSIBILIDADE DE TAIS DANOS. EM CASO ALGUM A RESPONSABILIDADE AGREGADA DA EA NESTE ACORDO DEVE EXCEDER O VALOR PAGO PELO UTILIZADOR EM TROCA DO SOFTWARE.

(b) TOMA CONHECIMENTO E ACEITA QUE AS DISPOSIÇÕES DESTE ACORDO QUE LIMITAM A RESPONSABILIDADE, ESCUSAM AS GARANTIAS, OU EXCLUEM DANOS CONSEQUENCIAIS OU OUTROS DANOS OU RECURSOS SÃO TERMOS ESSENCIAIS DESTE ACORDO, FUNDAMENTAIS PARA O ENTENDIMENTO ENTRE AS PARTES NA COMPREENSÃO DA ATRIBUIÇÃO DE RISCO. DE ACORDO COM ESTA SITUAÇÃO, TAIS DISPOSIÇÕES DEVEM SER DISSOCIÁVEIS E INDEPENDENTES DE QUAISQUER OUTRAS DISPOSIÇÕES E DEVEM SER APLICADAS COMO TAL, INDEPENDENTEMENTE DE QUALQUER VIOLAÇÃO OU OUTRA OCORRÊNCIA DESCRITAS, E MESMO SOB QUAISQUER CIRCUNSTÂNCIAS QUE PROVOQUEM QUALQUER RECURSO EXCLUSIVO DESTE ACORDO QUE NÃO CUMPRA O SEU OBJECTIVO ESSENCIAL.

5. **Termo e Finalização.** A EA pode, quando achar oportuno, terminar este Acordo imediatamente depois de notificar o utilizador, caso desrespeite algum dos termos e condições deste Acordo. Logo após a finalização, terminam todos os direitos da licença concedidos ao abrigo deste Acordo e deverá destruir todas as cópias do Software em sua posse ou controlar e cessar toda a utilização do Software. A nossa finalização não limita qualquer dos nossos direitos ou recursos deste Acordo, lei ou equidade. Apesar das condições que possam ser descritas em contrário, as Secções 2-6 perduram para além da finalização ou expiração deste Acordo.

6. **Diversos.**

(a) **Limites aos Direitos de Transferência**. Nem este Acordo nem os seus direitos, licenças ou obrigações aqui descritas, podem ser atribuídos pelo utilizador, quer seja de forma voluntária ou por acção da lei, sem o prévio consentimento por escrito da EA. Qualquer tentativa de violação deste Acordo deve ser nula e sem qualquer efeito. De acordo com o estabelecido previamente, este Acordo beneficia e compromete os sucessores e titulares das partes.

(b) **Separação e Continuidade.** Se qualquer disposição deste Acordo for ilegal ou não aplicável legalmente, as restantes disposições deste Acordo permanecem válidas e totalmente aplicáveis. Se qualquer disposição for em parte aplicável e em parte não aplicável, será aplicada até aos limites aplicáveis pela lei.

(c) **Leis de Restrição do Governo E.U.A..** Se for um utilizador final do governador, então esta disposição aplica-se a si. O Software e toda a documentação anexa abrangida por este Acordo foram totalmente desenvolvidos com fundos privados. Tal como definido na FAR secção 2.101, DFARS secção 252.227-7014(a)(1) e DFARS secção 252.227-7015 (ou qualquer outro regulamento equivalente ou subsequente apresentado), este Software e respectiva documentação são "itens comerciais," "software de computador comercial" e/ou "documentação de software de computador comercial." De acordo com DFARS secção 227.7202 e FAR secção 12.212, e no âmbito da aplicação exigida pela lei federal dos E.U.A., os direitos mínimos restringidos, tal como definido em FAR secção 52.227-19 (ou qualquer outro regulamento equivalente ou subsequente apresentado), qualquer utilização, modificação, reprodução, lançamento, utilização, apresentação, exposição ou distribuição realizada por ou para o Governo dos E.U.A. devem ser regulamentados exclusivamente pelos termos deste Acordo e deverão ser proibidos exceptuando nos casos expressamente permitidos pelos termos deste Acordo.

(d) **Providência cautelar.** Concorda que em caso de violação deste Acordo que afecta de forma adversa os direitos de propriedade da EA no Software pode provocar danos irreparáveis à EA para os quais a compensação monetária não será uma solução adequada, podendo a EA exigir qualquer outra forma equivalente para além das compensações abaixo assinaladas ou prestadas pela lei.

(e) **Lei de Regulamentação.** Este Acordo deve ser regulamentado e elaborado de acordo com as leis do Estado da Califórnia sem ter em conta os conflitos com as disposições legislativas anteriores. A não ser que seja renunciado por escrito pela EA para um caso particular (que a EA tem a opção de fazer), a única e exclusiva jurisdição e local para as acções relacionadas com o assunto descrito deve ser o estado da Califórnia e os tribunais federais tendo na sua jurisdição a localização do principal local de negócios da EA. Ambas as partes aceitam a jurisdição destes tribunais e concordam que o processo pode ser realizado da forma descrita mediante notificação ou outra forma autorizada pela Califórnia ou lei federal. As parte concordam que a Convenção das NU sobre Contratos para a Venda Internacional de Bens (Viena, 1980) não é aplicável a este Acordo nem a qualquer disputa ou transação resultante deste Acordo.

(f) **Exportação.** Concorda abdicar das leis de controlo de exportação aplicáveis nos E.U.A. e outros países e aceita não transferir o Software para um destino nacional proibido por essas leis, sem primeiro obter e, depois compilar, qualquer autorização governamental necessária.

(g) **Acordo Completo.** Este Acordo constitui o acordo total entre o Utilizador e a EA em relação ao Software e suplanta todas as interpretações anteriores e presentes relativas a este assunto. Qualquer correcção ou modificação deste Acordo não terá valor vinculativo excepto quando for escrita e assinada pela EA. A impossibilidade de exercício, e o atraso no exercício, verificado por qualquer das partes, assim como qualquer direito ou poder abaixo assinalados devem servir para renunciar este Acordo, nem deve qualquer exercício único ou parcial de qualquer direito ou poder abaixo assinalados impedir futuro exercício de qualquer outro direito abaixo assinalado. Caso surja um conflito entre este Acordo e quaisquer termos de compra aplicáveis, prevalecem os termos deste Acordo.

AVISO DE EPILEPSIA

Leia antes de utilizar este jogo ou permitir a sua utilização por crianças.

Algumas pessoas são susceptíveis a ataques epilépticos ou perda de consciência quando expostas a certos padrões de luz ou luzes intermitentes no seu dia-a-dia. Estas pessoas podem sofrer um ataque enquanto vêem televisão ou jogam determinados jogos de vídeo. Isto pode acontecer mesmo que essa pessoa não possua qualquer historial médico de epilepsia ou nunca tenha sofrido ataques epilépticos. Se sofre destes sintomas ou existe alguém na sua família que demonstra alguns sintomas relacionados com a epilepsia (ataques ou perda de consciência) quando são expostos a luzes intermitentes, consulte o seu médico antes de jogar.

Aconselhamos os pais a controlar a utilização de jogos de vídeo pelos seus filhos. Se sentir ou verificar que o seu filho demonstra qualquer dos seguintes sintomas: tonturas, visão alterada, espasmos visuais ou musculares, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento ou convulsão involuntários, ao jogar um jogo de vídeo, pare IMEDIATAMENTE de jogar e consulte o seu médico.

PRECAUÇÕES A TOMAR DURANTE A UTILIZAÇÃO

- Não fique demasiado perto do ecrã. Sente-se a uma boa distância do ecrã, tão longe quanto o comprimento do cabo o permitir.
- De preferência, jogue num ecrã pequeno.
- Evite jogar se estiver cansado ou não tiver dormido o suficiente.
- Certifique-se de que a sala em que está a jogar está bem iluminada.
- Descanse pelo menos 10 a 15 minutos por hora enquanto estiver a jogar jogos de vídeo.

INSTALAR E INICIAR O JOGO

UTILIZADORES DE DISCO

Para instalar o jogo, introduza o disco na sua unidade de disco e siga as instruções que aparecem no ecrã.

Quando terminar a instalação, execute o jogo no menu AutoRun (Execução automática) do jogo ou localizando o jogo através do menu Inicio > PROGRAMAS (ou TODOS OS PROGRAMAS) situado no canto inferior esquerdo do ecrã.

UTILIZADORES DO EA LINK

Pode aceder às instruções para instalar/jogar na secção Ajuda que poderá encontrar no EA Link.

ENTRE NO JOGO E REGISTE-SE COM A EA!

Crie uma Conta EA e registe este jogo para receber códigos de batota grátis e dicas de jogo da EA. Criar uma Conta EA e registar este jogo é rápido e fácil!

Pode registar-se durante o processo de instalação ou através do link do Registo Electrónico situado no Menu INÍCIO do Jogo. Pode também visitar a nossa página web em **www.electronicarts.co.uk** e registar-se aí.

Nota: Registar este jogo na sua Conta EA guardará uma cópia do seu Número de Série do PC nos detalhes da "Minha Conta" EA que poderá utilizar no futuro.

ÍNDICE

ACORDO DE LICENÇA DE UTILIZADOR FINAL	1
INSTALAR E INICIAR O JOGO	3
ENTRE NO JOGO E REGISTE-SE COM A EA!	3
BEM-VINDO DE VOLTA, COMANDANTE	5
PERSONAGENS	9
MENU PRINCIPAL	10
DEFINIÇÕES	11
ECRÃ DE JOGO	11
JOGABILIDADE BÁSICA	13
TÁCTICAS INTERMÉDIAS	17
MODOS DE JOGO	20
UNIDADES, ESTRUTURAS E FORÇAS	27
GUARDAR E CARREGAR	52
RESOLUÇÂO DE PROBLEMAS	52
APOIO A CLIENTES – ESTAMOS AQUI PARA O AJUDAR!	54
AVISO	55
GARANTIA	55

Visite a EA™ on- line em **www.ea.com**

BEM-VINDO DE VOLTA, COMANDANTE

A Terceira Guerra Tiberium começou.

No ano 2047, a duradoura luta entre as nações aliadas da Global Defense Initiative (GDI) e a sombria superpotência conhecida como The Brotherhood of Nod evoluiu até se transformar numa intensa batalha a nível planetário. Ambas as facções lutam pela posse de Tiberium, um enigmático cristal verde de origem extraterrestre que é simultaneamente o melhor de todos os recursos geológicos e o pior desastre ambiental da história. O que está em jogo não poderia ser mais importante - quem controlar o Tiberium decide o destino da humanidade e o destino de todo o planeta Terra. Mas esta violenta guerra global entre a GDI e os Nod é só o início. A humanidade está prestes a descobrir que não está só no Universo… e que não é a única raça que luta pelo domínio do Tiberium.

UMA NOTA DO PRODUTOR EXECUTIVO MIKE VERDU

Este jogo foi um trabalho de amor para aqueles que o criaram e nele trabalharam. Maior parte de nós somos fãs incondicionais do *Command & Conquer™* .Foi um enorme honra e privilégio trabalhar num novo jogo *Command & Conquer™* e em particular num jogo que se passa em volta do universo do Tiberium, onde tudo começou no ano de 1995. Trabalhamos muitíssimo para criar um jogo RTS de topo que se mantém fiel à essência do *Command & Conquer™* e honra o legado de todos os jogos que vieram antes deste.

Obrigado por jogar o *Command & Conquer 3 Tiberium Wars™*. Espero que goste tanto de jogar este jogo como nós gostámos de o fazer.

-Mike Verdu, Produtor Executivo

O SEU OBJECTIVO PRINCIPAL

No *Command & Conquer 3 Tiberium Wars™*, assume o papel de um comandante de campo cujo objectivo é derrotar os exércitos contrários e destruir as suas bases através da superioridade intelectual, táctica e física das suas forças militares relativamente às contrárias. Numa batalha típica, controla uma de três facções diferentes – GDI, Nod ou Scrin – construindo a sua própria base de operações, treinando uma vasta gama de poderosas unidades de combate e delineando uma estratégia através da qual as envia para combater adversários. Para fazer isto com sucesso, tem de agir e pensar depressa - e dominar os controlos do campo de batalha. A melhor forma de os aprender é clicar no botão Tutorial no menu Principal, onde poderá começar a ter experiência de campo imediata. Consulte este manual para saber mais.

CONTROLOS COMPLETOS

Não tem de decorar todos os comandos que se seguem para jogar e desfrutar do *Command & Conquer 3 Tiberium Wars ™*, mas sabê-los todos pode ajudá-lo a ganhar vantagem.

- Pode personalizar a maior parte dos controlos que se seguem acedendo ao separador Hotkeys (Atalhos) do menu Settings (Definições).

  Nota: Todas as vezes que aparecerem os termos "clique" e "duplo clique" estes referem-se ao botão do lado esquerdo do rato a não ser que especificado o contrário.

COMANDOS DE SELECÇÃO

Acção	Teclado/Rato
Seleccionar uma unidade	Clique
Adicionar uma unidade à selecção	**SHIFT** + clique
Seleccionar um grupo de unidades	Clique e arraste uma caixa em volta das unidades pretendidas
Seleccionar todas as unidades de combate do mapa	**Q**
Seleccionar todas as unidades que aparecem no ecrã de um determinado tipo	**W** ou duplo clique sobre a unidade
Seleccionar todas as unidades de um determinado tipo do mapa	Clique sobre a unidade e duplo toque em **W**
Definir as unidades seleccionadas como grupo	**CTRL** + **0-9**
Seleccionar grupo numerado	**0-9**
Seleccionar e saltar para grupo numerado	Double-tap **0-9**
Colocar ponto de reunião	Seleccione o edifício e clique com o botão direito na área
Saltar para evento de mini-mapa mais recente	**BARRA DE ESPAÇO**
Seleccionar Ceifador seguinte	**N**
Mostrar todas as Health Bars (Barras de Vida)	**CTRL** + ~
Modo de avanço rápido (só durante as repetições)	>

COMANDOS DE DESLOCAÇÃO E ATAQUE (COM UNIDADES SELECCIONADAS)

Acção	Teclado/Rato
Deslocar unidades ou atacar alvos	Clique com o botão do lado direito
Acção de ataque	**A** + clique com o botão do lado direito
Acção de assalto	**F** + clique com o botão do lado direito
Movimento inverso	**D** + clique com o botão do lado direito
Forçar Movimento	**G** + clique com o botão do lado direito
Movimentação de Formação	Manter premidos ambos os botões do rato
Parar unidades	**S**
Ataque em força	**CTRL** + clique com o botão do lado direito
Destroçar	**CTRL** + **X**
Modo de planeamento	**CTRL** + **Z**
Modo Waypoint (Percurso)	**ALT**
Postura Aggressive (Agressiva)	**ALT** + **A**
Postura Guard (Defensiva)	**ALT** + **S**
Postura de Hold Ground (Protecção de Posição)	**ALT** + **D**
Postura de Hold Fire (Cessar-Fogo)	**ALT** + **F**

COMANDOS DE PRODUÇÃO E BARRA LATERAL

Acção	Teclado/Rato
Alternar menu de Objectives (Objectivos)	**O**
Intel Database (Base de Dados de Informações)	**I**
Modo Sell (Vender)	**Z**
Modo Power (Energia)	**X**
Modo Repair (Reparar)	**C**
Separador Contextual	**`**
Separador Structure (Estrutura)	**E**
Separador Support Structure (Estrutura de Apoio)	**R**
Separador Infantry (Infantaria)	**T**
Separador Vehicle (Veículo)	**Y**
Separador Aircraft (Avião)	**U**
Sub-separador seguinte/Sub-separador anterior	**TAB/CTRL** + **TAB**
Ranhura 1-10 da Barra Lateral	**F1-F10**
Botões de capacidade da unidade	**CTRL** + **A/S/D/F**
Forças de apoio	**CTRL** + **F1-F8**

CONTROLOS DE ECRÃ E CÂMARA

Acção	Teclado/Rato
Abrir menu Pause (Interromper)	**ESC**
Percorrer o ecrã	Teclas de seta ou desloque o rato até à extremidade do ecrã
Percorrer depressa	Clique com o botão do lado direito e arraste o rato
Saltar para base principal	**H**
Definir marcador de câmara 1	**CTRL** + **J**
Definir marcador de câmara 2	**CTRL** + **K**
Definir marcador de câmara 3	**CTRL** + **L**
Definir marcador de câmara 4	**CTRL** + **;**
Ir para marcador 1	**J**
Ir para marcador 2	**K**
Ir para marcador 3	**L**
Ir para marcador 4	**;**
Rodar câmara para a esquerda/direita	Teclado numérico **4**/**6**, ou manter premida e arrastar a roda central do rato e arrastar o rato para a esquerda ou para a direita
Câmara com mais/menos zoom	Teclado numérico **8**/**2**, ou manter premida e arrastar a roda central do rato e arrastar o rato para cima ou para baixo
Repor câmara na posição predefinida	Teclado numérico **5** ou duplo clique com a roda central do rato
Alternar gráficos interface	**END**
Capturar screenshot (imagem do ecrã)	**F12**

CONTROLOS MULTIJOGADOR

Acção	Teclado/Rato
Activar/desactivar chat de voz	**CTRL** + **V**
Chat de voz	**V**
Chat com aliados	**BACKSPACE**
Chat com toda a gente	**ENTER**
Colocar sinalizador	**B**
Apagar sinalizador	**DEL**

PERSONAGENS

Durante cada campanha no *Command & Conquer 3 Tiberium Wars ™*, deparar-se-á com vários oficiais de topo quer da GDI quer do The Brotherhood of Nod. Abaixo encontra uma descrição de cada.

GDI

Jack Granger

Representado por Michael Ironside

Um veterano de muitas batalhas que subiu nos escalões graças aos seus feitos militares e não a qualquer tipo de esperteza política, o General Jack Granger é um oficial duro e directo. A sua experiência em duas guerras anteriores contra os Nod deu-lhe conhecimentos preciosos de todos os tipos de situação militar assim como, a confiança e coragem para conceber uma estratégia vencedora.

Redmond Boyle

Representado por Billy Dee Williams

Um homem menos forte ter-se-ia deixado derrotar sob o peso destes tempos tão difíceis, no entanto, quando o destino atirou com Redmond Boyle para a posição de Director Interino da GDI, ele esteve ao nível dos acontecimentos. Um líder carismático mas duro, Boyle é a cara da GDI e está claramente decidido a derrotar The Brotherhood of Nod custe o que custar.

Sandra Telfair

Representada por Grace Park

A Tenente Sandra Telfair é a assistente especial do General Granger no Quartel-general. Com um historial nos serviços secretos militares, Sandra é uma oficial de méritos provados. A sua inteligente compreensão das tácticas dos Nod pode ser de extrema utilidade.

Kirce James

Representada por Jennifer Morrison

Uma profissional a 100 por cento e uma oficial militar excepcional, a Tenente Kirce James é precisamente o tipo de soldado que qualquer comandante quer ter do seu lado. O acesso da Tenente James a dados dos serviços secretos, bem como ao armamento mais poderoso da GDI, será muitas vezes fundamental.

THE BROTHERHOOD OF NOD

Kane

Representado por Joe Kucan

O homem conhecido apenas como Kane é o líder supremo dos The Brotherhood of Nod e, há quem mesmo lhe chame Messias. Kane exemplifica na perfeição a ténue linha entre um génio e um louco, por isso não é de espantar que o mundo pareça dividir-se entre aqueles que estão com ele e aqueles que estão contra ele. Os seus seguidores acreditam que ele profetizou a existência do Tiberium, no entanto as suas acções parecem ir de encontro a objectivos secretos e impulsos megalomaniacos.

Kilian Qatar

Representada por Tricia Helfer

A General Kilian Qatar é uma líder extremamente carismática e, quando a situação assim o exige, incrivelmente impiedosa. Número dois dos Nod, Qatar subiu nos escalões tanto graças aos seus louros como soberba táctica militar como graças à sua intocável fidelidade para com Kane.

Ajay

Representado por Josh Holloway

Ajay é o perito em planeamento militar dos Nod. Um brilhante oficial de serviços secretos e um táctico inteligente, Ajay já por diversas vezes provou a sua capacidade para criar planos para complexas e extremamente bem sucedidas operações militares. Um soldado experiente, Ajay nunca se encontra longe da linha da frente onde os seus irmãos lutam para executar os planos por si concebidos.

MENU PRINCIPAL

Inicie um jogo single player (individual) ou multiplayer (multijogador), ajuste as settings (definições), reveja a Intel Database (Base de Dados de Informações) e mais.

TUTORIAL Aprenda as capacidades essenciais de que necessita para jogar *Command & Conquer 3 Tiberium Wars™*.

CAMPAIGN (Campanha) Inicie ou continue uma campanha como GDI ou The Brotherhood of Nod.

Nota: Procure uma campanha bónus quando tiver completado as campanhas GDI e Nod.

SKIRMISH (Luta) Prepare um jogo único com um máximo de sete adversários controlados por IA (Inteligência Artifcial).

MULTIPLAYER (Multijogador) Jogue com um máximo de sete adversários através de uma rede ou de uma ligação on-line.

PROFILES (Perfis) Faça a gestão dos seus perfis de jogador, veja a Base de Dados de Informações ou veja filmes de Campanha desbloqueados.

OPTIONS (Opções) Ajuste as definições de audio (áudio), display (visualização) e control (controlo) ou veja os créditos.

QUIT (Sair) Sair do jogo.

DEFINIÇÕES

Para ajustar as definições de visualização, áudio e controlo, seleccione OPTIONS (Opções) no menu Principal e depois seleccione SETTINGS (Definições).

- Durante o jogo pode ajustar as definições premindo **ESC** para abrir o ecrã Pause (Interromper) e depois clicando em SETTINGS (Definições). Contudo, as definições de graphics (gráficos) só podem ser ajustadas abrindo o menu Definições através do menu Principal. Não é possível alterá-las durante o jogo.

GRAPHICS (Gráficos)

Ajuste uma série de opções de gráficos.

Nota: Pode também escolher uma de entre cinco diferentes opções de gráficos predefinidas, que vão desde VERY LOW (Muito Baixo) até VERY HIGH (Muito Alto). Para seleccionar uma predefinição, clique na barra deslizante apropriada na parte de cima do ecrã. Estas predefinições são inicialmente definidas pelo próprio jogo tendo por base o desempenho do seu computador. Mexa nestas barras deslizantes até encontrar uma definição adequada à sua situação ou limite-se a deixar as barras nas posições detectadas automaticamente pelo jogo.

AUDIO (Áudio)

Seleccione o volume da music (música), dos sound effects (efeitos sonoros), das voices (vozes), do ambient noise (ruído ambiente) e das cut-scenes (cenas intercalares) e active ou desactive a voice over IP (voz IP).

HOTKEYS (Teclas de Atalho)

Mapeie as suas próprias teclas de atalho clicando numa ranhura da moldura ou seleccione um comando de tecla através do menu descendente.

Nota: Só pode atribuir um modificador para qualquer combinação de teclas: **SHIFT**, **CTRL** ou **ALT**.

NETWORK (rede)

Seleccione um IP address (endereço de IP) a utilizar, active ou desactive o Send Delay (Atraso de Envio), introduza um port number (Número de porta) ou clique em Refresh NAT (Actualizar NAT).

Nota: Se fez alterações à configuração da sua firewall desde a última vez que jogou a ao *Command & Conquer 3 Tiberium Wars ™* on-line e estiver a experimentar dificuldades de ligação, clique sobre REFRESH NAT (Actualizar NAT), pois isso pode resolver o problema. (Consulte o ficheiro ReadMe.txt na pasta de instalação para saber mais.)

GENERAL (Geral)

Ajuste as velocidades do jogo, o atraso da ferramenta de dicas e a velocidade de deslocação do rato, para além de poder configurar as opções da barra.

Nota: Pode optar por ver a publicidade no jogo em *Command & Conquer 3 Tiberium Wars ™* clicando na caixa Show Ads (Mostrar Anúncios).

- Para confirmar as alterações, clique em ACCEPT (Aceitar).
- Para restaurar no jogo as definições originais, clique em DEFAULT (Predefinições).

ECRÃ DE JOGO

JANELA DE COMBATE

Na Janela de Combate pode construir e colocar estruturas, ordenar às suas unidades que se desloquem ou ataquem, utilizar forças especiais e muito mais. A Janela de Combate apresenta sempre apenas uma parte do mapa geral.

Nota: Durante missões de Campaign (Campanha), os marcadores de percurso aparecem sempre no ecrã para o guiar até aos seus objectivos.

- Para percorrer a Janela de Combate, desloque o rato até à extremidade do ecrã na direcção para onde pretende ir. A Janela de Combate começa a ser percorrida. Para parar de se deslocar, desloque o rato em direcção ao centro do ecrã. Pode também percorrer a Janela de Combate utilizando as teclas de seta.
- Para percorrer mais depressa, mantenha premido o botão do lado direito enquanto desloca o rato.

Controlos da câmara através da roda central do rato: para aproximar o afastar o zoom utilizando a roda central do rato, rode-a para a frente ou para trás. Para rodar a câmara, mantenha a roda premida e desloque o rato. Para voltar com a câmara para a visão predefinida, faça duplo clique sobre a roda central do rato.

O FOG OF WAR (NEVOEIRO DE COMBATE)

Cada unidade tem um campo de visão, portanto o que vê na Janela de Combate é a soma daquilo que todas as suas unidades conseguem ver. As áreas do mapa que se encontram para lá desta fronteira estão cobertas por um nevoeiro semitransparente, chamado **Fog of War (Nevoeiro de Combate)**. O nevoeiro esconde unidades e estruturas inimigas e revela apenas o terreno e os edifícios civis. O Nevoeiro de Combate só é removido quando as suas unidades regressam à área.

Em certas missões de Campaign (Campanha), uma camada adicional, um **Shroud (Manto)** negro, cobre o terreno inexplorado. À medida que explora o mapa vai afastando o manto para revelar o terreno, as estruturas e as unidades que se encontram sob ele. Uma vez afastado o manto, nunca mais regressa. No entanto, tudo aquilo que esteja para lá do campo de visão das suas unidades continua ocultado pelo Nevoeiro de Combate. Tal como acontece nas missões de Campanha comuns, o Nevoeiro de Combate é removido assim que se volte a encontrar a uma distância que lhe permite ver.

CAMERA BOOKMARKS (MARCADORES DE CÂMARA)

Os Marcadores de Câmara permitem-lhe marcar locais do mapa e saltar instantaneamente para eles bastando para isso premir uma tecla.

- Para definir um marcador de câmara, prima **CTRL** + **J**, **K**, **L** ou;.
- Para saltar para um marcador de câmara definido, prima **J**, **K**, **L** ou ;.
- Para saltar para o seu Command Center (Centro de Comandos), prima **H**.

SIDEBAR (BARRA LATERAL)

Utilize a Barra Lateral para gerir a sua base e as suas forças. Independentemente do local em que se encontre e daquilo que vê na Janela de Combate, pode sempre construir novas unidades e estruturas na Barra Lateral. Não precisa de ver a sua base de cada vez que quer iniciar a produção.

- A Barra Lateral inclui uma **Contextual Window** (Janela Contextual) que fornece informações acerca de quaisquer unidades ou estruturas seleccionadas, entre outras coisas. Para saber mais acerca de qualquer coisa da Barra Lateral, deixe o cursor do rato a pairar sobre o ícone respectivo.
- Durante as missões de Campanha, os ícones que permitem abrir os seus objectivos principais e de bónus e a sua Base de Dados de Informações também aparecem na Barra Lateral.

RADAR MINI-MAP (MINI-MAPA RADAR)

A Barra Lateral inclui o seu radar de combate, também conhecido como mini-mapa. Mantenha o radar debaixo de olho, pois é aí que muitas vezes pode descobrir as movimentações das tropas inimigas antes de as ver na Janela de Combate. No entanto, tenha cuidado: Em certas circunstâncias, o seu radar pode ser desactivado.

OBJECTIVES (OBJECTIVOS) (APENAS CAMPANHA)

Para rever os objectivos da sua missão, clique no ícone Objectives (Objectivos). Tem de completar todos os seus objectivos primários para completar uma missão (atenção que os seus objectivos principais podem alterar-se durante a guerra). Completar os objectivos bónus é opcional mas dá-lhe recursos adicionais ou outras recompensas.

INTEL DATABASE (BASE DE DADOS DE INFORMAÇÕES) (APENAS CAMPANHA)

A Base de Dados de Informações é uma ferramenta de referência preciosa que alberga uma vasta gama de informações acerca das suas forças de combate bem como quaisquer informações secretas que venha a descobrir durante a sua Campanha.

- Para aceder à Base de Dados de Informações durante o jogo, clique no ícone Base de Dados de Informações no canto superior direito do ecrã.
- Para aceder à Base de Dados de Informações a partir do menu Principal, seleccione PROFILES (Perfis), depois clique em INTEL DATABASE (Base de Dados de Informações).

  Dica: Quando todos os objectivos primários tiverem sido completados, a missão termina automaticamente com uma vitória. Se pretender completar objectivos bónus, certifique-se de que o faz quando ainda lhe faltar completar, pelo menos, um objectivo principal.

COMMON CONTROL INTERFACE (INTERFACE DE CONTROLO COMUM)

Localizada ao longo da parte inferior da Janela de Combate, a Interface de Controlo Comum permite-lhe definir o comportamento das unidades e as tácticas de combate. Embora existam atalhos de teclado para todas estas opções, a Interface de Controlo Comum permite-lhe aceder-lhes facilmente com um clique no rato.

JOGABILIDADE BÁSICA

A perspectiva geral que se segue é concebida para permitir que um novo jogador saiba como jogar o *Command & Conquer 3 Tiberium Wars™*.

CONSTRUIR ESTRUTURAS

Não é invulgar começar uma missão apenas com um Construction Yard (Centro de Construção). Comece a construir o resto da sua base de imediato.

Para construir uma estrutura:

1. Seleccione o seu Construction Yard (Centro de Construção). As estruturas que este pode criar são apresentadas como ícones na Janela Contextual da Barra Lateral.

   Nota: Se um ícone aparecer a cinzento, isto acontece porque não tem recursos suficientes para o comprar ou porque ainda não adquiriu os recursos ou as tecnologias necessários.
2. Clique no ícone da estrutura que pretende construir. Aparece um cronómetro sombreado sobre o ícone. À medida que o tempo diminui, os créditos necessários para construir a sua estrutura são-lhe retirados. Quando o cronómetro chega ao fim, a estrutura está pronta para ser colocada e o ícone respectivo pisca.

Nota: Se ficar sem créditos durante a construção, o trabalho fica em espera até voltar a ter créditos. Quando volta a ter créditos, a construção recomeça automaticamente.

3. Desloque o cursor do rato na Janela de Combate até ao local onde pretende construir (reparará que o seu cursor se transforma numa imagem transparente do edifício). Tem de fazer a construção no interior do controlo terrestre da sua base, o qual se prolonga numa área circular que parte da maior parte das suas estruturas. Se a estrutura que pretende construir aparece a vermelho, não a pode edificar nesse local.

   Nota: Para rodar a estrutura antes de a colocar, clique e mantenha clicado, desloque o rato para a esquerda ou para a direita e depois largue.

4. Quando tiver decidido qual o local, clique para iniciar a construção da estrutura.

- Para cancelar a criação da estrutura, clique com o botão do lado direito sobre a estrutura uma vez para parar a produção (se esta ainda estiver em progresso), depois clique com o botão do lado direito outra vez para cancelar a produção e receber de volta os custos de compra.

TRAINING UNITS (TREINAR UNIDADES)

Quando constrói estruturas como Barracks (Casernas) ou War Factories (Fábricas de Guerra), pode utilizá-las para treinar unidades de combate.

Nota: Antes de poder construir unidades, tem de construir uma Barracks (Caserna) (GDI), Hand of Nod (Mão de Nod) (Brotherhood of Nod) ou Portal (Scrin). Para propósitos deste manual, utilizaremos o termo **Casernas** para as três facções.

Para treinar unidades:

1. Clique nas suas Casernas ou clique no sub separador Infantry (Infantaria) na Command Bar (Barra de Comando) para abrir o menu Units (Unidades). Aparecem as unidades disponíveis para treinar.
2. Clique no ícone da unidade que pretende treinar. Um cronómetro sombreado indica o tempo que demora a construir a unidade.

   Nota: Para começar uma fila de produção, clique no ícone das unidades que pretende construir repetidamente. Aparece um número no ícone que lhe diz quantas unidades encomendou. Para colocar até cinco unidades em fila de produção simultaneamente, mantenha premida a tecla **SHIFT** enquanto clica.

3. Quando a unidade está pronta, sai da estrutura e apresenta-se para receber instruções.

- Para cancelar o treino de unidades, clique com o botão do lado direito sobre o ícone da Unit (Unidade) para parar o treino, depois volte a clicar com o botão do lado direito para cancelar o treino e receber de volta os custos associados.

FORNECER ENERGIA À SUA BASE

A sua base necessita de energia para funcionar convenientemente. À medida que a acrescenta mais estruturas à sua base, precisa de mais energia. Se a sua base começar a ficar sem energia, sofrerá uma série de consequências: o seu radar desliga-se, as defesas da sua base deixam de funcionar e a velocidade a que consegue construir novas estruturas e treinar novas unidades é reduzida. Assim que recupera energia suficiente, todos estes efeitos desaparecem. O seu Centro de Construção gera uma pequena quantidade de energia, mas tem de construir Power Plants (Centrais Eléctricas) para gerar mais. Quando uma Central Eléctrica é construída, o Power Meter (Indicador de Energia) aumenta.

- Para determinar quanta energia tem à sua disposição e quanta está a utilizar actualmente, verifique o Indicador de Energia.
- Junto ao Indicador de Energia está um pequeno indicador de quanta energia necessita a sua base. Tente manter o Indicador de Energia acima deste pequeno indicador.

Nota: Se estiver a ficar com pouca energia pode optar por desligar a energia numa ou duas das suas estruturas num esforço de preservação energética. Para fazer isto, clique no ícone Power Down (Desligar Energia) na Command Bar (Barra de Comando) e depois clique no edifício. No entanto, tenha atenção, que os edifícios cuja energia foi desligada ficam *completamente inactivos*. Isto significa, por exemplo, que deixará de poder treinar unidades a partir de uma War Factory (Fábrica de Guerra) cuja energia foi desligada. Os edifícios que sofram danos de armas EMP são considerados edifícios com a energia desligada.

RECURSOS

Construir unidades e estruturas, pesquisar melhorias e utilizar energia custa-lhe créditos. Quando selecciona um item ou acção que requer créditos, os fundos começam a ser deduzidos da sua conta até que a quantia total seja paga (as Support Powers (Forças de Apoio) deduzem créditos de uma só vez).

- Começa um jogo típico com créditos suficientes para gastar na construção de unidades e estruturas básicas. No entanto, para completar uma luta, tem de conquistar mais créditos.
- Se decidir efectuar uma tarefa que custa créditos, mas ficar sem créditos durante a construção, essa tarefa fica em espera até que ganhe mais créditos.
- Para conquistar mais créditos, localize Tiberium, depois construa uma Refinery (Refinaria) nas proximidades. Uma Refinaria vem com um Harvester (Ceifador) que automaticamente procura e recolhe Tiberium, que é depois convertido em créditos. Quando constrói uma Refinaria junto de Tiberium, os seus Ceifadores demoram, naturalmente, menos tempo a recolher recursos.

Tiberium Azul

Tiberium Verde

Dica: Esteja atento à possibilidade de encontrar o raro Tiberium azul, que é muito mais valioso que o comum Tiberium verde.

MELHORAR A TECNOLOGIA

Estruturas como um Tech Center (Centro Técnico) podem pesquisar novas tecnologias para melhorar as suas unidades. Uma vez pesquisadas, as melhorias afectam instantaneamente todas as unidades do tipo aplicável, incluindo as unidades que já estejam na frente de batalha.

- Para desenvolver uma melhoria de uma estrutura, clique na estrutura, depois clique no ícone de melhoria na Janela Contextual. A melhoria leva tempo e custa créditos, tal como acontece com as estruturas e as unidades.

CONTROLAR AS SUAS FORÇAS

Um bom comandante sabe quando ordenar às suas tropas que protejam posição, façam uma retirada estratégica ou avancem temerariamente para a batalha. Aprenda o que tem de fazer para comandar as suas tropas até à vitória.

CONTROLOS DE MOVIMENTOS BÁSICOS

Movement (Movimento)	Para movimentar uma unidade, clique sobre esta para a seleccionar na Janela de Combate, depois clique com o botão do lado direito sobre o destino. A maior parte das unidades dispara automaticamente sobre unidades inimigas que estejam ao alcance das suas armas enquanto se deslocam para um determinado ponto.
Attack (Ataque)	Para atacar um inimigo, seleccione as suas unidades e depois clique com o botão do lado direito sobre o alvo.
Rally Points (Pontos de Reunião)	Para definir um ponto de reunião para todas as unidades produzidas numa determinada estrutura, ou clica na estrutura e depois clica com o botão do lado direito no mapa, ou clica no separador de produção à direita, prime **CTRL** + **R** e clica com o botão do lado direito no mapa.

Nota: Uma vez definido um ponto de reunião, as suas unidades recém-treinadas saem das Casernas e dirigem-se imediatamente para esse ponto.

STANCES (POSTURAS)

Defina a postura da sua unidade para determinar em que medida estas se envolvem nas batalhas. Existem várias opções à escolha.

- Para alterar a postura de um grupo de unidades, seleccione o grupo, depois ou clica no botão da postura que pretende adoptar na Interface de Controlo Personalizado ou prime uma das teclas de atalho designadas.

Aggressive (Agressiva)	As suas unidades aproximam-se, atacam e perseguem inimigos que entrem no seu campo de (Agressiva) visão (Tecla de atalho: **ALT+A**).
Guard (Defensiva) (predefinida)	As suas unidades aproximam-se e atacam inimigos que entrem no seu campo de visão. Quando os inimigos são destruídos ou batem em retirada, as suas unidades regressam às posições (Tecla de atalho: **ALT+S**).
Hold Ground (Proteger Posição)	As suas unidades mantêm-se estáticas, mas disparam sobre quaisquer inimigos que entrem no alcance das suas armas. **Nota:** Esta postura é útil para estratégias defensivas ou unidades de artilharia (Tecla de atalho: **ALT+D**).
Hold Fire (Cessar-Fogo)	As unidades com esta postura não disparam sobre os inimigos nem os perseguem. Nota: Esta postura é útil para unidades camufladas (Tecla de atalho: **ALT+F**).

Dica: Tente seleccionar as suas Casernas e alterar a postura desse edifício. As unidades treinadas neste edifício passam a ter como predefinição a postura seleccionada.

VETERANIA DA UNIDADE

À medida que as suas unidades atacam unidades e edifícios inimigos, ganham experiência. Quando uma unidade acumula experiência suficiente, é promovida a um novo nível de veterania. Um ícone especial na Janela de Combate identifica as unidades veteranas. As unidades veteranas têm melhores capacidades de desempenho.

- As unidades Veteran (Veteranas) infligem maiores danos e têm maior resistência a danos (em comparação com unidades não veteranas).
- As unidades de Elite infligem maiores danos e têm maior resistência a danos (em comparação com unidades veteranas).
- As unidades Heroic (Heróicas) infligem maiores danos (caso aplicável) e têm maior resistência a danos (em comparação com unidades de Elite). Para além disso, atacam mais rapidamente, curam-se automaticamente e disparam localizadores vermelhos.

MODO DE PLANEAMENTO

O modo de Planeamento permite-lhe colocar em fila de espera uma série de ordens às unidades, ordens essas que são depois executadas ao seu sinal. Isto é útil para tácticas de diversão e manobras de flanqueamento. O Modo de Planeamento pode também ser utilizado para colocar unidades a fazer patrulhas.

Para dar ordens no modo de planeamento:

1. Prima **CTRL + Z** para activar o modo de planeamento, depois clique com o botão do lado direito para dar ordens como faria normalmente. As linhas esbatidas que aparecem na janela de combate identificam as ordens do modo de planeamento. Por exemplo, se decidisse dar uma ordem de movimentação, uma linha vermelha indicaria o caminho que as suas tropas fariam.
2. Para instruir as tropas para obedecerem às suas ordens, prima **CTRL+Z** outra vez para desactivar o modo de planeamento.

Para criar uma patrulha no modo de planeamento:

1. Prima **CTRL + Z** para activar o modo de planeamento.
2. Clique com o botão do lado direito para atribuir um ou mais waypoints (percursos) a uma unidade, certificando-se de que o último percurso se liga ao ponto de partida (vê os marcadores de percurso mudar de tom quando tiver feito isto correctamente).
3. Prima **CTRL+Z** outra vez para desactivar o modo de planeamento. As suas unidades começam a patrulha.

- Para cancelar uma patrulha, basta dar uma nova ordem às unidades que estão em patrulha.

PRÉ-VISUALIZAÇÃO DE FORMAÇÃO

Quando tiver reunido um exército considerável, pode querer colocar algumas das suas unidades numa formação organizada. A função de pré-visualização de formação elimina o factor de adivinhação na organização das suas tropas, ordenando-as automaticamente.

Para utilizar a pré-visualização de formação:

1. Seleccione um grupo de unidades.
2. Desloque o cursor do rato para o local no terreno onde quer que as unidades entrem em formação.
3. Clique e mantenha clicados ambos os botões do rato simultaneamente, aparece uma pré-visualização da sua formação.
4. Desloque o rato na horizontal para rodar a sua formação para que esteja de frente para a direcção que pretende, depois desloque o rato na vertical para alterar a linha de batalha e controlar a profundidade e largura da formação dai resultante.
5. Largue os botões do rato. As suas tropas deslocam-se agora automaticamente para o destino seleccionado e alinham-se na formação por si prevista.

- Experimente utilizar formações em combinação com a postura Proteger Posição para formar uma linha defensiva.

  Dica: Pode combinar uma ordem de movimentação com a pré-visualização de formação. Para mais informações, consulte *Movimentação de Formação* na pág. 19.

GUARNIÇÃO DE INFANTARIA

Muitas estruturas civis, bem como outras estruturas, podem receber guarnições de unidades de infantaria. As guarnições de infantaria protegem-nas e dão-lhes um bónus no alcance de ataque. Os inimigos que ataquem forças em guarnição precisam de primeiro danificar seriamente o edifício em guarnição, altura na qual quaisquer forças que aí estejam em guarnição saem automaticamente.

- Para colocar uma estrutura em guarnição, clique sobre as unidades de infantaria pretendidas, depois clique com o botão do lado direito sobre a estrutura. As unidades deslocam-se para a estrutura seleccionada, ocupam-na e as bandeiras da sua facção aparecem.
- Para retirar unidades de uma estrutura em guarnição, clique na estrutura. Aparece um ícone das unidades que estão no seu interior. Clique sobre as unidades que pretende retirar. Estas saem da estrutura e ficam prontas para novas ordens.

  Nota: Certas unidades, tais como as de GDI Grenadier (Granadeiros GDI), têm capacidades de ataque que eliminam instantaneamente unidades que estejam no interior de estruturas em guarnição.

CAIXOTES

Estes caixotes cinzentos GDI-771g devem ser vistos como alvos de oportunidade. Abra um e pode encontrar algo de útil, desde crédito extra até curas e melhorias de veterania automáticas.

- Para adquirir um caixote, às unidades, que se desloquem até à posição donde este se encontra.

BARRIS

Não confundir com os caixotes, os barris que por vezes se encontram largados sem cerimónia pelo chão dos campos de batalha contêm químicos extremamente voláteis que explodem quando se dispara sobre eles. Tente acertar num quando os seus inimigos estiverem nas proximidades.

TÁCTICAS INTERMÉDIAS

Ainda há mais para aprender quando tiver aprendido a dominar os movimentos básicos do *Command & Conquer 3 Tiberium Wars™*. Tenha em atenção as tácticas que se seguem para obter melhores resultados em batalha.

AGRUPAR UNIDADES

Embora seja possível jogar ao *Command & Conquer 3 Tiberium Wars™* utilizando apenas o rato, pode jogar com maior eficácia mantendo uma mão no teclado.

Uma das combinações de teclas mais útil do jogo é a que envolve o agrupamento de unidades. Limite-se a seleccionar as unidades que pretende e depois prima e mantenha premida a tecla **CTRL** e qualquer tecla numérica. As unidades seleccionadas passam assim a estar associadas a essa tecla numérica. Para as seleccionar, basta premir a tecla numérica por si escolhida.

- Para centrar a sua visão nesse grupo, faça duplo toque sobre essa tecla numérica.
- Para acrescentar unidades a esse grupo, mantenha premida a tecla **SHIFT** e clique nas unidades adicionais.

Dica: Grupos de unidades são uma excelente forma de enviar forças coordenadas para a batalha. Para começar, tente reunir todos os seus aviões num grupo, todos os seus veículos noutro, e assim sucessivamente. Faça experiências com grupos de unidades para descobrir as combinações que melhor resultam no seu caso.

ATALHOS DO TECLADO (TECLAS DE ATALHO)

Se quer dominar o *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*, é fundamental que aprenda todas as diferentes teclas de atalho do jogo. As teclas de atalho predefinidas foram concebidas para suportar um jogo competitivo; no entanto, pode personalizá-las para que melhor se adeqúem ao seu estilo.

- Para personalizar as teclas de atalho, seleccione OPTIONS (Opções) no menu Principal, clique em SETTINGS (Definições) e depois seleccione o separador Hotkeys (Teclas de Atalho).

FUNÇÕES BÁSICAS DO EDIFÍCIO BASE

No *Command & Conquer 3 Tiberium Wars ™*, passará maior parte do tempo em batalha. Embora as tácticas de combate sejam importantes, alguns confrontos podem ser ganhos antes sequer de terem início por jogadores que montem a sua base de forma estratégica. As decisões que toma numa fase muito inicial do jogo afectam. muitas vezes, o resultado final, por isso é importante aprender como construir uma base de forma rápida e eficaz.

DICAS RÁPIDAS

- Pondere a hipótese de construir uma Crane (Grua) logo de início. O benefício principal de uma Grua é que lhe permite construir o dobro dos edifícios no mesmo período de tempo do que se só tiver o Centro de Construção.
- Tenha em consideração uma expansão inicial para encontrar novos recursos e construa sempre pelo menos mais um Ceifador por cada Refinaria que edifica. Os Ceifadores alimentam a sua economia e, assim sendo, têm de ser protegidos a todo o custo.
- Prepare defesas em todos os pontos que sinta serem mais vulneráveis. Há uma grande tentação para colocar as suas desprotegidas Centrais Eléctricas lá bem atrás na sua base, mas um adversário inteligente tirará partido disto.

EDIFÍCIOS DESACTIVADOS

É essencial ter em conta que quaisquer vantagens que um edifício traga (como por exemplo a capacidade para construir novos tipos de unidades) não estarão disponíveis caso esse edifício esteja desactivado (por exemplo, quando é desligado).

- Um edifício que seja atacado por uma EMP é considerado desactivado. Assim sendo, é essencial manter a sua base protegida de ataques EMP em particular sempre que possível.

Dica: Quando estiver envolvido em batalhas, não se esqueça da sua base. Continue a construir até ter acesso a todas as unidades, melhorias e forças de apoio de que necessita para vencer.

FOCAR O ATAQUE

Em geral, é melhor eliminar as forças adversárias uma de cada vez em vez de abrir demasiadas frentes de batalha. Mesmo um inimigo à beira da derrota pode provocar sérios danos, por isso faz sentido destruir os inimigos sucessivamente para ir fazendo mossa nas fileiras destes e acabar por os levar à derrota. Tente dar prioridade aos alvos de forma a começar pelos mais perigosos e pelos mais vulneráveis.

EDIFÍCIOS SOB ATAQUE? VENDA-OS

Se as suas estruturas são atacadas e a situação parece insolúvel, pense em vender as estruturas antes que estas sejam destruídas. No entanto, tenha em atenção o seguinte: a quantidade de créditos será mais reduzida consoante mais o edifício estiver danificado.

ATENÇÃO COM OS ENGENHEIROS

Embora os GDI Engineers (Engenheiros GDI), os Nod Saboteurs (Sabotadores Nod) e os Scrin Assimilators (Assimiladores Scrin) sejam unidades relativamente fracas, todos eles partilham um papel importante: apoderarem-se de estruturas inimigas e de edifício técnicos. Por isso, o comandante inteligente nunca subestima o poder deles.

- Conseguir colocar o seu Engenheiro no seio das linhas inimigas é mais fácil do que pensa. Os GDI e Nod podem utilizar a capacidade de Call for Transport (Pedir Transporte) das respectivas infantarias para lhes dar uma boleia aérea até às linhas inimigas. O Assimilador Scrin é camuflado e, logo, invisível quando imóvel.

  Dica: Para piorar ainda mais a situação para o seu inimigo, venda uma estrutura inimiga logo após a respectiva captura ou prepare-a de imediato para criar unidades para o seu exército.

ORDENS DE ACÇÕES AVANÇADAS

As unidades do *Command & Conquer 3 Tiberium Wars™* são suficientemente inteligentes para reagir à maior parte das situações quando estão entregues a si mesmas ou quando lhes é dada uma ordem padrão com o botão do lado direito do rato. Por exemplo, atacam automaticamente unidades inimigas que entrem no alcance das suas armas. No entanto, à medida que a sua perícia de jogo aumenta, pode querer incorporar as seguintes ordens de acções avançadas no seu reportório para poder ganhar uma vantagem táctica sobre os inimigos.

ACÇÃO DE ATAQUE

Tecla de atalho: **A**

Quando recebem a ordem para attack-move (ataque-deslocação), as unidades seleccionadas param para atacar quaisquer unidades ou defesas base adversárias ao longo do caminho. Esta é uma forma eficaz de enfrentar forças inimigas ou de atacar uma base inimiga.

ACÇÃO DE ASSALTO

Tecla de atalho: **F**

Esta variação de ataque-deslocação faz com que as suas unidades seleccionadas ataquem também quaisquer edifícios inimigos que encontrem no caminho. As unidades não costumam atacar automaticamente os edifícios inimigos, por isso esta ordem pode também ser útil para arrasar bases inimigas.

MOVIMENTO INVERSO

Tecla de atalho: **D**

Normalmente, as suas unidades deslocam-se directamente na direcção que lhes foi ordenada. A ordem de movimento inverso faz com que recuem, o que pode ser mais rápido, em certos casos, do que mandá-los voltar para trás. Esta é uma opção excelente para retiradas estratégicas ou tácticas de aliciamento.

Dica: Não se esqueça, a maior parte dos veículos têm protecção dianteira mais forte do que a traseira. Os movimentos inversos são a sua melhor aposta para uma retirada estratégica - e segura.

FORÇAR MOVIMENTO

Tecla de atalho: **G**

A ordem forçar movimento exige que as suas unidades seleccionadas se desloquem para um ponto designado - mesmo que o caminho para lá chegar seja *através* de unidades inimigas. Utilize esta ordem para fazer com que os seus tanques atropelem a infantaria contrária em vez de disparar sobre esta. Algumas das maiores unidades terrestres podem mesmo derrubar outros veículos.

MOVIMENTAÇÃO DE FORMAÇÃO

Tecla de atalho: N/A

A movimentação de formação permite-lhe combinar a praticabilidade de uma ordem de deslocação com a simplicidade da pré-visualização de formação.

Para ordenar uma movimentação de formação, prima e mantenha premidos os dois botões do rato no destino pretendido para as unidades seleccionadas e depois desloque o rato. Vê uma variedade de formações que pode escolher. Para seleccionar uma, largue os botões do rato. As unidades seleccionadas deslocam-se então em direcção ao ponto especificado (ao ritmo da unidade mais lenta do grupo) e organizam-se na formação indicada. Isto é útil para evitar que as unidades mais rápidas se afastem das mais lentas enquanto se dirigem para uma batalha.

DESTROÇAR

Tecla de atalho: **CTRL+X**

Se as suas unidades correm o risco de ser derrotadas ou bombardeadas, pode fazer com que elas se espalhem utilizando esta ordem.

COLOCAR PONTO DE REUNIÃO

Tecla de atalho: **CTRL+R**

Este útil atalho permite-lhe estabelecer um ponto de reunião para a fila de espera da produção actualmente seleccionada, sem que para isso tenha de seleccionar o edifício na base. Esta é uma excelente forma de enviar reforços directamente para as linhas da frente a meio da batalha.

MODO PERCURSO

Tecla de atalho: **ALT**

Prima e mantenha premida a tecla de atalho do Modo Percurso para colocar em fila de espera várias ordens com o botão do lado direito do rato. É uma excelente forma de prioritarizar ataques concentrados contra inimigos e estruturas inimigas, ou para definir circuitos em terreno inimigo.

PROTECÇÃO DIANTEIRA

Os tanques e outros veículos blindados sofrem maiores danos quando atacados de lado e sofrem danos consideravelmente superiores quando atacados por trás. Tire partido de conhecer este facto e proteja bem as suas forças.

Dica: Experimente utilizar a ordem movimento inverso para tirar um veículo blindado de uma situação de aperto.

SUPRESSÃO DA INFANTARIA

Quando debaixo de fogo, a infantaria pode tornar-se suprimida. Quando isto acontece, verá as suas tropas prostrarem -se. A infantaria suprimida desloca-se mais lentamente mas defende-se normalmente melhor graças ao facto de se encontrar rente ao chão.

Dica: De maneira geral, quanto mais poderosa a arma, melhor é a suprimir a infantaria. Lembre-se disto ao avaliar a melhor forma de utilizar e contrariar unidades de infantaria.

COBERTURA DA INFANTARIA

A infantaria ajoelha-se automaticamente atrás de protecção quando recebe ordens para se deslocar junto a estruturas civis e outros grandes obstáculos presentes no ambiente que os rodeia. As unidades cobertas defendem-se melhor e são quase impossíveis de suprimir.

Dica: Utilize o seu conhecimento de tácticas de cobertura de infantaria para ganhar vantagem contra forças do mesmo calibre em operações urbanas.

SUPER-ARMAS

Cada uma das três facções do *Command & Conquer 3 Tiberium Wars ™* tem, pelo menos, uma super-arma - algo de tal forma destrutivo que pode praticamente arrasar por completo com qualquer adversário. Estas super-armas são ideais para utilizar em caso de frente a frente quando o seu inimigo se encontra entrincheirado. No entanto, tenha atenção, assim que constrói um edifício de super-arma, aprece um cronómetro em contagem decrescente que é visível tanto para si como para os seus adversários. Não se surpreenda se o seu inimigo redobrar os esforços para o aniquilar antes que o cronómetro chegue ao fim.

Nota: A contagem decrescente pára temporariamente se a sua base estiver com pouca energia.

Dica: Embora as super-armas sejam extremamente poderosas, podem não ser o suficiente para acabar com o jogo. Tenha algumas forças em reserva para acabar com quaisquer forças inimigas que possam sobreviver.

MODOS DE JOGO

CAMPAIGN (CAMPANHA)

Março, 2047. Uma gigantesca bola de fogo nuclear explode no céu nocturno, marcando o fim do comando militar orbital da GDI e o início da Third Tiberium War (Terceira Guerra do Tiberium).

Tiberium. Para a GDI, é uma substância extraterrestre que já poluiu a Terra, tornando inóspitas grandes zonas de terreno e que continua a alastrar-se a um ritmo perigoso. Para os Brotherhood of Nod, Tiberium é o destino da humanidade, uma substância de grande poder, profetizada pelo enigmático líder destes, Kane. A GDI não quer mais do que erradicar o Tiberium da face do planeta; os Nod não querem mais do que controlar aquilo que consideram ser o

mais precioso recurso da Terra. Estala a guerra pelo poder do Tiberium e o destino de todo o planeta está em jogo. É aqui que entra, Comandante. Escolha a quem é fiel e dirija-se à batalha. O resultado final das Tiberium Wars (Guerras Tiberium) está nas suas mãos.

- Para iniciar uma Campanha por uma das facções, seleccione CAMPAIGN (Campanha) no menu Principal e depois seleccione GDI ou NOD. (Recomenda-se a GDI para os novos jogadores.)
- Depois de completar cada missão da Campanha, é-lhe atribuída uma medalha. A medalha que recebe depende do seu desempenho no campo de batalha. As medalhas superiores conquistam-se completando missões nas definições de dificuldade mais elevadas. Complete todos os objectivos bónus de uma missão para conquistar uma Primeira Faixa. Descubra todas as entradas da Intel Database (Base de Dados de Informações) numa missão para conquistar uma Segunda Faixa.
- Entre missões de Campanha, regressa ao ecrã Theater of War (Teatro de Guerra) que lhe permite escolher a missão seguinte, ir para outro Teatro de Guerra (se disponível) e repetir missões já completadas com sucesso. O ecrã Teatro de Guerra mostra quais as medalhas que conquistou em cada missão.

SKIRMISH (LUTA)

As Lutas são batalhas para um jogador que o colocam frente-a-frente com um ou mais adversários controlados pelo computador.

- Para iniciar uma Luta, seleccione SKIRMISH (Luta) no menu Principal e depois clique em NEW SKIRMISH (Nova Luta). Aparece o ecrã Skirmish Setup (Configuração de Luta).

ECRÃ SKIRMISH (LUTA)

- Pode escolher o seu local de partida no mapa antes de começar a Luta. Para o fazer, clique num dos pontos de partida no mapa apresentado.
- As Lutas podem ser jogadas com um máximo de oito jogadores. Quaisquer jogadores que não sejam controlados nem por si nem pelo computador estão marcados como CLOSED (Fechados). Nem todos os mapas suportam o máximo de oito jogadores e não pode ultrapassar o número máximo de jogadores definido pelo mapa.
- Para personalizar as regras da sua luta, clique em RULES (Regras) no ecrã Skirmish (Luta). Pode ajustar a velocidade de jogo e os recursos iniciais, ou activar/desactivar caixotes ao acaso no jogo (para saber mais, consulte *Caixotes* na pág. 17).
- O *Handicap* permite-lhe equilibrar o jogo entre dois jogadores cujo nível está desequilibrado, fazendo com que um dos lados seja à partida mais forte. Um *handicap* positivo aumenta o poder dos ataques e a gravidade dos danos infligidos no adversário, bem como outros factores. Um *handicap* negativo diminui o poder dos ataques e a gravidade dos danos.
- Quando estiver pronto para começar o jogo, clique em PLAY (Jogar).

  Nota: Para carregar uma luta previamente guardada, seleccione SKIRMISH (Luta), clique em LOAD (Carregar) e depois seleccione o jogo guardado que pretende continuar.

A IA PERSONALIZÁVEL

Pode ajustar o comportamento da inteligência artificial do computador tanto em jogos Skirmish (Luta) como Multiplayer (Multijogador) com três níveis de dificuldade e cinco personalidades diferentes. Isto permite-lhe configurar o jogo para que se enquadre nos seus gostos específicos e naquilo que espera do desafio que aí vem.

NÍVEIS DE DIFICULDADE DA IA

Existem quatro níveis de dificuldade diferentes de entre os quais pode escolher para cada jogador controlado pelo computador.

Easy (Fácil)	Recomendado para os jogadores sem experiência em RTS ou para aqueles que pretendam experimentar. Não espere que lhe dê muita luta.
Medium (Médio)	Recomendado para maioria dos jogadores. Não vai encontrar facilidades.
Hard (Difícil)	Recomendado para jogadores experientes que estejam à procura de um desafio. A IA jogará o melhor que pode, sem fazer batota.
Brutal	Recomendado para jogadores *hardcore* que querem ganhar por uma nesga, se é que podem. A IA receberá o dobro dos rendimentos e esta, será a única batota que faz.

NÍVEIS DE HABILIDADE DA IA

Existem cinco personalidades de IA diferentes que determinam o tipo de tácticas de jogo que o seu adversário utiliza.

Balanced (Equilibrado)	Este tipo de personalidade favorece a mistura de forças e um estilo equilibrado que não favorece particularmente nem o ataque nem a defesa.
Rusher (Apressado)	Prepare-se para defender e depressa contra este tipo de personalidade, que partirá de imediato para o ataque.
Turtle (Tartaruga)	Precisará de lutar intensamente para conseguir ultrapassar as barreiras erigidas por este tipo de personalidade focado na defesa, que centra também grande parte dos seus esforços na colheita de recursos.
Guerilla (Guerrilha)	Espere o inesperado desde tipo de personalidade, que o irá perturbar com tácticas de diversão, rápidas e surpreendentes.
Steamroller (Camião TIR)	Este tipo de personalidade favorece a força bruta. O seu objectivo é construir um exército avassalador que utilizará para o atacar com tudo.

MULTIPLAYER (MULTIJOGADOR)

Combate com amigos pelo controlo do Tiberium com uma variedade de opções multijogador.

ON-LINE

Jogar os modos Campanha e Luta do *Command & Conquer 3 Tiberium Wars ™* é só o início. Se quiser por as suas capacidades à prova, experimente a competição mais intensa e excitante disponível juntando-se a uma comunidade global de jogadores de *Command & Conquer*, depois tem de experimentar as emoções do modo multijogador on-line do *Command & Conquer 3 Tiberium Wars ™*.

O modo multijogador on-line não só lhe permite juntar-se a e criar jogos personalizados com outros adversários de carne e osso de todo o mundo, como inclui ainda funções revolucionárias que levam o jogo de estratégia em tempo real para um nível de transmissão desportiva profissional e lhe permitem competir - bem como divertir-se a ver - como nunca antes.

PARA ACEDER ÀS FUNÇÕES ON-LINE, TEM QUE REGISTAR ESTE JOGO COM O CÓDIGO DE REGISTO DE UTILIZADOR EM ANEXO. O REGISTO DESTE JOGO SÓ É POSSÍVEL SER FEITO POR UM JOGADOR. É NECESSÁRIA LIGAÇÃO À INTERNET. OS TERMOS E CONDIÇÕES, BEM COMO AS TAXAS DE SUBSCRIÇÃO E ACTUALIZAÇÕES DE FUNÇÕES PODEM ENCONTRAR-SE EM WWW.EA.COM. DEVE TER MAIS DE 18 ANOS DE IDADE PARA SE REGISTAR ON-LINE.

A EA PODE RETIRAR AS FUNÇÕES ON-LINE APÓS UM AVISO DE 30 DIAS COLOCADO EM WWW.EA.COM

- Para começar um jogo multijogador on-line, seleccione MULTIPLAYER (Multijogador), clique em ON-LINE no menu Principal, depois introduza o seu nome de conta e palavra-chave EA, e a ID on-line.
- Para criar uma nova conta On-line, clique em REGISTER (Registar).
- Para ver o acordo de Termos de Serviço on-line, clique em SERVICE TERMS (Termos de Serviço).

  Nota: Leia atentamente os Termos de Serviço on-line. A EA reserva o direito de eliminar a conta de qualquer pessoa que se descubra não estar a cumprir os Termos de Serviço on-line.

AUTOMATCH (EMPARELHAMENTO AUTOMÁTICO)

O Emparelhamento Automático tenta encontrar o adversário cujo nível esteja mais equilibrado com o seu, tendo por base o nível de capacidade e a velocidade de ligação. Só os jogos 1 vs 1 ou 2 vs 2 classificados é que estão disponíveis através da função Emparelhamento Automático e os resultados são gravados na tabela classificativa.

- Para se preparar para o Emparelhamento Automático, defina o número de jogadores que participam no jogo, a sua cor, o lado que pretende defender e se prefere a transmissão do seu jogo, depois clique em JOIN GAME (Juntar-se ao Jogo).
- Para expandir a pesquisa caso o Emparelhamento Automático não encontre um adversário adequado, clique em WIDEN SEARCH (Ampliar Pesquisa). Isto reduz os critérios de filtragem aumentando as probabilidades de encontrar rapidamente um par.

CUSTOM MATCH (JOGO PERSONALIZADO)

Crie um jogo personalizado ou junte-se a um jogo a partir do ecrã Custom Match (Jogo Personalizado).

Para se juntar a um jogo personalizado:

1. Realce um jogo na entrada, depois clique em JOIN GAME (Juntar-se ao Jogo).
2. Escolha a sua cor, lado e equipa no ecrã Game Options (Opções de Jogo).
3. Para avisar os outros jogadores que está pronto, clique na caixa READY (Pronto).
4. Quando o anfitrião e todos os outros jogadores tiverem seleccionado READY (Pronto), o jogo inicia-se após uma breve contagem decrescente.

Para criar um jogo personalizado:

1. Seleccione CREATE GAME (Criar jogo).
2. Introduza o nome do jogo.
3. Se pretender ter uma palavra-chave para o jogo, introduza-a no espaço fornecido para esse efeito.
4. Seleccione o seu modo de jogo multijogador. (Para saber mais, consulte *Tipos de Modos de Jogo Multijogador* na pág. 25.)
5. Escolha a sua cor, lado e equipa no ecrã Game Options (Opções de Jogo).
6. Para seleccionar um mapa diferente, percorra a lista de mapas e realce o mapa pretendido. Junto ao nome de cada mapa está o número máximo de jogadores que podem jogar nesse mapa. Os mapas oficiais são indicados por um ícone de um escudo.
7. Se pretender transmitir o seu jogo, clique em BROADCAST (Transmitir) e seleccione as suas preferências. (Para saber mais, consulte *BattleCast* na pág. 25.)
8. Para iniciar o jogo, clique em PLAY GAME (Jogar). Quando a contagem decrescente do cronómetro chega ao fim, inicia-se o jogo.

   Nota: Para avaliar as ligações peer-to-peer entre jogadores, clique em CONNECTIONS (Ligações). Os jogadores com classificações de ping fracas podem afectar adversamente o jogo.

OBSERVAR UM JOGO

É possível juntar-se a um Jogo Personalizado como Observer (Observador). Os Observadores não participam no jogo, mas podem percorrer livremente o campo de batalha para ver o que estão a fazer todos os competidores. Os Observadores não podem conversar com os jogadores.

TIPOS DE MODO DE JOGO MULTIJOGADOR

Existem cinco tipos de modo de jogo multijogador diferentes disponíveis no *Command & Conquer 3 Tiberium Wars ™*.

Unranked (Sem Classificação)	Os jogos sem classificação são aqueles que proporcionam uma maior flexibilidade, desde variedade de mapas passando pelos níveis iniciais de recursos e até ao número de jogadores controlados por IA. Estes jogos não afectam a sua posição na tabela classificativa.
Ranked (Classificados) (1 vs. 1)	Os jogos classificados obrigam-no a obedecer a determinadas definições, restringem a selecção de mapas a mapas oficiais concebidos especificamente para um jogo equilibrado e competitivo, e afectam a sua posição na tabela classificativa.
Ranked (Classificados) (2 vs. 2)	Igual ao Classificados (1 vs. 1), mas com quatro jogadores em vez de dois. Não pode disputar jogos classificados com ou contra o computador. No entanto, pode escolher o seu aliado e especificar adversários se jogar através do Custom Match (Jogo Personalizado).
Clan (Clã) (1 vs. 1)	Semelhante ao Classificados (1 vs. 1), excepto que os resultados são tidos em conta para uma tabela classificativa especifica de clãs. Não pode juntar-se nem criar um jogo de clã se não estiver afiliado a um clã. (Para saber mais acerca de clãs, consulte a pág. 26.)
Clan (Clã) (2 vs. 2)	Semelhante ao Classificados (2 vs. 2), excepto que os resultados são tidos em conta para uma tabela classificativa especifica de clãs. Cada equipa de dois jogadores tem de ser composta por jogadores que pertençam ao mesmo clã.

CHAT

Tem a opção de conversar com amigos que façam parte da sua Friend List (Lista de Amigos) ou com qualquer pessoa que esteja na On-line Lobby (Entrada On-line).

- Para conversar na Entrada On-line (os seus comentários são vistos por toda a gente), digite as suas mensagens na caixa sob a janela de chat e clique em SEND (Enviar).
- Para enviar mensagens instantâneas a jogadores que estejam na sua Lista de Amigos, clique no ícone de Envelope para abrir o cliente de Mensagens Instantâneas. A sua Lista de Amigos aparece à esquerda.
- Cada jogador tem três ícones junto ao seu nome. Clique no ponto de interrogação para ver a classificação dele/dela, clique no ponto de exclamação para colocar o jogador na sua lista Ignore (Ignorar), ou clique no símbolo de adição para adicionar esse jogador à sua Lista de Amigos.

BEACONS (SINALIZADORES)

Nos jogos multijogadores pode utilizar sinalizadores para identificar pontos de reunião, fraquezas na posição dos inimigos ou recursos que os seus aliados podem recolher. Quando coloca um sinalizador no mapa, só os seus aliados e pessoas que estejam apenas a ver o jogo é que podem vê-los.

- Para colocar um sinalizador, prima **B**, depois clique no local onde o pretende colocar.

VOICE OVER IP (VOZ IP) (VOIP)

A tecnologia VOIP permite aos jogadores comunicar por voz nos jogos multijogador através de um microfone ou auricular periférico compatível com PC.

- Para activar a VOIP, seleccione OPTIONS (Opções) no menu Principal, clique em SETTINGS (Definições) e depois seleccione o separador Áudio (Áudio). Ou clica em PUSH TO TALK (Premir para Falar) (tem de premir um botão para activar um chat de voz durante o jogo) ou em VOICE ACTIVATED (Activada por Voz) (A VOIP é activada quando a sua voz é detectada). Existe uma barra deslizante de Calibração de Voz para ajustar o som e pode também ajustar o Receive Volume (Volume de Recepção) e Transmit Volume (Volume de Transmissão).
- Pode também activar a VOIP para jogos específicos através de uma caixa de verificação na entrada Game Setup (Configuração do Jogo) tanto para jogos On-line como Network (Em Rede).
- No jogo, pode definir as suas preferências (conversar apenas com aliados ou conversar com toda a gente) clicando no botão Voice Chat Mode (Modo Chat de Voz) localizado à esquerda do mini-mapa.
- Se seleccionar PUSH TO TALK (Premir para Falar) no menu Settings (Definições), aparece um botão directamente abaixo do botão Voice Chat Mode (Modo Chat de Voz) durante o jogo intitulado Voice Chatting (Conversa de Voz). Clique neste botão para conversar.

  Nota: A comunicação VOIP só é possível através de ligações à internet de banda larga.

  Nota: Os Comentadores utilizam VOIP para comunicar com Observadores de um Jogo. No entanto, os Observadores e Espectadores não podem utilizar a VOIP. Para saber mais, consulte *Comentário* na pág. 25.

BATTLECAST:

Leve a experiência de competir on-line no *Command & Conquer 3 Tiberium Wars™* para o nível seguinte com BattleCast. Transmita os seus jogos para que todo o mundo os veja, lance desafios a jogadores rivais, faça crescer o seu perfil quanto mais jogar e pode até comentar os jogos de outros jogadores.

CONFIGURAR E VER UM BATTLECAST

Ao criar um jogo on-line, tem a opção de o transmitir através da função BattleCast. Os jogos transmitidos podem ser vistos por qualquer pessoa que os queira ver, quer tenham comprado o *Command & Conquer 3 Tiberium Wars™* quer não.

Para ver um jogo BattleCast, tem de ter uma cópia do BattleCast Viewer (Visualizador BattleCast). O BattleCast Viewer (Visualizador BattleCast) é automaticamente incluído com o software *Command & Conquer 3 Tiberium Wars™*, ou pode ser transferido grátis a partir do website oficial.

> **Nota:** Para mais informações acerca dos BattleCasts, ou para transferir o BattleCast Viewer (Visualizador BattleCast) grátis, visite **commandandconquer.com**

Os espectadores podem escolher ver um BattleCast a partir de uma série de pontos de vista.

Through the Eyes (Pelos Olhos)	Veja o jogo tal como este aparece a qualquer um dos participantes. Pode alternar entre os vários participantes.
Commentator (Comentador)	Aceda à visão profunda do comentador e a uma análise verbal da batalha. O comentador pode também utilizar a função telestrator (Comentário visual) para indicar pontos de interesse aos espectadores que estejam a ver este canal.
Free Roam (Passeio Livre)	Veja qualquer parte do mapa a qualquer momento sem quaisquer restrições de Nevoeiro de Combate Fog ou de campo de visão de unidade a limitá-lo.

TIPOS DE JOGO

Existem dois tipos de jogo BattleCast. Os jogos **Live!** (Ao Vivo!) são batalhas on-line que se decidem efectuar naquele momento. Os jogos **Upcoming** (Calendarizado) são coordenados no website oficial a horas marcadas e com participantes marcados.

Para marcar um jogo Upcoming (Calendarizado):

1. Visite **commandandconquer.com** e clique em BATTLECAST.
2. Clique em MATCH SCHEDULING (Marcar Jogo) e siga as instruções que aparecem no ecrã.

Para transmitir um jogo Live! (Ao Vivo!):

1. Siga as instruções para criar um Jogo Personalizado (consulte a pág. 23).
2. Clique no separador Broadcast (Transmitir).
3. Clique na caixa Broadcast Game (Transmitir Jogo) para activar a transmissão on-line do seu jogo. Se assim pretender, dê um nome ao seu jogo e faça uma breve descrição.
4. Seleccione a quantidade pretendida de Tape Delay (Atraso da Gravação).
5. Para activar o comentário, clique no separador Rules (Regras) e depois clique na caixa Commentary (Comentário).
6. Clique em OK para guardar as suas preferências e continuar a criar o Jogo Personalizado.

TAPE DELAY (ATRASO DE GRAVAÇÃO)

Ao criar um jogo personalizado que pretende transmitir por BattleCast, tem a opção de adicionar Atraso de Gravação, o que assegura que os espectadores não podem influenciar o resultado final do jogo.

- Pode seleccionar de entre não ter qualquer atraso de gravação até ter um máximo de 120 minutos de atraso. A predefinição é 10 minutos.

COMMENTARY (COMENTÁRIO)

Um BattleCast pode também ter um comentador que fornece uma análise contínua do jogo para os espectadores atravésda função VOIP (para saber mais, consulte *IP Voz* na pág. 24). Utilizando o telestrator (comentário visual) do jogo, o comentador pode chamar a atenção dos espectadores para determinadas áreas de interesse, muito ao estilo do que acontece com as transmissões televisivas de eventos desportivos.

- Para utilizar o comentário visual (no modo Commentary (Comentário) durante um jogo multijogador), seleccione a interface Telestrator (Comentário Visual) no topo da Janela de Combate e depois comece a desenhar no ecrã.

O SEU PERFIL COMMAND & CONQUER 3

O seu perfil em commandandconquer.com é o seu passaporte para a comunidade global de jogadores *Command & Conquer*. Os perfis mantêm um registo do historial de jogos, classificações, reputação do jogador e estatísticas, para além de oferecerem uma lista dos jogos que estão para vir. Ao disputar jogos consecutivos de *Command & Conquer 3 Tiberium Wars ™*, a sua classificação de perfil melhora automaticamente. Consequentemente, quando pesquisa emparelhamentos automáticos on-line, o sistema procura automaticamente jogadores com uma classificação semelhante de forma a assegurar um jogo interessante e equilibrado. Se pretender competir em jogos classificados para a tabela classificativa, procure adversários que estejam acima de si na tabela.

- Para criar um perfil, visite **commandandconquer.com**, seleccione REGISTER (Registar), depois siga as instruções que aparecem no ecrã.
- Aqueles que não possuam o Command & Conquer 3 Tiberium Wars™ também podem criar perfis em **commandandconquer.com**

  Dica: Em **commandandconquer.com**, encontra um calendário dos jogos que estão para vir - incluindo jogos nos quais está previsto participar – e finais de torneios entre jogadores do topo da classificação. Existe melhor forma de melhorar o seu jogo do que ver os profissionais?

CLANS (CLÃS)

Ao avançar nas suas batalhas on-line, pode querer juntar-se a um clã. Os clãs são grupos formados por jogadores que competem on-line em conjunto. O *Command & Conquer 3 Tiberium Wars ™* fornece competições com classificações separadas tanto para jogadores individuais como para clãs.

- Para criar um clã, visite **commandandconquer.com**, clique em CLANS (Clãs) e depois seleccione CREATE/EDIT CLANS (Criar/Editar Clãs). Siga as instruções que aparecem no ecrã.
- Para convidar jogadores a juntar-se ao seu clã, visite o website oficial, clique em CLANS (Clãs) e depois seleccione INVITE MEMBERS (Convidar Membros).

  Nota: Durante o chat, os jogadores afiliados a clãs têm o nome do seu clã visível entre parênteses em frente ao seu nome on-line.

NETWORK (REDE)

O *Command & Conquer 3 Tiberium Wars ™* permite-lhe comparar perícia e exércitos através de uma Local Area Network (Rede de Área Local) (LAN).

- Para iniciar o jogo em rede, seleccione MULTIPLAYER (Multijogador) no menu Principal e depois clique em NETWORK (Rede).
- Para criar um jogo em rede, siga os mesmo procedimentos básicos que segue para criar um jogo on-line. (Para mais informações, consulte *On-line* na pág. 22.)

REPLAYS (REPETIÇÕES)

Quando completa um jogo de luta ou multijogador, tem a opção de guardar uma repetição da missão no seu disco rígido.

- Pode também transferir as repetições de outros jogadores, ou adicionar comentários a uma repetição. (Para saber mais, consulte *Comentário* na pág. 25.)
- Para carregar uma repetição, seleccione MULTIPLAYER (Multijogador) no menu Principal e depois clique em REPLAYS (Repetições).
-

UNIDADES, ESTRUTURAS E FORÇAS

A característica chave de um bom comandante é um profundo conhecimento de todo o arsenal à sua disposição.

SUPPORT POWERS (FORÇAS DE APOIO)

As Forças de Apoio são acções especiais específicas para a facção pela qual combate. Aparecem como ícones do lado esquerdo da Janela de Combate. Utilizar uma Força de Apoio custa recursos.

- De cada vez que utiliza uma Força de Apoio existe um período de recuperação antes de a poder voltar a utilizar.
- As Forças de Apoio são automaticamente desbloqueadas quando constrói a estrutura necessária.

UPGRADES (MELHORIAS)

Muitas unidades podem ser melhoradas com diferentes tecnologias, incluindo armas avançadas e novas capacidades.

- Para melhorar uma unidade, tem primeiro de pesquisar a melhoria numa estrutura específica da facção. Seleccione a estrutura adequada e clique no ícone que representa essa melhoria. O custo é deduzido aos seus créditos e a melhoria é pesquisada.

  Nota: Mesmo depois de ter pesquisado uma melhoria, a estrutura onde a pesquisa foi efectuada tem de permanecer operacional para poder recolher os benefícios dessa melhoria. Se a estrutura for destruída, terá de a reconstruir para recuperar os benefícios dessa melhoria.

ABILITIES (CAPACIDADES)

As Capacidades são acções especiais especificas de cada unidade que são iniciadas pelo jogador. Ao contrário do que acontece com a maioria das Forças de Apoio, a maior parte das Capacidades não custam recursos por utilização (embora isso aconteça com algumas). No entanto, tal como acontece com as Forças de Apoio, normalmente necessitam de um período de recuperação antes de poderem voltar a ser utilizadas. Certas Capacidades têm de ser pesquisadas antes de poderem ser utilizadas.

GDI

As forças GDI têm uma missão: salvar o mundo da expansão do Tiberium. O seu objectivo é pôr fim à organização terrorista The Brotherhood of Nod e inverter os efeitos do Tiberium no ecossistema para que o mundo possa voltar a conhecer um nível de habitabilidade sustentável

Cheias de recursos, organizadas e bem armadas, as forças GDI são directas e de confiança. A GDI precisa, às vezes, de passar por alguma burocracia para que as coisas possam ser feitas, mas quando esses processos estão despachados, é praticamente imparável.

De maneira geral, as forças GDI preferem fiar-se naquilo que já conhecem e sabem resultar do que arriscar-se com tecnologias novas mas questionáveis. No entanto, a GDI é uma organização com recursos, concebida para suportar sofrimento e responder bem a emergências inesperadas.

UNIDADES GDI

INFANTRY (INFANTARIA)

Todas as unidades de infantaria GDI são treinadas nas **Barracks (Casernas)**.

Ícone/Nome	Descrição
Rifleman Squad (Formação de Espingardeiros)	As Formações de Espingardeiros são o alicerce das forças terrestres da GDI, capazes de cavar trincheiras para se proteger a si mesmos - e a outras unidades de Infantaria – quando defendendo uma posição. ➤ **Capacidades:** Dig In (Cavar), Call for Transport (Pedir Transporte) ➤ **Melhorias:** Composite Armor (Blindagem Composta)
Missile Squad (Formação de Mísseis)	As Formações de Mísseis, a oposição natural dos Espingardeiros, fornece fogo amigo essencial. As suas poderosas armas anti-veículos tornam-nos mais lentos do que os Espingardeiros e, consequentemente, vulneráveis a ataques inimigos. ➤ **Capacidades:** Call for TransportCall for Transport (Pedir Transporte) ➤ **Melhorias:** Composite Armor
Engineer (Engenheiro)	Os Engenheiros podem capturar instalações inimigas, reparar estruturas GDI e pontes danificadas e comandar veículos terrestres caídos como os Juggernaut. No entanto, devido à sua lentidão de movimentos e vulnerabilidade é boa ideia dar-lhes sempre a maior protecção possível. ➤ **Capacidades:** Call for Transport (Pedir Transporte)
Grenadier Squad (Formação de Granadeiros)	As Formações de Granadeiros cumprem o papel de infantaria de ataque corpo-a-corpo da GDI. São extremamente difíceis de suprimir e podem correr rapidamente com formações inimigas inteiras que estejam em guarnição em qualquer estrutura, graças às suas granadas potentes e lançadas com assistência de *rockets*. ➤ **Requisitos:** Command Post (Posto de Comando) ➤ **Capacidades:** Call for Transport (Pedir Transporte), Clear Garrisoned Structure (Esvaziar Estrutura em Guarnição) ➤ **Melhorias:** Composite Armor (Blindagem Composta)
Sniper Team (Equipa de Atiradores Furtivos)	As Equipas de Atiradores Furtivos conseguem matar a maior parte da infantaria a longa distância com um só tiro preciso e têm treino em tácticas de reconhecimento, como a camuflagem e a identificação de alvos de artilharia. ➤ **Requisitos:** Armory (Armeiro) ➤ **Capacidades:** Call for Transport (Pedir Transporte)
Commando (Comandos)	Graças às suas carabinas de disparo rápido exclusivas, os Comandos não têm rival na luta contra infantaria inimiga. Os seus explosivos podem demolir estruturas e até grandes veículos terrestres, como o Avatar Warmech. ➤ **Requisitos:** Armory (Armeiro) ➤ **Capacidades:** Jump Jets (Foguetes para Saltar), Call for Transport (Pedir Transporte)
Zone Trooper (Soldado de Zona)	Capaz de sobreviver em ambientes inóspitos, os Soldados de Zona são extremamente móveis, bem protegidos e treinados para destruir infantarias e veículos inimigos com as suas armas potentes. ➤ **Requisitos:** Tech Center (Centro Tecnológico) ➤ **Capacidades:** Jump Jets (Foguetes para Saltar), Call for Transport (Pedir Transporte) ➤ **Melhorias:** Scanner Packs (Embalagens de Scanner), Power Packs (Embalagens de Energia)

VEÍCULOS

A maior parte dos veículos da GDI são construídos na **War Factory (Fábrica de Guerra)**.

Ícone/Nome	Descrição
Pitbull	Embora o Pitbull – o veículo batedor básico da GDI – possa disparar mísseis capazes de danificar veículos terrestres e aéreos, a sua blindagem é demasiado fraca para sobreviver a combate directo. Os Pitbulls podem também detectar unidades camufladas. ➤ **Melhorias:** Mortar (Morteiro)
Predator Tank (Tanque Predator)	O Predator está equipado com um canhão capaz de perfurar blindagem e consegue suportar fogo pesado graças à sua forte blindagem. No entanto, é ineficaz contra a blindagem da infantaria e vulnerável a aviões inimigos a não ser que apoiado por defesas anti-aéreas. ➤ **Melhorias:** Railgun Capacitors (Adaptadores para Armas)
APC	A infantaria da GDI depende dos APCs para se deslocar em segurança em terreno inimigo. Os APCs podem disparar contra aviões, infantaria e veículos ligeiros e foram concebidos para permitir ataques de infantaria a partir do seu interior. ➤ **Capacidades:** Mine Layer (Colocar Minas)
Harvester (Ceifador)	Os Ceifadores da GDI reconhecem-se facilmente pela metralhadora ligeira montada sobre o tejadilho, utilizada para afastar seja quem for que tente roubar a sua preciosa carga. ➤ **Requisitos:** Refinery (Refinaria)
MCV	O Mobile Construction Vehicle (Veículo de Construção Móvel) (MCV) foi inventado para fornecer à GDI uma base móvel sempre que necessário. Os MCVs podem ser vistos a levar material para e dos Construction Yards (Centros de Construção).
Rig (Estrutura de Armamento)	O Rig é um veículo de apoio pesado capaz de se transformar numa Base de Combate, que fornece defesas fortes com dois Canhões de Protecção integrados, um lança-mísseis, scanners de detecção de camuflados e drones de reparação automatizados. ➤ **Requisitos:** Command Post (Posto de Comando)
Mammoth Tank (Tanque Mammoth)	Armado com canhões duplos e silos de mísseis, o Tanque Mammoth é o topo de gama dos veículos de combate blindados. Embora lento, o Mammoth é tão poderoso que consegue esmagar tanques mais pequenos utilizando simplesmente as suas lagartas. ➤ **Requisitos:** Tech Center (Centro Tecnológico) ➤ **Melhorias:** Railgun Capacitors (Adaptadores para Armas)
Juggernaut	A plataforma de artilharia terrestre da GDI pode suportar operações de tanques com os seus canhões de longo alcance, servir de arma de cerco quando estacionada junto a uma base inimiga e bombardear alvos com o auxílio de Equipas de Atiradores Furtivos. ➤ **Requisitos:** Tech Center (Centro Tecnológico) ➤ **Capacidades:** Bombard Target (Bombardear Alvo)

Surveyor (Vigilante)	O Vigilante pode encontrar locais interessantes para bases e partir para lá de forma a auxiliar a construção. A sua maior utilidade vem ao de cima quando junto a campos de Tiberium.

AVIAÇÃO

A maior parte dos veículos de aviação da GDI são construídos no **Airfield (Aeródromo)**.

Ícone/Nome	Descrição
Orca	O Orca é eficaz numa grande variedade de papeis incluindo reconhecimento, fogo amigo para apoiar operações terrestres e dirigir ataques a instalações inimigas. Pode ser equipado para aumentar as suas capacidades de batedor. ➤ **Capacidades:** Deploy Sensor Pod (Lançar Cápsulas de Sensores) ➤ **Melhorias:** Sensor Pods (Cápsulas de Sensores)
Firehawk	Os Firehawks podem transportar pesadas Bombas de Fogo Hellcat ou Mísseis Cascavel para destruir aviões inimigos. Quando equipados com Turbos Stratofighter, os Firehawks podem voar fora do alcance das defesas anti-aéreas inimigas e depois mergulhar para o ataque. ➤ **Requisitos:** Tech Center (Centro Tecnológico) ➤ **Melhorias**: Stratofighter Booster (Turbo Stratofighter)
V-35 Ox Transport (Transporte V-35 Ox)	O V-35 Ox – um transporte aéreo capaz de carregar tudo excepto as forças militares mais pesadas de todas – permite à GDI preparar ataques surpresas. No entanto, os Transportes Ox não têm autonomia suficiente para entrar em território inimigo.

ESTRUTURAS GDI

ESTRUTURAS DE PRODUÇÃO DA GDI

Ícone/Nome	Descrição
Construction Yard (Centro de Construção)	O bem armado Centro de Construção faz também o papel de base adiantada da GDI. Pode transformar-se num MCV, o que lhe dá mobilidade mas tem de ser protegido a todo o custo. O Centro de Construção fornece capacidade de radar às bases GDI.
Power Plant (Central Eléctrica)	A Central Eléctrica da GDI fornece energia limpa e eficiente às suas bases de combate adiantadas. ➤ **Melhorias:** Advanced Turbines (Turbinas Avançadas)

Crane
(Grua)

As maiores bases da GDI enviam Gruas para ajudar a cumprir calendários de construção mais apertados. Um só Grua pode duplicar a velocidade a que a base adiantada da GDI é construída.

Refinery
(Refinaria)

A Refinaria GDI é extremamente eficaz na transformação de Tiberium em úteis recursos. A Refinaria vem com um Ceifador incluído e é essencial para criar os fundos necessários para suportar os esforços militares da GDI.

Barracks
(Casernas)

As Casernas GDI são um centro de recrutamento e treino num só. As divisões de infantaria da GDI podem ser preparadas para combater de forma rápida e eficiente aqui.

- **Requisitos:** Power Plant (Central Eléctrica)

Armory
(Armeiro)

O Armeiro permite à GDI aceder aos seus melhores soldados especializados. Inclui melhorias para Power Armor (Armadura Forte) para Soldado de Zona, bem como uma enfermaria que pode curar soldados de infantaria feridos.

- **Requisitos:** Barracks (Casernas)

War Factory
(Fábrica de Guerra)

A Fábrica de Guerra GDI constrói os veículos GDI padrão e está equipada com drones de reparação automatizados que reparam automaticamente quaisquer danos existentes nos veículos que se aproximam.

- **Requisitos:** Power Plant (Central Eléctrica), Refinery (Refinaria)

Command Post
(Posto de Comando)

O Posto de Comando é um componente essencial de uma base GDI avançada. Pode analisar locais distantes e é necessário para construir estruturas fundamentais.

- **Requisitos:** Power Plant (Central Eléctrica), Refinery (Refinaria)

Tech Center
(Centro Tecnológico)

Os Centros Tecnológicos fornecem tecnologia militar de ponta às forças GDI. Veículos, tanques e aviões podem todos ser melhorados. Adicionalmente, um Centro Tecnológico permite também acesso a algumas das forças mais poderosas da GDI.

- **Requisitos:** Barracks (Casernas), Command Post (Posto de Comando)

Airfield
(Aeródromo)

Os Aeródromos GDI apoiam operações terrestres em zonas de combate. Cada Aeródromo contém um máximo de quatro aviões. Os Aeródromos podem ordenar Ataques Orca, enviar infantaria e veículos através de transporte aéreo e requisitar grupos de reconhecimento de elite Bloodhound (Cães de Fila).

- **Requisitos:** Barracks (Casernas), Command Post (Posto de Comando)

Space Command Uplink (Ligação a Comando Espacial)		Esta plataforma de lançamento auto-contida permite à GDI enviar armas de apoio topo de gama e enviar Soldados de Zona para o campo de batalha a partir da órbita terrestre. As armas EMP chamadas Artilharia de Onda de Choque também podem ser utilizadas. ➤ **Requisitos:** Tech Center (Centro Tecnológico)

ESTRUTURAS DE APOIO GDI

Ícone/Nome		Descrição
Watchtower (Torre de Vigia)		➤ Estas estruturas altas com um bom campo de visão e com metralhadoras de infantaria automatizadas e de disparo rápido garantem a segurança da base contra ameaças inimigas.
Guardian Cannon (Canhão de Protecção)		Os Canhões de Protecção - equipados com uma arma automatizada que pode perfurar blindagem de tanques mas que é menos eficaz contra infantaria – são muito comuns em áreas vulneráveis a ataques com veículos blindados.
AA Battery (Bateria AA)		A Bateria AA contém canhões capazes de eliminar aviões com uma eficácia mortífera. Os sistemas de alvo e os actuadores em torre não conseguem identificar ataques terrestres, por isso são totalmente inúteis contra infantaria ou tanques. ➤ **Requisitos:** Command Post (Posto de Comando)
Tiberium Silo (Silo de Tiberium)		O Silo de Tiberium, feito com materiais especiais que permitem armazenamento a longo prazo, é a instalação de armazenamento ideal para Tiberium em excesso. ➤ **Requisitos:** Refinery (Refinaria)
Sonic Emitter (Emissor Sónico)		Os Emissores Sónicos foram inicialmente desenvolvidos para dispersar Tempestades de lões e partir Tiberium, mas ganharam reputação como defesas de base extremamente poderosas. ➤ **Requisitos:** Tech Center (Centro Tecnológico)
Ion Cannon Control (Controlo de Canhão de lões)		Construindo esta estrutura passa a ter acesso à versão mais recente da arma mais temida da GDI, o Canhão de lões, que pode vaporizar praticamente tudo aquilo que se encontre no seu substancial raio de acção. ➤ **Requisitos:** Tech Center (Centro Tecnológico)

FORÇAS DE APOIO GDI

Ícone/Nome	Descrição
Radar Scan (Scan Radar)	O Scan Radar permite uma poderosa análise sensorial localizada de uma área designada do campo de batalha que revela instantaneamente inimigos camuflados. ➤ **Activado no:** Command Post (Posto de Comando)
GDI Airborne (Forças Aéreas GDI)	Os Pára-quedistas estão prontos para descer em qualquer ponto visível do campo de batalha que precisa de reforços. ➤ **Activado no:** Armory (Armeiro)
Sharpshooter Team (Equipa de Atiradores Furtivos)	O comandante da GDI pode chamar uma série de experientes Equipas de Atiradores Furtivos para enviar para as costas das linhas inimigas. ➤ **Activado no:** Tech Center (Centro Tecnológico)
Orca Strike (Ataque Orca)	Os aviões Orca estão sempre prontos para entregar uma encomenda de mísseis ar-terra guiados por infra-vermelhos exactamente onde pretende que eles caiam. ➤ **Activado no:** Airfield (Aeródromo) ➤ **Requisitos:** Command Post (Posto de Comando)
Bloodhounds (Cães de Fila)	Os Cães de Fila são uma unidade aerotransportada de reconhecimento e ataque rápido de Pitbulls e APCs veteranos, largada em qualquer ponto visível do campo de batalha. ➤ **Activado no:** Command Post (Posto de Comando) ➤ **Requisitos:** Tech Center (Centro Tecnológico)
Zone Trooper Drop Pods (Cápsulas de Lançamento de Soldado de Zona)	Os Soldados de Zona, treinados especificamente em descida atmosférica, caem directamente na batalha para resolverem a questão com as suas armas poderosas. ➤ **Activado no:** Space Command Uplink (Ligação a Comando Espacial)
Shockwave Artillery (Artilharia de Onda de Choque)	Equipada em mísseis, a tecnologia de emissão sónica da GDI tem a capacidade de dizimar tudo aquilo por que passe o raio, ao mesmo tempo que desactiva todas as instalações ou unidades mecânicas que estejam na periferia do raio. ➤ **Activado no:** Space Command Uplink (Ligação a Comando Espacial)
Ion Cannon (Canhão de Iões)	Os comandantes GDI podem requisitar a uma estação de combate orbital que dispare um raio concentrado sobrecarregado de iões que desintegra alvos sem causar qualquer dano ambiental. ➤ **Activado no:** Ion Cannon Control (Controlo de Canhão de Iões)

MELHORIAS DA GDI

Ícone/Nome	Descrição
Composite Armor (Blindagem Composta)	A Blindagem Composta protege as preciosas tropas de infantaria da GDI de sofrerem danos maiores quando em batalha. ➤ **Unidades Afectadas:** Rifleman Squad (Formação de Espingardeiros), Missile Squad (Formação de Mísseis), Grenadier Squad (Formação de Granadeiros) ➤ **Desenvolvida no:** Armory (Armeiro)

Scanner Packs (Embalagens de Scanner)		Melhorando a sua armadura eléctrica com embalagens de scanner, os Soldados de Zona passam a ver mais longe e a ser capazes de detectar inimigos camuflados. ➤ **Unidade Afectada:** Zone Trooper (Soldados de Zona) ➤ **Researched At:** Armory (Armeiro)
Power Packs (Embalagens de Energia)		A armadura eléctrica é extremamente resistente e inclui sofisticados sistemas médicos que permitem aos Soldados de Zona recuperar da maior parte dos ferimentos. ➤ **Unidade Afectada:** Zone Trooper (Soldados de Zona) ➤ **Researched At:** Armory (Armeiro)
Mortars (Morteiros)		Embora o Pitbull seja essencialmente para reconhecimento e fogo anti-aéreo, melhorar este veículo com Morteiros transforma-o numa plataforma de artilharia ligeira. ➤ **Unidade Afectada:** Pitbull ➤ **Researched At:** Tech Center (Centro Tecnológico)
Railgun Capacitors (Adaptadores para Armas)		A tecnologia de armas aceleradas magneticamente oferecem inúmeras vantagens relativamente às armas convencionais. A principal vantagem é um poder de fogo muitíssimo superior. ➤ **Unidades Afectadas:** Predator Tank (Tanque Predator), Mammoth Tank (Tanque Mammoth) ➤ **Pesquisados no:** Tech Center (Centro Tecnológico)
Stratofighter Boosters (Turbos Stratofighter)		Quando equipados com Turbos Stratofighter, os Firehawks da GDI podem teletransportar-se para praticamente qualquer local, evitando assim com toda a segurança a maior parte das defesas anti-aéreas. ➤ **Unidade Afectada:** Firehawk ➤ **Pesquisados no:** Tech Center (Centro Tecnológico)
Sensor Pods (Cápsulas de Sensores)		As Cápsulas de Sensores da GDI permitem ao Orca Fighter detectar com precisão tropas camufladas. ➤ **Unidade Afectada:** Orca Fighter ➤ **Pesquisados no:** Tech Center (Centro Tecnológico)
Advanced Turbines (Turbinas Avançadas)		As Turbinas Avançadas fornecem às Centrais Eléctricas que se encontrem nas imediações um mecanismo muito mais forte e eficiente para gerar energia a um maior ritmo. ➤ **Pesquisadas na:** Power Plant (Central Eléctrica) ➤ **Requisito:** Tech Center (Centro Tecnológico)

CAPACIDADES GDI

Ícone/Nome		Descrição
Call for Transport (Pedir Transporte)		Todas as unidades de infantaria e veículos que tenham esta capacidade podem pedir a um transporte Ox que os leve onde quiserem. ➤ **Requisitos:** Airfield (Aeródromo) ➤ **Unidades Afectadas:** Rifleman Squad (Formação de Espingardeiros), Missile Squad (Formação de Mísseis), Engineer (Engenheiro), Grenadier Squad (Formação de Granadeiros), Sniper Team (Equipa de Atiradores Furtivos), Commando (Comandos), Zone Trooper (Soldados de Zona), Pitbull, APC, Predator Tank (Tanque Predator)

Dig In (Cavar)		A infantaria treinada com esta capacidade pode criar Trincheiras - uma estrutura construída a partir de sacos de areia que pode ser protegida por guarnição. ➤ **Unidade Afectada:** Rifleman Squad (Formação de Espingardeiros)
Jump Jets (Foguetes para Saltar)		Os Foguetes para Saltar permitem a tropas equipadas para o propósito sobrevoar o campo de batalha ou terreno impossível de ultrapassar de outra forma. ➤ **Unidades Afectadas:** Zone Trooper (Soldados de Zona), Commando (Comandos)
Mine Layers (Colocar Minas)		Esta capacidade permite a um APC colocar pequenos campos de minas no campo de batalha. ➤ **Unidade Afectada:** APC ➤ **Requisitos:** Tech Center (Centro Tecnológico)
Bombard Target (Bombardear Alvo)		Os Juggernauts podem disparar os seus canhões muito mais longe do que habitualmente alvejando qualquer área que esteja no campo de visão de uma Equipa de Atiradores Furtivos. ➤ **Unidade Afectada:** Juggernaut
Pulse Scan (Radar de Impulso)		Utilize esta capacidade para analisar o campo de batalha de forma a revelar unidades camufladas e estruturas inimigas. ➤ **Unidade Afectada:** Orca
Deploy Sensor Pod (Lançar Cápsula de Sensores)		Os Orcas podem utilizar estas cápsulas para identificar e seguir formações inimigas e revelar forças escondidas. ➤ **Unidade Afectada:** Orca

THE BROTHERHOOD OF NOD

Os seguidores dos The Brotherhood of Nod não se consideram partam de um exército mas sim parte de uma religião. Eles acreditam que o seu líder, Kane, está na frente de um movimento que pretende elevar a raça humana a novos voos. A sua lealdade a Kane é tida como absoluta e as suas convicções, inabaláveis. Estão dispostos a sacrificar tudo e todos para trazer uma vitória a Irmandade.

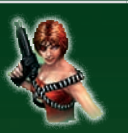
As forças Nod são uma invulgar combinação de milícias de terceiro mundo mal equipadas com mercenários profissionais especializados detentores de armamento exótico. O estilo preferido dos Nod é uma abordagem de guerrilha no campo de batalha. Gostam de se deslocar rapidamente para o ataque e depois fugir sem deixar rasto. A sua mistura de material militar de ponta com material militar obsoleto pode ser terrivelmente letal, mas também imprevisível.

UNIDADES NOD

NINFANTARIA NOD

Todas as unidades de infantaria Nod são treinadas na **Hand of Nod (Mão de Nod)**.

Ícone/Nome		Descrição
Militant Squad (Formação de Militantes)		Mal treinados mas numerosos, estes fracos soldados de Nod estão armados com velhas armas do Século XX. ➤ **Capacidades:** Call for Transport (Pedir Transporte) ➤ **Melhorias:** Tiberium Infusion (Infusão de Tiberium), Confessor

Militant Rocket Squad (Formação Militante Lança-Mísseis)	Embora armadas com lança-mísseis capazes de destruir aviões e veículos blindados, as Formações Militantes Lança-Mísseis são, ainda assim, extremamente vulneráveis no campo de batalha. ➤ **Capacidades:** Call for Transport (Pedir Transporte) ➤ **Melhorias:** Tiberium Infusion (Infusão de Tiberium), Confessor
Saboteur (Sabotador)	O Sabotador pode capturar estruturas inimigas e reparar instantaneamente instalações Nod e pontes. Ele está também equipado com explosivos que podem ser colocados em estruturas neutras e detonados quando as forças inimigas se aproximarem. ➤ **Capacidades:** Call for Transport (Pedir Transporte), Booby Trap (Armadilhar)
Fanatic (Fanáticos)	Os Fanáticos Nod estão equipados com dispositivos explosivos voláteis que detonam quando estão perto de forças inimigas. Os Fanáticos não podem ser suprimidos e têm de ser eliminados antes de atingir os seus alvos. ➤ **Capacidades:** Call for Transport (Pedir Transporte) ➤ **Melhorias:** Tiberium Infusion (Infusão de Tiberium) ➤ **Requirements:** Operations Center (Centro de Operações)
Black Hand (Mão Negra)	Extremamente bem treinados, leais e sobrenaturalmente fortes, as forças de elite Black Hand estão armadas com lança chamas que podem esvaziar por completo estruturas e incinerar formações inimigas. ➤ **Capacidades:** Call for Transport (Pedir Transporte) ➤ **Requisitos:** Operations Center (Centro de Operações)
Shadow Team (Equipa Sombra)	Estas unidades de infantaria podem utilizar a camuflagem e as suas mochilas-planador embalagens deslizantes conversíveis para tornear defesas e expor fraquezas nas linhas da GDI. Uma vez atrás das linhas inimigas, podem colocar explosivos nas estruturas. ➤ **Capacidades:** Call for Transport (Pedir Transporte), Glider Pack (Mochilas-Planador), Explosive Charge (Carga Explosiva) ➤ **Melhorias:** Tiberium Infusion (Infusão de Tiberium), Confessor ➤ **Requirements:** Secret Shrine (Templo Secreto)
Commando (Comandos) 	Os Comandos Nod – os melhores de entre os melhores da infantaria Nod – podem entrar em batalha armados com armas laser de disparo rápido, cargas explosivas em mochilas e geradores de camuflagem portáteis. ➤ **Capacidades:** Call for Transport (Pedir Transporte) ➤ **Requisitos:** Secret Shrine (Templo Secreto), Tech Lab (Laboratório Tecnológico)

VEÍCULOS NOD

A maior parte dos veículos Nod são construídos na **War Factory (Fábrica de Guerra)**.

Ícone/Nome	Descrição
Raider Buggy (Buggy Raider)	Equipado com metralhadoras explosivas que podem dar cabo de infantaria e alvos ligeiros, o Buggy Raider é o mais comum dos veículos Nod. ➤ **Melhorias:** EMP Burst (Raio EMP), Laser Capacitors (Capacitadores Laser)

Attack Bike (Mota de Ataque)

A Mota de Ataque - rápida, armada e equipada com material de radar avançado – é o melhor batedor das forças Nod. Também é razoavelmente poderoso na luta contra aviões.

Scorpion Tank (Tanque Scorpion)

O Tanque Scorpion é o escudo dos Nod. Fácil de manobrar, o Scorpion padrão está artilhado com um canhão de 105 mm capaz de furar blindagem e tem ele mesmo blindagem suficiente para suportar fogo directo - pelo menos durante um bocado.

- **Melhorias:** Laser Capacitors (Capacitadores Laser), Dozer Blades (Lâminas Dozer)

Harvester (Ceifador)

Os Ceifadores Nod são camuflados, o que lhes permite evitar maior parte da detecção e trazer para casa o valioso Tiberium sem sofrer oposição.

- **Requisitos:** Refinery (Refinaria)

MCV

Os ameaçadores MCVs da Irmandade são capazes de passar por terreno razoavelmente limpo e transformar-se num Centro de Construção.

- **Requisitos:** Operations Center (Centro de Operações)

Flame Tank (Tanque de Chamas)

O Tanque de Chamas Nod vem equipado com dois enormes lança-chamas capazes de limpar edifícios ocupados e incinerar estruturas completamente com relativa facilidade.

- **Requisitos:** Operations Center (Centro de Operações)

Stealth Tank (Tanque Camuflado)

Apesar da sua blindagem fraca, o Tanque Camuflado é fantástico. É invisível para maior parte das forças inimigas excepto quando pára para disparar uma saraivada de foguetes mortíferos e precisos.

- **Requisitos:** Operations Center (Centro de Operações)

Beam Cannon (Canhão de Raio)

Embora não tenha como principal intenção o ataque directo a blindagens inimigas, grupos de Canhões de Raio podem danificar seriamente estruturas se lhes for dado tempo suficiente. As suas energias podem também melhorar Obelisks of Light (Obeliscos de Luz).

- **Capacidades:** Reflector Attack (Ataque Reflector)
- **Requisitos:** Tech Lab (Laboratório Tecnológico)

Avatar Warmech

Este veículo terrestre com tecnologia de ponta vem equipado com uma versão portátil do Laser Obelisco. Os Avatars podem aumentar ainda mais o seu já enorme poderio arrancando, literalmente, peças de outros veículos Nod.

- **Capacidades:** Commandeer Technology (Exigir Tecnologia)
- **Requisitos:** Tech Lab (Laboratório Tecnológico)

Emissary (Emissário)

O veículo Emissário foi concebido para viajar até destinos longínquos e estabelecer uma presença Nod, abrindo assim caminho para novas bases adicionais Nod.

AVIAÇÃO NOD

A maior parte dos veículos de aviação Nod são construídos na **Air Tower (Torre Aérea)**.

Icon/Name	Descrição
Venom Patrol Craft (Avião de Patrulha Venom)	O Avião de Patrulha Venom mantém os interesses Nod debaixo de olho com as suas metralhadoras de disparo rápido que são mortíferas contra infantaria inimiga e são ainda bastante eficazes contra aviação inimiga bem como contra certos veículos. ➤ **Capacidades:** Signature Generator (Gerador Especial) ➤ **Melhorias:** Laser Capacitors (Capacitadores Laser), Signature Generators (Geradores Especiais)
Vertigo Bomber (Bombardeiro Vertigo)	Graças à sua capacidade de camuflagem, o Bombardeiro Vertigo surge, aparentemente, do nada e faz a sua entrega de bombas Groundpounder antes que as forças inimigas consigam preparar as suas defesas. ➤ **Requisitos:** Tech Lab (Laboratório Tecnológico)
Carryall (Transportador)	O Transportador consegue transportar maior parte das unidades Nod para novos destinos com custos mínimos e com grande velocidade. No entanto, esta mobilidade é conseguida à custa da blindagem.

ESTRUTURAS NOD

ESTRUTURAS DE PRODUÇÃO NOD

Ícone/Nome	Descrição
Construction Yard (Centro de Construção)	Fortemente protegidos mas essenciais para a missão, os Centros de Construção são cruciais para os esforços de guerra dos Nod e têm tendência para estar super-protegidos precisamente por isso. Também fornecem capacidade de radar às bases Nod.
Power Plant (Central Eléctrica)	A Central Eléctrica Nod pode gerar extraordinárias quantidades de energia a partir de uma pequena quantidade de Tiberium à custa do dano ecológico no ambiente em seu redor.
Crane (Grua)	As Gruas reforçam a capacidade de produção do Centro de Construção Nod. Uma Grua duplica o ritmo de construção das estruturas Nod.
Refinery (Refinaria)	A Refinaria Nod pode rapidamente transformar Tiberium puro em materiais úteis. Cada Refinaria vem com um dos praticamente invisíveis veículos Ceifadores Nod.

Hand of Nod (Mão de Nod)

A Mão de Nod fornece abrigo, alimentos e treino às legiões de militantes, fanáticos e infantaria de elite Nod na sua batalha contra a GDI.

- **Requisitos:** Power Plant (Central Eléctrica)

War Factory (Fábrica de Guerra)

Esta estrutura essencial é utilizada para construir e enviar para a linha da frente os veículos de guerra altamente especializados dos Nod. As Fábricas de Guerra dos Nod têm também drones automatizados que reparam rapidamente veículos danificados que se encontrem nas imediações.

- **Requisitos:** Power Plant (Central Eléctrica), Refinery (Refinaria)

Operations Center (Centro de Operações)

O Centro de Operações contem material de comunicações avançado necessário para as estruturas mais valiosas dos Nod e pode também enviar para a linha da frente tecnologia de contra-espionagem avançada, como o Míssil de Encravamento de Radares e o Campo de Camuflagem.

- **Requisitos:** Power Plant (Central Eléctrica), Refinery (Refinaria)

Secret Shrine (Templo Secreto)

O Templo Secreto dos Nod contém os rituais de treino especial necessário para criar infantaria avançada. Também pode ser utilizado para pesquisar avanços que melhoram substancialmente a eficácia da maior parte das formações de infantaria dos Nod.

- **Requisitos:** Hand of Nod (mão de Nod)

Tech Lab (Laboratório Tecnológico)

Quando existe um Laboratório Tecnológico presente, os The Brotherhood of Nod podem enviar o seu equipamento militar mais avançado, bem como pesquisar melhorias para os seus veículos mais básicos.

- **Requisitos:** Operations Center (Centro de Operações)

Air Tower (Torre Aérea)

As Torres Aéreas permitem apoio aéreo para as operações Nod e a produção de aviões. Cada Torre Aérea fornece bases de aterragem para um máximo de quatro Bombardeiros Vertigo.

- **Requisitos:** Operations Center (Centro de Operações)

Tiberium Chemical Plant (Central Química de Tiberium)

A Central Química de Tiberium permite aos comandantes Nod enviar avançadas armas de Tiberium para o campo de batalha imediatamente.

- **Requisitos:** Tech Lab (Laboratório Tecnológico)

ESTRUTURAS DE APOIO NOD

Ícone/Nome	Descrição
Tiberium Silo (Silo de Tiberium)	Os Silos de Tiberium permitem às bases Nod armazenar tanto Tiberium quanto necessitem para montar uma campanha militar decisiva contra os seus inimigos. ➤ **Requisitos:** Refinery (Refinaria)
Shredder Turret (Torre Destruidora)	As Torres Destruidoras actuam como gigantescas espingardas anti-pessoal quando a infantaria inimiga se aproxima. Embora estas armas façam poucos danos a veículos fortemente blindados, são terrivelmente eficazes contra alvos de carne e osso.
Laser Turret (Torre Laser)	As Torres Laser utilizam uma versão miniatura do infame Obelisco de Luz Nod, transformando-o numa flexível defesa anti-veículos. Trios de Torres Laser, controlados por um centro de defesa, podem rapidamente centrar o seu raio contra alvos blindados que estejam ao seu alcance. ➤ **Requisitos:** Hand of Nod (Mão de Nod)
SAM Turret (Torre SAM)	As Torres SAM disparam sequências de mísseis terra-ar contra aviões inimigos. O só míssil SAM não faz grande mossa, mas disparos contínuos destas defesas podem derrubar um avião. ➤ **Requisitos:** Operations Center (Centro de Operações)
Disruption Tower (Torre de Perturbação)	As Torres de Perturbação geram enormes campos de camuflagem. Os edifícios, infantaria e veículos Nod que estejam nas suas imediações não são vistos pelos inimigos. As Torres de Perturbação não podem ser camufladas elas mesmo. ➤ **Requisitos:** Secret Shrine (Templo Secreto)
Obelisk of Light (Obelisco de Luz)	A torre laser incrivelmente poderosa dos Nod carrega um raio capaz de dizimar veículos e formações de infantaria. O seu assombroso alcance e poder podem ainda ser aumentados pelos novos veículos Canhão de Raio dos Nod. ➤ **Requisitos:** Tech Center (Centro Tecnológico)
Temple of Nod (Templo de Nod)	O Templo de Nod alberga instalações de lançamento necessárias para um incrivelmente destrutivo ataque nuclear bem como avançados super-computadores capazes de reiniciar toda a base no caso de um ataque EMP. ➤ **Requisitos:** Tech Center (Centro Tecnológico)

FORÇAS DE APOIO NOD

Ícone/Nome	Descrição
Radar Jamming Missile (Míssil de Encravamento de Radares)	A tecnologia de Mísseis de Encravamento de Radares dos Nod lança um míssil que desactiva temporariamente a capacidade do inimigo de vender o campo de batalha na sua totalidade. ➤ **Activado no:** Operations Center (Centro de Operações)
Decoy Army (Exército Isco)	A pesquisa dos Nod em matéria de tecnologia de camuflagem levou à descoberta de técnicas de ampliação de luz que criam aparentes imagens espelhadas das suas forças armadas. ➤ **Activado no:** Operations Center (Centro de Operações)
Cloaking Field (Campo de Camuflagem)	Os campos de camuflagem dos Nod podem tornar grupos de unidades Nod invisíveis ao olho humano. Algumas das unidades mais experientes dos Nod utilizam isto para preparar eficientes ataques surpresa. ➤ **Activado no:** Operations Center (Centro de Operações)
Shadow Strike Team (Equipa de Ataque Sombra)	As Equipas de Ataque Sombra descem dos céus com os seus planadores e efectuar assassinatos e demolições com surpreendente rapidez. ➤ **Activado no:** Secret Shrine (Templo Secreto)
Mine Drop (Largar Minas)	Minas largadas de um avião em alta velocidade cobrem uma grande área e são quase invisíveis a olho nu. ➤ **Activado no:** Air Tower (Torre Aérea)
Tiberium Vapor Bomb (Bomba de Vapor de Tiberium)	Os Nod descobriram uma forma de evaporar Tiberium e transformá-lo numa forma gaseificada cujo resultado é utilizado como arma: uma bomba extremamente Tiberium Chemical Plant (Central Química de Tiberium) ➤ **Activado no:** Tiberium Chemical Plant ➤ **Requisitos:** Air Tower (Torre Aérea)
Seed Tiberium (Semear Tiberium)	Semear o chão com Tiberium na sua forma líquida não só acelera a expansão do Tiberium pelo mundo como também tem certos benefícios tácticos. ➤ **Activado no:** Tiberium Chemical Plant (Central Química de Tiberium)
Catalyst Missile (Míssil Catalisador)	Os poderosos efeitos deste míssil único de longo alcance são ampliados pela presença de qualquer Tiberium nas imediações da explosão. ➤ **Activado no:** Tiberium Chemical Plant (Central Química de Tiberium)
Master Computer Countermeasures (Contra-medidas do Computador Central)	Os templos Nod possuem poderosos geradores de reserva e sistemas de controlo concebidos para restaurar rapidamente a energia numa base Nod. ➤ **Activado no:** Temple of Nod (Templo de Nod)
Nuclear Missile (Míssil Nuclear)	A concentração da GDI no Tiberium permitiu aos Nod acumular secretamente um número considerável das armas mais famosas do Século XX: Mísseis Nucleares. ➤ **Activado no:** Temple of Nod (Templo de Nod)

MELHORIAS NOD

Ícone		Descrição
Tiberium Infusion (Infusão de Tiberium)		Este elixir de Tiberium melhora os metabolismos da infantaria e parecem tornar as tropas imunes aos efeitos mortíferos do Tiberium. ➤ **Unidades Afectadas:** Fanatics (Fanáticos), Militant Squad (Formação de Militantes), Militant Rocket Squad (Formação Militante Lança-Mísseis) ➤ **Pesquisada no:** Secret Shrine (Templo Secreto)
Confessor		Líderes Nod experientes apelidados de Confessores aumentam a eficácia de certas tropas e transportam granadas alucinogénias que podem incitar fogo amigo. ➤ **Unidades Afectadas:** Militant Squad (Formação de Militantes), Militant Rocket Squad (Formação Militante Lança-Mísseis) ➤ **Pesquisada no:** Secret Shrine (Templo Secreto)
EMP Coils (Suportes EMP)		Este dispositivo EMP portátil é capaz de desactivar veículos e estruturas com componentes electro-magnéticos. ➤ **Unidade Afectada:** Raider Buggy (Buggy Raider) ➤ **Pesquisada no:** Tech Lab (Laboratório Técnico)
Dozer Blade (Lâmina Dozer)		As Lâminas Dozer podem devastar gravemente infantaria pesada, incluindo os Soldados de Zona da GDI. Podem também limpar campos de minas e servir de blindagem frontal. ➤ **Unidade Afectada:** Scorpion Tank (Tanque Scorpion) ➤ **Pesquisada no:** Tech Lab (Laboratório Técnico)
Laser Capacitors (Adaptadores para Laser)		O Obelisco de Luz dos Nod inspirou os cientistas para tentar reunir a sua tecnologia laser numa forma mais portátil. ➤ **Unidades Afectadas:** Raider Buggy (Buggy Raider), Venom Patrol Craft (Avião de Patrulha Venom), Scorpion Tank (Tanque Scorpion) ➤ **Pesquisada no:** Tech Lab (Laboratório Técnico)
Signature Generator (Gerador Especial)		O Avião de Patrulha Venom pode também ser equipado com esta tecnologia que bloqueia os sistemas de radar inimigos, criando a ilusão de que o Venom é outro tipo de força. ➤ **Unidade Afectada:** Venom Patrol Craft (Avião de Patrulha Venom) ➤ **Pesquisada no:** Tech Lab (Laboratório Técnico)
Liquid Tiberium Core (Núcleo de Tiberium Líquido)		Os Laboratórios Tecnológicos dos Nod permitem que as Centrais Eléctricas próximas aumentem a sua capacidade de produção através de um Núcleo de Tiberium Líquido. ➤ **Pesquisada na:** Power Plant (Central Eléctrica) ➤ **Requisitos:** Tech Lab (Laboratório Tecnológico)

CAPACIDADES NOD

Ícone/Nome		Descrição
Call for Transport (Pedir Transporte)		Esta capacidade permite aos Brotherhood of Nod pedir transporte rápido de e para o campo de batalha. ➤ **Unidades Afectadas:** Militant Squad (Formação de Militantes), Rocket Militant Squad (Formação Militante Lança-Mísseis), Saboteur (Sabotador), Fanatics (Fanáticos), Black Hand (Mão Negra), Shadow Team (Equipa Sombra), Commando (Comandos), Attack Bike (Mota de Ataque), Raider Buggy (Buggy Raider), Scorpion Tank (Tanque Scorpion) ➤ **Requisitos:** Air Tower (Torre Aérea)
EMP Burst (Raio EMP)		Os temerários condutores dos Buggy Raiders Nod são encorajados a encurtar distâncias para veículos inimigos e desactivá-los utilizando esta capacidade. ➤ **Unidade Afectada:** Raider Buggy (Buggy Raider)
Explosive Charge (Carga Explosiva)		Especializadas em demolições e espionagem, as Equipas Sombra podem comprometer seriamente estruturas inimigas com os fortes explosivos que transportam com eles. ➤ **Unidade Afectada:** Shadow Team (Equipa Sombra)
Glider Pack (Mochila-planador)		As Equipas Sombra especializadas podem empregar um planador para se deslocar mais rapidamente nos campos de batalha. ➤ **Unidade Afectada:** Shadow Team (Equipa Sombra)
Booby Trap (Armadilhar)		Coloque armadilhas em qualquer estrutura com guarnição ou ponte utilizando esta capacidade. ➤ **Unidade Afectada:** Saboteur (Sabotador)
Signature Generator (Gerador Especial)		Utilize esta capacidade par fazer com que um único Venom aparece nos radares inimigos como um grupo. ➤ **Unidade Afectada:** Venom Patrol Craft (Avião de Patrulha Venom)
Reflector Attack (Ataque Reflector)		Os Canhões de Raio podem reflectir os seus raios num Avião de Patrulha Venom para atingir alvos que estariam de outra forma fora do alcance. ➤ **Unidade Afectada:** Beam Cannon (Canhão de Raio)
Commandeer Technology (Exigir Tecnologia)		O Avatar Warmech pode utilizar esta capacidade nos seguintes veículos: Mota de Ataque, Tanque de Chamas, Tanque Camuflado ou Canhão de Raio para exigir a tecnologia destes. Isto destrói a unidade cuja tecnologia é exigida. ➤ **Unidade Afectada:** Avatar Warmech

SCRIN

A prova de que a humanidade não está só no Universo surgiu repentinamente, quando os Scrin apareceram na Terra e iniciaram o seu ataque. Parecem viver de Tiberium e, ao contrário de nós, em vez de ficarem doentes por causa da substância, parecem ser curados por ela.

O número das forças Scrin é desconhecido e a sua tecnologia para ser muitíssimo superior à nossa. Curiosamente, a tecnologia deles parece ter-lhes dado um certo nível de resistência ao nosso ambiente - para eles, estranho. Sabemos muito pouco acerca das suas motivações mas, até prova em contrário, teremos de os tratar como uma séria ameaça.

UNIDADES SCRIN

INFANTARIA SCRIN

Todas as unidades de infantaria Scrin são transportadas através do **Portal**.

Ícone/Nome	Descrição
Buzzers	Os terríveis Buzzers são como uma nuvem de lâminas voadoras que conseguem cortar facilmente carne e blindagem ligeira. Parecem ser guiadas por sensibilidade limitada. ➤ **Capacidades:** Combine Com Veículos, Clear Garrisoned Structures (Esvaziar Estrutura em Guarnição)
Disintegrators (Desintegradores)	Estas criaturas metálicas andantes dizimam veículos com um poderoso raio de corte. Quando esmagados, explodem, danificando quaisquer inimigos nas proximidades.
Assimilator (Assimilador)	Este extraterrestre, que é completamente invisível quando está parado, especializa-se no roubo do controlo de estruturas inimigas. Os Assimiladores conseguem também reparar estruturas Scrin e capturar veículos terrestres derrotados.
Shock Troopers (Soldados de Choque)	Os Soldados de Choque têm esse nome devido aos ataques violentos que fazem em zonas densamente povoadas. São perfeitamente capazes de atacar veículos blindados frente-a-frente. ➤ **Requisitos:** Nerve Centre (Centro Nevrálgico), Stasis Chambre (Câmara de Estase) ➤ **Melhorias:** Plasma Disc Launchers (Lançadores de Discos de Plasma), Blink Pack (Mochila de Teletransporte)
Mastermind	O sombrio Mastermind é capaz de se teletransportar e de controlar mentes. Aparece no centro das forças inimigas e assume o controlo de veículos, edifícios e infantaria. ➤ **Requisitos:** Stasis Chamber (Câmara de Estase), Technology Assembler (Centro de Montagem de Tecnologia) ➤ **Capacidades:** Teleport Units (Teletransportar Unidades), Manipulator Device (Dispositivo Manipulador)

VEÍCULOS SCRIN

Todos os veículos Scrin são transportados através da **Warp Sphere (Esfera Warp)**.

Ícone/Nome	Descrição
Seeker (Investigador)	Concebido, aparentemente, para trabalho de batedor, este veículo ligeiro está equipado com scanners avançados bem como com lançadores de discos de plasma.
Gun Walker (Caminhante Armado)	Estes veículos com pernas estão armados com armas de energia de disparo rápido, capazes de destruir infantaria e aviões.
Harvester (Ceifador)	Os Ceifadores absorvem Tiberium e transportam-no para os Extractores Scrin. Parecem também ser capazes de se auto-reparar quando na presença de Tiberium.
Devourer Tank (Tanque Devorador)	O Tanque Devorador está armado com um canhão de protões de longo alcance e pode também consumir Tiberium para sobrecarregar o raio. ➤ **Requisitos:** Nerve Centre (Centro Nevrálgico)
Corrupter (Corruptor)	Os Corruptores espalham lama corrosiva nas estruturas e infantaria, apresentando efeitos verdadeiramente devastadores nos humanos mas, no entanto, efeitos surpreendentemente regeneradores nas suas próprias tropas. ➤ **Requisitos:** Nerve Centre (Centro Nevrálgico)
Annihilator Tripod (Tripé Aniquilador)	Esta devastadora besta andante está armada com três armas de raios montadas em tentáculos articulados independentes e pernas tão poderosas que conseguem esmagar veículos mais pequenos com uma simples pisadela. ➤ **Requisitos:** Technology Assembler (Centro de Montagem de Tecnologia) ➤ **Melhorias:** Forcefield Generator (Gerador de Campo de Forças)
Explorer (Explorador)	Os Scrin, aparentemente obcecados por Tiberium, enviam frequentemente Exploradores para marcar a sua presença em áreas ricas em Tiberium para que a colheita possa começar.

AVIAÇÃO SCRIN

Todos os veículos de aviação Scrin são transportados através do **Gravity Stabilizer (Estabilizador Gravitacional)**.

Ícone/Nome	Descrição
Drone Ship (Nave Drone)	Estas gigantescas torres flutuantes aterram e partem de forma a estabelecer uma base Scrin. As suas funções são semelhantes às dos MCVs.
Stormrider	Os Stormriders são aviões de ataque rápido equipados com uma arma de plasma que é eficaz tanto contra forças terrestres como aéreas.
Devastator Warship (Nave de Guerra Devastadora)	As Naves de Guerra Devastadoras podem infligir graves danos em tudo e todos aqueles que se encontrem abaixo delas graças às suas Baterias de Discos de Plasma Zeus de enorme alcance. ➤ **Requisitos:** Tech Lab (Laboratório Tecnológico) ➤ **Melhorias:** Forcefield Generator (Gerador de Campo de Forças)
Planetary Assault Carrier (Transportador de Assalto Planetário)	Esta enorme nave espacial flutuante contém um complemento de guerreiros que são verdadeiramente terríveis quando descem para atacar alvos terrestres. O Transportador de Assalto Planetário é ainda mais temível ao gerar um Tempestade de Iões. ➤ **Capacidades:** Ion Storm (Tempestade de Iões) ➤ **Requisitos:** Signal Transmitter (Transmissor de Sinal) ➤ **Melhorias:** Forcefield Generator (Gerador de Campo de Forças)
Mothership (Nave-Mãe)	A lenta Nave-Mãe dos Scrin é uma super-arma capaz de libertar um raio de energia que desintegra o seu alvo e provoca uma reacção em cadeia que pode arrasar com cidades inteiras. ➤ **Requisitos:** Signal Transmitter (Transmissor de Sinal)

ESTRUTURAS SCRIN

ESTRUTURAS DE PRODUÇÃO SCRIN

Ícone/Nome	Descrição
Drone Platform (Plataforma Drone)	A Plataforma Drone pode construir outros edifícios Scrin para formar uma base. A Plataforma Drone permite também a capacidade de radar.
Reactor	A fonte de energia primária das bases Scrin, o Reactor faz uma utilização eficiente da radiação de Tiberium para fornecer energia a outras estruturas extra-terrestres.

Extractor

O Extractor recolha e armazena o Tiberium entregue pelos Ceifadores extraterrestres. Vem automaticamente com um Ceifador e é essencial para gerar os fundos de que os Scrin necessitam para investir nos seus esforços de guerra.

Portal

Transporte infantaria Scrin para o campo de batalha com um Portal. O Portal não tem energia suficiente para fornecer passagem a unidades pesadas.

- **Requisitos:** Reactor

Warp Sphere (Esfera Warp)

A Esfera Warp cria um portal capaz de teletransportar os veículos Scrin. Contém drones que reparam veículos danificados que estejam nas proximidades e pode também enviar drones de reconstrução caso tal seja necessário.

- **Requisitos:** Reactor, Extractor

Nerve Center (Centro Nevrálgico)

Necessário para a construção de bases extraterrestres avançadas, o Centro Nevrálgico pode fazer tudo, desde ligar-se em rede a forças extraterrestres distantes até pedir um Espigão Relâmpago para ajudar a defender uma base.

- **Requisitos:** Reactor, Extractor

Gravity Stabilizer (Estabilizador Gravitacional)

O Estabilizador Gravitacional controla as flutuações gravitacionais do corpo planetário onde está construído para permitir um destino de teletransporte seguro para as frotas aéreas/espaciais dos Scrin.

- **Requisitos:** Nerve Center (Centro Nevrálgico)

Stasis Chamber (Câmara de Estase)

Uma Câmara de Estase pode albergar infantaria extraterrestre avançada, como os Soldados de Choque e o Mastermind. A Câmara de Estase pode também projectar um Escudo de Estase para qualquer ponto do campo de batalha.

- **Requisitos:** Nerve Center (Centro Nevrálgico), Portal

Technology Assembler (Centro de Montagem de Tecnologia)

O Centro de Montagem de Tecnologia permite a produção das unidades mais fortes dos Scrin, equipar forças com melhorias e pode fazer com que as forças terrestres sejam invulneráveis a ataques durante um curto período de tempo.

- **Requisitos:** Nerve Center (Centro Nevrálgico), Portal

Signal Transmitter (Transmissor de Sinal)

O Transmissor de Sinal pode ser utilizado para chamar uma maciça Nave-Mãe Scrin. Pode também mudar a sua frequência para abrir Wormholes (Buracos no Espaço) nas suas imediações.

- **Requisitos:** Technology Assembler (Centro de Montagem de Tecnologia)

Foundry (Fundação)

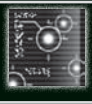
Uma Fundação actua como uma Plataforma Drone ao criar estruturas, fornecendo assim acesso a uma expedita construção de bases aos guerreiros da linha da frente dos Scrin.

ESTRUTURAS DE APOIO SCRIN

Ícone/Nome	Descrição
Buzzer Hives (Colmeias de Buzzers)	As Colmeias de Buzzers albergam um número incontável de temíveis Buzzers. Se os Buzzers forem destruídos, a Colmeia regenera rapidamente novos Buzzers.
Growth Accelerator (Acelerador de Crescimento)	Os Scrin são famosos pela construção destes misteriosos Aceleradores de Crescimento para aumentar a colheita dos seus campos de Tiberium. ➤ **Requisitos:** Extractor
Storm Column (Coluna de Tempestade)	A Coluna de Tempestade gera uma Tempestade de Iões localizada que auxilia as naves extraterrestres. Pode focar esta tempestade num relâmpago que danifica gravemente aviões, veículos e infantaria. ➤ **Requisitos:** Technology Assembler (Centro de Montagem de Tecnologia)
Photon Cannon (Canhão de Fotões)	Os disparos do Canhão de Fotões são capazes de dizimar veículos terrestres. No entanto, a infantaria é suficientemente pequena para evitar sofrer danos directos. ➤ **Requisitos:** Portal
Plasma Missile Battery (Bateria de Mísseis de Plasma)	A Bateria de Mísseis de Plasma liberta discos ultra-quentes, capazes de incinerar os aviões inimigos. ➤ **Requisitos:** Nerve Centre (Centro Nevrálgico)
Rift Generator (Gerador Rift)	Os Scrin utilizam este dispositivo profundamente perigoso para abrir um ponto de flash algures no campo de batalha e enviar praticamente tudo o que esteja nas suas imediações para o espaço. ➤ **Requisitos:** Technology Assembler (Centro de Montagem de Tecnologia)

FORÇAS DE APOIO SCRIN

Ícone/Nome	Descrição
Reconstruction Drones (Drones de Reconstrução)	Os guerreiros da linha da frente dos Scrin são treinados para libertar Drones de Reconstrução onde quer que as suas forças necessitem de reparações, mesmo que seja a meio de um combate. ➤ **Activados na:** Warp Sphere (Esfera Warp)
Lightning Spike (Espigão Relâmpago)	Os Scrin desenvolveram os Espigões Relâmpago como uma contra-medida defensiva eficaz contra a maior parte das unidades de combate conhecidas. ➤ **Activados na:** Nerve Center (Centro Nevrálgico)

The Swarm (O Enxame)		Porque certas situações necessitam de uma quantidade de Buzzers maior do que esperado, os guerreiros da linha da frente dos Scrin estão preparados para chamar um enxame inteiro para invadir o campo de batalha conforme necessário. ➤ **Activados na:** Nerve Center (Centro Nevrálgico)
Vibration Scan (Scan de Vibração)		O poder de Scan de Vibração dos Scrin revela instantaneamente campos de Tiberium, bem como formas de vida, estruturas e veículos que estejam nas imediações e cuja base seja Tiberium. ➤ **Activados nat:** Nerve Center (Centro Nevrálgico)
Stasis Shield (Escudo de Estase)		Tudo o que seja apanhado num Escudo de Estase Scrin é temporariamente desactivado – como se ficasse congelado no tempo – e torna-se invulnerável a todas e quaisquer armas. ➤ **Activados na:** Stasis Chamber (Câmara de Estase)
Phase Field (Campo de Fase)		O Campo de Fase altera as unidades afectadas, tornando-as difíceis de atacar e incapazes de lutar. Os guerreiros da linha da frente dos Scrin utilizam este poder para enviar forças para trás das defesas convencionais de bases. ➤ **Activados na:** Technology Assembler (Centro de Montagem de Tecnologia)
Wormhole (Buraco no Espaço)		Os Buracos no Espaço Scrin criam túneis através do espaço, os quais permitem às forças militares viajar instantaneamente de um lado para o outro. ➤ **Activados na:** Signal Transmitter (Transmissor de Sinal)
Mothership (Nave-Mãe)		Embora se deduza que não seja a única nave que contém altas patentes Scrin, a Nave-Mãe é uma terrível ameaça e pode ser chamada a combater com este poder. ➤ **Activados na:** Signal Transmitter (Transmissor de Sinal)
Rift (Fissura)		A arma mais poderosa dos Scrin abre um buraco no tecido do espaço que suga para o seu interior tudo e todos os que se encontrem nas suas imediações. ➤ **Activados na:** Rift Generator (Gerador Rift)

MELHORIAS SCRIN

Ícone/Nome		Descrição
Plasma Disc Launchers (Lançadores de Discos de Plasma)		Reservados normalmente para as divisões blindadas dos Scrin, os Lançadores de Discos de Plasma – que identificam, perseguem e destroem aviões de alta velocidade – podem também ser equipados nos soldados terrestres mais fortes dos Scrin. ➤ **Pesquisados no:** Technology Assembler (Centro de Montagem de Tecnologia) ➤ **Unidade Afectada:** Shock Troopers (Soldados de Choque)
Blink Packs (Mochilas de Teletransporte)		Os Soldados de Choque de Elite podem utilizar Mochilas de Teletransporte par mudar automaticamente de local num campo de batalha, para desagrado dos seus inimigos. ➤ **Pesquisados no:** Technology Assembler (Centro de Montagem de Tecnologia) ➤ **Unidade Afectada:** Shock Troopers (Soldados de Choque)

Forcefield Generators (Geradores de Campo de Forças)		Os Geradores de Campo de Forças criam um escudo de energia localizado que é capaz de suportar bastante força - e até um disparo EMP – antes de ceder. ➤ **Pesquisados no:** Technology Assembler (Centro de Montagem de Tecnologia ➤ **Units Affected:** Annihilator Tripod (Tripé Aniquilador), Devastator Warship (Nave de Guerra Devastadora), Planetary Assault Carrier (Transportador de Assalto Planetário)
Fusion Core (Núcleo de Fusão)		O Centro de Montagem de Tecnologia dos Scrin equipa os seus Reactores com os componentes necessários para aumentar substancialmente a energia através de um núcleo de fusão. ➤ **Pesquisados no:** Reactor ➤ **Requisitos:** Technology Assembler (Centro de Montagem de Tecnologia)

CAPACIDADES SCRIN

Ícone/Nome		Descrição
Teleport Units (Teletransportar Unidades)		O Mastermind pode teletransportar todas as unidades que estejam numa área especifica reunindo em si o Tiberium que está no ambiente – seja de uma campo de Tiberium ou de um Silo inimigo. ➤ **Unidade Afectada:** Mastermind
Conversion Beam (Raio Convertido)		Os Tanques Devorador podem "devorar" Tiberium para sobrecarregar os seus canhões de protões. Isto permite-lhes um maior alcance e poder de paragem. ➤ **Unidade Afectada:** Devourer Tank (Tanque Devorador)
Ion Storm (Tempestade de Iões)		Os Transportadores de Assalto Planetário podem gerar uma tempestade de iões localizada que tem o efeito de aumentar as defesas de quase toda a força aérea/espacial dos Scrin que esteja nas imediações. ➤ **Unidade Afectada:** Planetary Assault Carrier (Transportador de Assalto Planetário)
Manipulator Device (Dispositivo Manipulador)		O Dispositivo Manipulador dá às unidades Mastermind dos Scrin a espantosa capacidade de assumir imediato e completo controlo sobre um alvo, seja ele um tanque, um avião ou até mesmo toda uma estrutura de produção. ➤ **Unidade Afectada:** Mastermind

UNIDADES NEUTRAS E EDIFÍCIOS TECNOLÓGICOS

UNIDADES NEUTRAS

Ícone/Nome		Descrição
Mutant Marauder (Saqueador Mutante)		Os Saqueadores Mutantes são selvagens extremamente fortes armados com correntes que parecem ganhar forças através do Tiberium, ao contrário da maior parte das criaturas vivas.

Visceroids		Estes horríveis, mentecaptos e perigosos produtos de um determinado tipo de exposição a Tiberium atacam tudo o que mexe e regeneram-se constantemente.

EDIFÍCIOS TECNOLÓGICOS

Ícone/Nome		Descrição
Tiberium Spike (Espigão de Tiberium)		Capturar este edifício tecnológico fornece um fluxo permanente de recursos adicionais.
Expansion Point (Ponto de Expansão)		Capturar este edifício fornece um controlo terrestre nas imediações. O controlo terrestre permite a colocação de estruturas.
Reinforcement Bay (Baia de Reforço)		Capturar este Edifício Tecnológico fornece unidades adicionais.
Subway Hub (Núcleo Subterrâneo)		Capturar este Edifício Tecnológico fornece acesso a todas as Entradas Subterrâneas do campo de batalha.
Subway Entrance (Entrada Subterrânea)		Capturar o Nucelo Subterrâneo permite que várias unidades de cada vez possam viajar entre as Entradas Subterrâneas do mapa.
EMP Control Center (Centro de Controlo EMP)		Capturar este Edifício Tecnológico permite a utilização de um ataque EMP.
Mutant Hovel (Albergue Mutante)		Capturar este Edifício Tecnológico permite o recrutamento de Saqueadores Mutantes.

Defensive Tower (Torre Defensiva)

Capturar este Edifício Tecnológico fornece uma torre estacionária.

Tiberium Silo (Silo de Tiberium)

Capturar este Edifício Tecnológico fornece um bónus único de recursos adicionais.

GUARDAR E CARREGAR

Pode carregar jogo através do menu Principal e guardá-los através do menu Pause (Interromper). No modo Campanha, o seu jogo é guardado automaticamente após cada vitória numa missão. (São armazenados diferentes ficheiros de guardar auto para cada campanha.)

- Para carregar um jogo guardado, clique em CAMPAIGN (Campanha) no menu Principal e depois clique em CONTINUE CAMPAIGN (Continuar Campanha). Seleccione um jogo guardado da lista e clique em LOAD GAME (Carregar Jogo).
- Para guardar um jogo que esteja a decorrer, prima **ESC** para abrir o menu Pause (Interromper) e depois clique em SAVE (Guardar). Seleccione um jogo guardado da lista para substituir e depois clique em SAVE GAME (Guardar Jogo).

RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

CENTRO DE ASSISTÊNCIA ON-LINE

Se está a ter dificuldades ao executar este jogo, visite o nosso Centro de Assistência On-line em **http://support.electronicarts.co.uk** onde poderá ver os mais recentes FAQs de resolução de problemas e enviar-nos as suas perguntas sobre assistência técnica on-line **http://support.electronicarts.co.uk**.

Para dicas de resolução de problemas relacionados com EA Link, certifique-se de que o EA Link está a ser executado, depois escolha HELP (Ajuda) no topo da janela do EA Link para visitar a secção de Ajuda.

ASSISTÊNCIA OFFLINE

Este jogo inclui um ficheiro de Suporte Técnico para o ajudar a resolver o seu problema. Poderá encontrar o ficheiro de Assistência Técnica na mesma pasta do jogo. Também pode obter assistência através da nossa equipa de Assistência ao Cliente (consulte *Assistência ao Cliente* mais abaixo).

PROBLEMAS AO EXECUTAR O JOGO

- Certifique-se de que cumpre os requisitos mínimos do sistema para este jogo e de que instalou os controladores mais recentes para as placas de vídeo e de som que tem instaladas:

  Para placas de vídeo NVIDIA, visite **www.nvidia.com** para os procurar e transferir.

  Para placas de vídeo ATI, visite **www.ati.amd.com** para os procurar e transferir.
- Se está a executar a **versão em disco** deste jogo, tente reinstalar o DirectX directamente a partir do disco. Ele encontra-se tipicamente na pasta DirectX na raiz do disco. Se possui acesso à Internet, poderá visitar **www.microsoft.com/directx** para transferir a versão mais recente do DirectX.

DICAS GERAIS PARA RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

- Se possui a **versão em disco** deste jogo e o ecrã de Execução Automática não aparece imediatamente para instalação/jogar, clique com o botão direito no ícone da unidade que se encontra em My Computer (O Meu Computador) e seleccione AutoPlay (Execução Automática).
- Se o jogo estiver a ser executado com lentidão, tente reduzir a qualidade de algumas definições de vídeo e som no menu de opções do jogo. Reduzir a resolução do ecrã por vezes melhora o desempenho.
- Para um desempenho optimizado durante o jogo, poderá desactivar outras tarefas de segundo plano ou o seu Antivírus que estão a ser executados no Windows. No Entanto, certifique-se de que reinicia a sua aplicação Antivírus quando acabar de jogar o jogo.

JOGAR ON-LINE ATRAVÉS DE UM ROUTER OU FIREWALL

Este jogo utiliza as seguintes portas de rede para jogar on-line. Se está a executar uma firewall (por exemplo, a firewall de software do Windows ou uma firewall de hardware) certifique-se de que está configurada para comunicar através destas portas:

Tipo	Local	Remoto
UDP	Qualquer	27900
TCP	Qualquer	29900
TCP	Qualquer	29901
TCP	Qualquer	6667
UDP	6500	27900
UDP	6500	Qualquer
TCP	Qualquer	28910
UDP	13139	13139
UDP	Qualquer	27900
TCP	Qualquer	28910

REENCAMINHAMENTO DE PORTAS

Se está ligado à Internet através de um router, configurar o reencaminhamento de Portas pode resolver muitos problemas de ligação à rede. Todos os routers possuem métodos próprios para configurar o reencaminhamento de portas, mas os passos seguintes deverão ajudá-lo:

1. Aceda ao painel Admin do seu router. A maior parte dos routers possuem uma interface com base na web com o qual é possível configurar o reencaminhamento de portas. As convenções de nomenclatura são diferentes para cada router, mas procure referências a Port Forwarding, Services, Virtual Servers, Inbound Services, Applications ou Gaming.
2. Depois é necessário criar novas regras para reencaminhar os números de porta indicados acima para o endereço de IP do seu PC. Poderá encontrar o endereço de IP do seu PC através do menu Iniciar do Windows: Clique em START (Iniciar) > RUN… (Executar...) e escreva **cmd.** Clique em OK.
3. Na linha de comando, escreva **ipconfig** e prima ENTER. As suas definições básicas de rede são apresentadas juntamente com o endereço de IP.

Uma definição típica de Reencaminhamento de Portas tem este aspecto:
Port – 3658, **Protocol** – UDP, **Traffic** – Incoming, **Forwarded to** – (o seu endereço de IP – por exemplo 192.168.1.3)

DMZ

Os routers costumam ter uma opção para colocar o PC numa DMZ (De-Militarised Zone). Em termos de router doméstico, isto significa que todas as portas de entrada serão reencaminhadas para o seu PC. Isto provavelmente resolverá quaisquer problemas de conectividade, mas perderá quaisquer protecções de segurança oferecidas pelo router. Para obter mais informações acerca de firewalls, reencaminhamento de portas e DMZs, leia os nossos conselhos no nosso Centro de Assistência On-line em **http://support.electronicarts.co.uk**

APOIO A CLIENTES – ESTAMOS AQUI PARA O AJUDAR!

FICHEIRO DE SUPORTE TÉCNICO

O seu jogo inclui um ficheiro de Suporte Técnico para ajudar a resolver um eventual problema que esteja a sentir. Indica soluções para as dificuldades mais comuns que podem surgir quando instala ou está a jogar o jogo.

Se já instalou o jogo, clique no botão **Iniciar** do Windows e indique onde se encontra o jogo instalado através de **Programas** > (ou **Todos os programas**>). O ficheiro de Suporte Técnico encontra-se na mesma pasta do seu jogo. Consulte primeiro este ficheiro, para tentar obter a solução para o seu problema antes de contactar o Apoio a Cliente EA.

Se ainda precisa de instalar o jogo, siga as instruções apresentadas:

Para executar o ficheiro de Suporte Técnico (sem o jogo instalado):

1. Coloque o disco do jogo na unidade de disco.
2. Clique em **Iniciar** e seleccione **Executar...**.
3. Na caixa de diálogo **Executar**, escreva **D:\Support\European Help Files\EA_Help_Select.htm**, a seguir, clique em OK (altere para a letra correcta se a unidade de disco não corresponder à letra '**D:**').

Para saber se está a cumprir os requisitos mínimos apresentados na embalagem do jogo, existe um utilitário denominado dxdiag que detecta as características de hardware do seu sistema e organiza esta informação que é apresentada num relatório pormenorizado. Este relatório também vai ajudar o Apoio a Clientes EA a solucionar o seu problema de forma mais rápida.

Para obter a informação do sistema:

1. Clique em **Iniciar**, seleccione **Executar...** e escreva **dxdiag** na caixa de diálogo Executar e, em seguida, clique em **OK**.
2. Clique em **Guardar Toda a Informação...** para guardar uma cópia do relatório para visualizar e imprimir. Certifique-se de que tem este relatório quando contactar o Suporte Técnico EA.

   Nota: O Suporte Técnico não pode dar-lhe dicas ou pistas.

Se tiver dúvidas acerca deste produto, o departamento de Apoio a Clientes da Electronic Arts pode ajudá-lo.

Ligue de Segunda a Sexta-Feira entre as 17 e as 21 Horas para o telefone 707 200 712.

Nota: O custo da chamada será equivalente ao preço de uma chamada regional. As chamadas realizadas fora de Portugal serão pagas de acordo com os tarifários internacionais.

Se preferir poderá contactar-nos por e-mail através do endereço **Suportept@ea.com.**

MANTENHA-SE A PAR DAS ÚLTIMAS NOVIDADES DA EA!

Sugerimos-lhe que se registe no site **www.portugal.ea.com** para receber todas as notícias e novidades da Electronic Arts, passando também a receber a newsletter oficial da EA na sua caixa de correio electrónica.

Nota: se adquiriu este jogo através do EA Link, poderá aceder ao Contrato de licença de Utilizador Final em **http://files.ea.com/downloads/commerce/eula/en_US/eula.pdf**

AVISO

A Electronic Arts reserva-se o direito de melhorar o produto descrito no presente manual, a qualquer altura e sem notificação. Este manual e o software nele descrito estão protegidos pelas leis de direitos de autor. Todos os direitos reservados. Nenhuma parte integrante deste manual ou do software descrito pode ser copiada, reproduzida, traduzida ou reduzida a formato electrónico ou formato de suporte legível por máquina sem o consentimento prévio por escrito da Electronic Arts Software, S.L., Edificio Loira. Ribera del Loira, 28. planta baja. 28042 Madrid, Espanha.

A Electronic Arts não apresenta garantias, condições ou alegações quer expressas quer implícitas relativas ao presente manual, sua qualidade, comercialização ou adequação a qualquer fim em particular. O presente manual é fornecido "tal como está". A Electronic Arts apresenta certas garantias limitadas relativas a software e ao suporte do software. A Electronic Arts não será, em caso algum, responsável por qualquer prejuízo especial, indirecto ou consequente.

Os presentes termos e condições não afectam nem prejudicam os direitos estatutários de qualquer comprador no caso do comprador ser um consumidor que adquire bens de outra forma que não o curso de um negócio.

GARANTIA

Nota: A seguinte garantia é aplicável apenas aos produtos vendidos a retalho. Estas garantias não se aplicam aos produtos vendidos através do EA Link.

GARANTIA LIMITADA

A Electronic Arts garante ao comprador original deste produto de software informático que o suporte de gravação em que os programas de software foram gravados está isento de defeitos de material e de utilização por 24 meses após a data da compra. Durante este período, os suportes defeituosos serão substituídos se o produto original for devolvido à Electronic Arts para a morada indicada abaixo, juntamente com a prova de compra datada, uma descrição dos defeitos, o suporte defeituoso e o endereço do remetente. A presente garantia é em aditamento aos seus direitos estatutários e não os afectos. A presente garantia não se aplica aos programas de software em si, que são fornecidos "tal como estão", nem se aplica a suportes que tenham sido sujeitos a uma utilização incorrecta, deterioração ou desgaste excessivo.

DEVOLUÇÕES FORA DA GARANTIA

A Electronic Arts procederá à substituição de suportes danificados pelo utilizador, limitada aos stocks existentes, por devolução do suporte original juntamente com um Eurocheque ou vale postal no valor de €17.50 por CD, à ordem de Electronic Arts Lda.

Caso o suporte em questão seja Value Game, Classics ou Platinum, contacte o Serviço de Apoio a Clientes antes de proceder ao envio do Eurocheque ou vale postal.

Tenha presente que deve incluir uma descrição detalhada do defeito, o seu nome, morada e, se possível, um número de telefone para onde o possamos contactar durante o dia.

Electronic Arts - Garantia a Clientes

Rua São Domingos de Benfica, 33 - 1º C/D 1500-556 Lisboa

© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, o logótipo EA, Command & Conquer e Command & Conquer 3 Tiberium Wars ™ são marcas comerciais ou marcas comerciais registadas da Electronic Arts Inc. nos EUA e/ou noutros países. Todos os direitos reservados. Este produto contém tecnologia de software licenciada pela GameSpy Industries, Inc. © 1999-2007 GameSpy Industries, Inc. Todos os direitos reservados. GameSpy e a concepção "Powered by GameSpy" são marcas comerciais da GameSpy Industries, Inc. Todos os direitos reservados. Todas as outras marcas comerciais são propriedade dos respectivos detentores.