COMMAND & CONQUER™ 4
TIBERIAN TWILIGHT
EA

AVISO DE EPILEPSIA

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

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

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

PRECAUÇÕES A TOMAR DURANTE A UTILIZAÇÃO

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

ÍNDICE

Aviso de Epilepsia 1
Instalar o Jogo 3
Começar a Jogar 3
Controlos Completos 4
Paz através do poder 6
Facções 7
Personagens 8
Como Jogar 10
A Tecnologia da Paz 12
Comandar as tuas Forças 16
Skirmish (Escaramuça) 19
Vários Jogadores Online 20
Feitos 21
Sistema de Contagem 21
Unidades 22
Actualizações das unidades 34
Forças de Apoio 42
Dicas de Desempenho 47
Apoio ao Cliente 48
Garantia 49

O JOGO NÃO TERMINA AQUI! REGISTE-SE NA EA!

Crie uma Conta de membro EA e registe este jogo para receber dicas e truques grátis da EA.
Criar uma Conta de membro EA e registar-se é rápido e fácil!
Visite o nosso website em ea.onlineregister.com e registe-se hoje!

WWW.COMMANDANDCONQUER.COM

INSTALAR O JOGO

NOTA: para saber os requisitos do sistema, consulte **www.portugal.ea.com**.

Para instalar (utilizadores com disco):

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

Para instalar (utilizadores EA Store:):

NOTA: se pretender obter mais informações sobre a compra de downloads directos da EA, visite a **www.eastore.ea.com** e faça clique em MAIS SOBRE DOWNLOADS DIRECTOS.

Depois do jogo ter sido descarregado pelo EA Download Manager, faça clique sobre o ícone de instalação apresentado e siga as instruções do ecrã.

Execute o jogo (quando terminar a instalação) directamente através do EA Download Manager.

NOTA: se já tiver comprado um título e pretender instalá-lo num outro PC, primeiro descarregue e instale o EA Download Manager no outro PC e, em seguida, execute a aplicação e inicie a sessão com a sua conta EA. Seleccione o título pretendido da lista apresentada e faça clique sobre o botão início para descarregar o jogo.

Para instalar (Utilizadores online de terceiros):

Contacte o retalhista onde adquiriu este jogo, para obter informações sobre a instalação do jogo ou sobre como efectuar uma transferência e reinstalação de uma outra cópia.

COMEÇAR A JOGAR

Para iniciar o jogo:

Os jogos no Windows Vista™ estão localizados no Menu **Iniciar > Jogos** e nas versões anteriores de Windows™ no menu **Iniciar > Programas** (ou **Todos os Programas**) situado no canto inferior esquerdo do ecrã. (Os utilizadores da EA Store precisam de ter o EA Download Manager a funcionar.)

Nota: no estilo de menu Iniciar Clássico do Windows Vista, os jogos encontram-se em **Iniciar > Programas > Jogos > Explorador de Jogos**.

CONTROLOS COMPLETOS

No campo de batalha, há pouca margem para erros. Aprende os comandos que se seguem até se tornarem naturais para ti e utiliza-os para dispor e dirigir instantaneamente as tuas forças conforme necessário.

INTERFACE	
Mostrar todas as barras de vida	**CTRL** + **~**
Heads-Up Display (Visor de Aviso)	**END**
Criar rádio-farol	**B** + clique esquerdo
Abrir ecrã Pausa	**ESC**
Mostrar nomes dos jogadores	**CTRL** + **INSERT**

Percorrer depressa	Clique direito (manter)
Percorrer Engenheiros	**N**
Definir Favorito 1	**CTRL** + **Q**
Definir Favorito 2	**CTRL** + **W**
Definir Favorito 3	**CTRL** + **E**
Ver Favorito 1	**SHIFT** + **Q**
Ver Favorito 2	**SHIFT** + **W**
Ver Favorito 3	**SHIFT** + **E**
Reposição da câmara	**5**
Mover a câmara para a esquerda	Seta para a esquerda
Mover a câmara para a direita	Seta para a direita
Mover a câmara para cima	Seta para cima
Mover a câmara para baixo	Seta para baixo
Rodar a câmara para a esquerda	**4** (teclado numérico)
Rodar a câmara para a direita	**6**
Aproximar a câmara	**8**
Afastar a câmara	**2**
Lista de jogadores	**O**
Ver último evento EVA	**BARRA DE ESPAÇOS**

COMANDOS DE SELECÇÃO	
Seleccionar uma unidade	Botão esquerdo do rato
Adicionar uma unidade à selecção	**SHIFT** + clique esquerdo
Seleccionar um grupo	Clique esquerdo (manter e arrastar)
Seleccionar todas unidades de combate (não guarda)	**Q**
Seleccionar todas as unidades (incluindo guarda)	**Q** (duas vezes)
Seleccionar unidades correspondentes no ecrã	**V**
Seleccionar todas as unidades correspondentes	**W** (duas vezes)
Seleccionar todas as unidades não combatentes (não guarda)	**E**
Seleccionar todas as unidades não combatentes (incluindo guarda)	**E** (duas vezes)
Seleccionar Crawler	**R**
Centrar no Crawler	**R** (duas vezes)
Sub-grupo seguinte	**TAB**
Sub-grupo anterior	**SHIFT** + **TAB**
Separador de unidades	**Q**
Separador de actualizações	**Y**
Separador de estruturas/poder	**U**
Separador de comandos de unidades	**I**
Botões Construir/Actualizar/Poder	**F1-F10**

COMANDOS DA UNIDADE	
Acção de ataque	**A** + clique com o botão do lado direito
Parar	**S**
Movimento Inverso	**D** + clique com o botão do lado direito
Dispersar unidades	**F**
Guarda	**G** + clique esquerdo
Postura de Hold Fire (Cessar-Fogo)	**H**
Postura de Hold Ground (Protecção de Posição)	**J**
Postura Aggressive (Agressiva)	**K**
Modo Waypoint (Percurso)	**ALT** + acção seguinte
Utilizar primeira habilidade da unidade	**Z**
Utilizar segunda habilidade da unidade	**X**
Utilizar terceira habilidade da unidade	**C**
Dispensar a tua unidade seleccionada	**ELIMINAR**
Re-implementar Crawler	**/**
Movimentação de Formação	Clicar e manter premidos ambos os botões do rato

GRUPOS DE CONTROLO	
Fazer um Grupo de controlo	**CTRL** + **0-9**
Seleccionar um Grupo de controlo	**0-9**
Ver um Grupo de controlo	**ALT** + **0-9**
Seleccionar um grupo predefinido	**~**
Ver o grupo predefinido	**ALT** + **~**

CONVERSAÇÃO	
Abrir conversação	**ENTER**

PAZ ATRAVÉS DO PODER

Tiberium. A chave para a riqueza e poder sem fim. Os primeiros fragmentos caíram na Terra em 1995 e muitos acreditaram que iria mudar a Humanidade para sempre. E mudou.

As Guerras Tiberianas quase reduziram a civilização a cinzas. Por trás de cada atrocidade esteve um homem: Kane, o auto-proclamado Messias da fanática Irmandade de Nod. A sua ambição de controlar Tiberium só foi detida pela Global Defense Initiative (GDI), uma organização militar que jurou defender os ideais de liberdade, paz e segurança. Mas o Tiberium era uma armadilha. Alastrou-se rapidamente pelo mundo, mais virulento y mortífero que qualquer praga. Em 2062, os cientistas da GDI previram que a Terra se tornaria inabitável no período de uma década.

E, então reapareceu Kane… a oferecer tréguas.

Quinze anos mais tarde e a aliança GDI/Nod permanece intacta. O seu projecto conjunto, a Tiberium Control Network (TCN), deteve o caminho em direcção à extinção e domina agora em segurança o mineral tóxico para ajudar a reconstruir o devastado ecossistema da Terra. À medida que a TCN se aproxima da conclusão, a Humanidade parece estar à beira de uma nova Era de Ouro.

Mas muitos, em ambos os lados, esperam ansiosamente pelo dia em que Kane trairá a GDI. E alguns já não querem esperar mais.

FACÇÕES

GLOBAL DEFENSE INITIATIVE

Originalmente o braço militar das Nações Unidas, a Global Defense Initiative (Iniciativa de Defesa Global) destacou-se como resposta à postura cada vez mais agressiva dos Nod no final do séc. XX. Posteriormente, a sua atenção alargou-se para impedir o alastrar do Tiberium. Embora a GDI tenha recursos e seja de confiança mesmos nas piores circunstâncias, teve muito mais êxito na primeira tarefa do que na segunda. Durante seis décadas, a GDI segurou a defesa dos atrozes ataques dos Nod e até confirmou Kane como KIA em, pelo menos, duas ocasiões. Tiberium, por outro lado, provou ser muito mais difícil de erradicar. Ou, pelo menos, até o "muito vivo" Kane apresentar uma solução.

A IRMANDADE DE NOD

Com rumores de ser um culto antigo e poderoso, a Irmandade de Nod gira inteiramente em torno da vontade de Kane e da sua missão de "elevar" a Humanidade. Existindo nas sombras durante décadas—talvez milénios— a Irmandade tornou-se conhecida quando Tiberium chegou à Terra e rapidamente ganhou seguidores atraindo os pobres e os desenraizados do mundo com promessas de "ascensão". As suas tácticas são uma mistura de guerra de guerrilha com ataques rápidos e terrorismo de grande escala, alimentadas por uma mistura ecléctica de milícias com poucos recursos e fanáticos da alta tecnologia. As tréguas de Kane com o seu antigo inimigo deixaram muitos dos seus admiradores confusos e zangados… e abertos a uma nova liderança.

OS ESQUECIDOS

Desafortunados enredados no envenenamento de Tiberium, os Esquecidos não têm um comando central e parecem estar aleatoriamente organizados em bandos tribais. São, no entanto, uma ameaça persistente à Tiberium Control Network e a qualquer pessoa que se atravesse no seu caminho. Embora a maioria do Esquecidos desconfie dos humanos puros, a sua fidelidade pode ser comprada. Como mercenários, os seus serviços são preciosos nas zonas mais desoladas do mundo.

PERSONAGENS

Durante o decorrer da campanha em *Command & Conquer 4 Tiberian Twilight*, vais encontrar vários militares de elite e renegados da GDI e da Nod.

KANE

Interpretado por Joe Kucan

Maquiavélico, carismático, sociopata, possivelmente imortal… muito pouco se sabe acerca do homem que, sozinho, colocou a Terra à beira da aniquilação. O conhecimento profético de Kane relativamente à existência, origens e efeitos do Tiberium transformou a Irmandade de Nod numa potência mundial, praticamente da noite para o dia e muitos milhões de almas estão sob a sua bandeira. Desde então, milhares de milhões pagaram pela sua ambição. O inesperado volte face de Kane de se juntar às forças da GDI pode ser um simples acto de auto-preservação, mas os motivos de Kane nunca foram simples. E ele já esteve morto.

CORONEL LOUISE JAMES

Interpretada por Iona Morris

Louise James subiu nas fileiras da GDI nas linhas da frente, dizimando o exército de Nod com uma bala de cada vez. O seu pai foi um herói condecorado da Primeira Guerra Tiberiana e James não perdeu tempo em destacar-se na Terceira. Infelizmente, quando Kane trouxe os alienígenas Scrin para a Terra, o seu marido e o seu filhos foram dos primeiros a perecer. Agora, forçada a trabalhar com Kane, James conta as horas à espera de qualquer desculpa para matá-lo pela última vez.

EVELYN RIOS

Interpretada por Natacha Roi

A líder eleita de Idris, uma mega-corporação que serve de governo, a Secretária-Geral Rios chegou ao poder numa onda de optimismo que varreu o globo. Idealismos à parte, Rios é uma rapariga de classe média que viu a saúde do seu pai deteriorar-se durante anos como resultado de um cancro relacionado com o Tiberium. Como líder da última super-potência, é uma política astuta e assertiva, determinada a preservar a sua frágil democracia a qualquer custo.

GIDEON

Interpretado por Chris Wolfe

Gideon cresceu nos baldios envenenados da América Média e encontrou a sua vocação quando um pastor itinerante chegou à cidade, a pregar a palavra de Kane. Desde então, desenvolveu a sua própria crença através de uma mistura implacável de populismo evangelista e profecias Nod radicais, chegando até a denunciar Kane como um fraude. E, com Kane fora de palco, a palavra de Gideon está a ganhar terreno entre seguidores novos e antigos.

GENERAL WESLEY RIGGS

Interpretado por Tim Dezarn

Poucas pessoas chegam à idade do General Riggs. E ainda menos sobrevivem a duas guerras tiberianas. Foi isto que fez dele uma lenda, mas Riggs está cansado de lendas, cansado de guerras sem fim. Em vez disso, renunciou a ressentimentos antigos e mediou as tréguas entre a GDI e os Nod, apesar dos duros resultados políticos. Na sua nova função de construtor da paz, Riggs trabalha directamente com Kane e fala frequentemente acerca do desarmamento da GDI. Mas os maus hábitos antigos não permitem que volte as costas a Kane por muito tempo.

COMO JOGAR

Foi-te confiada a segurança da TCN, a última esperança de sobrevivência da Humanidade. Gere os teus recursos de forma sensata, cria e actualiza as tuas forças e executa os objectivos da tua missão.

NÍVEIS DE DIFICULDADE

Easy (Fácil) Um exercício ligeiro para os novatos.
Normal O modo padrão para a maior parte dos jogadores.
Hard (Difícil) Extra doloroso e difícil para os jogadores que querem ser postos à prova.
Brutal O inimigo não comete erros, não mostra medo e tem melhores recursos.

CAMPAIGN (CAMPANHA)

És um experiente comandante da GDI de regresso ao activo depois de ter sofrido terríveis ferimentos, incluindo a perda dos olhos, há um ano atrás. Um implante óptico experimental devolveu-te a visão e também permite que controles a Tiberium Control Network a partir de qualquer ponto no mundo. Na verdade, fazes parte da TCN. Isso transforma-te na arma perfeita para defenderes todas as ameaças de dentro ou de fora.

CAMPANHA COOPERATIVA

Junta-te a um amigo para embarcares em qualquer missão no modo de campanha em conjunto, cada elemento com o seu próprio Crawler e unidades para comandar.

Basta encontrares o teu amigo nas salas de espera ou escolheres um no separador Friends (Amigos): selecciona o seu nome e selecciona o ícone de convidar para o grupo. Depois de que aceite o convite, selecciona Campaign (Campanha) no Selector do Modo de Jogo e, em seguida, selecciona Co-Op e selecciona a missão de campanha que pretendes. Selecciona Play (Jogar) para começares.

Ambos os jogadores têm de ter a sessão iniciada e o jogo em execução para jogar no modo cooperativo.

O ECRÃ DO JOGO

JANELA DE COMBATE

Não podes estar em todo o lado ao mesmo tempo. A janela do combate abrange o pequeno canto do mapa geral onde a tua atenção está actualmente concentrada.

Utiliza as teclas de seta ou clica com o botão direito do rato e mantém para percorreres rapidamente a janela de combate para outros locais do mapa e salta para qualquer secção do mapa clicando com o botão esquerdo no mini-mapa.

O FOG OF WAR (NEVOEIRO DE GUERRA)

Cada unidade tem um campo de visão, portanto o que se vê na Janela de Combate é a soma daquilo que todas as tuas unidades conseguem ver. As áreas para além deste alcance são cobertas por uma bruma, que esconde as unidades e estruturas inimigas, revelando apenas terrenos e edifícios civis. O nevoeiro de combate só é eliminado quando as tuas unidades entrarem ou regressarem a essa área, embora algumas unidades e potências de apoio alarguem o teu alcance visual.

MINI-MAPA

O mini-mapa dá-te uma perspectiva geral do campo de batalha. Revela a posição de estruturas importantes e mostra os movimentos das tropas inimigas antes de as localizares na janela de combate, mas não confies nele cegamente. Alguns inimigos têm capacidades de infiltração. As unidades da GDI aparecem sempre a azul e as unidades Nod aparecem a vermelho. As tuas unidades aparecem a verde.

MISSION OBJECTIVES (CAMPAIGN ONLY) (OBJECTIVOS DA MISSÃO (SÓ CAMPANHA))

Os objectivos da tua missão são apresentados no canto superior esquerdo do ecrã. Tens de completar todos os objectivos primários para completares uma missão. Não te esqueças que os teus objectivos podem mudar durante o decorrer da batalha.

GUARDAR E CARREGAR

Command & Conquer 4 Tiberian Twilight utiliza uma função de gravação automática que guarda automaticamente os progressos e definições do jogo, substituindo os jogos guardados sem confirmação. Guarda os jogos para um único jogador manualmente e nota que os jogos cooperativos não podem ser guardados.

Para carregares um jogo ou escaramuça previamente guardado, prime ESC e selecciona Load (Carregar) a partir do menu principal. Em seguida, selecciona o jogo guardado que pretendes continuar.

A TECNOLOGIA DA PAZ

O sucesso no campo de batalha implica a escolha das unidades em campo, a sua actualização para aumentar a eficácia e tirar vantagens dos despojos de guerra.

A REDE DE CONTROLO TIBERIUM

Utilizando os dados antigos contidos no Tacitus, Kane engendrou uma forma de controlar o alastramento do Tiberium e de aprisioná-lo em segurança… mas precisou dos recursos da GDI para consegui-lo. Anos mais tarde, a Tiberium Control Network está online e próxima da conclusão, a funcionar em nós TCN altamente sofisticados. Estes nós transformaram-se em pontos de contenção para todos os interessados em adquirir o tipo de riqueza e poder que só o Tiberium pode conseguir.

CLASSES

Escolhe uma de três classes distintas no início de cada missão, dependendo da táctica que retendes utilizar em combate. A classe que escolheres determina as Unidades e habilidades especiais que tens disponíveis.

Ataque Consegue uma força arrebatadora colocando em campo caminhantes fortemente armados e tanques aterradores.

Defesa Escava e permite que o inimigo caminhe na direcção da tua armadilha enquanto preparas a tua super-arma.

Apoio Estabelece total superioridade aérea e, depois, muda a maré do combate com as Forças de Apoio.

CRAWLERS

O Veículo de Construção Móvel Mark VII, ou Crawler, é a tua base móvel "tudo em um", responsável por toda a produção de unidades e pesquisa de actualizações. Ao contrário dos MCVs anteriores, as unidades de construção Crawler ainda se mantêm em movimento. Selecciona o teu Crawler a partir de qualquer ponto no mapa premindo **R**.

Ordena que o Crawler descarregue instantaneamente premindo **Z**, ou faz com que descarregue automaticamente depois de chegar a um destino determinado premindo **X**. Depois de descarregar, quaisquer unidades pré-construídas são imediatamente implementadas.

Escolhe desmantelar o teu Crawler a qualquer momento (selecciona-o e, em seguida, prime Delete) e implementa um novo Crawler a partir de uma classe diferente. Todas as unidades existentes e Níveis de actualização da classe antiga mantêm-se activos.

PONTOS DE RENASCIMENTO

Se o teu Crawler for inutilizado ou destruído em acção, tens de repô-lo num ponto de renascimento. O teu ponto de partida é o ponto de renascimento básico, embora possas capturar Torres de Uplink espalhadas pelo mapa para conseguires pontos de renascimento adicionais e voltares à acção mais rapidamente. Os pontos de renascimento também são vitais para a colheita de Tiberium, pelo que é sensato movimentares-te para capturares algumas torres.

CONSTRUÇÃO DE UNIDADES

As unidades são produzidas através do separador Unit UI (UI da unidade). Se o ícone de uma unidade aparecer a cinzento, significa que o teu Crawler não foi suficientemente actualizado. Quando uma unidade comprada estiver pronta, sai do Crawler (se descarregado) e apresenta-se ao serviço.

- Para iniciares uma fila de produção, clica no ícone das unidades que pretendes construir; para encomendares mais da mesma unidade, clica no respectivo ícone repetidamente ou mantém premido shift e clica. Aparece um número no ícone que indica a quantidade de unidades ordenadas. Para cancelares unidades, clica com o botão direito do rato no ícone correspondente.

A construção de cada unidade custa Pontos de Comando (listados na dica da ferramenta). O número total de unidades que constróis é totalmente determinado pelos teus Pontos de Comando disponíveis.

UMA VISÃO, UM OBJECTIVO: as unidades reconstroem-se mais rapidamente nas zonas de renascimento. Ao implementares o teu Crawler, compensa manteres-te na tua área de partida ou dirigires-te directamente para uma Torre de Uplink capturada.

PONTOS DE COMANDO (CP)

Os comandantes recebem um orçamentos de Pontos de Comando para cada missão. Os CP são utilizados à medida que constróis unidades e reembolsados à medida que as unidades são destruídas em combate ou desmanteladas (selecciona a unidade e prime Delete). O total de CP restante é apresentado no topo do painel das unidades. O teu limite de CP varia dependendo da missão ou do número de jogadores.

UMA VISÃO, UM OBJECTIVO: sê cauteloso ao desmantelares unidades! Se durante o desmantelamento forem destruídas pelos inimigos, ganham o dobro dos Pontos de Vitória.

ESTRUTURAS

Exclusivas da classe de Defesa, as estruturas são boas para fortificar uma posição. Avança para o separador de estruturas no painel de unidades para adicionares estruturas à fila de construção.

Tal como as unidades, constróis estruturas enquanto o teu Crawler está em trânsito; ao contrário das unidades, o teu Crawler só contém uma estrutura de cada vez. Tens de descarregar o Crawler para colocares uma estrutura.

UMA VISÃO, UM OBJECTIVO: todas as estruturas são alimentadas remotamente pelo teu Crawler. Se for destruído ou afastado, todas as tuas estruturas passam a estar offline até que renasça um novo Crawler de Defesa. O nível de potência restante é apresentado no topo do painel das unidades.

MELHORAR A TECNOLOGIA

Os comandantes inteligentes mantêm o seu exército melhor equipado que o adversário. Isto significa actualizares as tuas unidades e manteres o teu Crawler em bom estado. As actualizações de Nível do teu Crawler desbloqueiam mais unidades avançadas e melhoram o teu Crawler com armas. Depois de compradas, algumas actualizações continuam a aplicar-se mesmo que mudes de classes.

Existem três níveis de tecnologia para actualizares. A maior parte desbloqueia habilidades especiais das unidades e/ou aumentam a eficácia em combate.

Para actualizares as tuas unidades, acede ao separador Upgrades (Actualizações), no painel das unidades, e clica com o botão esquerdo em qualquer actualização disponível para comprá-la com Pontos de Actualização.

Os Pontos de Actualização são ganhos ao extrair Tiberium. Novas unidades, actualizações, estruturas e poderes são desbloqueados ao ganhares Pontos de Experiência.

TIBERIUM

Os cristais de Tiberium aparecem periodicamente nas plataformas de aterragem de Idris. Envia qualquer unidade para recolhê-los, mas o transporte de Tiberium reduz a velocidade e armadura da unidade e coloca todas as suas habilidades especiais offline, embora mantenha o poder de fogo.

O Tiberium verde concede um 1 Ponto de Actualização, o Tiberium azul concede 2 Pontos de Actualização. O Tiberium vermelho só aparece no modo Campanha e concede automaticamente 5 Pontos de Actualização depois de recolhido (não tem de ser transportado para uma zona de implementação). Colher Tiberium também rende Pontos de Vitória no modo de Vários Jogadores.

- Clica com o botão direito no Tiberium com qualquer unidade seleccionada para recolhê-lo. Para colheres o Tiberium recolhido e transformá-lo em Pontos de Actualização, leva-o para qualquer ponto de renascimento sob o teu controlo.
- Alternativamente, transforma o teu corredor de Tiberium numa bomba móvel. Basta conduzi-lo na direcção de uma massa de inimigos e premir **X** para detoná-lo, conseguindo danos numa área de grandes dimensões. Se a unidade for destruída antes de detonação, o Tiberium é largado e fica disponível para recolha por qualquer unidade activa. Também podes largar Tiberium manualmente premindo **Z**.
- Os Núcleos de Tiberium são deixados para trás quando as unidades são destruídas e podem ser recolhidos para bónus especiais da unidade (ver Veterania da Unidade).

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Quase tudo o que fazes— matar unidades inimigas, capturar nós da TCN, colher Tiberium, vencer desafios de vários jogadores, desbloquear feitos—rende-te Pontos de Experiência (XP). Até ganhas XP por perderes um desafio para vários jogadores, desde que continues a lutar até ao fim. Ganha XP para subires de nível e desbloqueares novas unidades, actualizações, estruturas e poderes.

As tuas forças GDI e Nod mantêm totais e níveis de Pontos de Experiência separados. Favorecer um lado pode deixar o outro perigosamente desproporcionado.

Quando subires de nível, acede ao teu Arsenal para veres o que foi desbloqueado.

UMA VISÃO, UM OBJECTIVO: os Pontos de Experiência são persistentes em todos os modos de jogo… Campanha, Escaramuça e Vários Jogadores. Ganha XP num modo conta para aumentares o nível da tua facção em todos os modos. Se chegares a um beco sem saída no modo para um único jogador, disputa algumas Escaramuças para subires de nível e, em seguida, volta ao modo de Campanha como tropas maiores e melhores.

O ARSENAL

Consulta todas as unidades bloqueadas e desbloqueadas e actualizações acedendo ao arsenal do teu Crawler. Basta seleccionares o perfil e, em seguida, seleccionares Arsenal.

Selecciona GDI ou NOD e, em seguida, a classe que pretendes investigar. Os itens bloqueados são apresentados a cinzento, mas selecciona o seu ficheiro para ficares a saber tudo, incluindo como desbloqueá-los.

REPARAÇÕES

Se uma unidade danificada estiver próxima do teu Crawler descarregado, movimenta-a para o interior do círculo de chaves para repará-la. Caso contrário, algumas unidades são especializadas na reparação das forças aliadas para além (ou em substituição) das capacidades ofensivas, enquanto que outras reparam automaticamente todos os aliados nas suas imediações imediatas como uma capacidade passiva.

Para ordenares que uma unidade repare um aliado, selecciona-a e, em seguida, clica com o botão direito num aliado que precise de reparações.

Atribui uma unidade de reparação, como um Engenheiro, para guardar um aliado seleccionando a unidade de reparação, premindo G e clicando com o botão esquerdo na unidade a guardar. Os guardiões seguem automaticamente a sua ordem, curando a unidade danificada bem como os aliados nas imediações, conforme necessário.

SUPPORT POWERS (FORÇAS DE APOIO)

Uma especialização da classe de Apoio, as Forças de Apoio são habilidades especiais que são desbloqueadas ao ganharem Pontos de Experiência. As Forças de Apoio são atacantes ou defensivas (ou ambas), mas dão-te sempre uma grande margem estratégica.

As Forças de Apoio são ganhas ao ganhares Pontos de Apoio. À medida que lentamente ganhas pontos, realizar a tua função de apoio (reparação e assistência aos aliados, ataque/danos nos inimigos) acelera a tua velocidade de ganhos. À medida que ganhas pontos, os ícones de Forças de Apoio acendem-se à medida que são disponibilizados para utilização. Quando uma Força de Apoio é activada, o custo de pontos é deduzido do teu total de Pontos de Apoio.

UMA VISÃO, UM OBJECTIVO: as Forças e Pontos de Apoio estão relacionados com o teu Crawler. Se o teu Crawler for destruído, todos os Pontos de Apoio perder-se-ão.

- Para utilizares uma Força, acede ao separador Support Powers (Forças de Apoio) no painel da unidade e selecciona o ícone respectivo e, em seguida, clica com o botão esquerdo na área-alvo a implementá-la. As Forças podem ser utilizadas em qualquer ponto do mapa, independentemente de onde se encontre o teu Crawler.

COMANDAR AS TUAS FORÇAS

Os comandantes de sucesso entendem o campo de batalha imediatamente e, em seguida, emitem ordens aos seus exércitos com velocidade e clareza. Os comandantes lendários lêem o fluxo da batalha à medida que se desenrola e mudam de táctica num instante para ultrapassarem a oposição.

CONTROLOS DE MOVIMENTOS BÁSICOS

Movimento Selecciona a(s) unidade(s) que pretendes movimentar. Em seguida, percorrer o cursor na janela Battle (Batalha) para onde pretendes movimentar as tropas e clica com o botão direito do rato.

Ataque Selecciona a(s) tua(s) unidade(s) e, em seguida, coloca o cursor sobre a unidade inimiga que pretendes atacar. Verás o cursor mudar para um ícone de alvo. Clica com o botão direito do rato no alvo.

Movimento de Ataque Selecciona a(s) tua(s) unidade(s) e, em seguida, coloca o cursor sobre a área para onde pretendes que se desloque(m). Prime A e clica com o botão direito do rato. As tuas unidades movimentam-se para o local e atacam quem quer se cruze no seu caminho.

Pontos de Encontro Define um ponto de encontro para todas as unidades recém-produzidas, selecciona o teu Crawler descarregado e, em seguida, clica com o botão direito no local onde pretendes que as unidades se encontrem.

HABILIDADES DA UNIDADE

Muitas tropas e veículos sob o teu comando têm uma habilidade principal e algumas têm até habilidades secundárias e terciárias. Algumas unidades combinam as suas habilidades para conseguirem um efeito espectacular.

As habilidades primárias, secundárias e terciárias de cada unidade contam com as teclas de atalho **Z**, **X** e **C**, respectivamente.

A maior parte das habilidades podem ser ordenadas manualmente e, muitas vezes, têm tempos de repouso entre utilizações. Algumas habilidades são passivas e estão sempre activadas.

UMA VISÃO, UM OBJECTIVO: cruza duas armas de chamas (ou treina uma arma de chama num fogo existente) para criares um combate devastador.

INFILTRAÇÃO

Algumas unidades têm habilidades de infiltração que as tornam invisíveis para as unidades inimigas e radares até que abram fogo. A maior parte entra automaticamente no modo de infiltração sempre que possível sem esperar por instruções.

Outras unidades são especializadas na detecção de unidades de infiltração ou escavadas. Quaisquer inimigos escondidos são revelados depois de entrarem no raio de detecção da unidade.

ESCAVAÇÕES

Certas unidades escavam debaixo de terra, aumentando a sua armadura a troco da velocidade dos movimentos. Uma unidade de escavação torna-se invisível para o inimigo a menos que seja detectada e desenterrada em terreno válido a qualquer momento. A escavação é, em geral, uma habilidade secundária, activada premindo **X**. As unidades de escavação, normalmente, trepam falésias.

SALTOS DE FALÉSIAS

As unidades equipadas com dispositivos planadores ou jactos de salto movimentam-se para cima e para baixo nas falésias. Basta emitires um comando de movimento normal e qualquer unidade com habilidades de saltos de falésias atravessam automaticamente o obstáculo.

VETERANIA DA UNIDADE

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

Veterano Mais resistentes ao fogo inimigo que as unidades padrão.

Elite Mais resistentes ao fogo inimigo que as unidades veteranas.

Heróicas Infligem mais danos e são ainda mais resistentes a fogo inimigo e curam-se automaticamente.

NÚCLEOS TIBERIUM

Os Núcleos Tiberium são deixados para trás quando as unidades são destruídas. Recolhe um Núcleo Tiberium movendo-te sobre o mesmo com qualquer unidade. Recolher um Núcleo Tiberium verde concede-te uma patente de Veterania. Os Núcleos Tiberium azuis só são vistos por unidades de Ataque e concedem uma actualização de arma especial para a unidade que os recolhe.

POSTURAS

Definir a postura da tua unidade determina as suas regras de entrada em acção. Para mudares de postura, selecciona a unidade ou o grupo e selecciona a postura que pretendes a partir do separador Unit Commands (Comandos da Unidade) ou prime a tecla de atalho adequada.

Aggressive (Agressiva) A abordagem da tua unidade, ataque e perseguição de unidades inimigas ou estruturas que entrem na linha de visão.

Hold Ground (Proteger Posição) As unidades mantêm-se estáticas, mas disparam sobre quaisquer inimigos que entrem no alcance das armas. Útil para estratégias defensivas ou unidades de artilharia.

Hold Fire (Cessar-Fogo) As unidades com esta postura não disparam sobre os inimigos nem os perseguem. Útil para unidades sub-reptícias.

Default (Predefinida) As unidades aproximam-se e atacam qualquer inimigo que entre no seu campo de visão, mas não perseguem.

CAPTURAR ESTRUTURAS

Determinadas estruturas, como os Nós TCN e as Torres de Uplink, têm de ser capturadas para poderes aproveitar os seus recursos ou como parte dos objectivos da tua missão.

Para capturares uma estrutura neutra, basta que as tuas unidades se aproximem dela para iniciarem a captura. A barra de captura aparece e o indicador amarelo movimenta-se na direcção da facção da captura (azul para a GDI, vermelho para os Nod). Quando o indicador atingir uma cor, a estrutura é capturada. Se existirem unidades inimigas nas imediações, quem tiver o maior número de Pontos de Comando (por unidade) na área, inicia a captura.

Depois de uma estrutura ser capturada, é coberta por um banho de armadura para indicar a sua nova fidelidade. Uma facção rival toma esta estrutura por ter mais Pontos de Comando na área até que o indicador da barra de captura volte ao branco neutro ou atacando directamente a estrutura para devolvê-la ao estado neutro.

UMA VISÃO, UM OBJECTIVO: apenas as unidades terrestres capturam estruturas, mas qualquer unidade pode atacar uma estrutura capturada e destruir a sua cobertura, devolvendo-a à postura neutra. As construções de defesa não podem capturar estruturas.

GRUPOS DE CONTROLO

Depois de reunires um exército, é boa ideia organizares as tuas unidades em grupos de controlo para melhor implementares as tropas certas para a tarefa certa.

- Para criares um grupo de controlo, selecciona as unidades que pretendes no grupo e, em seguida, prime **CTRL** e qualquer número de **0-9**. Esse número passa a ser a tecla de atalho do grupo.

Selecciona qualquer grupo instantaneamente premindo a respectiva tecla de atalho ou visualiza-o premindo **ALT** + a respectiva tecla de atalho.

MOVIMENTAÇÃO DE FORMAÇÃO

Organiza as tuas tropas para melhor enfrentares qualquer desafio que se apresente colocando-as em formação. Escolhe a formação que pretendes antes de ordenares o movimento. As formações movimentam-se à velocidade da unidade mais lenta.

Para utilizares o movimento de formação, clica e mantém primidos os botões esquerdo e direito e, em seguida, arrasta pelas tuas unidades para mudares o respectivo esquema. As suas tropas deslocam-se agora automaticamente para o destino seleccionado e alinham-se na formação prevista.

UMA VISÃO, UM OBJECTIVO: experimenta utilizar formações em combinação com a postura Proteger Posição para formar uma linha defensiva. Combina a ordem de movimento com a pré-visualização da formação.

ACÇÃO DE ATAQUE

Quando um movimento de ataque é ordenado, as unidades seleccionadas param para atacar as unidades adversárias ou as defesas da base no caminho para o seu destino designado. Esta é uma forma eficaz de enfrentar forças inimigas ou de atacar uma base inimiga.

- Para ordenares um movimento de ataque, selecciona as tuas unidades, prime **A** e clica com o botão direito na área ou na estrutura para a qual pretendes movimentá-las.

MOVIMENTO INVERSO

Por vezes, é necessária uma retirada estratégica. Um movimento de inversão ordena as tuas unidades a recuar enquanto disparam, cobrindo a sua retirada.

- Para ordenares um movimento de inversão, selecciona as tuas unidades, prime **D** e clica com o botão direito na área ou estrutura para a qual pretendes que se movimentem.

UMA VISÃO, UM OBJECTIVO: a armadura em todas as unidades está concentrada no lado que está voltado para a frente. Pode sofrer danos extra se atingida de lado e é especialmente vulnerável a ataques por trás.

FOGO DE FORÇA

Dirige as tuas unidades para bombardearem qualquer parte do mapa emitindo uma ordem de Fogo de Força, independentemente de existirem ou não unidades inimigas presentes. Utiliza o Fogo de Força para aplicares fogo de supressão ou destruíres Tiberium antes do inimigo recolhê-lo.

A maior parte das unidades só pode comandar fogo de força em estruturas neutras; as unidades de artilharia podem aplicar fogo de força em áreas não ocupadas do mapa. Não podes enviar fogo de força sobre unidades aliadas.

- Para ordenares fogo de força, prime e mantém premido **CTRL** e, em seguida, clica com o botão direito no local onde pretendes atacar.

GUARNIÇÃO DE INFANTARIA

Muitas estruturas civis e algumas estruturas e veículos das facções duplicam como cobertura e posições fortificadas para a tua infantaria. As guarnições de infantaria protegem-nas e dão-lhes um bónus no alcance de ataque. Os inimigos que ataquem forças em guarnição precisam de primeiro danificar seriamente o edifício em guarnição, altura na qual quaisquer forças que aí estejam em guarnição saem automaticamente.

- Para colocares uma guarnição numa estrutura, selecciona as unidades de infantaria desejadas e, em seguida, clica com o botão direito num edifício aliado ou neutro. Nem todas as unidades de infantaria podem ser colocadas na guarnição.

GUARDAR ALIADOS

Ordena que qualquer unidade(s) guarde uma estrutura aliada ou amiga com a sua vida. Um Guarda segue o comando e age em conformidade com as suas habilidades; os Guardas de defesa e apoio reparam os seus superiores e os aliados próximos; pelo contrário, os Guardas de ataque atacam qualquer inimigo que se aproxime.

Para emitires uma ordem de guarda, primeiro, selecciona a unidade de Guarda e, em seguida, prime **G** e clica com o botão esquerdo.

As unidades de Guarda não são seleccionada ao premires **Q** para seleccionares todas, mas são adicionadas se premires duas vezes **Q**.

SKIRMISH (ESCARAMUÇA)

As escaramuças são batalhas para um único jogador que te colocam e a aliados de IA contra cinco comandantes de IA ansiosos por te eliminarem. Antecipa os seus ataques, explora as suas fraquezas e capturas os Nós TCN para reclamares a vitória.

VÁRIOS JOGADORES ONLINE

É NECESSÁRIA UMA LIGAÇÃO À INTERNET PERSISTENTE, UMA CONTA EA, REGISTO COM O CÓDIGO DE SÉRIE INCLUSO E A ACEITAÇÃO DO ACORDO DE UTILIZADOR FINAL PARA JOGAR. O REGISTO DO SOFTWARE ESTÁ LIMITADO A UMA CONTA EA POR CÓDIGO DE SÉRIE E NÃO É TRANSMISSÍVEL. O UTILIZADOR TEM DE TER MAIS DE 13 ANOS DE IDADE PARA REGISTAR UMA CONTA EA. EULA, OS TERMOS E CONDIÇÕES EA ONLINE E AS ACTUALIZAÇÕES DE FUNCIONALIDADES PODEM SER ENCONTRADOS EM WWW.EA.COM. A EA PODERÁ FACULTAR CERTO CONTEÚDO INCREMENTAL E/OU ACTUALIZAÇÕES SEM CUSTOS ADICIONAIS, CASO E QUANDO ESTEJAM DISPONÍVEIS. A EA PODERÁ RETIRAR AS FUNCIONALIDADES ONLINE APÓS 30 DIAS DE AVISO PUBLICADO EM WWW.EA.COM.

A guerra continua online, à medida que equipas de cinco jogadores envolvem-se em missões com objectivos para controlarem o Tiberium… e o futuro da Humanidade.

Inicia a sessão com a tua conta EA para acederes à sala de conversação, às listas de amigos e aos convites recebidos.

- Para criares um grupo, selecciona o separador Parties (Grupos) na tua Barra de Comando ou selecciona Invite To Party (Convidar para o grupo) a partir dos menus pendentes da tua lista de amigos. Depois de criares o teu grupo, podes juntar-te aos jogos ou entrar automaticamente nos desafios. Todos os membros do grupo entram automaticamente em qualquer jogo seleccionado pelo Anfitrião.
- Para iniciares um desafio para vários jogadores, selecciona Play (Jogar) para acederes ao ecrã Game Mode Selection (Selecção do Modo de Jogo). Selecciona o separador Auto Match (Desafio Automático) para te juntares rapidamente a um jogo ou o separador Custom Match (Desafio Personalizado) para pesquisares os jogos disponíveis. Antes de te juntares a um jogo, tens de seleccionar a tua facção.

AutoMatch (Desafio Automático) A correspondência automática coloca-te contra adversários aleatórios de acordo com o teu nível de habilidade. Joga contra humanos ou IAs. Basta escolheres a tua facção, o teu tipo de jogo e seleccionares Find Game (Encontrar jogo).

Custom Match (Desafio Personalizado) Aqui, podes procurar os vários jogos. Selecciona o teu tipo de desafio, a opção de privacidade e escolhe Host (Anfitrião) ou Join Game (Juntar-se ao Jogo).

Join Game (Juntar-se ao) Aqui podes procurar desafios personalizados e juntar-te a um que pretendas clicando duas vezes ou escolhe o jogo pretendido e selecciona Join (Juntar-se).

Host Game (Jogo de Anfitrião) Especifica o mapa, os observadores, o número de jogadores e a dificuldade da IA e vê se te batem no teu próprio jogo. Na sala do jogo, as patentes aparecem à esquerda da ranhura de cada jogador. Os mapas e os níveis de dificuldade da IA são seleccionados a partir dos menus pendentes. Também podes optar por observar o jogo em vez de jogares passando para a ranhura de observador.

UMA VISÃO, UM OBJECTIVO: para veres todas as estatísticas da tua carreira, selecciona Profile (Perfil) e, em seguida, Service Record (Folha de serviço) a partir do menu principal.

PONTOS DE VITÓRIA

A equipa vencedora num desafio para vários jogadores é determinada pelos Pontos de Vitória. Ganha-os alcançando objectivos como assegurar Nós TCN, destruir unidades inimigas ou colher Tiberium (que também rende Pontos de Actualização para toda a equipa). Lembra-te: quaisquer Pontos de Experiência ganhos no modo Vários Jogadores também transita para os jogos de Escaramuça e Campanha.

UMA VISÃO, UM OBJECTIVO: em qualquer cenários para vários jogadores, a equipa vencedora é, geralmente, aquela com uma boa mistura de classes, boa comunicação e um bom trabalho de equipa. As equipas com os cinco jogadores a correr para o ataque independentemente têm mais probabilidades de verem um fim implacável.

CONVERSAÇÃO

Depois de entrares no jogo, abre a conversação para conversares com outros jogadores ao vivo. Prime Enter para abrires o painel de conversação; selecciona TALK to Everyone (Falar com todos) ou Talk to Allies (Falar com Aliados) para iniciares a conversação.

Quando estiveres fora de um jogo, podes conversar com os jogadores através de um canal ou através do envio de mensagens privadas. Todos os jogadores no teu canal estão na lista do canto inferior direito e quaisquer mensagens que escrevas são apresentadas a todos os presentes no canal. Para falares com uma pessoa em privado, escreve "/tell" seguido de um espaço e o nome do jogador; em seguida, escreve a mensagem.

RÁDIOS-FAROL

Prime B para colocares um rádio-farol que só os teus aliados vejam e clica com o botão esquerdo na área do mapa para colocá-lo.

FEITOS

Cada facção e classe tem uma lista de feitos que são desbloqueáveis. Cada feito concede-te pontos de experiência adequados à dificuldade do feito. Para obteres uma lista completa dos feitos e de como obtê-los, selecciona Service Record (Folha de Serviço) e selecciona ACHIEVEMENTS (Feitos).

SISTEMA DE CONTAGEM

Todas as unidades têm vulnerabilidades. Implementa as tuas tropas para ganhares vantagens sobre as fraquezas dos teus inimigos e afastá-los de forças superiores.

	LUZ	SOLO MÉDIO	AR MÉDIO	PESADO	REFORÇADO	CRAWLER
Arma	Bom	Neutro	Neutro	Fraca	Fraca	Fraca
Canhão	Neutro	Bom	Não pode atingir	Neutro	Fraca	Fraca
Foguete	Neutro	Neutro	Bom	Neutro	Fraca	Fraca
Laser	Fraca	Neutro	Neutro	Bom	Fraca	Bom
Explosão	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Bom	Fraca

UNIDADES

Tens uma vasta gama de forças sob o teu comando, cada uma com uma função única e habilidades especiais e quase todas podem ser actualizadas. A chave para a vitória é saber quando, onde e —acima de tudo— como implementá-las. Passa com o rato sobre o ícone de qualquer unidade para abrires as sugestões e leres acerca das suas habilidades, efeitos das actualizações e tipos de armadura.

UMA VISÃO, UM OBJECTIVO: muitos veículos planadores e infantaria da GDI podem saltar de falésias para uma melhor manobrabilidade. Da mesma forma, algumas unidades Nod podem escavar subterraneamente para se movimentarem no mapa sem serem detectadas.

ENGENHEIRO

Uma unidade rápida de não combate com armadura ligeira, os Engenheiros excedem-se na captura de cristais Tiberium, no controlo e na manutenção do bom estado das unidades amigas.

GDI
ATAQUE

TALON

Uma plataforma de foguetes de ataque rápido, o Talon é um planador leve e prático com uma superfície surpreendentemente eficaz e funcionalidades anti-aéreas.

WOLF

As suas armas gémeas implicam necessariamente tempo, mas o Wolf continua a ser a última coisa que a infantaria inimiga quererá ver à sua frente.

HUNTER

O tanque de batalha para toda a obra da GDI, a arma do Hunter consegue danos a sério. Mas a sua capacidade de maior velocidade em comparação com unidades do mesmo género é o que faz com que o Hunter se mantenha no activo.

TITAN MK. II

O todo-o-terreno Titan Mk. II é apenas um caminhante de classe média, mas o seu canhão de laser de longo alcance pode destroçar inimigos pesados antes de sequer se aperceberem.

BULLDOG

Alguém equipou um jipe com uma metralhadora pesada e totalmente automática e chamou-lhe Bulldog. E, para fazer jus ao nome, não é bonito, mas faz o que é preciso.

STRIKER

Um caminhante super leve, o Striker adiantar facilmente as unidades inimigas atingindo-as com o seu laser.

SHOCKWAVE

Construída para fins de cerco, a Shockwave dispara cápsulas sónicas para danos temporizados. Adicionar uma segunda cápsula antes da detonação da primeira cria um efeito de ressonância verdadeiramente devastador.

SANDSTORM

Apesar do nome, a especialidade do Sandstorm é tirar os pássaros do céu com um míssil de alto rendimento ou uma saraivada de mísseis mais pequenos—ideal para aeronaves.

COMMANDO

Os Commandos são infantaria em armaduras potentes, saltam para o combate e desferem cortinas de balas e foguetes montados no ombro; as actualizações acrescentam explosivos C4 destruidores de estruturas. Os Commandos concedem máxima veterania quando em guarnições e nunca falham. Só é permitido um Commando por jogador.

TANQUE MAMMOTH

A força imparável e um objecto imóvel num único equipamento. O Tanque Mammoth pode apagar os atacantes com canhões pesados duplos e foguetes. Um "laser atordoador" também força os alvos a atacar o Mammoth sobre outras unidades… algo que qualquer soldado normal não faria.

REFRACTOR

O Refractor parece puramente defensivo, com um enorme escudo montado na dianteira que reflecte as armas dos inimigos. Mas quando o espelho se abre para revelar um canhão a laser Skybeam, é a última coisa que o adversário vê.

MASTODON

Os Mastodons são caminhantes pesados que libertam ataques explosivos e, depois, arrumam quaisquer sobreviventes com lançamentos de mísseis. As actualizações acrescentam profundidade, que danifica tudo à sua passagem. Em termos simples, o Mastodon provoca a extinção do inimigo.

DEFESA

DOZER

A principal função do Dozer é construir postos militares, plantar campos de minas e preparar estruturas.

SPARTAN

Basicamente, uma arma sobre rastos, a armadura do Spartan transforma-o num escudo ideal fornecendo apoio. Depois de "destruído", transforma-se numa torre reparável.

ZONE LANCER

Os Zone Lancers são potentes unidades de laser, que se podem colocar numa plataforma fixa, sacrificando a mobilidade a favor de um maior alcance e armadura mais pesada.

ZONE TROOPER

A infantaria móvel no seu melhor, o Zone Trooper utiliza os jactos planadores da sua armadura e corridas para manter o movimento e um canhão montado num braço para deter os tanques. As actualizações permitem os saltos de falésias.

ZONE ENFORCER

Os Zone Enforcers são soldados da linha da frente, com a tarefa de eliminarem a infantaria inimiga e os veículos ligeiros. Uma simples espingarda automática alimentada com cinto trata do assunto, uma corrida rápida mantém os alvos dentro do alcance e as granadas anti-estruturas desimpedem o caminho. As actualizações permitem os saltos de falésias.

ZONE DEFENDER

A zona aérea do inimigo é rotineiramente assolada por uma única mulher com dois enormes lança-foguetes aos ombros. Os Zone Defenders não fazem muito mais, mas mantêm os céus da GDI limpos. As actualizações permitem os saltos de falésias.

ZONE RAIDER

O Zone Raider é um exército de uma só mulher, treinada para eliminar estruturas com um laser de corte de curto alcance e plantar bombas com uma velocidade assombrosa e uma precisão mortal. As actualizações permitem os saltos de falésias.

ARMADILLO

Um transporte de tropas armado e blindado, o Armadillo transporta até três tropas para a batalha.

ZONE CAPTAIN

Os Zone Captains destinam-se à caça grossa, utilizando um ataque de iões a partir das plataformas de armas orbitais da GDI para eliminar unidades terrestres e estruturas inteiras.

RHINO

Um tanque de defesa, o Rhino é um bloco maciço de armadura em movimento. Depois de implementado, transforma-se em artilharia sónica estacionária que também desenterra automaticamente inimigos próximos.

JUGGERNAUT

O Juggernaut é um lança-morteiros de longo alcance, ideal para largar cápsulas de artilharia ou bombas viscosas mesmo para o centro das forças inimigas.

POSTO EXTERIOR

Colocando uma presença GDI em áreas distantes, o Posto Exterior oferece um raio de construção considerável, detecção de acção de infiltração e várias actualizações de apoio às unidades amistosas.

BUNKER

Uma estrutura de cobertura pesada para a infantaria da GDI, o Bunker é um bom local para criares uma guarnição de até três tropas. A actualização proporciona um sistema de defesa de metralhadora e reforça a sua armadura.

CANHÃO DE PROTECÇÃO

Os Canhões de Protecção são plataformas anti-tanque estáticas que defendem o território da GDI. As actualizações fornecem cápsulas sónicas que abrandam o alvo - supondo que sobrevive à explosão inicial.

TORRE DE MÍSSEIS

Sozinha, uma Torre de Mísseis GDI é uma plataforma robusta contra armas anti-aéreas/terrestres, mas podem ser ligadas várias torres para ataques coordenados sobre qualquer inimigo. A actualização reforça a sua armadura.

TÚNEL

Uma rede de transporte instantânea, a criação de um sistema de túneis permite aos Comandantes transportarem as suas forças do Ponto A para o Ponto B num instante. A actualização acrescenta escudos e aumenta a capacidade para incluir unidades pesadas.

FALCON MLRS

O Falcon é um motor de bombardeamento de foguetes. Suficientemente eficaz a solo, é no entanto possível ligar vários Falcons para eliminar completamente qualquer alvo.

FEIXE DE FOCO

Os Feixes de Foco disparam um laser térmico contínuo, que cozinha os adversários de dentro para fora. Mais eficazes em armaduras pesadas.

ARTILHARIA SKYSTRIKE

Quando a GDI quer enviar uma mensagem, o Skystrike entrega-a com uma autoridade avassaladora. O seu alcance extremamente longo exige que os detectores eliminem o Nevoeiro de Combate para maximizarem a sua eficácia.

ESCUDO DE CRISTAIS

O Escudo de Cristal é um escudo da GDI com capacidade para suportar ataques pesados prolongados… excelente para proteger áreas-chave de danos. Numa emergência, também pode estabilizar todas as unidades no interior do escudo, tornando-as invulneráveis, mas incapazes de agir.

CANHÃO DE IÕES

A plataforma de armas orbital da GDI, com capacidade para redesenhar um mapa num único e devastador ataque de iões. Disparar o Canhão de Iões antes de estar completamente carregado reduz a capacidade de danos.

APOIO

ORCA

A Orca não é muito útil na água, mas pode ser implacável nas modalidades ar-ar e ar-terra, cortesia dos seus painéis de lança-foguetes duplos.

SHEPPARD

Os Sheppards são pequenos tanques de apoio resistentes, com boas capacidades defensivas e, mais importante, oferecem um bónus de esquiva aos amigos próximos. Também não são maus a esquivarem-se.

HURRICANE

Uma nave armada de classe média com uma grande surpresa, as armas duplas da Hurricane contam com painéis de detecção, esgotando a armadura do inimigo e fornecendo uma perspectiva de detecção de infiltração sobre os adversários.

SPANNER

Cada força de ataque rápida precisa de uma ou várias Spanner de apoio com feixes de reparação e amortecedores de armas para a resistência do inimigo.

PALADIN

Igualmente adepto do ataque e da defesa, o Paladin pode eliminar alvos pesados com facilidade ou, se a sua arma principal estiver desactivada, alvejar automaticamente e destruir o fogo inimigo.

HAMMERHEAD

O Hammerhead é uma nave pesada de grande imponência, que amortece a investida dos inimigos com o aumento da velocidade de fogo. Em seguida, engrena as suas armas e dispara foguetes para um resultado de muitos danos/pouca precisão.

CONDUCTOR

Ter um Conductor na tua força é como ter um Engenheiro chefe a reparar todas as unidades à sua volta, armado com um lança-granadas EMP e com capacidade para deter as unidades inimigas nos seus trilhos.

FIREHAWK

Os Firehawks movimentam-se rapidamente, surpreendendo alvos terrestres ou alvejando alvos aéreos com cortinas de mísseis. Os recarregamentos demoram algum tempo, mas os resultados compensam a espera.

KODIAK

O monstro de armas pesadas da GDI, o Kodiak conta com três canhões de rebentamento de montagem inferior para causar problemas no solo e três torres de montagem superior para incursões aéreas.

THUNDERHEAD

O maior canhão de laser móvel do arsenal da GDI, os Thunderheads alternam entre os modos terrestre e aéreo e só disparam sobre os alvos—após um longo aquecimento—à sua própria altitude.

ARCHANGEL

Archangel é a nave de apoio de capital da GDI, capaz de mitigar o fogo do inimigo com quatro feixes de reparação, sabotar as armas inimigas e aumentar o impacto de armas amistosas no alcance da sua influência.

A IRMANDADE DE NOD
ATAQUE

RAIDER

Os Raiders não parecem ser muito mais que um conjunto de rodas rápido com uma metralhadora montada no topo

MANTIS

Extraordinariamente versátil para as suas dimensões reduzidas, o Mantis emprega mísseis duplos para utilização contra aeronaves, mas a recolha de um Núcleo Tiberium azul acrescenta um míssil balístico de montagem traseira para ataques terrestres mais espectaculares.

AVENGER

O Avenger serve como o principal tanque dos Nod, atingindo os hereges com o seu canhão principal, espalhando, em seguida, minas após a sua destruição.

SCORPION

À distância, o laser traseiro do Obelisco de Scorpion queima os inimigos dos Nod. De perto, as suas garras imobilizam as vítimas, transformando-as em presas fáceis para a ferroada do laser.

MOTA DE ATAQUE

Uma moto de atropelamento e fuga com foguetes duplos, as Motas de Ataque são excelentes agressoras: baratas, abundantes e descartáveis.

TANQUE SPIDER

Um tanque super leve, o laser do Tanque Spider é fraco sozinho, mas depois de ligado a outros Spiders, pode criar uma verdadeira teia de morte para apanhar inimigos mais poderosos.

TANQUE FLAME

O Tanque Flame tem um objectivo: purificar os descrentes. Mesmo no leito da morte, o tanque descarrega fogo sobre os seus inimigos detonando os seus depósitos de combustível de uma forma espectacular.

TANQUE STEALTH

Esguios e difíceis de atingir, os Tanques Stealth fogem à detecção dos radares para se esgueirarem sobre unidades inimigas e libertarem danos elevados a partir de foguetes de fogo rápido.

CYBORG COMMANDO

A evolução seguinte na tecnologia ciborgue dos Nod, os Cyborg Commandos atacam destemidamente os seus inimigos com laser até danificá-los e tomam de assalto ciberneticamente qualquer veículo que encontrem.

AVATAR

Caminhantes de combate pesados, os Avatars são adversários ferozes com três canhões montados. À medida que sofrem danos, os canhões caem e a velocidade aumenta, mas as actualizações permitem a regeneração total.

SPECTRE

Artilharia de infiltração de ataque rápido, o armamento de explosão dos Spectre provoca danos a longo alcance. Acrescentar um catalisador de Tiberium às suas cápsulas também cria um efeito de área de devastação.

WIDOW

Um aterrador tanque pesado por si só, o Widow pode ligar-se a quatro tanques Spider (expansível a seis com um Núcleo Tiberium azul) para além de sugar o seu poder para aumentar exponencialmente a potência do seu laser.

DEFESA

ESCRAVO

Os Escravos constróem postos de comando e abordagens de aproximação a minas e trabalham avidamente para repararem estruturas danificadas.

CENTURIÃO

Fiéis seguidores na armadura potente, os Centuriões estão equipados com um canhão de braço e um escudo deflector que se instala quando estão estacionários, protegendo-os de todos os danos.

REAPER

Uma presença eterna no arsenal dos Nod, o Reaper é um ciborgue que caminha como uma aranha e é dotado de um laser com capacidade de curar lentamente os seus danos.

ILUMINADOS

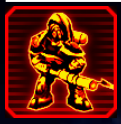
A infantaria abençoada dos Nod, os Iluminados empunham canhões de braço e, à beira da morte, arrancam numa corrida suícida em direcção ao inimigo mais próximo.

DEVOTO

Personificação da visão e do objectivo, o Devoto transporta a palavra de Kane para o campo de batalha juntamente com as suas armas pesadas. As actualizações acrescentam uma segunda arma à causa.

ASCENDED

Os Ascended rasgam um trilho no céu, destruindo as aeronaves hereges com os seus foguetes montados no ombro.



BLACK HAND

Homens escolhidos pelas suas aptidões e fervor, os Black Hand estão entre os assassinos mais implacáveis dos Nod. As suas armas de eleição são as armas de chamas e as bombas de Água Benta.

RECKONER

O Reckoner transporta até três fiéis guerreiros para o combate, mas não podem disparar durante o movimento e, se um Reckoner actualizado for destruído durante a escavação, perdem-se todos.

HIGH CONFESSOR

O Tiberium corre nas veias dos High Confessors. Os homens santos de Nod empunham lança-raios de Tiberium, que se alastram a vários hereges, com potência suficiente para destruir até tanques e estruturas pesadas.

AFTERSHOCK

Depois de aplicado, o Aftershock percorre continuamente dois ataques de danos; uma onda de choque geográfica que também reduz a capacidade de esquiva e uma explosão em nuvem de Tiberium que corrói as unidades inimigas.

UNDERMINER

Um tanque especializado em emboscadas, o Underminer lança um ataque explosivo de escavação sobre os descrentes que vagueiam pelo mapa.

POSTO EXTERIOR

para pregar a palavra de Kane em terras distantes, o Posto Exterior de Nod permite a construção de edifícios e pode ser actualizado para encobrir unidades e estruturas amigas.

BUNKER

O correspondente de Nod ao bunker da GDI, é o local de reflexão e contemplação silenciosa para os homens de infantaria. Também funcionam como escavação quando actualizados.

TORRE VIPER

Um canhão humilde e potente de posição fixa para atacar os descrentes. As actualizações permitem a escavação para se esconder até emergir numa gloriosa emboscada.

PLATAFORMA DE FOGUETES

As Plataformas de Foguetes disparam rajadas de mísseis, conseguindo um grande resultado à custa de uma recarga prolongada. Também funcionam como escavação quando actualizados.

TÚNEL DE ESCAVAÇÃO

Uma rede subterrânea que transporta miraculosa e instantaneamente infantaria leal e veículos de um local para outro. A actualização acrescentar um campo de disfarce e permite o transporte de unidades pesadas.

COLUNA DE CHAMAS

Concebida para largar bombas anti-aéreas/terrestres no coração do inimigo, as Colunas de Chamas também podem ser actualizadas para incluírem lança-chamas de curto alcance.

OBELISCO DE LUZ

Uma arma de laser de cristal de 360 graus, mais eficaz contra unidades pesadas. Quando o Obelisco de Luz é actualizado, os danos afectam as unidades próximas do alvo principal.

INCINERADOR

Depois de disparado, o Incinerador bombardeia toda uma área com microondas, aumentando de intensidade até que já não resta nada. A pontaria não pode ser ajustada a meio do ciclo.

TORRE DE PERTURBAÇÃO

A Torre de Perturbação é a melhor defesa de Nod, capaz de proteger áreas vitais de ataques. Também muda para um dispositivo de disfarce, escondendo-se dos olhos heréticos.

TEMPLO DE NOD

A mais sagrada de todas as catedrais, o Templo de Nod é um local de pia adoração, que alberga um silo de mísseis balísticos. Mesmo os poucos que sobrevivem às primeiras capacidades de ataque do Templo, provavelmente, morrerão devido à corrosão do Tiberium.

APOIO

VENOM

Uma pequena nave que lança foguetes, os Venoms trabalham melhor em grupos, utilizando a velocidade para assediar e dividir as forças inimigas.

COBRA

Os Cobras rasgam os céus, procurando descrentes terrestres para atingir com os seus canhões. Os Cobras actualizados acrescentam acção de infiltração ao seu repertório.

MARAUDER

Mais blindado que a maior parte dos veículos do seu tamanho, a arma tipo espingarda do Marauder dispara cápsulas corrosivas mergulhadas em Tiberium.

SCALPEL

Este obelisco de cura de vida repara unidades de terra e de ar. Os Scalpels também lançam purgas para a remoção de obstáculos em nome de Kane.

TYRANT

Os Tyrants são tanques de intercepção, que aceleram à frente da força principal para atingir inimigos pesados e unidades de terra com o seu laser. Os Tyrants também pode escavar e aumentar a velocidade de fogo de todas as unidades amigas na área.

SALAMANDER

Quando Kane deseja total superioridade aérea, os seus seguidores lançam a Salamander. As suas quatro baterias de foguetes disparam-se independentemente, enquanto que as unidades de chamas purificam o terreno em baixo.

HIJACKER

Ciborgues de inteligência Nod, os Hijackers confundem os sistemas de mira do inimigo e podem até piratear as unidades inimigas com um golpe rápido.

VERTIGO

O Vertigo é um bombardeiro voador… rápido a entrar, rápido a sair e sem nada que resista à sua passagem. As actualizações transformam-no num bombardeiro de infiltração.

LEVIATHAN

A nave capital de Nod e centro de comando. A Leviathan confere um bónus de armadura aos seus fiéis, enquanto que três lançadores de bolas de fogo anti-terrestres enviam os hereges para o túmulo. As actualizações acrescentam drones aéreos ao seu arsenal.

BASILISK

Fiel ao seu nome, o Basilisk pode congelar as unidades terrestres com um campo de estase ou acabar com todas as investidas com a matriz de laser.

MEDUSA

O verdadeiro terror da Medusa é o seu Flux Blaster, uma arma de fogo contínuo que localiza os seus alvos para onde quer que fujam. Também serve Nod com um enorme foguete EMP e habilidades de cura das unidades.

OS ESQUECIDOS

VISCEROID

Os Visceroids já foram humanos, até que o Tiberium os transformou nesta criaturas inchadas e explosivas.

IRONBACK

Construídos para serem duros e não bonitos, os Ironbacks contam com um movimento devastador que afecta tanto os veículos quanto a infantaria.

SCRAPBUS

Basicamente um autocarro desmantelado onde se montaram metralhadoras, os Scrapbuses são veículos de raides equipados como um dispositivo dianteiro para detectar minas.

ACTUALIZAÇÕES DAS UNIDADES

Compra actualizações para as unidades com os Pontos de Actualização, aumentando a tua eficácia em campo.

MELHORIAS DA GDI

TECNOLOGIA NÍVEL 2

Desbloqueia unidades de Nível 2 e actualiza e acrescenta uma arma MCV de Nível 2.

TECNOLOGIA NÍVEL 3

Desbloqueia unidades de Nível 3 e actualiza e intensifica o MCV.

IMPULSO DE ALCANCE

Aumenta o alcance da arma e o alcance de visão de todas as unidades do Nível 1.

AUMENTO DE VELOCIDADE

Aumenta a velocidade de movimentos de todas as unidades do Nível 1.

REFORÇO DE RIPOSTAGEM

Reduz o tempo de carga ou recarga de todas as unidades de Arma e Laser de Nível 1.

REFORÇO DE PRECISÃO

Aumenta as hipóteses de disparos certeiros em 50% para as unidades de Canhão e Foguete do Nível 1. As unidades de foguetes deixam de falhar os alvos em movimento. As unidades de canhões deixam de falhar em movimento.

AMPLIFICADOR DE RESSONÂNCIA (ATAQUE)

Actualiza a Onde de Choque com um Amplificador de Ressonância, aumentando a sua capacidade de esquiva e permitindo a detecção de actividade de infiltração num raio reduzido.

TEMPESTADE DE MÍSSEIS (ATAQUE)

Concede à Sandstorm a capacidade da Tempestade de Mísseis, que permite disparar foguetes com menos precisão com área de danos. Também acrescenta área de danos ao Talon e Commando.

KIT DE DEMOLIÇÕES (ATAQUE)

O Commando transporta cargas de C4 que podem ser lançadas contra estruturas e unidades pesadas para grandes danos.

ARMADURA COMPOSTA (ATAQUE)

Aumenta a saúde e a velocidade do teu MCV.

REVESTIMENTO DE ESPELHO (ATAQUE)

Concede ao Refractor a capacidade de refracção, que divide os danos recebidos em vários feixes de saída quando activado. Também fornece ao Refractor e ao Tanque Mammoth um revestimento de espelho, que concede passivamente a oportunidade de reflectir os ataques dos inimigos.

BAÍAS DE DISPERSÃO (ATAQUE)

Equipa o Mastodon com cargas de profundidade lançadas a partir de ambos os lados da unidade.

SISTEMAS DE RESERVA (ATAQUE)

Ganham saúde ao longo do tempo e levantam-se automaticamente ao atingirem a saúde total, sob o teu comando.

ARMADURA COMPOSTA AVANÇADA (ATAQUE)

Aumenta ainda mais a saúde e a velocidade do teu MCV.

TREINO MÉDICO (DEFESA)

Fornece Treino Médico a toda a infantaria, o que aumenta os seus níveis de saúde e cura todos os elementos quando estão colocados numa guarnição num veículo ou edifício.

REPARAÇÕES MELHORADAS (DEFESA)

Aumenta a velocidade de reparação do Dozer GDI e aumenta o raio de reparação e quantidade de reparações do MCV de Defesa.

KITS DE ASSALTO (DEFESA)

Aumenta a velocidade, permite saltos de falésias e acrescenta a capacidade de Jactos de Saltos para encurtar rapidamente a distância até ao alvo.

MATRIZ DE DEFESA (DEFESA)

Cria um Escudo de Defesa num raio de grande alcance em torno do MCV.

DOZER REFLECTOR (DEFESA)

Fornece lâminas de dozer reflector para o Armadillo e Rhino, que têm a oportunidade de devolver os ataques ao atacante.

BOMBAS VISCOSAS (DEFESA)

Permite ao Juggernaut lançar uma série de minas grandes e visíveis.

ESCUDOS MELHORADOS (DEFESA)

Aumenta a resistência do escudo e a regeneração do MCV, Escudo de Cristal, Túnel e Posto Exterior.

MATRIZ DE MOBILIDADE (DEFESA)

Cria um escudo de defesa num raio de grande alcance em torno do MCV quando em movimento.

AMORTECEDORES DE ARMAS (APOIO)

Quando activados, reduzem a velocidade de fogo dos inimigos próximos.

MOTOR BERZERKER (APOIO)

Quando activado, o Hammerhead dispara rapidamente, mas com pouca precisão, com uma velocidade de movimentos reduzida e esquiva por um período de tempo reduzido.

PROJECTOR DE ELECTRÓLISE (APOIO)

Permite ao Conductor electrificar a área-alvo, atingindo as unidades inimigas.

IMPULSIONADORES AVANÇADOS (APOIO)

Intensificam o sistema de propulsão do MCV para permitir uma maior velocidade de movimentos.

MANOBRAS DEFENSIVAS (APOIO)

Quando utilizadas, o Kodiak aumenta drasticamente a sua armadura e velocidade, aumenta passivamente a armadura dos aliados próximos e já não pode disparar.

CAMPO DE GRAVIDADE (APOIO)

A arma principal fixa o alvo e reduz significativamente a sua hipótese de esquiva. Também abranda todas as unidades no raio de alcance do alvo.

RECONSTRUÇÃO AUMENTADA (APOIO)

Permite ao Archangel implantar-se, reparando os aliados próximos.

CAPACITADORES CARREGADOS (APOIO)

Aumenta a velocidade de obtenção de Pontos de Apoio para a utilização de Forças de Apoio.

ACTUALIZAÇÕES DE UNIDADES NOD

TECNOLOGIA NÍVEL 2

Desbloqueia unidades de Nível 2 e actualiza e acrescenta uma arma MCV de Nível 2.

TECNOLOGIA NÍVEL 3

Desbloqueia unidades de Nível 3 e actualiza e intensifica o MCV.

IMPULSO DE ALCANCE

Aumenta o alcance da arma e o alcance de visão de todas as unidades do Nível 1.

AUMENTO DE VELOCIDADE

Aumenta a velocidade de movimentos de todas as unidades do Nível 1.

REFORÇO DE RIPOSTAGEM

Reduz o tempo de carga ou recarga de todas as unidades de Arma e Laser de Nível 1.

REFORÇO DE PRECISÃO

Aumenta as hipóteses de disparos certeiros em 50% para as unidades de Canhão e Foguete do Nível 1. As unidades de foguetes deixam de falhar os alvos em movimento. As unidades de canhões deixam de falhar em movimento.

RASTO DE CHAMAS (ATAQUE)

Concede o Rasto de Chamas aos Tanques de Chamas, o que aumenta a velocidade e deixa um rasto de fogo.

CAMPO DE INFILTRAÇÃO (ATAQUE)

Aumenta o bónus de esquiva do Tanque Stealth e oferece um pequeno raio de acção de infiltração.

MÓDULO DE INFILTRAÇÃO (ATAQUE)

Concede acção de infiltração ao Cyborg Commando.

GERADOR DE INFILTRAÇÃO (ATAQUE)

O MCV torna-se sub-reptício no modo de estrutura.

CATALISADOR DE TIBERIUM (ATAQUE)

Melhora a artilharia Specter com cápsulas de Tiberium, que deixam para trás uma nuvem de Tiberium e reduzem a armadura do inimigo.

ARACNOFOBIA (ATAQUE)

Reduz a experiência necessária para obter veterania nos Tanques Spider e Widows.

SISTEMAS DE RESERVA (ATAQUE)

Ganham saúde ao longo do tempo e levantam-se automaticamente ao atingirem a saúde total, sob o teu comando.

GERADOR DE INFILTRAÇÃO MÓVEL (ATAQUE)

O MCV torna-se sub-reptício quando móvel.

TREINO MÉDICO (DEFESA)

Fornece Treino Médico a toda a infantaria, o que aumenta os seus níveis de saúde e cura todos os elementos quando estão colocados numa guarnição num veículo ou edifício.

REPARAÇÕES MELHORADAS (DEFESA)

Aumenta a velocidade de reparação do Escravo Nod e aumenta o raio de reparação e quantidade de reparações do MCV de Defesa.

ARMAMENTOS DAS TREVAS (DEFESA)

Concede à maior parte dos elementos de infantaria de Nod novas habilidades ou maior eficácia em combate.

MATRIZ DE DEFESA (DEFESA)

Cria um escudo de defesa num raio de grande alcance em torno do MCV quando se encontra no modo de estrutura.

OCULTAÇÃO MELHORADA (DEFESA)

Aumenta o bónus de esquiva fornecido pela acção de infiltração do Posto Exterior, Torre de Perturbação e Túnel de Escavação.

BROCA (DEFESA)

Concede a capacidade de escavação ao Reckoner e aumenta os seus níveis de saúde.

ESCUDOS MELHORADOS (DEFESA)

Aumenta os níveis de escudo e regeneração do MCV e da Torre de Perturbação.

MATRIZ DE MOBILIDADE (DEFESA)

Cria um escudo de defesa num raio de grande alcance em torno do MCV quando em movimento.

MÓDULO DE DISFARCE (APOIO)

Concede habilidade de infiltração ao Cobra e Vertigo.

MOTOR DE INFUSÃO (APOIO)

Concede ao Scalpel a capacidade de aumentar os danos infligidos por unidades amigas.

WORM DE DADOS (APOIO)

Permite ao Hijacker infectar um inimigo-alvo que sofre danos ao longo do tempo antes de explodir. Aquando da sua morte, o vírus transfere-se para outro inimigo próximo.

GERADOR DE INFILTRAÇÃO MÓVEL (APOIO)

O MCV torna-se sub-reptício quando móvel.

BAÍA DO HANGAR (APOIO)

Pequenos drones armados de asas fixas rodeiam cada Leviathan, atacando os inimigos próximos.

FEIXE DE ESPECTRO (APOIO)

As armas a laser projectam-se de inimigos próximos, causando danos em vários alvos.

SUBSTITUIÇÕES DE AMPLIFICAÇÃO (APOIO)

Aumenta o raio do EMP da Medusa, do Canhão de Fluxo e dos efeitos de reparação. O canhão abranda os alvos, os rebentamentos de EMP duram mais tempo e as reparações são mais eficazes.

CAPACITADORES CARREGADOS (APOIO)

Aumenta a velocidade que os Pontos de Apoio são obtidos para a utilização de Forças de Apoio.

FORÇAS DE APOIO

FORÇAS DE APOIO DA GDI DE NÍVEL 1

DRONE DE RECONHECIMENTO

Invoca um Drone de Reconhecimento para circundar um local-alvo, revelando o nevoeiro e aumentando o alcance de ataque e de visão das unidades próximas.

REINÍCIO DE ESTADO

Remove instantaneamente todos os efeitos dos inimigos, todas as anulações de efeitos dos aliados e aumenta a saúde na área-alvo de todos os aliados.

OVERKILL

Aumenta a velocidade de fogo dos aliados na área-alvo durante dez segundos.

FORÇAS DE APOIO DA GDI DE NÍVEL 2

APOIO TÉCNICO

Larga um Engenheiro com total veterania no local-alvo.

ZONA DE REPARAÇÃO

Repara instantaneamente todas as unidades aliadas na área-alvo.

CONSTRUÇÃO ACELERADA

Aumenta a velocidade de construção do Crawler alvo durante um curto período de tempo.

FORÇA DE APOIO DA GDI DE NÍVEL 3

LANÇAMENTO DE MANTIMENTOS

Larga provisões com núcleos de Tiberium azuis e verdes no local-alvo.

ESCUDOS DE DEFESA DO PONTO

Gera escudos não regeneradores em torno de todas as unidades aliadas na área-alvo.

LANÇAMENTO DE MINAS EMP

Cria um campo de minas EMP na área-alvo.

FORÇAS DE APOIO DA GDI DE NÍVEL 4

REVESTIMENTO DE ESPELHO

Concede a todas as unidades aliadas na área-alvo um bónus de deflexão.

ARTILHARIA SÓNICA

Dispara uma cortina de cápsulas sónicas na área-alvo, conseguindo danos e aplicando EMP nas unidades inimigas presentes na área da explosão.

ENDURECIMENTO DA BATALHA

Concede a todas as unidades aliadas na área-alvo um aumento do nível de experiência permanente.

FORÇAS DE APOIO DA GDI DE NÍVEL 5

PERTURBAÇÃO SÍSMICA

Gera um terramoto no local-alvo, desenterrando unidades de escavação e revelando unidades escondidas ao mesmo tempo que reduz a velocidade e as capacidades de esquiva das unidades de terra inimigas.

CAMPO DE DESLOCAÇÃO

Liga todas as unidades na área-alvo a um comprimento de onda de ressonância, aumentando significativamente a capacidade de esquiva por um breve período de tempo.

ATAQUE AÉREO FIREHAWK

Ressuscita um esquadrão de caças/bombardeiros para bombardear impiedosamente a área-alvo até se esgotarem as munições.

FORÇAS DE APOIO NOD DE NÍVEL 1

OLHOS DO POVO

Todas as unidades ganham uma visão melhorada e alcance por um breve período de tempo.

DESMORALIZAÇÃO

A voz de Kane espalha o medo pelos seus inimigos, reduzindo a sua velocidade e capacidade de esquiva no raio-alvo.

OBELISCO DA VIDA

Descobre um Obelisco da Vida para curar unidades aliadas, a começar pelas mais atingidas. Mira manual e não pode ser vendido.

FORÇAS DE APOIO NOD DE NÍVEL 2

CAMPO DE OCULTAÇÃO

Esconde todas as unidades aliadas na área-alvo durante um breve período de tempo.

MINAS DE ESCAVAÇÃO

Desenterra um campo de minas incendiário na área-alvo.

CONTRA-MEDIDAS EMP

Reactiva todas as unidades aliadas atingidas por EMP e concede imunidade a EMP durante um breve período de tempo.

FORÇAS DE APOIO NOD DE NÍVEL 3

RADAR PIRATA

Interfere com os radares de todas as forças da oposição, retirando os mini-mapas e nevoeiros e enviando falsos rádios-faróis TCI.

EXÉRCITO ISCO

Cria iscos de todas as unidades aliadas dentro do raio do alvo. Aguenta quatro vezes mais os danos normais, mas não pode infligir danos.

IGNIÇÃO DE FOGO

Acende todas as chamas actuais e activa todas as armas por um breve período de tempo.

FORÇAS DE APOIO NOD DE NÍVEL 4

ATAQUE SUBTERRÂNEO

Desenterra grandes dispositivos Nod no local-alvo provocando danos na área.

MONOLITO ELEVADO

Desenterra um poderoso Obelisco de Luz na área-alvo.

MÃO DA LEGIÃO

Desenterra um Hijacker com total veterania no local-alvo.

FORÇAS DE APOIO NOD DE NÍVEL 5

INFUSÃO DE TIBERIUM

Completa instantaneamente o período de repouso de todas as habilidade em todas as unidades de todos os jogadores amigos e reduz os períodos de repouso durante um breve período de tempo.

DETONAÇÃO DO FILÃO

Detona um filão de Tiberium subterrâneo, provocando terramotos mesmo antes de lançar uma nuvem de Tiberium tóxica, provocando danos nos inimigos e reduzindo as suas armaduras.

MARCA DE KANE

Aumenta significativamente a velocidade de fogo para todas as unidades aliadas na área alvejada.

DICAS DE DESEMPENHO

PROBLEMAS AO EXECUTAR O JOGO

- Certifique-se de que cumpre os requisitos mínimos do sistema para este jogo e de que instalou os controladores mais recentes para as placas de vídeo e de som que tem instaladas:
  Para placas de vídeo NVIDIA, visite **www.nvidia.com** para os procurar e transferir.
  Para placas de vídeo ATI, visite **www.ati.amd.com** para os procurar e transferir.
- Se está a executar a versão em disco deste jogo, tente reinstalar o DirectX directamente a partir do disco. Ele encontra-se normalmente na pasta DirectX na raiz do disco. Se possui acesso à Internet, poderá visitar **www.microsoft.com** para transferir a versão mais recente do DirectX.

DICAS GERAIS PARA RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

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

QUESTÕES DE DESEMPENHO DA INTERNET

Para evitar um desempenho menos eficaz enquanto joga na Internet, certifique-se de que fecha todos os programas de partilha de ficheiros, de transmissões em sequência de áudio ou de conversação antes de entrar no jogo. Este tipo de aplicações pode monopolizar a largura de banda da sua ligação, provocando atrasos ou outros efeitos indesejados.

Este jogo utiliza as seguintes portas TCP e UDP para a conversação de voz:

Portas UDP: 3478, 5060, 5062

Para informações sobre permissões de tráfego nestas portas, consulte a documentação do seu router, ou do seu firewall. Se estiver a tentar jogar numa ligação à Internet empresarial, contacte o seu administrador de rede.

APOIO AO CLIENTE

Se tiver problemas com este jogo o Apoio ao Cliente da EA pode ajudar.

O ficheiro EA Help (Ajuda EA) fornece soluções e respostas às dificuldades e questões mais comuns sobre como utilizar este produto de forma adequada.

Para aceder ao ficheiro EA Help (Ajuda EA) (com o jogo já instalado):

Para utilizadores do Windows Vista, ir a **Iniciar > Jogos**, clicar com o botão do lado direito do rato e seleccionar a ligação de suporte adequada, a partir do menu descendente.

Para utilizadores com versões anteriores do Windows fazer clique sobre o link Technical Support (Suporte Técnico) no directório do jogo localizado em **Iniciar > Programas** (ou **Todos os Programas**).

Para aceder ao ficheiro EA Help (Ajuda EA) (sem o jogo instalado):

1. Coloque o disco do jogo na unidade DVD-ROM.
2. Faça duplo clique sobre o ícone My Computer (O Meu Computador) no Ambiente de Trabalho. (Para Windows XP, poderá ser necessário fazer clique sobre o botão Start (Iniciar) e, em seguida faça clique sobre o ícone My Computer (O Meu Computador)).
3. Faça clique com o botão direito do rato sobre a unidade de DVD-ROM onde está o disco do jogo e selecciona OPEN (Abrir).
4. Abra o ficheiro **Support > Ficheiros europeus de ajuda > Electronic_Arts_Technical_Support.htm**.

Se continuar a ter dificuldades depois de utilizar a informação disponibilizada no ficheiro EA Help (Ajuda EA) pode contactar o Suporte Técnico EA.

APOIO AO CLIENTE EA NA INTERNET

Se tem acesso à Internet, certifique-se de que visita a nossa página de Suporte Técnico EA em:

http://eusupport.ea.com

Aqui vai poder encontrar muita informação sobre o DirectX, controladores de jogo, modems e redes, assim como informação sobre manutenção regular do sistema e desempenho. A nossa página web contém informação actualizada sobre as dificuldades mais comuns, ajuda específica de jogo e perguntas mais frequentes (FAQs). Esta é a mesma informação que os nossos técnicos de suporte utilizam para resolver as vossas questões de desempenho. A página web de suporte é actualizada diariamente, por isso verifique aqui primeiro se estão disponíveis soluções imediatas para o seu problema.

Informação de Contacto do Centro de Apoio

Se tiver dúvidas acerca deste produto, o departamento de Apoio a Clientes da Electronic Arts pode ajudá-lo.Ligue de Segunda a Sexta-Feira entre as 17 e as 21 Horas:

Telefone: 707200712

Mail: **suportept@ea.com**

NOTA: o Centro de Apoio não pode dar-lhe dicas ou pistas.

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

Para nos ajudar a diagnosticar o problema, crie um relatório de Diagnóstico DirectX do seu PC antes de nos contactar:

Faça clique em **Iniciar > executar**… e escreva **dxdiag**. Faça clique em OK, depois do relatório ficar completo, clique em SAVE ALL INFORMATION (GUARDAR TODA A INFORMAÇÃO)… e guarde o relatório no Ambiente de Trabalho do Windows.

GARANTIA

NOTA: a seguinte garantia é aplicável apenas aos produtos vendidos a retalho. Estas garantias não se aplicam aos produtos vendidos através da EA Store.

GARANTIA LIMITADA

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

DEVOLUÇÕES FORA DA GARANTIA

A Electronic Arts procederá à substituição de suportes danificados pelo utilizador, limitada aos stocks existentes, por devolução do suporte original juntamente com um Eurocheque ou vale postal no valor de 17,50 € por CD, à ordem de Electronic Arts Lda. Caso o suporte em questão seja Value Game, Classics ou Platinum, contacte o Serviço de Apoio a Clientes antes de proceder ao envio do Eurocheque ou vale postal.Tenha presente que deve incluir uma descrição detalhada do defeito, o seu nome, morada e, se possível, um número de telefone para onde o possamos contactar durante o dia.

Electronic Arts - Apoio a Clientes, Rua 3 da Matinha - Edifício Altejo - 6º Piso - Sala 609, 1900-823, Lisboa, Portugal.

A Electronic Arts exclui qualquer garantia relativa ao Produto se este for comprador em segunda mão e o consumidor não for o primeiro utilizador final do Produto.

© 2010 Electronic Arts Inc. EA, o logótipo EA e Command & Conquer são marcas registadas
ou marcas comerciais registadas da Electronic Arts Inc.
Todas as restantes marcas registadas são propriedade dos respectivos detentores.

WWE01606910MT