



COMMAND & CONQUER KANE'S WRATH

UITBREIDINGSPAKKET



Epilepsiewaarschuwing

Lees deze informatie voordat jij of je kind een spel speelt.

Bij sommige mensen kunnen flikkerende lichten of lichtpatronen een epilepsieaanval of verlies van bewustzijn veroorzaken. Een dergelijke aanval kan ook optreden tijdens het kijken naar televisiebeelden of het spelen van bepaalde spellen. Mensen die nooit eerder last hebben gehad van een epileptische aandoening of aanval lopen ook risico. Als jij of een van je familieleden in het verleden tijdens blootstelling aan flikkerende lichten symptomen hebt ondervonden die aan epilepsie zijn verwant, zoals aanvallen of verlies van bewustzijn, dan raden wij je aan om vóór het spelen van een spel een arts te raadplegen.

Wij adviseren ouders om hun kinderen tijdens het spelen van spellen in de gaten te houden. Stop ONMIDDELIJK met spelen en raadpleeg de huisarts wanneer bij jou of je kind tijdens het spelen van een spel een of meer van de volgende symptomen optreden: duizeligheid, verminderd gezichtsvermogen, zenuwtrekken in het gezicht of de ogen, bewustzijnsverlies, desoriëntatie, willekeurige reflexen of stuipen.

Voorzorgsmaatregelen tijdens het spelen

- Houd afstand tot het scherm. Neem op flinke afstand van het televisiescherm plaats, zover als de lengte van de kabel het toestaat.
- Speel het spel bij voorkeur op een klein televisiescherm.
- Speel het spel niet bij vermoeidheid of slaapgebrek.
- Speel het spel in een goed verlichte omgeving.
- Neem tijdens het spelen van een spel elk uur minimaal 10 tot 15 minuten rust.

Het spel installeren en spelen

Als je een cd/dvd hebt

Plaats de cd/dvd van het spel in het station en volg de instructies op het scherm om het spel te installeren.

Nadat het spel is geïnstalleerd, kun je het starten via het automatisch opstartscherm van het spel of via het menu Start van Windows, linksonder in je scherm. Games binnen Windows Vista™ bevinden zich onder START > GAMES en in eerdere versies van Windows™ onder Start > Programma's (of Alle programma's).

Als je EA Store gebruikt

Lees de instructies voor het downloaden van dit spel in het Help-gedeelte van EA Store of op support.ea.com (let op: deze site is in het Engels).

- Nadat het spel gedownload is via de EA Download Manager, verschijnt er een installatiepictogram dat je vraagt om het spel te installeren. Klik op het pictogram en volg de instructies van het scherm.
- Start het spel (nadat hij geïnstalleerd is) direct op vanuit de EA Download Manager.

OPMERKING: sommige titels vereisen een schermnaam voordat je ze kunt spelen (alsmede een DRM-licentie) en moeten geactiveerd worden via de EA Download Manager.

Inhoudsopgave

Epilepsiewaarschuwing.....	1	Steel Talons	16
Het spel installeren en spelen	1	ZOCOM	18
Besturing.....	3	De Brotherhood of Nod	19
Hoofdmenu	6	Black Hand	22
Instellingen	6	Marked of Kane.....	23
Campagne.....	6	Scrin	24
Hoofddrolspelers	7	Reaper-17	26
Spelscherm.....	8	Traveler-59	28
Inleiding in het spel	10	Wereldverovering	29
Tactiek voor gevorderden	10	Opslaan en laden	35
Hoofdfacties.....	11	Credits	36
Nieuwe facties	12	Problemen oplossen	41
Nieuwe eenheden, gebouwen en krachten	13	EA Support.....	43
GDI	14	Garantie	44

Maak een EA-account en blijf op de hoogte!

Meld je vandaag nog aan voor je gratis EA-account. Je blijft dan op de hoogte van de nieuwste releases, prijsvragen, evenementen en het laatste nieuws over al je favoriete EA-spellen.

Bezoek onze website www.electronicarts.nl of www.electronicarts.be en registreer je nu! Met je EA-account krijg je ook toegang tot EA Nation. EA Nation is je toegangskaartje voor alle exclusieve online evenementen, competities en prijsvragen van jouw favoriete EA-spellen.

Je kunt via EA Nation ook gebruikmaken van de vele online functies van EA-spellen, zoals je eigen EA-carrièrepagina, online scoreborden, exclusieve EA-nieuwsbrieven en nog veel meer. Meld je aan bij EA Nation op **www.ea.com/nation.jsp** (let op: deze site is in het Engels)

OPMERKING: als je EA Store gebruikt, heb je al een EA-account en toegang tot EA Nation.

OPMERKING: met je EA-account kun je je aanmelden bij elk EA-spel. Registreer dit spel bij je EA-account. Dit kun je doen tijdens de installatie of via de registratiekoppeling in het startscherm van het spel. Het serienummer van je spel wordt dan opgeslagen in het gedeelte *Mijn games* dat je kunt bekijken door in te loggen op **www.electronicarts.nl/mijnaccount**. Zo heb je altijd een back-up bij de hand voor het geval je je registratiecode kwijtraakt.

www.ea.com

Besturing

Zorg ervoor dat je de volgende besturing uit je hoofd kent voor een strategisch voordeel in *Command & Conquer™ 3: Kane's Wrath*. De meeste besturingen in deze overzichtten kun je aanpassen in het gedeelte Sneltoetsen van het menu Instellingen.

OPMERKING: 'klikken' of 'dubbelklikken' doe je altijd met de linkermuisknop, tenzij anders aangegeven.

Selecteren

Actie	Toetsenbord/Muis
Eenheid selecteren	Klikken
Eenheid aan selectie toevoegen	SHIFT + klikken
Groep eenheden selecteren	Klikken en een selectievak om de gewenste eenheden slepen
Alle gevechtseenheden op de kaart selecteren	Q
Alle eenheden van een bepaald type op het scherm selecteren	W of op eenheid dubbelklikken
Alle eenheden van een bepaald type op de kaart selecteren	Op eenheid klikken en twee keer kort op W drukken
Geselecteerde eenheden definiëren als groep	CTRL + 0 - 9
Genummerde groep selecteren	0 - 9
Genummerde groep selecteren en er naar toe gaan	Twee keer kort op 0-9 drukken
Verzamelpunt instellen	CTRL + R
Naar laatste gebeurtenis op de minikaart gaan	SPATIEBALK
Volgende delfmachine selecteren	N
Alle gezondheidsmeters tonen	CTRL + `
Snel vooruit (alleen tijdens herhalingen)	>

Verplaatsen en aanvallen (met geselecteerde eenheden)

Eenheden verplaatsen of doelen aanvallen	Rechtermuisknop
Aanval-verplaatsing	A + rechts klikken
Bestorm-verplaatsing	F + rechts klikken
Achteruit-verplaatsing	D + rechts klikken
Dwang-verplaatsing	G + rechts klikken
Formatie-verplaatsing	Beide muisknoppen ingedrukt houden
Eenheden stoppen	S
Dwang-aanval	CTRL + rechts klikken
Verspreiden	CTRL + X
Planning	CTRL + Z
Route	ALT
Aanvalshouding	ALT + A
Wachthouding	ALT + S
Verdedigingshouding	ALT + D
Niet-vurenhouding	ALT + F

Productietabbladen en zijbalk

Actie	Toetsenbord/Muis
Doelstellingen tonen/verbergen	O
Infodatabase	I
Verkopen	Z
Energie	X
Repareren	C
Tabblad Selectie	~
Tabblad Productiegebouw	E
Tabblad Ondersteuningsgebouw	R
Tabblad Infanterie	T
Tabblad Voertuig	Y
Tabblad Vliegtuig	U
Volgend/vorig subtabblad	TAB / CTRL + TAB
Zijbalkslot 1-11	F1 – F11
Toetsen mogelijkheden eenheid	CTRL + A/S/D/F
Ondersteuningskrachten	CTRL + F1 – F8

Scherm en camera

Actie	Toetsenbord/Muis
Pauzemenü openen	ESC
Scherm scrollen	Pijljestoetsen, of cursor naar de rand van het scherm bewegen
Snel scrollen	Rechts klikken en muis slepen
Naar hoofdbasis gaan	H
Navigatiepunt 1 instellen	CTRL + J
Navigatiepunt 2 instellen	CTRL + K
Navigatiepunt 3 instellen	CTRL + L
Navigatiepunt 4 instellen	CTRL + ;
Ga naar navigatiepunt 1	J
Ga naar navigatiepunt 2	K
Ga naar navigatiepunt 3	L
Ga naar navigatiepunt 4	;
Camera naar links/rechts draaien	Numeriek toetsenblok 4/6 , of het muiswiel ingedrukt houden en de muis naar links/rechts bewegen
Camera in-/uitzoomen	Numeriek toetsenblok 8/2 , of het muiswiel ingedrukt houden en de muis naar voren of naar achteren bewegen
Camera terugzetten in standaardpositie	Numeriek toetsenblok 5 of dubbelklikken met muiswiel
Interface-beelden aan/uit	F9
Screenshot maken	F12

Meerdere spelers

Actie	Toetsenbord/Muis
Spraak aan/uit	CTRL + V
Spraak gebruiken	V
Chatten met bondgenoten	BACKSPACE
Chatten met iedereen	ENTER
Baken plaatsen	B

Wereldverovering

Actie	Toetsenbord/Muis
Volgende fase	SPATIEBALK
Vorige basis	Q
Volgende basis	W
Vorige aanvalsmacht	E
Volgende aanvalsmacht	R

Hoofdmenu

In het hoofdmenu kun je, onder andere, een spel voor één of meerdere spelers beginnen, instellingen aanpassen en de infodatabase bekijken. Raadpleeg voor meer informatie de handleiding van *Command & Conquer 3 Tiberium Wars™*.

CAMPAGNE

Begin een Brotherhood of Nod-campagne of speel verder in een eerdere campagne.

VRIJ GEVECHT

Voer een gevecht tegen maximaal zeven computertegenstanders.

WERELDVEROVERING

Speel om de beurt tegen twee computertegenstanders op een strategische wereldkaart.

MULTIPLAYER

Speel via een netwerk of online* tegen maximaal zeven tegenstanders.

PROFIELEN

Beheer spelersprofielen, bekijk de infodatabase of de vrijgespeelde campagnefilms in het video-archief.

OPTIES

Bekijk de credits of pas instellingen aan in een van deze submenu's: Beeld, Geluid, Sneltoetsen, Netwerk en Algemeen.

STOPPEN

Sluit het spel af.

*OM ONLINE SPELONDERDELEN TE SPELEN, MOET JE DIT SPEL REGISTREREN MET DE BIJGEVOEGDE REGISTRATIECODE, DIE AAN ÉÉN ENKELE GEBRUIKER GEBONDEN IS. SLECHTS ÉÉN GEBRUIKER KAN DIT SPEL REGISTREREN. INTERNETVERBINDING IS VEREIST. RAADPLEEG WWW.EA.COM VOOR ALGEMENE VOORWAARDEN EN UPDATES VAN EA. JE MOET 16 JAAR OF OUDER ZIJN OM JE ONLINE TE REGISTREREN BIJ EA. EA BEHOUDT ZICH HET RECHT VOOR ONLINE FUNCTIES VOOR DIT PRODUCT TE BEËINDIGEN NA EEN OPZEGTERMIJN VAN 30 DAGEN OP WWW.EA.COM.

Instellingen

Raadpleeg voor meer informatie over alle mogelijkheden de handleiding van *Command & Conquer 3 Tiberium Wars™*.

Campagne

In de nasleep van de Tweede Tiberiumoorlog is de Brotherhood of Nod volledig ingestort. Kane, de messias en leider van de sekte, is vermoedelijk dood en de overlevenden van de Brotherhood zijn verdeeld in splinterpartijen die onderling oorlog voeren. De Global Defense Initiative heeft het voor het zeggen op de door tiberium verwoeste aarde.

Maar Kane is verre van dood. De leider van Nod is verschrikkelijk verwond en wacht, kokend van woede, op het juiste moment voor zijn wederopstanding. Verscholen in een bunker, diep onder de gehavende aardkorst, bereidt hij zijn laatste, wanhopige aanval voor.

- Selecteer in het hoofdmenu de menuoptie **CAMPAGNE**. Kies daarna **NIEUWE CAMPAGNE** om een campagne te starten.
- Je kunt altijd de voortgang van je campagne controleren. Selecteer hiervoor de menuoptie **CAMPAGNE** in het hoofdmenu en daarna **MISSIE SELECTEREN**. Vanuit dit venster kun je voltooide missies opnieuw uitvoeren of verdergaan met je campagne. Selecteer de naam van de missie die je wilt uitvoeren en klik op **SPEL STARTEN**. Na het selecteren van een missie, kun je de moeilijkheid van die missie instellen met de schuifknop.

Hoofdspelers

Tijdens de campagne in *Command & Conquer™ 3: Kane's Wrath* krijg je te maken met een aantal belangrijke personen en voorwerpen van de Brotherhood of Nod. Ze worden hieronder toegelicht.



Kane

Gespeeld door Joe Kucan

Sinds het einde van de Tweede Tiberiumoorlog heeft niemand meer iets gehoord van deze charismatische en sluwe leider van de Brotherhood of Nod. De meeste mensen denken dat hij dood is. Maar niet iedereen...



Broeder Marcion

Gespeeld door Carl Lumbly

Marcion stond vroeger aan het hoofd van de religieuze tak van de Brotherhood. Aan het einde van de Tweede Tiberiumoorlog raakte hij teleurgesteld in de Brotherhood en in Kane. Binnen een jaar na zijn afsplitsing van Nod verenigde Marcion zijn volgelingen in een gedisciplineerd theocratisch leger: de nieuwe Black Hand.



Alexa Kovacs

Gespeeld door Natasha Hendstridge

Alexa doorliep snel de rangen van het inlichtingenbureau van Nod. Ze kreeg een reputatie door haar kilheid, terughoudendheid en bijna fanatiek religieus dogmatisme dat haar onderscheidde van haar collega's. Ze trok al snel de aandacht van Kane.



CABAL

CABAL, kort voor 'Computer Assisted Biologically Augmented Lifeform', was een briljant tactisch gevechtssysteem dat Kane tijdens de Tweede Tiberiumoorlog had ontwikkeld om GDI te verslaan. Na Kane's dood verklaarde CABAL de mensheid de oorlog. Sindsdien voeren cyborglegers overal ter wereld verwoestende aanvallen aan.



De Tacitus

De Tacitus is een archief van buitenaardse oorsprong waarvan niet bekend is hoe oud het is. Kane was er lange tijd naar op zoek. Tijdens de Tweede Tiberiumoorlog kreeg de Nod-leider het apparaat tijdelijk in handen, maar GDI wist het snel terug te veroveren. Sindsdien is de Tacitus veilig opgeborgen in het zwaar versterkte GDI-complex in Cheyenne Mountain.

Spelscherm



Gevechtsvenster

In het gevechtsvenster kun je onder andere gebouwen produceren en plaatsen. Je kunt ook eenheden verplaatsings- en aanvalsbevelen geven en ondersteuningskrachten gebruiken. Je ziet in het gevechtsvenster slechts een deel van de totale kaart.

OPMERKING: tijdens campagnemissies geven markeringen op het scherm de route aan om je missiedoelen te bereiken.

- Gebruik de muis om het gevechtsvenster te verschuiven. Het gevechtsvenster schuift in de richting waarin je de muis beweegt. Beweeg de muis naar het midden van het scherm om te stoppen met scrollen. Je kunt het gevechtsvenster ook verschuiven met de pijltjestoetsen.
- Als je het venster sneller wilt schuiven, beweeg je de muis terwijl je de rechtermuisknop ingedrukt houdt.

Camerabesturing met muiswiel: rol het muiswiel naar voren of naar achteren om in of uit te zoomen. Als je de camera wilt draaien, houd je het wiel ingedrukt en beweeg je de muis. Dubbelklik op het muiswiel om de standaardpositie van de camera te herstellen.

Oorlogsmist

Elke eenheid heeft een beperkt gezichtsveld. In het gevechtsvenster zie je alleen datgene wat je eenheden kunnen zien. De gebieden die buiten dit gezichtsveld vallen, zijn bedekt met een half-transparante mist: **oorlogsmist**. Deze mist houdt de vijandelijke eenheden en gebouwen verborgen. Je ziet alleen het terrein en de burgergebouwen. De oorlogsmist trekt pas op wanneer je eenheden naar dat gebied terugkeren.

Tijdens een aantal campagnemissies wordt onverkend terrein door een extra laag zwarte **nevel** bedekt. Wanneer je deze nieuwe gebieden verkent, lost de nevel langzaam op en worden het terrein, de gebouwen en eenheden die zich daaronder bevinden zichtbaar. De nevel is dan voorgoed opgetrokken. Maar alles wat zich buiten het gezichtsveld van je eenheden bevindt, blijft altijd in oorlogsmist verhuld. De oorlogsmist verdwijnt alleen wanneer het gebied binnen het gezichtsveld van je eenheden valt.

Navigatiepunten

Met navigatiepunten kun je locaties op de kaart markeren, zodat je daar met één druk op een toets naartoe kunt gaan.

- Druk op **CTRL + J**, **CTRL + K**, **CTRL + L**, **CTRL + ;** om een navigatiepunt in te stellen.
- Druk op **J**, **K**, **L**, **;** om naar een ingesteld navigatiepunt te gaan.
- Druk op **H** om naar je bouwterrein te gaan.

Zijbalk

Met de zijbalk kun je je basis en je troepen beheren. Het is altijd mogelijk om nieuwe eenheden en gebouwen in de zijbalk te produceren, ongeacht waar je bent en wat je in het gevechtswindow ziet. Je kunt altijd de productie starten, ook al zie je je basis niet op het scherm.

- De zijbalk heeft een **contextvenster** waarin onder andere informatie over geselecteerde eenheden en gebouwen wordt gegeven. Als je meer over een object in de zijbalk wilt weten, plaats dan je muiscursor op het pictogram.
- Tijdens campagnemissies zie je in de zijbalk ook pictogrammen waarmee je vensters met de primaire doelen, bonusdoelen en infodatabase kunt openen.

Radar-minikaart

In de zijbalk bevindt zich een gevechtsradar, ook wel minikaart genoemd. Houd de radar goed in de gaten, want hierop kun je vijandelijke troepenbewegingen zien voordat ze in het gezichtsveld van je eenheden in het gevechtswindow komen. Pas goed op, want soms is je radar uitgeschakeld. Als je met de linkermuisknop ergens op de minikaart klikt, springt het gevechtswindow naar die locatie.



Doelen (alleen in campagne en training wereldverovering)

Klik op het pictogram Doelen om je missiedoelen te bekijken. Je moet alle primaire doelen halen om een missie te voltooien. Vergeet niet dat primaire doelen kunnen veranderen tijdens het verloop van een gevecht. Bonusdoelen hoeft je niet te voltooien, maar ze leveren wel extra grondstoffen of andere beloningen op.

Tip: als je alle primaire doelen voltooit, heb je automatisch de missie gewonnen. Voltooi je laatste primaire doel dus pas nadat je alle gewenste bonusdoelen hebt voltooid.

Infodatabase (alleen in campagne)

De infodatabase bevat een schat aan waardevolle informatie over je gevechtstroepen en alle inlichtingen die je tijdens je campagne hebt achterhaald.

- Klik op het pictogram Infodatabase rechts boven in het scherm om tijdens het spel de infodatabase te openen.
- Je kunt de infodatabase ook via het hoofdmenu openen. Selecteer PROFIELEN en klik vervolgens op INFODATABASE.

Bevelenbalk

De bevelenbalk bevindt zich horizontaal onder in het scherm. Met deze balk kun je het gedrag van je eenheden en hun gevechtstactieken instellen. Er zijn ook toetsenbord-sneltoetsen voor alle opties, maar in de bevelenbalk heb je met één muisklik toegang tot alle mogelijkheden.

Inleiding in het spel

Raadpleeg de handleiding van *Command & Conquer 3 Tiberium Wars™* voor een totaaloverzicht van alle mogelijkheden van *Command & Conquer™ 3: Kane's Wrath*. Daar vind je alle info: van gebouwen plaatsen tot je basis van stroom voorzien.

Tactiek voor gevorderden

Nadat je de basisbesturing van *Command & Conquer™ 3: Kane's Wrath* onder de knie hebt, valt er nog genoeg te leren. Lees alles over tactieken in de handleiding van *Command & Conquer 3 Tiberium Wars™*.

Hoofdfacties

GDI



GDI-troepen hebben maar één missie: de wereld redden van de verspreiding van tiberium. Het is hun doel de terroristische organisatie, de Brotherhood of Nod, uit te schakelen en de effecten van tiberium op het milieu ongedaan te maken om de wereld weer bewoonbaar te maken.

GDI-troepen beschikken over veel grondstoffen. Ze zijn goed georganiseerd en zwaar bewapend. GDI-troepen zijn daarom direct en betrouwbaar. Bij GDI wil bureaucratie de boel nog wel eens ophouden, maar als ze eenmaal op gang komen, zijn ze bijna niet meer te stuiten.

GDI-troepen gebruiken meestal liever oude en beproefde dan nieuwe en onzekere technologieën. Maar GDI beschikt over veel grondstoffen, heeft een groot incassersvermogen en reageert goed op onverwachtse noodsituaties.

De Brotherhood of Nod



Volgelingen van de Brotherhood of Nod zien zichzelf meer als geloofsaanhangers dan militairen. Ze geloven dat hun leider Kane aan het hoofd van een beweging staat die de mensheid naar een hoger plan zal brengen. Hun trouw aan Kane is absoluut en hun geloof onvoorwaardelijk. Ze zijn bereid alles op te offeren om de Brotherhood te laten overwinnen.

Nod-troepen zijn een ongewone combinatie van slecht uitgeruste derdewereldmilities en hoogopgeleide huurlingen met exotisch wapentuig. Op het slagveld gebruikt Nod vooral guerrillatactieken. Ze slaan het liefst snel toe om dan zonder enig spoor te verdwijnen. De combinatie van hoogontwikkelde en sterk verouderde legerapparatuur maakt hen niet alleen zeer gevaarlijk maar ook onvoorspelbaar.

Scrin



Toen de Scrin op aarde verschenen en de aanval openden, was in een klap het bewijs geleverd dat de mensheid niet alleen was in het heelal. Mensen worden ziek van tiberium, maar op de Scrin lijkt het kristal zelfs een genezende werking te hebben. Hoeveel Scrin er zijn, is onbekend. Technisch zijn ze veel verder gevorderd dan de mensheid. Daarbij lijken ze, door hun technologie, ook beter bestand tegen een vreemd leefmilieu. Over hun motieven is weinig bekend, maar tot dat het tegendeel is bewezen, worden ze gezien als een serieuze dreiging.

Nieuwe facties

Steel Talons



Dit onconventionele elite-gevechtsbataljon gaf na de ondergang van Nod al snel zijn visitekaartje af in schermutselingen met splintergroepen. Ze staan bekend om hun meedogenloze efficiency op het slagveld en de geheimzinnigheid waarmee ze worden omgeven.

De Steel Talons zijn bereid onzekere en experimentele technologieën te gebruiken als ze hierdoor tijdelijk meer vuurkracht krijgen. Ze zijn bijzonder flexibel in de uitrusting van hun soldaten. Met de juiste financiering zijn ze zwaarder bewapend dan wie dan ook.

ZOCOM



De meeste soldaten kunnen maar een paar weken achter elkaar worden blootgesteld aan tiberium zonder risico op ernstige fysieke en psychische schade. Er zijn echter uitzonderingen: mannen en vrouwen die leven en vechten in een omgeving dichtbij de buitenaardse wezens als een enerverende uitdaging zien. Die mensen komen al snel terecht bij ZOCOM en de meesten onder hen willen voor geen goud elders worden ingezet. ZOCOM-soldaten zijn taaiere veteranen met veel gevechtservaring. Ze graven zich in en zijn in staat elke hevige aanval te overleven, om daarna een vernietigende tegenaanval in te zetten. Met hun zware tiberiumbestendige bepantsering en krachtige experimentele sonische wapens zijn het niet de tegenstanders die je het liefst tegenkomt in de Rode zones.

Black Hand



Weinigen kunnen een confrontatie met de Black Hand op het slagveld navertellen. Black Hand heeft een snelle agressieve vechstijl en een religieuze voorkeur voor 'zuiverende' wapens, gebaseerd op vlammenwerptechnologie. Kortom, een ontzagwekkende vijand die respect verdient. Het meest opmerkelijke aspect van de Black Hand is misschien wel dat ze, door hun sterke religieuze overtuigingen, afstand nemen van stealth-tactieken en 'zielloze machines' in de strijd. Ze gebruiken liever levende en zichtbare soldaten. Een uitzondering op deze regel is de vlammenwerpende Zuiveringsvlam-looptank, maar deze verwoestende vuurspuwers mogen alleen worden gebruikt als ze door een Black Hand-abt zijn gezegend voor de strijd.

Marked of Kane



De Marked of Kane hebben een perfecte balans gevonden tussen guerrillatechnieken en massale verpletterende aanvallen. In plaats van de gebruikelijke 'hit-and-run' tactiek van Nod, kiezen ze voor grootschalige bestormingen waarmee ze zelfs de sterkste kampen met de grond gelijk weten te maken. Deze cyborgstrijders hebben een voorkeur voor zware wapens. Zelfs hun basisinfanterie is zwaarder bewapend dan vijandelijke elitestrijders. Maar hun succes is niet alleen gebaseerd op bruto geweld: ze kunnen ook precisieaanvallen inzetten met tiberium- en EMP-wapens. Hun tactiek is doordacht en hun uiterlijk afschrikwekkend.

Reaper-17



Reaper-17 maakt uit religieuze overwegingen geen gebruik van telepathie en luchtaanvallen. De traditionele Stormrider-aanvallen van Scrin hebben plaats gemaakt voor directe grondaanvallen met behulp van tiberium-conversiestralen en scherfwapens. Reaper verkiest krachtige aanvallen boven subtiel tactisch overwicht. Tekenend voor deze strategie is de Reaper-driepoot die elke aanval leidt. Vergeleken met deze intimiderende looptank is de Annihilator van Scrin een stukje speelgoed.

Traveler-59



Snel, wendbaar en flexibel. Dat is de kern van Traveler-59. In plaats van bruto geweld, zetten ze listige gevechtstactieken in. Ze leunen zwaar op teleportatie en telepathie. Traveler-59 valt in de flank aan, infiltreert en gebruikt hinderlagen. Vaak zetten ze menselijke slaven in om sterkere vijanden binnen het bereik van hun wonderkinderen te lokken. Traveler-59 gebruikt geen Scrin-krachtveldgeneratoren. Die zijn te log en zouden hun flexibiliteit in gevaar brengen. Ze compenseren deze kwetsbaarheid echter ruimschoots met de extreme snelheid van hun geavanceerde gewrichtstechnologie.

Nieuwe eenheden, gebouwen en ondersteuningskrachten

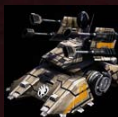
In *Command & Conquer™ 3: Kane's Wrath* heb je beschikking over een groot aantal nieuwe eenheden, gebouwen en ondersteuningskrachten.

GDI

GDI-eenheden

Voertuigen

Alle GDI-voertuigen worden gemaakt in de **oorlogsfabriek** of **reclamator-centrale**.



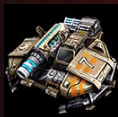
Slingshot

Een van de snelste eenheden op het strijdveld, perfect om vijandelijke vliegtuigen neer te halen.

Vereisten: Commandopost

Mogelijkheden: Transport oproepen

Upgrades: Wolfraam-AA-granaten



Shatterer

Bijzonder efficiënt tegen gebouwen en langzame voertuigen. Een schot van deze bruut kan makkelijk meerdere doelen versplinteren.

Vereisten: Commandopost

Mogelijkheden: Transport oproepen



M.A.R.V.

Het grootste voertuig in het arsenaal van GDI. Het voertuig is voorzien van een gigantisch sonisch kanon en kan op het strijdveld tiberium delven. De M.A.R.V. kan permanent door infanterie worden bemand om de mogelijkheden ervan uit te breiden.

Vereisten: Reclamator-centrale

Mogelijkheden: Tiberium delven, Bemannen met infanterie

Vliegtuigen

Alle GDI-vliegtuigen worden gemaakt op het **vliegveld**.



Hammerhead

Het meest veelzijdige vliegtuig van GDI. De Hammerhead hoeft nooit terug te keren naar een vliegveld om te herladen.

Mogelijkheden: Bemannen met infanterie

Upgrades: AP-munitie, Keramisch pantser (alleen ZOCOM)

GDI-gebouwen

GDI-productiegebouwen



Reclamator-centrale

Biedt de mogelijkheid GDI-voertuigen in te zetten. Hier wordt ook de M.A.R.V. gebouwd.

Vereisten: Tech-centrum

GDI-ondersteuningsgebouwen



Vliegveld gevechtsondersteuning

Hier worden GDI-vliegtuigen gerepareerd en herladen. Er kunnen geen vliegtuigen worden gebouwd.

Vereisten: Vliegveld

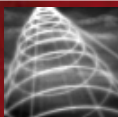
GDI-ondersteuningskrachten



Sonisch terugslagveld

Voorkomt dat gebouwen deze worden ingenomen of aangevallen met explosieven. Het veld versterkt ook de bepantsering.

Inzetten vanuit: Commandopost



Supersonische luchtaanval

Aanval met meerdere supersonische gevechtsvliegtuigen op alle vliegtuigen in het doelgebied.

Inzetten vanuit: Ruimtecommando-transmissie



Ruimte-aanval

Dit wapen vuurt een serie sterk vernietigende patronen af vanaf een ruimteplatform om voertuigen en gebouwen te verwoesten.

Inzetten vanuit: Ruimtecommando-transmissie

GDI-upgrades



AP-munitie

Eenheden die deze munitie afvuren veroorzaken meer schade.

Geschikt voor: Schutterspeloton, APC, Hammerhead, Wachttore

Onderzoek in: Commandopost



EMP-granaten

Grenadiers met EMP-granaten kunnen vijanden met elektromechanische onderdelen uitschakelen.

Geschikt voor: Grenadiers

Onderzoek in: Arsenaal

Opmerking: niet beschikbaar voor Steel Talons.



Wapenbevestigingspunten

GDI-vliegtuigen die zijn uitrust met extra

wapenbevestigingspunten kunnen meer raketten meenemen.

Geschikt voor: Orca's, Firehawks

Onderzoek in: Vliegveld

Opmerking: niet beschikbaar voor ZOCOM.



Wolfram-AA-granaten

Wolfram-AA-granaten veroorzaken meer schade.

Geschikt voor: Slingshot, Luchtafweergeschut

Onderzoek in: Tech-centrum

GDI-mogelijkheden



EMP-granaten

Tijdelijke uitschakeling van alle mechanische eenheden en gebouwen in het invloedsgebied.

Geschikt voor: Grenadiers

Vereisten: Upgrade EMP-granaten

Opmerking: niet beschikbaar voor Steel Talons.

Steel Talons

Steel Talons-eenheden

Infanterie

Alle infanterie-eenheden van Steel Talons worden opgeleid in **barakken**.



Gevechtsgenie-eenheid

Beschikt over een handwapen om vijandelijke genie-eenheden uit te schakelen.

Mogelijkheden: Transport oproepen, Pistool

Voertuigen

Alle Steel Talons-voertuigen worden gemaakt in de **oorlogsfabriek** of **Reclamator-centrale**.

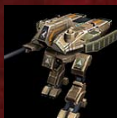


Wolverine

De perfecte verkenningseenheid. De Wolverine is snel genoeg om voor de rest uit te rijden en voldoende bewapend en bepantserd om zichzelf te redden als er onverwacht problemen ontstaan.

Upgrades: AP-munitie

Mogelijkheden: Transport oproepen



Titan

De Titan is langzamer dan de Predator, de basistank van GDI, maar het is een effectieve gevechtseenheid die prima in staat is andere voertuigen te verpletteren.

Upgrades: Railkanonnen, Adaptief pantser



Zware delfmachine

De zware delfmachine is uitgerust met een bemanbare capsule en kan daardoor eenvoudig worden aangepast aan elke dreiging. Mogelijkheden: Bemannen met infanterie, Transport oproepen



Mobiel reparatietransport

Naast de standaard APC-functie, kan dit voertuig worden ingezet om voertuigen in de buurt te repareren. Het heeft daarvoor wel het machinegeweer moeten inleveren.

Mogelijkheden: Voertuigen repareren, Bemannen met infanterie



Behemoth

De Behemoth kan eenvoudig worden aangepast aan allerlei gevechtssituaties. Hij kan worden ingezet als langeafstands-artillerieondersteuning en ook worden bemand met infanterie. Mogelijkheden: Bemannen met infanterie

Steel Talons-ondersteuningskrachten



Railkanon-versneller

Voertuigen die zijn uitgerust met het railkanon kunnen met deze versneller eerder opnieuw vuren, maar ze raken tijdens het gebruik wel beschadigd.

Inzetten vanuit: Tech-centrum

Steel Talons-upgrades



Adaptief pantser

Eenheden die het adaptief pantser activeren zijn immuun voor EMP-aanvallen.

Geschikt voor: Titan, Mammoth-tank

Onderzoek in: Tech-centrum



Railkanonnen

Deze technologie voor magnetische versnelling kent veel voordelen in vergelijking met conventionele ballistiek. Het belangrijkste voordeel is de veel grotere vuurkracht.

Geschikt voor: Titan, Mammoth-tank, Guardian-kanon, Gevechtsbasis

Onderzoek in: Tech-centrum

Steel Talons-mogelijkheden



Adaptief pantser

Dit pantser is sterker en zorgt voor EMP-immuniteit, maar heeft wel een verlaagde vuursnelheid tot gevolg.

Geschikt voor: Titan, Mammoth-tank

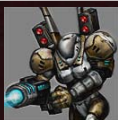
Vereisten: Upgrade adaptief pantser

ZOCOM

ZOCOM-eenheden

Infanterie

Alle infanterie-eenheden van ZOCOM worden opgeleid in **barakken**.



Zone-aanvallers

Zone-aanvallers vuren sonische raketten af, zijn voorzien van luchtafweerraketten en beschikken bovendien over alle voordelen van bepantsering voor Rode zones.

Mogelijkheden: Jetpacks, Transport oproepen, Stealth-detectie

Voertuigen

Alle Steel Talons-voertuigen worden gemaakt in de **oorlogsfabriek**.



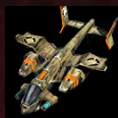
Zone-shatterer

Zone-shatterers kunnen hun straalwapen extra belasten (overlaadstraal) voor een extra verwoestend schot, maar zijn daarna wel korte tijd inactief.

Mogelijkheden: Overlaadstraal

Vliegtuigen

Alle ZOCOM-vliegtuigen worden gemaakt op het **vliegveld**.



ZOCOM-orca

De ZOCOM-orca is uitgerust met sonische raketten en erg effectief tegen voertuigen en gebouwen.

Upgrades: Sonisch kanon

ZOCOM-ondersteuningskrachten



Landingscapsules zone-aanvallers

Met deze capsules kunnen meerdere veteraanpelotons zone-aanvallers worden ingezet op het slagveld.

Inzetten vanuit: Ruimtecommando-transmissie

ZOCOM-upgrades



Tiberiumveldpakken

Deze pakken hebben een sterkere bepantsering en leiden tot een hoger aantal treffers. Bovendien zijn ze beter bestand tegen tiberiumaanvallen en bieden ze immuniteit voor blootstelling aan tiberium.

Geschikt voor: Schutters, Raket-soldaten, Grenadiers

Onderzoek in: Arsenaal



Keramisch pantser

Deze bepantsering voor GDI-vliegtuigen is sterker en resulteert in een hoger aantal treffers.

Geschikt voor: ZOCOM-orca, Hammerhead, Firehawk

Onderzoek in: Vliegveld

De Brotherhood of Nod

Nod-eenheden

Nod-voertuigen

De meeste Nod-voertuigen worden gemaakt in de **oorlogsfabriek** of **Redeemer-fabriek**.



Reckoner

Beschermt infanterie op het slagveld. Als het voertuig zwaar is beschadigd, kan het handmatig of automatisch worden omgebouwd tot bunker.

Upgrades: Bulldozerbladen

Mogelijkheden: Bemannen met infanterie, Inzetten als bunker



Specter

Nod's stealth-artillerietank, de Specter, is de ultieme evolutie van de artillerie-guerrillatactieken.

Mogelijkheden: Baken bombarderen, Transport oproepen

Opmerking: geen stealth-functie indien gebruikt door Black Hand.



Redeemer

Deze zware strijdmachine is uitgerust met twee infanteriecapsules op de schouders, een op de obelisk gebaseerde drievoudige laser en een 'toorngenerator'. In het speltype Wereldverovering kunnen aanvalsmachten de Redeemer gebruiken om onrust te verhogen in nabije steden.

Mogelijkheden: Toorngenerator

Upgrades: Bemannen met infanterie

Nod-gebouwen

Nod-productiegebouwen



Redeemer-fabriek

Deze gigantische piramide is groot genoeg om de Redeemer te bouwen, maar kan daarnaast ook worden gebruikt om standaardvoertuigen te produceren.

Nod-ondersteuningsgebouwen



Voice of Kane

Dit standbeeld verkondigt het woord van de profeet en inspireert troepen in de buurt fanatieker te vechten, met een verhoogde vuursnelheid en verbeterde bepantsering.



Vliegvelde gevechtsondersteuning

Op deze twee kleine landingsgebieden kunnen vliegtuigen worden herbewapend en gerepareerd. Er kunnen geen vliegtuigen worden geproduceerd, zoals in de verkeerstoren.

Opmerking: niet beschikbaar voor Black Hand.

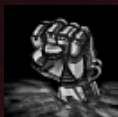
Nod-ondersteuningskrachten



Laseromheining

Deze omheining voorkomt dat een gebouw wordt ingenomen door genie-eenheden of beschadigd door explosieven. Versterkt ook de bepantsering.

Inzetten vanuit: Missiecentrum



Verlossing

Een echte gelovige sterft nooit. Militanten die sneuvelen in de buurt van deze kracht herrijzen als Awakened-cyborgs.

Inzetten vanuit: Missiecentrum



Tiberiumader-ontsteking

Na veel onderzoek door tiberiumwetenschappers, is Nod erin geslaagd een wapen te maken van ruw tiberium.

Inzetten vanuit: Vloeibaar-tiberiuminstallatie

Nod-upgrades



Quadgeschut

Hiermee wordt een extra geschutskoepel geplaatst bij alle verdedigingen.

Geschikt voor: Shredder-geschut, Lasergeschut, SAM-geschut

Onderzoek in: Missiecentrum



Stoorcapsules

Door Vertigo-bommenwerpers uit te breiden met stoorcapsules kunnen bevriende eenheden van stealth worden voorzien.

Geschikt voor: Vertigo-bommenwerper

Onderzoek in: Verkeerstoren



Tiberiumkernraketten

Deze kernraketten met tiberiuminfusie brengen aanzienlijk meer schade toe aan hun doelen.

Geschikt voor: SAM-geschutten, Stealth-tanks, Mantis (alleen Black Hand)

Onderzoek in: Technolab

Nod-mogelijkheden



Stoorcapsules

Deze capsules worden gedropt door Vertigo-bommenwerpers en verzorgen stealth voor eigen eenheden in de buurt.

Geschikt voor: Vertigo-bommenwerper

Vereisten: Stoorcapsules-upgrade



Artilleriebaken inzetten

Een Shadow-team kan een artilleriebaken inzetten, zodat Specter-artillerie van lange afstand kan bombarderen.

Geschikt voor: Shadow-team



Baken bombarderen

Dankzij het baken van het Shadow-team kan de Specter het gemarkeerde gebied van een willekeurige positie op de kaart bombarderen.

Geschikt voor: Specter



Reckoner inzetten

De Reckoner kan slechts één keer worden ingezet als bunker. Eenheden die het voertuig bemannen kunnen dan naar buiten vuren en er is ruimte voor extra bemanning.

Geschikt voor: Reckoner

Black Hand

Black Hand-eenheden

Infanterie

Alle infanterie-eenheden van Black Hand worden opgeleid bij de **Hand van Nod**.



Zielverzorger Cabal

Verhoogt de gevechtsefficiëntie van troepen in de buurt. Uitgerust met machinegeweren en psychotrope hallucinatiegranaten.

Upgrades: Black Disciples, Geladen deeltjes-straal

Mogelijkheden: Hallucinatiegranaten

Black Hand-voertuigen

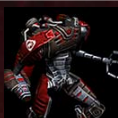
De meeste Black Hand-voertuigen worden gemaakt in de **oorlogsfabriek** of **Redeemer-fabriek**.



Mantis

Marcion vreesde de overmacht van de GDI-vliegtuigen en liet dit speciale luchtafweervoertuig ontwerpen. De Mantis is bewapend met meerdere luchtdoelraketten.

Upgrades: Tiberiumkernraketten



Zuiveringsvlam

Deze voorloper van de Avatar is uitgerust met een vlammenwerper en een laser en verhoogt de gevechtsefficiëntie van troepen in de buurt.

Upgrades: Zuiveringsvlam

Black Hand-ondersteuningskrachten



Kracht-identificatiescan

Hiermee worden tijdelijk alle krachtcentrales weergegeven om de stroomvoorziening van de vijand in kaart te brengen.

Inzetten vanuit: Missiecentrum

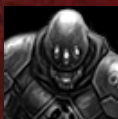


Nod-afleidingstempel

Deze afleidingstempel misleidt iedereen behalve de meest loyale Nod-gelovigen en lokt de vijand naar buiten.

Inzetten vanuit: Tech-centrum

Black Hand-upgrades



Black Disciples

Met deze upgrade kunnen vlammenwerpertroepen van Black Hand overige infanteriepelotons leiden in de strijd.

Inzetten vanuit: Geheim heiligdom

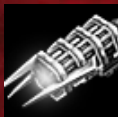


Zuiveringsvlam

Deze verzengende blauwe vlam brengt infanterie en gebouwen verschrikkelijke schade toe.

Geschikt voor: Black Hand, Vlammentank, Zuiveringsvlam

Onderzoek in: Geheim heiligdom



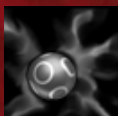
Geladen deeltjes-straal

Met deze snellurende groene laser kunnen infanterie-eenheden eenvoudig worden uitgeschakeld.

Geschikt voor: Zielverzorger Cabal, Shredder-geschut

Onderzoek in: Tech-centrum

Black Hand-mogelijkheden



Hallucinatiegranaten

Deze granaten bevatten een chemisch gas dat hallucinaties veroorzaakt waardoor vijandelijke soldaten elkaar afmaken.

Geschikt voor: Zielverzorger Cabal

Marked of Kane

Marked of Kane-eenheden

Infanterie

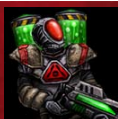
Alle infanterie-eenheden van Marked of Kane worden opgeleid bij de **Hand van Nod**.



De Awakened

Deze emotioneloze cyborgstrijders zijn ontzagwekkend. Ze beschikken over aan de arm bevestigde snelvuurwapens en zeer sterke EMP-zenders.

Mogelijkheden: EMP-stoot, Transport oproepen



Tiberiumsoldaat

Nod's experimenten met vloeibaar tiberium beginnen eindelijk vrucht af te werpen. Deze soldaten beschikken over draagbare tiberiumwapens.

Mogelijkheden: Voertuigen vertragen, Transport oproepen

Upgrades: Cybernetische benen



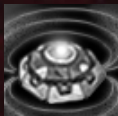
De Enlightened

Deze witbepantserde cyborgs zijn de kruisvaarders van de Brotherhood. Ze vuren pantserdoorborende deeltjes-stralen af op hun vijanden.

Mogelijkheden: Verbeterde EMP-stoot, Transport oproepen

Upgrades: Supergeladen deeltjes-straal, Cybernetische benen

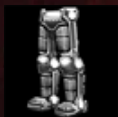
Marked of Kane-ondersteuningskrachten



Magnetische mijnen

Deze speciale mijnen zetten zich vast op vijandelijke voertuigen en brengen de voertuigen geleidelijk schade toe.
Inzetten vanuit: Missiecentrum

Marked of Kane-upgrades



Cybernetische benen

Door deze samensmelting van vlees en metaal kunnen troepen zich sneller verplaatsen.

Geschikt voor: Saboteur, Tiberiumsoldaten, Enlightened
Inzetten vanuit: Geheim heiligdom



Supergeladen deeltjes-straal

Eenheden die beschikken over dit wapen kunnen met withete stralen hun doelen bijna laten smelten.

Geschikt voor: Venoms, Shredder-geschut, Enlightened
Onderzoek in: Tech-centrum

Marked of Kane-mogelijkheden



EMP-stoot

Met dit krachtige wapen kunnen vijandelijke voertuigen en gebouwen tijdelijk worden uitgeschakeld.

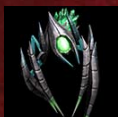
Geschikt voor: De Awakened, De Enlightened

Scrin

Scrin-eenheden

Scrin-infanterie

Alle Scrin-infanterie wordt getransporteerd via de **Poort**.



Ravager

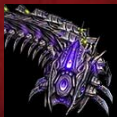
Dit is de snelste infanterie-eenheid op het slagveld. Hij kan razendsnelle precisieaanvallen uitvoeren op delfmachines en bases.

Vereisten: Zenuwcentrum, Stagnatiekamer

Mogelijkheden: Tiberiumopschudding

Scrin-voertuigen

Alle Scrin-voertuigen worden getransporteerd via de **Warpbol**.

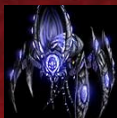


Mechapede

Dit rupsachtige monster kan nieuwe wapensegmenten maken, elk voorzien van verschillende verwoestende wapens.

Vereisten: Technologie-assemblage

Mogelijkheden: Wapensegmenten produceren



Eradicator-hexapod

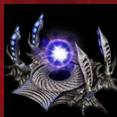
De Eradicator-hexapod is een mobiel recycle-systeem. Het hergebruikt onderdelen en grondstoffen uit verwoeste vijandelijke eenheden in de omgeving. Met infanterie aan boord beschikt de Eradicator over extra mogelijkheden.

Vereisten: Warpkloof

Mogelijkheden: Bemannen met infanterie, Eradicator teleporteren

Scrin-gebouwen

Scrin-productiegebouwen



Warpkloof

Hiermee kunnen Scrin-voertuigen worden ingezet. Wordt ook gebruikt om de Eradicator-hexapod te bouwen.

Scrin-ondersteuningskrachten



Tiberiumplaag

Met een tiberiumkorf kan een tiberiumveld worden besmet. Alle eenheden lopen schade op tijdens hun verblijf in het besmette tiberiumveld.

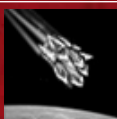
Inzetten vanuit: Zenuwcentrum



Ichorzaad

Met dit zaad kan een klein tiberiumveld worden gemaakt in het doelgebied.

Inzetten vanuit: Zenuwcentrum



Toorn van de Overlord

Deze met tiberium verzadigde asteroïde heeft verwoestende gevolgen voor het doelgebied waarin hij wordt geslingerd.

Inzetten vanuit: Signaalzender

Scrin-upgrades



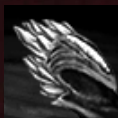
Verijnde krachtvelden

Minder schade en weerstand tegen één EMP-stoot.

Onderzoek in: Zenuwcentrum

Geschikt voor: Wapenhouders, Zoekers, Scherflooptanks (alleen Reaper-17)

Opmerking: niet beschikbaar voor Traveler-59.



Scherflanceerinstallaties

Het lanceren van tiberiumscherven in plaats van plasmaschijven heeft grotere schade tot gevolg.

Onderzoek in: Technologie-assemblage

Geschikt voor: Zoekers, Fotonenkanonnen, Plasmaschijf-lanceerinstallatie

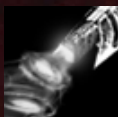
Scrin-mogelijkheden



Tiberiumopschudding

Veroorzaakt grote schade door opgeslagen tiberium in een raffinaderij of delfmachine te laten exploderen.

Geschikt voor: Ravager



Wapensegmenten produceren

De Mechapede kan wapensegmenten maken en er maximaal acht toevoegen.

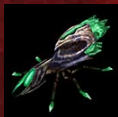
Geschikt voor: Mechapede

Reaper-17

Reaper-17-eenheden

Reaper-17-voertuigen

Alle Reaper-17-voertuigen worden getransporteerd via de **Warpbol** of **Warpkloof**.



Scherflooptank

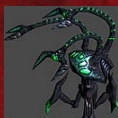
De Scherflooptank schiet gevaarlijke tiberiumscherven af en is daarmee een van de meest efficiënte eenheden in het gevecht tegen infanterie en vliegtuigen.

Upgrades: Blauwscherven, Verijnde krachtvelden



Delfmachine met schild

Dankzij een beschermend krachtveld kan deze delfmachine meer aanvallen weerstaan dan de standaard Scrin-delfmachine.



Reaper-driepoot

De Reaper-driepoot beschikt over de tiberium-conversiestraal, een krachtige groene laser die zelfs door de sterkste bepantsering snijdt.

Vereisten: Technologie-assemblage

Mogelijkheden: Conversiestraal

Upgrades: Krachtveldgenerator, Conversiestraalvoorraad

Reaper-17-gebouwen

Reaper-17-ondersteuningsgebouwen



Groeiversneller

Door de groeiversneller in het midden van een tiberiumveld te plaatsen, wordt de tiberiumaan groei van dat veld verhoogd, met een constante stroom extra grondstoffen tot gevolg.

Reaper-17-ondersteuningskrachten



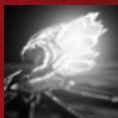
Shockcapsules

Met deze capsules kunnen meerdere veteraanpelotons

Shocksoldaten worden ingezet in het doelgebied.

Inzetten vanuit: Signaalzender

Reaper-17-upgrades

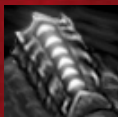


Blauwscherven

Alle eenheden die tiberiumscherven kunnen afvuren, veroorzaken met deze scherven meer schade.

Onderzoek in: Technologie-assemblage

Geschikt voor: Zoekers, Scherfloodtanks, Ravagers



Conversiestraalvoorraad

Extra tiberiumopslagcapaciteit voor de conversiestraal, waardoor meer groene lasers kunnen worden afgevuurd.

Onderzoek in: Technologie-assemblage

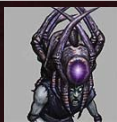
Geschikt voor: Devourers, Reaper-driepooten

Traveler-59

Traveler-59-eenheden

Traveler-59-infanterie

Alle Traveler-59-infanterie wordt getransporteerd via de **Poort**.



Sekteleden

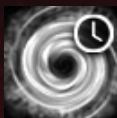
Sekteleden zijn standaard onbewapend en gebruiken telepathie om vijandelijke eenheden tegen elkaar op te zetten.
Mogelijkheden: Telepathische gaven



Wonderkind

Het wonderkind kan zich met een flitspack teleporteren naar een vijandelijk kamp, een heel regiment overnemen en een opstand veroorzaken. En dat alles zonder ooit de aandacht op zichzelf te vestigen.
Mogelijkheden: Bondgenoten teleporteren, Flitspack, Telepathische gaven, Gebiedstelepathie

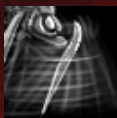
Traveler-59-ondersteuningskrachten



Tijdelijk wormgat

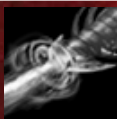
Aanzienlijk minder aanvalskracht en -snelheid van vijandelijke eenheden binnen het doelgebied.
Inzetten vanuit: Technologie-assemblage

Traveler-59-upgrades



Geavanceerde gewrichten

Hogere snelheid van infanterie-eenheden.
Onderzoek in: Stagnatiekamer
Geschikt voor: Desintegrators, Assimilatoren, Shocksoldaten, Ravagers, Sekteleden



Traveler-motoren

Permanente snelheidsboost voor alle Devastator-schepen en planetaire transportvliegtuigen.
Onderzoek in: Technologie-assemblage
Geschikt voor: Devastator-schepen, Planetaire transportvliegtuigen

Wereldverovering

Wereldverovering is een strategische strijd over heerschappij van de aarde in 2047, een tijd waarin de wereld verwoest is door tiberium. Jij neemt de leiding op je van een van de drie hoofdfacties, met de bijbehorende subfacties. De hoofdfacties zijn altijd alledrie vertegenwoordigd in de strijd. Elke factie moet dus worden geleid door een speler of een computertegenstander. Je wint de strijd als je de andere spelers op de kaart volledig weet uit te schakelen. Je kunt ook winnen door te voldoen aan de alternatieve voorwaarde voor overwinning.

Selecteer Wereldverovering in het hoofdmenu en klik vervolgens op WERELDVEROVERING (NIEUW) om de strijd om wereldheerschappij aan te gaan. Als je het speltype Wereldverovering niet eerder hebt gespeeld, kun je beter eerst de Training voltooien om bekend te raken met de regels en de gebruikersinterface.

Wereldverovering instellen

In het instellingenschermb van Wereldverovering kun je de factie kiezen die je wilt leiden. Je kunt ook de moeilijkheidsgraad instellen en persoonlijkheden kiezen voor de computertegenstanders. Klik op het menu in de kolom Partij en selecteer de Factie die je wilt leiden.

Selecteer bij Speler de moeilijkheidsgraad voor je computertegenstander. Kies de persoonlijkheid in de kolom AI-persoonlijkheid. Bij een hogere moeilijkheidsgraad beschikken computertegenstanders over meer grondstoffen in het strategisch spel en zijn ze slimmer en sneller in de realtime-gevechten.

Klik op SPELEN als je klaar bent met instellen.

Spelscherm Wereldverovering



Basisprincipes Wereldverovering

Elke speler heeft aan het begin van het spel vier bases op de wereld. Elke factie wordt op de wereldkaart weergegeven met een eigen kleur.

- GDI: goud
- Nod: rood
- Scrin: paars

Bases

Militaire bases vormen het fundament van je leger en zijn te herkennen aan een Bouwterrein-pictogram op de wereldkaart. Selecteer een basis door met de linkermuisknop op het pictogram te klikken. De inhoud van de basis is rechts in de zijbalk te zien. Zie het gedeelte Mogelijkheden basis op pag. 32 voor meer informatie over wat je met een basis kunt.

Aanvalsmachten

Aanvalsmachten bestaan uit eenheden die zich vrij over de wereld kunnen verplaatsen. Op de wereldkaart zijn ze weergegeven met ruitpictogrammen (in dezelfde kleur als de factie waar ze bij horen). Je selecteert een aanvalsmacht door met de linkermuisknop op het ruitje te klikken. De samenstelling van de aanvalsmacht is dan rechts in de zijbalk zichtbaar. Aanvalsmachten worden gerekruteerd vanaf bases. Zie het gedeelte Mogelijkheden voor meer informatie over aanvalsmachten.

Invloedsgebieden

Alle bases en aanvalsmachten hebben een invloedsgebied, dat wordt aangegeven met een grote ring rond de basis of aanvalsmacht. Het invloedsgebied geeft het gebied aan waarop jouw bases en aanvalsmachten invloed hebben in de wereld. Het bepaalt ook de maximale afstand waarop aanvalsmachten contact behouden met bases. Bij aanvalsmachten geeft het invloedsgebied ook het verplaatsingsbereik aan.

Grondstoffen

Je grondstoffen worden onder de minikaart weergegeven, rechtsboven in de gebruikersinterface. Grondstoffen gebruik je, onder andere, om bases te upgraden, aanvalsmachten te rekruteren en ondersteuningskrachten in te zetten. Spelers ontvangen aan het begin van elke beurt extra grondstoffen uit tiberium en steden.

Tiberium

De aarde is in 2047 vrijwel geheel bedekt met tiberium. Op de wereldkaart is dit weergegeven met groene gebieden. Tiberium binnen het invloedsgebied van je basis, wordt elke beurt gedolven en draagt bij aan je inkomsten. Hoe dikker de laag tiberium er op de kaart uit ziet, hoe meer grondstoffen dat gebied bevat. Naarmate er meer tiberium wordt gedolven, leveren de gebieden elke beurt minder op. Vergeet dus niet nieuwe gebieden te ontginnen om verzekerd te blijven van een vast inkomen.

Steden

Steden zijn te herkennen als kleine rechthoeken op de wereldkaart en hebben twee belangrijke eigenschappen: bevolking en onrust. Bevolking wordt aangegeven door het aantal witte kaders rond de stad, variërend van geen (piepkleine bevolking) tot een vol kader (maximale bevolking). Onrust wordt aangegeven door de kleur van de stad, van blauw (weinig onrust) tot rood (maximale onrust).

Steden binnen het invloedsgebied van een van je bases vallen onder jouw bestuur. Elke factie heeft op een andere manier invloed op de steden in hun gebied en ontvangt ook elke beurt extra grondstoffen uit die steden.

GDI-bases	Bevolking neemt toe en onrust neemt af. Naarmate de bevolking afneemt, ontvangt GDI meer grondstoffen.
Nod-bases	Onrust neemt toe. Naarmate de onrust toeneemt, ontvangt Nod meer grondstoffen.
Scrin-bases	Bevolking neemt af. Naarmate de bevolking afneemt, ontvangt Scrin meer grondstoffen.

Strategische gebouwen

Je kunt strategische gebouwen kopen bij bases van klasse 3. Klik hiervoor in de bevelenbalk met de linkermuisknop op de knop Strategisch gebouw plaatsen. Strategische gebouwen ontsluiten nieuwe ondersteuningskrachten en maken ook nieuwe technologie mogelijk, zoals Epic-eenheden.

OPMERKING: de strategische drempeltoren van de Scrin is vereist voor hun alternatieve voorwaarde voor overwinning.

Epic-eenheden

Elke factie beschikt over een Epic-eenheid. Bij GDI is dit de MARV, bij Nod de Redeemer, en bij Scrin de Eradicator. Zie Eenheden op pag. 14 voor meer informatie. Deze eenheden kunnen onderdeel zijn van een aanvalsmacht, maar ze kunnen alleen worden ingezet als de basis een speciaal strategisch gebouw bevat. Bij GDI is dit de Reclamator-centrale, bij Nod de Redeemer-fabriek, en bij Scrin de Warpkloof. Nadat je het strategisch gebouw hebt geplaatst, kunnen aanvalsmachten met een Epic-eenheid worden ingezet.

Ondersteuningskrachten

Ondersteuningskrachten zijn speciale wapens die je kunt inzetten om een strategisch voordeel te behalen. Je ontsluit ondersteuningskrachten door je basis te upgraden naar een hogere klasse en daarna strategische gebouwen te plaatsen. Zodra je beschikt over ondersteuningskrachten, worden ze aan de linkerkant weergegeven. Voor het gebruik van de meeste ondersteuningskrachten zijn grondstoffen nodig. Je kunt bovendien elke kracht maar één keer gebruiken. Zie voor meer informatie over ondersteuningskrachten pag. 15.

Mogelijkheden basis

Met bases kun je de volgende acties uitvoeren vanaf de bevelenbalk onder in het scherm:

Aanvalsmacht rekruteren

Met deze knop kun je aanvalsmachten rekruteren met je favoriete eenheden. Zie voor meer informatie over het rekruteren van aanvalsmachten pag. 30.

Basisklasse upgraden

Je kunt bases upgraden van klasse 1 tot klasse 3. Als een basis in een hogere klasse komt, wordt het invloedsgebied ervan groter en komen er nieuwe ondersteuningskrachten en technologieën voor eenheden beschikbaar.

Strategisch gebouw plaatsen

Bij bases van klasse 3 kun je een strategisch gebouw plaatsen. Je ontsluit daarmee ondersteuningskrachten, speciale eenheden en overwinningsvoorwaarden. Zie voor meer informatie over strategische gebouwen pag. 31.

Basisverdediging upgraden

Je kunt bases upgraden met extra verdedigingswapens. De bases maken dan meer kans in gevechten die je zelf voert of die worden afgehandeld met Automatisch beslissen.

Basisstroom upgraden

Je kunt bases upgraden met extra krachtcentrales. De bases maken dan meer kans in gevechten die je zelf voert of die worden afgehandeld met Automatisch beslissen.

Basis repareren

Bases die zijn beschadigd in gevechten kunnen volledig worden gerepareerd.

Aanvalsmachten

Aanvalsmachten zijn samengestelde troepen. Het kunnen kleine verkenningsgroepen zijn of verwoestende bataljons. Aanvalsmachten worden op de wereldkaart weergegeven met ruitjes. Je kunt er de volgende acties mee uitvoeren:

Verplaatsen

Klik met de rechtermuisknop op de wereldkaart om een verplaatsingsbevel te geven. Het verplaatsingsbereik van een aanvalsmacht wordt aangegeven door het invloedsgebied. Als je een verplaatsingsbevel buiten deze straal geeft, bevat je route verschillende markeringen en duurt het meerdere beurten om je bestemming te bereiken.

Aanvallen

Klik met de rechtermuisknop op een vijandelijke aanvalsmacht of basis om een aanvalsbevel te geven. Aanvalsbevelen verlopen volgens dezelfde routeregels als verplaatsingsbevelen.

Basis bouwen

Als je aanvalsmacht een MCV of sonde bevat, kun je een nieuwe basis bouwen. Klik hiervoor met de linkermuisknop op het pictogram Basis bouwen in de bevelenbalk. Je plaatst de nieuwe basis vervolgens door met de linkermuisknop te klikken binnen het directe verplaatsingsbereik van de aanvalsmacht. De basis is aan het begin van de volgende beurt gebouwd. De MCV of sonde is dan niet meer beschikbaar.

Aanvalsmacht upgraden

Binnen het invloedsgebied van een basis van klasse 3 kan een aanvalsmacht zichzelf upgraden. De eenheden in de aanvalsmacht krijgen dan alle beschikbare upgrades.

Transport

Met transportverplaatsing kun je de aanvalsmacht over grote afstanden over de wereld verplaatsen. Als je met de linkermuisknop op de knop Transport klikt (indien beschikbaar), worden alle geldige bestemmingen op de wereld weergegeven.

Verplaatsen via haven (alleen GDI en Nod)

Hiermee kun je de aanvalsmacht verplaatsen tussen twee havens in de wereld. Havens worden op de wereldkaart aangegeven met een stadpictogram met een anker. Je kunt dit bevel alleen gebruiken als de aanvalsmacht zich bij een haven bevindt.

Verplaatsen via luchtbrug

Hiermee kun je een aanvalsmacht verplaatsen tussen twee bases van klasse 2 of 3. Je kunt dit bevel alleen gebruiken als de aanvalsmacht zich binnen het invloedsgebied van een basis van klasse 2 of 3 bevindt.

Verplaatsen via wormgat

Hiermee kun je een aanvalsmacht verplaatsen tussen twee wormgaten. Je kunt dit bevel alleen gebruiken als de aanvalsmacht zich dicht bij een wormgat bevindt. De wormgaten worden gemaakt via de ondersteuningskracht Wormgat van de Scrin.

Aanvalshouding

Als je dit pictogram selecteert, neemt de aanvalsmacht de aanvalshouding aan. De aanvalsmacht valt dan alle vijandelijke troepen of bases in zijn invloedsgebied aan.

Aanvalsmacht repareren

Met deze mogelijkheid kun je aanvalsmachten repareren die schade hebben opgelopen. Alle ontbrekende eenheden worden weer toegevoegd. Je kunt een aanvalsmacht alleen repareren, als deze zich in het invloedsgebied van een basis bevindt.

Een aanvalsmacht rekruteren

Aanvalsmachten worden gerekruteerd vanaf bases. De kosten en de klasse van elke aanvalsmacht is afhankelijk van de eenheden waaruit deze bestaat. Een eenvoudige aanvalsmacht met basisinfanterie is dus goedkoper en kan worden samengesteld bij een basis van klasse 1. Een aanvalsmacht met Mammoth-tanks en Firehawks is duurder en kan alleen worden samengesteld bij een basis van klasse 3.

In het scherm Aanvalsmacht rekruteren kun je de aanvalsmacht kiezen die je wilt kopen. Aanvalsmachten die je niet kunt kopen, zijn grijs. Aan het rode knipperende tekenetje zie je aan welke voorwaarde niet wordt voldaan.

OPMERKING: zie voor meer informatie over aangepaste aanvalsmachten het gedeelte Aangepaste aanvalsmachten op pag. 35.

De spelfases per beurt

Een beurt in het speltype Wereldverovering bestaat uit drie specifieke fases. In de actiefase kun je bevelen geven aan bases en aanvalsmachten, waaronder verplaatsings- en aanvalsbevelen. Je kunt dan ook ondersteuningskrachten in een wachtrij plaatsen. In de krachtenfase worden alle ondersteuningskrachten in de wachtrij uitgevoerd, gevolgd door verplaatsingsbevelen voor aanvalsmachten. In de strijdfase worden alle gevechten uitgevochten en beslist. Nadat alle gevechten zijn beslist, gaat het spel automatisch naar de volgende beurt. Op dat moment worden alle bouwbevelen van de vorige beurt uitgevoerd en nieuwe grondstoffen gewonnen.

Gevecht

Als vijandelijke aanvalsmachten en/of bases met elkaar botsen op de wereldkaart, gaan ze met elkaar in gevecht. Gevechten worden aangegeven met een geel vierkantje rond de strijdende facties. Je kunt ze eenvoudig vinden door tijdens de strijdfase in de bevelenbalk op het vizierpictogram te klikken. De strijd kan worden geactiveerd door met de linkermuisknop in het gele vierkantje te klikken op de wereldkaart.

Gevechtsscherm

In het gevechtsscherm zie je over welke aanvalsmachten en bases de spelers en computertegenstanders beschikken. Aanvalsmachten worden aangegeven met eenheidsporettens. Bases worden aangegeven met gebouwportretten. Je kunt een veldslag uitvechten in realtime of via Automatisch beslissen.

Automatisch beslissen

Je kunt gevechten automatisch laten beslissen door onder in het gevechtsscherm op de knop Automatisch beslissen te klikken. De strijd wordt dan automatisch beslist op basis van een berekening van de kracht van beide legers.

Realtime

Je kunt gevechten realtime uitvechten door onder in het gevechtsscherm op de knop Realtime te klikken. Realtime-gevechten worden uitgevochten in het tactische RTS-spel, waarbij elke partij de troepen bestuurt die in het gevechtsscherm te zien zijn. Aanvalsmachten met MCV's of bouwterreinen kunnen ook worden gebruikt om in het tactische spel bases te bouwen. Realtime-gevechten eindigen als één partij alle eenheden en gebouwen heeft verloren. De winnaar kan eenheden die hij in het gevechtsscherm heeft gemaakt niet meenemen naar de strategielaa. Verloren eenheden gaan ook verloren in de strategielaa.

OPMERKING: de computertegenstander is sterker in realtime-gevechten als een hogere moeilijkheidsgraad is ingesteld.

Voorwaarden voor overwinning

Militaire overwinning Elke factie kan winnen door alle bases van de andere facties te vernietigen.

Alternatieve voorwaarden voor overwinning De voortgang van de alternatieve voorwaarden voor overwinning van de facties is te zien in de Globale-voorwaardenbalken, onder de minikaart. De balken raken gevuld naarmate facties voldoen aan hun alternatieve voorwaarde voor overwinning.

GDI Zorg ervoor dat 33% van het gebied binnen je invloedsgebied valt. Je kunt je invloedsgebied vergroten door meer bases te bouwen en bases op te waarderen naar een hogere klasse.

Nod Verhoog het onrustniveau maximaal (rood) in 24 steden. Je kunt het onrustniveau verhogen door bases bij steden te bouwen zodat ze in je invloedsgebied vallen.

Scrin Bouw 9 drempels.
Bouw drempelgebouwen bij bases van klasse 3. Gebruik hiervoor het menu Strategisch gebouw plaatsen.

Aangepaste aanvalsmachten maken

Je kunt zelf aanvalsmachten samenstellen en deze gebruiken in het speltype Wereldverovering. Als je een nieuwe aangepaste aanvalsmacht wilt maken, selecteer je WERELDVEROVERING in het hoofdmenu. Kies daarna AANVALSMACHTEN. Tijdens een spel Wereldverovering kun je ook op AANPASSEN klikken in het scherm Aanvalsmacht rekruteren.

Een nieuwe aanvalsmacht maken:

1. Selecteer WERELDVEROVERING in het hoofdmenu en kies daarna AANVALSMACHTEN.
Klik op MAKEN in het venster dat wordt geopend.
2. Tijdens een spel Wereldverovering kun je ook op AANPASSEN klikken in het scherm Aanvalsmacht rekruteren.
3. Klik op een van de logo's om een factie in te stellen voor je aanvalsmacht.
Opmerking: als je het venster tijdens een spel hebt geopend vanuit Aanvalsmacht rekruteren, worden alleen de logo's weergegeven van de factie die je op dat moment leidt.
4. Dubbelklik in het scherm Aanpassen op de naam van de eenheid die je wilt toevoegen. Als je een eenheid wilt verwijderen, klik je erop met de rechtermuisknop.
Gebruik de tabbladen om verschillende soorten eenheden te selecteren.
5. Als je klaar bent met het aanpassen van je aanvalsmacht, klik je op ACCEPTEREN.
6. Klik in het tekstveld en typ een naam voor je aanvalsmacht.
7. Klik op ACCEPTEREN om door te gaan. Je kunt daarna meer aanvalsmachten maken of aanpassen.

Elke eenheid in het spel is gekoppeld aan een prijs, klasse en grootte in Wereldverovering. De combinatie van deze factoren is bepalend voor de prijs en grootte van je aanvalsmacht en voor de klasse die een basis moet hebben om de aanvalsmacht te kunnen rekruteren. Een aangepaste aanvalsmacht bestaat uit 50 slots. Voor grotere eenheden kunnen meerdere slots zijn vereist.

Opslaan en laden

Je kunt spellen laden via het hoofdmenu en ze opslaan via het pauzemenueu. In het speltype Campagne wordt je spel automatisch opgeslagen na iedere gewonnen missie.

- Om een recente campagne verder te spelen vanaf de laatste voltooide missie, selecteer je CAMPAGNE in het hoofdmenu en daarna VERDERGAAN.
- Je kunt ook een handmatig opgeslagen campagne laden. Selecteer hiervoor CAMPAGNE in het hoofdmenu en kies daarna CAMPAGNE LADEN.
- Als je het spel wilt opslaan dat je aan het spelen bent, druk je op **ESC** om het pauzemenueu te openen. Klik daarna op OPSLAAN. Selecteer een leeg slot of een opgeslagen spel dat je wilt overschrijven en klik op SPEL OPSLAAN.

OPMERKING: het is aan te raden regelmatig je voortgang handmatig op te slaan.

Credits

ONTWIKKELINGSTEAM EALA

Uitvoerend producent: Mike Verdu

Producent: Jim Vessella

Directeur ontwikkeling: Wes Eckhart

Leiding ontwerp: Samuel Bass

Art-director: Mike Colonnese

Art-director Franchise: Matt J. Britton

Directeur cinemática: Richard Winn
Taylor II

**Producent Online / Techniek
ondersteuning:** Keith Schaefer

Ontwerpers: Jason Bender, Adam
"Goblyn" Davis, Adam Hayes, Scott
Smith, Jeremy War, Kevin White

Vormgeving gebruikersinterface: Mia
Watanabe

Community-manager: Aaron Kaufman

Projectmanager: Bobby Moldavon

Leiding geluid: Evan T. Chen

Directie stemmen en geluidsontwerp:
David Fries

**Geluidsontwerp cinematic en
geluidsmixage:** Edward Cerrato

Supervisie post-productie: Benjamin
Hopkins

**Leiding vormgeving Motion Graphics
en visuele effecten:** KaTai Tang

Vormgeving cinemática: Wil
Panganiban

Compositie / Speciale effecten:
Sangwoo Hong

Editor cinemática: Nate Hubbard—
Migrant Editors, Stuart Allison

Extra techniek: Scott Bowen, Michael
Goodwin, John Machin, Andy McDonald,
David Richey, Darryll Rohr

Extra vormgeving: Joy An, Darren
Bacon, Umberto Bossi, Fernando
Castillo, Edwin Gomes, Leon Gor,
Charles Jacobi, Insun Kang, Andrey
Kazmin, Laureen LaFave, Mike Laygo,
Greg Luzniak, Kich Ma, Glenda Novotny,
Sean O'Hara, Phelicia Ramlogan,
Raj Rihal, Casey Robinson, Chris
Tamburrino, "Hollywood" Tim Williams,
Christopher Willingham, James Zhang

Extra geluid: Zak Belica, Sam Bird

EPOXY SUPPORT

Projectmanager: Kate Bigel

Coördinator leveranciers: Alexis
Beamon

BREAKAWAY GAMES

Uitvoerend VP en algemeen

directeur: Deb Tillett

VP productontwikkeling: Dave Curtin

Uitvoerend producent: Michael
Mancuso

Senior-producent: Michael Rea

Lokalisatieproducent: Bob McNamara

Producent: Isaac Ben Jepps

Directeur ontwerp: Tim Goodlett

Leiding vormgeving: Jim Alary, Dan
Mycka

Manager vormgeving: Max Remington

Technisch directeur: Brian Wade

ONTWERP

Manager ontwerp: Ben Knight

Leiding ontwerp: Warren Capps

Leiding eenheden en gebouwen:
Ananda Gupta

Ontwerpers: Dan Crenshaw, Donald
Dennis

Stagiaires ontwerp: James Fretch,
Ryan Hall

Extra ontwerp: Scott Brenner,
Jonathan Hamel, Alan Webb, Eric
Wrobel

TECHNIEK

Leiding pc-techniek: Brian Wade

Leiding Xbox 360-techniek: Tim Kipp

Techniek Core Technical Xbox 360:

Marc Meyer

Core-techniek: Tim Murray, Scott Nisenfeld

Techniek gebruikersinterface:

Tronster Hartley, Katie Hirsch, Matt Stewart

Extra ondersteuning techniek: Ed Beach, Andy House, Jose Martinez

VORMGEVING

Conceptvormgeving: Todd Kale, Mike Phillips

Vormgeving omgeving: Matt Bell, Todd Brizzi

Modelmakers: Ching Lau, Neal O'Hara, Michael Reis, Erroll Roberts

Leiding ontwerp visuele effecten:

Todd Bilger

Vormgeving visuele effecten: Barbara Miller

Vormgeving gebruikersinterface:

Eliezer Medina

Extra vormgeving: Animation Farm, Globe Creative, Greg Barley, Rod Stafford

TESTEN

QA-manager: James Ackermann

Leiding testen: Jeff Smith

Testers: Mike Binnix, Scott Brenner, Dino LaMana, Ben Michels, Lloyd Thompson, Alan Webb, Eric Wrobel

GELUID

Geluidstechnicus: Mark Seibert

IT

Manager IT: Mark Thomas

Ondersteuning IT: Brian Seebach, Dan Hinks, Matt Fetting

LIVE ACTION

Belangrijkste acteurs: Joseph D. Kucan, Natasha Henstridge, Carl Lumbly

Verhaal door: Samuel Bass

Schrijver: Harris Orkin

Producent: Nina Dobner

1e assistent-regisseur: Harry Jarvis

Manager talent: Marci Galea

Productiediensten: BeachHouse Films

Uitvoerende producenten: Dave en Patti Coulter

Set- en prop-studio: Renegade Effects Group

Directeur fotografie: Rich Schaeffer

Ondersteunende rollen: Russell Duncan, Lorenzo T. Hughes, Jacqueline Johnson, Jonathan Khan, Daniel Kucan, Paul Kumar, Armonn Livingstone, Scott Parkins, Timothy Smith, David Taylor, Todd Todoroff

STEMTALENTEN

Stemacteurs: Brian Bloom, Steve Blum, Dave Boat, Billy Brown, Jesse Burch, Joe Cappelletti, Marcus Coloma, Jim Connor, Stephan Cox, Travis Davis, Mark Derwin, Kiko Ellsworth, Chris Emerson, Keith Ferguson, Pat Fraley, Peter Giles, Kevin Grevioux, Gavin Hammon, Matt Iseman, Roger L. Jackson, Peter Jessop, Kristen Kairos, Neil Kaplan, Andrew Kishino, Scott Lawrence, Yuri Lowenthal, Stefan Marks, Phil Morris, Mark Moseley, Rick Pasqualone, Christopher Reid, Chris Rossi, Armin Shimerman, David Sobolov, Beng Spies, Stephen Stanton, Rob Steinman, Skyler Stone, Keith Szarajka, Courtenay Taylor, Kari Wahlgren, Jim Ward, Rick Weiss, Adrienne Wilkinson, Dave Wittenberg

MUZIEK

Muziek **COMMAND & CONQUER™ 3**

Steve Jablonsky
Trevor Morris

Extra muziek voor **COMMAND & CONQUER™ 3: KANE'S WRATH:**

Jamie Christopherson voor
Soundelux Design Music Group
Mikael Sandgren

"Act On Instinct"

Trevor Morris

Oorspronkelijke versie door Frank Klepacki

GAMESPY

Directeur professionele diensten:

Sachin Gangupantula

Productie: Moe Corral, Tarik Jalando,
Jon Rondon, Rachel Wood

Leiding techniek: Joe Ruvel

Techniek: Chris Barnett, Geethika Uriti,
Bill Watters

TESTEN

Projectmanager kwaliteitscontrole:

Sean Shimoda

Senior testers kwaliteitscontrole: Nick
Clifford, Jeremy Feasel

Techniek kwaliteitscontrole: Steven
Hoey

Interne testers kwaliteitscontrole:

Jason Savopolos, Nathan Stumpf

Testers: Andon Andonov, Julian Angeles,
Darryl Austin, Nick Bennett, Louis
Blackwell, Jason Bohr, Jon Bunch, Kevin
Crook, Robert Finney, Isaac Fischer,
Jemaine Fordham, Nick Galbraith, Manuel
Grimaldo, William Hein, Michael Hsiao,
Roman Janczak, Jason Kokal, John
Kuchta, Hugh Lawton, Zac McDiarmid,
Kirk Nedreberg, Juan Noyola, Rick
Nuthman, David Pelayo, Steve Paul, David
Pelayo, Fernando Quesada, Doug Reilly,
Tim Retzinger, Christian Robinson, Ben
Turner, Nathan Verbois

Balans-testers community: Manny
'Fox333' Bonorand, Jarett Cale, Shaun
'Apollo' Clark, Jon 'AGM Launcher'
LeMaitre, Shawn '001101010010'
Teeter

LOKALISATIE

Lokalisatiemanager: Joel Börjell

LOKALISATIE EN INTEGRATIE EUROPA

Productie lokalisatie: Stefano
Gambaro, Isabel Guijarro Bonald,
Armando Martinez

Coördinatie lokalisatie: Thomas
Baedorff, Nathalie Bonin, Santiago
Capa, Fausto Ceccarelli, Marcel
Elsner, Martin Eriksson, Jonas
Estrada, Alejandro Gómez, Chris
Hoppenbrouwers, Marta Julke, Marcin
Król, Nadine Monschau, Stefano Mozzi,
Maria Nagy, Kuba Nowicki, Jérôme
Peter, Ana Rodríguez, Pavel Rutski, Jim
Soedirman

Programmering lokalisatie: Pedro
Alfageme Langdon, Iker Aneiros, Ivan
Arroyo, Andrés Giné, David Bordas
González, Jose Pablo Hernández
Cano, Sergio D. Jubera, César Puerta,
Gonzalo Rodríguez, Santiago Rubira,
Juan Serrano, Antonio Yago

Team lokalisatie: Patricia Andre,
Dalia Balcunaite, Robert Böck, Sylvain
Deniau, Gustavo Díaz, Estudios EXA,
Dorothee Garth, toneworx GmbH,
Florian Graf, Erik Gynnerstedt, Damien
Haimovici, Norbert Horváth, Jérémy
Jourdan, Marta Krajewska, Joanna
Kuczkowska, Thi Thao Mai, Diego
Manzano, La Marque Rose, Daniel
Nilsson, Kevin O'Connor, Sebastián Picó,
Alex Pollé, Rafael Rodríguez, Synthesis
International S.r.l., Miguel Solera, Gergo
Szendy, Petr Szyпка, Davide Tabacco,
Carmen Vidal, INICIO Localization
Services.

LOCALISATIE EN INTEGRATIE AZIË

Productie lokalisatie: Diane Ng

Coördinatie lokalisatie: Nice Lee, Sun

Liang, Krispol Jaijongrak, Jason Chen

Programmering lokalisatie: Lei Tan, Dan Sim

Team lokalisatie: Bonam Yu, Seungyong Ji, Jebum Park, Thantida Warunyaporn, Boonudom Mungkasem, Akenee Kitnitchee, Jerry Lin, Leon Li, Maggie Wu

MARKETING, PR, en ONDERSTEUNINGSTEAMS

EA Games Label-marketing

Productmanager: David S. Silverman

Assistenten marketing: Mark

Edwards, Mathew Ott, Derek Schoeni

Directeur marketing: Craig Owens

VP Marketing: Clive Downie

Editors video: Chase Boyajian, Christopher Harris

EA Games Label-PR

Manager PR: Brooke Cahalane

Coördinatie PR: Palmira Farrow

Directeur PR: Tammy Schachter

Marketing-partners wereldwijd: Miles Beeson, Nicolas di Costanzo, Steve Farrell, Ian Freitas, Chris Gatherer, Walter Grinberg, Jonathan Harris, Zen Huan, Stuart Lang, Juan Larrauri, Peter Larsen, Nice Lee, Oliva Ma, Christopher Ng, Mathieu Pasteran, Guy Perkins, Christian Ponziani, Sergio Salvador, Richard Scott-Hunter, Diana Tan, Rene van der Vlist, Aaron Younger

PR-partners wereldwijd: Kerstin Mueller, Nana Takahashi

Uitgeversteam: John Burns, Nathan Carrico, Kelsey Chao, Daniel Davis, Holden Hume, Ondraus Jenkins, Jonathan Long, Amber Mayo, Nancy Narimatsu, Patrick O'Brien, Sharon Ortiz, Jaap Tuinman, Alonso Velasco

Juridisch: Sue Garfield, Michelle Manahan, Alicia Truby

Verkoop: The NA Sales Team, Tom Cipolla, Scott Forrest, Josh Margulies, Laura Miele, Tim Moore

Studiobeheer: Thilo Huebner

Manager EALA Mastering Lab: James Geiger

EALA Mastering Lab: Louis Burgueño,

John Freeman

Team configuratiebeheer: Dave Fox, Blair Hamilton, Jason Micklewright

Team human resources: Courtney Ebara, Miranda Groomes, Brandon Lukach, Mel Resonable

Team rekrutering: Brian Schneider, Kriste Stull

Team financiën: Carl Hughes, Jarrod Voth

Faciliteitenteam EALA: David Alvarez, Charleen Boucher, Staci Goddard, Daniel Pickett, Tim Sabourin, Chris Taylor

IT-team EALA Studio: Joe Aguilar, Steve Arnold, Wayne Hall, Jimmie Harlow, Tu Holmes, Isaac Lee, William Lee, Michael Love, Charles Polanski, Keith Price, Ray Robinson, Scott Sinnott, Efren Velez, Pedro Villa

Goedkeuringen en compatibiliteit

Noord-Amerika (NASC): Jason Collins, Darryl Jenkins, Mike Kushner, Daniel Martell, Russell Medeiros, Ryan Roque, Matthew Salazar

Kwaliteitscontrole eindgebruiker

- Noord-Amerika (CQC-NA): Dave Beck, Wes Hendrix, Ryan Jacobson, Dave Jordan, Conrad Leiden, Shaun McCourt, Bobby Williams

SPECIALE DANK AAN

Dank aan iedereen bij EALA voor hun steun, met name: Mike Verdu, Darrell Rodriguez, Louis Castle, Marcel Samek, Susan Otto, Thilo Huebner, Darren Merritt en Clive Downie.

En aan iedereen bij Electronic Arts voor hun steun, met name: John Riccitiello, Frank Gibeau, Bing Gordon, Warren Jenson, Paul Lee, Gerhard Florin, Gabrielle Toledano, Glenn Entis, Joel Linzner, EARS Mastering Lab en de European Certification Group.

Met bijzondere dank aan het volledige team van EALA Development voor hun ondersteuning, begeleiding, assistentie en tijd Amer Ajami, Ian Barkley-Yeung, Greg Black, Pete Brubaker, Chris Corry, Jill Donald, Ofer Estline, Wayne Frost, Mike Glosecki, Mario Grimaldi, Chris Jacobson, Raj Joshi, Greg Kasavin, Nick Laviers, Mical Pedriana, Zak Phelps, Scott Probst, Gavin Simon, Gary Stead en Jasen Torres.

Dank aan alle families en vrienden van het team. Zonder hun steun was dit spel niet mogelijk geweest:

Connie Aponte, Danielle Aponte, Allan,

Caroline en Tom Bass, Alicia Bell, Emma Bilger, Pam Bilger, Riley (Alpha Baby) Bilger, Calia, Declan en Emmett Brizzi, Heather Brizzi, Luke Bandy, Anda, Keoni en Bodie Chen, Tony Guerrero, Raj Gupta, Melissa Hartley, Mandy Jeppsen, Samuel Jeppsen, Susan Kipp, Wyatt Kipp, Mike Kochis, mams en paps Lau, Katherine Lee, Anna Lovejoy, Mina Martin, Barbara McNamara, Jen McNamara, Justin McNamara, Jaclyn Ross Medina, Ben Miller, Bryan Miller, Maddy Miller, Meredith Miller, MMJB, Laraine en Dink Moniz, Lisa Mycka, Tyler Mycka, Andy Nisenfeld, Frank Nisenfeld, Jen Nisenfeld, Sue Nisenfeld, Brandon Rea, Nathaniel Rea, Samantha Rea, Wendy Rea, Chrissy Hall Reis, Danielle Roberts, Payton Roberts, Elliott Schaefer, Erin Schaefer, Solveig Singleton, Celia Smith, Michael Smith, Michelle Smith, Mike Smith, The Dude Ranch, The Real Skull, Ann, Bob en Tom Vessella, Joan Wade, Mike Wade, Zach Wade.

Join Us. We See Farther.

Problemen oplossen

Online ondersteuning

Als je problemen ondervindt bij het uitvoeren van dit spel, ga dan naar het EA Support Centre op www.electronicarts.nl of [.be](http://www.ea.be). Hier vind je de meest recente vragen, problemen en oplossingen. Je vindt daar ook de contactgegevens van de EA helpdesk.

Als je problemen ondervindt met EA Store, zorg er dan voor dat EA Store actief is en klik op HELP boven in het EA Store-venster om het Help-gedeelte te openen.

Offline ondersteuning

Dit spel bevat een helpbestand voor technische ondersteuning waarmee je problemen kunt oplossen. Je vindt dit bestand in dezelfde map als het spel. Je kunt ook contact opnemen met de klantenservice voor ondersteuning (zie *EA Support* hieronder).

Problemen met het uitvoeren van het spel

- Controleer of je systeem voldoet aan de minimale vereisten voor dit spel en of je de meest recente stuurprogramma's hebt voor je videokaart en je geluidskaart

Voor NVIDIA-videokaarten kun je deze downloaden van www.nvidia.com.

Voor ATI-videokaarten kun je deze downloaden van www.ati.amd.com.

- Als je een **cd/dvd**-versie hebt van dit spel, installeer dan DirectX opnieuw vanaf de cd/dvd. Meestal vind je dit programma in de map DirectX. Als je internettoegang hebt, kun je de meest recente versie van DirectX downloaden van www.microsoft.com/directx.

Algemene tips bij het oplossen van problemen

- Als je een cd/dvd-versie hebt van dit spel, en het automatische startscherm voor het installeren of spelen niet wordt weergegeven, klik dan met de rechtermuisknop op het pictogram van het cd/dvd-station in Deze computer en selecteer Automatisch afspelen.
- Als het spel traag reageert, kies dan lagere instellingen voor een aantal video- en geluidsopties. Dit doe je in het instellingenmenu van het spel. Het verlagen van de resolutie leidt vaak tot betere prestaties.
- Voor betere prestaties is het ook aan te raden achtergrondtaken en antivirusprogramma's in Windows uit te schakelen. Vergeet niet je antivirusprogramma weer in te schakelen als je klaar bent met spelen.

Online spelen via een router of firewall

Bekijk de sectie NAT/Firewall van de leesmij.txt, te vinden in c:\Program Files\Electronic Arts\Command & Conquer 3 Kane's Wrath\Support\nl (standaardfolder), voor een lijst van netwerkpoothen gebruikt in dit spel. Als je een firewall hebt ingeschakeld (bijvoorbeeld de Windows-firewall of hardwarematige firewall), zorg er dan voor dat het spel via deze poorten kan ontvangen en verzenden.

Port Forwarding

Als je internetverbinding via een router tot stand wordt gebracht, kun je veel netwerkproblemen oplossen door 'Port Forwarding' in te stellen. Hoe je dit doet, is afhankelijk van je router, maar je kunt deze algemene stappen volgen:

1. Open het Admin-scherm van je router. De meeste routers hebben een web-interface waarin je Port Forwarding kunt instellen. De functie voor het instellen van poorten wordt met verschillende namen aangeduid op routers. Zoek naar termen zoals 'Port Forwarding', 'Services', 'Virtual Servers', 'Inbound Services', 'Applications' of 'Gaming'.
2. Maak nu nieuwe regels waarin je de bovenstaande poortnummers koppelt aan het IP-adres van je computer. Het IP-adres van je computer kun je achterhalen via het menu Start van Windows: Klik op Start, selecteer Uitvoeren en typ cmd. Klik op OK.
3. Typ op de opdrachtregel ipconfig en druk op ENTER. De basis-netwerkinstellingen van je computer, waaronder je IP-adres, worden weergegeven.
 - Een 'Port Forwarding'-instelling ziet er vaak als volgt uit:

Port – 3658, **Protocol** – UDP, **Traffic** – Incoming, **Forwarded to** – [jouw IP-adres, bijvoorbeeld 192.168.1.3]

DMZ

Routers beschikken vaak over een optie om je computer in een DMZ (De-Militarised Zone) te plaatsen. Voor routers in een thuisomgeving betekent dit dat alle inkomende poorten worden gekoppeld aan je computer. Hiermee kun je waarschijnlijk alle verbindingsproblemen oplossen, maar je schakelt dan ook alle beveiliging uit die de router normaal gesproken biedt. Zie voor meer informatie over firewalls, Port Forwarding en DMZ's de informatie in het online Support Centre op www.electronicarts.nl of [.be](http://www.be).

EA Support

De meeste problemen met pc-spellen kunnen eenvoudiger en sneller worden opgelost als je gebruikmaakt van het online Support Centre op **www.electronicarts.nl** of **.be**. Hier zie je de meest recente problemen en oplossingen voor EA-spellen.

Mocht je technische vragen hebben over dit product, dan kun je gratis terecht op **www.electronicarts.nl** of **.be**. Daar vind je onder het kopje 'support' een up-to-date overzicht van de meest gestelde vragen.

Contactgegevens

Onze helpdesk is ook telefonisch bereikbaar:

Vanuit Nederland: **0900 - 1001666**

Vanuit België: **0900 - 10016**

Let op: dit nummer kost € 0,45 per minuut

De helpdesk is geopend:

Op werkdagen van 9:00 tot 22:00 uur

Op zaterdag van 12:00 tot 18:00 uur

Je kunt ons ook per e-mail bereiken. Stuur je e-mail naar:

nl-cs@ea.com

Daarnaast kun je ons schriftelijk bereiken. Richt je brief aan:

Electronic Arts Nederland B.V.

t.a.v. Customer Support

Postbus 75756

1118 ZX Schiphol-Tripport

Nederland

Maak altijd een diagnostisch rapport van je computer met DirectX voordat je belt. We kunnen je dan beter van dienst zijn:

- Klik op Start, selecteer Uitvoeren en typ **dxdiag**. Klik op OK. Wacht tot het rapport is gegenereerd en klik dan op Alle gegevens opslaan. Je kunt het rapport opslaan op het bureaublad van Windows.

OPMERKING: Customer Support verstrekt geen hints of tips over het spel.

OPMERKING: als je dit spel hebt aangeschaft via EA Store, kun je de licentieovereenkomst voor eindgebruikers raadplegen op

<http://files.ea.com/downloads/commerce/eula/nl/eula.pdf>

Mededeling

Electronic Arts behoudt zich het recht voor, te allen tijde en zonder kennisgeving, verbeteringen aan te brengen aan het product dat in deze handleiding wordt beschreven. Er berust copyright op deze handleiding en alle software beschreven in deze handleiding. Alle rechten voorbehouden. Deze handleiding en de daarin beschreven software mogen niet worden gekopieerd, gereproduceerd, vertaald of geschikt gemaakt voor welk elektronisch medium of in welke mechanisch leesbare vorm dan ook, zonder de expliciete schriftelijke toestemming van EA Swiss Sàrl, Place du Molard 8, 1204 Geneva, Switzerland. Electronic Arts biedt geen enkele garanties, voorwaarden of verklaringen, expliciet of impliciet, met betrekking tot deze handleiding, de kwaliteit, verkoopbaarheid, of geschiktheid ervan voor een bepaald doel. Deze handleiding wordt geleverd "zoals deze is". Electronic Arts biedt beperkte garantie met betrekking tot de software en de media van de software. In geen geval is Electronic Arts aansprakelijk voor enige bijzondere, indirecte, of gevolgschade. Deze voorwaarden zijn niet van invloed op en doen geen afbreuk aan de wettelijke rechten van een koper in gevallen waarin de koper een consument is en de aanschaf geen zakelijke aanschaf betreft.

Garantie

OPMERKING: de onderstaande garantie is alleen van toepassing op producten die in de winkel zijn gekocht. Deze garantie is niet van toepassing op producten die online zijn gekocht via EA Store.

Beperkte garantie

Electronic Arts garandeert de oorspronkelijke koper van dit softwareproduct dat het opslagmedium waarop de software is vastgelegd, vrij is van defecten in materiaal of werking, tot en met 12 maanden na datum van aanschaf. Gedurende deze periode zal het defecte medium worden vervangen, als het originele product (cd of cd's, verpakking en handleiding) wordt geretourneerd aan Electronic Arts op het adres dat onder Contactgegevens staat vermeld, samen met een aankoopbewijs voorzien van een datum, een beschrijving van het probleem, het retouradres en een vijfdeurobiljet (voor verzend- en administratiekosten). Deze garantie is een aanvulling op je wettelijke rechten en vorm geen beperking van deze rechten. Deze garantie is niet van toepassing op het softwareprogramma zelf, dat wordt geleverd als bij aanschaf, noch op opslagmedia die onderhevig zijn geweest aan schade of verkeerd gebruik.

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, het EA-logo en Command & Conquer zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van Electronic Arts Inc. in de Verenigde Staten en/of andere landen. Alle rechten voorbehouden. Dit product bevat softwaretechnologie onder licentie van GameSpy Industries, Inc. © 1999-2007 GameSpy Industries, Inc. Alle rechten voorbehouden. GameSpy en het "Powered by GameSpy"-ontwerp zijn handelsmerken van GameSpy Industries, Inc. Alle rechten voorbehouden. RenderWare is een handelsmerk of geregistreerd handelsmerk van Criterion Software Ltd. Delen van deze software vallen onder Copyright 1998-2008 Criterion Software Ltd. en haar licentieverleners. Alle overige handelsmerken zijn het eigendom van hun respectieve eigenaars.