COMMAND & CONQUER™ 4
TIBERIAN TWILIGHT
EA

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este videojuego o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos videojuegos. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos. Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida del conocimiento) al exponerse a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

Recomendamos que los padres supervisen a sus hijos mientras utilizan los videojuegos. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida del conocimiento, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, mientras utiliza un videojuego, deje INMEDIATAMENTE de utilizar el sistema y consulte a su médico.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla, tan lejos como lo permita la longitud del cable
- Utilice el juego con una pantalla lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde está jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos por cada hora que juegue a un videojuego.

CONTENIDO

Advertencia acerca de la epilepsia 1
Cómo instalar el juego 3
Inicio del juego 3
Controles completos 4
Paz a través del poder 6
Facciones 7
Guía de los personajes principales 8
Jugar una partida 10
Tecnología para la paz 12
Dirige a tus fuerzas 16
Escaramuza 19
Multijugador online 20
Logros 21
Antisistema 21
Unidades 22
Mejoras de unidades 34
Poderes de apoyo 42
Consejos sobre el rendimiento 47
Atención al cliente 48
Garantía 49

EL JUEGO NO ACABA AQUÍ. ¡REGÍSTRATE EN EA!

Crea una cuenta como miembro de EA y registra este juego para recibir trucos y consejos gratis de EA. ¡Registrar el juego y crear una cuenta de miembro de EA es rápido y fácil!

¡Visita nuestra página web en ea.onlineregister.com y regístrate hoy!

WWW.COMMANDANDCONQUER.COM

CÓMO INSTALAR EL JUEGO

NOTA: para consultar los requisitos del sistema, visita **www.es.ea.com**.

Para instalar (usuarios de disco):

Coloca el disco en la unidad y sigue las indicaciones que aparecen en pantalla.

Para instalar (usuarios de EA Store):

NOTA: si quieres obtener más información sobre las compras por descarga directa de EA, visita **www.eastore.ea.com** y haz clic en Atención al usuario.

Una vez descargado el juego con el EA Download Manager, haz clic en el icono de instalación que verás y sigue las indicaciones de pantalla.

Cuando se haya instalado, ejecuta el juego directamente desde el EA Download Manager.

NOTA: si ya has comprado un juego y te gustaría instalarlo en otro ordenador, descarga e instala en primer lugar el EA Download Manager en el otro ordenador, a continuación ejecuta dicha aplicación e inicia sesión con tu cuenta de EA. Selecciona tu juego entre los que aparecen en la lista y haz clic en el botón Iniciar para descargarlo.

Para instalar (usuarios de terceras partes):

Contacta con el distribuidor digital desde el que adquiriste este juego para obtener instrucciones de descarga o instalación de otra copia.

INICIO DEL JUEGO

Para iniciar el juego:

En Windows Vista™ los juegos se encuentran en el menú **Inicio > Juegos** y en anteriores versiones de Windows™ en el menú **Inicio > Programas** (o **Todos los programas**). (Los usuarios de EA Store deben estar ejecutando el EA Download Manager.)

Nota: en Windows Vista Classic, los juegos se encuentran el en el menú **Inicio > Programas > Juegos> Menú explorador de juegos**.

CONTROLES COMPLETOS

En el campo de batalla hay muy poco margen de error. Apréndete los siguientes comandos hasta que sean algo natural para ti y utilízalos para desplegar rápida y directamente tus fuerzas cuando sea necesario.

INTERFAZ	
Ver todas las barras de salud	**CTRL** + **~**
Ver Pantalla de datos	**FIN**
Crear baliza	**B** + clic izquierdo
Abrir pantalla de pausa	**ESC**
Ver nombres de los jugadores	**CTRL** + **INSERT**

Desplazamiento rápido	Clic derecho (mantener)
Seleccionar ingenieros	**N**
Fijar marca 1	**CTRL** + **Q**
Fijar marca 2	**CTRL** + **W**
Fijar marca 3	**CTRL** + **E**
Ver marca 1	**MAYÚS** + **Q**
Ver marca 2	**MAYÚS** + **W**
Ver marca 3	**MAYÚS** + **E**
Reiniciar cámara	**5** (teclado numérico)
Desplazar cámara a la izquierda	Flecha izquierda
Desplazar cámara a la derecha	Flecha derecha
Desplazar cámara arriba	Flecha arriba
Desplazar cámara abajo	Flecha abajo
Rotar cámara a la izquierda	**4** (teclado numérico)
Rotar cámara a la derecha	**6** (teclado numérico)
Acercar imagen	**8** (teclado numérico)
Alejar imagen	**2** (teclado numérico)
Lista de jugadores	**0** (teclado numérico)
Ver último suceso de EVA	**BARRA ESPACIADORA**

ÓRDENES DE SELECCIÓN	
Seleccionar una unidad	Clic izquierdo
Añadir una unidad a la selección	**MAYÚS** + clic izquierdo
Seleccionar un grupo	Clic izquierdo (mantener y arrastrar)
Seleccionar todas las unidades de combate (no vigilantes)	**Q**
Seleccionar todas las unidades (incluidas las vigilantes)	**Q** (dos veces)
Seleccionar unidades coincidentes en pantalla	**W**
Seleccionar todas las unidades coincidentes	**W** (dos veces)
Seleccionar todas las unidades no combatientes (no vigilantes)	**E**
Seleccionar todas las unidades no combatientes (incl. las vigilantes)	**E** (dos veces)
Seleccionar Oruga	**R**
Centrar vista sobre Oruga	**R** (dos veces)
Siguiente subgrupo	**TAB**
Subgrupo anterior	**MAYÚS** + **TAB**
Pestaña Unidades	**T**
Pestaña Mejoras	**Y**
Pestaña Estructuras/Poderes	**U**
Pestaña Órdenes a las unidades	**I**
Botones Construir/Mejorar/Poder	**F1-F10**

COMANDOS DE UNIDADES	
Movimiento ofensivo	**A** + clic derecho
Detener	**S**
Movimiento inverso	**D** + clic derecho
Dispersar unidades	**F**
Proteger	**G** + clic izquierdo
Posición de alto el fuego	**H**
Mantener la posición	**J**
Posición ofensiva	**K**
Modo Puntos de ruta	**ALT** + SIGUIENTE ACCIÓN
Usar habilidad de 1ª unidad	**Z**
Usar habilidad de 2ª unidad	**X**
Usar habilidad de 3ª unidad	**C**
Desmantelar unidad seleccionada	**SUPR**
Redesplegar Oruga	**/**
Movimiento en formación	Hacer clic y mantener pulsados ambos botones del ratón

CONTROLAR GRUPOS	
Crear grupo de control	**CTRL** + **0-9**
Seleccionar grupo de control	**0-9**
Ver grupo de control	**ALT** + **0-9**
Seleccionar grupo predeterminado	**~**
Ver grupo predeterminado	**ALT** + **~**

CHARLAR	
Abrir charla	**INTRO**

PAZ A TRAVÉS DEL PODER

El tiberio. La clave para el poder y la riqueza ilimitados. Los primeros fragmentos cayeron a la Tierra en 1995 y muchos creyeron que la humanidad cambiaría para siempre. Y así fue.

Las Guerras Tiberianas por poco reducen la civilización a cenizas. Detrás de cada atrocidad se encontraba un sólo hombre: Kane, el autoproclamado mesías de la fanática Hermandad de Nod. Su ambición por controlar el tiberio sólo estuvo supervisada por la Iniciativa de la Defensa Global (GDI), una organización militar que garantiza el cumplimiento de los ideales de libertad, paz y seguridad. Pero el tiberio era una trampa. Se extendió por todo el mundo rápidamente, de forma más virulenta y letal que ninguna otra plaga. En 2062, los científicos de la GDI calcularon que la Tierra quedaría inhabitable en menos de una década.

Entonces reapareció Kane… y ofreció una tregua.

Quince años después, la alianza GDI/Nod permanece inquebrantable. Su proyecto conjunto, la Red de Control de Tiberio (TCN), detuvo la debacle de la extinción y en la actualidad explota de forma segura el mineral tóxico para ayudar a reconstruir el devastado ecosistema terrestre. A medida que la TCN se acerca a su fin, la humanidad parece estar al filo de una nueva Edad de oro.

Pero muchos en ambos bandos esperan con impaciencia el día en que Kane traicione a la GDI. Y algunos ya no aguantan más…

FACCIONES

INICIATIVA DE LA DEFENSA GLOBAL

La Iniciativa de la Defensa Global, en sus orígenes el brazo armado de las Naciones Unidas, adquirió importancia como respuesta al creciente posicionamiento agresivo del Nod a finales del s.XX. Posteriormente, incluyó entre sus objetivos la detención de la propagación del tiberio. Aunque la GDI resulta eficaz y fiable incluso en las peores circunstancias, tuvo bastante más éxito con su primer objetivo que con el segundo. Durante más de seis décadas, la GDI contuvo los diversos ataques del Nod, llegando a confirmar la muerte en acción de Kane en, al menos, dos ocasiones. El tiberio, por otro lado, ha resultado ser mucho más difícil de erradicar. Por supuesto, hasta que un Kane bastante vivo les planteó una solución.

LA HERMANDAD DE NOD

Conocida popularmente por ser un ancestral y poderoso culto, la Hermandad de Nod gira por completo en torno a la voluntad de Kane y a su pretensión de “ensalzar” la humanidad. Con una existencia en la clandestinidad de décadas, quizá milenios, la Hermandad se dio a conocer desde el mismo momento en que el tiberio apareció en la Tierra y rápidamente ganó adeptos embaucando a los pobres y discriminados de todo el mundo con promesas de “ascensiones”. Sus tácticas son una mezcla de guerra de guerrillas de acción rápida y terrorismo a gran escala, alimentada por una ecléctica combinación de milicias con escasa tecnología y fanáticos tecnológicamente muy avanzados. La tregua de Kane con su ex enemigo causó confusión y enfado entre muchos de sus adoradores… decididos a un cambio de liderazgo.

LOS OLVIDADOS

Desgraciados deformados por el veneno tiberiano, los Olvidados carecen de una autoridad central y al parecer sólo están organizados mínimamente en grupos tribales. Sin embargo, constituyen una amenaza constante para la Red de Control de Tiberio y para todo aquel que entre en contacto con ellos. A pesar de que la mayoría de los Olvidados desconfían de los humanos no contaminados, su lealtad tiene un precio. Como mercenarios, su servicio es incalculable en las zonas más desoladas del mundo.

GUÍA DE LOS PERSONAJES PRINCIPALES

A lo largo de la campaña de *Command & Conquer 4 Tiberian Twilight*, te encontrarás indudablemente con varios miembros de la élite y renegados de la GDI y el Nod.

KANE

Interpretado por Joe Kucan

Maquiavélico, carismático, sociópata y probablemente inmortal… sorprendentemente se sabe muy poco del hombre que, sin ayuda de nadie, ha llevado a la Tierra al borde de la aniquilación. El conocimiento profético de Kane sobre la existencia, orígenes y efectos del tiberio han convertido a la Hermandad de Nod en una potencia mundial de la noche a la mañana y millones se congregan bajo su estandarte. Desde entonces, otros tantos han pagado por su ambición. El repentino cambio de Kane uniéndose a las fuerzas de la GDI podría tratarse, simplemente, de un acto de supervivencia, pero los motivos de Kane nunca han sido simples. Y ya ha estado muerto con anterioridad.

CORONEL LOUISE JAMES

Interpretada por Iona Morris

Louise James forjó su carrera militar en las filas del frente de la GDI, mermando al ejército de Nod de un modo expeditivo. Su padre fue un condecorado héroe en la Primera Guerra Tiberiana pero James no perdió el tiempo distinguiéndose en la Tercera. Desgraciadamente, cuando Kane atrajo a los alienígenas Scrin a la Tierra, su marido e hijo estuvieron entre los primeros fallecidos. Obligada a trabajar con Kane, James espera su oportunidad, cualquier excusa para matarle de una vez por todas.

EVELYN RIOS

Interpretada por Natacha Roi

Dirigente electa de Idris, una gran corporación que en realidad desempeña el papel del gobierno, la secretaria general Rios llegó al poder en una oleada de optimismo que se extendió por todo el planeta. Idealismos aparte, Rios es una chica trabajadora que vio a su padre deteriorarse durante años debido a un cáncer relacionado con el tiberio. Como dirigente de la última superpotencia que queda, es una política astuta y enérgica que está decidida a preservar su frágil y reciente democracia a toda costa.

GIDEON

Interpretado por Chris Wolfe

Gideon creció en el contaminado páramo de América Central y encontró su vocación cuando un predicador ambulante llegó a la ciudad divulgando la palabra de Kane. Desde entonces, ha atraído a sus propios seguidores mediante una opresiva mezcla de populismo evangelizador y profecía Nod radical, llegando incluso a denunciar a Kane como farsante. Y con Kane fuera de escena, la palabra de Gideon adquiere fuerza gracias a los nuevos como a los antiguos adeptos.

GENERAL WESLEY RIGGS

Interpretado por Tim Dezarn

Pocas personas sobreviven ya a la edad del General Riggs. Y menos a dos guerras tiberianas. Eso le ha convertido en una leyenda, pero Riggs está cansado de las leyendas, cansado de una guerra sin fin. Sin embargo, ha renunciado a rencores pasados y ha negociado la tregua entre la GDI y el Nod, a pesar de la violenta y cruel reacción política. Como el nuevo pacificador, Riggs trabaja directamente con Kane y a menudo trata el tema del desarme de la GDI. Pero los malos y viejos hábitos no le dejarán dar la espalda a Kane durante mucho tiempo.

JUGAR UNA PARTIDA

Se te ha confiado la seguridad de la TCN, la última esperanza de supervivencia para la humanidad. Administra tus recursos con cabeza, crea y mejora tus fuerzas, y cumple los objetivos de la misión.

NIVELES DE DIFICULTAD

Fácil	Un ligero entrenamiento para novatos.
Normal	El modo estándar para la mayoría de jugadores.
Alta	Mayor dificultad y adversidad para jugadores que quieran ponerse a prueba.
Brutal (solo Escaramuza)	El enemigo no comete errores, no muestra temor alguno y dispone de mejores recursos.

CAMPAÑA

Eres un experimentado comandante de la GDI que vuelve al servicio activo hace un año después de padecer terribles heridas, incluso la pérdida de los ojos. Un implante óptico experimental te ha devuelto la vista y te permite supervisar la Red de Control de Tiberio desde cualquier parte del mundo. De hecho, formas parte de la TCN. Lo que te convierte en el arma perfecta para defenderla de cualquier amenaza tanto externa como interna.

CAMPAÑA COOPERATIVA

Búscate un amigo para emprender juntos cualquier misión en el modo Campaña, cada uno dirigiendo su propia Oruga y unidades.

Tan solo localiza a tu amigo en las salas o en la pestaña Amigos, selecciona su nombre y después el icono invitar al grupo. Una vez aceptada la invitación, selecciona Campaña en el selector de modo de juego, después selecciona Cooperativo y la misión de campaña que quieras. Selecciona Jugar para empezar.

Para jugar en modo Cooperativo, ambos jugadores deben haber iniciado sesión y estar ejecutando el juego.

PANTALLA DEL JUEGO

VENTANA DE COMBATE

No puedes estar en todas partes al mismo tiempo. La ventana de combate cubre una pequeña esquina del mapa general en la que se centra tu interés en ese momento.

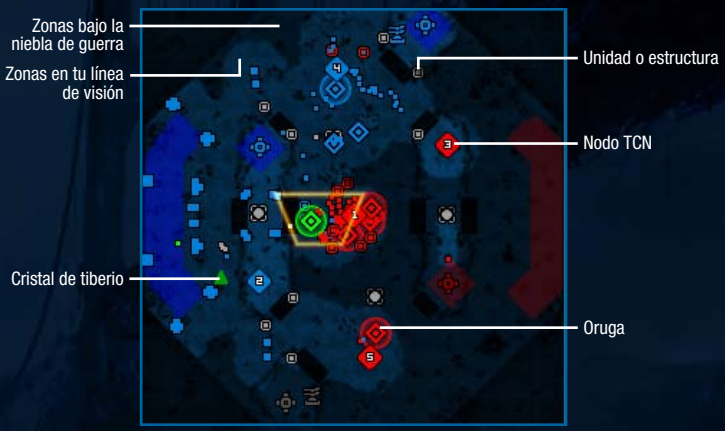
Usa las teclas de flecha o haz clic derecho manteniéndolo para desplazar la ventana de combate rápidamente hacia otras partes del mapa, y haz clic izquierdo en el minimapa para saltar a cualquier parte del mapa.

LA NIEBLA DE GUERRA

La visión de cada unidad tiene un alcance determinado, así que lo que ves en la ventana de combate es un compendio de todo cuanto pueden ver tus unidades. Las zonas que están fuera de dicho alcance se encuentran cubiertas de una niebla que oculta las unidades y estructuras del enemigo, dejando ver solo el terreno y los edificios civiles. La niebla de guerra únicamente desaparece cuando tus unidades entran en la zona de alcance, aunque algunas unidades y poderes de apoyo consiguen ampliar el alcance visual.

MINIMAPA

El minimapa ofrece una visión general del campo de batalla. Revela la posición de las estructuras importantes y los movimientos de tropas enemigas antes de que las localices en la ventana de combate, pero no confíes totalmente en él. Algunos enemigos poseen habilidades de infiltración. Las unidades de la GDI siempre aparecen de color azul y las del Nod de color rojo. Tus unidades siempre son de color verde.



OBJETIVOS DE LA MISIÓN (SOLO EN CAMPAÑA)

Los objetivos de la misión aparecen en la esquina superior izquierda de la pantalla. Debes completar todos los objetivos principales para conseguir terminar una misión. Ten en cuenta que los objetivos pueden cambiar durante el transcurso de la batalla.

GUARDAR Y CARGAR

Command & Conquer 4 Tiberian Twilight incluye una función de autoguardado que guarda automáticamente la configuración y los progresos de la partida y sobrescribe las partidas guardadas sin pedir confirmación. Guarda las partidas para un jugador manualmente; recuerda que las partidas cooperativas no se pueden guardar.

Para cargar una partida o escaramuza anteriormente guardada, pulsa **ESC** y selecciona Cargar en el menú principal. Después selecciona la partida guardada que quieras continuar.

TECNOLOGÍA PARA LA PAZ

El éxito en el campo de batalla implica elegir a las unidades adecuadas sobre el terreno, mejorarlas para aumentar su eficacia y aprovecharse de los botines de guerra.

LA RED DE CONTROL DE TIBERIO

Mediante el empleo de antiguos datos incluidos en el Tacitus, Kane inventó una forma de controlar la propagación del tiberio y aprovecharlo con seguridad… pero necesitaba los recursos de la GDI para conseguirlo. Años más tarde, la Red de Control de Tiberio entra en funcionamiento y prácticamente se ha completado, mantenida mediante nodos TCN de gran sofisticación. Estos nodos se han convertido en puntos de contención para todo aquel interesado en adquirir la clase de poder y riqueza que sólo el tiberio puede ofrecer.

CLASES

Elige entre tres clases distintas al inicio de cada misión dependiendo de las tácticas que planees usar durante el combate. La clase elegida determina las unidades y habilidades especiales con las que cuentas.

Ofensiva Reúne una fuerza aplastante compuesta por aguerridos andadores fuertemente armados y temibles tanques.

Defensiva Entiérrate y espera a que el enemigo caiga en tu trampa mientras preparas tu superarma.

Apoyo Hazte con una superioridad aérea total y cambia el rumbo de la batalla con los poderes de apoyo.

ORUGAS

La Oruga, o Vehículo Móvil de Construcción Mark VII, es una versátil base móvil responsable de la producción de todas las unidades y de la investigación de mejoras. A diferencia de los anteriores VMC, las Orugas crean unidades estando en movimiento. Puedes seleccionar la Oruga desde cualquier punto del mapa pulsando **R**.

- Para ordenar a la Oruga que se despliegue rápidamente, pulsa **Z**, o bien puedes hacer que se despliegue automáticamente cuando alcance el destino fijado pulsando **X**. Una vez desplegada, se desplegarán también en ese momento todas las unidades previamente construidas.

Puedes desmantelar la Oruga en cualquier momento (para ello selecciónala y pulsa **SUPR**) y volver a desplegarla en una nueva Oruga de clase diferente. Todas las unidades existentes y niveles mejorados con la anterior clase seguirán activos.

PUNTOS DE REGENERACIÓN

Si se desmantela o se destruye la Oruga durante el combate, se debe volver a desplegar en un punto de regeneración. La ubicación inicial será el punto de regeneración básico aunque puedes capturar las Torres de enlace diseminadas por todo el mapa para buscar otros puntos de regeneración y volver al combate mucho antes. Los puntos de regeneración son vitales para cosechar tiberio, de ahí que capturar una cuantas torres sea un movimiento inteligente.

CREACIÓN DE UNIDADES

La producción de unidades se realiza en la pestaña Interfaz de unidades. Si el icono de una unidad aparece en gris, eso significa que la Oruga no se ha mejorado lo suficiente. Cuando la unidad que has adquirido está lista, sale de la Oruga (si está desplegada) y se presenta al servicio.

- Para iniciar una cola de producción, haz clic en el icono de las unidades que quieras crear; para encargar más unidades, haz clic en su icono varias veces o bien mantén pulsado **MAYÚS** y haz clic. Aparecerá un número sobre el icono que te indicará el número de unidades que has encargado. Para cancelar unidades, haz clic derecho sobre su icono.

Cada unidad construida tiene un coste de Puntos de mando (los cuales aparecen en las ventanillas informativas). El total de unidades construidas depende únicamente de los Puntos de mando disponibles.

UNA VISIÓN, UN PROPÓSITO: Las unidades se crean algo más deprisa en las zonas de regeneración. Al desplegar la Oruga, lo mejor es dejarla detrás de la zona de inicio o bien enviarla directamente hacia una torre de enlace capturada.

PUNTOS DE MANDO (CP)

Los comandantes disponen de un presupuesto de Puntos de mando para cada misión. Los CP se utilizan para crear unidades y se recuperan si las unidades son destruidas en combate o son desmanteladas (selecciona la unidad y pulsa **SUPR**). El total de CP restantes aparece en la parte superior de la ventana de unidades. El máximo de CP varía dependiendo de la misión y el número de jugadores.

UNA VISIÓN, UN PROPÓSITO: ¡Ten cuidado al desmantelar las unidades! El enemigo obtendrá el doble de Puntos de victoria si las destruye durante su desmantelación.

ESTRUCTURAS

Exclusivos de la clase Defensiva, las estructuras vienen bien para fortificar posiciones. Abre la pestaña Estructuras en la ventana de unidades para añadir estructuras a la cola de construcción.

Al igual que las unidades, puedes construir estructuras mientras la Oruga se desplaza, pero a diferencia de las unidades, en la Oruga sólo cabe una estructura al mismo tiempo. Es necesario desplegar la Oruga para poder colocar un edificio.

UNA VISIÓN, UN PROPÓSITO: Todas las estructuras reciben energía de la Oruga de forma remota. Si es destruida o saboteada, todas las estructuras quedarán inactivas hasta que se regenere una nueva Oruga defensiva. El nivel de energía restante aparece en la parte superior de la ventana de unidades.

CÓMO MEJORAR LA TECNOLOGÍA

Un comandante inteligente mantiene mejor equipado a su ejercito que su rival. Lo que se traduce en una mejora ordenada de las unidades y la Oruga. Al aumentar el nivel de la Oruga se desbloquean unidades más avanzadas y se dota a la Oruga de armas. Una vez adquiridas, algunas mejoras se siguen aplicando incluso si se cambia de clase.

Existen tres niveles tecnológicos para completar las mejoras. La mayoría de las mejoras desbloquean habilidades especiales de las unidades o aumentan su eficacia de combate.

Para mejorar tus unidades, abre la pestaña Mejoras de la ventana de unidades y haz clic izquierdo en las mejoras disponibles para comprarlas con los Puntos de mejora.

Los Puntos de mejora se consiguen cosechando tiberio. Las nuevas unidades, mejoras, estructuras y poderes se desbloquean al ganar Puntos de experiencia.

EL TIBERIO

Los cristales de tiberio aparecen periódicamente sobre las plataformas de almacenaje de Idris. Envía cualquier unidad a recoger el tiberio, pero transportarlo disminuye la velocidad y blindaje de la unidad, desactivando todas sus habilidades especiales, aunque puede seguir disparando.

El tiberio verde proporciona 1 punto de mejora y el azul, 2. El tiberio rojo sólo aparece en el modo Campaña y proporciona, directamente, 5 puntos de mejora una vez recogido (no tiene que ser transportado hasta una zona de despliegue). Cosechar tiberio también proporciona Puntos de victoria en el modo Multijugador.

- Haz clic derecho sobre el tiberio con la unidad seleccionada para recogerlo. Para cosechar el tiberio recogido y convertirlo en Puntos de mejora, llévalo a un punto de regeneración bajo tu dominio.
- También puedes convertir a tu corredor tiberiano en una bomba móvil. Para ello guíalo hacia un numeroso grupo de enemigos y pulsa **X** para detonarlo, causando grandes daños en la zona. Si la unidad es destruida antes de la detonación, el tiberio caerá al suelo y cualquier unidad activa podrá recogerlo. También puedes soltar voluntariamente el tiberio si pulsas **Z**.
- Los núcleos de tiberio se quedan atrás cuando las unidades son destruidas y se pueden recoger para obtener extras para las unidades especiales (consulta Veteranía de unidad).

PUNTOS DE EXPERIENCIA

Prácticamente todo lo que haces (matar unidades enemigas, capturar nodos TCN, cosechar tiberio, ganar partidas multijugador, desbloquear logros…) te proporciona puntos de experiencia (XP). Incluso obtienes XP al perder una partida multijugador siempre que sigas luchando hasta el mismísimo final. Consigue XP para aumentar de nivel y desbloquear nuevas unidades, mejoras, estructuras y poderes.

Todas las fuerzas del Nod y la GDI mantienen sus propios niveles y recuento de puntos de experiencia de forma independiente. Favorecer a una de ellas puede dejar a la otra en peligrosa inferioridad de poderes.

Cuando aumentes de nivel, ve al Arsenal y comprueba lo que has desbloqueado.

UNA VISIÓN, UN PROPÓSITO: Los puntos de experiencia se mantienen en los tres modos de juego: Campaña, Escaramuza y Multijugador. Si consigues XP en un modo de juego, estos se tendrán en cuenta para mejorar el nivel de tu facción en los todos los demás modos. Si te atascas en el modo Un jugador, juega algunas partidas en el modo Escaramuza para aumentar de nivel y después vuelve al como Campaña con más y mejores tropas.

EL ARSENAL

Estudia todas las mejoras y unidades bloqueadas y desbloqueadas entrando en el arsenal de tu Oruga. Para ello selecciona perfil y después Arsenal.

Elige entre la GDI o el NOD y después la clase que quieres investigar. Los objetos bloqueados aparecen en gris pero puedes seleccionar su archivo para saber todo lo necesario sobre los mismos, incluyendo cómo desbloquearlos.

REPARACIONES

Si una unidad dañada se encuentra cerca de tu Oruga sin desplegar, métela en el círculo de la llave inglesa para repararla. Algunas unidades están especializadas en reparar fuerzas amigas además de (o en lugar de) contar con capacidad ofensiva, mientras que otras reparan automáticamente todas las unidades aliadas que se encuentren realmente próximas gracias a su habilidad secundaria.

Para ordenar a una unidad que repare otra, selecciónala y haz clic derecho sobre la unidad aliada que necesite ser reparada.

Para asignar a una unidad reparadora, como por ejemplo un ingeniero, la protección de una unidad aliada, selecciona la unidad reparadora, pulsa **G** y haz clic izquierdo sobre la unidad que protegerá. Los Guardianes siguen a su protegido de forma automática, curándole tanto a él como a las unidades aliadas próximas si fuera necesario.

PODERES DE APOYO

Una especialización de la clase de Apoyo son los poderes de apoyo, habilidades especiales que se desbloquean con los puntos de experiencia. Los poderes de apoyo se dan tanto en la clase ofensiva como defensiva y suponen siempre una tremenda ventaja estratégica.

Los poderes de apoyo se consiguen al obtener puntos de apoyo. Aunque los puntos se consiguen poco a poco con el tiempo, si cumples con tus tareas de apoyo (reparando y reforzando a los aliados, o bien debilitando y dañando al enemigo) la velocidad a la que los consigues aumentará. A medida que obtienes estos puntos, los iconos de poderes de apoyo se iluminan y quedan disponibles. Cuando se activa un poder de apoyo, el coste de esos puntos se deduce del total de puntos de apoyo.

UNA VISIÓN, UN PROPÓSITO: Los puntos y los poderes de apoyo están vinculados a tu Oruga. Si la Oruga es destruida, se perderán todos tus puntos de apoyo.

Para usar un poder, abre la pestaña Poderes de apoyo en la ventana de la unidad y selecciona su icono, después haz clic izquierdo sobre la zona objetivo para desplegarlo. Se pueden usar los poderes en cualquier parte del mapa, independientemente de donde se encuentre tu Oruga.

DIRIGE A TUS FUERZAS

Un comandante de éxito interpreta el campo de batalla al instante y, a continuación, da órdenes a sus ejércitos con velocidad y claridad. Los comandantes legendarios interpretan los movimientos de la batalla en cuanto ocurren y cambian de táctica rápidamente para superar cualquier resistencia.

CONTROLES DE MOVIMIENTO BÁSICO

Movimiento Selecciona la unidad o unidades que quieras mover. Después mueve el cursor al lugar de la ventana de combate al que quieres desplazarlas y haz clic derecho en ese punto.

Ataque Selecciona tu unidad o unidades y sitúa el cursor encima de la unidad enemiga a la que quieras atacar. Verás que el cursor se convierte en un icono de objetivo. Haz clic derecho en el objetivo.

Movimiento de ataque Selecciona tu unidad o unidades y sitúa el cursor sobre la zona a la que quieras desplazarlas. Pulsa **A** y haz clic derecho. Tus unidades se desplazarán hasta ese punto y atacarán a todo aquel que se cruce en su camino.

Puntos de concentración Para fijar un punto de concentración para todas las unidades producidas, selecciona la Oruga desplegada y, después, haz clic derecho para indicar en qué lugar del campo de batalla quieres que se concentren las unidades.

HABILIDADES DE LAS UNIDADES

Muchas de las tropas y vehículos bajo tu mando cuentan con una habilidad principal y algunas con una segunda e incluso una tercera habilidad. Algunas unidades combinan sus habilidades para causar un efecto espectacular.

Los accesos directos para la habilidad principal, secundaria y terciaria de cada unidad son **Z**, **X** y **C**, respectivamente.

La mayoría de las habilidades deben activarse de forma manual y, a menudo, es necesario esperar entre uso y uso. Algunas habilidades son pasivas y permanecen siempre activadas.

UNA VISIÓN, UN PROPÓSITO: Cruza el fuego de dos armas incendiarias (o apunta a un fuego con un arma incendiaria) y desatarás una tormenta de fuego letal.

INFILTRACIÓN

Algunas unidades poseen habilidades de infiltración que las convierten en invisibles al radar y a las unidades enemigas hasta que abren fuego. La mayoría entran en modo Infiltración de forma automática y sin aguardar instrucciones siempre que es posible.

Existen otras unidades especializadas en detectar unidades enterradas o infiltradas. Cualquier enemigo infiltrado deja de estarlo cuando entra en el radio de detección de tal unidad.

CAVAR PARA ENTERRARSE

Algunas unidades se entierran bajo tierra, lo que aumenta su blindaje en detrimento de su velocidad de movimiento. Una unidad enterrada resulta invisible al enemigo a menos que sea detectada, y puede desenterrarse sobre un terreno válido en cualquier momento. La excavación es, por lo general, una habilidad secundaria y se activa pulsando **X**. Normalmente, las unidades enterradas suben acantilados.

SALTO DE ACANTILADOS

Las unidades equipadas con aerodeslizadores o propulsores se desplazan arriba y abajo por los acantilados. Para ello, introduce una orden de movimiento simplemente, y cualquier unidad con capacidad para saltar acantilados atravesará el obstáculo automáticamente.

VETERANÍA DE UNIDAD

Tus unidades irán adquiriendo experiencia a medida que destruyan a las unidades y estructuras enemigas. Cuando una unidad acumule suficiente experiencia, ascenderá a un nuevo nivel de veteranía. Un icono especial en la ventana de combate indica las unidades veteranas. Estas cuentan con capacidades de combate mejoradas.

Veterana Más resistente al fuego enemigo que las unidades convencionales.

Élite Más resistente al fuego enemigo que las unidades veteranas.

Heroica Causa más daños, es aún más resistentes al fuego enemigo y se cura ella misma automáticamente.

NÚCLEOS DE TIBERIO

Los núcleos de tiberio se quedan atrás cuando las unidades son destruidas. Para recoger un núcleo de tiberio pasa por encima del mismo con cualquier unidad. Al recoger un núcleo de tiberio verde obtienes un rango de veterano. Los núcleos de tiberio azul sólo pueden ser localizados por las unidades ofensivas y proporcionan una mejora de arma especial a la unidad que lo recoge.

POSICIONES

Decidir la posición de tus unidades determina las reglas de enfrentamiento. Para cambiar de posición, selecciona la unidad o grupo y elige qué posición quieres en la pestaña Comandos de unidades, o bien pulsa el acceso directo correspondiente.

Ofensiva Las unidades se acercan, atacan y persiguen a todas las unidades o estructuras del enemigo que tengan en la visual.

Mantener la posición Las unidades se quedan quietas, pero disparan a cualquier enemigo que se ponga al alcance. Resulta útil para las estrategias defensivas o para las unidades de artillería.

Alto el fuego Las unidades en esta posición no responden al fuego ni persiguen a las fuerzas enemigas. Conveniente para las unidades infiltradas.

Predeterminada Las unidades se acercan y atacan a los enemigos que entren en su línea visual pero no les persiguen.

CÓMO CAPTURAR ESTRUCTURAS

Algunas estructuras, como los nodos TCN y las torres de enlace, deben ser capturadas para poder aprovechar sus recursos o bien como parte de los objetivos de la misión.

Para capturar una estructura neutral, simplemente acerca tus unidades a ella para que empiecen. La barra de captura aparece entonces y el indicador amarillo se mueve hacia la facción que la esté capturando (azul para la GDI, rojo para el Nod). Cuando el indicador llegue a uno de esos colores, la estructura habrá sido capturada. Si las unidades enemigas están por la zona, quien tenga el mayor número de puntos de mando por unidad en esa zona iniciará la captura.

Una vez capturada una estructura, esta se cubre con un blindaje que denota su nueva afiliación. Una facción rival capturará una estructura si mantiene más puntos de mando en esa zona hasta que el indicador de la barra de captura alcance el color blanco neutral o si ataca la estructura directamente para devolverla a su estado neutral.

UNA VISIÓN, UN PROPÓSITO: Únicamente las unidades terrestres pueden capturar estructuras, aunque cualquier unidad puede atacar una estructura capturada y destruir su blindaje, devolviéndola a su estado neutral. Los edificios defensivos no pueden capturar estructuras.

CONTROLAR GRUPOS

Una vez creado tu ejército, lo mejor es que organices las unidades en grupos de control para desplegar las tropas adecuadas con mayor eficacia en una determinada misión.

Para crear un grupo de control, selecciona las unidades que quieres en ese grupo, después pulsa **CTRL** y cualquier número del **0** al **9**. Esos números serán los accesos directos para los grupos.

Para seleccionar un grupo rápidamente, pulsa su acceso directo, y para verlo, pulsa **ALT** + su acceso directo.

MOVIMIENTO EN FORMACIÓN

Organiza tus tropas para afrontar de la mejor manera posible cualquier desafío al que se enfrenten colocándoles en formación. Elige la formación quieres antes de darles la orden de ponerse en movimiento. Las formaciones se mueven a la velocidad de la unidad más lenta.

Para utilizar el movimiento en formación, haz clic y mantén pulsados los botones derecho e izquierdo del ratón, después arrastra el ratón sobre las unidades para cambiar su disposición. Las tropas se desplazarán automáticamente al destino seleccionado y se alinearán en la formación previsualizada.

UNA VISIÓN, UN PROPÓSITO: Trata de usar las formaciones a la vez que mantienes la posición para crear líneas defensivas. Combina una orden de movimiento con la previsualización de formación.

MOVIMIENTO OFENSIVO

Cuando se les ordena realizar un movimiento ofensivo, las unidades seleccionadas se detienen para atacar a cualquier unidad o defensas de base enemigas que encuentren de camino al destino asignado. Se trata de una manera eficaz de entablar combate con una fuerza rival o de asaltar una base enemiga.

- Para ordenar un movimiento ofensivo, selecciona las unidades, pulsa **A** y haz clic derecho sobre la zona o estructura a la que quieras desplazarlas.

MOVIMIENTO INVERSO

A veces se solicita una retirada estratégica. Con el movimiento inverso, tus unidades se repliegan sin dejar de disparar, cubriendo así la retirada.

- Para ordenar un movimiento inverso, selecciona las unidades, pulsa **D** y haz clic derecho sobre la zona o estructura a la que quieras desplazarlas.

UNA VISIÓN, UN PROPÓSITO: El blindaje de todas tus unidades se concentra en su parte frontal. Reciben más daños si son atacados por los flancos y son especialmente vulnerables a los ataques por la retaguardia.

FORZAR EL FUEGO

Ordena a tus unidades que bombardeen cualquier parte del mapa con la orden Forzar fuego, independientemente de si hay o no unidades enemigas. Usa Forzar fuego para ordenar fuego de contención o destruir el tiberio antes de que lo recoja el enemigo.

La mayoría de las unidades solo pueden forzar su disparo sobre estructuras neutrales; las unidades de artillería pueden forzar su disparo sobre cualquier zona no ocupada del mapa. No se puede forzar el fuego sobre unidades aliadas.

- Para ordenar forzar el fuego, mantén pulsado **CTRL** y, a continuación, haz clic derecho donde quieras lanzar el ataque.

GUARNECER CON INFANTERÍA

Muchos edificios civiles y algunos vehículos y estructuras de tu facción pueden hacer las veces de posición fortificada y de cobertura para la infantería. La guarnición protege a las unidades y les proporciona una bonificación en su distancia de ataque. Si el enemigo quiere atacar a las fuerzas en guarnición, antes deberá destruir el edificio guarnecido, en cuyo caso la guarnición saldrá automáticamente.

- Para guarnecer un edificio, selecciona a las unidades de infantería que quieras y haz clic derecho en un edificio amigo o neutral. No se puede guarnecer a todas las unidades de infantería.

ALIADOS VIGILANTES

Puedes ordenar a una o varias unidades que defiendan con su vida una estructura amiga o aliada. Un vigilante no abandona su cometido y actúa según sus habilidades; los vigilantes de apoyo y defensivos reparan las estructuras que protegen y a los aliados próximos; los vigilantes ofensivos atacan a cualquier enemigo que se acerque demasiado.

Para dar la orden Proteger, en primer lugar selecciona una unidad vigilante y, después, pulsa **G** y haz clic izquierdo sobre su protegido.

Las unidades vigilantes no se incluyen al pulsar la tecla **Q** para seleccionar todos, pero sí se añaden si se pulsa la tecla **Q** dos veces.

ESCARAMUZA

Las escaramuzas son batallas para un jugador donde te enfrentas junto con tus aliados de la IA hasta con cinco comandantes de la IA deseosos de acabar contigo. Anticípate a sus ataques, aprovecha sus puntos débiles y captura los nodos TCN para alzarte con la victoria.

MULTIJUGADOR ONLINE

PARA JUGAR ES NECESARIO MANTENER UNA CONEXIÓN A INTERNET, UNA CUENTA DE EA, REGISTRAR EL CÓDIGO DE SERIE INCLUIDO Y ACEPTAR EL ACUERDO DE LICENCIA PARA EL USUARIO FINAL. EL REGISTRO SE LIMITA A UNA CUENTA DE EA POR CÓDIGO DE SERIE Y ES INTRANSFERIBLE. PARA OBTENER UNA CUENTA DE EA DEBES SER MAYOR DE 13 AÑOS. EL CONTRATO DE LICENCIA DE USUARIO FINAL, LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DEL SERVICIO DE EA ONLINE Y LAS ACTUALIZACIONES DE LAS CARACTERÍSTICAS SE ENCUENTRAN EN: WWW.EA.COM. EA PUEDE PROPORCIONAR CONTENIDO EXTRA Y ACTUALIZACIONES SIN COSTE ADICIONAL, SIEMPRE QUE ESTÉN DISPONIBLES. EA PUEDE DEJAR DE PRESTAR EL SERVICIO ONLINE CON UN PREAVISO DE 30 DÍAS ANUNCIADO EN WWW.EA.COM.

La guerra continúa online con equipos de cinco jugadores que se enfrentan en misiones por objetivos con el fin de controlar el tiberio y el futuro de la humanidad.

Inicia una sesión con tu Cuenta de EA para poder acceder a la sala de charla, a las listas de amigos y a las invitaciones que hayas recibido.

- Para crear un grupo, selecciona la pestaña Grupos en la barra de mando o bien elige Invitar al grupo desde los menús desplegables de las listas de amigos. Una vez creado el grupo, podrás unirte a las partidas o participar en partidas automáticas como habitualmente. Todos los miembros del grupo juegan en las partidas que haya seleccionado el anfitrión.
- Para iniciar una partida multijugador, selecciona Jugar para acceder a la pantalla Selección del modo de juego. Selecciona la pestaña Partida automática para unirte a una partida rápidamente o bien la pestaña Partida personalizada para examinar partidas disponibles. Antes de unirte a una partida debes elegir una facción.

Partida automática Las partidas automáticas te enfrentan rápidamente a rivales aleatorios con tu mismo nivel de dificultad. Puedes enfrentarte tanto a humanos como a la IA. Simplemente, elige una facción, el tipo de partida y selecciona Buscar partida.

Partida personalizada Aquí puedes seleccionar variedad de partidas. Elige el tipo de partida, opción de privacidad y escoge entre Crear o Unirse a una partida.

Unirse a una partida Busca partidas personalizadas y únete a la que quieras haciendo doble clic, o bien elige la partida que quieras y selecciona Unirse.

Crear partida Especifica el mapa, los observadores, el número de jugadores y la dificultad de la IA… A ver si pueden derrotarte en tu propia partida. En la sala de partidas, aparecen los rangos a la izquierda de cada espacio de jugador. El nivel de dificultad de los mapas y la IA se puede seleccionar en los menús desplegables. También puedes decidir observar la partida en lugar de jugar, en ese caso ve a la ranura observador.

UNA VISIÓN, UN PROPÓSITO: Para ver las estadísticas completas de tu trayectoria, selecciona Perfil y, a continuación, Hoja de servicio en el menú principal.

PUNTOS DE VICTORIA

El equipo ganador de una partida multijugador se decide por los Puntos de victoria. Los conseguirás al completar objetivos como asegurar nodos TCN, destruir unidades enemigas o cosechar tiberio (lo que también te da Puntos de mejora para todo tu equipo). Recuerda: Todos los Puntos de experiencia que obtengas en el modo Multijugador también se mantendrán en los modos Campaña y Escaramuza.

UNA VISIÓN, UN PROPÓSITO: En cualquier escenario multijugador el equipo ganador suele ser aquel con una buena combinación de clases, buena comunicación y buen trabajo en equipo. Los equipos de cinco jugadores todos encargados del ataque tienen más probabilidades de sufrir un escarmiento.

CHARLAR

Durante la partida abre el chat para hablar con los demás jugadores en vivo. Pulsa **INTRO** para abrir el panel del chat; para empezar a charlar, selecciona Hablar con todos o Hablar con los aliados.

Si no participas en la partida, puedes charlar con los jugadores de un canal o enviarles un mensaje privado. La lista de todos los jugadores de tu canal aparece en la parte inferior derecha; cualquier mensaje que escribas lo verán todas las personas de ese canal. Para hablar con una persona en privado, escribe "/tell" seguido de un espacio y el nombre del jugador, y por último, tu mensaje.

BALIZAS

Pulsa **B** para desplegar una baliza que sólo verán los aliados y haz clic izquierdo en la zona del mapa donde colocarla.

LOGROS

Cada facción y clase posee una lista de logros que se pueden desbloquear. Con cada logro obtienes Puntos de experiencia dependiendo de la dificultad del logro. Para ver la lista completa de logros y saber cómo conseguirlos, selecciona Hoja de servicio y, después, Logros.

ANTISISTEMA

Todas las unidades son vulnerables a algo. Despliega tus tropas para aprovecharte de los puntos débiles del enemigo y evitar enfrentarte a superioridad militar.

	LIGERO	TERRESTRE MEDIO	AÉREO MEDIO	PESADO	REFORZADO	ORUGA
Arma	Bueno	Neutral	Neutral	Malo	Malo	Malo
Cañón	Neutral	Bueno	Inalcanzable	Neutral	Malo	Malo
Cohete	Neutral	Neutral	Bueno	Neutral	Malo	Malo
Láser	Malo	Neutral	Neutral	Bueno	Malo	Bueno
Barreno	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Bueno	Malo

UNIDADES

Tienes a tu mando una gran variedad de fuerzas, cada una con sus propias funciones y habilidades especiales, y casi todas se pueden mejorar. La clave para la victoria es saber cuándo, dónde y, lo que es más importante, cómo desplegar tus fuerzas.

Sitúa el ratón sobre el icono de una unidad para que se abra una ventanilla informativa donde puedes conocer sus habilidades, resultados de sus mejoras y tipos de blindaje.

UNA VISIÓN, UN PROPÓSITO: Muchos soldados de infantería y vehículos aerodeslizadores de la GDI pueden saltar acantilados para lograr una mayor maniobrabilidad. Del mismo modo, varias unidades del Nod pueden enterrarse bajo tierra y desplazarse por el mapa sin ser vistos.

INGENIERO

Una rápida unidad no combatiente con blindaje de ligera capacidad; Los ingenieros destacan por capturar cristales de tiberio, hacerse con el control de las vainas y mantener en buen estado las unidades amigas.

GDI

ATAQUE

TALON

Una plataforma de cohetes de asalto rápido; el Talon es un aerodeslizador ligero y ágil con un aguijón antiaéreo y terrestre sorprendentemente eficaz.

LOBO

Sus dos cañones Gatling se toman su tiempo para cargarse pero el Lobo sigue siendo lo último que la infantería enemiga quiere ver rondando.

CAZADOR

El tanque de batalla y mulo de carga de la GDI; el arma eléctrica del Cazador tiene una pegada tremenda. Aunque su capacidad para escudriñar con mayor rapidez que otras unidades similares es lo que hace del Cazador un verdadero guardián.

TITAN MK. II

El Titan Mk. II es tan sólo un andador todoterreno de clase media, pero su cañón láser de largo alcance puede rebanar a poderosos enemigos mucho antes de que lo vean venir.

BULLDOG

Alguien fijó una resistente escopeta automática sobre un jeep y lo apodó el Bulldog. Y al igual que su homónimo no es bonito, pero hace su trabajo.

ARTILLERO

Este andador superligero puede, literalmente, darle mil vueltas a las unidades enemigas marcándolas con su láser.

ONDA DE CHOQUE

Creada para las labores de asedio, la onda de choque dispara proyectiles sónicos que causan daños programados en la zona. Si se dispara un segundo proyectil antes de que el primero explote, se consigue un efecto de resonancia realmente devastador.

TORMENTA DE ARENA

A pesar del nombre, la tormenta de arena está especializada en derribar aeronaves con un misil de alto rendimiento o una salva de misiles más pequeños: perfecta contra grupos de aeronaves.

COMANDO

Los comandos son unidades de infantería con capacidad de blindaje, siempre prestos para entrar en combate y con una pegada de primera gracias a sus balas eléctricas y a los cohetes montados sobre sus hombros; las mejoras incluyen explosivos C4 para destruir las estructuras. Los comandos obtienen la máxima veteranía al guarnecerse y jamás fallan. Sólo se permite un comando por jugador.

TANQUE MAMMOTH

Una fuerza imparable y un objeto inamovible todo en uno. El tanque Mammoth puede eliminar por completo a los atacantes con sus cañones pesados dobles y su cohete. Un “láser señuelo” también obliga a los objetivos a atacar al Mammoth en lugar de a otras unidades… algo que ningún soldado cuerdo haría.

REFRACTOR

El Refractor tiene un aspecto puramente defensivo, con un enorme escudo delantero que refleja las armas del enemigo. Cuando se abre el espejo se puede apreciar un cañón láser Skybeam, lo último que verá el rival.

MASTODONTE

Los mastodontes son andadores pesados que desatan devastadores ataques explosivos y, si hay supervivientes, los limpia con salvas de cohetes. Las mejoras incluyen cargas de profundidad que dañan todo lo que esté próximo. En definitiva, el mastodonte provoca la extinción del enemigo.

DEFENSA

BULLDOZER

La principal función del bulldozer consiste en construir puestos avanzados, plantar campos de minas y reparar estructuras.

ESPARTANO

Básicamente, un cañón con patas; el blindaje del espartano lo convierte en un escudo cárnico ideal, al tiempo que proporciona apoyo inmediato. Una vez "destruido", se convierte en una torreta con la salud al máximo que se puede reparar.

LANCERO DE ZONA

Los lanceros de zona son unidades con un potente láser que pueden desplegarse como plataforma fija, sacrificando movilidad en favor de un mayor alcance y blindaje.

SOLDADO DE ASALTO

La infantería móvil en su máxima expresión; el soldado de asalto utiliza unos potentes propulsores aerodeslizadores y su velocidad para desplazarse, y un cañón instalado en el brazo para detener de golpe a los tanques. Las mejoras le permiten saltar acantilados.

EJECUTOR DE ZONA

Los ejecutores son soldados del frente encargados de eliminar a los vehículos ligeros y a la infantería enemiga. Con un simple fusil automático alimentado por correa resuelve la situación, con una rápida carrera da alcance a los objetivos y con las granadas antiestructuras despeja el camino. Las mejoras le permiten saltar acantilados.

DEFENSORA DE ZONA

Los enemigos aéreos son vapuleados sistemáticamente por esta dama y los dos enormes lanzacohetes que lleva a hombros. Las defensoras no hacen mucho más pero mantienen despejado el cielo de la GDI. Las mejoras le permiten saltar acantilados.

INVASORA DE ZONA

La invasora de zona es por sí misma un ejército; entrenada para destruir estructuras por medio de un incisivo láser de corto alcance, coloca bombas con una velocidad asombrosa y una precisión letal. Las mejoras le permiten saltar acantilados.

ARMADILLO

Un transporte armado y blindado de tropas; el Armadillo lleva hasta un máximo de 3 soldados al combate.

CAPITÁN DE ZONA

Los capitanes de zona van a la caza de grandes piezas y solicitan ataques de iones de las plataformas de armas orbitales de la GDI para arrasar grupos de unidades terrestres y estructuras enteras.

RHINO

El Rhino, un tanque defensivo, es un sólido bloque de blindaje en movimiento. Una vez desplegado, se convierte en una pieza fija de artillería sónica que también desentierra de forma automática a los enemigos próximos.

EL COLOSO

El Coloso es un lanzamorteros de largo alcance perfecto para soltar obuses o bombas lapa directamente en medio de las fuerzas enemigas.

PUESTO AVANZADO

Los puestos avanzados hacen notar la presencia de la GDI en zonas remotas y proporcionan un radio de construcción razonable, detección de furtivos y numerosas mejoras de apoyo a las unidades amigas.

BÚNKER

El búnker, una resistente estructura que da cobertura a la infantería de la GDI, es un buen lugar para guarnecer hasta un máximo de tres soldados. Su mejora proporciona un sistema defensivo de cañones de cadena y refuerza su blindaje.

CAÑÓN GUARDIAN

Los cañones Guardian son plataformas fijas antitanque que defienden el territorio de la GDI. Las mejoras proporcionan proyectiles sónicos que ralentizan al objetivo… suponiendo que haya sobrevivido a la explosión inicial.

TORRETA DE MISILES

Una única torreta de misiles de la GDI es un arma fija antiaérea y terrestre, pero se pueden enlazar varias torretas entre sí en los ataques coordinados contra cualquier enemigo. Su mejora refuerza su blindaje.

TÚNEL

Una red de transporte inmediato; Los sistemas de túneles permiten a los comandantes trasladar a sus fuerzas del punto A al B en nada de tiempo. La mejora incluye escudos y aumenta su capacidad para albergar unidades pesadas.

SISTEMA LANZACOHETES MÚLTIPLE FALCON

El Falcon es un sistema para bombardear con cohetes. Aunque resulta suficientemente eficaz por sí solo, se pueden combinar varios sistemas Falcon para destruir cualquier objetivo por completo.

RAYO FOCAL

Los rayos focales disparan un láser térmico continuo que cocina a los enemigos desde dentro hacia fuera. Lo más eficaz contra blindajes pesados.

ARTILLERÍA SKYSTRIKE

Cuando la GDI necesita enviar un mensaje, el Skystrike tiene permiso para hacerlo destruyendo la Tierra. Debido a su alcance extremo necesita que los observadores despejen antes la niebla de guerra para optimizar su eficacia.

ESCUDO DE CRISTAL

Este escudo de la GDI es capaz resistir grandes y prolongados ataques: excelente para mantener zonas clave fuera de peligro. En caso de emergencia, también puede albergar a todas las unidades en su interior, lo que las hace invulnerables aunque incapaces de actuar.

CAÑÓN DE IONES

Esta plataforma de armas orbitales de la GDI es capaz de redibujar el mapa mediante un único y devastador bombardeo de iones. Si se dispara el cañón de iones antes de que esté totalmente cargado, los daños se reducen de forma proporcional.

APOYO

ORCA

La Orca no tiene mucho valor en el agua pero puede infligir enormes daños en ataques aire-tierra y aire-aire, por cortesía de sus cápsulas dobles lanzacohetes.

SHEPPARD

Los Sheppards son unos resistentes tanques ligeros de apoyo que proporcionan una capacidad ofensiva razonable y, lo que es más importante, aportan un movimiento de evasión extra a las unidades amigas próximas. Tampoco se le da mal escurrir el bulto.

HURACÁN

Helicóptero de clase media que esconde una gran sorpresa; los cañones gatling del Huracán lanzan automáticamente cápsulas con sensores que reducen el blindaje del enemigo y proporcionan una visión exploratoria capaz de detectar a los furtivos.

BOICOTEADOR

Toda fuerza de asalto rápido necesita un Boicoteador o tres que sirvan de respaldo y que cuenten con rayos de reparación dirigidos y amortiguadores de armas ante la resistencia enemiga.

PALADÍN

Adaptado por igual para la defensa y el ataque, el Paladín dispara sin problemas su láser contra las unidades pesadas y, si su arma principal está desactivada, apunta automáticamente y destruye los cohetes enemigos lanzados.

HAMMERHEAD

El Hammerhead es un imponente helicóptero pesado que da protección a las unidades amigas próximas al aumentar su tasa de tiro. Después da rienda suelta a sus gatling y cohetes para causar grandes daños aunque en detrimento de la precisión.

DIRECTOR

Tener a un Director entre tus fuerzas es como tener a un maestro ingeniero para reparar todas las unidades de la zona; armado con un lanzagranadas de pulso electromagnético, es capaz de parar de golpe a las unidades enemigas.

FIREHAWK

Los Firehawks son rápidos organizadores que descienden en picado sobre objetivos terrestres para bombardearlos o bien acribillan objetivos aéreos por medio de un aluvión de misiles. Tardan un tiempo en recargar pero merece la pena ver los resultados.

KODIAK

El monstruo de cañones pesados de la GDI; el Kodiak lleva tres cañones explosivos en su parte inferior por si hay problemas en tierra y tres torretas gatling en su parte superior para las incursiones aéreas.

THUNDERHEAD

El mayor cañón láser móvil del arsenal de la GDI; los Thunderhead alternan entre el modo aéreo y el terrestre, y únicamente pueden disparar a objetivos que se encuentren a la misma altitud tras un largo calentamiento.

ARCÁNGEL

El Arcángel es la nave de apoyo más importante de la GDI, capaz de mitigar el fuego enemigo por medio de cuatro rayos reparadores, sabotear las armas del enemigo y aumentar los efectos de las armas amigas dentro de su rango de acción.

LA HERMANDAD DE NOD
ATAQUE

INVASOR

Los invasores no parecen ser mucho más que un veloz conjunto de ruedas con un cañón ametrallador encaramado en lo alto.

MANTIS

La Mantis, sorprendentemente versátil para su pequeño tamaño, emplea sus misiles duales para atacar a las aeronaves; si recoge un núcleo de tiberio azul, se añade un misil balístico en la parte posterior para ataques terrestres más espectaculares.

VENGADOR

El Vengador sirve de tanque principal para el Nod, en primer lugar machacando a los herejes con su cañón principal y, después, esparciendo minas tras su destrucción.

ESCORPIÓN

Dentro de su alcance, el láser obelisco de cola del escorpión abrasa a los enemigos del Nod. A menor distancia, sus atenazantes pinzas inmovilizan a su víctima convirtiéndola en una presa fácil para su aguijón láser.

MOTO DE ASALTO

Una motocicleta para ataques relámpago provista de cohetes duales; las motos de asalto son excelentes para las hordas de agresores: baratas, abundantes y prescindibles.

TANQUE ARAÑA

El láser de este tanque superligero no es gran cosa pero, si se enlaza con otros Araña, pueden crear una auténtica telaraña mortal que atrapa a los enemigos más poderosos.

TANQUE LANZALLAMAS

El tanque lanzallamas solo tiene un propósito: purificar a los incrédulos. Incluso estando destruido, el tanque desata una lluvia de fuego sobre sus enemigos al detonar su reserva de combustible de forma espectacular.

TANQUE INVISIBLE

Camuflado y resbaladizo, el tanque invisible escapa a la detección radar y se infiltra entre las unidades enemigas para causar grandes daños debido a las explosiones de sus cohetes de fuego rápido.

CIBERCOMANDO

El nuevo paso evolutivo en la cibertecnología del Nod; los cibercomandos atacan sin miedo al enemigo con su láser hasta que son alcanzados, y entonces sabotean cibernéticamente cualquier vehículo que entre en contacto con ellos.

AVATAR

Andadores para el combate pesado, los avatares se convierten en unos feroces adversarios de tres cañones. Si son alcanzados, pierden los cañones y aumenta su velocidad, pero las mejoras permiten una regeneración completa.

ESPECTRO

Vehículo de artillería invisible de asalto rápido; el armamento explosivo del espectro es abrumador a larga distancia. Si se añade un catalizador de tiberio a su escudo, provoca un efecto devastador en la zona.

VIUDA

La viuda, un reconocido y temible tanque pesado, puede embarcar hasta un máximo de cuatro tanques Araña (ampliándose a seis el número con un núcleo de tiberio azul), extrayendo su poder hasta aumentar exponencialmente la potencia de su láser.

DEFENSA

ESCLAVO

Los esclavos construyen puestos avanzados y minan los alrededores, después trabajan con afán para reparar las estructuras dañadas.

CENTURIÓN

Los centuriones, entregados admiradores del blindaje, están equipados con un cañón de brazo y un escudo deflector que se despliega cuando permanece fijo, protegiéndoles de los peligros.

COSECHADORA

El pilar del arsenal del Nod; la cosechadora es un ciborg que camina como un arácnido dotado de un láser y es capaz de reparar, lentamente, sus propios daños.

ILUMINADOS

La bendita infantería del Nod; los iluminados llevan cañones en los brazos y, si están al borde de la muerte, echan a correr de forma suicida hacia el enemigo más próximo.

DEVOTO

La visión y la determinación personificadas; el devoto lleva la palabra de Kane al campo de batalla por medio de sus cañones gatling. Las mejoras proporcionan un segundo cañón gatling para la causa.

ELEVADO

El elevado abre nuevos caminos celestiales destruyendo las naves de los herejes con sus cohetes montados sobre los hombros.

MANO NEGRA

Son los distinguidos y elegidos por su habilidad y fervor, y se encuentran entre los asesinos más implacables del Nod. Sus armas preferidas son los lanzallamas y las bombas de agua sagrada.

JUICIO FINAL

El Juicio final transporta hasta tres leales guerreros al combate; no pueden disparar mientras están en movimiento y si un Juicio final mejorado es destruido estando enterrado, todo se habrá perdido.

CONFESOR SUPERIOR

El tiberio corre por las venas de los Confesores superiores. Los hombres santos de Nod llevan lanzarayos de tiberio que van encadenando herejes con la suficiente potencia como para destruir hasta tanques pesados y estructuras.

RÉPLICA

Una vez desplegada, la réplica ataca por ciclos la zona dañada: mediante una onda de choque terrestre que también ralentiza los movimientos de evasión, y con un chaparrón de tiberio que corroe a las unidades enemigas.

MINADOR

Un tanque especializado en emboscadas; el minador lanza a los incrédulos que vaguen alrededor una punta explosiva que se entierra.

PUESTO AVANZADO

El puesto avanzado del Nod difunde la palabra de Kane en tierras lejanas, posibilita la construcción de edificios y se puede mejorar para camuflar estructuras y unidades amigas.

BÚNKER

La analogía del Nod al búnker de la GDI es un lugar de reflexión y sosegada contemplación para dos soldados de infantería. También se entierra cuando se mejora.

TORRETA VÍBORA

Un potente pero sencillo cañón fijo para convertir a los escépticos. Las mejoras permiten enterrarla y ocultarla hasta el momento de emerger para tender una gloriosa emboscada.

CÁPSULA COHETE

Las cápsulas cohete disparan ráfagas de misiles causando grandes explosiones a costa de un mayor tiempo de recarga. También se entierra cuando se mejora.

TÚNEL SUBTERRÁNEO

Una red subterránea que, milagrosa y rápidamente, transporta a los vehículos e infantería leal de un lugar a otro. Con la mejora se obtiene la ocultación en el campo y posibilita el transporte de unidades pesadas.

COLUMNA DE LLAMAS

Diseñadas para lanzar bombas incendiarias terrestres o antiaéreas directamente al corazón del enemigo, las columnas de llamas también se pueden mejorar para obtener lanzallamas de corto alcance.

OBELISCO DE LUZ

Una imponente arma con cristal láser que gira 360º, de máxima eficacia contra las unidades pesadas. Si se mejora el Obelisco de luz, los daños adyacentes afectan a las unidades próximas al objetivo principal.

HORNO

Al dispararse, el horno bombardea toda una zona con sus microondas, aumentando de intensidad hasta que no quedan supervivientes. No se puede volver a apuntar en medio de un ciclo.

TORRE DE DISRUPCIÓN

La Torre de disrupción es la mejor defensa del Nod, capaz de proteger zonas vitales de los ataques lanzados. También activa un dispositivo de camuflaje que vela los ojos de los herejes.

TEMPLO DE NOD

El tempo de Nod, la más sagrada de todas las catedrales, es un lugar de devota adoración que alberga un silo de misiles balísticos. Probablemente, incluso los pocos que sobrevivieran al primer ataque del templo morirían debido a la corrosión producida por el tiberio.

APOYO

VENENO

Una pequeña aeronave que dispara cohetes y que funciona mejor en grupo, aprovechando su velocidad para hostigar y dividir a las fuerzas enemigas.

COBRA

Los cobras deambulan por el cielo en busca de escépticos en tierra para bombardearles con sus cañones. Los cobras mejorados añaden la invisibilidad a su repertorio.

MERODEADOR

Mucho mejor blindados que la mayoría de los vehículos de su tamaño; la especie de escopeta del merodeador dispara unos corrosivos proyectiles llenos de tiberio.

ESCALPELO

Este reparador obelisco de vida arregla unidades aéreas y terrestres. Los escalpelos también lanzan purgas para eliminar cualquier protección en nombre de Kane.

TIRANO

Los tiranos son tanques interceptores que se adelantan a la fuerza principal para alcanzar a las unidades pesadas y terrestres con su láser.
Los tiranos también se entierran y aumentan la tasa de tiro de todas las unidades amigas de la zona.

SALAMANDRA

Siempre que Kane desea la superioridad aérea total, sus seguidores lanzan la Salamandra. Se trata de cuatro baterías de cohetes que disparan de forma independiente mientras las unidades incendiarias purifican la tierra.

SECUESTRADOR

Estos inteligentes ciborgs del Nod luchan por los sistemas de adquisición de objetivos del enemigo y pueden incluso secuestrar unidades enemigas con gran rapidez.

VÉRTIGO

El vértigo es un bombardero ala de acción rápida que no deja nada tras de sí.
Las mejoras lo convierten en un bombardero invisible.

LEVIATÁN

La aeronave principal y el centro de mando del Nod. El Leviatán proporciona un blindaje adicional a los fieles, al tiempo que con sus tres cañones anti-superficie manda a los herejes a la tumba. Las mejoras añaden robots aéreos a su arsenal.

BASILISCO

En honor a su nombre, el Basilisco puede congelar a las unidades terrestres mediante un campo estático o acabar con todas las visitas mediante una secuencia de láser.

MEDUSA

El auténtico horror de la Medusa es su Onda de flujo, un arma de fuego ininterrumpido que sigue a sus objetivos allá donde huyan. Aunque también sirve al Nod con un cohete de pulso electromagnético masivo y habilidades para la recuperación de unidades.

LOS OLVIDADOS

VISCEROID

En otro tiempo, los Visceroids fueron humanos, hasta que el tiberio les mutiló convirtiéndoles en estas hinchadas y explosivas criaturas.

IRONBACK

Creados para ser aguerridos, no hermosos, los Ironback tienen una devastadora pegada sobre el suelo que afecta a la infantería y a vehículos por igual.

SCRAPBUS

Básicamente se trata de un autobús desmantelado y armado con cañones de cadena; los Scrapbuses son vehículos de asalto equipados con una pala en la parte frontal para despejar las minas.

MEJORAS DE UNIDADES

Adquiere mejoras de unidades mediante los Puntos de mejora para aumentar la eficacia de tus unidades sobre el terreno.

MEJORAS DE LA GDI

NIVEL TECNOLÓGICO 2

Desbloquea mejoras y unidades de nivel 2, e incluye un VMC de nivel 2.

NIVEL TECNOLÓGICO 3

Desbloquea mejoras y unidades de nivel 3 y mejora aún más el VMC.

POTENCIADOR DE ALCANCE

Aumenta el alcance del arma y la distancia de visión de todas las unidades de nivel 1.

POTENCIADOR DE VELOCIDAD

Aumenta la velocidad de movimiento de todas las unidades de nivel 1.

POTENCIADOR DE DISPARO REPETIDO

Disminuye el tiempo de recarga de todas las unidades con láser y cañón de nivel 1.

POTENCIADOR DE PRECISIÓN

Aumenta las posibilidades de acertar en un 50% para las unidades con cohetes y cañón de nivel 1. Las unidades de cohete ya no fallarán ante los objetivos móviles. Las unidades de cañón no volverán a fallar mientras se mueven.

AMPLIFICADOR DE RESONANCIA (OFENSIVA)

Mejora la onda de choque mediante un amplificador de resonancia, lo que aumenta sus movimientos de evasión y permite detectar a los infiltrados en un radio de alcance pequeño.

TORMENTA DE MISILES (OFENSIVA)

Dota a la tormenta de arena de la habilidad Tormenta de misiles para poder disparar cohetes con menor precisión y causar daños en la zona. También proporciona daños en la zona al Talon y al Comando.

EQUIPO DE DEMOLICIÓN (OFENSIVA)

El comando lleva cargas de C4 que se pueden lanzar contra estructuras y unidades pesadas para causar daños masivos.

BLINDAJE DE COMPOSITE (OFENSIVA)

Aumenta la salud y velocidad de tu VMC.

BLINDAJE ESPEJO (OFENSIVA)

Proporciona al Refractor capacidad de refracción, dividiendo los daños recibidos en varios rayos salientes una vez activado. También proporciona al Refractor y al tanque Mammoth un revestimiento de espejo, dándoles pasivamente la oportunidad de reflejar los ataques enemigos.

MUELLES DE DISPERSIÓN (OFENSIVA)

Equipa al Mastodonte con cargas de profundidad lanzadas desde ambos lados de la unidad.

SISTEMAS DE REFUERZOS (OFENSIVA)

Las vainas recuperan salud con el tiempo y se levantan, automáticamente, cuando alcanzan el nivel máximo de salud bajo tu dominio.

BLINDAJE DE COMPOSITE AVANZADO (OFENSIVA)

Aumenta aún más la salud y velocidad de tu VMC.

FORMACIÓN MÉDICA (DEFENSIVA)

Proporciona formación médica a todas las unidades de infantería, lo que aumenta su salud y les permite recuperarla estando guarnecidos en un vehículo o edificio.

MEJORAS EN LAS REPARACIONES (DEFENSIVA)

Aumenta la velocidad de reparación del bulldozer de la GDI, y el radio de reparación y la cantidad de reparaciones realizadas por el VMC de la clase Defensiva.

PAQUETES DE ASALTO (DEFENSIVA)

Aumenta la velocidad, permite saltar acantilados y añade los propulsores de salto para acortar la distancia al objetivo rápidamente.

MATRIZ DEFENSIVA (DEFENSIVA)

Crea un escudo defensivo en un amplio radio alrededor del VMC una vez desplegado.

BULLDOZER REFLECTANTE (DEFENSIVA)

Proporciona cuchillas reflectantes al Armadillo y al Rhino, para tener la oportunidad de reflejar las armas hacia el atacante.

BOMBAS LAPA (DEFENSIVA)

Permite al Coloso lanzar una serie de minas grandes y visibles.

MEJORAS EN LOS ESCUDOS (DEFENSIVA)

Aumenta la resistencia del escudo y la regeneración del VMC, el escudo de cristal, el túnel y el puesto avanzado.

MATRIZ DE MOVILIDAD (DEFENSIVA)

Crea un escudo defensivo en un amplio radio alrededor del VMC estando en movimiento.

AMORTIGUADORES DE ARMAS (APOYO)

Una vez activados, reducen la tasa de tiro de los enemigos próximos.

MOTOR BERZERKER (APOYO)

Cuando se activa, el Hammerhead dispara más deprisa aunque sin precisión, disminuyendo la velocidad de movimiento y esquivando durante un tiempo.

PROYECTOR DE ELECTROLISIS (APOYO)

Permite al Director electrificar la zona objetivo y causar daños por explosión a las unidades enemigas.

PROPULSORES AVANZADOS (APOYO)

Mejora el sistema de propulsión del VMC aumentando su velocidad de movimiento.

MANIOBRAS DEFENSIVAS (APOYO)

Al usarlas, el Kodiak aumenta considerablemente su blindaje y velocidad; de paso, mejora el blindaje de las unidades aliadas próximas pero ya no puede disparar más.

CAMPO GRAVITATORIO (APOYO)

El arma principal da de lleno en el objetivo y reduce, significativamente, sus oportunidades de esquivar. También muestra todas las unidades que están a cierto radio del objetivo.

RECONSTRUCCIÓN AUMENTADA (APOYO)

Permite al Arcángel quedarse en su sitio para reparar a todas las unidades aliadas próximas.

CONDENSADORES DE CARGA (APOYO)

Aumenta la velocidad a la que se obtienen los puntos de apoyo para usar los poderes de apoyo.

MEJORAS DE UNIDADES DEL NOD

NIVEL TECNOLÓGICO 2

Desbloquea mejoras y unidades de nivel 2, e incluye un VMC de nivel 2.

NIVEL TECNOLÓGICO 3

Desbloquea mejoras y unidades de nivel 3 y mejora aún más el VMC.

POTENCIADOR DE ALCANCE

Aumenta el alcance del arma y la distancia de visión de todas las unidades de nivel 1.

POTENCIADOR DE VELOCIDAD

Aumenta la velocidad de movimiento de todas las unidades de nivel 1.

POTENCIADOR DE DISPARO REPETIDO

Disminuye el tiempo de recarga de todas las unidades con láser y cañón de nivel 1.

POTENCIADOR DE PRECISIÓN

Aumenta las posibilidades de acertar en un 50% para las unidades con cohetes y cañón de nivel 1. Las unidades de cohete ya no fallarán ante los objetivos móviles. Las unidades de cañón no volverán a fallar mientras se mueven.

RASTRO DE LLAMAS (OFENSIVA)

Proporciona un rastro de llamas a los tanques lanzallamas, lo que aumenta su velocidad dejando una huella de fuego.

CAMPO DE INVISIBILIDAD (OFENSIVA)

Aumenta el movimiento de evasión extra al tanque invisible y proporciona un pequeño radio de invisibilidad.

MÓDULO DE INFILTRACIÓN (OFENSIVA)

Proporciona invisibilidad al cibercomando.

GENERADOR DE INVISIBILIDAD (OFENSIVA)

El VMC se vuelve invisible en el modo estructura.

CATALIZADOR DE TIBERIO (OFENSIVA)

Mejora la artillería del Espectro con proyectiles de tiberio, lo que deja atrás una nube de tiberio y reduce el blindaje del enemigo.

ARACNOFOBIA (OFENSIVA)

Rebaja la experiencia necesaria para obtener la veteranía con los tanques Araña y la Viuda.

SISTEMAS DE REFUERZOS (OFENSIVA)

Las vainas recuperan salud con el tiempo y se levantan, automáticamente, cuando alcanzan el nivel máximo de salud bajo tu dominio.

GENERADOR DE INVISIBILIDAD MÓVIL (OFENSIVA)

El VMC se vuelve invisible mientras se desplaza.

FORMACIÓN MÉDICA (DEFENSIVA)

Proporciona formación médica a todas las unidades de infantería, lo que aumenta su salud y les permite recuperarla estando guarnecidos en un vehículo o edificio.

MEJORAS EN LAS REPARACIONES (DEFENSIVA)

Aumenta la velocidad de reparación del Esclavo del Nod, y el radio de reparación y la cantidad de reparaciones realizadas por el VMC de la clase Defensiva.

ARMAMENTO OSCURO (DEFENSIVA)

Equipa a la mayoría de la infantería del Nod con nuevas habilidades o una mayor eficacia de combate.

MATRIZ DEFENSIVA (DEFENSIVA)

Crea un escudo defensivo en un amplio radio alrededor del VMC cuando entra en el modo estructura.

MEJORA DE OCULTACIÓN (DEFENSIVA)

Aumenta el movimiento de evasión extra proporcionado por la invisibilidad lograda con el puesto avanzado, la torre de disrupción y el túnel subterráneo.

PUNTA DE BROCA (DEFENSIVA)

Proporciona la habilidad de excavación al Juicio final y aumenta su salud.

MEJORAS EN LOS ESCUDOS (DEFENSIVA)

Aumenta la resistencia del escudo y la regeneración del VMC y la torre de disrupción.

MATRIZ DE MOVILIDAD (DEFENSIVA)

Crea un escudo defensivo en un amplio radio alrededor del VMC estando en movimiento.

MÓDULO DE CAMUFLAJE (APOYO)

Proporciona invisibilidad al Cobra y al Vértigo.

MOTOR DE INFUSIÓN (APOYO)

Proporciona al Escalpelo la habilidad de aumentar los daños infligidos por las unidades amigas.

GUSANO DE DATOS (APOYO)

Permite al Secuestrador infectar al enemigo seleccionado, el cual recibe los daños a medida que pasa el tiempo hasta que explota. Tras su muerte, el virus pasa a algún enemigo próximo.

GENERADOR DE INVISIBILIDAD MÓVIL (APOYO)

El VMC se vuelve invisible mientras se desplaza.

MUELLE DEL HANGAR (APOYO)

Pequeños robots armados y con alas fijas que rodean a todos los Leviatán y atacan a los enemigos próximos.

RAYO DE ESPECTRO (APOYO)

Las armas láser rebotan contra los enemigos próximos, causando daños a numerosos objetivos.

AMPLIFICACIÓN (APOYO)

Aumenta el alcance del cañón de flujo electromagnético de la Medusa y repara los daños. El cañón ralentiza a los objetivos, el pulso electromagnético tiene una mayor duración y las reparaciones son más eficaces.

CONDENSADORES DE CARGA (APOYO)

Aumenta la velocidad a la que se obtienen los puntos de apoyo para usar los poderes de apoyo.

PODERES DE APOYO

PODERES DE APOYO DE LA GDI: NIVEL 1

ROBOT DE RECONOCIMIENTO

Solicita un robot de reconocimiento para rodear la zona objetivo, quitando el camuflaje y aumentando el alcance de visión y de ataque de las unidades próximas.

REINICIO

Elimina al instante cualquier protección del enemigo, los perjuicios de todas las unidades aliadas y proporciona a las unidades aliadas que se encuentren en la zona objetivo un potenciador de salud.

ANIQUILACIÓN

Aumenta durante diez segundos la tasa de tiro de todos los aliados que se encuentren en la zona objetivo.

PODERES DE APOYO DE LA GDI: NIVEL 2

SOPORTE TÉCNICO

Desplaza a un ingeniero con la máxima veteranía a la zona objetivo.

ZONA DE REPARACIONES

Repara al momento a todas las unidades amigas que se encuentren en la zona objetivo.

CONSTRUCCIÓN ACELERADA

Aumenta durante un tiempo la velocidad de construcción de la Oruga seleccionada.

PODERES DE APOYO DE LA GDI: NIVEL 3

LANZAMIENTO DE SUMINISTROS

Lanza sobre la zona objetivo una cápsula que contiene núcleos de tiberio verde y azul.

ESCUDOS DE DEFENSA DIRECTA

Crea escudos no regenerables alrededor de todas las unidades amigas en la zona seleccionada.

LANZAMIENTO DE MINA ELECTROMAGNÉTICA

Crea un campo de minas electromagnéticas en la zona seleccionada.

PODERES DE APOYO DE LA GDI: NIVEL 4

REVESTIMIENTO DE ESPEJO

Proporciona un deflector extra a todas las unidades amigas que se encuentren en la zona objetivo.

ARTILLERÍA SÓNICA

Lanza un aluvión de obuses sónicos sobre la zona objetivo causando daños electromagnéticos a las unidades enemigas que se encuentren en el área bombardeada.

RECRUDECIMIENTO DEL COMBATE

Proporciona un nivel de experiencia superior y permanente a todas las unidades amigas que se encuentren en la zona objetivo.

PODERES DE APOYO DE LA GDI: NIVEL 5

PERTURBACIÓN SÍSMICA

Provoca un terremoto sobre la zona objetivo, desenterrando a todas las unidades bajo tierra y descubriendo a las unidades invisibles al tiempo que disminuye la velocidad y la capacidad de evasión de las unidades terrestres enemigas.

CAMPO DE DESPLAZAMIENTO

Conecta a todas las unidades de la zona objetivo mediante una onda de resonancia, lo que aumenta durante un tiempo y de forma considerable su capacidad de evasión.

ATAQUE DE FIREHAWKS

Crea un escuadrón de cazas y bombarderos para arrasar sin ningún miramiento la zona objetivo hasta agotar todas sus municiones.

PODERES DE APOYO DEL NOD: NIVEL 1

LOS OJOS DEL PUEBLO

Todas las unidades adquieren un mayor alcance y visión durante un tiempo.

DESMORALIZAR

La voz de Kane infunde el terror entre sus enemigos, disminuyendo su velocidad y capacidad de evasión dentro del radio de acción seleccionado.

OBELISCO DE VIDA

Desentierra un Obelisco de vida para reparar a las unidades amigas, empezando por las más dañadas. La selección de su ubicación es manual y no se puede vender.

PODERES DE APOYO DEL NOD: NIVEL 2

CAMPO DE CAMUFLAJE

Hace invisibles temporalmente a todas las unidades amigas que se encuentren en la zona objetivo.

MINAS SUBTERRÁNEAS

Desentierra un campo de minas incendiarias en la zona seleccionada.

CONTRAMEDIDAS ELECTROMAGNÉTICAS

Reactiva a todas las unidades amigas dañadas electromagnéticamente y les proporciona protección electromagnética durante un tiempo.

PODERES DE APOYO DEL NOD: NIVEL 3

PIRATEAR RADAR

Interfiere el radar de todas las fuerzas rivales, inhabilitando su minimapa y las detecciones de camuflaje, y enviando balizas de la interfaz TCI falsas.

EJÉRCITO SEÑUELO

Crea señuelos de todas las unidades aliadas dentro del radio de acción seleccionado. Los señuelos aguantan el cuádruple de daños pero no causan ninguno.

IGNICIÓN DE TORMENTA DE FUEGO

Aviva las llamas activas y convierte las armas incendiarias en tormentas de fuego temporales.

PODERES DE APOYO DEL NOD: NIVEL 4

ATAQUE SUBTERRÁNEO

Desentierra grandes brocas del Nod en la zona objetivo causando daños en la misma.

EL SURGIMIENTO DEL MONOLITO

Desentierra un poderoso Obelisco de luz en la zona seleccionada.

LA MANO DE LA LEGIÓN

Desentierra a un Secuestrador con la máxima veteranía en la zona seleccionada.

PODERES DE APOYO DEL NOD: NIVEL 5

INFUSIÓN DE TIBERIO

Suprime al instante los tiempos de espera de todas las habilidades para todas las unidades de los jugadores amigos y reduce todos los tiempos de espera de forma temporal.

DETONACIÓN DE VETAS

Provoca la detonación subterránea de una veta de tiberio, desencadenando temblores de tierra que preceden a una nube tóxica de tiberio que daña al enemigo y reduce su blindaje.

LA MARCA DE KANE

Aumenta considerablemente la tasa de tiro de todas las unidades amigas que se encuentren en la zona objetivo.

CONSEJOS SOBRE EL RENDIMIENTO

PROBLEMAS AL EJECUTAR EL JUEGO EN PC

- Comprueba que cumples los requisitos mínimos de sistema para el juego y que tienes instalados los controladores actualizados de la tarjeta de vídeo y de sonido:
  Si tienes una tarjeta de vídeo NVIDIA, búscalos y descárgalos en **www.nvidia.com**.
  Si tienes una tarjeta de vídeo ATI, búscalos y descárgalos en **www.ati.amd.com**.
- Para usuarios de PC, si estás ejecutando el juego con la versión de disco, prueba a reinstalar DirectX desde éste. Normalmente se encuentra en la carpeta DirectX del directorio raíz del disco. Si tienes acceso a Internet, visita la página **www.microsoft.com** y descárgate la última versión de DirectX.

CONSEJOS GENERALES PARA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

- Para usuarios de PC, si tienes la versión de disco del juego y no aparece la pantalla de Reproducción automática para instalar o jugar, haz clic con el botón derecho sobre el icono de la unidad de disco en Mi PC y selecciona Reproducción automática.
- Si el juego va muy lento, prueba a reducir la calidad de algunos ajustes de sonido y vídeo en el menú de opciones del juego. El rendimiento suele mejorar al disminuir la resolución de pantalla.
- Para obtener un rendimiento óptimo del juego, es posible que tengas que desactivar algunos procesos que se ejecutan bajo Windows (exceptuando la aplicación EADM, si estuviera en ejecución).

PROBLEMAS DE RENDIMIENTO EN INTERNET

Para evitar un rendimiento insuficiente durante el juego en Internet, asegúrate de cerrar todos los archivos que estés compartiendo, las transmisiones de sonido bajo descarga directa o programas de chat antes de empezar a jugar. Estas aplicaciones podrían acaparar el ancho de banda de tu conexión y provocar retardos u otros efectos no deseados.

Este juego usa los siguientes puertos UDP para el chat por voz:

Puertos UDP: 3478, 5060, 5062

Consulta la documentación del router o firewall para más información relacionada con el tráfico a través de estos puertos. Si juegas desde una conexión a Internet corporativa, ponte en contacto con el administrador de la red.

ATENCIÓN AL CLIENTE

Si tienes algún problema con este juego, el servicio de atención al cliente de EA puede ayudarte.

El archivo EA Help incluye soluciones y respuestas a las preguntas y problemas más habituales en cuanto a la utilización correcta de este producto.

Para acceder al archivo EA Help (habiendo instalado previamente el juego):

Para usuarios de Windows Vista, dirígete a **Inicio > Juegos**, haz clic derecho sobre el icono y elige el acceso apropiado de soporte en el menú desplegable.

Para usuarios de versiones anteriores de Windows, haz clic en el enlace Soporte técnico del directorio del juego que encontrarás en el menú **Inicio > Programas** (o **Todos los programas**).

Para acceder al archivo EA Help (no habiendo instalado previamente el juego):

1. Inserta el disco de juego en tu unidad de DVD-ROM.
2. Haz doble clic en el icono de Mi PC del Escritorio. (Para Windows XP, es posible que tengas que hacer clic en el botón Inicio y después hacer clic en el icono Mi PC).
3. Haz clic derecho en la unidad de DVD-ROM que tiene el disco del juego y selecciona Abrir.
4. Abre el archivo **Soporte > Ficheros de ayuda europeos > Electronic_Arts_Technical_Support.htm**.

Si sigues teniendo problemas después de ver la información del archivo EA Help, contacta con el Servicio Técnico de EA.

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE DE EA EN INTERNET

Si tienes acceso a Internet, visita nuestra página web de servicio técnico:

http://eusupport.ea.com

En ella se incluye una gran cantidad de información sobre DirectX, mandos de juego, módems y redes, además de información acerca del rendimiento y mantenimiento regular de tu sistema. En nuestra web encontrarás información actualizada sobre los problemas más habituales, ayuda precisa sobre los juegos y las preguntas más frecuentes o FAQ. Se trata de la misma información que nuestros técnicos emplean para resolver los problemas de rendimiento. Esta página web de servicio técnico se actualiza todos los días, así que puedes buscar en ella soluciones sin tener que esperar.

INFORMACIÓN DE CONTACTO DEL CENTRO DE ATENCIÓN

Si necesitas más ayuda y prefieres hablar con un técnico, llama por teléfono a nuestro servicio de atención al cliente (de 10:00 a 14:00 y 15:00 a 19:00 de lunes a viernes): Electronic Arts Software, S.L. Servicio de Atención al Usuario Aptdo. de correos 50810, Madrid 28080.

Teléfono: 902 234 111

ATENCIÓN: el centro de atención al cliente no proporciona códigos o trucos.

NOTA: el coste de la llamada será el equivalente a una llamada provincial (dentro de la misma provincia). Las llamadas realizadas desde fuera de España se cobrarán en función de las tarifas internacionales.

Para ayudarnos a diagnosticar el problema, genera un informe de diagnóstico de DirectX en tu PC antes de llamarnos:

Haz clic en **Inicio > Ejecutar**… y teclea **dxdiag**. Haz clic en Aceptar y, cuando el informe se haya completado, haz clic en GUARDAR LA INFORMACIÓN… para guardar el informe en el escritorio de Windows.

GARANTÍA

NOTA: Esta garantía se aplica a juegos que no hayan sido comprados online en EA Store™ sino en establecimientos de venta al por menor.

GARANTÍA LIMITADA

Electronic Arts garantiza al comprador original de este producto de software de ordenador que el soporte donde se encuentran registrados los programas estará libre de defectos de material y fabricación durante 24 meses a partir de la fecha de su adquisición. Durante este período se cambiará el soporte defectuoso siempre que el producto original se devuelva a Electronic Arts en la dirección que figura anteriormente, acompañado de la prueba de fecha de la compra, unas líneas con la descripción de los defectos, el soporte que ha fallado y una dirección de remite. Esta garantía no afecta de ningún modo a sus derechos estatutarios. Esta garantía no se aplica a los programas de software en sí (que se suministran "tal cual"), ni a los soportes que hayan sido sometidos a una mala utilización, daño o desgaste excesivo.

DEVOLUCIÓN TRAS EL PERIODO DE GARANTÍA

Electronic Arts cambiará soportes dañados por el usuario, siempre que haya en stock. Recuerda explicar con detalle el problema, dar tu nombre, dirección y, si es posible, un número de teléfono en el que se te pueda localizar durante el día.

Electronic Arts Software, S.L. Servicio de Atención al Usuario Aptdo. de correos 50810, Madrid 28080

Electronic Arts no acepta ninguna responsabilidad si el producto ha sido adquirido de segunda mano y el usuario no es el primer usuario final del producto.

© 2010 Electronic Arts Inc. EA, el logotipo de EA y Command & Conquer son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc.
Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.

WWE01606910MT