

COMMAND & CONQUER™

RED ALERT 3™



EPILEPSIEWAARSCHUWING

Lees deze informatie voordat jij of je kind een game speelt.

Bij sommige mensen kunnen flinterende lichten of lichtpatronen een epilepsieaanval of verlies van bewustzijn veroorzaken. Een dergelijke aanval kan ook optreden tijdens het kijken naar televisiebeelden of het spelen van bepaalde games. Mensen die nooit eerder last hebben gehad van één epileptische aandoening of aanval lopen ook risico. Als jij of een van je familieleden in het verleden tijdens blootstelling aan flinterende lichten symptomen hebt ondervonden die aan epilepsie zijn verwant, zoals aanvallen of verlies van bewustzijn, dan raden wij je aan om vóór het spelen van een game een arts te raadplegen.

Wij adviseren ouders om hun kinderen tijdens het spelen van games in de gaten te houden. Stop ONMIDDELIJK met spelen en raadpleeg de huisarts wanneer bij jou of je kind tijdens het spelen van een game een of meer van de volgende symptomen optreden: duizeligheid, verminderd gezichtsvermogen, zenuwtrekken in het gezicht of de ogen, bewustzijnsverlies, desoriëntatie, willekeurige reflexen of stuipen.

VOORZORGSMAATREGELEN TIJDENS HET SPELEN

- ★ Houd afstand tot het scherm. Ga op flinke afstand van het televisiescherm zitten, zover als de lengte van de kabel het toestaat.
- ★ Speel de game bij voorkeur op een klein televisiescherm.
- ★ Speel de game niet bij vermoeidheid of slaapgebrek.
- ★ Speel de game in een goed verlichte omgeving.
- ★ Neem tijdens het spelen van een game elk uur minimaal 10 tot 15 minuten rust.

INHOUD

EPILEPSIEWAARSCHUWING.....	1
DE GAME INSTALLEREN.....	2
VOLLEDIG BESTURINGSOVERZICHT	3
DE TIJD IS OM	5
FACTIES	5
HET SPEL SPELEN	5
INLEIDING IN HET SPEL.....	8
CO-COMMANDANTEN.....	11
SKIRMISH (VRIJ GEVECHT)	12
MEERDERE SPELERS	12
EENHEDEN.....	14
TIPS OM DE SPELPRESTATIE TE VERBETEREN.....	25
CUSTOMER SUPPORT	26
EA CUSTOMER SUPPORT VIA INTERNET	27
GARANTIE.....	28

DE GAME INSTALLEREN

OPMERKING: Kijk op www.electronicarts.nl of www.electronicarts.be voor systeemvereisten.

Installeren (disc):

Plaats de disc in je speler en volg de instructies op het scherm.

Installeren (EA Store):

OPMERKING: Voor meer informatie over de direct downloads van EA, ga je naar www.eastore.ea.com en klik je op MORE ABOUT DIRECT DOWNLOADS (meer over direct downloads).

Zodra de game door de EA Download Manager is gedownload, klik je op het installatie-icoontje en volg je de instructies op het scherm.

Start de game (zodra het is geïnstalleerd) direct vanuit de EA Download Manager.

OPMERKING: Als je een eerder aangeschafte titel wilt installeren op een andere pc, moet je eerst de EA Download Manager op de andere pc installeren. Start vervolgens de applicatie en log in met je EA-account. Selecteer de juiste titel in de lijst en klik op start om de game te downloaden.

Installeren (online gebruikers derde partij):

Neem contact op met de digitale verkoper van wie je deze game hebt gekocht voor instructies over hoe je de game kunt installeren, of hoe je een nieuw exemplaar kunt downloaden en opnieuw kunt installeren.

DE GAME STARTEN

Start de game als volgt:

In Windows Vista™ vind je de game onder **Start > Ontspanning**. Bij vroegere versies van Windows™ kijk je onder **Start > Programma's** (of **Alle Programma's**). (Gebruikers van de EA Store moeten de EA Download Manager laten draaien.)

OPMERKING: In Windows Vista met de klassieke START-menustijl vind je de game in het menu Start > Programma's > Spellen > Spelverkenner

VOLLEDIG BESTURINGSOVERZICHT

Leer de volgende opdrachten uit je hoofd en leid je leger naar de overwinning! Op het tabblad Hotkeys (sneltoetsen) van het menu Settings (instellingen) kun je de besturing aanpassen.

ALGEMENE SPELBESTURING

ALGEMENE BESTURING

Camera scrollen	Pijltoetsen
Snel scrollen	Rechts klikken en slepen
Camera naar links/rechts draaien	Toetsenblok 4/6 of slepen door met muiswiel te klikken en het ingedrukt te houden
Camera in-/uitzoomen	Toetsenblok 8/2 of scrollen met muiswiel
Camera opnieuw instellen	Toetsenblok 5 of dubbelklikken met muiswiel
Naar basis gaan	H -toets
Controlegroep maken	CTRL + cijfertoets
Naar controlegroep gaan	Twee keer kort op cijfertoets drukken
Menu Objectives (doelen)/Pause (pauze)	ESC -toets
Naar radarmelding gaan	Spatiebalk
Route	Alt
Verkopen	Z -toets
Herstellen	C -toets
Tabblad Production Structure (productiegebouwen)	E -toets
Tabblad Support Structure (ondersteuningsgebouwen)	R -toets
Tabblad Infantry (infanterie)	T -toets
Tabblad Vehicle (voertuigen)	Y -toets
Tabblad Aircraft (vliegtuigen)	U -toets
Tabblad Navy (marine)	I -toets
Andere eenhedensubgroep	Tab
Vorige eenhedensubgroep	Shift + Tab
Planning	Ctrl-Z

SELECTEREN

Eenheid/gebouw selecteren/menu openen	Links klikken op één eenheid of klikken en een selectievak om een groep eenheden slepen.
Heel leger selecteren	Q -toets
Eenheid van bepaald type op scherm selecteren	W -toets of dubbelklikken op de eenheid
Eenheid van bepaald type op slagveld selecteren	Twee keer kort op de W -toets drukken
Eenheid aan selectie toevoegen	Shift -klikken
Door Ore Collectors (ertsverzamelaars) bladeren	N -toets
Eenheid uit selectie verwijderen	Shift -klikken op het slagveld of rechts klikken in het selectievenster

EENHEDEN

Eenheden verplaatsen	Rechts klikken op de bestemming
Aanval-verplaatsing	A-toets, rechts klikken op bestemming
Terugtrek-verplaatsing	D-toets, rechts klikken
Formatie-verplaatsing	Links klikken, rechts klikken en formatie slepen
Dwang-verplaatsing	G-toets
Dwang-aanval	Ctrl-klikken
Verspreiden	X-toets
Speciale vaardigheid eenheid gebruiken	F-toets
Eenheden stoppen	S-toets
Aanvalshouding	Alt-A
Wachthouding	Alt-S
Verdedigingshouding	Alt-D
Niet-vurenhouding	Alt-G

OVERIGE

Rally point (verzamelpunt) instellen	Een gebouw selecteren en rechts klikken
Camerapositie instellen	Ctrl-J, K, L, ;
Andere camerapositie	J, K, L, ;
Scherminfo aan/uit	End
Menu Save (opslaan) openen	Shift-S
Menu Load (laden) openen	Shift-L
Screenshot	F12

MEERDERE SPELERS

Baken	B-toets
Snel vooruit in herhaling	>-toets
Spraak gebruiken	V-toets
Spraak aan/uit	Ctrl-V
Quick Chat	M-toets
Chatten met bondgenoten	Backspace
Chatten met iedereen	Enter
Telestrator-markeringen wissen	Delete
Telestrator-regellengte selecteren	Insert
Volgende telestrator-kleur selecteren	PgUp
Vorige telestrator-kleur selecteren	PgDn



WWW.REDALERT3.COM

DE TIJD IS OM

De machtige Sovjet-moloch is ten onder gegaan. Terwijl de geallieerden het Kremlin binnenwalsen, wenden generaal Krukov en kolonel Cherdenko zich wanhopig tot een onbeproefd geheim wapen: de Sovjet-tijdmachine. Onder leiding van premier Cherdenko herschrijven ze in één meedogenloos moment de geschiedenis en drijven ze de geallieerden naar de rand van de afgrond. Maar door de kostbare onderdrukking van de westerse machten kon het Rijk van de Rijzende Zon zich ongeremd uitbreiden en keizer Yoshiro heeft dit moment gekozen om aan te vallen.

Nu zijn keizerlijke legers zowel de geallieerde als de Sovjet-troepen van de kaart dreigen te vegen, vragen Krukov en Cherdenko zich af of hun plan wel zo verstandig was...

FACTIES

ALLIES (GEALLIEERDEN)

De Allies, een bondgenootschap van westerse landen met het doel de vrije volkeren te verdedigen, strijden al jaren tegen Sovjet-agressie en winnen het vaak op pure wilskracht.

SOVIETS (SOVJETS)

Een totalitair regime waarvan de sluwe leiders het communisme prediken en dit, voornamelijk met behulp van overweldigende legers van dienstplichtigen en slecht getrainde infanteristen, wereldwijd willen doorvoeren.

EMPIRE OF THE RISING SUN (RIJK VAN DE RIJZENDE ZON)

Yoshiro, de geliefde keizer van dit oude land van strenge tradities en futuristische technologieën, heeft besloten dat het tijd is de wereld een lesje in beschaving te leren... met superieure vuurkracht.

HET SPEL SPELEN

Je bent een nieuwe commandant en wordt op dit kritieke moment tot krijgsdienst gedwongen. Aan jou de taak grondstoffen te beheren, legers op te stellen en uit te rusten en de missiedoelen van je superieuren uit te voeren.

MOEILIKHEIDSGRADEN

Easy (makkelijk)

Een lichte training voor beginners.

Medium (normaal)

De standaard-moeilijkheidsgraad voor de meeste spelers.

Hard (moeilijk)

Extra pijn en ellende voor spelers die op de proef willen worden gesteld.

Brutal (alleen voor vrije gevechten)

De vijand maakt geen fouten, laat zich niet afschrikken en heeft betere middelen.

TUTORIAL (TRAINING)

In een gedegen training ontdek je alle aspecten van het spel, van basisbesturing tot geavanceerde besturing.

CAMPAIGN (CAMPAGNE)

Selecteer de factie waarvoor je wilt vechten en begin aan de lange, bloederige mars naar de overwinning! Als beginpunt kun je het beste de Sovjet-campagne nemen.

SPELSCHERM



1	Gevechtsvenster
2	Minikaart
3	Dreigingsmeter
4	Grondstoffen/credits
5	Aantal commandopunten
6	Tabbladen voor de bouw van eenheden/gebouwen
7	Geselecteerde eenheid/secundaire vaardigheid
8	Menu met bevelen
9	Monitor/bevelen co-commandant
10	Menu met topgeheime protocollen
11	Routemarkering

GEVECHTSVENSTER

In het gevechtsvenster kun je onder andere gebouwen produceren en plaatsen. Je kunt ook eenheden verplaatsings- en aanvalsbevelen geven en speciale krachten gebruiken. In het gevechtsvenster zie je slechts een deel van de totale kaart.

OPMERKING: Tijdens campagnemissies geven markeringen op het scherm de route aan om je doelen te bereiken.

★ Gebruik de pijltoetsen om in het gevechtsvenster te scrollen.

OORLOGSMIST

Elke eenheid heeft een beperkt gezichtsveld. In het gevechtsvenster zie je alleen datgene wat je eenheden kunnen zien. De gebieden buiten het gezichtsveld zijn gehuld in een mist die vijandelijke eenheden en gebouwen verborgen houdt. Je ziet alleen het terrein en de burgergebouwen. De oorlogsmist trekt pas op wanneer je eenheden naar dat gebied terugkeren.

MINIKAART VAN DE RADAR

Rechtsboven in het scherm staat de minikaart. Hierop kun je vijandelijke troepenbewegingen zien voordat ze in het gezichtsveld van je eenheden in het gevechtsvenster komen. Sommige vijanden kunnen echter je radar uitschakelen en zo verborgen blijven.

1	Onverkend terrein
2	Huidig bereik van het gevechtsvenster
3	Vijandelijke eenheid of gebouw
4	Jouw eenheid of gebouw



MISSIEDOELN (ALLEEN IN CAMPAGNES)

Druk op de **ESC**-toets om het menu Mission (missies) te openen en bekijk je doelen. Je moet alle primaire doelen halen om een missie te voltooien. Vergeet niet dat je doelen kunnen veranderen tijdens het verloop van een gevecht. Bonusdoelen hoef je niet te voltooien, maar ze leveren wel extra grondstoffen of andere beloningen op.

OPMERKING: Als je alle primaire doelen voltooit, heb je automatisch de missie gewonnen. Voltooi je laatste primaire doel dus pas nadat je alle gewenste bonusdoelen hebt voltooit.

OPSLAAN EN LADEN

In *Command & Conquer™ Red Alert 3™* wordt een automatische opslagfunctie gebruikt om de spelvoortgang en -instellingen op te slaan. Opgeslagen spellen worden ongevraagd overschreven. Spelln voor één speler en online coöp-spellen kun je ook handmatig opslaan.

Als je een eerder opgeslagen spel of Skirmish (vrij gevecht) wilt laden, druk je op **Shift-L** en selecteer je het spel waarmee je verder wilt spelen. Je kunt ook spellen laden via het hoofdmenu.

INLEIDING IN HET SPEL

Als je wilt slagen, moet je een sterke basis bouwen, slim omgaan met de grondstoffen en je troepen tactisch inzetten om alle tegenstand te overwinnen.

GEBOUWEN PRODUCEREN

Je hebt onder meer gebouwen nodig om erts te verzamelen, soldaten te trainen en voertuigen te bouwen. Over het algemeen begint een missie met slechts één Construction Yard (bouwterrein). Het is belangrijk zo snel mogelijk je basis te bouwen.

Om een gebouw te produceren, selecteer je het bouwterrein. Vervolgens selecteer je het pictogram van het gebouw dat je wilt neerzetten in de bouwmenu's rechts in het scherm. Er verschijnt een donkere timer boven het pictogram. Terwijl de timer afloopt, worden de benodigde credits voor de productie afgetrokken van je rekening. Als de timer is afgelopen, zie je het pictogram knipperen en is het gebouw klaar om te worden geplaatst.

OPMERKING: Als een pictogram grijs is, betekent dit dat je niet genoeg grondstoffen hebt om het te kopen, of dat je niet over de juiste technologieën beschikt.

★ De Sovjets plaatsen gebouwen die vanaf de grond worden opgebouwd.

★ Het Rijk van de Rijzende Zon zet nanokern-gebouwen in, die zichzelf uitpakken met hun secundaire vaardigheid.

OPMERKING: Als je tijdens de bouw credits tekort komt, wordt de bouw stilgelegd totdat je weer genoeg credits hebt. Wanneer je weer geld hebt, wordt de productie automatisch hervat.

EENHEDEN TRAINEN

Je hebt Barracks (barakken) of War Factories (oorlogsfabrieken) nodig om je gevechtseenheden te trainen.

OPMERKING: Voordat je eenheden kunt bouwen, moet je een trainingskamp (geallieerden), barakken (Sovjets) of instant-dojō (keizerrijk) hebben. In de rest van deze handleiding gebruiken we voor alle drie facties de term barakken.

Om eenheden te trainen, selecteer je het juiste gebouw of ga je rechtstreeks naar het bouwmenu; de beschikbare eenheden worden als pictogrammen weergegeven. Selecteer het pictogram van de eenheid die je wilt trainen. Een donkere timer geeft aan hoe lang het duurt om deze eenheid te produceren.

OPMERKING: Als je een productierij wilt beginnen, klik je meerdere keren op het pictogram van de eenheden die je wilt bouwen. Er verschijnt een nummer op het pictogram dat aangeeft hoeveel eenheden je hebt besteld.

Zodra de training is afgelopen, verlaat de eenheid het gebouw en meldt hij zich bij je.

ENERGIEBEHEER VAN DE BASIS

Je basis heeft stroom nodig om goed te kunnen functioneren. Als je meer gebouwen aan je basis toevoegt, heb je ook meer stroom nodig. Als bases te weinig stroom hebben, functioneert de verdediging niet meer en komt de training en productie van gevechtseenheden vrijwel tot stilstand. Je bouwterrein kan een kleine hoeveelheid stroom genereren, maar je hebt meer nodig. Daarvoor hebben de geallieerden Power Plants (krachtcentrales), de Sovjets Reactors en het keizerrijk Instant Generators. Als je een krachtcentrale hebt gebouwd, neemt de energiemeter toe.

★ Op de energiemeter kun je zien hoeveel stroom je hebt en hoeveel stroom je verbruikt.

OPMERKING: De Sovjet-superreactor heeft een enorme hoeveelheid energie en ontsluit nieuwe technologieën, maar bij vernietiging zal de explosie alle eenheden en gebouwen in de buurt wegvagen.

GRONDSTOFFEN

Voor de productie van eenheden en gebouwen en het onderzoek naar upgrades heb je credits nodig. Als je een object of actie selecteert waarvoor je moet betalen, wordt dat geld van je rekening afgeschreven.

★ Aan het begin van elk spel heb je genoeg geld om basiseenheden en -gebouwen te produceren. Maar om het gevecht te winnen, moet je meer credits verdienen.

★ Als je een taak wilt uitvoeren waarvoor je niet genoeg geld hebt, wordt de taak uitgesteld totdat je meer geld hebt verdiend.

★ Als je credits wilt verdienen, ga je op zoek naar een ertsmin en bouw je daar een Ore Refinery (raffinaderij). Bij een raffinaderij krijg je een Collector (delfmachine) die automatisch erts verzamelt en dat verkoopt voor credits. Hoe dichter de raffinaderij bij de mijn staat, hoe sneller je grondstoffen verzamelt. Een groen gemarkeerd gebied geeft de optimale plaats aan.

TECHNOLOGISCHE VOORUITGANG

Veel eenheden kun je versterken met verschillende technologieën, zoals geavanceerde wapens en vaardigheden. Als je in een hogere technologische klasse komt, speel je sterkere eenheden vrij. In elke factie verloopt de technische ontwikkeling anders.

GEALLIEERDEN

Geallieerden upgraden alles op een bouwterrein of Command Hub (commandocentrale) in één keer. Als je een Defense Bureau (verdedigingsbureau) koopt, kun je de verdediging van al je bases verbeteren. Koop bij het bouwterrein of de commandocentrale een "Heightened Clearance" (verhoogde toegang) om alle eenheid-producerende gebouwen binnen de bouwradius (en de eenheden die zij produceren) op te waarderen. Als je de maximale toegang koopt, heb je de beschikking over de sterkste wapens. Vergeet de uitbreidingsbases niet... een upgrade van het hoofdbouwterrein heeft geen effect op de gebouwen die je daarbuiten hebt.

SOVJETS

De pragmatische Russen kiezen altijd de kortste weg. Het enige dat de Sovjets voor een upgrade hoeven te doen, is gebouwen neerzetten die nieuwere en betere technologieën produceren. Als je een Super Reactor toevoegt, levert dat je niet alleen meer energie op dan bij standaardreactors, maar kom je ook in de tweede technologische klasse. Van hieruit kun je een Battle Lab (gevechtsslab) bouwen waarmee je de hoogste klassen kunt vrijspelen.

RIJK VAN DE RIJZENDE ZON

Het keizerrijk ontwikkelt zich gebouw voor gebouw, een beetje tussen de geallieerden en de Sovjets in. Eenheid-producerende gebouwen worden afzonderlijk opgewaardeerd nadat gebouwspecifieke upgrades zijn onderzocht. Dat maakt de opwaardering van een startend leger goedkoper, maar je moet vooraf wel goed bedenken welke troepen je wilt versterken. En om de topklasse-upgrades te verkrijgen, moet je eerst een Nanoteck Mainframe bouwen, en dat is niet goedkoop.

SPECIALE VAARDIGHEDEN EN CONTEXTUELE AANVALSMETHODEN

Alle troepen en voertuigen onder jouw bevel hebben specifieke vaardigheden, zoals de mogelijkheid verschillende wapens te gebruiken, tegenstanders te verminken of tot andere eenheid te transformeren.

Eenheden hebben meestal een primaire en een speciale vaardigheid die of tegen vijanden is gericht en bij activering onmiddellijk effect heeft, of de mogelijkheid biedt tussen primaire en speciale vaardigheden te schakelen. Voor de meeste speciale vaardigheden heb je geen grondstoffen nodig (voor sommige wel). Ze hebben echter wel een afkoelingsperiode nodig voordat ze opnieuw kunnen worden gebruikt.

★ Als je een speciale vaardigheid wilt gebruiken, selecteer je de bijbehorende eenheid en druk je op de **F**-toets.

Je kunt ook rechtsonder in het venster van de eenheid klikken op het pictogram voor speciale vaardigheden.

Sommige eenheden kunnen hun aanvalsmethode automatisch aan de situatie of het type vijand aanpassen. Bij contextuele aanvalsmethoden verandert de normale aanvalsaanwijzer in een ander symbool.

OPMERKING: Ga naar commandandconquer.com voor meer informatie over speciale vaardigheden en contextuele aanvalsmethoden.

REPARATIES

Nadat je gebouwen door de vijand te grazen zijn genomen, moeten ze weer in topconditie worden gebracht. Reparaties kosten geld, maar lang niet zo veel als het vervangen van een verwoest gebouw.

Selecteer het gebouw dat je wilt repareren en druk op de **R**-toets.

TROEPEN AANSTUREN

Een goede commandant voelt precies aan wanneer hij zijn troepen moet laten aanvallen, verdedigen of terugtrekken. Een briljante commandant geeft deze bevelen snel en duidelijk.

BASISVERPLAATSING

- Verplaatsing** Selecteer de eenheden die je wilt verplaatsen. Plaats de aanwijzer in het gevechtsvenster op de gewenste locatie en klik erop met de rechtermuisknop.
- Aanval** Selecteer een of meer eenheden en plaats de aanwijzer boven de vijandelijke eenheid die je wilt aanvallen. De aanwijzer verandert in een doelpictogram. Klik met de rechtermuisknop op het doel.
- Verzamelpunten** Als je een Rally Point (verzamelpunt) wilt instellen voor alle eenheden die je bij een gebouw hebt geproduceerd, selecteer je eerst het gebouw. Klik vervolgens met de rechtermuisknop op het slagveld om de locatie te selecteren waar je eenheden zich moeten verzamelen.

OPMERKING: Nadat je een verzamelpunt hebt ingesteld, gaan je getrainde eenheden vanuit de barakken direct naar dit punt toe.

GEVECHTSHOUDINGEN

Zet je eenheden in een gevechtshouding die bij de situatie past. Om de gevechtshouding te veranderen, selecteer je de eenheid of groep en druk je op de bijbehorende toets.

Aggressive (aanval) **Alt-A.** Je eenheden gaan naar alle vijanden binnen hun gezichtsveld, vallen ze aan en achtervolgen ze.

Guard (wachthouding, standaard) **Alt-S.** Je eenheden gaan naar vijanden binnen hun gezichtsveld en vallen aan. Als de vijand zich terugtrekt of is verslagen, keren je eenheden terug naar hun beginposities.

Hold Ground (verdediging) **Alt-D.** Je eenheden blijven op de plaats, maar vuren op alle vijanden die binnen hun bereik komen. Dit is een geschikte houding voor verdedigingsstrategieën of artillerie-eenheden.

Hold Fire (niet-vuren) **Alt-G.** Je eenheden vuren niet terug en achtervolgen geen vijandelijke troepen. Dit is nuttig voor stealth-eenheden.

ERVARINGSNIVEAU

Elke keer wanneer je eenheden vijandelijke eenheden en gebouwen aanvallen, neemt hun ervaring toe. Wanneer een eenheid genoeg ervaring heeft verzameld, wordt deze naar een hoger veteraanniveau gepromoveerd. In het gevechtsvenster geeft een pictogram het niveau van je eenheden aan. Gepromoveerde eenheden beschikken over meer vaardigheden.

- Veteran** Kunnen meer schade aanrichten en raken minder snel gewond dan standaard-eenheden.
- Elite** Kunnen meer schade aanrichten en raken minder snel gewond dan veteranen.
- Heroic** Kunnen meer schade aanrichten dan elite-troepen en vallen sneller aan, raken nog minder snel gewond en genezen automatisch als ze niet in gevecht zijn.

DREIGINGSMETER

Op de dreigingsmeter zie je hoe hevig je in gevecht verkeert. Een verhoogd dreigingsniveau zorgt ervoor dat je overgebleven troepen sneller een hoger niveau bereiken. Het verhoogt ook de snelheid waarmee je Security Points (veiligheidspunten) verdient om topgeheime protocollen te kopen. De keerzijde van een hoog dreigingsniveau is dat je waarschijnlijk flink te grazen wordt genomen door de vijand.

FORMATION MOVE (FORMATIE-VERPLAATSING)

Wanneer je een grote troepenmacht hebt, kun je het beste je eenheden in formaties groeperen. Met de formatiefunctie worden je troepen automatisch in een formatie gegroepeerd. Formaties verplaatsen zich met de snelheid van de traagste eenheid.

- ★ Voor een formatie-verplaatsing klik je met de linker- en rechtermuisknop en sleep je door de eenheden om de opstelling te veranderen. Je eenheden gaan nu naar de geselecteerde plaats en groeperen zich daar volgens de formatie die je hebt aangegeven.

OPMERKING: Je kunt formaties ook gebruiken in combinatie met Hold Ground (verdedigingshouding) om een defensieve linie te vormen. Je kunt de formatiefunctie ook gebruiken in combinatie met een verplaatsingsbevel.

AANVAL-VERPLAATSING

Als je eenheden het bevel Attack Move geeft (aanval-verplaatsing), vallen ze alle vijandelijke eenheden of basisverdedigingen aan die ze op weg naar hun bestemming tegenkomen. Dit is een effectieve manier om vijanden aan te vallen of een vijandelijke basis te bestormen.

- ★ Selecteer de eenheden die je een aanval-verplaatsingsbevel wilt geven, druk op de **A**-toets en klik met de rechtermuisknop op het gebied of het neutrale gebouw waar je ze naar toe wilt sturen.

GEBOUWEN BEZETTEN MET INFANTERIE



Veel burgergebouwen en sommige andere gebouwen kunnen ook dienen als bescherming en versterking van de infanterie. Infanterie in een bezet gebouw is beter beschermd en heeft een groter aanvalsbereik. Vijandelijke troepen die eenheden in bezette gebouwen willen aanvallen, moeten eerst het gebouw flink beschadigen. Daarna zullen de eenheden het gebouw vanzelf verlaten.

- ★ Als je een gebouw wilt bezetten (garrison), selecteer je de infanterie-eenheden en klik je met de rechtermuisknop op een leegstaand gebouw. Niet alle infanterie-eenheden kunnen gebouwen bezetten (Attack Dogs, War Bears en Tesla Troopers bijvoorbeeld niet).

OPMERKING: Sommige eenheden beschikken over aanvalstechnieken waarmee ze vijandelijke troepen in een bezet gebouw onmiddellijk kunnen uitschakelen.

KISTEN



Kisten zijn mooie aanwinsten. Breek ze open, want er zit altijd wel iets in dat je goed kunt gebruiken, zoals credits, geneeskraft of een ervaringsupgrade.

- ★ Als je een kist wilt bemachtigen, verplaats je eenheden naar de positie van de kist.

CO-COMMANDANTEN

Niemand trekt in zijn eentje ten strijde. Je kunt bij de campagne de hulp inroepen van een co-commandant die extra troepen kan sturen. Dat kan een andere gamer zijn of een A.I.-commandant.

OPMERKING: Zie Meerdere spelers voor informatie over het speltype Live Co-Commander.

A.I.-CO-COMMANDANTEN

Het beeldpictogram van je co-commandant verschijnt linksboven in het gevechtswindow, samen met zijn of haar bevelen. Leer zijn of haar persoonlijkheid en bevelvoering in je voordeel te gebruiken.

Om bevelen aan de co-commandanten te geven, klik je op het pictogram naast hun beeldpictogram.

Plan Attack (aanval plannen)



Geef je co-commandant het bevel een groot leger te vormen om vijanden in het doelgebied te bestrijden.

Strike Target (doel aanvallen)



Selecteer een doel en klik op het pictogram Strike Target. Daarmee laat je je co-commandant onmiddellijk zijn troepen sturen om het doel te vernietigen.

Take Position (positie innemen)



Laat de co-commandant het door jou geselecteerde gebied bezetten. Je kunt de troepen van de co-commandant ook aan de jouwe koppelen door jouw eenheden te selecteren.

Keep Command (bevel blijven voeren)



Laat de co-commandant zelf zijn zaak klaren. Dit is de standaardinstelling. Deze kan ook worden gebruikt om andere bevelen ongedaan te maken.

TIP: Je kunt de troepen van de co-commandant inzetten als afleidingsmanoeuvre, maar je kunt ze ook een secundair doel laten aanvallen of je huidige belagers in de rug laten aanvallen.

CO-COMMANDER STRIKES (AANVALLEN CO-COMMANDANT)

In sommige missies kunnen situaties ontstaan waarvan co-commandanten perfect gebruik kunnen maken. Dit worden Co-Commander Strikes genoemd. Het zijn gouden kansen om gaten te slaan in vijandelijke linies of gebouwen te vernietigen.

Als het pictogram voor een dergelijke aanval verschijnt, klik je erop. Eerst wordt uitgelegd wat de aanval inhoudt. Klik op de knop Execute (uitvoeren) om de aanval te starten.

Co-Commander Strikes kunnen op elk willekeurig moment verschijnen, dus wees er op voorbereid.

TOPGEHEIME PROTOCOLLEN

Elke factie kan een uitgebreide reeks ondersteuningskrachten kopen en inzetten om het tij van de strijd op slag te keren. Topgeheime protocollen zijn of op de aanval of op de verdediging gericht (of op allebei), maar ze zijn altijd spectaculair. Je koopt protocollen met veiligheidspunten die je in de strijd hebt verdiend en je kunt ze gebruiken wanneer je wilt. Ze hebben echter wel een afkoelingsperiode nodig nadat je ze hebt gebruikt.

Als je een protocol wilt gebruiken, klik je op het menu Top Secret Protocol linksonder in het gevechtsscherm en selecteer je het gewenste protocol.

- ★ Als je de strijd aangaat, verdienen je geleidelijk aan veiligheidspunten. Daarmee kun je protocollen vrijspelen. Op de meter onder de radar kun je zien hoe ver je nog verwijderd bent van het volgende veiligheidspunt.
- ★ Elk niveau heeft zijn eigen protocollen. Je moet eerst de protocollen op de lagere niveaus vrijspelen voordat je gebruik kunt maken van de geavanceerdere krachten.
- ★ Als je een protocol hebt gebruikt, heeft het een afkoelingsperiode nodig voordat je het opnieuw kunt gebruiken.

SUPERWAPENS EN ULTIEME WAPENS

Sommige conflicten lopen zo hoog op dat er massavernietigingswapens worden ingezet, waarmee hele legers in een klap worden weggevaagd.

Superwapens zijn verdedigingswapens; ondoordringbare schilden die je troepen tijdelijk tegen elke aanval beschermen. Ultieme wapens vernietigen alles wat ze tegenkomen. Deze wapens komen vooral goed van pas als de vijand zich diep heeft ingegraven of het gevecht in een impasse raakt.

Superwapens en ultieme wapens worden opgebouwd uit de secundaire wachtrij en hebben een afkoelingsperiode.

TIP: Hoewel superwapens enorm veel kracht hebben, heeft dat nog niet te betekenen dat daarmee het spel is afgelopen. Houd een aantal troepen achter de hand om de eventuele overlevenden uit te schakelen.

SKIRMISH (VRIJ GEVECHT)

Vrije gevechten zijn gevechten voor één speler waarbij je het tegen een of meer co-commandanten van verschillende facties moet opnemen. Iedere tegenstander heeft zijn eigen stijl en tactiek. Zorg dus dat je bent voorbereid op hun aanvallen en maak gebruik van hun zwakke punten.

- ★ Ga naar het tabblad VERSUS (tegen) en selecteer SKIRMISH om naar de lobby te gaan. Selecteer nu in de menu's het gewenste aantal tegenstanders, de kaarten, de moeilijkheidsgraad en de grondstoffen. Daarna kies je je eigen factie en kleur. Klik op de knop Begin en stort je in het strijdgewoel.

OPMERKING: Als je een eerder opgeslagen vrij gevecht wilt laden, selecteer je achtereenvolgens SKIRMISH (gevecht), LOAD (laden) en het spel waarmee je verder wilt spelen.

MEERDERE SPELERS

INTERNETVERBINDING, ONLINE VERIFICATIE EN ACCEPTATIE VAN DE LICENTIEOVEREENKOMST VOOR EINDGEBRUIKERS ZIJN VEREIST OM TE SPELEN. JE KUNT DE ONLINE FUNCTIES ALLEEN GEBRUIKEN ALS JE DE GAME REGISTREERT MET DE BIJGEVOEGDE REGISTRATIECODE. ER IS SLECHTS ÉÉN REGISTRATIE PER GAME MOGELIJK. RAADPLEEG WWW.EA.COM VOOR DE LICENTIEOVEREENKOMST, DE ALGEMENE VOORWAARDEN VAN EA EN GAME-UPDATES. JE MOET 16 JAAR OF OUDER ZIJN OM JE ONLINE TE REGISTREREN BIJ EA.

EA BEHOUDT ZICH HET RECHT VOOR ONLINE FUNCTIES VOOR DIT PRODUCT TE BEËINDIGEN NA EEN OPZEGTERMIJN VAN 30 DAGEN OP WWW.EA.COM.

Maximaal zes spelers of teams (of computer-gestuurde tegenstanders) kunnen met elkaar de strijd aangaan totdat er één partij overblijft.

Als je een gevecht voor meerdere spelers wilt starten, klik je op het ster-pictogram voor de comlink rechtsboven in het scherm. Als je nog geen EA-account hebt, moet je je eerst registreren. Daarna heb je toegang tot de chat-lobby, je vriendenlijst en alle uitnodigingen die je hebt gekregen.

Sluit de comlink en klik op Multiplayer - Online om een spel voor meerdere spelers te zoeken of starten. Kies bij Game Options de gewenste spelinstellingen en selecteer je teamnummer, factie en kleur. Nadat je je hebt opgegeven voor een spel, klik je op de knop Ready (klaar).

Play Game (spel spelen) Met deze optie krijg je automatisch een tegenstander toegewezen met een passend ervaringsniveau.

Join Game (meedoen) Met deze optie kun je door aangepaste gevechten bladeren. Om mee te doen, dubbelklik je op het gewenste gevecht.

Host Game (spel hosten) Met deze optie bepaal jij de kaart, de regels en het aantal spelers. En dan maar kijken of je in je eigen spel overleefd blijft.

Track Record (overzicht) Met deze optie kun je al je multiplayer-statistieken bekijken.

CHATTEN

Als je wilt chatten, druk je op de **V**-toets. Je kunt spraak inschakelen en tekst gebruiken, bijvoorbeeld om je tegenstander uit te dagen. Als je alleen met bondgenoten wilt chatten, druk je op de **Backspace**-toets. Als je op Enter drukt, kunnen alle spelers meechatten.

Je kunt ook een Quick Chat-bericht sturen. Dat doe je met de **M**-toets. Klik in de lijst op het bericht dat je wilt verzenden.

BAKENS

Met de **B**-toets kun je een tekstbaken maken om berichten achter te laten die alleen je bondgenoten kunnen zien. Klik op de kaart om het baken te plaatsen. Dubbelklik op het baken om tekst in te voeren.

LIVE CO-COMMANDANTEN

In het speltipe Campaign (campagne) kun je samen met een vriend een missie op je nemen.

Selecteer de gewenste missie en geef aan dat je deze als coöp-spel wilt spelen. Ga naar een lobby of naar het tabblad Friends, selecteer de naam van je vriend en klik op de knop Invite (uitnodigen). Als je uitnodiging wordt geaccepteerd, begint de briefing.

Jullie moeten je allebei bij het spel aanmelden als Co-Commander (co-commandant).

BATTLECASTS

Je kunt een spel voor meerdere spelers als commentator hosten. Je kunt het spel ook als herhaling laten zien. Schakel hiervoor de optie "Add commentary" (commentaar toevoegen) in. Via het telestrator-vak boven in het scherm kun je dan commentaar geven op de verplaatsingen en tactieken van de commandanten. Als je een kleur en dikte voor de telestrator-lijnen hebt gekozen, kunt je op de kaart gaan tekenen.

HERHALINGEN

Battlecasts (en je telestrator-markeringen) worden opgeslagen in het opnamebestand (replay) en geüpload naar commandandconquer.com. Daar kan iedereen ze zien en ervan leren.

★ Als je een herhaling wilt laden, selecteer je Replay Theater in het menu Profile.

EENHEDEN

Je hebt een groot aantal troepen onder je bevel, elk met een eigen unieke functie en speciale vaardigheden. Als je wilt winnen, moet je weten wanneer, waar, en vooral hóe, je ze moet inzetten.

GEALLIEERDEN

INFANTERIE



Attack Dog: Deze speciaal getrainde Duitse herders zijn uitblinkers in het opsporen van hinderlagen tijdens veldverkenning en het bewaken van belangrijke locaties. Ze kunnen ook worden ingezet in lichte gevechten. Hun met sonische technologieën versterkte gebel bedwelmt de vijand.



Engineer: Engineers (genie-eenheden) zien er ongewapend uit, maar hun tassen zitten vol gadgets waarmee ze technologieën kunnen inzetten en vorderen, en tenten voor de verzorging van gewonde soldaten kunnen opzetten. De beste genie-eenheden veroveren in een paar seconden een vijandelijke fabriek, maar zonder gewapende begeleiding komen ze meestal niet ver.



Peacekeeper: Peacekeepers, de frontlinie-soldaten van het geallieerde leger, zijn in eerste instantie verdedigers, maar hebben ook de nodige aanvalskwaliteiten. Doordat ze zowel jachtgeweren als oproerschilden hebben, zijn ze vaak beslissend in de strijd.



Javelin Soldier: Deze soldaten bieden zware ondersteuning met hun speciale grond-luchtafweerraketten en antivoertuigraketten. Alsof het gebruik van deze verwoestende wapens nog niet genoeg is, kunnen Javelin-soldaten ook vijandelijke doelen 'markeren' om nog meer schade aan te richten.



Spy: De spion is een meestervermommer die in de huid van de vijand kan kruipen en zo met gemak hun bases kan binnendringen. Hoewel spionnen ongewapend zijn, zijn ze van onschatbare waarde: ze stelen vijandelijke info, saboteren bases en bieden vijandelijke troepen geld om over te lopen.



Tanya: Als iets compleet moet worden weggevaagd, sturen de geallieerden Tanya. Met haar machinepistolen en C4-explosieven is ze bijna elke tegenstander de baas - te land, ter zee en in de lucht - en met haar tijd-riem springt ze 10 seconden terug in de tijd... mocht er toch iets misgaan.

VOERTUIGEN



Riptide ACV: Een kleine en wendbare hovercraft met een machinegeweer en twee torpedobuizen voor troepentransport en vuursteun.



Multigunner IFV: De IFV is een robuust bepantserd infanteriegevechtsvoertuig met een raketwerper die zich aanpast aan de wapens van de passagiers.



Guardian Tank: De ruggengraat van de pantsereenheden van de geallieerden. Als z'n 90mm-kanon het probleem niet kan oplossen, kan de Guardian doelen markeren die met zwaarder geschut kunnen worden weggevaagd.



Mirage Tank: De Mirage is een precisie-instrument vergeleken met de brute Guardian. Het is een stealth-tank met een spectrumdispersie-kanon dat metaal verzengt. De actieve camouflage kan ook worden gebruikt om troepen in de buurt te verbergen.



Athena Cannon: De Athena is gekoppeld aan lasersatellieten in de ruimte en kan indrukwekkend - en verwoestend - vuur laten neerkletteren. De satellieten kunnen de Athena ook tijdelijk tegen aanvallen beschermen.



Prospector: Dit pretentieuze, ongewapende werkpaard houdt de geallieerde troepen operationeel. Prospectors verzamelen continu erts en leveren het af ter verwerking. Ze kunnen ook worden ingezet als zelfvoorzienende buitenpost voor de uitbreiding van bases.



Mobile Construction Vehicle: De MCV is een sterk en veelzijdig amfibievoertuig. Het wordt gebruikt om vooruitgeschoven bases op te zetten, grondstoffen te verzamelen, ondersteuningsvoertuigen te maken en geallieerde troepen te trainen. Commandanten geven altijd de hoogste prioriteit aan het beschermen van de MCV.

VLIEGTUIGEN



Indicator: Bommenwerper voor de middellange afstand met twee lasergestuurde bommen voor tactische aanvallen tegen grondtroepen.



Cryocopter: Een experimentele lichte helikopter met het nieuwste op het gebied van niet-dodelijke wapens: een bevroeringsstraal voor het gewone werk en een indrukwekkende verschrompingsstraal voor speciale gelegenheden.



Apollo Fighter: Een superieure luchtgevechtsjager die is uitgerust met straalwapens en Mach-3-functies en wordt bestuurd door de beste piloten van de geallieerden.



Century Bomber: Deze in de V.S. gebouwde robuuste vliegtuigen kunnen zwaarbewaakte kampen tot puin bombarderen, waarna parachutisten er kunnen huishouden.

MARINE



Dolphin: Getrainde dolfinen die worden ingezet om vijandelijke vloten te verkennen of aan te vallen met sonische verstoorders.



Hydrofoil: Een lichte skiff voor surveillance en verdediging, met twee venijnige extraatjes: een 20mm Icarus-kanon en een wapenstoorzender.



Assault Destroyer: Angstaanjagend amfibisch oorlogsschip met gauss-kanon, onderwaterexplosieven en magnetische bepantsering om onbeschermd bondgenoten buiten schot te houden.



Aircraft Carrier: Een drijvend vliegdekfort met pelotons Sky Knight-gevechtsrobots voor de korte afstand en verwoestende Blackout-raketten om alle elektrische apparaten in het explosiebereik te verzengen.

GEBOUWEN



Construction Yard: De basis voor alle operaties van de geallieerden. Op de Construction Yard (bouwterrein) worden gebouwen geproduceerd waarin troepen worden getraind en voertuigen worden gemaakt. Vervolgens worden toegangsrechten vrijgegeven waarmee je de beschikbare technologieën kunt upgraden.



Boot Camp: Een eersteklas trainingskamp voor de infanteristen, dieren, spionnen en specialisten van de geallieerden.



Power Plant: Power Plants (krachtcentrales) houden alle basisgebouwen en verdedigingssystemen draaiend. Als een basis niet genoeg stroom heeft, stopt de productie.



Armor Facility: In deze pantserfabriek worden alle landvoertuigen van de geallieerden in elkaar gezet, van bepantserde wagens tot Mirage-tanks.



Seaport: In seaports (zeehavens) wordt gewerkt aan een marinemacht waarvoor geen zee te hoog is.



Airbase: De verovering van het luchtruim begint bij de airbase (luchtbasis). Hier worden dingen gebouwd die vliegen... en schieten en bombarderen.



Ore Refinery: De Ore Refinery (ertsraffinaderij) is het centrum van de geallieerde economie. Hier wordt het door Prospectors geleverde erts omgezet in credits. Bij elke raffinaderij krijg je één Collector (ertsverzamelaar).



Command Hub: Een Command Hub (commandocentrale) is een buiten het bouwterrein gelegen basis waarmee je veroverde gebieden kunt uitbreiden. Vanuit een commandocentrale kun je ook eenheden in de buurt opwaarderen.



Defense Bureau: Als je eenmaal de technologische klasse hebt bereikt om een Defense Bureau (verdedigingsbureau) te bouwen, staat de deur tot ultrawapens en superieure verdediging wagenwijd voor je open.



Multigunner Turret: Elementaire verdediging van je basis. Als je een Multigunner Turret (multikanon-geschut) bemant met infanteristen, worden zijn wapens aangepast aan die van de inzittenden.



Spectrum Tower: Geavanceerde basisverdediging met een zelfde soort spectrumdispersie-kanon als de Mirage-tank.



Chronosphere: De Chronosphere kan eenheden razendsnel naar elk gewenst punt op het slagveld teleporteren, wat een enorm tactisch voordeel oplevert. De chronosfeer kan eenheden ook naar vijandelijke gebieden verplaatsen. De teleportatie is dodelijk voor infanteristen.



Proton Collider: De basis-killer Proton Collider (protonbotser) wordt door de geallieerden beschouwd als laatste redmiddel... en definitieve afrekening.



Fortress Wall: Verdediging in z'n meest basale vorm. Je koopt deze fortmuur deel voor deel. Als je twee delen dicht bij elkaar op een rechte lijn plaatst, worden ze automatisch aan elkaar gekoppeld.

SOVJETS

INFANTERIE



War Bear: De in gevangenschap geboren Sovjet-gevechtsbeer is getraind in vechten en verkennen en heeft met zijn scherpe klauwen en technologisch versterkte gebrul al heel wat vijanden uitgeschakeld..



Combat Engineer: De beste en slimste soldaten hebben als Combat Engineer (gevechtsgenie-eenheid) de taak computers te hacken, sabotage te plegen, vijandelijke eenheden te herprogrammeren en bunkers voor vechtende mannen te graven. Ze krijgen een simpel pistool om zichzelf te verdedigen, voor zover ze er iets aan hebben.



Conscript: Met de nodige mentale conditionering en stevige propaganda achter de kiezen, storten deze slecht getrainde dienstplichtigen zich wildenthousiast in het strijdgewoel; ze beschikken over aanvalsgeweren en smijten met molotovcocktails alsof het niks is.



Flak Trooper: Fier en vrij na jaren in de Goelag dienen deze dierlijke kanonniers Moeder Rusland door grote luchtafweerkanonnen met zich mee te torsen en vijandelijke pantservoertuigen te ondermijnen. Als ze voor gronddoelen worden gebruikt, zijn hun kanonnen nog indrukwekkender.



Tesla Trooper: Deze mechanische elitepatriotten en hun dodelijke Tesla-kanonnen houden de vijanden van de Sovjets angstig op afstand. Hun enige kwetsbare moment is wanneer ze een verwoestende EMP-aanval uitvoeren, waarmee ze niet alleen de vijand maar ook zichzelf tijdelijk uitschakelen.



Natasha: Sovjet-heldin Natasha is het product van geavanceerde trainingprogramma's. Ze heeft niet meer nodig dan haar trouwe Korshunov-geweer en wrede inborst om de strijd naar haar hand te zetten. Ze kan luchtsteun inschakelen om grotere doelen uit te schakelen of piloten neerschieten om hun vliegtuigen te veroveren voor Moeder Rusland. Wat in Natasha's gezichtsveld komt, sterft.

VOERTUIGEN



Terror Drone: Een spinachtige robot die infanteristen en voertuigen net zo venijnig aanvalt als hij eruitziet. Doorboort zijn doelen het liefst zodat hij ze van binnenuit kan slopen, maar kan voertuigen ook met zijn statische straal uitschakelen.



Sickie: Deze lopende wapen-geschutskoepel is ontworpen om oproer neer te slaan en dus uitermate geschikt om grote menigten onder controle te houden. Hij kan ook over obstakels springen om zijn doel te bereiken.



Hammer Tank: Deze krachtpatser, die lange tijd het symbool was van de Sovjet-macht, heeft een ongenadig 85mm-gladloopsgeweer. Daarnaast kan de Hammer gezondheid uit vijanden en kracht uit wapens zuigen om deze daarna voor zijn eigen verwoestende doeleinden te gebruiken.



Apocalypse Tank: De Sovjet-voorbode van de dood. Om zijn naam waar te maken, had de zware (en logge) Apocalypse al genoeg aan de twee 125mm-kanonnen. De magnetische enterhaak waarmee hij snellere tegenstanders onder zijn rupsbanden kan trekken, is een leuke bijkomstigheid.



V4 Rocker Launcher: De V4, een mobiele raketwerper, vuurt enorme ballistische lange-afstandsraketten af die bijna elk doel vernietigen, of uiteenspatten in mortiergranaten die een groter gebied verwoesten. De V4 moet stationair zijn om te vuren en is dus niet geschikt voor de frontlinie.



Sputnik: De spoetnik, het kleinere, goedkopere antwoord op de MCV, is voortgekomen uit een mislukt ruimtesondeproject. Tegenwoordig worden er luisterposten mee opgezet, die kunnen worden uitgebouwd tot complete vooruitgeschoven bases.



Ore Collector: Deze zwaar bepantserde pakezels doen gewoon wat ze moeten doen: erts opsporen en vervoeren zodat het verwerkt kan worden.



Mobile Construction Vehicle: Steeds als de communisten aanspraak maken op een nieuw gebied en hun troepen erop af sturen, blijkt het mobiele constructievoertuig van de Sovjets een uitkomst. Verstandige commandanten sturen dan ook altijd enorme militaire escortes mee om de MCV's te "beschermen". Voor elke uiting van Sovjet-agressie is er een MCV waarmee ze sneller kunnen oprukken.

VLIEGTUIGEN



Twinblade: Een aanvalshelikopter met twee bladen die vaak wordt ingezet om vijandelijke infanterie of Sovjet-deserteurs neer te maaien... soms allebei. Heeft vier raketwerpers en twee machinegeweren en is dus goed uitgerust voor zijn taak. Wordt ook gebruikt om infanterie of tanks te vervoeren.



MiG Fighter: De MiG vertegenwoordigt de Sovjet-kracht in de lucht. Deze jager voor de snelle aanval legt niet snel het loodje, vooral dankzij de M-type-explosieraketten. MiG's staan bekend als heersers van het luchtruim.



Kirov Airship: De trots van het Sovjet-leger. Deze oorlogzeppelins hebben honderden zware bommen aan boord waarmee ze elk gewenst doel van de kaart kunnen vagen. Kirovs zijn traag, maar kunnen een korte snelheidsuitbarsting forceren. Het luchtschip raakt daardoor wel beschadigd.

MARINE



Stingray: Listig vernuft. Combinatie van een snel aanvalsschip en Tesla-wapens (met een bemanning die niet weet hoe gevaarlijk die combinatie is). Kan onder water vuren om alles in zijn aanvalsbereik te elektrocuteren.



Bullfrog: Ambifisch transportvoertuig waarmee troepen op ongebruikelijke manier worden ingezet: infanteristen worden uit een redelijk nauwkeurig mensenkanon gelanceerd om, ondersteund door het Bullfrog-luchtafweergeschut, de vijand snel en strategisch aan te vallen.



Akula Sub: Deze indrukwekkende onderzeeër spoort vijandelijke schepen op, vernietigt ze en verdwijnt in de diepte. Akula's zijn voorzien van verschillende ladingen torpedo's voor uiteenlopende doelen.



Dreadnought: Dreadnoughts zijn speciaal ontworpen om Molot-V4-raketten te vervoeren en in een eindeloos spervuur op land- of zeedoelen af te vuren. Ze zijn van dichtbij makkelijk te raken, maar gelukkig zijn maar weinig dingen op aarde lang genoeg bestand tegen hun verpletterende bombardement om nog te kunnen aanvallen.

GEBOUWEN



Construction Yard: Op het imposante bouwterrein van de Sovjets worden veel goede gebouwen geproduceerd, waarmee de Russische troepen worden onderhouden en uitgebreid.



Barracks: In zware trainingsprogramma's worden hier horden waardeloze slaven en criminelen omgeschoold tot gevreesd kanonnenvoer.



Reactor: Het kloppend hart van de Sovjet-basis. De reactor voorziet alle gebouwen en fabrieken van stroom.



War Factory: Automatische geweren, lanceerinstallaties, terreurrobots en tanks... ze komen allemaal uit de War Factory (oorlogsfabriek).



Naval Yard: Alleen de beste, meest betrouwbare Sovjet-schepen, gebouwd door tevreden contractarbeiders, varen uit vanaf de Naval Yard (marineterrein).



Airfield: Op Airfields (vliegvelden) worden de krachtige vliegtuigen gebouwd waarmee de Russische piloten het luchtruim veroveren.



Ore Refinery: Een ertsraffinerij waarin gewone stenen worden omgezet in de overvloedige rijkdom waarin alle burgers ooit zullen delen. Compleet met Ore Collector (ertsverzamelaar).



Outpost: Buitenpost waarmee de Sovjets sneller kunnen uitbreiden.



Super Reactor: Deze reactor is een energiebron van jewelste. Hij voorziet talrijke gebouwen van stroom en ontsluit nieuwe technologieën, maar is ook nogal explosief. Er zijn er maar weinig die zijn verwoestende kracht overleven.



Battle Lab: Het summum van Russisch vernuft. In een Battle Lab (gevechtsslab) worden ultieme wapens en verdedigingssystemen ontwikkeld waarmee de Sovjets een glorieuze overwinning bijna niet meer kan ontgaan.



Crusher Crane: Ook met de Crusher Crane zijn de Sovjets weer in het voordeel: met deze sloopkraan kunnen commandanten de productiesnelheid verdubbelen, beschadigde eenheden repareren en oude, waardeloze eenheden slopen voor credits.



Flak Cannon: Deze luchtafweerkanonnen vormen de standaard-luchtafweer van de Sovjet-bases en houden hun luchtruim vrij.



Sentry Gun: Terwijl Flak Cannons het luchtruim verdedigen, vernietigen deze bewakingskanonnen de geallieerde en keizerlijke grondtroepen.



Tesla Coil: Opgewaardeerde basisverdediging met dodelijk elektrisch wapentuig. Tesla-soldaten kunnen deze Tesla-spoelen extra lading geven waardoor deze wapens nog dodelijker worden.



Iron Curtain: Het superwapen Iron Curtain (IJzeren Gordijn) beschermt burgers door ze tijdelijk onkwetsbaar te maken voor ellendige vijandelijke wapens.



Vacuum Imploder: Het ultieme Sovjet-wapen. Alles in het doelgebied van deze vacuümimplosiebom wordt opgezogen en vernietigd... mensen, voertuigen en complete bases.



Fortress Wall: Een sterk staaltje Sovjet-techniek. Deze fortmuur wordt per segment verkocht en houdt op meesterlijke wijze decadent gespuis buiten en het proletariaat binnen.

RIJK VAN DE RIJZENDE ZON

INFANTERIE



Burst Drone: Zelfs kleine robotlibellen zijn bereid te sterven op bevel van de goddelijke Yoshiro. Deze explosierobotten verkennen het vijandelijke gebied, klampen zich vast aan langzame voertuigen of blazen zichzelf gewoon op met een EMP-stoot.



Engineer: Bekwame technici en saboteurs, die ondanks hun rol als bange, kruiperige loonslaven een belangrijke rol spelen bij de uitbreiding van het rijk. Als het echt moet, kunnen ze korte sprintjes trekken zonder te struikelen, maar dit kan erg vermoeiend zijn.



Imperial Warrior: Moderne samurai. Zwaait er lustig op los met een heilige katana, maar heeft ook een krachtig energiegeweer. Lichte bepantsering wordt met ere gedragen, maar het is het lot en de plicht van iedere keizerrijk-strijder om gehoorzaam voor zijn keizer te sterven.



Tankbuster: Mannen te voet die erop gebrand en erop toegerust zijn pantservoertuigen aan te vallen. Tankbusters verbergen zich in zelfgemaakte eenmansgaten en komen plotseling tevoorschijn om vijandelijke pantsers met nauwelijks draagbare golfkrachtkanonnen te doorklieven. Zij worden alom gevreesd.



Shinobi: Shinobi zijn meestermoordenaars en -spionnen. Ze doden geruisloos en verdwijnen daarna in het niets. De moordenaars-elite van de keizer houdt vast aan oude methoden: de shuriken, de rookbom en het zwaard.



Rocket Angel: Vrouwen zijn niet toegestaan in de strijd. Behalve als het hyperactieve meisjes in ultramoderne gevechtspakken zijn met verlamdende zweepen die raketsalvo's afvuren en alles op hun pad vernietigen. En dat zijn de raketengelen.



Yuriko Omega: Niemand weet hoe Yuriko Omega is ontstaan. Wat nu van belang is, is dat haar geest de vijand zonder mededogen vernietigt. Verkijk je niet op haar onschuldige schoolmeisjes-uiteerlijk. Yuriko is een bijna oncontroleerbaar monster dat haar angstwekkende psionische kracht gebruikt in naam van de keizer.

VOERTUIGEN



Mecha Tengu: De op twee manieren inzetbare jager Mecha Tengu verandert zonder problemen in een Jet Tengu en weer terug. Zo kunnen piloten met het automatische 20mm-kanon gemakkelijk lucht- of gronddoelen bestoken.



Sudden Transport: Dit amfibische en snelle transportvoertuig werd door keizerlijke wetenschappers ontwikkeld om de beperkte troepen snel en veilig te stationeren. Het kan zich vermommen als een ander voorwerp of vijandelijk voertuig.



Tsunami Tank: De Tsunami, de basistank van het keizerrijk, kan zo nodig tot amfibievoertuig transformeren. Zijn pantserdoorborende kanon is zwakker dan dat van andere tanks, maar speciale nanodeflectoren kunnen de meeste aanvallen neutraliseren.



Striker-VX: De tegenhanger van de Tengu. De VX kan naadloos tussen anti-luchtmecha en anti-grondhelikopter schakelen en met zwermen raketten de vijand wegvagen.



King Oni: Weinigen overleven de felle oogstralers van koning Oni, de gigantische robotbewaker van het keizerrijk. Of hij nu tanks vermorzelt in zijn enorme armen of hele legers tot as smelt, King Oni maakt zijn demonische naam meer dan waar.



Wave-Force Artillery: Deze mobiele artillerie-eenheid gebruikt geen ballistische projectielen maar een verwoestende deeltjes-straal, waarmee hele forten aan flarden worden geblazen in een paar schoten. Of minder nog, als de artillerie eerst helemaal is opgeladen.



Ore Collector: Een gepantserde delfmachine die snel de grondstoffen moet verzamelen waarmee de troepen van het rijk worden geproduceerd. Als extra verzorging is hij uitgerust met een klein maar effectief opklapbaar kanon.



Mobile Construction Vehicle: De keizerlijke variant van het mobiel constructievoertuig, opgebouwd uit die van de geallieerden en de Sovjets, werkt op vrijwel dezelfde manier. Er worden vooruitgeschoven bases en verwerkingscentra opgezet om de invloed van de keizer te vergroten.



Nanocore: Nano-kernen, een wonder van moderne technologie, zijn apparaten ter grootte van een vrachtwagen die geschikt zijn voor alle terreinen. Binnen enkele seconden kunnen ze zichzelf uitpakken tot grote militaire gebouwen. Zo kunnen keizerlijke troepen snel en efficiënt nieuwe gebieden binnendringen.

MARINE



Yari Minisub: Lichte, tweemans-onderzeeër voor gevecht en verkenning. Yari's zijn bewapend met torpedo's, maar hun beste wapen is de bereidheid van de bemanning om kamikaze-aanvallen uit te voeren op vijandelijke schepen.



Sea-Wing: De Sea-Wing is een snelle, wendbare bommenwerper die kan veranderen in een aanvalsonderzeeër. Hun Aozora-lucht/zee-raketten hebben ook twee functies: ze kunnen vijandelijke schepen zowel van boven- als van onderaf bestoken.



Naginata Cruiser: De schepenjagers van de keizerlijke marine. Een Naginata nadert zijn slachtoffers met enorme snelheid en lanceert een waaier van torpedo's. Verscheidene doelen worden zo vernietigd voor ze kans krijgen terug te schieten.



Shogun Battleship: De majestueuze trots van het keizerrijk, prachtig en afschrikwekkend. De Shogun is een massavernietigingswapen dat kustlijnen bombardeert en niets overeind laat staan. De Shoguns worden zo zwaar verdedigd dat nog nooit enige reparatiewerkzaamheden nodig zijn geweest na een slag.

GEBOUWEN



Construction Yard: De keizerlijke tegenhanger van het westerse bouwterrein heeft een uniek extraatje: hier kunnen Nanocores (nano-kernen) worden geproduceerd voor snelle uitbreiding naar nieuwe gebieden.



Instant Dojo: In de instant-dojos worden Yoshiro's gewillige onderdanen aan een rigoureuze training onderworpen waar ze als onverschrokken krijgers uit te voorschijn komen.



Instant Generator: De instant-generator is de geavanceerde krachtbron waar geavanceerde technologie om vraagt.



Mecha Bay: De eervolle technici van deze strijdmachine-platforms produceren strijdeenheden bij de vleet. Veel daarvan kunnen ook als luchtstrijders worden ingezet.



Imperial Docks: De verovering van de oceanen begint in de Imperial Docks, de keizerlijke havens waar spectaculaire vaar- en voertuigen worden gebouwd.



Ore Refinery: Een ertsraffinaderij waarin gedwee de enorme hoeveelheden grondstoffen worden verwerkt die nodig zijn om het keizerlijke leger op te zetten en te onderhouden.



Nanotech Mainframe: De ultieme uiting van de keizerlijke technologische superioriteit. Met het nanotech-mainframe kunnen eenheden en wapens tot het uiterste worden geüpgraded.



Defender-VX: Variabele basisverdediging die zonodig kan transformeren van luchtafweer tot grondafweer.



Wave-Force Tower: Deeltjes-stralen die met deze golfkracht-toren worden afgevuurd maken korte metten met alle vijanden die zo dom zijn om de vooruitgeschoven bases van de keizer aan te vallen.



Nanoswarm Hive: De Nanoswarm Hive (nanozwerm-korf) houdt met zijn schilden alle aanvallen buiten... en alles wat erin zit binnen.



Psionic Decimator: De afschuwelijke kracht van de psionische decimator wordt op keizerlijk bevel ontketend en maakt vijanden en hun voertuigen en bases met de grond gelijk.



Fortress Wall: Een adembenemend stuk architectuur en sterke verdediging in één. Fortmuren moeten stuk voor stuk worden opgebouwd en volledig in harmonie zijn met de natuur.

TIPS OM DE SPELPRESTATIE TE VERBETEREN

PROBLEMEN MET HET UITVOEREN VAN DE GAME

- ★ Controleer of je systeem voldoet aan de minimale vereisten voor deze game en of je de meest recente stuurprogramma's (drivers) hebt voor je videokaart en je geluidskaart:
Voor NVIDIA-videokaarten kun je deze downloaden van www.nvidia.com.
Voor ATI-videokaarten kun je deze downloaden van www.ati.amd.com.
- ★ Als je een cd/dvd-versie hebt van deze game, installeer dan DirectX opnieuw vanaf de cd/dvd. Meestal vind je dit programma in de map DirectX. Als je internettoegang hebt, kun je de meest recente versie van DirectX downloaden van www.microsoft.com.

ALGEMENE TIPS BIJ HET OPLOSSEN VAN PROBLEMEN

- ★ Als je een cd/dvd-versie hebt van deze game, en het automatische startscherm voor het installeren of spelen niet wordt weergegeven, klik dan met de rechtermuisknop op het pictogram van het cd/dvd-station in Deze computer en selecteer Automatisch afspelen.
- ★ Als de game traag reageert, kies dan lagere instellingen voor een aantal video- en geluidsopties. Dit doe je in het instellingenmenu van de game. Het verlagen van de resolutie leidt vaak tot betere prestaties.
- ★ Voor betere prestaties is het ook aan te raden achtergrondtaken en antivirusprogramma's in Windows uit te schakelen. Vergeet niet je antivirusprogramma weer in te schakelen als je klaar bent met spelen.

PROBLEMEN BIJ HET SPELEN VIA INTERNET

Sluit, voordat je online gaat spelen, alle programma's af die gebruikmaken van file sharing, streaming audio of chatfunctionaliteit. Deze programma's gebruiken soms een groot deel van de bandbreedte van je verbinding, waardoor er vertraging of andere problemen kunnen optreden tijdens het spelen.

Deze game gebruikt de volgende TCP- en UDP-poorten om via het internet te spelen.

VOEG DEZE TCP-POORTEN TOE:

Patching (TCP 80)
IRC-chat (TCP 6660 – 6669)
Mangler-servers (TCP 4321)
Voicechat-poort (TCP 3783)
Lijstverzoek hoofdservers (TCP 28900)
GP-verbindingsbeheer (TCP 29900)
GP-zoekbeheer (TCP 29901)

VOEG DEZE UDP-POORTEN TOE:

Hoofdservers UDP-heartbeat (UDP 27900)
Aangepaste UDP-pings (UDP 13139)
Dplay-UDP (UDP 6515)
Query-poort (UDP 6500)

Sla de documentatie van je router of persoonlijke firewall erop na voor informatie over hoe je het gameverkeer via deze poorten kunt laten verlopen. Neem contact op met je systeembeheerder als je wilt spelen via een internetverbinding van een bedrijf.

CUSTOMER SUPPORT

Als je problemen hebt met deze game, kan de EA Customer Support hulp bieden.

Het bestand **EA Help** biedt oplossingen en antwoorden voor de meest voorkomende problemen en meest gestelde vragen over het gebruik van dit product.

Het bestand EA Help openen (wanneer de game al geïnstalleerd is):

Gebruikers van Windows Vista: ga naar **Start > Games**, klik met de rechtermuisknop op het pictogram van de game en selecteer de gewenste supportlink uit het menu dat verschijnt.

Gebruikers van eerdere versies van Windows: klik op de link **Technische ondersteuning** in de directory van de game die zich in het volgende menu bevindt: **Start > Programma's** (of **Alle programma's**).

Het bestand EA Help openen (wanneer de game nog niet geïnstalleerd is):

1. Plaats de gamedisc in het dvd-romstation.
2. Dubbelklik op het pictogram Deze Computer op het bureaublad. (Voor Windows XP kan het nodig zijn om in het menu **Start** het pictogram Deze Computer te selecteren).
3. Klik met de rechtermuisknop op het dvd-romstation waar de gamedisc zich bevindt en selecteer vervolgens **OPEN**.
4. Open het bestand **Support > Europese hulpbestanden > Electronic_Arts_Technical_Support.htm**.

Als je nog steeds problemen hebt bij het installeren of uitvoeren van het spel, kun je ook **www.electronicarts.nl** bezoeken en klikken op Support. Deze website is altijd actueel en de oplossingen op deze site worden ook door Customer Support gebruikt.

EA CUSTOMER SUPPORT VIA INTERNET

Als je toegang hebt tot Internet, neem dan eens een kijkje op de website van EA Technische ondersteuning:

<http://eusupport.ea.com>

Hier kun je allerlei informatie vinden over DirectX, gamecontrollers, modems en netwerken, maar ook informatie over hoe je je systeem kunt onderhouden en prestaties. Onze website bevat recente informatie over de meest voorkomende problemen, specifieke hulp voor de game en veelgestelde vragen (FAQ's). De oplossingen op deze site worden ook door Customer Support gebruikt. We werken de supportwebsite iedere dag bij, dus neem hier eerst een kijkje om je problemen zo snel mogelijk op te lossen.

CONTACTINFORMATIE CUSTOMER SUPPORT

Onze Customer Support is ook telefonisch bereikbaar:

Vanuit Nederland	0900 1001666
Vanuit België	0900 10016

LET OP: dit nummer kost € 0,45 per minuut.

De Customer Support is geopend:

Op werkdagen van 9:00 tot 22:00 uur

Op zaterdag van 12:00 tot 18:00 uur

Je kunt ons ook per e-mail bereiken. Stuur je e-mail naar:

nl.support@ea.com

Daarnaast kun je ons schriftelijk bereiken. Richt je brief aan:

**Electronic Arts Benelux
Customer Support
Postbus 75756
1118 ZX Schiphol-Tripport
Nederland**

LET OP: De meeste problemen kunnen eenvoudiger en sneller worden opgelost als je gebruikmaakt van het online Support Centre. Customer Support verstrekt geen hints of tips over het spel.

GARANTIE

OPMERKING: Electronic Arts behoudt zich het recht voor, te allen tijde en zonder kennisgeving, verbeteringen aan te brengen aan het product dat in deze handleiding wordt beschreven. Er berust copyright op deze handleiding en alle software beschreven in deze handleiding. Alle rechten voorbehouden. Deze handleiding en de daarin beschreven software mogen niet worden gekopieerd, gereproduceerd, vertaald of geschikt gemaakt voor welk elektronisch medium of in welke mechanisch leesbare vorm dan ook, zonder de expliciete schriftelijke toestemming van Electronic Arts Limited, Customer Services, P.O. Box 181, Chertsey, KT16 0YL, England, United Kingdom.

BEPERKTE GARANTIE

Electronic Arts garandeert de oorspronkelijke koper van dit softwareproduct dat het opslagmedium waarop de software is vastgelegd, vrij is van defecten in materiaal of werking, tot en met 90 dagen na datum van aanschaf. Gedurende deze periode zal het defecte medium worden vervangen, als het originele product (disc(s), verpakking en handleiding) wordt geretourneerd aan Electronic Arts op het adres dat onder Technische ondersteuning en contactgegevens staat vermeld, samen met een aankoopbewijs voorzien van een datum, een beschrijving van het probleem, het retouradres en een vijfereobiljet (voor verzend- en administratiekosten). Deze garantie is een aanvulling op en in het geheel niet in strijd met de grondwettelijke rechten van de consument. Deze garantie is niet van toepassing op het softwareprogramma zelf, dat wordt geleverd als bij aanschaf, noch op opslagmedia die onderhevig zijn geweest aan schade of verkeerd gebruik.

BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE EA-NIEUWS

Als je op de hoogte wilt blijven van het laatste nieuws, reviews en exclusieve interviews van Electronic Arts, kun je je natuurlijk registreren. Je ontvangt dan de officiële EA-nieuwsbrief rechtstreeks in je postvak.

Bezoek onze Nederlandse website op www.eagames.nl en meld je vandaag nog aan!

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, het EA-logo, Command & Conquer en Red Alert zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van Electronic Arts Inc. in de Verenigde Staten en/of andere landen. Alle rechten voorbehouden. Alle overige handelsmerken zijn het eigendom van de betreffende eigenaren.

MPEG Layer-3 audiocoderingstechnologie in licentie van Fraunhofer IIS en THOMSON multimedia.

RenderWare is een handelsmerk of geregistreerd handelsmerk van Criterion Software Ltd. Delen van deze software vallen onder copyright 1998-2008 van Criterion Software Ltd. en bijbehorende licentiehouders.

WWX01606277MT