COMMAND & CONQUER™ 4

TYBERYJSKI ZMIERZCH

OSTRZEŻENIE PRZED EPILEPSJĄ
(PADACZKĄ)

Prosimy przeczytać przed uruchomieniem gry lub pozwoleniem dziecku na jej uruchomienie.

Niektóre osoby narażone na działanie migającego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku padaczkowego lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tego ataku lub utraty przytomności może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie niektórych gier komputerowych. Takie przypadłości mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie rozpoznano padaczki, lub które nigdy wcześniej nie doznały ataków padaczkowych. Jeżeli u użytkownika (lub kogoś z jego rodziny) wystąpiły kiedykolwiek objawy padaczki (ataki padaczkowe lub nagłe utraty przytomności) spowodowane migotaniem światła, przed rozpoczęciem gry należy zasięgnąć porady lekarza.

Zaleca się, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Gdyby u użytkownika lub jego dziecka wystąpiły podczas gry którekolwiek z następujących objawów: zawroty głowy, zaburzenia wzroku, skurcze mięśni oczu lub innych mięśni, utrata przytomności, zaburzenia błędnika, jakiekolwiek mimowolne odruchy lub drgawki, należy NATYCHMIAST przerwać grę i skonsultować się z lekarzem.

W CZASIE GRY NALEŻY ZACHOWAĆ NASTĘPUJĄCE ŚRODKI OSTROŻNOŚCI

- Nie siadaj zbyt blisko ekranu. Usiądź w takiej odległości, na jaką pozwala długość kabli.
- O ile to możliwe, graj na niezbyt dużym ekranie.
- Staraj się nie grać, jeśli odczuwasz zmęczenie lub senność.
- Upewnij się, że pomieszczenie, w którym grasz, jest dobrze oświetlone.
- Odpoczywaj co najmniej 10 do 15 minut na każdą godzinę gry.

SPIS TREŚCI

Ostrzeżenie przed epilepsją (padaczką) 1
Instalacja gry 3
Uruchamianie gry 3
Sterowanie 4
Pokój poprzez potęgę 6
Frakcje 7
Obsada 8
Rozgrywka 10
Technologia pokoju 12
Kontrolowanie jednostek 16
Potyczka 19
Gra wieloosobowa w sieci 20
Osiągnięcia 21
System kontrowania 21
Jednostki 22
Ulepszenia 34
Moce wsparcia 42
Porady dotyczące wydajności 47
Centrum Pomocy 48
Gwarancja 49

ZAREJESTRUJ SIĘ W EA™, ABY BYĆ NA BIEŻĄCO!

Załóż konto użytkownika EA i zarejestruj tę grę, aby otrzymać darmowe kody i podpowiedzi od EA. Założenie konta EA oraz rejestracja gry wymagają niewiele czasu i wysiłku.

Odwiedź naszą stronę pod adresem ea.onlineregister.com i zarejestruj grę już dziś!

WWW.COMMANDANDCONQUER.COM

INSTALACJA GRY

UWAGA: Informacje na temat wymagań systemowych można znaleźć w witrynie **www.ea.pl**.

Instalacja (wersja płytowa):

Aby zainstalować grę, umieść płytę w napędzie i postępuj zgodnie z instrukcjami pojawiającymi się na ekranie.

Instalacja (gry zakupione przez EA Store):

UWAGA: Jeśli chcesz uzyskać więcej informacji na temat zakupu wersji cyfrowej gry EA, odwiedź stronę: **www.eastore.pl** i kliknij odnośnik do Centrum Pomocy.

Po pobraniu gry przez program EA Download Manager pojawi się ikona instalacji. Kliknij ją i postępuj zgodnie z instrukcjami na ekranie.

Gdy proces instalacji zakończy się, uruchom grę bezpośrednio z programu EA Download Manager.

UWAGA: Jeśli po zakupieniu gry chcesz ją zainstalować na innym komputerze, najpierw pobierz i zainstaluj na nim program EA Download Manager, a następnie uruchom aplikację i zaloguj się na swoje konto EA. Wybierz tytuł gry na wyświetlonej liście i kliknij przycisk Start, aby pobrać grę

Instalacja (gry zakupione w sklepach internetowych firm trzecich):

Skontaktuj się z dystrybutorem cyfrowym, od którego kupiona została gra, aby uzyskać informacje na temat jej instalacji bądź pobrania oraz instalacji kolejnego egzemplarza.

URUCHAMIANIE GRY

Rozpoczęcie gry:

W Windows Vista™ należy wybrać menu **Start > Gry**, a w starszych wersjach Windows™ menu **Start > Programs** (lub **Wszystkie programy**). (Użytkownicy EA Store muszą uruchomić program EA Download Manager).

UWAGA: W klasycznym menu Start systemu Windows Vista gry znajdują się w menu **Start > Programy > Gry > Eksplorator gier**.

STEROWANIE

Na polu walki nie ma miejsca na błędy. Opanuj poniższe komendy, aż staną się Twoją drugą naturą i korzystaj z nich, by sprawnie kierować swoimi oddziałami.

INTERFEJS	
Pokazanie wszystkich pasków zdrowia	**CTRL** + **~**
Wyświetlacz taktyczny (HUD)	**END**
Stworzenie znacznika	**B** + kliknięcie lewym przyciskiem myszy
Otwarcie menu pauzy	**ESC**
Pokazanie imion graczy	**CTRL** + **INSERT**

Szybkie przesuwanie	Kliknięcie prawym przyciskiem myszy (przytrzymaj)
Przechodzenie pomiędzy inżynierami	**N**
Ustawienie zakładki 1	**CTRL** + **Q**
Ustawienie zakładki 2	**CTRL** + **W**
Ustawienie zakładki 3	**CTRL** + **E**
Przejście do zakładki 1	**SHIFT** + **Q**
Przejście do zakładki 2	**SHIFT** + **W**
Przejście do zakładki 3	**SHIFT** + **E**
Przywrócenie domyślnych ustawień kamery	**5**
Przesunięcie kamery w lewo	Strzałka w lewo
Przesunięcie kamery w prawo	Strzałka w prawo
Przesunięcie kamery w górę	Strzałka w górę
Przesunięcie kamery w dół	Strzałka w dół
Obrót kamery w lewo	**4** (klawiatura numeryczna)
Obrót kamery w prawo	**6**
Przybliżenie kamery	**8**
Oddalenie kamery	**2**
Lista graczy	**0**
Obejrzyj ostatnie wydarzenie EVA	**SPACJA**

KOMENDY ZAZNACZANIA	
Zaznaczenie jednostki	Kliknięcie lewym przyciskiem myszy
Dodanie jednostki do zaznaczenia	**SHIFT** + kliknięcie lewym przyciskiem myszy
Zaznaczenie grupy	Kliknięcie lewym przyciskiem myszy (przytrzymaj i przeciągnij)
Zaznaczenie wszystkich jednostek bojowych (nie broniących)	**Q**
Zaznaczenie wszystkich jednostek (w tym także broniących)	**Q** (dwukrotnie)
Zaznaczenie wszystkich jednostek danego rodzaju na ekranie	**W**
Zaznaczenie wszystkich jednostek danego rodzaju	**W** (dwukrotnie)
Zaznaczenie wszystkich jednostek niebojowych (nie broniących)	**E**
Zaznaczenie wszystkich jednostek niebojowych (w tym także broniących)	**E** (dwukrotnie)
Zaznaczenie pełzacza	**R**
Kamera na pełzacza	**R** (dwukrotnie)
Następna podgrupa	**TAB**
Poprzednia podgrupa	**SHIFT** + **TAB**
Zakładka jednostek	**T**
Zakładka ulepszeń	**Y**
Zakładka budynków/mocy wsparcia	**U**
Zakładka rozkazów dla jednostek	**I**
Przyciski budowy/ulepszeń/mocy	**F1**-**F10**

KOMENDY JEDNOSTEK	
Ruch ofensywny	**A** + kliknięcie prawym przyciskiem myszy
Zatrzymanie	**S**
Ruch tyłem	**D** + kliknięcie prawym przyciskiem myszy
Rozproszenie jednostek	**F**
Obrona	**G** + kliknięcie lewym przyciskiem myszy
Postawa wstrzymania ognia	**H**
Postawa utrzymania terenu	**J**
Postawa agresywna	**K**
Tryb punktów nawigacyjnych	**ALT** + następna czynność
Użycie pierwszej zdolności jednostki	**Z**
Użycie drugiej zdolności jednostki	**X**
Użycie trzeciej zdolności jednostki	**C**
Złomowanie zaznaczonej jednostki	**DELETE**
Ponowne rozlokowanie pełzacza	**/**
Ruch w formacji	Kliknięcie i przytrzymanie obu przycisków myszy

GRUPOWANIE JEDNOSTEK	
Stworzenie grupy wydzielonej	**CTRL** + **0-9**
Zaznaczenie grupy wydzielonej	**0-9**
Przegląd grupy wydzielonej	**ALT** + **0-9**
Wybór domyślnej grupy	**~**
Przegląd domyślnej grupy	**ALT** + **~**

ROZMOWA	
Rozmowa na otwartym kanale	**ENTER**

POKÓJ POPRZEZ POTĘGĘ

Tyberium. Klucz do nieograniczonego bogactwa i władzy. Pierwsze kryształy tyberium spadły na Ziemię w 1995 roku. Wielu przewidywało, że ten fakt na zawsze odmieni losy ludzkości. Mieli rację.

W wyniku Wojen o Tyberium cywilizacja znalazła się na krawędzi zagłady. Za wszystkimi zbrodniami stał jeden człowiek – Kane, samozwańczy mesjasz fanatycznego Bractwa Nod. Jego pragnieniu sprawowania kontroli nad tyberium przeciwstawiło się tylko GDI (Global Defense Initative), organizacja militarna, której ideałami są wolność, pokój i bezpieczeństwo. Jednakże tyberium okazało się groźne. Błyskawicznie rozprzestrzeniło się po całym globie, groźniejsze od jakiejkolwiek znanej zarazy. W roku 2062 naukowcy GDI podali do publicznej wiadomości szacunkowe dane, z których wynikało, że za około dziesięć lat Ziemia nie będzie się już nadawać do zamieszkania.

Wtedy właśnie ponownie ujawnił się Kane… i zaproponował zawieszenie broni.

Od tamtej chwili minęło piętnaście lat, a przymierze zawarte przez GDI oraz Nod nadal pozostaje w mocy. Wspólny projekt tych organizacji, Sieć Kontroli Tyberium (SKT), powstrzymał destrukcję Ziemi i umożliwił wykorzystanie toksycznego minerału do odbudowy jej wyniszczonego ekosystemu. SKT zostanie wkrótce ukończona i wszystko wskazuje na to, że ludzkość stanęła na progu nowej Złotej Ery.

Mimo to obie strony z niecierpliwością wyczekują dnia, gdy Kane zdradzi wreszcie GDI. A niektórzy przestali już czekać i przeszli do działania.

FRAKCJE

GDI (GLOBAL DEFENSE INITIATIVE)

GDI, dawniej militarne ramię Organizacji Narodów Zjednoczonych, zyskało na znaczeniu pod koniec XX wieku, gdy przeciwstawiło się agresywnej postawie Bractwa Nod. Później zaczęło także przeciwdziałać rozprzestrzenianiu się tyberium. Choć GDI potrafi radzić sobie w każdych okolicznościach, dużo lepiej wychodzi jej to pierwsze, czyli zwalczanie Nod. Przez ponad sześćdziesiąt lat GDI odpierało wściekłe ataki Nod, co najmniej dwukrotnie potwierdzając śmierć Kane'a. Walka z tyberium okazała się dużo trudniejsza. Przynajmniej do czasu aż Kane, który – jak się okazało – miewał się całkiem dobrze, dostarczył GDI rozwiązanie tego problemu.

BRACTWO NOD

Bractwo Nod to potężna sekta, której centralną postacią jest Kane, a jedynym celem – "wyniesienie" ludzkości. Pozostające w cieniu przez dziesięciolecia – a może nawet tysiąclecia – Bractwo ujawniło się w chwili, gdy na Ziemię trafiło tyberium, i szybko zyskało sobie zwolenników, mamiąc biednych i odrzuconych obietnicami "wniebowstąpienia". Taktyka Nod to połączenie błyskawicznych ataków partyzanckich oraz terroryzmu na szeroką skalę. W życie wprowadzają ją słabo uzbrojeni bojownicy oraz doskonale wyposażeni fanatycy. Gdy Kane zawarł przymierze ze swym dawnym wrogiem, jego wyznawcy poczuli dezorientację oraz gniew… i uznali, że czas na nowego przywódcę.

ZAPOMNIANI

Zapomniani to nieszczęśnicy, którzy padli ofiarą toksycznego działania tyberium. Zorganizowani są w luźno ze sobą powiązane bandy i nie posiadają żadnych organów władzy centralnej. Mimo to stanowią zagrożenie dla Sieci Kontroli Tyberium oraz dla każdego, kto się z nimi zetknie. Chociaż większość Zapomnianych nie darzy ludzi zaufaniem, ich lojalność można kupić. Doskonale sprawdzają się jako najemnicy w co bardziej spustoszonych zakątkach świata.

OBSADA

W trybie kampanii gry *Command & Conquer™ 4: Tyberyjski Zmierzch* będziesz mieć do czynienia z szeregiem wysokich rangą członków Nod i GDI.

KANE

Występuje: Joe Kucan

Makiaweliczny, charyzmatyczny i całkiem możliwe że nieśmiertelny socjopata… zaskakująco niewiele wiadomo o tym człowieku, za którego sprawą Ziemia znalazła się na krawędzi zagłady. Profetyczna wiedza Kane'a na temat źródeł, istnienia oraz efektów działania tyberium, z dnia na dzień uczyniła Bractwo Nod potęgę na światową skalę. Pod sztandarem Kane'a stanęły miliony ludzi. Miliardom przyszło zapłacić wielką cenę za realizację jego chorych ambicji. Nieoczekiwany sojusz Kane'a z GDI może być zwykłą próbą poszukiwania wsparcia w trudnej sytuacji, ale motywy kierujące przywódcą Nod nigdy nie były łatwe do rozszyfrowania. A on sam był już wcześniej martwy.

PUŁKOWNIK LOUISE JAMES

Występuje: Iona Morris

Louise James służbę w GDI rozpoczęła w oddziałach frontowych, w walce zdobywając kolejne szlify i pnąc się w górę hierarchii. Jej ojciec był bohaterem Pierwszej Wojny o Tyberium, a James odznaczyła się odwagą podczas Trzeciej. Niestety po tym jak Kane sprowadził na Ziemię przedstawicieli obcej rasy Scrinów, mąż i syn pułkownik James znaleźli się pośród ich pierwszych ofiar. Teraz zmuszona jest współpracować z Kanem i czeka tylko na jakikolwiek powód, by móc zabić go ten ostatni raz.

EVELYN RIOS

Występuje: Natacha Roi

Sekretarz generalna Rios, szefowa spełniającej funkcję rządu megakorporacji Idris, doszła do władzy na fali ogarniającego świat optymizmu. Rios nie jest idealistką, tylko ciężko pracującą kobietą, która przez lata obserwowała jak jej ojciec umiera na wywołany prze tyberium nowotwór. Jako przywódczyni ostatniej superpotęgi na świecie, jest zręcznym i pewnym siebie politykiem, zdeterminowanym za wszelką cenę ochronić delikatną, młodą demokrację.

GIDEON

Występuje: Chris Wolfe

Gideon dorastał na zatrutych pustkowiach Ameryki Środkowej, a swe powołanie odnalazł, gdy w jego miasteczku zjawił się wędrowny kaznodzieja głoszący słowo Kane'a. Od tamtej pory Gideon sam gromadził wyznawców, głosząc poglądy populistyczne oraz radykalne herezje, posuwając się nawet do potępienia Kane'a jako fałszywego proroka. Pod nieobecność Kane'a, nauki Gideona zyskują sobie coraz więcej zwolenników.

GENERAŁ WESLEY RIGGS

Występuje: Tim Dezarn

Niewielu ludzi dożywa teraz wieku generała Riggsa. A jeszcze mniej wyszło cało z dwóch wojen o tyberium. Riggs, który dzięki temu stał się legendą, ma już jednak dość niekończącej się walki. Dlatego odrzucił dawne urazy i pomimo silnego oporu ze strony polityków doprowadził do zawieszenia broni pomiędzy Nod i GDI. Dążąc do zawarcia pokoju, Riggs współpracował bezpośrednio z Kanem, a teraz stara się namówić GDI do rozbrojenia. Jednak stare przyzwyczajenia nie pozwolą mu w pełni zaufać Kane'owi.

ROZGRYWKA

Powierzono Ci zadanie ochrony SKT, ostatniej nadziei ludzkości na przetrwanie. Mądrze zarządzaj zasobami, ulepszaj swoje oddziały i wykonuj postawione przed Tobą cele.

POZIOMY TRUDNOŚCI

Niski	Lekki wysiłek dla początkujących.
Średni	Standardowy tryb dla większości graczy.
Wysoki	Dodatkowe utrudnienia dla graczy, którzy chcą się sprawdzić.
Brutalny (tylko potyczki)	Wróg nie popełnia błędów, nie zna strachu i ma więcej surowców.

KAMPANIA

Jesteś doświadczonym dowódcą GDI, powracającym do czynnej służby po odniesieniu bardzo poważnych obrażeń, z utratą oczu włącznie. Eksperymentalny implant optyczny przywrócił Ci wzrok, umożliwiając także monitorowanie stanu Sieci Kontroli Tyberium z dowolnego miejsca na świecie. Mówiąc krótko – stałeś się częścią SKT. Jesteś doskonałą bronią, strzegącą SKT przed wszelkimi zagrożeniami, zarówno zewnętrznymi, jak i wewnętrznymi.

KAMPANIA W TRYBIE WSPÓŁPRACY

Połącz siły z przyjacielem i przejdź dowolną misję z kampanii. Każdy z was będzie miał do dyspozycji własnego pełzacza oraz własne jednostki.

Odszukaj przyjaciela w poczekalni lub na liście znajomych, wybierz jego imię i kliknij ikonę zaproszenia do drużyny. Gdy przyjmie zaproszenie, wybierz Kampanię w menu wyboru trybu gry, następnie opcję Współpracy i wreszcie misję, którą chcesz wykonać. Kliknij Graj, aby rozpocząć.

Obaj gracze muszą być zalogowani i muszą uruchomić grę w trybie współpracy.

EKRAN GRY

OKNO BITWY

Nie możesz być jednocześnie w kilku miejscach. Okno bitwy pokazuje niewielki wycinek ogólnej mapy, na którym skupia się w danym momencie Twoja uwaga.

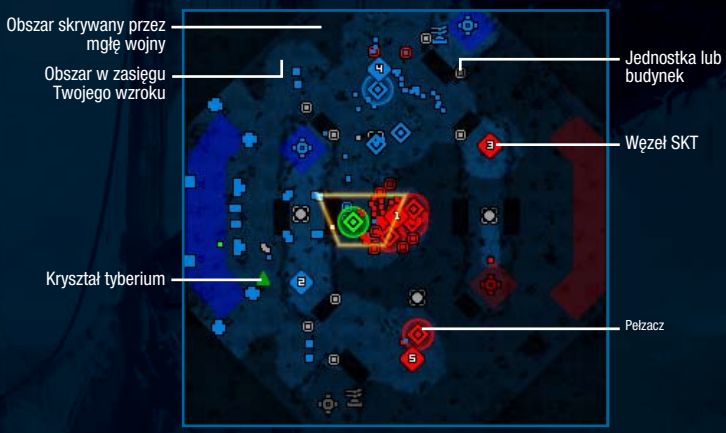
Skorzystaj z klawiszy strzałek lub naciśnij prawy przycisk myszy i przeciągnij kursor, aby przesunąć okno bitwy na inną część mapy. Możesz także przenieść się w wybrane miejsce mapy, klikając lewym przyciskiem myszy na minimapie.

MGŁA WOJNY

Każda jednostka ma określone pole widzenia, a widok w oknie bitwy stanowi połączenie wszystkiego, co widzą Twoje jednostki. Obszar znajdujący się poza tym zasięgiem będzie zasłonięty przez mgłę skrywającą jednostki i budynki wroga. Wyświetlany będzie tylko teren i budynki cywilne. Mgła wojny jest usuwana tylko wtedy, gdy na dany obszar wkroczą Twoje jednostki.

MINIMAPA

Minimapa daje Ci ogólny przegląd pola walki. Pojawiają się na niej ważne budynki oraz jednostki wroga, zanim zobaczysz je w oknie bitwy. Nie ufaj jej jednak bezgranicznie. Część jednostek wroga wyposażona jest bowiem w systemy maskujące. Jednostki GDI zawsze widoczne są jako niebieskie, a jednostki Nod jako czerwone. Twoje jednostki są zawsze zielone.



CELE MISJI (TYLKO W KAMPANII)

Cele misji wyświetlane są w lewym górnym rogu ekranu. Aby ukończyć misję, musisz zrealizować jej główne cele. Pamiętaj, że podczas bitwy cele misji mogą ulec zmianie.

ZAPISYWANIE I WCZYTYWANIE

Command & Conquer 4 Tyberyjski Zmierzch wykorzystuje funkcję automatycznego zapisu do rejestrowania postępów w grze oraz ustawień. Pliki zapisu są nadpisywane bez pytania o zgodę. W trybie dla jednego gracza staraj się zapisywać stan gry ręcznie. Zauważ także, że w trybie współpracy opcja zapisywania stanu gry jest niedostępna.

Aby wczytać zapisaną uprzednio grę lub potyczkę, naciśnij klawisz Esc i wybierz z głównego menu opcję Wczytaj. Następnie wybierz grę, którą chcesz kontynuować.

TECHNOLOGIA POKOJU

Powodzenie na polu walki uzależnione jest od doboru jednostek, ulepszaniu ich celem zwiększenia skuteczności oraz należytego wykorzystania łupów wojennych.

SIEĆ KONTROLI TYBERIUM

Korzystając z danych zgromadzonych w Tacitusie, Kane opracował metodę umożliwiającą sprawowanie kontroli nad rozprzestrzenianiem się tyberium. Jednak aby móc wprowadzić ją w życie, potrzebował zasobów GDI. Dzisiaj, lata później, prace nad Siecią Kontroli Tyberium dobiegają końca. Kluczową rolę w tym procesie odgrywają zaawansowane pod względem technologicznym węzły SKT. O kontrolę nad nimi rywalizują wszyscy ci, którzy pragną zdobyć bogactwo i władzę, która się z tym wiąże.

KLASY

Na początku każdej misji możesz wybrać jedną z trzech klas, zależnie od taktyki, jaką planujesz wykorzystać podczas gry. Wybrana klasa decyduje o tym, z jakich jednostek oraz zdolności specjalnych będziesz mógł korzystać.

Ofensywa Zaatakuj wroga przeważającymi siłami, w których skład wchodzą ciężkie maszyny kroczące oraz budzące grozę czołgi.

Obrona Okop się i czekaj aż wróg wejdzie w Twoją zasadzkę.

Wsparcie Zdobądź przewagę w powietrzu, a następnie odwróć bieg potyczki, korzystając z mocy wsparcia.

PEŁZACZE

Mobile Construction Vehicle Mark VII, lub inaczej Pełzacz, to mobilna baza operacji, zdolna do produkcji wszystkich rodzajów jednostek i ulepszeń. W przeciwieństwie do poprzednich pojazdów typu MCV, pełzacze mogą produkować jednostki pozostając w ruchu. Naciśnij klawisz **R**, aby wybrać swego pełzacza z dowolnego miejsca na mapie.

- Naciśnij klawisz **Z**, aby rozpakować Pełzacz, albo wciśnij **X**, by po dotarciu na miejsce docelowe, rozpakował się automatycznie. Gdy Pełzacz się rozpakuje, natychmiast rozstawione zostaną wyprodukowane w drodze jednostki.

Pełzacz możesz w dowolnym momencie zezłomować (aby to zrobić, zaznacz go i naciśnij klawisz Delete) i rozstawić Pełzacz innej klasy. Wszystkie jednostki oraz ulepszenia związane z poprzednią klasą pozostaną aktywne.

PUNKTY ODRODZENIA

Jeśli Twój pełzacz zostanie zezłomowany lub zniszczony, musisz go ponownie rozstawić w punkcie odrodzenia. Twoim głównym punktem odrodzenia jest lokacja początkowa, choć możesz odkryć nowe, przejmując kontrolę nad wieżami komunikacyjnymi rozrzuconymi po całej mapie. Punkty odrodzenia mają także ogromne znaczenie dla wydobycia tyberium, więc warto opanować kilka takich wież.

BUDOWA JEDNOSTEK

Jednostki budowane są za pośrednictwem zakładki budowy jednostek. Jeśli ikona danej jednostki jest wyszarzona, oznacza to, że Pełzacz nie jest wystarczająco ulepszony, by można ją było wyprodukować. Gdy zakupiona jednostka jest gotowa, opuszcza wnętrze Pełzacza (jeśli ten jest rozpakowany) i zgłasza gotowość do służby.

- Aby rozpocząć produkcję, kliknij ikonę wybranej jednostki. Aby zamówić kilka jednostek tego samego typu, kilkakrotnie kliknij ikonę wybranej jednostki lub przytrzymaj klawisz Shift i kliknij lewym przyciskiem myszy. Na ikonie wyświetlona zostanie liczba wskazująca, ile jednostek zostało zamówionych. Aby anulować budowę danej jednostki, kliknij na jej ikonie prawym przyciskiem myszy.

Budowa każdej jednostki kosztuje pewną liczbę punktów dowodzenia (ich liczba widoczna jest w oknie z informacjami na temat jednostki). Całkowita liczba jednostek, jakie możesz zbudować, uzależniona jest wyłącznie od liczby dostępnych punktów dowodzenia.

JEDNA WIZJA, JEDEN CEL: W strefie odrodzenia budowa jednostek trwa trochę krócej. Rozmieszczając Pełzacz najlepiej pozostać w lokacji startowej lub w pobliżu przejętej wieży komunikacyjnej.

PUNKTY DOWODZENIA

Komendanci otrzymują na każdą misję określony budżet w postaci pewnej liczby punktów dowodzenia. Punkty dowodzenia zużywają się wraz z budową kolejnych jednostek i są refundowane, gdy jednostki zostają zniszczone w walce lub zezłomowane (aby zezłomować jednostkę, zaznacz ją i naciśnij klawisz Delete). Całkowita liczba dostępnych punktów dowodzenia widoczna jest u góry panelu jednostek. Liczba dostępnych punktów dowodzenia uzależniona jest od misji lub liczby graczy.

JEDNA WIZJA, JEDEN CEL: Uważaj podczas złomowania jednostek! Jeśli zostaną zniszczone podczas złomowania, przeciwnik otrzyma podwójną liczbę punktów zwycięstwa.

BUDYNKI

Budynki doskonale nadają się do fortyfikowania pozycji obronnych. Dostępne są tylko po wybraniu klasy obronnej. Przejdź do zakładki budynków w panelu jednostek, aby dodać budynki do kolejki budowy.

Podobnie jak w przypadku jednostek, także budynki mogą powstawać gdy pełzacz jest w ruchu, jednak w przeciwieństwie do jednostek, we wnętrzu pełzacza mieści się tylko jeden budynek. Aby postawić budynek, musisz rozpakować pełzacza.

JEDNA WIZJA, JEDEN CEL: Wszystkie budynki są zasilane zdalnie przez Twój Pełzacz. Jeśli Pełzacz zostanie zniszczony lub zatopiony, wszystkie Twoje budynki zostają pozbawione zasilania do chwili aż otrzymasz nowy Pełzacz. Poziom energii wyświetlany jest u góry panelu jednostek.

ROZWIJANIE TECHNOLOGII

Sprytny dowódca dba o to, by jego armia dysponowała lepszym wyposażeniem niż armia przeciwnika. To oznacza, że powinieneś nieustannie ulepszać swoje jednostki i utrzymywać pełzacza w jak najlepszym stanie. Ulepszenia Twojego Pełzacza odblokowują dostęp do bardziej zaawansowanych jednostek oraz umożliwiają wyposażenie Pełzacza w broń. Niektóre ulepszenia, gdy zostaną już zakupione, pozostają dostępne nawet po zmianie klasy.

Istnieją trzy poziomy technologii. Większość odblokowuje zdolności specjalne i/lub zwiększa ich skuteczność w walce.

Aby ulepszyć jednostkę, przejdź do zakładki ulepszeń i kliknij lewym przyciskiem myszy na jednym z dostępnych ulepszeń. Ulepszenie zostanie zakupione w zamian za pewną liczbę punktów ulepszeń.

Punkty ulepszeń zdobywasz zbierając tyberium. Nowe jednostki, ulepszenia, budynki oraz moce odblokowujesz zdobywając punkty doświadczenia.

TYBERIUM

Kryształy tyberium pojawiają się co jakiś czas na lądowiskach korporacji Idris. Możesz po nie wysłać dowolną jednostkę, ale transportowanie tyberium ogranicza jej prędkość poruszania się, osłabia pancerz i uniemożliwia korzystanie ze zdolności specjalnych.

Zielone tyberium daje 1 punkt ulepszeń, niebieskie tyberium daje 2 punkty ulepszeń. Czerwone tyberium występuje tylko w trybie kampanii i gdy zostanie zebrane, automatycznie daje 5 punktów ulepszeń (nie trzeba go transportować do strefy rozlokowania). W trybie rozgrywki wieloosobowej gromadzenie tyberium daje także punkty zwycięstwa.

- Zaznacz jednostkę, a następnie kliknij prawym przyciskiem myszy na tyberium, aby je zabrać. Aby zamienić zebrane tyberium na punkty ulepszeń, zanieś je do dowolnego punktu odrodzenia, który znajduje się pod Twoją kontrolą.
- Jednostkę transportującą tyberium możesz także zamienić w ruchomą bombę. Skieruj taką jednostkę w stronę zgrupowania wrogich oddziałów i naciśnij klawisz **X**, aby dokonać detonacji. Jeśli wróg zniszczy jednostkę zanim dojdzie do detonacji, tyberium zostanie upuszczone i będzie je mogła podnieść dowolna aktywna jednostka. Możesz także ręcznie odrzucić tyberium, wciskając klawisz **Z**.
- Zniszczone jednostki pozostawiają po sobie na polu walki rdzenie tyberium. Można je zbierać, otrzymując w zamian specjalne premie dla jednostek (patrz Doświadczenie jednostek).

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

Praktycznie za wszystko, co robisz – za niszczenie wrogich oddziałów, przejmowanie kontroli nad węzłami SKT, gromadzenie tyberium, wygrywanie meczów w trybie rozgrywki wieloosobowej, odblokowywanie osiągnięć – otrzymujesz punkty doświadczenia (PD). PD otrzymujesz nawet za przegrane mecze, o ile decydujesz się walczyć do samego końca. Kiedy zdobędziesz wystarczającą liczbę PD, aby awansować, otrzymasz dostęp do nowych jednostek, ulepszeń, budynków oraz mocy.

Punkty doświadczenia oraz poziomy zdobywane podczas rozgrywki siłami GDI oraz Nod zliczane są oddzielnie. Jeśli zbyt dużo uwagi poświęcisz jednej ze stron, druga może pozostać niebezpiecznie osłabiona.

Gdy awansujesz na kolejny poziom, odwiedź swój arsenał, aby sprawdzić, co zostało odblokowane.

JEDNA WIZJA, JEDEN CEL: Punkty doświadczenia są wspólne dla wszystkich trybów gry … kampanii, potyczek oraz trybu rozgrywki wieloosobowej. Zdobywaj PD w dowolnym trybie, a przybliżą Twoją frakcję do awansu w każdym z nich. W wypadku problemów z przejściem jakiejś misji w trybie dla jednego gracza, rozegraj kilka potyczek, aby awansować, a następnie wróć do trybu kampanii z większą liczbą lepiej wyposażonych jednostek.

ARSENAŁ

Zajrzyj do arsenału swego Pełzacza aby zapoznać się z informacjami na temat zablokowanych i odblokowanych jednostek oraz ulepszeń. Wybierz Profil, a następnie Arsenał.

Teraz z kolei wybierz frakcję i wreszcie klasę, na której temat chcesz poczytać. Niedostępne elementy są wyszarzone, ale możesz je wybrać, aby zapoznać się z informacjami na ich temat, łącznie z tym, jak je odblokować.

NAPRAWY

Jeśli uszkodzona jednostka znajdzie się w pobliżu rozpakowanego pełzacza, przemieść ją do wewnątrz okręgu kluczy, aby dokonać napraw. Niektóre jednostki oprócz zdolności ofensywnych potrafią także naprawiać sprzymierzone oddziały. Inne dysponują pasywną zdolnością naprawy wszystkich sprzymierzeńców jednostek, które znajdą się w ich pobliżu.

Aby wydać jednostce polecenie wykonania naprawy, zaznacz ją, a następnie kliknij prawym przyciskiem myszy na sprzymierzeńcu, który takiej naprawy potrzebuje.

Możesz przydzielić wybranej jednostce inżyniera (albo inną podobną jednostkę), który będzie jej strzegł i w razie potrzeby doprowadzi do stanu wyjściowego. Aby to zrobić, zaznacz jednostkę naprawczą, wciśnij klawisz G i kliknij lewym przyciskiem myszy na jednostce, która ma być naprawiana. Jednostki strażnicze automatycznie podążają za tymi, do których je przydzielono, w miarę potrzeb naprawiając także inne jednostki sprzymierzone, które znajdą się w pobliżu.

MOCE WSPARCIA

Moce wsparcia to jedna ze specjalizacji klasy wsparcia. Są to zdolności specjalne odblokowywane wraz ze wzrostem liczby zgromadzonych punktów doświadczenia. Istnieją zarówno ofensywne, jak i defensywne moce wsparcia (a także moce będące połączeniem obu tych typów), ale niezależnie od rodzaju, wszystkie dają Ci ogromną przewagę strategiczną na polu walki.

Moce wsparcia otrzymujesz zdobywając punkty wsparcia. Punkty wsparcia zdobywasz przez cały czas, ale wypełniając rolę wiążącą się z klasą wsparcia (naprawa oraz nakładanie na sprzymierzeńców pozytywnych efektów, usuwanie efektów z wrogich jednostek/niszczenie ich) zwiększasz tempo ich uzyskiwania. Gdy dana moc wsparcia staje się dostępna, zapala się jej ikona. Gdy użyjesz mocy wsparcia, Twój zapas punktów wsparcia zmniejszy się o określoną ich liczbę.

JEDNA WIZJA, JEDEN CEL: Moce wsparcia oraz punkty wsparcia są ściśle powiązane z Twoim pełzaczem. Jeśli Twój pełzacz zostanie zniszczony, tracisz związane z nim punkty wsparcia.

- Aby użyć mocy, przejdź do zakładki mocy wsparcia na panelu jednostki, wybierz odpowiednią ikonę i kliknij lewym przyciskiem myszy na miejscu docelowym. Mocy możesz używać w dowolnym miejscu mapy, niezależnie od tego, gdzie znajduje się Twój pełzacz.

KONTROLOWANIE JEDNOSTEK

Odnoszący sukcesy dowódcy mają doskonały przegląd pola walki i potrafią błyskawicznie wydawać swym jednostkom klarowne rozkazy. Legendarni dowódcy przewidują rozwój bitwy i wyprzedzają bieg wydarzeń, dostosowując taktykę w taki sposób, by uprzedzić ruchy przeciwnika i zadać mu klęskę.

PODSTAWY RUCHU

Ruch Zaznacz jednostkę (jednostki), które chcesz przemieścić. Następnie wskaż w oknie bitwy miejsce, w które mają się udać i kliknij je prawym przyciskiem myszy.

Atak Zaznacz jednostkę (jednostki), a następnie wskaż kursorem jednostkę wroga, którą chcesz zaatakować. Kursor zmieni się w ikonę ataku. Kliknij cel prawym przyciskiem myszy.

Ruch ofensywny Zaznacz jednostkę (jednostki), a następnie przesuń kursor w miejsce, do którego mają się udać. Naciśnij klawisz A i kliknij prawym przyciskiem myszy. Twoje jednostki udadzą się we wskazane miejsce, walcząc po drodze z napotkanymi jednostkami wroga.

Punkty zbiórki Ustaw punkt zbiórki dla nowych jednostek, zaznacz rozpakowanego pełzacza, a następnie kliknij prawym przyciskiem myszy w miejscu, gdzie mają się zgromadzić Twoje jednostki.

ZDOLNOŚCI JEDNOSTKI

Wiele pozostających pod Twoim dowództwem jednostek dysponuje zdolnością główną, a niektóre także dodatkową oraz trzeciorzędną. Niektóre jednostki mogą łączyć swoje zdolności, co daje spektakularne efekty.

Główne, dodatkowe oraz trzeciorzędne zdolności jednostek przypisane są do klawiszy – odpowiednio – **Z**, **X** oraz **C**.

Większość zdolności wymaga ręcznej aktywacji, duża ich część może być użyta ponownie dopiero po określonym czasie. Kilka zdolności ma charakter pasywny, te pozostają aktywne przez cały czas.

JEDNA WIZJA, JEDEN CEL: Użyj dwóch broni ogniowych (albo skieruj taką broń na ogień), a powstanie śmiertelnie groźna burza ogniowa.

MASKOWANIE

Niektóre jednostki dysponują funkcją maskowania, która czyni je niewidocznymi dla jednostek i radarów wroga do chwili aż otworzą ogień. Większość z nich przechodzi w tryb maskowania automatycznie, bez czekania na odpowiednie instrukcje.

Istnieją jednostki specjalizujące się w wykrywaniu jednostek zamaskowanych lub zakopanych. Ukryci wrogowie, którzy znajdą się w zasięgu takich jednostek, zostają automatycznie ujawnieni.

ZAKOPYWANIE

Pewne jednostki mogą zakopywać się w ziemi, co zwiększa wartość ich pancerza, ale ogranicza prędkość poruszania się. Zakopana jednostka pozostaje niewidoczna, chyba że zostanie wykryta. Może wynurzyć się na powierzchnię w dowolnym momencie, o ile otoczenia na to pozwala. Zakopywanie to zdolność dodatkowa, aktywowana klawiszem X. Zakopane jednostki mogą wskakiwać na zbocza.

WSKAKIWANIE NA ZBOCZA

Jednostki działające w trybie poduszkowca lub wyposażone w plecaki odrzutowe mogą poruszać się w górę i w dół górskich zboczy. Wydaj rozkaz przemieszczenia się, a jednostka, o ile dysponuje takimi zdolnościami, pokona przeszkodę.

DOŚWIADCZENIE JEDNOSTEK

W miarę przeprowadzania kolejnych ataków na jednostki i budynki wroga, Twoi żołnierze będą zdobywać doświadczenie. Gdy jednostka zgromadzi dostatecznie dużo doświadczenia, awansuje na wyższy poziom. Jednostki weteranów są oznaczone w oknie bitwy za pomocą specjalnych ikon. Takie jednostki znacznie lepiej sprawują się podczas walki.

Weteran Większa odporność na nieprzyjacielski ogień od jednostek standardowych.

Elita Większa odporność na nieprzyjacielski ogień od weteranów.

Heroiczny Zadaje większe obrażenia, jest jeszcze bardziej odporny na nieprzyjacielski ogień i automatycznie się leczy.

RDZENIE TYBERIUM

Rdzenie tyberium to pozostałość po zniszczonych jednostkach. Zbierz rdzeń tyberium, przemieszczając na niego swoją jednostkę. Za zebranie rdzenia zielonego tyberium jednostka otrzymuje jeden poziom doświadczenia. Rdzenie niebieskiego tyberium widoczne są tylko dla jednostek ofensywnych. Za ich zebranie jednostka otrzymuje specjalne ulepszenie broni.

POSTAWY

Postawy określają sposób, w jaki jednostki będą zachowywać się na polu walki. Aby zmienić postawę, zaznacz jednostkę lub grupę jednostek, a następnie wybierz postawę z zakładki rozkazów dla jednostek lub naciśnij odpowiedni klawisz skrótu.

Agresywna Twoje jednostki zbliżą się, zaatakują i będą ścigać wszelkie jednostki wroga i budynki, które pojawią się w ich polu widzenia.

Utrzymanie terenu Twoje jednostki nie będą się ruszać, ale otworzą ogień do wroga, który znajdzie się w ich zasięgu. Ta postawa przydaje się przy korzystaniu ze strategii obronnej lub dla jednostek artylerii.

Wstrzymanie ognia Jednostki, dla których wybrano tę postawę, nie będą odpowiadać ogniem ani ścigać sił wroga. Przydaje się dla jednostek zamaskowanych.

Domyślna Jednostki atakują wrogie oddziały, które znajdą się w ich zasięgu, ale nie ruszają za nimi w pościg.

PRZEJMOWANIE KONTROLI NAD BUDYNKAMI

Pewne budynki, takie jak węzły SKT czy wieże komunikacyjne, muszą zostać zdobyte, aby można było korzystać z ich zasobów, albo po prostu dlatego, że wymagają tego cele misji.

Aby przejąć kontrolę nad neutralnym budynkiem, przemieść w jego pobliże swoje jednostki. Na ekranie pojawi się pasek kontroli, a żółty wskaźnik zacznie przesuwać się w stronę odpowiedniej frakcji (kolor niebieski dla GDI i czerwony dla Nod). Kiedy wskaźnik dotrze do odpowiedniego koloru, budynek zostanie przejęty. Jeśli obok danego budynku znajdą się jednostki należące do wrogich frakcji, kontrolę nad budynkiem zacznie przejmować ta, która dysponuje większą liczbą punktów dowodzenia (licząc według jednostek, które biorą udział w przejęciu).

- Przejęty budynek zostanie pokryty powłoką, określającą jego nową przynależność. Wroga frakcja może przejąć taki budynek, jeśli rozmieści wokół niego jednostki z większą liczbą punktów dowodzenia i poczeka aż wskaźnik na pasku przejęcia wróci do pozycji neutralnej. Może także po prostu taki budynek zaatakować.

JEDNA WIZJA, JEDEN CEL: Przejmować budynki mogą tylko jednostki naziemne, ale atakować je, przywracając do stanu neutralnego, mogą dowolne jednostki. Budynki obronne nie mogą przejmować innych budynków.

GRUPOWANIE JEDNOSTEK

Gdy zgromadzisz już pokaźną armię, warto podzielić ją na grupy, aby móc sprawniej wyznaczać właściwe zadania odpowiednim jednostkom.

Aby stworzyć grupę, zaznacz jednostki, które mają wejść w jej skład, a następnie wciśnij **CTRL** oraz klawisz z przedziału **0-9**. Stanie się on skrótem klawiszowym dla utworzonej w ten sposób grupy.

Możesz natychmiast wybrać dowolną grupę, naciskając odpowiadający jej klawisz, lub obejrzeć ją, wciskając **ALT** + klawisz skrótu.

RUCH W FORMACJI

Zorganizuj swoje oddziały w taki sposób, by jak najlepiej radziły sobie z wyzwaniami, jakie przed nimi staną. Zrobisz to ustawiając je w formacji. Wybierz żądaną formację przed wydaniem rozkazu do wymarszu. Formacje poruszają się z szybkością najwolniejszej jednostki.

Aby wydać rozkaz ruchu w formacji, naciśnij i przytrzymaj oba przyciski myszy w miejscu docelowym i przeciągnij kursor. Twoje oddziały automatycznie wyruszą we wskazane miejsce i ustawią się w wybranej formacji.

JEDNA WIZJA, JEDEN CEL: Spróbuj korzystać z formacji wraz z postawą utrzymania terenu, aby przygotować linię obrony. Połącz rozkaz ruchu z przeglądem formacji.

RUCH OFENSYWNY

Gdy wydasz rozkaz ruchu ofensywnego, zaznaczone jednostki udadzą się we wskazane miejsce, zatrzymując się po drodze i walcząc z napotkanymi jednostkami i budynkami wroga. To skuteczny sposób na rozprawienie się z nieprzyjacielem lub przeprowadzenie szturmu na bazę.

- Aby wydać rozkaz ruchu ofensywnego, zaznacz wybrane jednostki, naciśnij klawisz **A** i kliknij prawym przyciskiem myszy na obszarze lub budynku docelowym.

RUCH TYŁEM

Bywają sytuacje, gdy nie pozostaje nic innego, jak tylko się wycofać. Jednostki poruszające się tyłem będą się ostrzeliwać, osłaniając swój odwrót.

- Aby wydać rozkaz ruchu tyłem, zaznacz wybrane jednostki, naciśnij klawisz **D** i kliknij prawym przyciskiem myszy na obszarze lub budynku docelowym.

JEDNA WIZJA, JEDEN CEL: Wszystkie dostępne jednostki mają mocniejszy pancerz z przodu. Jeśli zostaną ostrzelane z boku lub z tyłu, uszkodzenia będą znacznie poważniejsze.

WYMUSZONY OSTRZAŁ

Możesz polecić swoim jednostkom, by ostrzelały dowolne miejsce na mapie, niezależnie od tego, czy są tam oddziały wroga, czy nie. Aby to zrobić, wydaj rozkaz wymuszonego ostrzału. Skorzystaj z wymuszonego ostrzału, aby prowadzić ogień zaporowy lub zniszczyć tyberium, zanim zbierze je przeciwnik.

Większość jednostek może bombardować za pomocą wymuszonego ostrzału tylko budynki neutralne, z kolei artyleria – dowolne miejsce na mapie. Nie można ostrzeliwać za pomocą wymuszonego ognia jednostek sprzymierzonych.

- Aby wydać rozkaz wymuszonego ostrzału, naciśnij i przytrzymaj **CTRL**, a następnie kliknij prawym przyciskiem myszy w miejscu, które chcesz zaatakować.

UMIESZCZANIE PIECHOTY W BUDYNKACH

W wielu budynkach cywilnych oraz kilku innych obiektach można umieścić jednostki piechoty. Uzyskują one dodatkową ochronę oraz premię do zasięgu ataku. Wrogowie, którzy atakują oddziały znajdujące się w budynkach, muszą najpierw bardzo poważnie uszkodzić obiekt, a wówczas ukryte w środku jednostki automatycznie go opuszczą.

- Aby umieścić jednostkę w budynku, zaznacz ją, a następnie kliknij prawym przyciskiem na przyjaznym lub neutralnym budynku. Nie wszystkie jednostki piechoty można umieszczać w budynkach.

OBRONA SOJUSZNICZYCH JEDNOSTEK

Możesz rozkazać dowolnej jednostce, aby za wszelką cenę broniła budynku lub innej jednostki. Taki obrońca podąża za jednostką, do której go przydzielono i korzysta ze swoich zdolności. Zależnie od klasy, do której należy – naprawia wyznaczoną jednostkę oraz wszystkie inne, które znajdą się w jego zasięgu, lub atakuje wrogie jednostki.

Aby wydać jednostce rozkaz obrony, zaznacz ją, naciśnij klawisz **G** i kliknij lewym przyciskiem myszy na sojuszniku, którego ma strzec.

Jednostki strażnicze nie są zaznaczane, kiedy wciskasz **Q** w celu wybrania wszystkich jednostek, ale możesz je dodać, naciskając klawisz **Q** dwukrotnie.

POTYCZKA

Potyczki to bitwy w trybie rozgrywki jednoosobowej, podczas których Ty oraz jeden gracz sterowany przez komputer stajecie przeciwko maksymalnie pięciu dowódcom kontrolowanym przez S.I., która wprost nie może się doczekać, by Was pokonać. Przewiduj ataki wrogich komendantów, wykorzystuj ich słabe punkty i przejmuj kontrolę nad węzłami SKT, aby odnieść ostateczne zwycięstwo.

GRA WIELOOSOBOWA W SIECI

DO GRY WYMAGANE JEST POŁĄCZENIE Z INTERNETEM, KONTO EA, REJESTRACJA ZA POMOCĄ ZAŁĄCZONEGO KODU SERYJNEGO ORAZ AKCEPTACJA UMOWY LICENCYJNEJ. REJESTRACJA JEST OGRANICZONA DO JEDNEGO KONTA EA NA KOD SERYJNY I NIE PODLEGA PRZENIESIENIU. ABY ZAŁOŻYĆ KONTO EA, MUSISZ MIEĆ SKOŃCZONE 16 LAT. UMOWĘ LICENCYJNĄ, REGULAMIN EA ORAZ AKTUALIZACJE ZNALEŹĆ MOŻNA NA STRONIE WWW.EA.PL. EA MOŻE DOSTARCZAĆ OKREŚLONE MATERIAŁY DODATKOWE I/LUB AKTUALIZACJE BEZ DODATKOWEJ OPŁATY, JEŚLI I KIEDY BĘDĄ DOSTĘPNE. EA ZASTRZEGA SOBIE PRAWO DO ZAPRZESTANIA ŚWIADCZENIA USŁUG SIECIOWYCH DO NINIEJSZEJ GRY Z 30-DNIOWYM WYPOWIEDZENIEM OPUBLIKOWANYM NA STRONIE WWW.EA.PL.

Wojna przenosi się do sieci, gdzie składające się z pięciu graczy drużyny walczą o tyberium… i o przyszłość ludzkości.

Zaloguj się na swoje konto EA, aby uzyskać dostęp do poczekalni czatowej, list znajomych oraz przejrzeć otrzymane zaproszenia.

- Aby stworzyć drużynę, wybierz zakładkę drużyn na pasku dowodzenia lub skorzystaj z opcji Zaproś do drużyny, dostępnej w rozwijanych menu. Po stworzeniu drużyny możesz dołączyć do gry lub skorzystać z funkcji autodopasowania. Wszyscy członkowie drużyny automatycznie dołączają do gry wybranej przez Gospodarza.
- Aby rozpocząć zabawę w trybie rozgrywki wieloosobowej, wybierz opcję Graj. Gdy to zrobisz, zostanie otwarty ekran wyboru trybu gry. Wybierz zakładkę autodopasowania, aby szybko dołączyć do gry, lub zakładkę gry niestandardowej, aby przejrzeć dostępne mecze. Przed wejściem do gry musisz wybrać frakcję.

Autodopasowanie Autodopasowanie błyskawicznie wyszuka dla Ciebie przeciwnika o podobnym poziomie umiejętności. Możesz grać przeciwko ludziom lub SI. Po prostu wybierz frakcję, rodzaj gry i skorzystaj z opcji Znajdź grę.

Gra niestandardowa Tutaj możesz przeglądać dostępne gry. Wybierz rodzaj gry, jej prywatność, a następnie skorzystaj z opcji Załóż grę lub Dołącz do gry.

Dołącz do gry Przeglądaj mecze użytkowników i dołącz do wybranego, klikając go dwa razy, albo wybierz mecz i kliknij przycisk Dołącz.

Załóż grę Wybierz mapę, liczbę graczy oraz stopień zaawansowania SI i przekonaj się, czy podołasz wyzwaniu. W poczekalni rangi graczy widoczne są na lewo od ich imion. Mapy oraz stopień zaawansowania SI wybierzesz z rozwijanych menu. Możesz także obserwować grę, zamiast brać w niej udział. Aby to zrobić, przenieś swoje imię na miejsce przeznaczone dla obserwatora.

JEDNA WIZJA, JEDEN CEL: Aby zapoznać się ze statystykami dotyczącymi swojej kariery, przejdź do głównego menu i wybierz Profil, a następnie Historię służby.

PUNKTY ZWYCIĘSTWA

W trybie rozgrywki wieloosobowej wygrywa ta drużyna, która zgromadzi więcej punktów zwycięstwa. Punkty zwycięstwa zdobędziesz wypełniając cele misji, takie jak przejmowanie kontroli nad węzłami SKT, niszczenie jednostek wroga czy gromadzenie tyberium (za to ostatnie cała Twoja drużyna otrzymuje punkty ulepszeń). Pamiętaj: punkty doświadczenia zdobyte w trybie rozgrywki wieloosobowej, przechodzą także do trybu potyczek oraz trybu kampanii.

JEDNA WIZJA, JEDEN CEL: W trybie rozgrywki wieloosobowej wygrywa zwykle ta drużyna, która dysponuje lepiej dobranymi klasami oraz sprawniej się ze sobą porozumiewa i współpracuje. Drużynę składające się z pięciu graczy ofensywnych, z których każdy działa na własną rękę, czeka marny koniec.

CZAT

Aby móc rozmawiać z innymi graczami, otwórz okno rozmowy. Naciśnij Enter, aby otworzyć panel rozmów, a następnie wybierz opcję Mów do wszystkich lub Mów do sprzymierzeńców, aby rozpocząć rozmowę.

Poza grą możesz rozmawiać z osobami przebywającymi na danym kanale lub wysyłając im prywatne wiadomości. Listę graczy przebywających na Twoim kanale znajdziesz w prawym dolnym rogu. Wpisane przez Ciebie wiadomości otrzyma każdy z nich. Aby porozmawiać z kimś prywatnie, napisz "/tell", wciśnij klawisz Spacji, następnie wpisz imię gracza i wreszcie wiadomość, którą chcesz mu przekazać.

ZNACZNIKI

Naciśnij B,a następnie kliknij lewym przyciskiem myszy w wybranym miejscu na mapie, aby umieścić znacznik, który będzie widoczny tylko dla Twoich sprzymierzeńców.

OSIĄGNIĘCIA

Dla każdej frakcji i klasy istnieje szereg osiągnięć do odblokowania. Za odblokowanie osiągnięcia otrzymasz pewną liczbę punktów doświadczenia, zależną od poziomu trudności tego osiągnięcia. Aby przejrzeć kompletną listę osiągnięć oraz zapoznać się ze wskazówkami odnośnie tego, jak je zdobyć, przejdź do Historii służby i wybierz OSIĄGNIĘCIA.

SYSTEM KONTROWANIA

Każda jednostka ma jakieś słabe strony. Staraj się je wykorzystać, aby uniemożliwić przeciwnikowi zdobycie przewagi na polu walki.

	LEKKIE	ŚREDNIE NAZIEMNE	ŚREDNIE LATAJĄCE	CIĘŻKIE	WZMOCNIONE	PEŁZACZ
Karabin	Dobry	Neutralny	Neutralny	Słaby	Słaby	Słaby
Działo	Neutralny	Dobry	Trafienie niemożliwe	Neutralny	Słaby	Słaby
Rakieta	Neutralny	Neutralny	Dobry	Neutralny	Słaby	Słaby
Laser	Słaby	Neutralny	Neutralny	Dobry	Słaby	Dobry
Broń wybuchowa	Neutralny	Neutralny	Neutralny	Neutralny	Dobry	Słaby

JEDNOSTKI

Pod Twoją komendą znajdzie się szeroki wachlarz jednostek. Każda z nich ma inne przeznaczenie i zdolności specjalne, praktycznie każdą można ulepszyć. Kluczem do zwycięstwa jest wiedza o tym, kiedy, gdzie i – co najważniejsze – jak je wykorzystać.
Umieść kursor nad ikoną jednostki, aby obejrzeć jej opis.

JEDNA WIZJA, JEDEN CEL: Wiele jednostek GDI potrafi wskakiwać na górskie zbocza, uzyskując w ten sposób lepszą manewrowość. Z kolei część jednostek Nod może zakopywać się pod ziemią i przemieszczać się niezauważenie.

INŻYNIER

Inżynier to szybka jednostka specjalizująca się w naprawie sojuszniczych jednostek, przejmowaniu kryształów tyberium oraz wraków pojazdów.

GDI
OFENSYWA

SZPON

Szpon to lekki, zwrotny poduszkowiec, skuteczny zarówno przeciwko celom naziemnym, jak i latającym.

WILK

Sprzężone karabiny maszynowe Wilka potrzebują trochę czasu, nim będą gotowe do rozpoczęcia ostrzału, lecz mimo to jest on ostatnią rzeczą, jaką mają ochotę oglądać żołnierze wrogiej piechoty.

ŁOWCA

Łowca to koń roboczy GDI, wyposażony w potężne działo kinetyczne. Jednak głównym powodem, dla którego warto mieć tego typu czołgi w swojej armii, jest fakt, że szybciej osiągają status weterana.

TYTAN MK. II

Tytan Mk. II to uniwersalna średnia maszyna krocząca, dysponująca laserem dalekiego zasięgu, który jest w stanie pokroić przeciwnika na plasterki, nim ten zdąży się zorientować, o co chodzi.

BULDOG

Ktoś zamontował na dżipie automatyczną strzelbę i swoje dzieło nazwał Buldogiem. Podobnie jak jego imiennik ze świata zwierząt, do najładniejszych nie należy, ale doskonale spełnia swoje zadanie.

NAPASTNIK

Napastnik to superlekka maszyna krocząca, która może szybko przemieszczać się wokół powolnych jednostek wroga, rażąc je swym laserem.

UDAROWIEC

Zaprojektowany z myślą o walce w oblężeniu Udarowiec strzela detonowanymi z opóźnieniem pociskami dźwiękowymi. Wystrzelenie drugiego pocisku, zanim dojdzie do detonacji pierwszego, powoduje powstanie wyjątkowo niszczycielskiego rezonansu.

SAMUM

Specjalnością Samuma jest zwalczanie pojazdów latających przy pomocy pojedynczych rakiet o dużej sile rażenia lub z wykorzystaniem większej liczby mniejszych rakiet – szczególnie skutecznych przeciwko większym zgrupowaniom wrogich jednostek.

KOMANDOS

Komandosi to żołnierze piechoty wyposażeni w pancerze wspomagane, plecaki odrzutowe oraz karabiny strumieniowe i naramienne wyrzutnie rakiet. Dzięki ulepszeniom można ich także uzbroić w materiały wybuchowe C4. Komandosi osiągają najwyższy poziom doświadczenia, gdy zostaną umieszczeni w budynkach. Nigdy nie chybiają. Każdy gracz może mieć pod swoją komendą tylko jednego komandosa.

CZOŁG MAMUT

Niepowstrzymana siła i ogromna masa w jednym. Czołg Mamut eliminuje wrogie jednostki przy pomocy ciężkich dział i ognia rakietowego. Za pomocą "prowokującego lasera" można zmusić przeciwnika, by atakował Mamuta… a więc zrobił coś, czego żaden żołnierz z własnej woli zrobić by się nie odważył.

REFRAKTOR

Na pierwszy rzut oka może się wydawać, że Refraktor to maszyna czysto defensywna, wyposażona w ogromne lustro, odbijające ogień wrogich jednostek. Nagle jednak zza lustra wyłania się potężne działo laserowe, ostatnia rzecz, jaką widzi wróg, nim dokona żywota.

MASTODONT

Mastodonty to ciężkie maszyny kroczące, dziesiątkujące szeregi nieprzyjaciela działkami, a ocalałych dobijające seriami zabójczych rakiet. Dzięki ulepszeniom można wyposażyć Mastodonta w bomby głębinowe, niszczące wszystko, co znajdzie się w zasięgu ich eksplozji. Mówiąc krótko, Mastodont sprawia, że wrogowie wymierają jak mamuty.

OBRONA

SPYCHACZ

Głównym zadaniem Spychacza jest wznoszenie posterunków, stawianie pól minowych oraz naprawa budynków.

SPARTANIN

Pancerz Spartanina czyni z niego doskonałą tarczę, a działo umożliwia wspieranie sprzymierzonych jednostek z dystansu. Kiedy Spartanin zostanie “zniszczony”, staje się wieżyczką.

STREFOWY LANSJER

Strefowi lansjerzy to silne, wyposażone w lasery jednostki, które można umieścić na stacjonarnych platformach, zwiększając ich zasięg oraz wytrzymałość pancerza.

STREFOWY ŻOŁNIERZ

Strefowi żołnierze wykorzystują silniki odrzutowe zamontowane na ich pancerzach wspomaganych oraz biegają sprintem, a dzięki naramiennym działom są w stanie powstrzymać nawet czołg. Dzięki ulepszeniom mogą wskakiwać na zbocza.

STREFOWY EGZEKUTOR

Egzekutorzy to żołnierze liniowi, których zadaniem jest eliminacja wrogiej piechoty oraz lekkich pojazdów. Wyposażeni są w proste, zasilane taśmowo karabiny automatyczne, dzięki umiejętności sprintu nie pozwalają celom umknąć poza zasięg swej broni, a granatami burzącymi torują sobie drogę. Dzięki ulepszeniom mogą wskakiwać na zbocza.

STREFOWY OBROŃCA

Wrogie jednostki latające dziesiątkuje jedna kobieta z dwiema ogromnymi wyrzutniami rakiet na ramionach. Strefowi obrońcy dbają o to, by niebo GDI zawsze pozostawało czyste. Dzięki ulepszeniom mogą wskakiwać na zbocza.

STREFOWY NAJEŹDŹCA

Strefowy najeźdźca to jednoosobowa armia, wyszkolona w niszczeniu budynków za pomocą laserów krótkiego zasięgu oraz bomb. Dzięki ulepszeniom może wskakiwać na zbocza.

PANCERNIK

Pancernik to uzbrojony, opancerzony transporter, mogący przewozić maksymalnie trzy jednostki piechoty.

STREFOWY KAPITAN

Strefowi kapitanowie polują na dużego zwierza, naprowadzając uderzenia jonowe z orbitalnych platform bojowych GDI, które eliminują skupiska wrogich jednostek i burzą całe budynki.

NOSOROŻEC

Ta ruchoma bryła stali to Nosorożec, czołg obronny GDI. Gdy zostanie rozstawiony, pełni rolę stacjonarnej artylerii dźwiękowej, która automatycznie wykopuje znajdujące się w pobliżu jednostki wroga.

MOLOCH

Moloch wyposażony jest w działa dalekiego zasięgu, umożliwiające ostrzeliwanie sił wroga ogniem artyleryjskim lub bombami samoprzyczepnymi.

POSTERUNEK

Posterunek GDI umożliwia stawianie w okolicy budynków, wykrywanie zamaskowanych jednostek wroga oraz ulepszanie jednostek sprzymierzonych.

BUNKIER

Ciężka budowla ochronna, wykorzystywana przez piechotę GDI. Mieści maksymalnie trzy jednostki. Dzięki ulepszeniom można go wyposażyć w działko automatyczne oraz zwiększyć wytrzymałość.

DZIAŁA STRAŻNICZE

Działa strażnicze to stacjonarne platformy przeciwpancerne, broniące terytoriów kontrolowanych przez GDI. Dzięki ulepszeniom można je wyposażyć w pociski dźwiękowe, które spowalniają cel, o ile uda mu się przetrwać pierwotne uderzenie.

WIEŻYCZKA RAKIETOWA

Pojedyncza wieżyczka rakietowa GDI jest niezawodną bronią rażącą cele naziemne oraz latające. Większa liczba połączonych ze sobą wieżyczek może posłużyć do skoordynowanego ataku na dowolny cel. Dzięki ulepszeniom wieżyczkę można wyposażyć w lepszy pancerz.

TUNEL

Stworzenie systemu tuneli umożliwia komendantom błyskawiczne przemieszczanie jednostek z punktu A do punktu B. Dzięki ulepszeniom można wyposażyć tunele w osłony i umożliwić transport ciężkich jednostek.

WYRZUTNIA „SOKÓŁ”

Sokół to wieloprowadnicowa wyrzutnia rakietowa GDI. Choć nawet w pojedynkę jest wystarczająco skuteczna, można także połączyć ze sobą kilka Sokołów, uzyskując siłę rażenia, która zdoła zmieść z powierzchni Ziemi każdy cel.

PROMIEŃ SKUPIAJĄCY

Promień skupiający to laser, który rozgrzewa cel i rozgotowuje go od środka. Najskuteczniejszy przeciwko silnie opancerzonym jednostkom.

ARTYLERIA SKYSTRIKE

Kiedy GDI chce dać komuś coś jasno do zrozumienia, korzysta z podniebnej artylerii, która sprawia, że cały świat aż drży w posadach. Aby zmaksymalizować jej skuteczność, niezbędna jest współpraca z obserwatorami, którzy usuną mgłę wojny, umożliwiając prowadzenie celnego ognia na wielkie odległości.

KRYSZTAŁOWA TARCZA

Kryształowa tarcza GDI może wytrzymać długotrwały ostrzał z broni ciężkiej… doskonale nadaje się do ochrony obszarów o kluczowym znaczeniu. W sytuacji nadzwyczajnej może także przenieść chronione przez siebie jednostki w stan hipostazy, czyniąc je odpornymi na atak, ale uniemożliwiając im jednocześnie podejmowanie jakichkolwiek działań.

DZIAŁO JONOWE

Ta orbitalna platforma bojowa GDI zdolna jest jednym strzałem zmieść z powierzchni Ziemi wszystko, co znajdzie się w zasięgu jej działania. Wystrzał z działa jonowego, zanim zdąży ono osiągnąć pełną moc, odpowiednio ogranicza wyrządzone szkody.

WSPARCIE

ORKA

Orka na niewiele zda się podczas walki na morzu, ale dysponuje dwoma zasobnikami rakiet, zabójczo skutecznych w starciu z pojazdami latającymi i naziemnymi.

PASTERZ

Pasterze to niewielkie czołgi wsparcia, dysponujące przyzwoitymi możliwościami ofensywnymi i – co ważniejsze – zwiększające zdolność uników znajdujących się w pobliżu sprzymierzeńców. Same też całkiem nieźle radzą sobie z unikami.

HURAGAN

Huragan to średni śmigłowiec wyposażony w działko wielolufowe, wyrzucające także czujniki, które osłabiają pancerz wroga i wykrywają zamaskowane jednostki.

KLUCZ

Każdej grupie uderzeniowej przyda się wsparcie w postaci Klucza, z jego promieniami naprawczymi i zakłócaczami broni.

PALADYN

Paladyn jest równie skuteczny jako jednostka ofensywna, jak i defensywna. Bez trudu niszczy ciężkie pojazdy wroga laserem, a jeśli laser zostanie uszkodzony, to także ogniem rakietowym.

MŁOT

Młot to ciężki pojazd latający, zwiększający szybkostrzelność broni znajdujących się w pobliżu sojuszników. Sam zaś może otworzyć zmasowany ogień z działek wielolufowych i wypuścić grad rakiet, rezygnując z celności na rzecz morderczej siły rażenia.

PRZEWODNIK

Przewodnik jest jak najlepszy inżynier – naprawia wszystkie jednostki, jakie znajdą się w pobliżu. Do tego uzbrojono go w wyrzutnię granatów EMP, za pomocą której może unieruchamiać wrogie pojazdy.

JASTRZĄB

Jastrzębie to szybkie pojazdy latające, zdolne do przeprowadzania nalotów dywanowych na cele naziemne oraz ostrzeliwania maszyn latających wroga. Przeładowanie broni Jastrzębia zajmuje trochę czasu, ale rezultaty w pełni tę niedogodność wynagradzają.

KODIAK

To uzbrojone po zęby monstrum wyposażone jest w trzy potężne działa do zwalczania jednostek naziemnych oraz trzy wieżyczki z karabinami wielolufowymi, za pomocą których razi cele latające.

GROM

Grom to największe samobieżne działo laserowe w arsenale GDI. Pracuje w dwóch trybach – do zwalczania jednostek naziemnych oraz latających – i może razić tylko cele znajdujące się na tej samej wysokości. Przed oddaniem strzału musi się rozgrzać.

ARCHANIOŁ

Statek wsparcia GDI, wyposażony w cztery promienie naprawcze, zdolny do sabotowania broni przeciwnika i podnoszenia skuteczności ognia prowadzonego przez znajdujących się w jego zasięgu sojuszników.

BRACTWO NOD
OFENSYWA

ŁAZIK

Łazik to prosty pojazd, na którym posadzono strzelca obsługującego karabin maszynowy.

MODLISZKA

Modliszka to pojazd zadziwiająco uniwersalny, biorąc pod uwagę jego rozmiary. Wyposażony jest w dwa zasobniki na rakiety przeciwlotnicze, a zebranie rdzenia niebieskiego tyberium pozwala wyposażyć go w pocisk balistyczny do zwalczania celów naziemnych.

MŚCICIEL

Mściciel to główny czołg Nod, najpierw dziesiątkujący heretyków swym działem, a następnie za pomocą min, które rozrzuca wokół, gdy zostanie zniszczony.

SKORPION

Podczas walki na dystans wrogów Nod pali na popiół zamontowany w ogonie Skorpiona laser. W zwarciu ofiara zostaje pochwycona i unieruchomiona przy pomocy chwytaków, a laserowe żądło dokańcza dzieła.

MOTOCYKL SZTURMOWY

Szybki motocykl wyposażony w zasobniki z rakietami. Nadaje się do masowej produkcji: jest tani, nieskomplikowany i nie żal go stracić.

PAJĘCZY CZOŁG

Superlekki czołg wyposażony w laser o słabej mocy. W połączeniu z innymi czołgami tego typu tworzy śmiercionośną pajęczynę, w którą mogą się złapać silniejsze jednostki wroga.

CZOŁG ZAPALAJĄCY

Czołg zapalający ma tylko jedno zadanie: oczyścić niewiernych. Kiedy zostanie zniszczony, na znajdujące się w pobliżu jednostki wroga spada ognisty deszcz paliwa ze zbiorników czołgu.

CZOŁG MASKUJĄCY

Czołgi maskujące są niewykrywalne dla radaru, dzięki czemu mogą podkradać się do wrogich jednostek, zasypując je gradem rakiet.

CYBERKOMANDOS

Cyberkomandosi to kolejny krok w rozwoju technologii cybernetycznej Nod. Ci nieustraszeni, wyposażeni w karabiny laserowe wojownicy, rażą jednostki wroga aż zostaną uszkodzeni, a następnie przejmują pierwszy pojazd, na jaki się natkną.

AWATAR

Te ciężkie maszyny kroczące wyposażone są w trzy działka. Gdy Awatar zostanie uszkodzony, działka się wyłączają i zwiększa się prędkość maszyny. Dzięki ulepszeniom Awatar może uzyskać możliwość pełnej regeneracji.

WIDMO

Niewykrywalne dla radaru wroga Widmo może razić cele na duże odległości. Po zamontowaniu katalizatorów tyberium pociski Widma zyskują niszczące działanie obszarowe.

WDOWA

Wdowa to budzący grozę ciężki czołg, mogący przewozić maksymalnie cztery czołgi pajęcze (lub sześć, gdy użyty zostanie rdzeń niebieskiego tyberium), których moc wykorzystuje do zwiększenia siły rażenia swego działa laserowego.

OBRONA

SŁUGA

Słudzy wznoszą posterunki i minują prowadzące do niech podejścia. Zajmują się także naprawą uszkodzonych budynków.

CENTURION

Noszący pancerze wspomagane Centurionowie wyposażeni są w działko naramienne oraz chroniącą przed obrażeniami osłonę odbijającą, która uaktywnia się, gdy staną w miejscu.

ŻNIWIARZ

Żniwiarze, stanowiący jeden z podstawowych elementów arsenału Nod, to pajęczaste cyborgi wyposażone w laser oraz funkcję automatycznego usuwania uszkodzeń.

OŚWIECONY

Oświeceni to wyposażona w naramienne działka piechota Nod. Gdy Oświecony znajdzie się na krawędzi śmierci, rzuca się w stronę najbliższego wroga, by zginąć w walce.

CZCICIEL

Czciciele ruszają do walki ze słowem Kane'a na ustach i działkiem wielolufowym w dłoniach. Dzięki ulepszeniom można ich wyposażyć w drugie działko.

WYNIESIONY

Wyniesieni niszczą pojazdy latające heretyków, rażąc je pociskami rakietowymi wypuszczanymi ze swych naramiennych wyrzutni.

CZARNA DŁOŃ

Doborowe oddziały Czarnej Dłoni to najbardziej bezlitośni zabójcy Nod, ludzie specjalnie dobrani, odznaczający się wyjątkowymi umiejętnościami i gorliwością. Ich ulubioną broń stanowią karabiny ogniowe oraz bomby z wodą święconą.

KONTYSTA

Kontyści przenoszą do walki maksymalnie trzech wojowników, ale w ruchu nie mogą prowadzić ognia. Jeśli zakopany Kontysta zostanie zniszczony, przenoszeni przez niego wojownicy giną.

NAJWYŻSZY SPOWIEDNIK

W żyłach Najwyższych Spowiedników płynie tyberium. Wyposażeni są w zasilane tyberium wyrzutnie błyskawic, które mogą razić wielu heretyków jednocześnie i są wystarczająco potężne, by niszczyć nawet ciężkie czołgi i budynki.

ŚWIDER

Gdy zostanie rozstawiony, będzie cyklicznie przechodzić pomiędzy dwoma trybami ataku obszarowego – falą uderzeniową, która ogranicza także zdolność uniku rażonych jednostek, oraz żrącą chmurą tyberium.

PODKOPYWACZ

Podkopywacz to czołg specjalizujący się w zastawianiu pułapek. Razi znajdujących się w poblizu niewiernych szpikulcem, który wynurza się spod ziemi..

POSTERUNEK

Posterunki Nod pozwalają głosić słowo Kane'a nawet w najdalszych zakątkach globu. Umożliwiają także wznoszenie budynków i można je ulepszyć, aby maskowały sprzymierzone jednostki i obiekty.

BUNKIER

Ten odpowiednik bunkra GDI to miejsce, gdzie rozmyślaniom i kontemplacji mogą oddawać się dwaj żołnierze piechoty jednocześnie. Gdy zostanie ulepszony, może się zakopywać.

WIEŻYCZKA TYPU ŻMIJA

Skromne, stacjonarne działko służące do nawracania niewiernych. Dzięki ulepszeniom może się zakopywać, co pozwala organizować przy jej wykorzystaniu zasadzki.

ZASOBNIK Z RAKIETAMI

Zasobnik z rakietami wystrzeliwuje serie pocisków, które razem mają dużą siłę rażenia. Wymaga jednak dłuższego czasu na przeładowanie. Gdy zostanie ulepszony, może się zakopywać.

WYDRĄŻONY TUNEL

Sieć podziemnych tuneli, za pośrednictwem których w błyskawicznym tempie można przerzucać lojalną piechotę i pojazdy. Dzięki ulepszeniom tunele można wyposażyć w pola maskujące i umożliwić transport ciężkich jednostek.

KOLUMNA OGNIA

Kolumny ognia zaprojektowano z myślą o ciskaniu w samo serce wrogich zgrupowań bomb zapalających, rażących cele latające i naziemne. Można je także ulepszyć, wyposażając w miotacze ognia służące do walki na krótkie dystanse.

OBELISK ŚWIATŁA

Potężna broń laserowa, operująca w zakresie 360 stopni. Szczególnie skuteczna przeciwko ciężkim jednostkom. Gdy obelisk światła zostanie ulepszony, obrażenia odnosić będą także jednostki znajdujące się wokół celu.

SPALACZ

Spalacz bombarduje wskazany obszar mikrofalami, których częstotliwość zaczyna stopniowo wzrastać, aż wszystko w ich zasięgu zostanie zniszczone. Po rozpoczęciu ataku zmiana obszaru docelowego nie jest już możliwa.

WIEŻA ZAKŁÓCAJĄCA

Wieża zakłócająca to najlepsza broń defensywna w arsenale Nod, służąca do ochrony terenów o szczególnym znaczeniu. Można ją wyposażyć w urządzenie maskujące, skrywając przed niegodnymi oczami heretyków.

ŚWIĄTYNIA NOD

Najświętsza pośród wszystkich katedr, jest Świątynia Nod miejscem nabożnego kultu, a do tego kryje w swym wnętrzu silos z rakietą balistyczną. Nawet ci, którym uda się przeżyć pierwsze uderzenie Świątyni, umierają później od żrącego tyberium.

WSPARCIE

JAD

Te niewielkie, wyposażone w zasobniki z rakietami pojazdy latające, najlepiej sprawdzają się operując w grupach i wykorzystując swoją prędkość do rażenia i rozdzielania wrogich oddziałów.

KOBRA

Kobry unoszą się w powietrzu, wypatrując na ziemi niewiernych, których następnie atakują swymi działkami. Ulepszone Kobry dodają do swego repertuaru maskowanie.

MARUDER

Maruder dysponuje lepszym pancerzem od innych pojazdów o podobnych rozmiarach. Wyposażono go w przypominającą strzelbę broń, która zasilana jest wypełnionymi żrącym tyberium pociskami.

SKALPEL

Ten obelisk naprawia zarówno jednostki naziemne, jak i latające. Skalpele oczyszczają także wszystkie oddziały w imieniu Kane'a, zdejmując z nich efekty pozytywne oraz negatywne.

TYRAN

Tyran to czołg przechwytujący, który wypuszcza się daleko przed główne siły, by razić swym laserem cele naziemne. Może się także zakopać, zwiększając przy okazji szybkostrzelność broni znajdujących się w pobliżu sprzymierzeńców.

SALAMANDRA

Gdy Kane pragnie zdobyć całkowitą kontrolę nad przestrzenią powietrzną, jego wyznawcy wiedzą, że pora skorzystać z usług Salamandry. Cztery baterie rakiet, w które jest wyposażona, prowadzą ogień niezależnie od siebie, podczas gdy miotacze ognia oczyszczają ziemię.

PORYWACZ

Porywacze to cyborgi na usługach wywiadu Nod. Zakłócają nieprzyjacielskie systemy celownicze i potrafią błyskawicznie przejąć kontrolę nad wrogą jednostką.

VERTIGO

Vertigo to bombowiec typu "latające skrzydło" … pojawia się niespodziewanie i w taki sam sposób znika, pozostawiając za sobą śmierć i zniszczenie. Dzięki ulepszeniom może stać się bombowcem niewykrywalnym dla radaru.

LEWIATAN

Lewiatan to największy statek bojowy w arsenale Nod. Jego obecność zapewnia znajdującym się w pobliżu sojusznikom premię do pancerza, a trzy wyrzutnie kul ognistych, w które jest wyposażony, posyłają heretyków wprost na tamten świat. Dzięki ulepszeniom może zostać wyposażony w sondy bojowe.

BAZYLISZEK

Jak sugeruje jego nazwa, Bazyliszek może unieruchamiać jednostki naziemne lub atakować je za pomocą laserów, w które jest wyposażony.

MEDUZA

Największym atutem Meduzy jest jej działo przepływowe, strzelająca ogniem ciągłym broń, która nie przestaje śledzić celu, dokądkolwiek ten się nie uda. Meduza służy także Bractwu swą potężną rakietą EMP oraz zdolnościami uzdrawiania.

ZAPOMNIANI

VISCEROID

Visceroidzi to ludzie, którzy pod wpływem tyberium zmutowali, stając się wzdętymi, wybuchającymi stworami.

ŻELAZOWIEC

Żelazowce zaprojektowano z myślą o tym, by były wytrzymałe, a nie miłe dla oka. Mogą z impetem uderzyć w ziemię, niszcząc zarówno piechotę, jak i pojazdy wroga.

ZŁOMOBUS

Mówiąc w skrócie, Złomobusy to wycofane z użytku autobusy, wyposażone w automatyczne działka oraz zamontowaną z przodu łyżkę do rozminowywania drogi.

ULEPSZENIA

Za punkty ulepszeń możesz kupować ulepszenia, dzięki którym wzrośnie skuteczność Twoich jednostek na polu walki.

ULEPSZENIA GDI

TECHNOLOGIA 2. POZIOMU

Odblokowuje dostęp do jednostek oraz ulepszeń 2. poziomu, a także wyposaża MCV w broń 2. poziomu.

TECHNOLOGIA 3. POZIOMU

Odblokowuje dostęp do jednostek oraz ulepszeń 3. poziomu i jeszcze bardziej udoskonala MCV.

ZWIĘKSZENIE ZASIĘGU

Zwiększa zasięg broni oraz zasięg widzenia wszystkich jednostek 1. poziomu.

ZWIĘKSZENIE SZYBKOŚCI

Zwiększa szybkość wszystkich jednostek 1. poziomu.

ZWIĘKSZENIE SZYBKOSTRZELNOŚCI

Ogranicza czas potrzebny na przeładowanie broni wszystkich jednostek 1. poziomu uzbrojonych w karabiny lub lasery.

ZWIĘKSZENIE CELNOŚCI

Zwiększa szansę trafienia o 50% dla wszystkich jednostek 1. poziomu uzbrojonych w działka lub rakiety. Jednostki uzbrojone w rakiety nie pudłują już, prowadząc ogień do celów pozostających w ruchu. Jednostki uzbrojone w działka nie pudłują już, prowadząc ogień do celów pozostających w ruchu.

WZMACNIACZ REZONANSU (OFENSYWA)

Wyposaża Udarowca we wzmacniacz rezonansu, zwiększając jego możliwości uniku i pozwalając na wykrywanie zamaskowanych jednostek na niewielką odległość.

GRAD RAKIET (OFENSYWA)

Daje Samumowi zdolność “Grad rakiet”, pozwalając mu strzelać mniej celnymi rakietami, które zadają obrażenia obszarowe. Daje również możliwość zadawania takich obrażeń Szponowi i komandosowi.

ZESTAW DO WYBURZANIA (OFENSYWA)

Komandos przenosi ładunki C4, którymi może rzucać w budynki lub ciężkie jednostki, zadając im ogromne obrażenia.

PANCERZ KOMPOZYTOWY (OFENSYWA)

Zwiększa wytrzymałość oraz prędkość poruszania się MCV.

LUSTRZANY PANCERZ (OFENSYWA)

Daje Refraktorowi zdolność refrakcji, która po aktywacji rozbija otrzymywane obrażenia na kilka odbitych promieni. Wyposaża również Refraktora i czołg Mamut w powłokę lustrzaną, dająca im szansę na odbicie ataków przeciwnika.

LUKI BOMBOWE (OFENSYWA)

Wyposaża Mastodonta w bomby głębinowe, wystrzeliwane z obu stron jednostki.

SYSTEMY ZAPASOWE (OFENSYWA)

Wraki odzyskują z czasem wytrzymałość, a gdy powrócą do pełnej sprawności, wkraczają do akcji pod Twoim dowództwem.

ZAAWANSOWANY PANCERZ KOMPOZYTOWY (OFENSYWA)

Zwiększa wytrzymałość oraz prędkość poruszania się MCV.

SZKOLENIE MEDYCZNE (OBRONA)

Wszystkie jednostki piechoty przechodzą szkolenie medyczne, zwiększające ich żywotność i umożliwiające regenerację, gdy znajdą się w budynku lub pojeździe.

ULEPSZONE NAPRAWY (OBRONA)

Skraca czas naprawy Spychacza GDI, a także zwiększa zasięg oraz jakość napraw dokonywanych przez obronnego MCV.

PAKIETY SZTURMOWE (OBRONA)

Zwiększa szybkość, umożliwia wskakiwanie na zbocza i dodaje plecaki odrzutowe, dzięki którym można szybko zbliżyć się do celu.

MATRYCA OBRONNA (OBRONA)

Po rozpakowaniu MCV tworzy wokół niego tarczę defensywną o dużym promieniu.

LUSTRZANY LEMIESZ (OBRONA)

Wyposaża Pancernika i Nosorożca w lustrzane lemiesze, dające szansę na odbicie strzału, który może trafić następnie w atakującego.

SAMOPRZYCZEPNE BOMBY (OBRONA)

Pozwala Molochowi wystrzelić serię dużych, dobrze widocznych min.

ULEPSZONE OSŁONY (OBRONA)

Zwiększa wytrzymałość tarczy oraz zdolności regeneracyjne MCV, kryształowej tarczy, tunelu i posterunku.

MATRYCA MOBILNOŚCI (OBRONA)

Podczas ruchu MCV tworzy wokół niego tarczę defensywną o dużym promieniu.

ZAKŁÓCACZE BRONI (WSPARCIE)

Gdy zostanie aktywowana, zmniejsza szybkostrzelność znajdujących się w pobliżu wrogów.

MASZYNA BERSERKERA (WSPARCIE)

Gdy zostanie aktywowana, Młot strzela szybko, lecz niecelnie, a jego szybkość poruszania się oraz możliwość uników zostają czasowo zmniejszone.

PROJEKCJA ELEKTROLIZY (WSPARCIE)

Pozwala Przewodnikowi naelektryzować wskazany obszar, zadając obrażenia wrogim jednostkom.

ZAAWANSOWANE SILNIKI (WSPARCIE)

Ulepsza napęd MCV, zwiększając jego szybkość.

MANEWRY OBRONNE (WSPARCIE)

Kodiak traci możliwość strzelania, ale znacznie wzmacnia swój pancerz i zwiększa szybkość poruszania się. Wzmocnieniu ulega także pancerz znajdujących się w pobliżu sojuszników.

POLE GRAWITACYJNE (WSPARCIE)

Główna broń unieruchamia cel i znacznie zmniejsza jego możliwości uniku. Spowalnia również wszystkie jednostki znajdujące się w pobliżu celu.

ULEPSZONA REKONSTRUKCJA (WSPARCIE)

Pozwala Archaniołowi zakotwiczyć się w miejscu i naprawiać pobliskich sprzymierzeńców.

ULEPSZONE ŁADOWANIE (WSPARCIE)

Zwiększa tempo zdobywania punktów wsparcia do wykorzystania na moce wsparcia.

ULEPSZENIA NOD

TECHNOLOGIA 2. POZIOMU

Odblokowuje dostęp do jednostek oraz ulepszeń 2. poziomu, a także wyposaża MCV w broń 2. poziomu.

TECHNOLOGIA 3. POZIOMU

Odblokowuje dostęp do jednostek oraz ulepszeń 3. poziomu i jeszcze bardziej udoskonala MCV.

ZWIĘKSZENIE ZASIĘGU

Zwiększa zasięg broni oraz zasięg widzenia wszystkich jednostek 1. poziomu.

ZWIĘKSZENIE SZYBKOŚCI

Zwiększa szybkość wszystkich jednostek 1. poziomu.

ZWIĘKSZENIE SZYBKOSTRZELNOŚCI

Ogranicza czas potrzebny na przeładowanie broni wszystkich jednostek 1. poziomu uzbrojonych w karabiny lub lasery.

ZWIĘKSZENIE CELNOŚCI

Zwiększa szansę trafienia o 50% dla wszystkich jednostek 1. poziomu uzbrojonych w działka lub rakiety. Jednostki uzbrojone w rakiety nie pudłują już, prowadząc ogień do celów pozostających w ruchu. Jednostki uzbrojone w działka nie pudłują już, prowadząc ogień do celów pozostających w ruchu.

OGNISTY SZLAK (OFENSYWA)

Daje czołgom zapalającym zdolność “Ognisty szlak”, dzięki której zyskują na szybkości i pozostawiają za sobą ognisty ślad.

POLE MASKUJĄCE (OFENSYWA)

Zwiększa zdolność uników czołgu maskującego i daje mu możliwość maskowania pobliskich jednostek.

MODUŁ INFILTRACJI (OFENSYWA)

Daje cyberkomandosowi zdolność maskowania się.

GENERATOR POLA MASKUJĄCEGO (OFENSYWA)

MCV maskuje się po rozłożeniu.

KATALIZATOR TYBERIUM (OFENSYWA)

Ulepsza artylerię typu Widmo pociskami z tyberium, które pozostawiają po trafieniu chmurę żrącego tyberium i osłabiają pancerz przeciwnika.

ARACHNOFOBIA (OFENSYWA)

Zmniejsza ilość doświadczenia wymaganą do osiągnięcia wyższych poziomów przez pajęcze czołgi i Wdowy.

SYSTEMY ZAPASOWE (OFENSYWA)

Wraki odzyskują z czasem wytrzymałość, a gdy powrócą do pełnej sprawności, wkraczają do akcji pod Twoim dowództwem.

MOBILNY GENERATOR POLA MASKUJĄCEGO (OFENSYWA)

MCV maskuje się podczas ruchu.

SZKOLENIE MEDYCZNE (OBRONA)

Wszystkie jednostki piechoty przechodzą szkolenie medyczne, zwiększające ich żywotność i umożliwiające regenerację, gdy znajdą się w budynku lub pojeździe.

ULEPSZONE NAPRAWY (OBRONA)

Skraca czas naprawy Sługi Nod, a także zwiększa zasięg oraz jakość napraw dokonywanych przez obronnego MCV.

MROCZNY ORĘŻ (OBRONA)

Wyposaża większość piechoty Nod w nowe zdolności lub zwiększa ich skuteczność w walce.

MATRYCA OBRONNA (OBRONA)

Po rozpakowaniu MCV tworzy wokół niego tarczę defensywną o dużym promieniu.

ULEPSZONE MASKOWANIE (OBRONA)

Zwiększa poprawę możliwości uników z racji maskowania przez posterunek, wieżę zakłócającą i tunel.

WIERTŁO (OBRONA)

Daje Kontyście zdolność zakopywania się i zwiększa jego wytrzymałość.

ULEPSZONE OSŁONY (OBRONA)

Zwiększa wytrzymałość tarczy oraz zdolności regeneracyjne MCV i wieży zakłócającej.

MATRYCA MOBILNOŚCI (OBRONA)

Podczas ruchu MCV tworzy wokół niego tarczę defensywną o dużym promieniu.

MODUŁ MASKOWANIA (WSPARCIE)

Daje Kobrze oraz Vertigo zdolność maskowania się.

SILNIK WTRYSKOWY (WSPARCIE)

Daje Skalpelowi zdolność zwiększania obrażeń zadawanych przez jednostki sprzymierzone.

NISZCZYCIEL DANYCH (WSPARCIE)

Porywacz może zarazić wirusem wybranego wroga, który będzie odnosić przez pewien czas obrażenia, a w końcu wybuchnie. Po jego zniszczeniu wirus może przenieść się na kolejnego przeciwnika.

MOBILNY GENERATOR POLA MASKUJĄCEGO (WSPARCIE)

MCV maskuje się podczas ruchu.

HANGAR (WSPARCIE)

Niewielkie sondy bojowe otaczają każdego Lewiatana, atakując znajdujących się w pobliżu przeciwników.

PROMIEŃ SPEKTRALNY (WSPARCIE)

Promień lasera odbija się od pobliskich przeciwników, zadając obrażenia wielu celom naraz.

PRZERWANIE WZMOCNIENIA (WSPARCIE)

Zwiększa pole rażenia impulsu EM, działa przepływowego oraz efektu naprawczego Meduzy. Daje także działu właściwość spowalniania celu, impuls EM działa dłużej, a naprawy są skuteczniejsze.

ULEPSZONE ŁADOWANIE (WSPARCIE)

Zwiększa tempo zdobywania punktów wsparcia do wykorzystania na moce wsparcia.

MOCE WSPARCIA

GDI – MOCE WSPARCIA 1. POZIOMU

SONDA ZWIADOWCZA

Sonda zwiadowcza okrąża wyznaczone miejsce, odsłaniając teren i zwiększając zasięg widzenia oraz ostrzału pobliskich jednostek.

RESTART SPRZĘTU

Zdejmuje wszystkie efekty pozytywne z przeciwnika i negatywne z sojuszników na wyznaczonym obszarze, a także nieznacznie naprawia wszystkich sprzymierzeńców.

SPUSTOSZENIE

Na dziesięć sekund zwiększa szybkostrzelność wszystkich sojuszniczych jednostek znajdujących się na wskazanym obszarze.

GDI – MOCE WSPARCIA 2. POZIOMU

WSPARCIE TECHNICZNE

We wskazane miejsce zostaje zrzucony inżynier o pełnym statusie weterana.

STREFA NAPRAW

Natychmiast naprawia wszystkie sojusznicze jednostki znajdujące się na wskazanym obszarze.

PRZYSPIESZONA BUDOWA

Na krótki czas zwiększa tempo produkcji jednostek i obiektów budowanych przez wskazany Pełzacz.

GDI – MOCE WSPARCIA 3. POZIOMU

ZRZUT ZAPASÓW

We wskazane miejsce zostaje zrzucony zasobnik z rdzeniami niebieskiego i zielonego tyberium.

OSŁONY OSOBISTE

Wokół jednostek sojuszniczych znajdujących się na wskazanym obszarze pojawiają się osłony.

ROZSTAWIENIE MIN EMP

Stawia na wyznaczonym obszarze pole min EMP.

GDI – MOCE WSPARCIA 4. POZIOMU

POWŁOKA LUSTRZANA

Znajdujący się na wyznaczonym obszarze sojusznicy otrzymują zwiększoną zdolność odbijania ataków.

ARTYLERIA DŹWIĘKOWA

Ostrzeliwuje wskazany obszar salwą pocisków dźwiękowych, zadających obrażenia i unieruchamiających znajdujące się w zasięgu jednostki wroga.

CHRZEST BOJOWY

Daje wszystkim jednostkom znajdującym się na obszarze docelowym premię do doświadczenia.

GDI – MOCE WSPARCIA 5. POZIOMU

ZAKŁÓCENIA SEJSMICZNE

Wywołuje we wskazanym miejsce ogromne trzęsienie ziemi, ujawniając wszystkie zakopane i zamaskowane jednostki oraz zmniejszając szybkość i możliwości uniku jednostek naziemnych.

POLE PRZENIESIENIA

Dostraja wszystkie jednostki znajdujące się na obszarze docelowym do długości fali rezonujące, na krótko podnosząc wartość ich zdolności uniku.

NALOT JASTRZĘBI

Eskadra myśliwców bombardujących typu Jastrząb wykonuje nalot na wskazany obszar, nękając znajdujące się na nim cele aż do wyczerpania amunicji.

NOD – MOCE WSPARCIA 1. POZIOMU

WZROK LUDU

Wszystkie jednostki otrzymują krótkotrwałe zwiększenie zasięgu widzenia i zasięgu broni.

DEMORALIZACJA

Głos Kane'a zasiewa strach w sercach wrogich żołnierzy, którzy znajdą się w jego zasięgu, ograniczając ich prędkość oraz możliwości uników.

OBELISK ŻYCIA

Wykopuje Obelisk Życia, który automatycznie naprawia sojusznicze jednostki, poczynając od najmocniej uszkodzonych. Wymaga ręcznego celowania i nie może być odsprzedany.

NOD – MOCE WSPARCIA 2. POZIOMU

POLE MASKUJĄCE

Na krótko maskuje wszystkich sprzymierzeńców znajdujących się na danym obszarze.

ZAKOPANIE MIN

Stawia na wyznaczonym obszarze pole min zapalających.

OBRONA PRZECIW EMP

Natychmiast uruchamia wszystkich sprzymierzeńców unieruchomionych impulsem EM i daje wszystkim sojusznikom krótkotrwałą odporność na tego rodzaju broń.

NOD – MOCE WSPARCIA 3. POZIOMU

ZAKŁÓCENIE RADARU

Zakłóca radary wszystkich nieprzyjacielskich jednostek, pozbawiając je dostępu do minimapy i wysyłając fałszywe sygnały znaczników taktycznych.

ARMIA ATRAP

Tworzy atrapy sprzymierzeńców przebywających na wskazanym obszarze. Atrapy otrzymują 400% obrażeń, a same nie zadają ich wcale.

ZAPALENIE BURZY OGNIOWEJ

Na krótko zamienia wszystkie płomienie oraz broń zapalającą w burze ogniowe.

NOD – MOCE WSPARCIA 4. POZIOMU

PODZIEMNY ATAK

Wykopuje na wyznaczonym obszarze wielkie wiertła Nod, które zadają przeciwnikom obrażenia obszarowe.

WYNIESIONY MONOLIT

We wskazanym miejscu na powierzchnię wynurza się potężny Obelisk Światła.

RĘKA LEGIONU

We wskazanym miejscu na powierzchnię wynurza się Porywacz o pełnym statusie weterana.

NOD – MOCE WSPARCIA 5. POZIOMU

ZASTRZYK TYBERIUM

Natychmiast resetuje opóźnienie zdolności wszystkich jednostek sojuszników, a także czasowo przyśpiesza ich regenerację.

WYSADZENIE ŻYŁY

Detonuje podziemną żyłę tyberium, co powoduje trzęsienie ziemi i wypuszczenie toksycznej chmury tyberium, która zadaje obrażenia przeciwnikom i osłabia ich pancerz.

ZNAMIĘ KANE'A

Znacząco zwiększa szybkostrzelność wszystkich sojuszniczych jednostek znajdujących się na wskazanym obszarze.

PORADY DOTYCZĄCE WYDAJNOŚCI

PROBLEMY PODCZAS GRY

- Upewnij się, że Twój komputer spełnia minimalne wymagania systemowe gry oraz że masz zainstalowane najnowsze sterowniki karty graficznej i karty dźwiękowej:

  Jeśli masz kartę graficzną NVIDIA, odwiedź stronę **www.nvidia.pl**, aby pobrać sterowniki. Jeśli masz kartę graficzną ATI, odwiedź stronę **www.ati.amd.com**, aby pobrać sterowniki.
- Jeśli korzystasz z wersji płytowej gry, spróbuj zainstalować biblioteki DirectX z płyty. Zazwyczaj można je znaleźć w folderze DirectX w głównym katalogu na płycie. Jeśli masz dostęp do Internetu, możesz odwiedzić stronę **www.microsoft.com** i pobrać najnowszą wersję bibliotek DirectX.

OGÓLNE WSKAZÓWKI PRZY ROZWIĄZYWANIU PROBLEMÓW

- Jeśli korzystasz z wersji płytowej niniejszej gry i ekran autoodtwarzania nie pojawia się samoczynnie po włożeniu płyty do napędu, kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę napędu w oknie „Mój komputer" i wybierz autoodtwarzanie.
- Jeśli gra działa powoli, spróbuj zmienić niektóre ustawienia dźwięku i grafiki w menu opcji gry. Zmniejszenie rozdzielczości ekranu umożliwia zwykle zwiększenie wydajności gry.
- W celu uzyskania optymalnej wydajności możesz wyłączyć inne aplikacje działające w tle (oprócz programu EA Download Manager, jeżeli jest on konieczny do uruchomienia gry), w tym również program antywirusowy (z zachowaniem odpowiednich środków ostrożności).

PROBLEMY Z WYDAJNOŚCIĄ PODCZAS GRY W INTERNECIE

Aby zapewnić płynną grę w Internecie, wyłącz przed uruchomieniem gry wszystkie komunikatory oraz aplikacje do współużytkowania plików i strumieniowania audio/wideo. Tego typu aplikacje mogą wykorzystywać zbyt dużą część przepustowości łącza, co powoduje występowanie opóźnień lub innych niepożądanych efektów w grze.

Gra wykorzystuje następujące porty UDP do komunikacji głosowej:

Porty UDP 3478, 5060, 5062

Zapoznaj się z dokumentacją swojego routera lub zapory internetowej, aby uzyskać informacje na temat udostępniania tych portów podczas gry. Jeśli chcesz grać w biurowej sieci internetowej, skontaktuj się ze swoim administratorem sieci.

CENTRUM POMOCY

W razie kłopotów z niniejszą grą skontaktuj się z Centrum Pomocy EA.

Ponadto w pliku pomocy EA znajdziesz rozwiązania najczęstszych problemów i odpowiedzi na pytania dotyczące prawidłowego używania tego produktu.

Aby otworzyć plik pomocy EA (gdy gra jest już zainstalowana):

W przypadku systemu Windows Vista: przejdź do menu **Start > Gry**, kliknij ikonę gry prawym przyciskiem myszy i wybierz odpowiednią pozycję w menu podręcznym.

W przypadku wcześniejszych wersji systemu Windows: kliknij pozycję Pomoc techniczna w grupie gry w menu **Start > Programy** (lub **Wszystkie programy**).

Aby otworzyć plik pomocy EA (gdy gra nie jest jeszcze zainstalowana):

1. Włóż płytę z grą do napędu optycznego.
2. Kliknij dwukrotnie ikonę „Mój komputer" na pulpicie (w przypadku systemu Windows XP konieczne może być kliknięcie przycisku Start, a następnie ikony „Mój komputer").
3. Kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę napędu, w którym znajduje się płyta z grą, a następnie wybierz opcję „Otwórz".
4. Otwórz plik **Support > European Help Files> Electronic_Arts_Technical_Support.htm**.

Jeśli pomimo informacji zawartych w pliku pomocy EA wciąż napotykasz problemy, skontaktuj się z Centrum Pomocy EA.

CENTRUM POMOCY EA W INTERNECIE

Jeśli masz dostęp do Internetu, odwiedź stronę Centrum Pomocy EA pod adresem:

http://pomoc.ea.pl

Znajdziesz tu wiele informacji na temat DirectX, kontrolerów gry, modemów i sieci, a także informacje o bieżącej konserwacji systemu oraz wydajności. Nasza strona zawiera aktualne informacje dotyczące najczęściej występujących problemów, pomoc związaną z daną grą oraz odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania (FAQ). Z tych samych informacji korzystają nasi technicy podczas rozwiązywania problemów z działaniem gry. Aktualizujemy naszą stronę pomocy codziennie, jeśli zatem szukasz szybkiego rozwiązania, zajrzyj najpierw tam.

KONTAKT Z CENTRUM POMOCY

Jeśli mimo to wciąż potrzebujesz pomocy, skontaktuj się z naszym zespołem (od poniedziałku do piątku w godzinach 9:00 – 17:00).

E-mail: **pomoc_techniczna@ea.com**

UWAGA: Centrum Pomocy nie oferuje informacji dotyczących kodów, sposobu przejścia danej gry itp.

Aby pomóc nam lepiej zdiagnozować dany problem, przed skontaktowaniem się z nami wygeneruj raport diagnostyczny DirectX Twojego komputera:

Kliknij **Start > Uruchom**… i wpisz **dxdiag**. Kliknij OK, a następnie, gdy raport będzie już gotowy, kliknij ZAPISZ WSZYSTKIE INFORMACJE… i zapisz raport na pulpicie Windows.

GWARANCJA

Uwaga: poniższe gwarancje mają zastosowanie jedynie do produktów w wersji pudełkowej. Nie odnoszą się do produktów sprzedawanych w sieci, za pośrednictwem EA Store lub firm trzecich.

OGRANICZONA GWARANCJA

Electronic Arts gwarantuje nabywcy oprogramowania, że nośnik, na którym oprogramowanie zostało zapisane, będzie wolny od wad mechanicznych i wykonania przez 12 miesięcy od daty zakupu. Przez ten czas uszkodzone nośniki będą wymieniane pod warunkiem odesłania oryginalnego nośnika wraz z dowodem zakupu, opisem uszkodzenia i adresem zwrotnym do Electronic Arts Polska, ul. Iłżecka 26, 02-135 Warszawa. Niniejsza gwarancja jest dodatkowa i w żaden sposób nie ogranicza praw ustawowych. Niniejsza gwarancja nie obejmuje samego oprogramowania, które jest dostarczane bez gwarancji, jak i nośnika, jeśli był używany niewłaściwie, został uszkodzony, bądź był nadmiernie eksploatowany.

Electronic Arts nie obejmuje gwarancją produktów zakupionych z drugiej ręki (gdy konsument nie jest pierwszym użytkownikiem produktu).

© 2010 Electronic Arts Inc. EA, logo EA oraz Command & Conquer są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. Wszystkie inne znaki towarowe należą do ich prawnych właścicieli.

WWX01606910MT