

COMMAND & CONQUER™

# RED ALERT 3™



# **ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA**

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

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

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

## **PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN**

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



## ÍNDICE

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA.....	1
CÓMO INSTALAR EL JUEGO.....	2
CONTROLES COMPLETOS .....	3
EL FIN DEL TIEMPO .....	5
FACCIONES .....	5
JUGAR UNA PARTIDA.....	5
MECÁNICA BÁSICA DEL JUEGO.....	8
CO-COMANDANTES.....	11
ESCARAMUZA .....	12
MULTIJUGADOR.....	12
UNIDADES.....	13
CONSEJOS SOBRE EL RENDIMIENTO.....	25
ATENCIÓN AL CLIENTE .....	26
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE DE EA EN INTERNET .....	26
GARANTÍA .....	27

## CÓMO INSTALAR EL JUEGO

**NOTA:** Para consultar los requisitos del sistema, mira el archivo léeme.

### Para instalar (usuarios de disco):

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

### Para instalar (usuarios de EA Store):

**NOTA:** Si quieres obtener más información sobre las compras por descarga directa de EA, visita [www.eastore.ea.com](http://www.eastore.ea.com) y haz clic en MORE ABOUT DIRECT DOWNLOADS (MÁS SOBRE LAS DESCARGAS DIRECTAS).

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

Cuando se haya instalado, ejecuta el juego directamente desde el Gestor de descargas de EA.

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

### Para instalar (usuarios de terceras partes):

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

## INICIO DEL JUEGO

### Para iniciar el juego:

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

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

## CONTROLES COMPLETOS

Memoriza las órdenes siguientes y lleva a tus ejércitos a la victoria. Haz clic en la pestaña de accesos directos del menú de ajustes para personalizar los controles.

## EL JUEGO EN GENERAL

### CONTROLES GENERALES

Desplazar cámara	Teclas de flechas
Desplazamiento rápido	Hacer clic derecho y arrastrar
Rotar cámara a izquierda/derecha	Teclas num. <b>4/6</b> o arrastrar manteniendo pulsada la rueda del ratón
Acercar/alejar imagen	Teclas num. <b>8/2</b> o rueda de desplazamiento del ratón
Restablecer cámara	Tecla num. <b>5</b> o doble clic con la rueda del ratón
Pasar a la base	Tecla <b>H</b>
Crear grupo de control	<b>CTRL</b> + tecla numérica
Pasar a grupo de control	Pulsar dos veces la tecla numérica
Menú de pausa/objetivos	Tecla <b>ESC</b>
Saltar a suceso de radar	<b>ESPACIO</b>
Modo de punto de ruta	<b>ALT</b>
Modo de venta	Tecla <b>Z</b>
Modo de reparación	Tecla <b>C</b>
Pestaña de edificios de producción	Tecla <b>E</b>
Pestaña de edificios de apoyo	Tecla <b>R</b>
Pestaña de infantería	Tecla <b>T</b>
Pestaña de vehículos	Tecla <b>Y</b>
Pestaña de aeronaves	Tecla <b>U</b>
Pestaña de armada	Tecla <b>I</b>
Alternar subgrupo de unidades	<b>TAB</b>
Alternar subgrupo de unidades anterior	<b>MAYÚS</b> + <b>TAB</b>
Modo de planificación	<b>CTRL</b> + <b>Z</b>

### ÓRDENES DE SELECCIÓN

Seleccionar unidad o edificio o abrir menú	Hacer clic en una sola unidad o hacer clic y arrastrar para trazar un recuadro alrededor de un grupo de unidades.
Seleccionar todo el ejército	Tecla <b>Q</b>
Seleccionar tipo de unidad en pantalla	Tecla <b>W</b> o doble clic en la unidad
Seleccionar tipo de unidad en campo de batalla	Pulsar dos veces la tecla <b>W</b>
Añadir unidades sueltas a la selección	<b>MAYÚS</b> + <b>Clic</b>
Alternar las recolectoras de mineral	Tecla <b>N</b>
Deseleccionar unidades sueltas	<b>MAYÚS</b> + <b>Clic</b> en el campo de batalla o clic derecho en la ventana de la selección

## COMANDOS DE UNIDADES

Mover unidades	Clic derecho en el lugar de destino
Movimiento ofensivo	Tecla <b>A</b> , clic derecho en el lugar de destino
Movimiento inverso	Tecla <b>D</b> , clic derecho
Movimiento en formación	Hacer clic con el botón izquierdo y derecho del ratón y arrastrar para colocar la formación
Mover fuerzas	Tecla <b>G</b>
Forzar ataque	<b>CTRL</b> + clic
Dispersar	<b>X</b>
Usar habilidad especial de unidad	Tecla <b>F</b>
Detener unidades	Tecla <b>S</b>
Posición ofensiva	<b>ALT</b> + <b>A</b>
Posición de vigilancia	<b>ALT</b> + <b>S</b>
Mantener la posición	<b>ALT</b> + <b>D</b>
Posición de alto el fuego	<b>ALT</b> + <b>G</b>

## ÓRDENES MISCELÁNEAS

Fijar punto de concentración	Seleccionar un edificio y hacer clic derecho
Fijar marca de cámara	<b>CTRL</b> + <b>J, K, L, Ñ</b>
Alternar marcas de cámara	<b>J/K/L</b>
Alternar visor de datos	<b>FIN</b>
Abrir menú de guardado	<b>MAYÚS</b> + <b>S</b>
Abrir menú de carga	<b>MAYÚS</b> + <b>L</b>
Capturar pantalla	<b>F12</b>

## COMANDOS MULTIJUGADOR

Baliza	Tecla <b>B</b>
Repetición en avance rápido	Tecla <b>&gt;</b>
Charla de voz	Tecla <b>V</b>
Alternar charla de voz	<b>CTRL</b> + <b>V</b>
Charla rápida	Tecla <b>M</b>
Charlar con aliados	Tecla <b>RETROCESO</b>
Charlar con todos	<b>INTRO</b>
Borrar los dibujos de la pizarra digital	<b>BORRAR</b>
Seleccionar el ancho de línea de la pizarra digital	<b>INSERT</b>
Seleccionar el siguiente color de la pizarra digital	<b>AVPÁG</b>
Seleccionar el color anterior de la pizarra digital	<b>REPÁG</b>



[WWW.REDALERT3.COM](http://WWW.REDALERT3.COM)

## EL FIN DEL TIEMPO

El poderoso coloso soviético ha caído. Mientras las fuerzas aliadas entran en el Kremlin, el general Krukov y el coronel Cherdenko se vuelven desesperados sobre un arma secreta experimental: la máquina del tiempo soviética. En un momento de vileza, reescriben la historia para colocar a los *Aliados* al borde de la derrota, bajo el liderazgo del *premier* Cherdenko. Pero la costosa supresión de las potencias occidentales ha permitido al Imperio del Sol Naciente expandirse sin oposición, y el divino Emperador Yoshiro ha elegido este instante para atacar. Cuando los ejércitos imperiales amenazan con borrar del mapa tanto a las fuerzas aliadas como a los soviéticos, Krukov y Cherdenko empiezan a cuestionarse lo acertado de sus actos...

## FACCIONES

### ALIADOS

Es una coalición de países occidentales unidos en defensa de los pueblos libres del mundo que se ha pasado años combatiendo las agresiones soviéticas y muchas veces ha sobrevivido tan solo gracias a la pura fuerza de voluntad.

### SOVIÉTICOS

Un régimen totalitario cuyos intrigantes líderes persiguen constantemente un programa farisaico centrado en lograr un estado comunista global, principalmente a base de desplegar ejércitos aplastantes de reclutas y pelones mal entrenados.

### IMPERIO DEL SOL NACIENTE

Una antigua tierra de tradición estricta y tecnología futurista. Su amado emperador Yoshiro ha decidido que es hora de enseñarle al mundo unas cuantas lecciones de civilización... mediante una potencia de fuego superior.

## JUGAR UNA PARTIDA

Eres un nuevo comandante, obligado a entrar en servicio en este momento crítico. Tú decides cómo gestionar los recursos, crear y equipar a tus ejércitos y llevar a cabo los objetivos que tus superiores te manden.

### NIVELES DE DIFICULTAD

<b>Fácil</b>	Un ligero entrenamiento para novatos.
<b>Media</b>	El modo estándar para la mayoría de jugadores.
<b>Alta</b>	Dificultad y adversidades adicionales para jugadores que quieran ponerse a prueba.
<b>Brutal</b> (solo escaramuza)	El enemigo no comete errores, no muestra temor alguno y dispone de mejores recursos.

## TUTORIAL

Prepárate a recorrer rápidamente todas las facetas del juego, desde los controles básicos a los avanzados, en una intensa sesión de entrenamiento.

## CAMPAÑA

Selecciona la facción por la que quieras luchar y empieza la larga y sangrienta marcha hacia la victoria. Se recomienda la campaña soviética como punto de partida.



## PANTALLA DEL JUEGO



1	Ventana de combate
2	Minimapa
3	Indicador de amenaza
4	Recursos/Créditos
5	Cantidad de puntos de mando
6	Pestañas de unidades/edificios
7	Unidad seleccionada/habilidad secundaria
8	Menú de órdenes
9	Órdenes/monitor del co-comandante
10	Menú de protocolos ultrasecretos
11	Marcador de punto en ruta

### VENTANA DE COMBATE

Construye y coloca edificios, ordena a tus unidades que se muevan y ataquen, utiliza los poderes especiales y mucho más. La ventana de combate muestra en todo momento solo una fracción del mapa completo.

**NOTA:** Durante las misiones de la campaña, los marcadores de los puntos de ruta aparecen siempre en pantalla para guiarte hacia tus objetivos.

★ Utiliza los cursores para desplazar la ventana de batalla.

### LA NIEBLA DE GUERRA

La visión de cada unidad tiene un alcance, así que lo que ves en la ventana de combate es una suma de todo cuanto pueden ver tus unidades. Las áreas que hay más allá se encuentran cubiertas por una niebla que oculta las unidades y los edificios del enemigo, revelando solo el terreno y los edificios civiles. La niebla de guerra únicamente desaparece cuando tus unidades entran en la zona en cuestión.

## RADAR O MINIMAPA

En la esquina superior derecha de la pantalla se encuentra el minimapa. A menudo revela los movimientos de las tropas enemigas antes de que las veas en la ventana de combate, pero algunos enemigos pueden desactivar tu radar y moverse sin ser vistos.

1	Terreno sin explorar
2	Alcance actual de la ventana de combate
3	Unidad o edificio del enemigo
4	Unidad o edificio de tu ejército



### OBJETIVOS DE LA MISIÓN (SOLO EN CAMPAÑA)

Pulsa la tecla "Esc" para abrir el menú de la misión y repasar tus objetivos. Debes completar todos los objetivos principales para conseguir terminar una misión. Ten en cuenta que los objetivos pueden cambiar durante el transcurso de la batalla. Completar los objetivos adicionales es opcional, pero te da más recursos u otras recompensas.

**NOTA:** La misión terminará en victoria una vez completes todos los objetivos principales. Si planeas completar objetivos adicionales, hazlo antes de acabar el último objetivo principal.

### GUARDAR Y CARGAR

*Command & Conquer™ Red Alert 3™* utiliza una prestación de autoguardado para grabar automáticamente los avances en la partida y los ajustes, sobrescribiendo las partidas guardadas sin confirmación. También puedes guardar manualmente las partidas de un jugador y las partidas online cooperativas manualmente.

Para cargar una partida o una escaramuza previamente guardadas, pulsa **MAYÚS + L** y selecciona el guardado que quieras para continuar. También puedes cargar partidas desde el menú principal.



## MECÁNICA BÁSICA DEL JUEGO

El éxito depende de construir una fuerte base de apoyo, gestionar tus recursos con inteligencia y desplegar las fuerzas tácticamente para neutralizar toda oposición.

### CONSTRUCCIÓN DE EDIFICIOS

Necesitarás diversos edificios para extraer mineral, entrenar a los soldados, construir vehículos y demás. No es raro comenzar una misión con solo un recinto de construcción. Empieza a construir de inmediato el resto de la base.

Para construir un edificio, selecciona el recinto de construcción y el icono del edificio que quieras construir en los menús de construcción que se encuentran en el lado derecho de la pantalla. Aparecerá un cronómetro sin iluminar encima del icono; a medida que el tiempo pase, se retirarán los créditos necesarios para construir el edificio.

Cuando el cronómetro se complete, el icono parpadeará y el edificio estará listo para ser colocado.

**NOTA:** Si un icono aparece apagado, puede deberse a que no tengas recursos suficientes para adquirirlo o bien a que no cuentes con la tecnología o los requisitos necesarios.

★ Como contrapunto, los soviéticos colocan edificios que luego construyen desde cero.

★ El Imperio del Sol Naciente utiliza edificios de nanonúcleos que se despliegan utilizando su habilidad secundaria.

**NOTA:** Si te quedas sin créditos durante la construcción, ésta quedará en pausa hasta que llenes tus arcas. Cuando eso ocurra, la construcción se reanudará automáticamente.

### ENTRENAMIENTO DE UNIDADES

Cuando construyas edificios como los barracones o las fábricas de guerra, podrás usarlos para entrenar en ellos a unidades de combate.

**NOTA:** Para poder construir unidades, primero debes levantar un campamento militar (Aliados), unos barracones (soviéticos) o un dojo instantáneo (Imperio). A efectos de este manual, usaremos el término **barracones** para referirnos a los edificios de las tres facciones.

Para entrenar unidades, puedes seleccionar el edificio apropiado o bien ir directamente al menú de construcción. Las unidades disponibles se mostrarán con iconos. Selecciona el icono de la unidad que quieras entrenar. Un cronómetro sombreado indicará cuánto tarda en crearse.

**NOTA:** Para iniciar una cola de producción, selecciona repetidamente el icono de las unidades que quieras construir. Aparecerá un número en el icono que te informará de cuántas unidades has encargado.

Cuando la unidad esté lista, saldrá del edificio y se presentará.

### SUMINISTRO DE ENERGÍA DE LA BASE

Tu base necesita energía eléctrica para funcionar adecuadamente. A medida que añadas más edificios a la base, necesitarás más electricidad. Las bases que carezcan de la energía suficiente verán que sus defensas dejan de funcionar, a la vez que la producción y el entrenamiento de unidades de combate se ralentiza hasta lo indecible. Tu recinto de construcción genera cierta cantidad de energía, pero debes construir centrales eléctricas (reactores para los soviéticos y generadores instantáneos para el Imperio) para generar más. Cuando construyas una central eléctrica, el indicador de energía aumentará.

★ Para determinar de cuánta energía dispones y cómo la estás usando en cada momento, examina el indicador de energía.

**NOTA:** El superreactor soviético produce una cantidad de electricidad increíble y desbloquea un nuevo nivel de tecnología; pero, si es destruido, es muy probable que la explosión acabe con todas las unidades y edificios que haya en las inmediaciones.

### RECURSOS

Construir unidades y edificios e investigar mejoras te cuesta créditos. Cuando selecciones un elemento o una acción que requiera créditos, éstos se empezarán a deducir de tus fondos hasta que hayas pagado la cantidad total.

★ Una partida típica se empieza con créditos suficientes para gastarlos en la construcción de las unidades y los edificios básicos. No obstante, para acabar la refriega, deberás conseguir más créditos.

★ Si optas por realizar una tarea que precise créditos, pero te quedas sin ellos, esa tarea quedará a la espera hasta que obtengas más recursos.

★ Para conseguir más créditos, busca una mina y construye una refinera de mineral cerca de ella. Las refineras vienen con una recolectora que busca mineral y lo recoge automáticamente para convertirlo en créditos. Cuanto más cerca esté la refinera de la mina, más rápido recogerás los recursos. Las áreas resaltadas en verde indican la ubicación óptima del emplazamiento.

## CÓMO MEJORAR LA TECNOLOGÍA

Muchas unidades pueden mejorarse mediante diversas tecnologías, incluyendo armas avanzadas y habilidades. Los niveles de tecnología más altos desbloquean unidades más poderosas, pero la tecnología de cada facción evoluciona de una manera distinta.

### ALIADOS

Los Aliados lo mejoran todo a la vez en un recinto de construcción determinado o en un centro de mando, mientras que adquirir un buró de defensa mejora todas las defensas de la base. Compra una "autorización aumentada" en el recinto de construcción o en el centro de mando y se mejorarán todos los edificios de creación de unidades que se encuentren dentro de su radio de construcción (y las unidades que produzcan). Adquiere a continuación las autorizaciones máximas para acceder a las armas más potentes. No olvides tus bases de expansión... Aumentar la tecnología solo en el recinto de construcción principal no ayudará a los edificios que tengas repartidos por el mapa.

### SOVIÉTICOS

Es propio del pragmatismo ruso elegir el camino más directo. Todo lo que los soviéticos tienen que hacer para empezar a mejorar es construir los edificios que produzcan tecnologías más nuevas y mejores. Si añades un superreactor a la mezcla no solo proporcionarás más energía que los reactores estándar, sino que además desbloquearás el segundo nivel tecnológico. Desde ahí podrás construir un laboratorio de combate para abrir el nivel más alto de unidades.

### EIMPERIO DEL SOL NACIENTE

El Imperio se encuentra en un punto intermedio entre los soviéticos y los Aliados, y mejora la tecnología edificio por edificio. Los edificios que producen unidades se mejoran individualmente después de haber investigado las mejoras propias de cada uno. Esto abarata la subida de tecnología de un ejército al principio, pero exige un poco más de previsión a la hora de escoger qué fuerzas mejorar. Acceder a las mejoras de máximo nivel supone que antes se ha de construir una unidad central de nanotecnología, que no es barata precisamente.

### HABILIDADES ESPECIALES Y ATAQUES CONTEXTUALES

Todas las tropas y vehículos que tienes bajo tu mando cuentan con movimientos especiales propios que varían desde el intercambio de armas a la capacidad de alcanzar a los enemigos con un efecto debilitador, pasando por la transformación en una unidad completamente distinta.

Las unidades tienen generalmente una habilidad principal y una especial (que, o bien se dirige contra los enemigos, o es un efecto instantáneo una vez activado) o la capacidad de alternar entre las habilidades principales y especiales. Utilizar la mayor parte de las habilidades especiales no cuesta recursos (aunque sí en algunos casos), pero todas necesitan un período de recarga para poder utilizarse de nuevo.

★ Para usar la habilidad especial de una unidad, selecciona dicha unidad y pulsa la tecla "F", o bien haz clic en el icono de habilidad especial en la ventana de unidades, en la parte inferior derecha de la ventana de batalla.

Unas cuantas unidades también pueden cambiar automáticamente su método de ataque en función de la situación o del tipo de enemigo al que se estén enfrentando. Los ataques contextuales quedan indicados cuando el cursor de ataque normal se convierte en un símbolo diferente.

**NOTA:** Para más información sobre las habilidades especiales y los ataques contextuales, visita [commandandconquer.com](http://commandandconquer.com).

### REPARACIONES

Cuando tus edificios reciban el castigo enemigo, llegará el momento de ponerlos en perfecto estado de funcionamiento. Las reparaciones tienen su coste, aunque no es ni de lejos igual al de sustituir un edificio destruido.

Para reparar un edificio, selecciónalo y pulsa la tecla "C".



## CÓMO CONTROLAR TUS FUERZAS

Un buen comandante sabe cuándo ordenar a sus tropas que carguen, que mantengan la posición o que hagan una retirada estratégica. Un gran comandante es capaz de dar estas órdenes con velocidad y claridad.

### CONTROLES DE MOVIMIENTO BÁSICO

- Movimiento** Selecciona la unidad o unidades que quieras mover. Luego lleva el cursor al lugar de la ventana de batalla al que quieres que vayan y haz clic derecho en él.
- Ataque** Selecciona tu unidad o unidades y pon el cursor encima de la unidad enemiga a la que quieras atacar. Verás que el cursor pasa a convertirse en el icono de objetivo. Haz clic derecho en el objetivo.
- Puntos de concentración** Para fijar un punto de concentración para todas las unidades producidas en un edificio en concreto, selecciona dicho edificio y haz clic derecho en el lugar del campo de batalla donde quieras que se concentren las unidades.

**NOTA:** Cuando hayas establecido un punto de concentración, tus unidades recién entrenadas saldrán de los barracones e irán directamente a ese punto.

### POSICIONES

Establecer la posición de tus unidades determina sus reglas de enfrentamiento. Para seleccionar posiciones, elige la unidad o grupo e introduce el comando apropiado con su respectiva tecla.

- Ofensiva** **ALT + A.** Tus unidades se acercan, atacan y persiguen a todas las unidades o edificios del enemigo que tengan en la visual.
- Vigilancia (predeterminada)** **ALT + S.** Las unidades se acercarán y atacarán a los enemigos que entren en su línea visual. Cuando los enemigos queden destruidos o se retiren, las unidades volverán a sus posiciones iniciales.
- Mantener la posición** **ALT + D.** Las unidades se quedarán quietas, pero dispararán a cualquier enemigo que se ponga a su alcance. Es útil para las estrategias defensivas o para las unidades de artillería.
- Alto el fuego** **ALT + G.** Las unidades en esta posición no responden al fuego ni persiguen a las fuerzas enemigas. Es útil para las unidades invisibles.

### VETERANÍA DE UNIDAD

Tus unidades irán adquiriendo experiencia a medida que ataquen a las unidades y edificios enemigos. Cuando una unidad acumule suficiente experiencia, ascenderá a un nuevo nivel de veteranía. Un icono especial en la ventana de combate señala las unidades veteranas. Estas tienen capacidades de combate mejoradas.

- Veterana** Inflige más daño y es más resistente al fuego enemigo que las unidades normales.
- Élite** Inflige más daño y es más resistente al fuego enemigo que las unidades veteranas.
- Heroica** Inflige más daño que las unidades de élite, se mueve con más rapidez, es todavía más resistente al fuego enemigo y se cura automáticamente cuando no está en combate.

### INDICADOR DE AMENAZA

Es una manera de medir la matanza que estás sufriendo en un momento dado. Un nivel mayor de amenaza hará que las unidades supervivientes ganen veteranía en combate con mayor rapidez. También aumenta la velocidad a la que adquieres los puntos de seguridad necesarios para conseguir los protocolos ultrasecretos. La parte negativa de sufrir un nivel de amenaza alto es que probablemente el fuego enemigo te esté machacando.

### MOVIMIENTO EN FORMACIÓN

Cuando hayas amasado un ejército considerable, será una buena idea organizar a las unidades en formaciones. La prestación de previsualización de formación se encarga por ti de hacer el trabajo de planificación para organizar las tropas y las dispone automáticamente. Las formaciones se mueven a la velocidad de la unidad más lenta.

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

**NOTA:** Trata de usar las formaciones a la vez que mantienes la posición para crear líneas defensivas. También puedes combinar una orden de movimiento con la previsualización de formación.

## MOVIMIENTO DE ATAQUE

Cuando se les ordena realizar un movimiento de ataque, las unidades seleccionadas se detienen para atacar a todas las unidades contrarias o defensas de base que encuentren de camino al destino que tengan asignado. Es una manera eficaz de entablar combate con una fuerza rival o asaltar una base enemiga.

- Para ordenar un movimiento de ataque, selecciona las unidades que quieras, pulsa la tecla "A" y haz clic en el área o edificio neutral a los que quieras que vayan.

### GUARNECER CON INFANTERÍA



Muchos edificios civiles, y algunos otros, pueden hacer las veces de cobertura y posición fortificada para la infantería. La guarnición de infantería los protege y les otorga una bonificación a su distancia de ataque. Los enemigos que ataquen a las fuerzas de guarnición primero tendrán que dañar mucho el edificio guarnecido, en cuyo caso la guarnición saldrá automáticamente.

- Para guarnecer un edificio, selecciona a las unidades de infantería deseadas y haz clic derecho en un edificio vacío. No se puede guarnecer con todas las unidades de infantería (tales como perros de presa, osos de guerra y soldados Tesla).

**NOTA:** Algunas unidades tienen habilidades de ataque que pueden acabar con las unidades enemigas que se encuentren dentro de los edificios guarnecidos.

### CAJAS



Las cajas son objetivos de oportunidad. Rompe una y puede que encuentres algo útil, desde créditos adicionales hasta curaciones, pasando por mejoras automáticas de veteranía.

- Para hacerte con una caja, ordena a las unidades que se muevan hasta su posición.

## CO-COMANDANTES

Nadie va al combate solo. Durante la campaña tendrás acceso a un co-comandante que podrá traer fuerzas adicionales que llevará por ti y que lo encarnará un amigo tuyo o un personaje de la IA.

**NOTA:** Consulta el apartado multijugador para obtener información sobre el modo Co-comandantes humanos.

### CO-COMANDANTES

La imagen de tu co-comandante aparece en la parte superior izquierda de la ventana de batalla junto con su pauta de control. Aprende a utilizar sus personalidades propias y sus estilos de mando en tu provecho.

Para dar órdenes a tu co-comandante, haz clic en los iconos que hay al lado de su imagen.

#### Planear ataque



Ordena al co-comandante construir una gran fuerza para utilizar contra todas las fuerzas enemigas que se encuentren en el área objetivo.

#### Atacar objetivo



Selecciona un objetivo y haz clic en este icono para que tu comandante envíe inmediatamente a las fuerzas disponibles para destruirlo.

#### Tomar posición



Haz que tu co-comandante ocupe el área que has seleccionado. También puedes unir las fuerzas de tu co-comandante con las tuyas si seleccionas tus unidades.

#### Asumir el mando



Deja a tu co-comandante que siga sus propios designios. Es la configuración predeterminada y se utiliza también para cancelar las demás órdenes.



**CONSEJO:** Solicita las fuerzas de tu co-comandante para crear una distracción, atacar un objetivo secundario o flanquear las unidades contra las que estés luchando en ese momento.

## ATAQUES DEL CO-COMANDANTE

Algunas misiones permiten tácticas coyunturales de las que tu co-comandante puede aprovecharse. Los ataques del co-comandante son oportunidades de oro para abrir al instante agujeros en las líneas enemigas o destruir edificios. Cuando aparezca el icono de un ataque, haz clic en él. Se te explicará la naturaleza del ataque; inícialo haciendo clic en el botón "Ejecutar".

Los ataques del co-comandante pueden aparecer en cualquier momento, así que debes estar preparado.

## PROTOCOLOS ULTRASECRETOS

Cada facción tiene un amplio espectro de poderes de apoyo especiales que puede adquirir y utilizar para volver las tornas de la batalla en un solo instante. Los protocolos ultrasecretos pueden ser de naturaleza ofensiva o defensiva (o de ambas), pero siempre resultan espectaculares. Los protocolos se adquieren mediante los puntos de seguridad que ganas en combate, y puedes utilizarlos siempre que quieras... Aunque todos tienen períodos de recarga después de cada uso.

Para usar uno, haz clic en el menú de protocolos ultrasecretos, en la esquina inferior izquierda de la ventana de batalla, y selecciona el protocolo que quieras utilizar.

- ★ Durante el transcurso normal del combate, irás ganando gradualmente puntos de seguridad. Puedes utilizarlos para desbloquear protocolos. Es posible ver los progresos realizados para ganar otro punto de seguridad en el indicador que tienes debajo del radar.
- ★ Los protocolos se clasifican en función del nivel. Debes desbloquear los protocolos de nivel inferior para poder acceder a los poderes más avanzados.
- ★ Cada vez que utilices uno, habrá un período de recarga antes de que puedas usarlo de nuevo.

## SUPERARMAS Y ARMAS DEFINITIVAS

Algunos conflictos crecen en intensidad hasta convertirse en un intercambio de armas de destrucción masiva que acaban con ejércitos enteros de un solo disparo.

Las superarmas son de naturaleza eminentemente defensiva, pues colocan escudos impenetrables en lugares en los que puedan proteger temporalmente a tus fuerzas contra cualquier ataque. Las armas definitivas crean un efecto devastador en el área objetivo y, por lo general, suelen aniquilar todo lo que encuentran a su paso. Son ideales cuando el enemigo está muy fortificado o en caso de impase.

Ambas se construyen en la cola de construcción secundaria y tienen un período de recarga.

**CONSEJO:** Las armas definitivas son extremadamente potentes, pero no hay ninguna garantía de que utilizarlas signifique el fin del conflicto. Ten algunas fuerzas en reserva para acabar con los supervivientes.

## ESCARAMUZA

Las escaramuzas son combates de un solo jugador que te enfrentan contra uno o más co-comandantes de diversas facciones. Cada uno se te acercará con su propio estilo único y sus tácticas, así que anticipa sus ataques y aprovecha sus puntos débiles.

- ★ Selección ESCARAMUZA en la pestaña BATALLA para entrar en la sala Escaramuza. A partir de aquí, elige las opciones deseadas en los menús, como número de rivales, mapas, dificultad y recursos. A continuación, selecciona tu propia facción y su color. Haz clic en el botón Empezar para iniciar la masacre.

**NOTA:** Para cargar una escaramuza previamente guardada, selecciona ESCARAMUZA, luego CARGAR y, por último, elige la partida guardada que quieras proseguir.

## MULTIJUGADOR

SE NECESITA DISPONER DE CONEXIÓN A INTERNET, AUTENTIFICACIÓN ONLINE Y ACEPTAR EL EULA PARA PODER JUGAR. PARA ACCEDER A LAS CARACTERÍSTICAS ONLINE, DEBERÁS REGISTRARTE USANDO EL NÚMERO DE SERIE ADJUNTO. SOLO SE PERMITE UN REGISTRO POR JUEGO. PODRÁS ENCONTRAR LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES, EL EULA Y LA ACTUALIZACIONES DE LAS CARACTERÍSTICAS EN [www.ea.com](http://www.ea.com). PARA REGISTRARTE TIENES QUE TENER 16 AÑOS O MÁS.

EA SE RESERVA EL DERECHO DE DEJAR DE PRESTAR EL SERVICIO EN LÍNEA TRAS UN AVISO DE 30 DÍAS QUE SE PUBLICARÁ EN [www.ea.com](http://www.ea.com).

Un máximo de seis jugadores o equipos (o rivales controlados por la IA) participan en un "todos contra todos" hasta que solo quede un bando en pie.

Para iniciar una partida multijugador, inicia sesión utilizando el icono de la estrella del comunicador que aparece en la esquina superior derecha. Si no tienes una cuenta de EA, se te ofrecerá la posibilidad de registrarte. A partir de aquí, podrás acceder a la sala de charla, a las listas de amigos y a las invitaciones que hayas recibido.

Cierra el comunicador y haz clic en Multijugador - Online para localizar una partida multijugador o crear una. Elige entre la lista de opciones de la partida y selecciona el número de tu equipo, la facción y el color. Asegúrate de hacer clic en el botón Listo tras unirte a una partida.

### Jugar partida

Partida automática te enfrenta instantáneamente a rivales aleatorios cuyo nivel de dificultad se corresponda con el tuyo.

### Unirse a la partida

Consulta las partidas personalizadas y únete a la que quieras haciendo doble clic.

### Anfitrión de partida

Especifica el mapa, las reglas y el número de jugadores, y averigua si son capaces de vencerte en tu propia partida.

Consulta todas tus estadísticas del modo multijugador.

### Registro

## CHARLA

Pulsa la tecla "V" para abrir la charla de voz y mostrar las órdenes de texto, como las provocaciones. Para limitar las comunicaciones a los Aliados, pulsa la tecla Retroceso. Para abrir la charla a todos los jugadores, pulsa Intro.

También puedes pulsar la tecla M para enviar un mensaje de charla rápida. Haz clic en el mensaje de la lista que quieras enviar.

## BALIZAS

Utiliza la tecla "B" en una baliza de texto para dejar mensajes que solo tus aliados podrán ver. Haz clic en el mapa para colocarla y haz doble clic en la baliza para añadir texto.

## CO-COMANDANTES HUMANOS

Forma equipo con un amigo para afrontar juntos cualquier misión del modo campaña.

Simplemente, selecciona la misión deseada de la campaña, y elige jugarla en modo cooperativo. Localiza a tu amigo en las salas o en la pestaña Amigos, selecciona su nombre y haz clic en Invitar. Una vez la invitación haya sido aceptada, se activará el informe preliminar.

Para jugar como co-comandantes, ambos jugadores deben haber iniciado sesión y estar ejecutando el juego.

## BATTLECASTS

También puedes hacer de anfitrión de una partida multijugador como comentarista o cargar una repetición de una partida anterior con la opción "Añadir comentario" marcada para activar esta prestación y añadir comentarios a los movimientos de los Comandantes utilizando la pizarra digital que hay en la parte superior de la pantalla. Elige el color y el grosor de tus líneas en la pizarra y empieza a dibujar sobre el mapa.

## REPETICIONES

Los Battlecasts (y tus marcas de la pizarra digital) se guardarán en el archivo de repetición y se transferirán a [commandandconquer.com](http://commandandconquer.com), donde estarán disponibles públicamente con fines didácticos.

- ★ Para cargar una repetición, selecciona Sala de repeticiones en el menú perfil.

## UNIDADES

Tendrás un amplio espectro de fuerzas a tu mando, cada una con sus propias funciones y habilidades especiales. La clave para la victoria es saber cuándo, dónde y, lo que es más importante, cómo desplegarlas.

## ALIADOS INFANTERÍA



**Perro de presa:** Estos pastores alemanes especialmente entrenados van bien para oler las emboscadas durante el reconocimiento del terreno, para vigilar lugares importantes y para el combate ligero. Las tecnologías sonoras de los Aliados han ampliado su ladrido para aturdir a los soldados enemigos.



**Ingeniero:** Los ingenieros parecen ir desarmados, pero sus maletines van llenos de aparatos que son perfectos para arreglar diversas tecnologías o incautarse de ellas y levantar tiendas médicas para atender a las tropas heridas. Los mejores ingenieros pueden apoderarse de una fábrica enemiga ellos solos en cuestión de segundos, pero rara vez suelen llegar muy lejos sin una escolta armada.





**Pacificador:** Son los soldados de primera línea del ejército aliado y están equipados para las posiciones defensivas ante todo, pero no carecen de maniobras de ataque. Su combinación de escopetas y escudos antidisturbios suele resultar decisiva en combate.



**Soldado jabalina:** Son soldados de apoyo pesados que manejan sistemas de misiles especialmente diseñados que son buenos para los cometidos superficie-aire y antivehículos. Tan devastadoras como son sus armas, los soldados jabalina pueden además "marcar" los blancos enemigos para hacerles más daño.



**Espía:** El espía es un maestro de los disfraces que va vestido con smoking, es capaz de hacerse pasar por enemigo e infiltrarse en sus bases de operación con facilidad. Los espías van al campo de batalla desarmados, pero su habilidad para robar información enemiga, sabotear bases y sobornar a las tropas contrarias para que cambien de bando es inestimable.



**Tanya:** El espía es un maestro de los disfraces que va vestido con smoking, es capaz de hacerse pasar por enemigo e infiltrarse en sus bases de operación con facilidad. Los espías van al campo de batalla desarmados, pero su habilidad para robar información enemiga, sabotear bases y sobornar a las tropas contrarias para que cambien de bando es inestimable.

## VEHÍCULOS



**Riptide VCA:** Es un aerodeslizador pequeño y maniobrable, bueno para el transporte de tropas y el fuego de apoyo gracias a una ametralladora montada y dos tubos lanzatorpedos.



**VCI de artillería convertible:** El vehículo de combate de infantería es un robusto coche blindado que cuenta con armamento diverso. Su lanzacohetes estándar se adapta a cualquier arma que sus pasajeros lleven.



**Tanque Guardian:** Es la espina dorsal de las unidades blindadas aliadas. Si su cañón de 90 mm no puede resolver un problema, el Guardian puede designar fácilmente objetivos para que los arrasen otras plataformas de armas aliadas más grandes.



**Tanque Mirage:** El Mirage, un escarpelo en comparación con la cachiporra que es el Guardian, es un tanque invisible que cuenta con un cañón de dispersión de doble espectro que funde el metal. Su camuflaje activo puede redirigirse para ocultar a las fuerzas cercanas.



**Cañón Atenea:** Vinculado a los satélites orbitales láser, el Atenea puede marcar objetivos y hacer llover sobre ellos un efecto tan espectacular como devastador. Los satélites también pueden escudar temporalmente al Atenea de los ataques.



**Prospector:** Este mulo de carga, sencillo y sin pretensiones, mantiene en funcionamiento a las fuerzas aliadas. Los prospectores recogen incansablemente el mineral y lo llevan a procesar. También pueden desplegarse en un puesto autosuficiente para ampliaciones de las bases.



**Vehículo móvil de construcción:** Duro, anfibio y versátil, el VMC es vital para desplegar bases avanzadas, recolectar recursos, fabricar naves de apoyo y entrenar a las fuerzas aliadas. Proteger el VMC siempre ha de ser la mayor prioridad de un comandante.

## AERONAVES



**Vindicador:** Son bombarderos de medio alcance especializados en ataques tácticos contra las fuerzas terrestres mediante dos bombas guiadas por láser.



**Criocóptero:** Es un helicóptero ligero experimental que va armado con el último grito en armamento no letal: un rayo congelante como elemento principal y un rayo reductor muy impresionante para las ocasiones especiales.



**Caza Apolo:** Es un caza superior aire-aire que va armado con rayos, puede llegar a Mach-3 y va pilotado por los mejores ases de las naciones aliadas.



**Bombardero Century:** Estos resistentes aviones, fabricados en los Estados Unidos, pueden bombardear los complejos fortificados enemigos hasta arrasarlos y desplegar paracaidistas para que acaben el trabajo.

## ARMADA



**Delfín:** Es un delfín entrenado y armado, capaz de explorar las flotas enemigas o enfrentarse a ellas con disruptores sónicos antinaves.



**Hidrodeslizador:** Es un esquife ligero, hecho para la exploración y la defensa, pero que lleva dos cosas muy malas: un cañón (cero de 20 mm y un sistema de bloqueo de armas).



**Destruir de asalto:** El temible buque de guerra anfibio de los Aliados cuenta con un potente cañón de Gauss, cargas de profundidad y un blindaje magnético para atraer sobre sí el fuego que caiga sobre unidades amigas desprotegidas.



**Portaaviones:** Una fortaleza flotante capaz de desplegar escuadrones de cazas robot Sky Knight de corto alcance y devastadores misiles de apagón que frien todos los aparatos eléctricos en el radio de la explosión.



## EDIFICIOS



**Recinto de construcción:** El recinto de construcción es la base de todas las operaciones de los Aliados. Construye edificios para entrenar a las tropas y crear vehículos, y luego emite autorizaciones para mejorar las tecnologías disponibles.



**Campamento militar:** Un centro de entrenamiento de primera clase para la infantería, los animales, los espías y los especialistas aliados.



**Central eléctrica:** La central eléctrica mantiene en funcionamiento todos los edificios y defensas de la base: sin energía suficiente para alimentar una base, la producción se detiene.



**Instalación de blindados:** Desde vehículos blindados hasta tanques Mirage, todos los vehículos terrestres de los aliados se montan en las instalaciones de blindaje.



**Puerto:** Los puertos marítimos tienen el cometido de crear una flota capaz de dominar las olas.



**Base aérea:** El primer paso para alcanzar la superioridad aérea es esta base, responsable de la construcción de cosas que vuelen... y disparen y bombardeen.



**Refinería de mineral:** Las refinerías de mineral son el centro de la economía aliada. Convierten el mineral de los prospectores en créditos. Cada refinería incorpora una recolectora.



**Centro de mando:** Los centros de mando son una base remota en el exterior del recinto de construcción que ayudan a ampliar las zonas de control y que pueden utilizarse para mejorar la tecnología de las unidades cercanas.



**Buró de defensa:** Las superarmas y las defensas superiores son competencia del buró de defensa, una vez el nivel tecnológico necesario para construir uno ha sido desbloqueado.



**Torreta de artillería polivalente:** Es una defensa básica de las bases. Al guarnecer una torreta de artillería con infantería, sus armas se igualarán a las de sus ocupantes.



**Torre de espectro:** Defensa avanzada de la base que incorpora un cañón de dispersión del espectro similar al del tanque Mirage.



**Cronoesfera:** La cronoesfera tiene la habilidad de teletransportar al instante a las unidades a cualquier lugar del campo de batalla, proporcionándoles una enorme ventaja táctica. También puede reubicar unidades a entornos hostiles: el proceso de teletransporte es fatal para la infantería.



**Colisionador de protones:** El colisionador de protones es un sistema de aniquilación de bases. Constituye el último recurso del arsenal aliado... y el momento de la verdad.



**Muralla de fortaleza:** Es la defensa al nivel más básico. Cada adquisición crea un tramo de muro. Al colocar dos tramos en línea recta sobre unas pocas casillas, se conectarán automáticamente.

## SOVIÉTICOS INFANTERÍA



**Oso de guerra:** Muchos enemigos han caído bajo las garras aserradas y los rugidos tecnológicamente amplificados del oso de guerra soviético, un animal nacido en cautividad y entrenado para el combate y el reconocimiento ligero.



**Ingeniero de combate:** Los mejores y más brillantes sirven como ingenieros de combate, que tienen el cometido de infiltrarse en ordenadores, sabotear, reprogramar las unidades enemigas y cavar búnkeres para que los guarnezcan los combatientes. Se les da una sencilla pistola para que se defiendan, por todo un trabajo bien hecho.



**Recluta:** Estos soldados mal entrenados, aunque muy entusiastas debido al acondicionamiento mental y la sana propaganda, cargan descuidadamente al combate disparando sus rifles de asalto y lanzando cócteles Molotov en su ligero compromiso con el estado.



**Siervo de la metralla:** Gloriosamente libres tras tantos años pasados en un gulag, los brutales siervos de la metralla sirven a la Madre Rusia llevando cañones antiaéreos y poniendo minas en los blindados enemigos. Utilizados contra objetivos terrestres, sus cañones resultan aún más impresionantes.



**Soldado Tesla:** Los enemigos de la Unión Soviética temen a estos patriotas mecanizados de élite y a sus mortales cañones de Tesla. Su único punto débil se pone de manifiesto cuando sueltan el devastador ataque de PEM, que deja a sus enemigos y a ellos mismos temporalmente indefensos.





**Natasha:** Natasha, un producto de los programas de entrenamiento avanzado soviéticos, es una heroína de la Unión Soviética capaz de cambiar la suerte de una batalla con tan solo su fiel fusil Korshunov y su gran crueldad. Puede solicitar ataques aéreos para acabar con objetivos más grandes o disparar a gran distancia contra los pilotos para apoderarse de sus vehículos en nombre de la Madre Rusia. Donde Natasha pone el ojo, pone la bala.

## VEHÍCULOS



**Robot del terror:** Un robot horrible con forma de araña que ataca a la infantería y a los vehículos con igual ferocidad. Le gusta introducirse en los objetivos para desmontarlos desde su interior, pero también puede desactivar vehículos con su rayo de estasis.



**Hoz:** Diseñada originariamente como vehículo antimotines, esta torreta de artillería ambulante sigue siendo excelente para controlar multitudes, y es capaz de saltar obstáculos para llegar hasta sus objetivos.



**Tanque Martillo:** El cañón de ánima lisa de 85 mm de esta bestia (durante mucho tiempo un símbolo del poder soviético) tiene una pegada brutal, mientras que el rayo absorbe la salud y la fuerza armamentística del enemigo para alimentar los propios fines destructivos del Martillo.



**Tanque Apocalipsis:** Es la cosechadora soviética de muerte. El enorme (y lento) Apocalipsis ya haría honor a su nombre gracias a sus dos cañones de 125 mm, pero encima se le ha añadido un garfio magnético para atrapar a los adversarios más rápidos y arrastrarlos bajo sus orugas.



**Lanzacohetes V4:** El V4, un lanzacohetes móvil, dispara misiles balísticos de largo alcance que pueden derribar prácticamente cualquier objetivo o dividirse en diversos proyectiles de mortero para hacer daño en un área. El V4 debe estar quieto para disparar, lo que lo convierte en una muy mala arma para primera línea.



**Sputnik:** Es la respuesta más pequeña y barata al VMC y se ha derivado de un proyecto de sonda orbital fallido. Ahora se especializa en desplegar puestos de escucha que pueden mejorar hasta convertirse en bases avanzadas completamente desarrolladas.



**Recolectora de mineral:** Las recolectoras de mineral son bestias de carga fuertemente blindadas que no son muy lujosas ni elegantes a la hora de encontrar y transportar mineral para procesarlo, pero hacen su trabajo.



**Vehículo móvil de construcción:** El VMC soviético ha sido decisivo para introducir las fuerzas comunistas en nuevos territorios bajo mil pretextos. Por ello no es de sorprender que los comandantes prudentes siempre envíen ingentes escoltas militares para "protegerlos". En cada agresión soviética hay un VMC allanando el camino.

## AERONAVES



**Twinblade:** Un helicóptero de ataque de doble rotor que se despliega para segar a la infantería enemiga o a los desertores soviéticos... y a veces a ambos. Armado con cuatro lanzacohetes montados y dos ametralladoras, es más que apropiado para su cometido, y hace también las veces de transporte para infantería o tanques.



**Caza MIG:** Sinónimo del poderío aéreo soviético, el MIG es un caza aire-aire de respuesta rápida que cuenta con muchas probabilidades de supervivencia, en su mayor parte gracias a su armamento de misiles de explosión aérea tipo M. Los MIG se han ganado la reputación de señores de los cielos.



**Dirigible Kirov:** Estos zeppelines de guerra, orgullo de las fuerzas armadas soviéticas, son capaces de llevar centenares de bombas pesadas a cualquier objetivo del mundo y volarlo por los aires. Los Kirov son lentos, pero pueden conseguir un gran acelerón a costa de la integridad de su casco.

## ARMADA



**Stingray:** El Stingray es un barco de ataque rápido mejorado con armamento soviético Tesla (y las tripulaciones ignoran lo peligrosa que es esta combinación), una obra de arte del ingenio capaz de disparar bajo el agua para electrocutar todo lo que esté en el radio de su ataque.



**Bullfrog:** Son transportes anfibios con un modo de desplegar a las tropas muy poco convencional: la infantería sale disparada por un cañón bastante preciso, lo que permite enfrentamientos rápidos y estratégicos con el enemigo apoyados por el cañón antiaéreo del "vehículo terrestre" (frog).



**Submarino Akula:** El venerable submarino de ataque está especializado en localizar y destruir barcos enemigos para, a continuación, desvanecerse en las profundidades. Los Akula tienen varias cargas de torpedos a su disposición que pueden utilizar contra una gran variedad de objetivos.



**Acorazado:** Creados específicamente para alojar y disparar interminables andanadas de cohetes Molot V4 contra objetivos terrestres o marinos, los acorazados son vulnerables en combates a corta distancia. Pero pocas cosas hay en el planeta que puedan resistir por mucho tiempo sus devastadores bombardeos.

## EDIFICIOS



**Recinto de construcción:** Los gloriosos recintos de construcción soviéticos construyen muchos buenos edificios que mantienen y amplían la presencia de fuerzas rusas sobre el terreno.



**Barracones:** Los duros programas de entrenamiento de los barracones convierten a montones de siervos y criminales despreciables en una temible infantería que es carne de cañón.





**Reactor:** Es el palpitante corazón de la base soviética, y proporciona la energía que necesitan todos los edificios y operaciones de producción.



**Fábrica de guerra:** Cañones autopropulsados, lanzacohetes, robots del terror y tanques salen de las líneas de montaje de la fábrica de guerra.



**Recinto naval:** Del recinto naval soviético solo salen las mejores y más fiables naves destinadas a navegar, creadas por trabajadores felizmente obligados por contrato.



**Aeródromo:** Los pilotos rusos dominan los cielos con potentes aeronaves construidas en aeródromos. Tal es su número, que tapan el sol.



**Refinería de mineral:** Las refinerías de mineral convierten simples rocas en valiosas riquezas que, algún día, serán compartidas por todos los ciudadanos. Incorpora una recolectora de mineral.



**Puesto:** El uso de estos puestos avanzados acelera la expansión soviética.



**Superreactor:** Esta increíble fuente de energía alimenta muchos edificios y desbloquea nuevas tecnologías, pero también es bastante volátil. Pocos sobreviven a su destrucción.



**Laboratorio de combate:** Los laboratorios de batalla son la máxima expresión del ingenio ruso. En ellos se diseñan armas definitivas y defensas que, virtualmente, garantizan una gloriosa victoria soviética.



**Grúa prensa:** La grúa prensa (o trituradora) es una de las muchas ventajas soviéticas: permite a los comandantes duplicar la velocidad de producción, reparar unidades dañadas y desguazar viejas unidades inservibles para obtener créditos.



**Cañón antiaéreo:** Los cañones antiaéreos son la defensa antiaérea estándar de las bases. Mantienen despejados los cielos soviéticos.



**Cañón centinela:** Mientras que los cañones antiaéreos protegen los cielos, los cañones centinela despejan el terreno de la escoria aliada y del Imperio.



**Bobina de Tesla:** Armamento eléctrico mortal que mejora las defensas de la base. Los soldados Tesla pueden sobrecargar las bobinas de Tesla para hacerlas todavía más letales.



**Telón de Acero:** Esta superarma protege a los ciudadanos volviéndolos temporalmente invulnerables al armamento enemigo débil.



**Implosionador de vacío:** Es el arma soviética definitiva. Todo aquello que esté en la zona objetivo es absorbido y aniquilado: personas, vehículos y bases enteras.



**Muralla de fortaleza:** Una maravilla de la ingeniería estatal. Este muro se adquiere segmento a segmento para mantener fuera a la decadente chusma y dentro al proletariado.

## IMPERIO DEL SOL NACIENTE

### INFANTERÍA



**Robot explosivo:** Hasta las pequeñas libélulas robóticas están dispuestas a morir a las órdenes del divino Yoshiro. Los robots explosivos buscan al enemigo, se cuelgan de los vehículos para frenarlos o, simplemente, sueltan una oleada de PEM para explotar.



**Ingeniero:** Es un mecánico y saboteador habilidoso, además de una rata y un esbirro servil que conoce a fondo su arte y tiene un papel vital en la expansión del Imperio. Si se le presiona, es capaz de recorrer distancias cortas sin tropezar, aunque puede resultarle agotador.



**Guerrero imperial:** Es el samurái de los tiempos modernos, que blande la sagrada katana a la vez que un potente fusil de energía. La armadura ligera se lleva con honor, pero el destino y el deber de todo soldado imperial es morir obedeciendo hasta el final a su Emperador.



**Cazatanques:** Son hombres dispuestos a atacar vehículos blindados a pie y que van equipados para ello. Los cazatanques se esconden en pozos hechos por ellos mismos para saltar sobre los blindados enemigos y reventarlos con cañones de ondas de fuerza que apenas pueden transportar. Son muy temidos.



**Shinobi:** Los shinobi, espías y maestros asesinos, son legendarios por su habilidad para matar en silencio y desvanecerse. La élite de los asesinos del Emperador se aferra resueltamente a los viejos tiempos: el shuriken, la bomba de humo y la espada.



**Cohete Angel:** A las mujeres no se les permite el honor de combatir. A menos que sean alocadas hipermujeres con trajes de combate punteros, armadas con látigos paralizantes y que disparen andanadas de proyectiles y vuelen por los aires todo lo que encuentren a su paso. Ésas son los cohetes Angel.



**Yuriko Omega:** Nadie sabe cómo fue creada Yuriko Omega. Pero lo que realmente importa es que con su mente destruye a los enemigos sin mostrar ni un atisbo de piedad. Desconfía de su apariencia de colegiala inocentona: Yuriko es un monstruo desbocado que utiliza sus terribles poderes psiónicos en nombre del Emperador.

## VEHÍCULOS



**Mech Tengu:** El mech Tengu, un interceptor de doble cometido, puede convertirse rápidamente en el reactor Tengu, y a la inversa, lo que permite a sus pilotos enfrentarse fácilmente a unidades aéreas o terrestres con su cañón de 20 mm.



**Transporte inmediato:** Para colocar sus limitadas fuerzas rápida y eficazmente, los científicos imperiales han desarrollado este transporte anfibio capaz de camuflarse como si fuera otros objetos o vehículos enemigos.



**Tanque Tsunami:** Los Tsunami, los tanques principales del Emperador, se convierten en unidades anfibas cuando es necesario. Su cañón antiblindaje es más débil que el de otros tanques, pero sus nanodeflectores especiales puede anular casi todos los ataques dirigidos contra él.



**Artillero-VX:** El VX, equivalente al Tengu, cambia fluidamente entre un mech antiaéreo y un helicóptero antiterrestre, soltando enjambres de cohetes para acabar con los enemigos del Emperador.



**Rey Oni:** Pocos sobreviven a los ojos fulminantes del rey Oni, el robot guardián gigante del Imperio. Ya sea aplastando tanques con sus enormes brazos o fundiendo ejércitos enteros hasta convertirlos en chatarra, el Rey Oni hace más que honor a su demoníaco nombre.



**Artillería de ondas de fuerza:** Esta unidad de artillería móvil renuncia a los proyectiles balísticos en favor de un devastador rayo de partículas capaz de hacer añicos fortalezas enteras con unos cuantos disparos bien apuntados. Es decir, si primero se le permite recargar por completo.



**Recolectora de mineral:** Una cosechadora blindada que tiene la misión de recolectar rápidamente los ingentes recursos necesarios para producir las excelentes fuerzas del Imperio. Como precaución añadida, ha sido equipada con un pequeño pero eficaz cañón retráctil.



**Vehículo móvil de construcción:** Copiada a base de desmontar los VMC aliados y soviéticos, la variante imperial funciona prácticamente de la misma manera, montando bases avanzadas y procesando centros para expandir el dominio del Emperador.



**Nanonúcleo:** Los nanonúcleos, una maravilla de la tecnología moderna, son ingenios todoterreno del tamaño de un camión que se despliegan en enormes edificios militares en cuestión de segundos. Esto permite a las fuerzas imperiales adentrarse en nuevos territorios rápida y eficazmente.

## ARMADA



**Minisubmarino Yari:** Los Yari, submarinos ligeros de dos tripulantes pensados para misiones de hostigamiento y de reconocimiento, van armados con torpedos, pero su mejor arma es la voluntad de su tripulación de lanzarse como *kamikaze* contra los barcos enemigos.



**Ala marina:** Rápido y ágil, el ala marina es un bombardero aéreo que puede convertirse en un submarino de ataque. Sus misiles aéreos y marinos Aozora también tienen un doble cometido, pues pueden destruir a las naves enemigas desde abajo o desde arriba.



**Crucero Naginata:** Este barco, el cazanaves de la armada imperial, se suele acercar a sus víctimas a una velocidad increíble y lanzar una nube de torpedos con la que acaba con varios objetivos antes de que tengan tiempo de responder.



**Acorazado Shogun:** El Shogun, el majestuoso buque enseña del Imperio, a la vez elegante y aterrador, es un arma de destrucción masiva que bombardea las costas con armamento que no deja nada en pie. Históricamente, los Shogun, al ir tan fuertemente defendidos, nunca han necesitado más que reparaciones menores después de un combate.

## EDIFICIOS



**Recinto de construcción:** El equivalente del Imperio del recinto de construcción occidental incluye una característica única: la capacidad de crear nanonúcleos para expandirse rápidamente a nuevos territorios.



**Dojo instantáneo:** Los complacientes súbditos de Yoshiro se someten a un riguroso entrenamiento en el dojo instantáneo para convertirse en guerreros intrépidos.



**Generador instantáneo:** La tecnología avanzada requiere energía avanzada, y proporcionarla es la función que cumplen los generadores instantáneos.





**Centro mech:** Los honorables técnicos del centro mech producen flotas de mechs de combate, muchos de los cuales también se transforman en combatientes aéreos.



**Muelles imperiales:** El dominio de los océanos comienza por los muelles imperiales, que producen espectaculares naves capaces de dominar el mar (y el aire).



**Refinería de mineral:** Las refinerías de mineral procesan humildemente los vastos recursos necesarios para crear y mantener a los ejércitos imperiales.



**Unidad central de nanotecnología:** Gracias a la unidad central de nanotecnología, la expresión definitiva de la superioridad tecnológica del Imperio, podrás mejorar unidades y armas al máximo.



**Defensor-VX:** Defensas variables para la base que se transforman en antiaéreas o antitierra según sea necesario.



**Torre de ondas de fuerza:** Las torres de ondas de fuerza disparan rayos de partículas que acaban con todo enemigo lo bastante insensato como para atacar las bases avanzadas del Emperador.



**Colmena de nanoenjambré:** Ningún ataque puede penetrar el escudo producido por la colmena del nanoenjambré... y nada que esté en su interior puede escapar.



**Diezmador psiónico:** Con una orden del Emperador, el horrible poder del diezmador psiónico es liberado contra sus enemigos para destruirlos por completo a ellos, a sus vehículos y a sus bases.



**Muralla de fortaleza:** Una arquitectura sobrecogedora y una defensa osada. Los muros deben construirse tramo a tramo y mantenerse en armonía con la naturaleza.

## CONSEJOS SOBRE EL RENDIMIENTO

### PROBLEMAS AL EJECUTAR EL JUEGO EN PC

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

### CONSEJOS GENERALES PARA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

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

### PROBLEMAS DE RENDIMIENTO EN INTERNET

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

Este juego usa los siguientes puertos TCP y UDP para partidas en Internet:

#### POR FAVOR, INTRODUCE ESTOS PUERTOS TCP:

Patch (TCP 80)  
Chat IRC (TCP 6660 – 6669)  
Servidores Mangler (TCP 4321)  
Puerto de chat de voz (TCP 3783)  
Solicitud de lista de puertos (TCP 28900)  
Gestor de conexión GP (TCP 29900)  
GP Search manager (TCP 29901)

#### POR FAVOR, INTRODUCE ESTOS PUERTOS UDP:

Master Server UDP Heartbeat (UDP 27900)  
Custom UDP Pings (UDP 13139)  
Dplay UDP (UDP 6515)  
Puerto Query (UDP 6500)

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



## ATENCIÓN AL CLIENTE

Si tienes algún problema con este juego, el servicio de atención al cliente de EA puede ayudarte. El archivo **EA Help** incluye soluciones y respuestas a las preguntas y problemas más habituales en cuanto a la utilización correcta de este producto.

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

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

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

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

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

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

## SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE DE EA EN INTERNET

Si tienes acceso a Internet, visita nuestra página web de servicio técnico: <http://eusupport.ea.com>

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

## INFORMACIÓN DE CONTACTO DEL CENTRO DE ATENCIÓN

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

**Teléfono:** 902 234 111

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

**Fax:** 0870 2413231

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

Calls charged at national call rates; please consult your telecoms provider for details.

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

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

## GARANTÍA

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

## GARANTÍA LIMITADA

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

## DEVOLUCIÓN TRAS EL PERIODO DE GARANTÍA

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

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

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





© 2008 Electronic Arts Inc. EA, el logotipo de EA, Command & Conquer y Red Alert son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. en los EE. UU. y/o en otros países. Todos los derechos reservados. Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.

Tecnología de codificación de audio MPEG Layer-3 con licencia de Fraunhofer IIS y THOMSON multimedia.

RenderWare es una marca comercial o marca comercial registrada de Criterion Software Ltd. Algunas partes de este software tienen Copyright 1998-2008 de Criterion Software Ltd. y sus licenciatarios.

**WWX01606277**