

COMMAND & CONQUER™

RED ALERT 3™



AVVERTIMENTO SULL'EPILESSIA

Leggi con attenzione prima di utilizzare questo gioco o di lasciarlo usare ai tuoi bambini.

Alcuni soggetti possono essere colti da attacchi epilettici o da perdita di coscienza quando sono esposti a particolari luci lampeggianti o a determinati schemi luminosi.

Esiste la possibilità che questi soggetti siano colti da un attacco mentre guardano la televisione o usano alcuni videogiochi. Questo potrebbe accadere anche a individui senza precedenti medici legati a sintomi epilettici, o che non sono mai stati soggetti ad attacchi epilettici.

Se in passato tu o altri membri della tua famiglia avete manifestato dei sintomi riconducibili all'epilessia (attacchi o perdita di coscienza) dopo essere stati esposti a luci lampeggianti, consultate il medico prima di giocare.

Si consiglia ai genitori di sorvegliare sempre i loro bambini durante l'utilizzo di videogiochi. In caso di sintomi come vertigini, vista annebbiata, spasmi oculari o muscolari, perdita di coscienza, disorientamento e convulsioni, è indispensabile sospendere IMMEDIATAMENTE l'uso del prodotto e contattare il medico.

PRECAUZIONI DA SEGUIRE DURANTE IL GIOCO

- ★ Non stare troppo vicino allo schermo: siediti distante dal monitor, tanto quanto te lo permette la lunghezza dei cavi di collegamento.
- ★ Cerca di utilizzare i videogiochi su schermi di piccole dimensioni.
- ★ Non giocare quando avverti stanchezza o dopo aver dormito poco.
- ★ Gioca sempre in ambienti illuminati adeguatamente.
- ★ Riposati un minimo di 10/15 minuti per ogni ora di gioco.

SOMMARIO

AVVERTIMENTO SULL'EPILESSIA.....	1
INSTALLARE IL GIOCO	2
ELENCO COMPLETO DEI COMANDI	3
TEMPO SCADUTO	5
FAZIONI	5
COME SI GIOCA	5
ELEMENTI BASE DELL'AZIONE DI GIOCO	8
CO-COMANDANTI	11
SCHERMAGLIA.....	12
MODALITÀ PER PIÙ GIOCATORI.....	12
UNITÀ	13
CONSIGLI SULLE PRESTAZIONI	25
ASSISTENZA TECNICA.....	26
GARANZIA	27

INSTALLARE IL GIOCO

NOTA: Per i requisiti di sistema, consulta l'archivio readme.

Per installare (da supporto ottico):

Inserisci il supporto ottico nell'apposita unità e segui le istruzioni sullo schermo.

Per installare (da EA Store):

NOTA: per maggiori informazioni sull'acquisto tramite download diretto da EA, visita il sito all'indirizzo www.eastore.it.

Una volta scaricato il gioco con EA Download Manager, clicca sull'icona d'installazione che appare e segui le istruzioni sullo schermo.

Avvia il gioco (dopo averlo installato) direttamente da EA Download Manager.

NOTA: se hai già acquistato un titolo e desideri installarlo su un altro PC, per prima cosa scarica e installa EA Download Manager sul secondo PC, quindi avvia l'applicazione e collegati con il tuo account EA. Seleziona il titolo appropriato dall'elenco che compare, quindi clicca sul pulsante di avvio per scaricare il gioco.

Per installare (da servizi online di terze parti):

Contatta il rivenditore online dal quale hai acquistato il gioco per ricevere le istruzioni necessarie per l'installazione o per scaricare e installare di nuovo un'altra copia del gioco.

AVVIARE IL GIOCO

Per avviare il gioco:

Windows Vista™ consente di accedere ai giochi attraverso il menu **Start > Giochi**, mentre le versioni precedenti di Windows™ attraverso il menu **Start > Programmi** (o **Tutti i programmi**). Gli utenti di EA Store devono avere avviato EA Download Manager.

NOTA: nel menu **Start** classico di Windows Vista, i giochi sono accessibili attraverso il percorso **Start > Programmi > Giochi**, con cui si fa apparire il relativo menu di esplorazione.

ELENCO COMPLETO DEI COMANDI

Memorizza i seguenti comandi e conduci i tuoi eserciti alla vittoria! Clicca sulla scheda tasti nel menu Impostazioni per personalizzare i comandi.

COMANDI DI GIOCO

COMANDI GENERALI

Muovi la visuale	Tasti freccia
Scorrimento rapido	Clicca con il pulsante destro e trascina il mouse.
Ruota la visuale a sinistra/destra	Tastierino numerico 4/6 , oppure trascina tenendo premuta la rotellina del mouse.
Ingrandisci/Riduci la visuale	Tastierino numerico 8/2 , oppure usa la rotellina del mouse.
Ripristina visuale	Tastierino numerico 5 , o premi due volte la rotellina del mouse.
Vai alla base	Tasto H
Crea gruppo di controllo	CTRL + tasto numerico
Vai al gruppo di controllo	Premi due volte il tasto numerico.
Pausa/Menu obiettivi	ESC
Vai all'evento radar	BARRA SPAZIATRICE
Modalità Percorso	ALT
Modalità Vendita	Tasto Z
Modalità Riparazione	Tasto C
Scheda strutture di produzione	Tasto E
Scheda strutture di supporto	Tasto R
Scheda fanteria	Tasto T
Scheda veicoli	Tasto Y
Scheda velivoli	Tasto U
Scheda vascelli	Tasto I
Scorri sottogruppo unità	TAB
Scorri sottogruppo unità precedente	MAIUSC + TAB
Modalità Pianificazione	CTRL-Z

COMANDI DI SELEZIONE

Seleziona unità/strutture/apri menu	Clicca su una singola unità, oppure clicca e traccia un riquadro intorno a un gruppo di unità.
Seleziona l'intero esercito	Tasto Q
Seleziona le unità dello stesso tipo sullo schermo	Tasto W o clicca due volte sull'unità.
Seleziona il tipo di unità sul campo di battaglia	Premi due volte il tasto W
Aggiungi unità singole alla selezione	Clicca tenendo premuto MAIUSC .
Scorri i raccoglitori di minerale	Tasto N
Deseleziona una sola unità	Clicca tenendo premuto MAIUSC sul campo di battaglia, o clicca con il pulsante destro del mouse sulla finestra di selezione.

COMANDI UNITÀ

Sposta unità	Clicca con il pulsante destro del mouse sulla destinazione.
Avanzamento ostile	Tasto A , clicca con il pulsante destro del mouse sulla destinazione.
Inverti movimento	Tasto D , clicca con il pulsante destro del mouse sulla destinazione.
Movimento in formazione	Clicca i pulsanti destro e sinistro del mouse e trascina per posizionare la formazione.
Movimento forzato	Tasto G
Attacco forzato	Clicca tenendo premuto CTRL .
Disperdi	X
Usa l'abilità speciale dell'unità	Tasto F
Ferma le unità	Tasto S
Atteggiamento aggressivo	ALT-A
Atteggiamento di guardia	ALT-S
Atteggiamento presidio	ALT-D
Atteggiamento inerme	ALT-G

COMANDI VARI

Imposta punto di raccolta	Seleziona una struttura e clicca con il pulsante destro del mouse.
Imposta indicatore della visuale	CTRL-J, K, L, ;
Scorri indicatori della visuale	J, K, L, ;
Attiva/Disattiva HUD	FINE
Apri il menu di salvataggio	MAIUSC-S
Apri il menu di caricamento	MAIUSC-L
Acquisisci immagine	F12

COMANDI MULTIGIOCATORE

Radiofaro	Tasto B
Avanti veloce (replay)	Tasto >
Chat vocale	Tasto V
Attiva la chat vocale	CTRL-V
Chat veloce	Tasto M
Chat con gli alleati	INDIETRO
Chat con tutti	INVIO
Elimina i disegni degli strumenti	CANC
Seleziona larghezza linea strumenti	INS
Seleziona colore strumenti seguente	PGSU
Seleziona colore strumenti precedente	PGGIÙ



WWW.REDALERT3.COM

TEMPO SCADUTO

La possente macchina da guerra sovietica sta per soccombere. Gli alleati sono alle porte del Cremlino. Il generale Krukov e il colonnello Cherdenko, in preda alla disperazione, decidono di sfruttare un'arma segreta non ancora testata: la macchina del tempo sovietica.

In quei concitati momenti riscrivono la storia per portare gli *Alleati* sull'orlo della sconfitta, alla mercé del *premier* Cherdenko. Ma le costose manovre per schiacciare i poteri occidentali permettono all'Impero del Sol Levante di espandersi indisturbato e il divino imperatore Yoshiro sceglie proprio questo momento per sferrare il suo attacco. Mentre l'esercito imperiale minaccia di spazzare via sia le forze sovietiche sia quelle alleate, Krukov e Cherdenko iniziano a dubitare della saggezza delle proprie azioni...

FAZIONI

ALLEATI

Una coalizione di nazioni occidentali, unite per difendere il mondo libero, ha affrontato la minaccia sovietica per anni, prevalendo spesso grazie a una ferrea volontà.

SOVIETICI

Un regime comunista totalitario i cui perfidi leader pianificano di estendere su scala mondiale, principalmente schierando enormi eserciti di reclute e fanti male addestrati.

IMPERO DEL SOL LEVANTE

In una terra antica, imprigionata nella più rigida tradizione e dotata allo stesso tempo di tecnologia avanzatissima, l'imperatore Yoshiro pensa sia giunto il momento di dare al mondo qualche lezione di civiltà... con una maggiore potenza di fuoco.

COME SI GIOCA

Sei un nuovo comandante, indotto a entrare in servizio in questo momento critico. Sta a te gestire le risorse, creare e addestrare le tue truppe e raggiungere gli obiettivi che i tuoi superiori ti assegneranno.

LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

Facile	Un riscaldamento leggero per novellini.
Media	La scelta della maggior parte dei giocatori.
Difficile	Dolore e sofferenza per chi vuole mettersi alla prova.
Brutale	Il nemico non fa errori, non ha paura, e possiede risorse migliori.
(solo schermaglia)	

TUTORIAL

Ottieni informazioni su ogni aspetto del gioco, dalle basi ai comandi avanzati, in un'approfondita sessione d'addestramento.

CAMPAGNA

Scegli la fazione per cui vuoi combattere e inizia la lunga e sanguinosa marcia verso la vittoria! Ti consigliamo di iniziare con la campagna Sovietici.

SCHERMATA DI GIOCO



1	Finestra della battaglia
2	Minimappa
3	Indicatore minaccia
4	Risorse/Crediti
5	Numero punti comando
6	Schede costruzione strutture/unità
7	Unità selezionata/Abilità secondaria
8	Menu di comando
9	Monitor del co-comandante/Ordini
10	Menu dei protocolli top secret
11	Indicatori

FINESTRA DELLA BATTAGLIA

Costruisci e posiziona strutture, assegna ordini di movimento e attacco alle unità, usa abilità speciali e molto altro ancora. La finestra della battaglia mostra di volta in volta solo una parte della mappa.

NOTA: durante le missioni della campagna, su schermo appariranno sempre degli indicatori che ti guideranno verso gli obiettivi.

★ Usa i tasti freccia per scorrere la finestra della battaglia.

LA NEBBIA DI GUERRA

Ogni unità ha un dato campo visivo: quello che tu vedi nella finestra della battaglia rappresenta l'unione dei campi visivi di tutte le tue unità. Le zone al di fuori di questi settori sono coperte da una nebbia che nasconde le unità e le strutture nemiche, mostrando solo la conformazione del terreno e gli edifici civili. La nebbia di guerra viene eliminata solo quando una tua unità si reca nella zona che vuoi esaminare.

MINIMAPPA RADAR

Nell'angolo superiore destro dello schermo c'è la minimappa. Spesso rivela i movimenti delle truppe prima che tu possa vederli nella finestra della battaglia, ma alcuni nemici possono disattivare il tuo radar e muoversi senza essere individuati.

1	Terreno inesplorato
2	Portata attuale della finestra della battaglia
3	Unità o struttura nemica
4	Tua unità o struttura



OBIETTIVI DELLA MISSIONE (SOLO CAMPAGNA)

Premi Esc per aprire il menu missione e rivedere gli obiettivi. Per portare a termine una missione devi completare tutti gli obiettivi primari. Ricorda che gli obiettivi possono cambiare nel corso della battaglia. Il completamento degli obiettivi bonus è opzionale, ma ti consente di ottenere risorse aggiuntive o altre ricompense.

NOTA: una volta completati tutti gli obiettivi primari, la missione si conclude automaticamente con la vittoria. Se vuoi completare gli obiettivi bonus, assicurati di non aver raggiunto l'obiettivo primario finale.

SALVATAGGIO E CARICAMENTO

Command & Conquer™ Red Alert 3™ dispone di una funzione di autosalvataggio che permette di salvare automaticamente i progressi di gioco e le impostazioni e che sovrascriverà i salvataggi precedenti senza richiedere conferme. Puoi salvare le partite a giocatore singolo e co-op online anche manualmente.

Per caricare una partita precedentemente salvata o una schermaglia, premi **MAIUSC + L** e seleziona il salvataggio con la partita che vuoi continuare. Puoi caricare le partite anche dal menu principale.

ELEMENTI BASE DELL'AZIONE DI GIOCO

La vittoria dipende dalla costruzione di una base di supporto forte, da una buona gestione delle risorse e dall'utilizzo strategicamente corretto delle forze per sconfiggere ogni avversario.

COSTRUIRE STRUTTURE

Avrai bisogno di varie strutture per raccogliere minerale, addestrare soldati, costruire veicoli e altro. Non è insolito che, all'inizio della missione, tu disponga soltanto di un cantiere. In questo caso, inizia subito a costruire il resto della tua base.

Per costruire una struttura, seleziona il tuo cantiere e poi, dai menu di costruzione sul lato destro dello schermo, seleziona l'icona della struttura che vuoi costruire. Sull'icona appare un cronometro in trasparenza e a mano a mano che passa il tempo vengono prelevati i crediti necessari alla costruzione. Allo scadere del tempo, l'icona lampeggia e la struttura è pronta a essere posizionata.

NOTA: se un'icona è grigia significa che non hai le risorse necessarie per acquistare la struttura, oppure che non disponi delle tecnologie richieste.

★ Al contrario, i Sovietici piazzano le strutture che poi verranno edificate da terra.

★ L'Impero del Sol Levante utilizza i nano-nuclei, che si configurano usando la loro abilità secondaria.

NOTA: se rimani senza crediti durante la costruzione, i lavori vengono sospesi in attesa che le tue finanze si riprendano. Non appena disponi dei crediti sufficienti, i lavori ricominciano.

ADDESTRARE UNITÀ

Quando crei delle strutture come caserme o fabbriche militari, puoi usarle per addestrare unità da combattimento.

NOTA: per poter addestrare unità dovrai prima costruire un campo d'addestramento (Alleati), una caserma (Sovietici), o un dojo istantaneo (Impero). Ai fini di questo manuale, useremo il termine **caserma** indistintamente per tutte e tre le fazioni.

Per addestrare unità, puoi selezionare la struttura appropriata o andare direttamente al menu di costruzione; troverai le icone delle unità disponibili. Seleziona l'icona dell'unità che vuoi addestrare. Compare un cronometro ombreggiato, a indicare il tempo necessario per completare l'addestramento.

NOTA: per creare una coda di produzione, seleziona più volte l'unità che vuoi addestrare. Sull'icona compare un numero, a indicare quante sono le unità che hai ordinato.

Quando l'unità è pronta, esce dalla struttura e si presenta a rapporto.

FORNIRE ENERGIA ALLA TUA BASE

Per operare correttamente, la tua base ha bisogno di energia. Più strutture aggiungi alla tua base, più aumentano i tuoi requisiti in termini di energia. Le difese delle basi che non hanno abbastanza energia si disattivano, e l'addestramento delle truppe e la produzione rallentano drasticamente. Il tuo cantiere genera una limitata quantità di energia: per ottenerne dell'altra, devi costruire delle centrali energetiche (reattori per i Sovietici, generatori istantanei per l'Impero). Ogni volta che costruisci una centrale energetica, il livello dell'indicatore dell'energia aumenta.

★ Per sapere quanta energia hai a tua disposizione e quanta ne stai usando al momento, tieni sotto controllo l'indicatore dell'energia.

NOTA: Il super-reattore sovietico genera una quantità enorme di energia e sblocca un nuovo livello di tecnologia, ma se viene distrutto l'esplosione coinvolgerà tutte le unità e le strutture nelle vicinanze.

RISORSE

Costruire unità e strutture e ricercare potenziamenti ti costerà crediti. Quando selezioni un oggetto o un'azione che prevede l'uso di crediti, i fondi iniziano a essere sottratti dal tuo conto, fino al pagamento dell'intera cifra prevista.

★ All'inizio di una partita tipo, hai crediti sufficienti per la costruzione di strutture e unità di base. Per portare a termine lo scontro, però, dovrai guadagnarne degli altri.

★ Se decidi di eseguire un'azione che prevede l'uso di crediti, ma li esaurisci, questa viene messa in pausa fino a quando non rimpinguerai le tue finanze.

★ Per guadagnare più crediti, trova una miniera e costruisci una raffineria mineraria nelle vicinanze. Le raffinerie sono dotate di un veicolo raccoglitore che cerca e recupera automaticamente il minerale, che poi viene convertito in crediti. Più la raffineria è vicina alla miniera, più velocemente accumulerai risorse. Un'area evidenziata in verde indica la posizione ideale.

POTENZIARE LE TECNOLOGIE

Molte unità possono essere potenziate con svariate tecnologie, comprendenti armi avanzate e nuove abilità. I livelli avanzati di tecnologia sbloccano unità più potenti, ma ogni fazione si comporta in modo diverso.

ALLEATI

Gli Alleati potenziano tutto insieme in un determinato cantiere o centro di comando, mentre acquistando un'agenzia della difesa potenzierai tutte le difese della base. Compra uno "Spazio aumentato" dal tuo cantiere o centro di comando, e tutte le strutture che producono unità all'interno del suo raggio di costruzione (e le unità che producono) saranno potenziate. Poi acquista gli spazi massimi per accedere alle armi più forti. Non dimenticare le basi di espansione... potenziare la tecnologia nel tuo cantiere principale non ha effetto sulle altre strutture della mappa.

SOVIETICI

Lascia che sia il pragmatismo russo a scegliere la via più diretta. Per iniziare il potenziamento, tutto quello che i Sovietici devono fare è costruire le strutture che producono le tecnologie migliori e più recenti. Aggiungere un super-reattore non solo fornisce più energia, ma sblocca anche il secondo livello di tecnologia. Da lì, puoi costruire un Battle Lab per avere accesso alle unità migliori.

IMPERO DEL SOL LEVANTE

A metà tra i metodi di Alleati e Sovietici, l'Impero si potenzia struttura per struttura. Le strutture che producono unità vengono potenziate singolarmente dopo che i loro potenziamenti specifici sono stati ricercati. Questo rende più economico il potenziamento di un esercito, ma richiede un po' più di attenzione al momento di scegliere quali forze potenziare. E per arrivare alla tecnologia migliore bisogna prima costruire un mainframe nano-tecnologico, che non costa poco.

ABILITÀ SPECIALI E ATTACCHI CONTESTUALI

Tutte le truppe e i veicoli ai tuoi ordini hanno caratteristiche particolari che vanno da un'arma secondaria al provocare determinati effetti al nemico, fino addirittura a trasformarsi in un'unità completamente diversa.

In genere le unità hanno un'abilità primaria e un'altra speciale che può essere rivolta verso il nemico, o un effetto istantaneo una volta che si attiva l'abilità, o la capacità di passare tra l'abilità primaria e quella speciale. La maggior parte delle abilità speciali (ma non tutte) non hanno un costo in risorse se vengono utilizzate, ma tutte richiedono un momento di pausa prima di poter essere impiegate di nuovo.

★ Per utilizzare l'abilità speciale, seleziona l'unità e premi il tasto **F**, o semplicemente clicca sull'icona dell'abilità speciale nella finestra dell'unità, nella parte inferiore destra della finestra della battaglia.

Qualche unità può anche cambiare in automatico il tipo di attacco in base alla situazione o al tipo di nemico che sta affrontando. Gli attacchi contestuali vengono segnalati con una modifica nell'aspetto del puntatore d'attacco.

NOTA: per maggiori informazioni sulle abilità speciali e gli attacchi contestuali, visita il sito commandandconquer.com.

RIPARAZIONI

Dopo aver subito un attacco, le tue strutture devono essere riportate alla condizione ottimale. Le riparazioni costano, ma non quanto costerebbe costruire una struttura da zero.

Per riparare una struttura, selezionala e premi il tasto **C**.

CONTROLLARE LE TUE FORZE

Un bravo comandante sa quando ordinare alle sue truppe di caricare, quando presidiare e quando è il momento di una ritirata strategica. Un ottimo comandante sa impartire questi ordini con lucidità e velocità.

COMANDI DI MOVIMENTO DI BASE

Movimento

Seleziona la (le) unità che vuoi spostare. Nella finestra della battaglia, metti il puntatore nel punto in cui vuoi che vadano e cliccaci sopra.

Attacco

Seleziona la (le) unità e metti il puntatore sull'unità nemica che vuoi attaccare. Vedrai che il puntatore diventerà un bersaglio. Clicca con il pulsante destro del mouse sul bersaglio.

Punti di raccolta

Per impostare un punto di raccolta per tutte le unità prodotte in una data struttura, selezionala, poi clicca con il pulsante destro del mouse sul punto del campo di battaglia in cui vuoi che le unità si raccolgano.

NOTA: una volta impostato un punto di raccolta, le nuove unità addestrate che escono dalla caserma lo raggiungono automaticamente.

ATTEGGIAMENTI

Gli atteggiamenti determinano le regole di ingaggio delle tue unità. Per cambiare gli atteggiamenti, seleziona l'unità o il gruppo e premi i tasti corrispondenti al comando che vuoi impartire.

Aggressivo

ALT + A. Le unità avvicinano, attaccano e inseguono qualunque unità o struttura nemica a vista.

Pattuglia (predefinito)

ALT + S. Le unità avvicinano e attaccano i nemici che entrano nel loro campo visivo. Se il nemico viene distrutto, o si ritira, le unità tornano nella posizione iniziale.

Presidio

ALT + D. Le unità rimangono immobili, aprendo il fuoco contro tutti i nemici che arrivano a tiro. Utile per strategie difensive o per le unità di artiglieria.

Inerme

ALT + F. Le unità con questo atteggiamento non rispondono al fuoco né inseguono il nemico. Utile per le unità stealth.

ESPERIENZA DELLE UNITÀ

Ogni volta che le tue unità attaccano le forze e le strutture nemiche, accumulano esperienza. Quando un'unità ha raggiunto un determinato livello di esperienza, viene promossa e passa a quello seguente. Un'icona speciale indica le unità veterane nella finestra della battaglia. Le unità veterane risultano essere più efficaci.

Veterana

Infligge più danni e resiste di più al fuoco nemico delle unità standard.

D'élite

Infligge più danni e resiste di più al fuoco nemico delle unità veterane.

Eroica

Infligge più danni delle unità d'élite e attacca più rapidamente; è anche più resistente al fuoco nemico e si cura automaticamente quando non sta combattendo.

INDICATORE MINACCIA

L'indicatore minaccia ti dà un'idea sul livello di distruzione e morte che ti circonda in un dato momento. Livelli di minaccia maggiori faranno guadagnare più velocemente esperienza alle tue unità sopravvissute. Aumenta anche la velocità con cui guadagni i punti sicurezza necessari ad acquistare i protocolli top secret. Il lato negativo di un livello di minaccia alto è che rischi di farti fare a pezzi dal nemico.

MOVIMENTO IN FORMAZIONE

Una volta organizzato un esercito imponente, è una buona idea organizzare le tue unità in formazioni. La funzione di anteprima della formazione risolve buona parte dei problemi legati a questo compito, disponendo automaticamente le unità. Le formazioni si muovono alla velocità dell'unità più lenta.

★ Per usare il movimento in formazione, clicca i pulsanti destro e sinistro del mouse e trascina le tue unità per modificarne la posizione. A questo punto le tue truppe raggiungeranno la destinazione e assumeranno la formazione prescelta.

NOTA: prova a usare le formazioni in combinazione con l'atteggiamento presidio per formare una linea difensiva. Puoi combinare un ordine di movimento con l'anteprima della formazione.

AVANZAMENTO OSTILE

Quando ordini l'Avanzamento ostile, le unità selezionate non attaccheranno le unità nemiche o le difese della base che incontreranno lungo la strada verso il bersaglio assegnato loro. Si tratta di un ottimo metodo per affrontare una forza nemica o per compiere un'incursione in una base.

★ Per ordinare l'Avanzamento ostile, seleziona le unità, premi il tasto **A** e clicca con il pulsante destro sul punto o la struttura neutrale in cui vuoi che vadano.

PRESIDIARE CON LA FANTERIA



Molte strutture civili e alcune altre possono servire da copertura e da fortificazione per la tua fanteria. La fanteria di presidio dispone di un certo livello di protezione e di un bonus alla portata degli attacchi. I nemici che attaccano delle forze di presidio devono per prima cosa infliggere gravi danni alla struttura presidiata: solo a quel punto le forze che si trovano al suo interno saranno costrette a uscire allo scoperto.

★ Per presidiare una struttura, seleziona le unità di fanteria e poi clicca con il pulsante destro del mouse su un edificio vuoto. Non tutte le unità di fanteria (come i cani d'assalto, gli orsi da guerra e i Tesla Trooper) possono presidiare.

NOTA: alcune unità hanno delle abilità d'attacco che permettono di eliminare i nemici all'interno delle strutture presidiate.

CASSE



Le casse sono bersagli d'opportunità. Aprine una e potresti trovare qualcosa di utile: crediti extra, medicinali per curarti, aumenti automatici del grado di esperienza.

★ Per prendere possesso di una cassa, ordina alle unità di portarsi sulla sua posizione.

CO-COMANDANTI

Nessuno combatte da solo. Durante la campagna sarai affiancato da un co-comandante che porterà altre forze a combattere per te, guidato da un amico o da un personaggio controllato dal computer.

NOTA: consulta la sezione Multigiocatore per informazioni sulla modalità Co-comandanti.

CO-COMANDANTI IA

Il ritratto del tuo co-comandante appare in alto a sinistra nella finestra della battaglia, insieme al suo diagramma di controllo. Impara a usare le sue varie personalità e stili di comando a tuo vantaggio.

Per impartire ordini al tuo co-comandante, clicca sulle icone vicino alla loro immagine.

Pianificare l'attacco



Ordina al tuo co-comandante di organizzare una forza da impiegare contro le truppe nemiche nell'area bersaglio.

Attaccare l'obiettivo



Seleziona un bersaglio e clicca sull'icona Attaccare l'obiettivo perché il tuo co-comandante invii le sue forze a distruggerlo.

Prendere posizione



Il co-comandante occupa la zona che hai selezionato. Puoi anche unire le forze del tuo co-comandante alle tue selezionando le tue unità.

Mantenere il comando



Lascia il tuo co-comandante alle sue occupazioni. Questa è l'impostazione predefinita e viene usata anche per annullare gli altri ordini.

SUGGERIMENTO: ordina alle forze del tuo co-comandante di creare un diversivo, attaccare un bersaglio secondario, o aggirare le unità che stai affrontando tu.

ATTACCHI CO-COMANDANTE

Alcune missioni permettono delle tattiche situazionali di cui il tuo co-comandante può approfittare. Gli attacchi co-comandante sono opportunità molto ghiotte che possono provocare in pochi istanti ingentissimi danni al nemico. Quando appare l'icona Attacco, cliccaci sopra. Ti verrà illustrata la tipologia di attacco, fallo partire cliccando sul pulsante Esegui.

Gli attacchi co-comandante possono apparire in ogni momento, quindi stai pronto.

PROTOCOLLI TOP SECRET

Ogni fazione ha un'ampia serie di speciali abilità di supporto da acquistare e utilizzare per cambiare in un attimo le sorti della battaglia. I protocolli top secret possono avere natura offensiva o difensiva (o entrambe), ma sono sempre spettacolari. I protocolli si comprano con i punti sicurezza guadagnati in battaglia. Puoi usarli quando vuoi... anche se dopo l'uso devi aspettare un po' prima di poterli riutilizzare.

Per usare un protocollo, clicca sul menu dei protocolli top secret nella parte inferiore sinistra della finestra della battaglia, poi seleziona il protocollo che vuoi utilizzare.

- ★ Durante la battaglia guadagnerai gradualmente punti sicurezza. Puoi usarli per sbloccare i protocolli. Puoi controllare quanto ti manca per guadagnare un altro punto sicurezza nell'indicatore sottostante il radar.
- ★ I protocolli sono classificati in base a livelli. Devi prima sbloccare i livelli inferiori per avere accesso ai protocolli più avanzati.
- ★ Ogni volta che usi un protocollo devi attendere un certo periodo di ricarica prima di poterlo utilizzare di nuovo.

SUPERARMI E ARMI DEFINITIVE

Alcuni conflitti degenerano fino all'utilizzo delle armi di distruzione di massa, che cancellano interi eserciti in un colpo. Le superarmi sono soprattutto di natura difensiva, e creano impenetrabili scudi che proteggono temporaneamente le tue forze da qualsiasi attacco. Le armi definitive provocano un effetto devastante sull'area bersaglio, annientando tutto quello che trovano. Le armi definitive sono l'ideale quando il nemico è molto fortificato, o in una situazione di stallo.

Entrambe si trovano nella tua coda di produzione secondaria e hanno un periodo di ricarica dopo l'uso.

SUGGERIMENTO: le armi definitive sono potentissime, ma non è detto che usandole la partita terminerà. Mantieni qualche forza di riserva per eliminare eventuali superstiti.

SCHERMAGLIA

Le schermaglie sono battaglie a giocatore singolo che ti fanno affrontare uno o più co-comandanti di diverse fazioni. Ognuno ti attaccherà con il suo stile e la sua strategia, quindi anticipa le loro mosse e sfruttane le debolezze.

- ★ Seleziona SCHERMAGLIA dalla scheda SCONTRO per accedere alla Sala d'attesa Schermaglia. Da qui, scegli le opzioni che vuoi dai menu, compreso il numero di avversari, le mappe, la difficoltà e le risorse, e poi scegli la tua fazione e il colore. Clicca su Inizia per dare il via al massacro.

NOTA: per caricare una schermaglia precedentemente salvata, seleziona SCHERMAGLIA, CARICA e infine il salvataggio che vuoi caricare.

MODALITÀ PER PIÙ GIOCATORI

PER GIOCARE È RICHIEDUTA UNA CONNESSIONE A INTERNET, L'AUTENTICAZIONE ONLINE E L'ACCETTAZIONE DELLA LICENZA D'USO PER L'UTENTE FINALE. PER ACCEDERE ALLE FUNZIONI ONLINE DEVI REGISTRARTI CON IL CODICE SERIALE FORNITO. È POSSIBILE UNA SOLA REGISTRAZIONE PER CIASCUNA COPIA DEL GIOCO. EULA, TERMINI E CONDIZIONI DI EA ONLINE E AGGIORNAMENTI DELLE FUNZIONI SI POSSONO TROVARE ALL'INDIRIZZO www.ea.com. DEVI AVERE ALMENO 16 ANNI PER REGISTRARTI. EA SI RISERVA IL DIRITTO DI REVOCARE LA FRUIIBILITÀ DELLE FUNZIONI ONLINE DOPO UN PREAVVISO DI 30 GIORNI, PUBBLICATO ALL'INDIRIZZO www.ea.com.

Fino a sei giocatori o squadre (anche controllati dal computer) si affrontano in un tutti contro tutti finché non rimane un solo contendente.

Per iniziare una partita multigiocatore connettiti usando la stella di collegamento nell'angolo superiore a destra. Se non hai un account EA, ti verrà chiesto di registrarti. Da qui avrai accesso alla sala d'attesa chat, alle liste amici e agli inviti ricevuti.

Chiudi il collegamento e clicca su Multigiocatore, Online per trovare o creare una partita multigiocatore. Scegli dalla lista delle opzioni di gioco, e poi scegli il numero della tua squadra, la fazione e il colore. Dopo esserti unito a una partita clicca sul pulsante Pronto.

Gioca partita	L'Automatch ti mette subito di fronte a un avversario casuale con il tuo stesso livello di abilità.
Partecipa	Cerca partite personalizzate e partecipa a quella che vuoi cliccandoci sopra due volte.
Ospita partita	Decidi mappa, regole e numero di giocatori e scopri se riescono di batterti.
Le mie statistiche	Guarda tutte le tue statistiche multigiocatore.

CHAT

Premi il tasto **V** per aprire la chat vocale e richiamare i comandi, come le beffe. Per limitare le comunicazioni agli Alleati, premi Indietro, mentre Invio apre la chat a tutti i giocatori.

Puoi anche inviare un messaggio istantaneo premendo il tasto **M**. Clicca sul messaggio della lista che vuoi inviare.

RADIOFARI

Usa il tasto **B** per lasciare un messaggio che vedranno solo i tuoi alleati. Clicca sulla mappa per posizionarlo, e cliccaci sopra due volte per scrivere il testo.

CO-COMANDANTI

Unisciti a un amico per affrontare insieme qualsiasi missione in modalità Campagna.

Seleziona la missione di Campagna che desideri e poi scegli di giocarla in modalità co-op. Trova i tuoi amici nelle sale d'attesa o nella tua scheda amici, seleziona i loro nomi e clicca sul pulsante Invita. Dopo che avranno accettato l'invito, partiranno le direttive di missione.

Entrambi i giocatori devono essere connessi e con il gioco avviato per giocare come co-comandanti.

BATTLECAST

Puoi anche ospitare una partita multigiocatore come commentatore, o caricare il replay di una vecchia partita attivando Aggiungi commenti e commentando le azioni e le strategie dei comandanti con il riquadro strumenti nella parte superiore dello schermo. Scegli un colore e uno spessore per la linea strumenti e inizia a disegnare sulla mappa.

REPLAY

I BattleCast e le linee strumenti vengono salvate con il file del replay, caricate sul sito commandandconquer.com e messe a disposizione del pubblico a scopo informativo.

- ★ Per caricare un replay, seleziona Archivio replay dal menu Profilo.

UNITÀ

Avrai un'ampia varietà di forze al tuo comando, ognuna con le sue particolari funzioni e abilità speciali. La chiave per la vittoria è sapere quando, dove e soprattutto come utilizzarle.

ALLEATI FANTERIA



Cane d'assalto: Pastori tedeschi addestrati, i cani d'assalto sono ottimi per fiutare le imboscate durante le ricognizioni, proteggere punti strategici e nel combattimento leggero. La tecnologia sonica degli Alleati ne ha amplificato il latrato, che è in grado di stordire la fanteria nemica.



Geniere: I genieri sembrano disarmati, ma la loro cassetta è piena di attrezzi ideali per riparare o requisire varie tecnologie e costruire ospedali da campo per curare le truppe ferite. I migliori genieri possono conquistare una fabbrica nemica da soli e in pochi secondi, ma di solito non vanno lontano senza una scorta armata.



Peacekeeper: La prima linea dell'esercito alleato, i Peacekeeper sono equipaggiati principalmente per la difesa, ma sono sempre pronti anche all'attacco. La loro combinazione di fucili a pompa e scudi antisommossa si rivela spesso decisiva in battaglia.



Soldato giavellotto: Truppe di supporto pesante equipaggiate con un lanciamissili progettato espressamente per l'utilizzo terra-aria e antiveicolo. Come se non bastasse, i soldati giavellotto possono designare i bersagli per provocare ancora più danni.



Spia: La spia è un mago dei travestimenti in smoking, in grado di assumere le sembianze del nemico e di infiltrarsi nelle sue basi con facilità. Le spie sono disarmate, ma la loro capacità di appropriarsi di informazioni, sabotare basi e corrompere le truppe nemiche è impagabile.



Tanya: Se qualcosa deve essere assolutamente distrutto, gli Alleati mandano Tanya. Il suo utilizzo generoso di pistole mitragliatrici e C4 la rende più che pericolosa per quasi chiunque a terra, in acqua o nel cielo. In caso di incidenti, ha una cintura che le permette di tornare indietro nel tempo di 10 secondi...

MEZZI



Riptide ACV: Un hovercraft piccolo e maneggevole, ottimo per il trasporto delle truppe e il fuoco di supporto, grazie a una mitragliatrice di bordo e a due lanciasiluri.



IFV multiarma: Il mezzo da combattimento per la fanteria è un massiccio carro corazzato equipaggiato con un armamento variabile; il suo lanciarazzi standard si adatta all'arsenale dei passeggeri.



Carro Guardian: L'elemento base tra le unità corazzate degli Alleati. Se il suo cannone 90mm non risolve il problema, il Guardian può facilmente designare bersagli per darli in pasto a macchine ancora più devastanti.



Carro Mirage: Se il Guardian è la mazza, il Mirage è lo scalpello. Un carro stealth con cannone a spettrodispersione in grado di fondere il metallo. La sua mimetizzazione attiva può essere usata per nascondere le unità nelle vicinanze.



Cannone Atena: Collegandosi a un satellite laser in orbita, l'Atena può designare bersagli e scatenare una pioggia di fuoco con effetti spettacolari... e devastanti. I satelliti possono anche schermare temporaneamente l'Atena e proteggerlo dagli attacchi.



Prospettore: Questo anonimo e disarmato mulo meccanico mantiene le truppe alleate operative. I prospektori raccolgono in continuazione minerale e lo portano a raffinare. Possono anche assumere la forma di un avamposto autosufficiente per l'espansione della base.



Veicolo mobile da costruzione: Massiccio e versatile anfibio, l'MCV è fondamentale per creare basi avanzate, raccogliere risorse, produrre pattuglie di supporto e addestrare le truppe alleate. Proteggere l'MCV è sempre la priorità per un comandante.

VELIVOLI



Victorator: Bombardieri a medio raggio specializzati in incursioni tattiche sulle forze terrestri con bombe laser-guidate.



Crioelicottero: Elicottero leggero sperimentale equipaggiato con gli ultimi ritrovati nel campo degli armamenti non letali: un raggio congelante come prima opzione, e uno spettacolare raggio miniaturizzante per le occasioni speciali.



Caccia Apollo: Infallibile caccia aria-aria con armamento a raggi e velocità Mach 3 pilotato dai migliori ragazzi delle nazioni alleate.



Century Bomber: Questi massicci velivoli made in USA possono effettuare bombardamenti a tappeto riducendo in polvere le strutture nemiche fortificate, e poi mandare i paracadutisti a ripulire.

MARINA



Delfino: Delfini armati e addestrati per individuare flotte nemiche o attaccarle con distruttori sonici.



Aliscafo: Uno skiff leggero da ricognizione e difesa, ma con due "pungiglioni": un cannone Icarus 20mm e un disattivatore di armi.



Cacciatorpediniere: Il temibile anfibio degli Alleati dotato di un potente cannone gauss, cariche di profondità e armatura magnetica per distogliere il fuoco dagli alleati non protetti.



Portaerei: Fortezza galleggiante in grado di schierare squadroni di droni Sky Knight da combattimento a corto raggio e devastanti missili Blackout che spengono qualsiasi circuito elettrico nel raggio dell'esplosione.

STRUTTURE



Cantieri: La base di tutte le operazioni degli Alleati, il cantiere realizza strutture che addestrano truppe e costruiscono veicoli, e che poi creano gli spazi per potenziare le tecnologie disponibili.



Addestramento: Centro di addestramento di prima classe per la fanteria, gli animali, le spie e gli specialisti.



Centrale energetica: Le centrali energetiche mantengono attive le strutture e le difese della base; senza energia sufficiente, la produzione si ferma.



Centro di produzione corazzate: Dai mezzi corazzati ai carri Mirage, il centro di produzione corazzate assembla tutti i veicoli terrestri degli Alleati.



Porto: I porti hanno il compito di creare una flotta in grado di dominare i mari.



Base aerea: Il primo passo verso la superiorità aerea, questa base costruisce oggetti che volano... sparano e lanciano bombe.



Raffineria mineraria: Il fulcro dell'economia alleata, la raffineria mineraria trasforma in crediti il minerale trasportato dai prospettori. Ogni raffineria parte con un raccoglitore di minerale.



Centro di comando: Basi lontane dal cantiere, i centri di comando aiutano a espandere le aree di controllo e possono essere usate per potenziare le unità nelle vicinanze.



Agenzia della difesa: Superarmi e difese superiori sono le specialità dell'agenzia della difesa, una volta sbloccata la tecnologia per costruirle.



Torretta multiarma: Le prime difese della base, le torrette multiarma modificano la propria arma in base a quella della fanteria al loro interno.



Torre a spettro: Difese avanzate della base, con un cannone a spettrodispersione simile a quello dei carri Mirage.



Cronosfera: La Cronosfera ha l'abilità di teletrasportare istantaneamente le unità in qualsiasi punto del campo di battaglia, fornendo loro un enorme vantaggio tattico. Può anche riposizionare le unità in ambienti ostili. Il teletrasporto è letale per la fanteria.



Collisore protonico: Un distruttore di basi, gli Alleati ricorrono al collisore protonico come extrema ratio... l'arma della resa dei conti.



Mura della fortezza: Il più antico sistema di difesa. Ogni acquisto crea una sezione di mura. Posizionando due sezioni in linea retta, esse si conetteranno in automatico.

SOVIETICI FANTERIA



Orso da guerra: Nato in cattività, addestrato al combattimento e all'esplorazione, ha abbattuto molti nemici grazie alle sue fauci e al suo ruggito tecnologicamente amplificato.



Geniere operativo: Solo i migliori diventano genieri operativi, con il compito di violare computer, sabotare, riprogrammare unità nemiche e scavare trincee per le truppe. Portano solo una pistola per autodifesa, per quanto possa servire.



Recluta: Poco addestrate, ma piene di entusiasmo grazie al lavaggio del cervello e alla propaganda mirata, le reclute si lanciano a capofitto nella battaglia sparando con fucili d'assalto e lanciando bottiglie Molotov, ciecamente fedeli allo stato.



Flak Trooper: Finalmente liberi dopo anni di gulag, i brutali Flak Trooper servono la Madre Russia brandendo pesanti cannoni antiaerei a frammentazione e piazzando mine sui carri nemici. Se usati su bersagli terrestri, i loro cannoni sono ancora più micidiali.



Tesla Trooper: I nemici dell'Unione Sovietica tremano all'arrivo di queste truppe meccanizzate d'élite e dei loro letali cannoni Tesla. Sono vulnerabili solo quando lanciano un devastante attacco EMP, che lascia i nemici, e anche loro stessi, temporaneamente senza difese.



Natasha: Il risultato di un programma sovietico di addestramento avanzato, Natasha è un'eroina in Unione Sovietica, in grado di mutare le sorti di una battaglia soltanto con il suo fidato fucile Korshunov e la sua proverbiale crudeltà. Può ordinare incursioni aeree su bersagli più grandi, o eliminare i piloti e prendere possesso dei veicoli per la Madre Russia. Chi entra nel mirino di Natasha, muore.

MEZZI



Terror Drone: Un orribile robot a forma di ragno che attacca uomini e mezzi con uguale spietatezza. Di solito penetra nei veicoli e li smantella dall'interno, ma può anche metterli fuori uso con un raggio elettrostatico.



Falcide: Inizialmente concepita per funzioni antisommossa, questa torretta armata semovente è ancora ottima contro la fanteria ed è in grado di superare gli ostacoli per raggiungere i suoi obiettivi.



Carro Hammer: Simbolo della potenza sovietica, il cannone 85mm ad anima liscia di questo colosso spara colpi pesanti e il suo raggio traente risucchia energia e potenza delle armi al nemico per potenziarsi.



Carro Apocalypse: Il dispensatore sovietico di morte. A far meritare il suo nome all'enorme (e lento) Apocalypse basterebbero i due cannoni 125mm, ma in più c'è anche un arpione magnetico che cattura gli avversari più rapidi e li trascina sotto i cingoli.



Lanciarazzi V4: Un lanciarazzi mobile, il V4 spara grossi missili balistici a lungo raggio in grado di distruggere quasi tutto o di aprirsi in volo per un danno ad area. Il V4 deve essere fermo per sparare, il che lo rende un'arma poco adatta alla prima linea.



Sputnik: La risposta piccola ed economica all'MCV, lo Sputnik è il risultato di un progetto satellitare fallito. Ora è specializzato nel piazzare punti di osservazione che possono diventare basi avanzate complete.



Raccoglitore di minerale: Bestie da soma supercorazzate, i raccoglitori di minerale non sono esteticamente belli quando raccolgono e trasportano il minerale, ma fanno il loro dovere.



Veicolo mobile da costruzione: L'MCV sovietico è stato decisivo nel far penetrare in vari modi le forze comuniste in nuovi territori. Non c'è da stupirsi se i comandanti esperti mandano sempre molte truppe a proteggerli. Per ogni attacco dei Sovietici c'è un MCV che alimenta l'avanzata delle truppe.

VELIVOLI



Twinblade: Elicottero d'assalto a due pale spesso utilizzato per falciare la fanteria nemica o i disertori... a volte entrambi. Equipaggiato con lanciarazzi quadrupli e due mitragliatrici è un mezzo di grande valore, anche perché può trasportare la fanteria o i carri.



Caccia MiG: Sinonimo di potenza aerea sovietica, il MiG è un caccia rapido aria-aria con un alto tasso di sopravvivenza, soprattutto grazie ai suoi missili esplosivi di tipo M. I MiG si sono guadagnati la reputazione di re dei cieli.



Dirigibile Kirov: L'orgoglio dell'esercito sovietico, questo dirigibile da guerra trasporta centinaia di bombe per cancellare dalla faccia della terra qualunque bersaglio. Il Kirov è lento, ma può eseguire uno scatto rapido a spese dell'integrità dello scafo.

MARINA



Stingray: Grazie a una combinazione di nave rapida d'assalto e armi sovietiche Tesla (e un equipaggio che non ha idea di quanto sia pericolosa quest'accoppiata), lo Stingray è il trionfo dell'ingegnosità, ed è in grado di sparare sott'acqua fulminando qualunque cosa si trovi nel suo raggio d'attacco.



Bullfrog: Trasporti anfibi con un curioso sistema di gestione delle truppe: la fanteria viene sparata da un cannone abbastanza preciso, che permette di attaccare il nemico con rapidità e in maniera strategica grazie anche al supporto del cannone AA.



Akula Sub: Venerabile cacciatore/killer sottomarino specializzato nell'individuare e distruggere le navi nemiche e poi sparire negli abissi. Gli Akula hanno un'ampia dotazione di siluri da usare su tutti i bersagli.



Dreadnought: Costruiti espressamente per alloggiare e sparare una quantità infinita di razzi Molot V4 su obiettivi terrestri o marini, i Dreadnought sono vulnerabili nel combattimento ravvicinato, punto debole compensato dai loro bombardamenti intensi e devastanti.

STRUTTURE



Cantiere: Il glorioso cantiere sovietico costruisce molte buone strutture, che sostengono e ampliano le forze russe in campo.



Caserma: I rigorosi programmi di addestramento della caserma trasformano branci di inutili operai e criminali in una fanteria temuta e spendibile.



Reattore: Cuore pulsante della base sovietica, fornisce a strutture e produzioni l'energia necessaria.



Fabbrica militare: Cannoni semoventi, lanciamissili, Terror Drone e carri sono tutti prodotti dagli impianti della fabbrica militare.



Cantiere navale: Solo le navi migliori e più affidabili, costruite da operai felici, lasciano il cantiere navale sovietico per prendere il mare.



Aeroporto: I piloti russi dominano i cieli con potenti velivoli costruiti a migliaia negli aeroporti russi.



Raffineria mineraria: Le raffinerie minerarie, fornite di raccoglitori di minerale, trasformano le pietre in quella favolosa ricchezza di cui tutti i cittadini un giorno beneficeranno.



Avamposto: L'espansione sovietica è più rapida grazie agli avamposti.



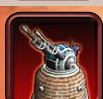
Super-reattore: Un'incredibile fonte di energia, che rifornisce molte strutture e sblocca nuove tecnologie, il super-reattore è anche molto esplosivo. Se salta in aria, fa piazza pulita.



Battle Lab: La punta di diamante dell'ingegnosità russa, il Battle Lab costruisce le difese e le armi definitive, garantendo, virtualmente, la vittoria sovietica.



Gru frantumatrice: Uno dei vari gioielli sovietici, la gru frantumatrice permette ai comandanti di raddoppiare la velocità di produzione, riparare le unità danneggiate e rottamare quelle vecchie e inutili in cambio di crediti.



Cannone a frammentazione: Difese antiaeree standard della base, i cannoni a frammentazione tengono puliti i cieli sovietici.



Cannone sentinella: Mentre i cannoni a frammentazione controllano i cieli, i cannoni sentinella liberano il terreno da Alleati e Impero.



Bobina Tesla: Difese potenziate della base con letali armi elettriche. I Tesla Trooper possono sovraccaricare le bobine Tesla per renderle ancora più potenti.



Cortina di ferro: Questa superarma protegge i cittadini rendendoli temporaneamente invulnerabili alle inutili armi nemiche.



Implosore di vuoto: L'arma sovietica definitiva. Tutto quello che si trova nell'area bersaglio viene risucchiato e distrutto... persone, veicoli e intere basi.



Mura della fortezza: Una meraviglia dell'ingegneria statale, le mura vengono acquistate un pezzo alla volta, dividendo magistralmente la marmaglia dal proletariato.

IMPERO DEL SOL LEVANTE FANTERIA



Drone a impulsi: Anche queste piccole libellule robot sono pronte a morire a un cenno del divino Yoshiro. I droni a impulsi scovano il nemico, si attaccano ai veicoli per rallentarli o semplicemente si fanno saltare in aria rilasciando un impulso EMP.



Geniere: Tecnici e sabotatori molto dotati, i genieri sono degli impiegati viscidati e servili che tuttavia sanno fare il loro lavoro e ricoprono un ruolo vitale per l'espansione dell'Impero. Se sono in pericolo possono scattare senza inciampare, anche se, sfiniti, devono fermarsi subito dopo.



Guerriero imperiale: Samurai dei giorni nostri, brandiscono la sacra katana insieme a un potente fucile a energia. Indossano con onore un'armatura leggera, ma è dovere e destino di ogni guerriero imperiale morire nel servire al meglio l'Imperatore.



Tankbuster: Fanti ansiosi e pronti ad attaccare i veicoli corazzati. I Tankbuster si nascondono in buche che scavano da sé e poi saltano fuori per fare a pezzi le armature nemiche con cannoni a forza d'onda semiportatili. Sono molto temuti.



Shinobi: Spie e assassini espertissimi, gli shinobi sono leggendari per la capacità di uccidere silenziosamente e dileguarsi nell'aria. L'élite di assassini dell'Imperatore segue rigorosamente la via antica: shuriken, bombe fumogene e spada.



Rocket Angel: Alle donne non è concesso l'onore della guerra. A meno che non siano folli ragazze in avanzatissime tute da combattimento, armate di fruste paralizzanti che si divertono a sparare scariche di missili per distruggere tutto ciò che incontrano. Queste sono le Rocket Angel.



Yuriko Omega: Nessuno sa come sia stata creata Yuriko Omega. Quello che conta è che la sua mente annienta i nemici, senza pietà. Non farti ingannare dal suo aspetto da scolaretta innocente; Yuriko è un mostro difficile da gestire, che usa i suoi terrificanti poteri psionici nel nome dell'Imperatore.

MEZZI



Tengu Mech: Intercettore a doppio utilizzo, il Tengu Mech può passare rapidamente alla modalità Tengu Jet e viceversa, permettendo ai piloti di combattere facilmente con unità d'aria o di terra usando l'autocannone 20mm.



Trasporto rapido: Per schierare le loro forze limitate rapidamente e in sicurezza, gli scienziati imperiali hanno creato questo trasporto anfibio, in grado di assumere le sembianze di un altro oggetto o di un veicolo nemico.



Carro Tsunami: I carri principali dell'Imperatore, gli Tsunami possono trasformarsi in unità anfibe se necessario. I loro cannoni perforanti sono più deboli di quelli degli altri carri, ma gli speciali nano-deflettori resistono alla maggior parte degli attacchi.



Striker-VX: Controparte del Tengu, il VX passa rapidamente dalla configurazione di mech antiaereo a quella di elicottero da attacco al suolo, scaricando sciami di missili per annientare i nemici dell'Imperatore.



Re Oni: Pochi sopravvivono al raggio oculare del Re Oni, il robot gigante guardiano dell'Impero. Che stia schiacciando i carri tra le sue braccia possenti o polverizzando interi eserciti, il Re Oni è all'altezza del suo demoniaco nome.



Artiglieria a forza d'onda: Quest'unità di artiglieria mobile preferisce ai proiettili balistici un devastante raggio ionico, in grado di distruggere intere fortezze con pochi colpi ben piazzati. Anche meno, se riesce a caricare il colpo alla massima potenza.



Raccoglitore di minerale: Raccoglitore corazzato con il compito di raccogliere rapidamente la grande quantità di risorse necessaria a produrre le forze all'avanguardia dell'Impero. Come ulteriore precauzione, è stato dotato di un piccolo ma efficace cannone retrattile.



Veicolo mobile da costruzione: Reingegnerizzato dagli MCV di Alleati e Sovietici, la variante imperiale funziona quasi allo stesso modo, stabilendo basi avanzate e creando centri per espandere il potere dell'Imperatore.



Nano-nucleo: Una meraviglia della moderna tecnologia, il nano-nucleo è simile a un enorme fuoristrada che si configura in pochi secondi in una grande struttura militare. Questo permette alle forze imperiali di spostarsi in maniera rapida ed efficiente in nuovi territori.

MARINA



Yari Mini Sub: Sottomarini leggeri biposto per schermaglie e ricognizioni, gli Yari sono armati di siluri, ma la loro arma migliore è la volontà dell'equipaggio di sacrificarsi come *kamikaze* contro le navi nemiche.



Sea-Wing: Rapido e agile, il Sea-Wing è un aereo bombardiere che può trasformarsi in sottomarino d'attacco. Anche i missili Aozora hanno una doppia funzione: distruggono le navi nemiche da fuori e dentro l'acqua.



Incrociatore Naginata: Le navi da caccia della flotta imperiale. Un Naginata di solito si avvicina alla vittima a velocità incredibile e lancia una scarica di siluri, eliminando bersagli multipli prima che abbiano il tempo di reagire.



Corazzata Shogun: Magnifica bandiera dell'Impero, bella e al contempo fonte d'ispirazione, la corazzata Shogun è un'arma di distruzione di massa, e può bombardare le coste con un arsenale che non lascia via di scampo. Pesantemente corazzata, storicamente la Shogun non ha mai avuto bisogno di riparazioni a fine battaglia.

STRUTTURE



Cantiere: La risposta imperiale al cantiere occidentale ha una caratteristica unica: l'abilità di creare nano-nuclei per una rapida espansione in nuovi territori.



Dojo istantaneo: I servitori di Yoshiro affrontano un duro addestramento nel dojo istantaneo per diventare guerrieri senza paura.



Generatore istantaneo: Una tecnologia avanzata richiede un'energia superiore; ecco il compito dei generatori istantanei.



Mecha Bay: Gli onorevoli tecnici dei Mecha Bay creano flotte di warmech, molti dei quali possono trasformarsi anche in velivoli.



Porti imperiali: Il dominio dell'oceano comincia dai porti imperiali, che producono potenti mezzi navali e aerei.



Raffineria mineraria: Le raffinerie minerarie lavorano con umiltà le ingenti risorse necessarie a creare e mantenere gli eserciti imperiali.



Mainframe nano-tecnologico: Manifestazione definitiva della superiorità tecnologica dell'Impero, il mainframe nano-tecnologico permette di potenziare al massimo unità e armi.



Defender-VX: Difese variabili della base, modificabili in antiaeree o da attacco al suolo.



Torre a forza d'onda: I raggi ionici delle torri a forza d'onda affettano qualunque nemico abbastanza sciocco da attaccare le basi avanzate dell'Imperatore.



Alveare del nano-sciame: Nessun attacco può penetrare lo scudo creato dall'alveare del nano-sciame... e niente può lasciare il suo interno.



Killer psionico: Su ordine dell'Imperatore il terribile potere del killer psionico viene scatenato sul nemico per distruggerlo completamente insieme ai suoi veicoli e alle sue basi.



Mura della fortezza: Solide difese, architettonicamente straordinarie, le mura devono essere costruite un pezzo alla volta e mantenere l'armonia con la natura.

CONSIGLI SULLE PRESTAZIONI

PROBLEMI DI FUNZIONAMENTO DEL GIOCO

- ★ Assicurati che il tuo computer soddisfi i requisiti minimi di sistema richiesti dal gioco e di avere installato i più recenti driver per la scheda video e la scheda audio.
Per le schede video NVIDIA, visita www.nvidia.com per individuare e scaricare il driver.
Per le schede video ATI, visita www.ati.amd.com per individuare e scaricare il driver.
- ★ Se usi la versione su supporto ottico del gioco, prova a reinstallare DirectX dal supporto ottico. Solitamente si trova nella cartella "DirectX" all'interno della cartella principale del supporto. Se hai accesso a Internet, puoi visitare www.microsoft.com per scaricare la versione più recente di DirectX.

CONSIGLI GENERICI PER LA RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

- ★ Se possiedi la versione su supporto ottico del gioco e la schermata di AutoPlay non appare automaticamente per installare/giocare, clicca con il destro sull'icona del lettore di supporti ottici che si trova all'interno della cartella "Risorse del computer" e seleziona AutoPlay.
- ★ Se il gioco funziona lentamente, prova a ridurre la qualità di alcune delle impostazioni audio e video dal menu delle opzioni del gioco. Spesso ridurre la risoluzione dello schermo può migliorare le prestazioni.
- ★ Per ottenere prestazioni ottimali durante il gioco, potrebbe essere utile disabilitare altri processi simultanei (tranne l'applicazione EADM, se applicabile) in esecuzione all'interno di Windows.

PROBLEMI DELLE PRESTAZIONI ONLINE

Per evitare prestazioni scadenti nel gioco online, ricorda di chiudere programmi di file sharing, audio streaming e chat, prima di iniziare a giocare. Queste applicazioni possono occupare l'intera banda disponibile, causando latenza e altri effetti indesiderati.

Il gioco usa le seguenti porte di rete TCP e UDP per le modalità online:

TCP PORTS:

Aggiornamento (TCP 80)
Chat IRC (TCP 6660 – 6669)
Server Mangler (TCP 4321)
Porta chat vocale (TCP 3783)
Richiesta dell'elenco dei server primari (TCP 28900)
Gestore della connessione GP (TCP 29900)
Gestore della ricerca GP (TCP 29901)

UDP PORTS:

Base dei tempi UDP dei server primari (UDP 27900)
Ping UDP personalizzati (UDP 13139)
UDP DirectPlay (UDP 6515)
Porta di interrogazione (UDP 6500)

Consulta la documentazione del router o del firewall per sapere come consentire il traffico dei dati di gioco su queste porte. Se stai cercando di giocare tramite una rete aziendale, contatta l'amministratore della rete.

ASSISTENZA TECNICA

Puoi contattare l'assistenza clienti di Electronic Arts al numero telefonico

848.800.729

(dal lunedì al venerdì, dalle 9.00 alle 18.00), oppure collegarti al nostro sito

www.electronicarts.it

e consulta la sezione "Assistenza clienti".

È inoltre possibile raggiungerci via e-mail all'indirizzo

servizio-clienti@electronicarts.it

Dalla Svizzera chiama il numero telefonico 0900 900 998 (CHF 1,19/min).

N.B.: il servizio riguarda esclusivamente problematiche tecniche e informazioni sui nostri prodotti e NON fornisce soluzioni o trucchi per alcun gioco.

NOTA: se hai acquistato il gioco attraverso EA Store, puoi accedere all'accordo di licenza con l'utente finale all'indirizzo <http://files.ea.com/downloads/commerce/eula/it/eula.pdf>

GARANZIA

NOTA: la seguente garanzia è valida solo per i prodotti venduti al dettaglio e non per quelli venduti online attraverso EA Store.

GARANZIA LIMITATA

Electronic Arts garantisce all'acquirente originario di questo prodotto che i supporti su cui sono registrati i programmi saranno esenti da difetti di materiale o di lavorazione per 90 giorni dalla data dell'acquisto. Durante tale periodo, sarà possibile sostituire i supporti riportando il prodotto originale presso il rivenditore ove è stato acquistato, corredato dalla relativa prova di acquisto, da una descrizione dei difetti, dai supporti difettosi e dall'indirizzo dell'acquirente stesso. Electronic Arts sostituirà i supporti danneggiati, scorte di magazzino permettendo.

Questa garanzia è supplementare e non influisce in alcun modo sui diritti legali dell'acquirente.

Questa garanzia non si applica ai programmi software, che sono forniti "così come sono", né ai supporti che siano stati soggetti a uso improprio, deterioramento eccessivo o danni.

In caso di malfunzionamento di qualunque genere, NON spedire il supporto elettronico a Electronic Arts, ma contattare il servizio di assistenza tecnica o il rivenditore presso il quale il prodotto è stato acquistato.



© 2008 Electronic Arts Inc. EA, il logo EA, Command & Conquer e Red Alert sono marchi o marchi registrati di Electronic Arts Inc. negli Stati Uniti e/o negli altri paesi. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi sono di proprietà dei rispettivi detentori.

Tecnologia di codifica audio MPEG Layer-3 concessa su licenza da Fraunhofer IIS e THOMSON Multimedia.

RenderWare è un marchio o un marchio registrato di Criterion Software Ltd. Parti del software sono tutelate da copyright 1998-2008 Criterion Software Ltd. e suoi concessori di licenza.

WWX01606277