

COMMAND & CONQUER™

RED ALERT 3™



ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ОБ ЭПИЛЕПСИИ

Прежде чем вы или ваш ребенок приступите к игре, прочтите внимательно!

Некоторые люди имеют предрасположенность к приступам эпилепсии и потере сознания под воздействием вспышек света или мелькающих изображений. Приступ может случиться во время просмотра телепередач или в ходе использования видеоигр, даже если ранее с человеком не случалось ничего подобного и ему не ставили диагноза эпилепсии. Если у вас или ваших родственников когда-либо наблюдались эпилептические симптомы под воздействием вспышек света, то, прежде чем приступать к игре, обязательно проконсультируйтесь с врачом.

Мы советуем родителям внимательно следить за состоянием ребенка во время игры. Если у вас или вашего ребенка в ходе игры замечен хотя бы один из следующих симптомов: головокружение, расплывчатое зрение, подергивание глазных или других мышц, потеря сознания, потеря ориентации, любые непроизвольные движения или конвульсии, - **НЕМЕДЛЕННО** прекратите игру и обратитесь к врачу.

МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ

- ★ Устройтесь настолько далеко от экрана, насколько позволяет длина кабеля.
- ★ По возможности играйте на небольшом экране.
- ★ Не стоит играть, если вы устали или не выспались.
- ★ Играйте только в хорошо освещенном помещении.
- ★ Делайте 10–15-минутные перерывы после каждого часа игры.

СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ОБ ЭПИЛЕПСИИ.....	1
УСТАНОВКА ИГРЫ	2
КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ	3
ВНЕ ВРЕМЕНИ	5
СТОРОНЫ КОНФЛИКТА.....	5
ОПИСАНИЕ ИГРЫ	5
ОСНОВЫ ИГРЫ	8
КОЛЛЕГИ	11
СРАЖЕНИЕ.....	12
КОЛЛЕКТИВНАЯ ИГРА	13
ВОЙСКА.....	14
РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ	26
СОЕДИНЕНИЕ С ИНТЕРНЕТОМ	26
ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА	27
СЛУЖБА ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ EA В ИНТЕРНЕТЕ	27
ГАРАНТИЯ.....	28

УСТАНОВКА ИГРЫ

ПРИМЕЧАНИЕ: системные требования перечислены на веб-сайте electronicarts.co.uk.

Для пользователей игр, поставляемых на дисках:

Поместите диск с игрой в дисковод и следуйте инструкциям, появляющимся на экране.

Для пользователей EA Store:

ПРИМЕЧАНИЕ: дополнительная информация о приобретении загружаемых версий игр EA находится на веб-сайте www.eastore.ea.com. Щелкните на кнопке «Подробнее о прямой загрузке».

После загрузки игры с помощью программы EA Download Manager на экране появится пиктограмма установки. Чтобы установить игру, щелкните на пиктограмме и следуйте инструкциям на экране.

Запустите игру (когда она будет установлена) из программы EA Download Manager.

ПРИМЕЧАНИЕ: для установки приобретенной вами загружаемой версии игры на другой компьютер вначале установите на этот компьютер программу EA Download Manager, запустите ее и войдите в систему с использованием своей учетной записи EA. Выберите соответствующую игру в списке и щелкните на кнопке запуска, после чего начнется загрузка.

Для пользователей сторонних Интернет-ресурсов:

Получите инструкции по установке, загрузке и повторной установке игры у поставщика цифровой продукции, у которого вы приобрели данную игру.

ЗАПУСК ИГРЫ

Для запуска игры:

В Windows Vista™ игру можно запустить из меню **Start > Games**, в более ранних версиях Windows™ - меню «Пуск» > «Программы» («Все программы» для Windows XP). При запуске игры, приобретенной в магазине EA Store, требуется запустить программу EA Download Manager.

ПРИМЕЧАНИЕ: в Windows Vista при выборе классического меню Start данные игры хранятся в папке **Start > Programs > Games > Games Explorer**.

КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ

Знание следующих команд управления значительно поможет вам в процессе игры. Вы можете изменить конфигурацию управления на экране горячих клавиш в меню настройки.

КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ В ИГРЕ

КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ В ИГРЕ

Перемещение камеры	Клавиши со стрелками
Быстрая прокрутка	Перемещение курсора при нажатой правой кнопке мыши
Поворот камеры влево/вправо	Клавиши 4/6 на цифровой клавиатуре, либо перемещение курсора с нажатым и удерживаемым колесом прокрутки
Изменение масштаба	Клавиши 8/2 на цифровой клавиатуре или колесо прокрутки
Обзор по умолчанию	Клавиша 5 на цифровом блоке или двойное нажатие колеса прокрутки
Переход к базе	Клавиша H
Создать группу войск	CTRL + цифровая клавиша
Перейти к группе войск	Цифровая клавиша (двойное нажатие)
Меню паузы/задания	Клавиша ESC
Переход к событию	ПРОБЕЛ
Режим маршрута	ALT
Режим продажи	Клавиша Z
Режим ремонта	Клавиша C
Производственные постройки	Клавиша E
Вспомогательные постройки	Клавиша R
Пехота	Клавиша T
Военная техника	Клавиша Y
Авиация	Клавиша U
Флот	Клавиша I
Выбор подгруппы	Tab
Выбор предыдущей подгруппы	Shift + Tab
Режим планирования	Ctrl-Z

ВЫБОР

Выбор боевой единицы или постройки/доступ к меню	Щелкнуть ЛКМ на боевой единице либо растянуть рамку вокруг войск, удерживая ЛКМ
Выбор всех боевых единиц	Клавиша Q
Выбор всех однотипных войск в пределах экрана	Клавиша W или двойной щелчок на боевой единице
Выбор всех однотипных войск в пределах экрана	Клавиша W (двойное нажатие)
Добавление войск в группу	Shift + комбинация ЛКМ
Переключение между комбайнами	Клавиша N
Отмена выбора боевой единицы	Shift + комбинация ЛКМ на поле боя или комбинация ПКМ на панели выбора

ПРИКАЗЫ ВОЙСКАМ

Перемещение	комбинация ПКМ
Атака на ходу	Клавиша A + комбинация ПКМ
Задний ход	Клавиша D + комбинация ПКМ
Перемещение с построением	Нажать одновременно ЛКМ и ПКМ и переместить курсор
Вынужденное перемещение	Клавиша G
Вынужденная атака	Ctrl + комбинация ЛКМ
Приказ рассредоточиться	X
Спец. способность	Клавиша F
Отмена приказа	Клавиша S
Агрессивная тактика	Alt-A
Охранная тактика	Alt-S
Оборонительная тактика	Alt-D
Пассивная тактика	Alt-G

РАЗНОЕ

Сборный пункт	Удерживая комбинацию ПКМ при выбранной постройке
Закладка для камеры	Ctrl-J, K, L, ;
Выбор закладки	J/K/L
Спрятать/отобразить интерфейс	END
Меню сохранения	Shift-S
Меню загрузки	Shift-L
Снимок экрана	F12

КОЛЛЕКТИВНАЯ ИГРА

Маяк	Клавиша B
Ускоренное воспроизведение	Клавиша >
Голосовое сообщение	Клавиша V
Включение/отключение возможности голосового общения	Ctrl-V
Быстрые сообщения	Клавиша M
Сообщение союзникам	Клавиша Backspace
Сообщение всем игрокам	ENTER
Удалить отметки телестратора	Delete
Ширина линии	Insert
Следующий цвет	PgUp
Предыдущий цвет	PgDn



WWW.REDALERT3.COM

ВНЕ ВРЕМЕНИ

Советский Союз доживает свои последние дни. В это тяжелое для страны время генерал Крюков и полковник Черденко решают прибегнуть к самому крайнему средству – к новой машине времени.

В один момент они переписывают историю и меняют будущее – в альтернативном потоке времени Альянс находится на грани поражения, а генеральным секретарем ЦК КПСС становится Черденко. Но все обернулось не так, как того хотелось советским лидерам. В результате эксперимента и последующего уравнивания сил Альянса и СССР, вовлеченных в бесконечную войну, в мире появилась третья сверхдержава – Империя восходящего солнца.

И теперь, когда имперская армия готова уничтожить как Альянс, так и СССР, Крюкова и Черденко начали терзать сомнения в правильности их поступка...

СТОРОНЫ КОНФЛИКТА

АЛЬЯНС

Содружество западных государств, объединенных одной целью – защитой «свободного мира» от коммунистической агрессии.

СОВЕТСКИЙ СОЮЗ

Тоталитарный режим, чьи лидеры призывают к свершению мировой революции... силой бойцов Советской Армии.

ИМПЕРИЯ ВОСХОДЯЩЕГО СОЛНЦА

Страна с древней историей и бережным отношением к устоявшимся традициям. И теперь, когда Япония набрала силу, император Есино решил, что пришло время преподать остальному миру урок.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Вы – офицер, назначенный в это непростое время командующим войсками своей страны. Вам предстоит добывать ресурсы, создавать армии и выполнять задания верховного командования.

УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

Низкий	то, что нужно для новичков.
Средний	стандартный уровень сложности, подходит для большинства игроков.
Высокий	рекомендуется игрокам, желающим проверить уровень своего мастерства.
Жестокий (только в сражениях)	противник не допускает ошибок, ничего не боится и обладает огромной ресурсной базой.

ОБУЧЕНИЕ

Выберите этот пункт, чтобы пройти основной обучающий курс.

КАМПАНИЯ

Выберите сторону конфликта - и вперед, к победе! Крайне рекомендуется начать прохождение игры с кампании СССР.

ЭКРАН ИГРЫ



1	Поле боя
2	Мини-карта
3	Индикатор опасности
4	Ресурсы и финансы
5	Баллы командования
6	Меню строительства и подготовки войск
7	Выбранная боевая единица/Доп. способность
8	Меню приказов
9	Меню приказов коллеге
10	Особые возможности
11	Точка маршрута

ПОЛЕ БОЯ

Основную часть экрана игры занимает изображение сравнительно небольшой области поля боя. На этом поле возводятся постройки, добываются ресурсы и ведутся бои.

ПРИМЕЧАНИЕ: в процессе прохождения эпизодов кампании на экране всегда отображаются указатели заданий.

★ Для прокрутки экрана можно использовать клавиши со стрелками.

ТУМАН ВОЙНЫ

На поле боя вы видите только то, что видят ваши солдаты. Каждый из них обладает определенным радиусом обзора. Области, находящиеся вне поля зрения ваших подчиненных, окутаны так называемым «туманом войны». Этот туман позволяет видеть рельеф местности, но скрывает постройки и войска противника. Чтобы рассеять туман, достаточно направить в интересующую вас область своих воинов.

МИНИ-КАРТА

На мини-карте (иначе – радар) отображается все поле боя. С помощью этой карты вы можете отдавать приказы войскам, следить за маневрами противника и мгновенно перемещаться в нужные области. Впрочем, в некоторых ситуациях радар может быть отключен.

1	Неисследованная область
2	Видимая область поля боя
3	Отряд или постройка противника
4	Ваш отряд или постройка



ЦЕЛИ ЗАДАНИЙ (ТОЛЬКО В РЕЖИМЕ КАМПАНИИ)

Просмотреть задания можно, открыв меню паузы (клавиша ESC). Для завершения эпизода необходимо выполнить все основные задания. Помните, что задания могут изменяться непосредственно во время боя. Выполнение дополнительных заданий необязательно однако, в случае их успешного завершения, вы получите определенное количество ресурсов или другие награды.

СОВЕТ: при выполнении всех основных заданий эпизод автоматически завершается вашей победой. Постарайтесь выполнить дополнительные задания до того, как выполните все основные.

СОХРАНЕНИЕ И ЗАГРУЗКА

Игра *Command & Conquer Red Alert 3* поддерживает функцию автосохранения. Файлы сохранения будут перезаписываться без запроса о подтверждении. Вы можете сохранять индивидуальную и совместную игру самостоятельно.

Чтобы загрузить сохраненную игру, нажмите клавиши **Shift+L** и выберите нужный файл из списка. Также вы можете загружать игры через главное меню.

ОСНОВЫ ИГРЫ

Ваша главная цель – возвести базу поддержки, наладить экономику и создать армию, способную сокрушить противника.

СТРОИТЕЛЬСТВО

Для максимально эффективного ведения боевых действий вам нужно возводить различные типы построек. В самом начале игры в вашем распоряжении, как правило, есть только сборочный цех. Не теряйте ни минуты – сразу же начинайте строить базу!

Выберите сборочный цех. Щелкните на пиктограмме нужной постройки. Над ней появится полоса индикатора строительства. Ресурсы, требуемые для возведения постройки, будут постепенно вычитаться из общего запаса. Когда индикатор заполнится, пиктограмма замигает, и вы сможете возвести постройку.

ПРИМЕЧАНИЕ: если необходимая пиктограмма окажется затемнена, это означает, что либо вам не хватает ресурсов для возведения соответствующей постройки, либо не все условия для ее создания выполнены.

★ Играя за Советский Союз, вы должны сначала разместить постройку, а уж затем рабочие начнут ее возведение.

★ В сборочном цеху Империи ведутся секретные разработки, которые открывают дополнительные возможности.

ПРИМЕЧАНИЕ: если в процессе строительства у вас закончатся ресурсы, возведение постройки будет заморожено. Возобновится оно только тогда, когда у вас вновь появится необходимое количество ресурсов.

НАБОР ВОЙСК

Возведите на базе производственную постройку – казарму или военный завод, к примеру, – и вы получите возможность обучать солдат и производить различную технику.

ПРИМЕЧАНИЕ: обучать солдат можно, только построив тренировочный лагерь (Альянс), казарму (СССР) или додзе (Империя). Далее по тексту термин «**казарма**» будет использоваться по отношению ко всем трем сторонам конфликта.

Выберите казарму или щелкните на закладке «Пехота» панели приказов. На экране отобразится список. Щелкните на пиктограмме нужной боевой единицы. Появившаяся полоса индикатора отображает время, необходимое для обучения солдата.

ПРИМЕЧАНИЕ: чтобы создать очередь обучения, несколько раз щелкните на пиктограмме нужного вам типа солдат.

Появившееся на пиктограмме число отображает количество поставленных в очередь боевых единиц.

По окончании тренировки солдат покинет казарму и перейдет в ваше полное распоряжение.

УПРАВЛЕНИЕ ЭНЕРГОСНАБЖЕНИЕМ

Для нормального функционирования базы нужна энергия. И чем больше у вас построек, тем больше будет ее требоваться.

Нехватка энергии приведет к отключению радара и оборонительных систем, а также к значительному снижению темпов производства. Сборочный цех вырабатывает некоторое количество энергии, но для обеспечения ей всей вашей базы необходимо возводить энергостанции. С возведением каждой из них значение индикатора энергии будет увеличиваться.

★ На индикаторе энергии отображается как общее количество вырабатываемой энергии, так и количество, используемое на данный момент.

ПРИМЕЧАНИЕ: советская АЭС вырабатывает огромное количество энергии и открывает доступ к новым технологиям, однако если она взорвется, последствия этого для базы будут весьма плачевны.

ДОБЫЧА РЕСУРСОВ

Обучение солдат, производство техники, возведение построек, изобретение усовершенствований, использование особых возможностей – все это стоит денег. Необходимая сумма будет постепенно сниматься с вашего счета в процессе выполнения указанной операции

★ Суммы, выплачиваемой вам в начале боя, обычно хватает на возведение основных построек, а также тренировку и производство стандартных боевых единиц. Однако для успешного ведения боевых действий необходимо обеспечить постоянный приток ресурсов на базу.

★ Если в процессе выполнения операции у вас закончились деньги, операция будет приостановлена до очередного пополнения счета.

★ Для обеспечения базы ресурсами необходимо найти шахту, а затем построить неподалеку от нее обогатитель. Вместе с ним поставляется и комбайн, который транспортирует ресурсы к обогатителю. Чем ближе к источнику ресурсов построен обогатитель, тем меньше времени будет занимать процесс добычи и переработки. Оптимальное место для размещения обогатителя отмечено на местности зеленым цветом.

ИЗОБРЕТЕНИЕ УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЙ

Многие из боевых единиц могут быть усовершенствованы, получив новое оружие, улучшенные технологии и т.д. Усовершенствование у всех трех сторон конфликта происходит различными способами.

АЛЬЯНС

Играя за Альянс, вы будете исследовать усовершенствования в сборочном цехе или на аванпосте. Усовершенствование систем обороны производится путем строительства техцентра. Изобретение улучшения в сборочном цехе или на аванпосте приведет к усовершенствованию всех производственных построек, расположенных в радиусе строительства. Не забывайте о дополнительных базах – усовершенствование, изобретенное в главном сборочном цехе, их не коснется.

СОВЕТСКИЙ СОЮЗ

Для получения доступа к новым технологиям и войскам русским нужно всего лишь возвести соответствующие постройки. К примеру, постройка АЭС не только обеспечит энергией базу, но и откроет доступ к войскам второго уровня. Для перехода к третьему уровню нужно создать лабораторию.

ИМПЕРИЯ ВОСХОДЯЩЕГО СОЛНЦА

Усовершенствование по-имперски – это разработка новых технологий непосредственно в каждой производственной постройке. Это позволяет достаточно быстро и дешево набрать базовую ударную группу, но вам придется грамотно планировать, что вы хотите развивать дальше. Для получения доступа к самым лучшим войскам нужно возвести нанокomпьютер.

СПОСОБНОСТИ И КОНТЕКСТУАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Каждая боевая единица обладает той или иной специальной способностью – как оборонительного, так и наступательного свойства.

В большинстве случаев боевая единица обладает некоей дополнительной возможностью, для применения которой нужно указать цель, либо возможностью переключаться из основного режима в альтернативный. После использования способности вам нужно подождать некоторое время, пока она не восстановится. Кроме того, применение некоторых из них требует затрат ресурсов.

★ Чтобы применить способность, выберите боевую единицу и нажмите клавишу **F**, либо щелкните на соответствующей пиктограмме специальных способностей в правой нижней части экрана.

Некоторые боевые единицы могут автоматически менять режим атаки в зависимости от ситуации и типа противников. Если курсор изменил внешний вид – значит, вы имеете дело с контекстно-зависимым действием.

ПРИМЕЧАНИЕ: подробнее обо всем этом см. на веб-сайте **commandandconquer.com**.

РЕМОНТ

Ваши постройки были повреждены во время штурма базы? Пора их восстановить! Ремонт стоит денег, но обычно это намного дешевле, чем возводить новую постройку.

Чтобы отремонтировать постройку, выберите ее и нажмите клавишу **C**.

КОМАНДОВАНИЕ ВОЙСКАМИ

Хороший командир всегда знает, когда нужно отправлять своих солдат в атаку, а когда отдавать приказ об отступлении. В этом разделе подробно рассказано о командовании войсками.

ОСНОВНЫЕ ПРИКАЗЫ

Перемещение

Чтобы приказать выбранным войскам перейти в другую область поля боя, щелкните там правой кнопкой мыши. Большинство боевых единиц автоматически откроет огонь по обнаруженному противнику.

Атака

Чтобы приказать выбранным войскам атаковать противника, щелкните на нем правой кнопкой мыши.

Сборный пункт

Вы можете указать сборный пункт, в который будут следовать все войска, обученные в одной из построек. Для этого выберите постройку и щелкните правой кнопкой мыши в нужной области поля боя.

ПРИМЕЧАНИЕ: теперь все солдаты, обученные в казарме, будут собираться в указанной точке поле боя.

ТАКТИКА

Ваши войска могут придерживаться определенной тактики ведения боевых действий. Указать тактику можно, выбрав боевую единицу и щелкнув на соответствующей кнопке на панели приказов, либо нажатием соответствующей горячей клавиши.

Агрессивная тактика

Alt-A. Войска, придерживающиеся этой тактики, атакуют врага, попавшего в радиус их действия, и будут преследовать его до уничтожения или собственной гибели.

Охранная тактика (по умолчанию)

Alt-S. Войска, придерживающиеся этой тактики, атакуют врага, попавшего в радиус их действия, а затем возвращаются в исходную точку.

Оборонительная тактика

Alt-D. Войска атакуют врага, попавшего в радиус их действия, не покидая занимаемой позиции. Полезно при обороне или для артиллерии.

Пассивная тактика

Alt-G. Войска не атакуют врага и никогда не преследуют его. Полезно для замаскированных войск.

БОЕВОЙ ОПЫТ СОЛДАТ

Чем больше ваши войска сражаются, тем опытнее они становятся. Набрав определенное количество опыта, боевая единица автоматически повышается в звании, что, в свою очередь, значительно улучшает ее характеристики. Опытные солдаты обозначены на поле боя специальной пиктограммой.

Ветераны

наносят врагам увеличенный урон и обладают большим запасом здоровья.

Гвардейцы

наносят врагам увеличенный урон и обладают большим запасом здоровья по сравнению с ветеранами.

Герои

наносят врагам увеличенный урон и обладают большим запасом здоровья по сравнению с гвадейцами. Скорость их атаки намного выше, они имеют возможность автоматического лечения.

ИНДИКАТОР ОПАСНОСТИ

Данный индикатор отображает урон, наносимый вашим войскам в данный момент. Чем выше уровень индикатора, тем больше опыта получат выжившие войска, и тем больше вы будете зарабатывать баллов.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ С ПОСТРОЕНИЕМ

Собрав достаточно большую ударную группу, вы можете выстроить ее в боевой порядок. Функция выбора боевого порядка позволяет вам автоматически выстраивать войска. Войска в боевом порядке перемещаются со скоростью самой медленной боевой единицы.

★ Нажмите и удерживайте обе кнопки мыши одновременно – на экране появится схема боевого порядка. Чтобы указать направление, в котором развернуть войска, перемещайте курсор в горизонтальной плоскости, а чтобы изменить тип построения – в вертикальной. Отпустите кнопки. Выбранные войска перейдут в указанную область и построятся в указанный боевой порядок.

СОВЕТ: для формирования линии обороны используйте порядки в сочетании с оборонительной тактикой. Вы также можете совмещать приказ выбора боевого порядка с приказом на перемещение.

АТАКА НА ХОДУ

Получив этот приказ, солдаты будут останавливаться и атаковать любые войска или оборонительные сооружения противника, встречающиеся им на пути.

★ Чтобы отдать приказ «атака на ходу», выберите войска, нажмите клавишу **A** и щелкните правой кнопкой мыши на нужном участке местности.

ЗАХВАТ ПОСТРОЕК



Ваши войска могут захватывать гражданские и многие другие постройки. В этом случае постройки будут находиться под защитой ваших войск, а дальность ведения стрельбы из них увеличится. Врагу же придется сначала нанести значительные повреждения постройке, прежде чем пехота покинет здание.

- ★ Для захвата постройки выберите пехотное подразделение и щелкните на нужном здании правой кнопкой мыши. Некоторые типы бойцов (к примеру, боевые псы, штурмовые медведи и операторы ПК «Тесла») не могут занимать постройки.

ПРИМЕЧАНИЕ: некоторые боевые единицы могут с большой степенью эффективности уничтожать занявших постройку бойцов.

КОНТЕЙНЕРЫ



Всегда исследуйте контейнеры! Они всегда содержат в себе нечто ценное: дополнительные средства, усовершенствования и т.п.

- ★ Для захвата контейнера направьте к нему отряд.

КОЛЛЕГИ

Как известно, один в поле не воин. Вы можете проходить эпизоды с коллегой, будь то другой игрок или ИИ-помощник.

ПРИМЕЧАНИЕ: подробнее см. в разделе «Коллективная игра».

ИИ-КОЛЛЕГИ

Портрет вашего коллеги отображается в левой верхней части экрана. Далее приводится краткая биографическая справка по каждому из них.

Чтобы отдать коллеге приказ, щелкните на соответствующей пиктограмме рядом с его портретом.

Натиск



Укажите участок местности, и ваш союзник вышлет туда войска с приказом уничтожать силы противника как по пути, так и по указанным координатам.

Ликвидация



Укажите противника, и ваш союзник вышлет в этот сектор войска для уничтожения выбранной цели, а также всех вражеских сил, оказавшихся неподалеку.

Штурм



Укажите участок местности, и ваш союзник вышлет туда войска с целью захвата и удержания сектора.

Самостоятельное управление



Ваш союзник будет действовать самостоятельно. Данный приказ отменяет любые отданные ранее директивы.

СОВЕТ: вы можете использовать войска коллеги для организации засад, диверсий, ударов с флангов, а также для выполнения дополнительных заданий.

УДАР КОЛЛЕГИ

В некоторых эпизодах вы столкнетесь с приказом «Удар коллеги» - дополнительной возможностью, которую коллега может задействовать по вашему сигналу. Используйте его для прорыва вражеских линий обороны или уничтожения построек.

Когда на экране появится соответствующая пиктограмма, щелкните на ней. На экране появится описание типа удара. Щелкните на кнопке «Выполнить», и удар будет нанесен.

Возможность такого удара может появиться в любой момент, так что будьте готовы.

ОСОБЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

У каждой из сторон конфликта есть свои особые возможности. Они могут быть как наступательного, так и оборонительного характера. Особые возможности можно приобретать на баллы, заработанные в процессе сражений. Для их использования не требуется ресурсов, однако после применения им требуется время на «перезарядку».

Для применения особых возможностей откройте меню секретных разработок, щелкнув на пиктограмме левой нижней части экрана, и выберите нужную возможность.

- ★ В процессе сражений вы будете зарабатывать баллы, которые можно потратить на приобретение особых возможностей. Количество баллов отображается на специальном индикаторе, расположенном под мини-картой.
- ★ Для получения доступа к более мощным возможностям вам нужно приобрести возможности более низкого уровня.
- ★ Вы не можете использовать одну и ту же способность два раза подряд - для дальнейшего использования ей необходимо время на «перезарядку».

СУПЕРОРУЖИЕ

Некоторые конфликты приводят к тому, что участвующим в них сторонам приходится применять оружие массового поражения.

Супероружие обычно носит оборонительный характер, тем или иным способом защищая ваши войска от атак противника.

Абсолютное оружие, наоборот, направлено на полное уничтожение противника в указанном секторе. Использование такого подхода эффективно, когда враг, к примеру, уходит в глухую оборону.

Оба типа ОМП создаются во второй очереди строительства и требуют определенного времени для восстановления после использования.

СОВЕТ: абсолютное оружие — штука очень мощная, но никто не дает гарантии, что его применение завершит бой в вашу пользу. Всегда создавайте армии, чтобы добить уцелевшие войска противника.

СРАЖЕНИЕ

Режим сражения в целом подобен коллективной игре, однако в нем вам противостоят не другие пользователи, а компьютерные соперники.

- ★ Перейдите в меню «Дуэль» и выберите пункт «Сражение», чтобы перейти в соответствующую конференцию. Определитесь с параметрами боя - выберите карту, укажите количество оппонентов, уровень их мастерства, количество ресурсов, а также не забудьте выбрать свою сторону и цвет. Щелкните на кнопке «Начать», чтобы приступить к сражению.

ПРИМЕЧАНИЕ: чтобы загрузить сохраненную игру в режиме сражения, последовательно выберите «Сражение», затем «Загрузка», затем игру, которую желаете продолжить.

КОЛЛЕКТИВНАЯ ИГРА

ДЛЯ ДОСТУПА К СЕТЕВЫМ КОМПОНЕНТАМ НЕОБХОДИМО ЗАРЕГИСТРИРОВАТЬ ИГРУ С ПОМОЩЬЮ УНИКАЛЬНОГО РЕГИСТРАЦИОННОГО НОМЕРА. ИГРА МОЖЕТ БЫТЬ ЗАРЕГИСТРИРОВАНА ТОЛЬКО НА ОДНОГО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ. ТРЕБУЕТСЯ СОЕДИНЕНИЕ С ИНТЕРНЕТОМ. ЮРИДИЧЕСКАЯ ИНФОРМАЦИЯ, СВЕДЕНИЯ О ЦЕНАХ И ОБНОВЛЕНИЯ К ИГРЕ НАХОДЯТСЯ НА ВЕБ-САЙТЕ WWW.EA.COM. РЕГИСТРАЦИЮ МОГУТ ПРОЙТИ ТОЛЬКО ЛИЦА В ВОЗРАСТЕ 14 ЛЕТ И СТАРШЕ.

EA ОСТАВЛЯЕТ ЗА СОБОЙ ПРАВО ПРЕКРАТИТЬ ПОДДЕРЖКУ СЕТЕВЫХ КОМПОНЕНТОВ ДЛЯ ДАННОГО ПРОДУКТА ЧЕРЕЗ 30 ДНЕЙ ПОСЛЕ ПУБЛИКАЦИИ СООТВЕТСТВУЮЩЕГО ОБЪЯВЛЕНИЯ НА ВЕБ-САЙТЕ WWW.EA.COM.

Игра с участием до четырех игроков или команд (или компьютерных игроков). Все сражаются против всех, побеждает последний оставшийся в живых.

Чтобы приступить к коллективной игре, щелкните на пиктограмме коммуникатора в правой верхней части экрана. Если у вас еще нет учетной записи EA, вам будет нужно ее создать. Посредством экрана коммуникатора вы сможете общаться с другими игроками, управлять списком друзей и отвечать на поступающие приглашения.

Чтобы найти или создать игру, перейдите на экран коллективной игры и выберите пункт "Сеть". Определитесь с параметрами игры, затем укажите номер своей команды, выберите сторону и цвет. Не забудьте щелкнуть на кнопке "Готов" перед тем, как вступать в игру!

Начать игру

бой со случайным противником приблизительно вашего уровня.

Присоединиться

посредством этого пункта вы сможете выбрать игру, в которую хотите вступить.

Создать игру

здесь вы можете создать собственную игру с нужными вам параметрами.

Статистика

просмотр вашей сетевой статистики.

ОБЩЕНИЕ

Нажмите клавишу **V**, чтобы открыть программу голосового общения с функцией отправки кратких текстовых команд. Нажмите клавишу Backspace, чтобы общаться только с бойцами своей команды; в противном случае нажмите Enter, что приступить к общению со всеми игроками.

Вы можете отправлять быстрые сообщения, используя клавишу **M**. Для этого просто щелкните на нужном сообщении в открывшемся списке.

МАЯКИ

Используйте клавишу **B**, чтобы оставлять на карте маяки с сопроводительным текстом, которые увидят только ваши союзники.

Щелкните на карте, чтобы разместить маяк, затем дважды щелкните на нем самом, чтобы оставить сообщение.

КОЛЛЕГИ-ИГРОКИ

Вы можете пройти любой эпизод кампании совместно с другом.

Для этого достаточно выбрать нужный эпизод и указать, что проходить вы его будете в совместном режиме. Теперь найдите нужного вам игрока на канале общения или в списке друзей, выберите его и щелкните на кнопке «Пригласить». Игра начнется, как только игрок примет приглашение.

Для совместной игры оба игрока должны войти в сетевую службу и запустить игру.

СЛУЖБА BATTLECAST

Вы также можете создать игру, выступая в роли комментатора, или загрузить ролик, включив функцию добавления комментария. В этом случае в верхней части экран появится окно телестратора, посредством которого можно «рисовать» на карте отметки. Просто выберите цвет, укажите ширину линии и рисуйте прямо на карте!

РОЛИКИ

Все изменения сохраняются в файле ролика и загружаются на веб-сайт службы Battleground - commandandconquer.com; таким образом, все комментарии могут увидеть все, кто захочет просмотреть ролик.

★ Чтобы просмотреть ролик, выберите пункт «Просмотр роликов» в меню учетных записей.

ВОЙСКА



Под вашим командованием окажутся различные роды войск – каждый со своими уникальными способностями. Вам предстоит научиться управлять ими в любых условиях, могущих возникнуть на поле боя.






АЛЬЯНС

ПЕХОТА





	Боевая собака: Специально тренированные немецкие овчарки, эффективные в разведке и уничтожении пехоты противника. Вживленные усилители позволяют оглушать вражеских бойцов громким рыком.
	Инженер: Инженеры могут захватывать вражеские постройки, ремонтировать союзные здания и технику, а также разворачивать полевые медпункты.
	Миротворец: Подразделения миротворцев – основа вооруженных сил Альянса. Они вооружены дробовиками и оснащены щитами.
	Ракетометчик: Подразделения ракетометчиков являются, по сути, отрядами огневой поддержки. Ракетометчики вооружены портативными пусковыми комплексами, эффективными как против бронетехники, так и против авиации противника.
	Шпион: Специальный агент, способный маскироваться под вражескую пехоту. Вооружения не имеет, однако может похищать информацию у противника, вести подрывную деятельность на вражеских базах, а также переманивать на свою сторону солдат неприятеля.
	Таня: Когда нужно уничтожить что-то наверняка, на задание выходит агент Таня. Она вооружена пистолетами-пулеметами, эффективными против пехоты, и оснащена зарядами взрывчатки для подрыва вражеских построек.

ВОЕННАЯ ТЕХНИКА

	"Волнорыз": Небольшой маневренный транспорт на воздушной подушке, выполняет как десантные функции, так и функции орудия огневой поддержки.
	БМП: Данная модификация боевой машины пехоты оснащена уникальным орудием – его функции изменяются в зависимости от того, какой оператор им управляет.

	Танк “Страж”: Основной боевой танк армии Альянса. Если он не смог уничтожить цель выстрелом из главного 90-мм орудия, то остается лишь указать координаты противника артсистемам поддержки.
	Танк “Хамелеон”: Ударный танк, оснащенный генератором маскировочного поля и орудием, способным плавить металл. Способен маскировать дружелюбные войска.
	Орудие “Афина”: Эта артиллерийская установка использует в качестве основной ударной силы военные орбитальные спутники Альянса. Кроме того, спутники могут устанавливать вокруг “Афины” защитный экран.
	“Старатель”: Комбайн Альянса, способный также разворачиваться в аванпост.
	Мобильный сборочный цех: МСЦ способен разворачиваться в сборочный цех прямо на поле боя, что позволяет достаточно быстро возводить базы Альянса в любом регионе.

АВИАЦИЯ

	Штурмовик “Мститель”: Штурмовики средней дальности, оснащенные двумя бомбами лазерного наведения. Эффективны против наземных целей.
	Вертолет “Буря”: Легкий вертолет огневой поддержки. Не несет стандартного вооружения, однако способен замораживать и/или уменьшать технику противника.
	Истребитель “Аполлон”: Альянсовский истребитель завоевания превосходства в воздухе “Аполлон” является самой быстрой и надежной машиной в своем классе. Он оснащен сдвоенными авиационными пушками, эффективными против авиации противника.
	Бомбардировщик “Центурион”: Тяжелые бомбардировщики, способные накрывать укрепления противника коврами бомбардировками, а затем – сбрасывать десант на голову врага.

ФЛОТ



Дельфин: Боевые дельфины, оснащенные ультразвуковыми орудиями. Эффективны в разведке и для уничтожения кораблей противника.



Корабль на подводных крыльях: Легкий разведывательный корабль, оснащенный 20-мм орудием «Икар» и постановщиком помех.



Эсmineц: Основной ударный корабль Альянса, способный также передвигаться и по суше. Оснащен орудием Гаусса, глубинными бомбами и магнитной броней.



Авианосец: Небольшая, но очень мощная «плавающая крепость», несущая на борту эскадрилью беспилотных штурмовиков. Может вести огонь специальными ракетами, создающими в эпицентре взрыва мощную ЭМИ-волну.

ПОСТРОЙКИ



Сборочный цех: «Сердце» любой базы Альянса. Позволяет возводить все виды построек.



Тренировочный лагерь: Здесь проходят тренировки пехотинцы войск Альянса.



Энергостанция: Эти постройки обеспечивают энергией базы Альянса.



Военный завод: Здесь создается и ремонтируется наземная техника Альянса.



Верфь: Здесь строятся корабли Альянса.

	Аэродром: Здесь производится и обслуживается авиация Альянса.
	Обогатитель: Здесь происходит переработка всей добытой руды. В комплект поставки обогатителя входит один стандартный комбайн.
	Аванпост: Аванпост обеспечивает возможность строительства в охватываемом секторе.
	Техцентр: Возведение данной постройки открывает доступ к новейшему вооружению.
	Стационарное орудие: Многофункциональное оборонительное сооружение; тип орудий зависит от стрелка-оператора.
	Лазерное орудие: Высокотехнологичное оборонительное сооружение, способное вести огонь сфокусированными пучками энергии.
	Хроносфера: Позволяет телепортировать указанные войска в любую точку поля боя. Внимание: пехотные подразделения телепортации не переживут!
	Ускоритель частиц: Позволяет наносить по указанному участку местности удар сконцентрированным потоком частиц, вызывающим цепную реакцию с последующим уничтожением всего, что окажется неподалеку от эпицентра взрыва.
	Стена: Обычная бетонная стена. Для строительства стены возведете два сектора – по прямой линии на некотором отдалении друг от друга. Участок стены между ними будет возведен автоматически.

СОВЕТСКИЙ СОЮЗ

ПЕХОТА



Штурмовой медведь: Специально выдрессированные медведи используются в Советской армии для проведения разведывательных и диверсионных операций.



Военный инженер: Инженеры могут захватывать вражеские постройки, ремонтировать союзные здания и технику, а также развешивать полевые медпункты. Кроме того, советские военные инженеры вооружены пистолетами для самозащиты.



Призывник: Плохо обученные, еще хуже оснащенные, но всегда готовые погибнуть за Родину бойцы составляют основную часть пехотных подразделений СА. Вооружены автоматами Калашникова и «коктейлями Молотова».



Боец ПВО: Основную часть бойцов ПВО составляют бывшие заключенные советских лагерей. Вооружены мощным орудием класса «земля-воздух», которое, впрочем, способны использовать и против наземных войск. Могут минировать вражескую бронетехнику.



Оператор ПК «Тесла»: Завоженные в тяжелые экзоскостюмы, вооруженные портативными орудийными комплексами Тесла, эти бойцы наводят страх на врагов советского народа одним своим видом! Могут генерировать сильнейшую ЭМИ-волну, после которой, однако, остаются небоеспособны в течение некоторого времени.



Наталья: Внешность этой знаменитой женщины-снайпера широко используется в советской пропаганде. Говорят, что Наташа стремится полностью соответствовать своему идеализированному образу. Она превосходно владеет винтовкой, сделанной по спецзаказу, и имеет право вызывать поддержку авиации.

ВОЕННАЯ ТЕХНИКА








Зонд-подрывник: Этот боевой робот способен атаковать как пехоту, так и бронетехнику. Забравшись внутрь, к примеру, танка, он уничтожает его изнутри. Также оснащен орудием «Змейка», обезвреживающим вражескую технику.






Боевая машина «Сerp»: Противопехотная боевая машина, представляющая собой орудийный комплекс, установленный на шагающей ходовой части. Способна совершать высокие прыжки для преодоления непроходимых препятствий.




Танк «Молот»: Основной боевой танк СА. Вооружение – главное орудие калибра 90-мм, а также орудие «Плеть», позволяющее реквизи́ровать броню и вооружение противника непосредственно с носителя.




	Танк "Апокалипсис": Самый мощный (и медлительный) танк в мире. Впрочем, этот недостаток с лихвой компенсируется двумя 125-мм орудиями, способными пробить самую крепкую броню. Танк оснащен магнитным гарпуном.
	Пусковая установка Фау-4: Этот мобильный комплекс предназначен для запуска межконтинентальных баллистических ракет класса Фау-4 со сменной боевой частью – альтернативная кассетная боеголовка позволяет наносить удары по площади. К недостаткам комплекса можно отнести тот факт, что во время выстрела он должен быть неподвижен, что делает его прекрасной мишенью для противника.
	"Спутник": Этот транспорт может разворачиваться в наблюдательные пункты, на базе которых можно возводить полноценные заставы.
	Имперский комбайн: Тяжелобронированные транспорты, предназначенные для транспортировки ресурсов на базу.
	Мобильный сборочный цех: МСЦ способен разворачиваться в сборочный цех прямо на поле боя, что позволяет достаточно быстро возводить советские базы в любом регионе.

АВИАЦИЯ

	Вертолет "Каратель": Двухвинтовой десантно-штурмовой вертолет, крайне эффективный как для уничтожения противника, так и для недопущения массового дезертирства собственных войск путем моментального пресечения любых попыток к бегству. Вооружен четырьмя пусковыми установками и сдвоенными тяжелыми пулеметами, способен перебрасывать на поле боя как пехоту, так и бронетехнику.
	Истребитель МиГ-77: Истребитель завоевания превосходства в воздухе, крайне эффективный для уничтожения вражеской авиации.
	Дирижабль "Киров": Мощные и неповоротливые на первый взгляд дирижабли, с одного вылета способные уничтожить целую бронеколонну противника. Могут развивать большую скорость, однако при этом будет серьезно повреждена обшивка.

ФЛОТ

	"Скат": Быстроходный, маневренный корабль, оснащенный орудиями Тесла. Может выпустить сильнейший разряд в окружающее водное пространство, «зажаривая» всех, кто окажется рядом.
--	--

	"Голиаф": Транспорт-амфибия, оснащенный десантным пусковым комплексом класса «Хлопушка», который позволяет перебрасывать пехоту непосредственно в тыл противника. Вооружен зенитным орудием.
	"Акула": Субмарины класса "Акула" в погруженном состоянии невидимы для радаров противника. Несмотря на то что для атаки они вынуждены всплывать на поверхность, эти подлодки крайне эффективны против вражеских кораблей.
	Дредноут: Самый устрашающий корабль советского флота, способный в один-два залпа ракетами класса Фау-4 уничтожить береговое укрепление или вражескую эскадру. Впрочем, сразу после выстрела дредноут оказывается довольно беззащитным.

ПОСТРОЙКИ

	Сборочный цех: "Сердце" любой советской базы. Позволяет возводить все виды построек.
	Казарма: Здесь проходят подготовку бойцы пехотных подразделений Советской армии.
	Энергостанция: Эти постройки обеспечивают энергией советские базы.
	Военный завод: Здесь производятся всемирно известные советские танки. Равно как и другая бронетехника.
	Верфь: Именно здесь строится великий советский Краснознаменный флот.
	Аэродром: Здесь производится и обслуживается авиация СССР.
	Обогатитель: Здесь идет переработка добытой руды. В комплект поставки обогатителя входит один стандартный комбайн.



Застава: Позволяет возводить базы в любой точке поля боя.



АЭС: Эти атомные электростанции являются символом успехов советской науки. Впрочем, если АЭС взорвется - мало не покажется никому.



Военная лаборатория: Возведение данной постройки открывает доступ к новейшему вооружению.



Кран: Возведение крана добавляет дополнительную очередь строительства; кроме того, его можно использовать как для ремонта техники, так и для ее переработки.



Орудие ПВО: Скорострельное орудие ПВО.



Огневая точка: Укрепленная огневая точка, оснащенная пулеметом.



Орудие Тесла: Оборонительное сооружение, уничтожающее противников мощнейшими электроразрядами. Операторы ПК "Тесла" могут увеличивать мощность этих орудий.



Железный занавес: Обеспечивает цели абсолютной защитой на непродолжительное время. Внимание: смертельно опасно для пехоты!



Вакуумное орудие: Созданная гением советских физиков и инженеров, эта гигантская ракета находится вне каких бы то ни было моральных категорий.



Стена: Стандартная защитная стена. Вам придется возводить ее сектор за сектором.

ИМПЕРИЯ ВОСХОДЯЩЕГО СОЛНЦА

ПЕХОТА



Зонд-камикадзе: Легкие разведывательные зонды, способны замедлять вражескую технику. Обладают способностью к самоуничтожению – взрыв зонда генерирует ЭМИ-волну, выводящую из строя все электронные схемы в зоне поражения.



Инженер: Инженеры могут захватывать вражеские постройки, ремонтировать союзные здания и технику, а также развешивать полевые медпункты. Обладают способностью совершать перебежки на высокой скорости.



Воин Императора: Современные самураи, «костяк» армии Императора. Вооружены лучевыми катанами и энергвинтовками. Облачены в легкую броню.



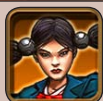
Истребитель танков: Отряды огневой поддержки, предназначенные для уничтожения вражеской бронетехники. Могут рыть окопы полного профиля для создания засад.



Синоби: Специально обученные убийцы, крайне эффективные в деле уничтожения вражеской пехоты. Вооружены мечами, сюррикенами и дымовыми бомбами.



Боевой ангел: «Боевые ангелы» – подразделение специального назначения, в котором могут служить только женщины. Облачены в боевые экзоскостюмы, вооружены портативными пусковыми комплексами и парализаторами.







Юрико Омега: Лучший спецгент Императора, она получила псионические способности в результате серии экспериментов и прохождения особого курса подготовки.

ВОЕННАЯ ТЕХНИКА

	Робот "Тэнгу": Боевой пилотируемый робот, способный трансформироваться в истребитель-перехватчик. Вооружен 20-мм автоматическим орудием.
	БТР "Кагэ": БТР-амфибия, оснащенный генератором маскировочного поля.
	Танк "Цунами": Основной боевой танк Империи. Может трансформироваться в транспорт-амфибию. Главное орудие танка уступает в мощности орудиям иностранных танков аналогичного класса, однако броня «Цунами» может выдерживать мощнейшие атаки.
	Робот-вертолет: Боевой робот, специализирующийся на уничтожении авиации противника, может трансформироваться в штурмовой вертолет, эффективный против наземных войск.
	"Владыка Они": Гигантский боевой робот, с крайней эффективностью уничтожающий наземные войска противника— как при помощи встроенных лазеров, так и «голыми руками» - в буквальном смысле этого слова.
	Протонное орудие: Данное орудие способно в несколько залпов уничтожить серьезное укрепление противника. Если, конечно, успеет накопить достаточно энергии для выстрела.
	Имперский комбайн: Тяжелобронированный комбайн предназначен для транспортировки ресурсов на базу снабжения. Оснащен легким орудием.
	Мобильный сборочный цех: МСЦ способен разворачиваться в сборочный цех прямо на поле боя, что позволяет достаточно быстро возводить имперские базы в любом регионе.
	Мобильная основа: Вездеходное транспортное средство, способное разворачиваться в имперскую постройку непосредственно на поле боя.

ФЛОТ

	Мини-субмарина «Яри»: Небольшая подлодка, предназначенная в первую очередь для разведки. Команда «Яри» может умереть с честью, уничтожив вместе с собой корабль противника.
	Штурмовик «Седзе»: Быстрый и многофункциональный штурмовик, способный трансформироваться в подлодку. Эффективен против кораблей противника.
	Крейсер «Нагината»: Быстроходный корабль, предназначенный для уничтожения судов противника. Способен атаковать несколько целей одновременно.
	Линкор «Сегун»: Прекрасно вооруженный и тяжелобронированный корабль, эффективный для уничтожения береговых укреплений противника. Краса и гордость имперского флота.

ПОСТРОЙКИ

	Сборочный цех: «Сердце» любой имперской базы. Именно здесь создаются мобильные основы всех построек.
	Додзе: Здесь проходят тренировки отборные воины Императора.
	Энергостанция: Эти постройки обеспечивают энергией имперские базы.
	Военный завод: Здесь производится имперская военная техника.
	Верфь: Здесь строится имперский флот.



Обогатитель: Рабочие обогатителя преумножают богатства империи, денно и нощно перерабатывая добытую руду.



Нанокомпьютер: Данная постройка обеспечивает доступ к усовершенствованиям имперских войск.



Орудие "Защитник": Стационарное орудие, эффективное как против пехоты, так и против авиации противника.



Силовая башня: Стационарное орудие, эффективное против наземной техники.



Генератор наночастиц: Создание купола из наночастиц, сквозь которые не сможет проникнуть никто и ничто.



Пси-деструктор: Позволяет создавать мощнейшие пси-штормы, уничтожающие все на своем пути.



Стена: Стандартная защитная стена. Вам придется возводить ее сектор за сектором.

РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ

ИЗВЕСТНЫЕ ПРОБЛЕМЫ

- ★ Убедитесь, что ваш компьютер соответствует минимальным системным требованиям для данной игры и на нем установлены последние версии драйверов видео- и звуковой карт. Драйверы для видеокарт NVIDIA можно загрузить с веб-сайта www.nvidia.ru. Драйверы для видеокарт ATI можно загрузить с веб-сайта www.ati.amd.com/ru.
- ★ При использовании на PC версии игры, поставляемой на дисках, попробуйте переустановить программу DirectX с диска с игрой. Обычно она находится в папке DirectX. При наличии доступа в Интернет вы можете загрузить последнюю версию DirectX с веб-сайта www.microsoft.com.

СОВЕТЫ

- ★ Если при использовании игры, поставляемой на дисках, меню автозапуска не появляется автоматически, выберите «Мой компьютер», щелкните правой кнопкой мыши на пиктограмме дисковод, в котором находится диск с игрой, и выберите «Автозапуск».
- ★ При недостаточной производительности игры попробуйте понизить значения некоторых параметров звука и изображения в меню настройки игры или уменьшите разрешение экрана.
- ★ Для повышения производительности игры рекомендуется завершить работу фоновых и антивирусных программ (кроме программы EADM, если применимо).

СОЕДИНЕНИЕ С ИНТЕРНЕТОМ

Чтобы повысить надежность соединения с Интернетом, перед началом игры завершите работу всех программ файлового обмена, обмена сообщениями и Интернет-вещания. Такие программы могут создавать значительную нагрузку на соединение и вызывать задержки сигнала.

Игра использует следующие порты TCP и UDP:

ПОРТЫ TCP:

Обновления (TCP 80)
Сообщения IRC (TCP 6660 – 6669)
Серверы изменения заголовков (TCP 4321)
Порт голосовых сообщений (TCP 3783)
Список запросов главного сервера (TCP 28900)
Менеджер соединений GP (TCP 29900)
Менеджер поиска GP (TCP 29901)

ПОРТЫ UDP:

Главный сервер UDP Heartbeat (UDP 27900)
Настраиваемые пользователем пинги UDP (UDP 13139)
Протокол Display UDP (UDP 6515)
Порт запросов (UDP 6500)

Для игры через Интернет необходимо открыть указанные порты TCP и UDP. Узнать о том, как это сделать, вы можете в документации своего маршрутизатора или брандмауэра. Если вы используете корпоративную сеть, обратитесь к ее администратору.

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

У вас есть проблемы или вопросы, связанные с нашими играми? Мы готовы вам помочь.

В интерактивном справочном файле EA Help содержатся ответы на наиболее часто встречающиеся вопросы и информация о решении проблем, возникающих в процессе работы с программой.

Для доступа к файлу EA Help (когда игра установлена):

В Windows Vista выберите **Start > Games**, щелкните правой кнопкой мыши на пиктограмме игры и выберите в выпадающем меню соответствующий пункт.

В более ранних версиях Windows щелкните на ссылке Technical Support в папке игры, расположенной в меню «Пуск» > «Программы» («Все программы» для Windows XP).

Для доступа к файлу EA Help (когда игра не установлена):

1. Поместите диск с игрой в DVD-дисковод.
2. Дважды щелкните на пиктограмме My Computer на рабочем столе Windows. (В Windows XP щелкните на кнопке «Пуск», затем на пиктограмме «Мой компьютер»).
3. Щелкните правой кнопкой на пиктограмме DVD-дисковода, в котором находится диск с игрой, и выберите вариант OPEN.
4. Откройте файл **Support > European Help Files > Electronic_Arts_Technical_Support.htm**.

Если информация, приведенная в файле EA Help, не помогла вам решить проблему, вы можете также обратиться к специалистам нашей службы технической поддержки.

СЛУЖБА ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ EA В ИНТЕРНЕТЕ

При наличии доступа в Интернет посетите веб-сайт Службы технической поддержки EA <http://eusupport.ea.com>

Здесь вы найдете много полезных сведений о DirectX, контроллерах, модемах и сетях, а также о обслуживании и производительности систем. На нашем веб-сайте содержится наиболее полная и постоянно обновляющаяся информация о наиболее распространенных проблемах с разными играми и ответы на наиболее часто встречающиеся вопросы (FAQ). Именно этой базой данных пользуются наши специалисты, помогая вам решить проблемы с игрой. Веб-сайт технической поддержки обновляется ежедневно.

КОНТАКТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ЦЕНТРА ПОДДЕРЖКИ

Вы можете обратиться в русскоязычную службу технической поддержки по телефону, набрав номер +7 (495) 642 73 97, а также вы можете написать на электронный адрес службы: **support_russia@ea.com**. Служба работает с понедельника по пятницу с 11:00 до 19:00, по московскому времени.

ПРИМЕЧАНИЕ: служба технической поддержки не дает советов и подсказок по прохождению игры.

Прежде чем обратиться в службу поддержки, воспользуйтесь утилитой DirectX и получите отчет о конфигурации вашего компьютера:

Щелкните на кнопке «Пуск», выберите «Выполнить...», введите **dxdiag** и щелкните на кнопке OK. Чтобы сохранить копию отчета для последующего просмотра и распечатки, выберите SAVE ALL INFORMATION....

ГАРАНТИЯ

ПРИМЕЧАНИЕ: гарантия применима только к продуктам, приобретенным в магазинах розничной торговли. К продуктам, приобретенным через Интернет, в том числе в магазине EA Store, гарантия не применима.

ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ

Electronic Arts гарантирует вам, что оригинальный носитель, на котором записан данный программный продукт, не имеет материальных и технологических дефектов. Срок гарантии — 12 месяцев со дня покупки. В течение этого срока дефектный носитель подлежит замене в том случае, если он будет возвращен Electronic Arts по адресу, указанному ниже, с приложением документа, подтверждающего покупку, описания дефектов и вашего обратного адреса. Эта гарантия является дополнением к вашим правам, установленным законом РФ «О защите прав потребителей», и ни в коей мере не затрагивает их. Эта гарантия не распространяется на сам программный продукт, предоставляемый «как таковой», а также на носитель, дефекты которого обусловлены небрежным обращением или чрезмерно интенсивным использованием.

ВОЗВРАТ ПО ИСТЕЧЕНИИ ГАРАНТИЙНОГО СРОКА

Если повреждение произошло по вине пользователя, Electronic Arts заменит носитель в следующем случае: при наличии товара на складе, а также при возврате оригинального носителя с приложением Еврочека или квитанции почтового перевода из расчета 7,5 фунтов стерлингов за компакт-диск с переводом денег на счет Electronic Arts Ltd. Не забудьте прислать полное описание дефекта, указать фамилию, адрес и, по возможности, телефон, по которому вам можно позвонить в течение рабочего дня.

Electronic Arts Customer Warranty, PO Box 1096, Guildford, GU1 9JN, United Kingdom.

Electronic Arts снимает с себя всю ответственность, связанную с гарантийной поддержкой, в случае, если данный продукт приобретен с рук и текущий владелец не является первым пользователем продукта.

© 2008 Electronic Arts Inc. Названия EA, Command & Conquer и логотип EA являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права сохранены. Все прочие товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

Технология кодирования звука MPEG Layer-3 используется по лицензии Fraunhofer IIS и THOMSON multimedia.

Название RenderWare является товарным знаком или зарегистрированным товарным знаком Criterion Software Ltd. Компоненты данного программного обеспечения являются © 1998-2008 Criterion Software Ltd. и лицензиаров.

WWX01606277MT