

COMMAND & CONQUER™

RED ALERT 3™



EPILEPSZIA VESZÉLY!

Kérjük, olvassa el figyelmesen ezt a részt, mielőtt Ön vagy gyermekei játszani kezdenének a termékkel!

Néhány ember a mindennapi életben hajlamos epilepsziás rohamokra, vagy eszméletvesztésre, mikor hirtelen fényvillanásokkal, fényeffektusokkal kerül szembe. Hasonlóképpen ezekhez, a televízió-nézés, illetve a videojátékok is okozhatnak ilyesfajta rohamokat. Ez a veszély akkor is fennáll, ha az illető eddig még nem produkált ilyen rohamokat, esetleg még hajlamos sem mutatott rá. Ha az Ön családjában bárkinek valaha is volt valamilyen epilepsziás tünete (pl. roham, eszméletvesztés) a villanó fényektől, kérjük, forduljon kezelőorvoshoz a program további használatát illetően.

Kérjük a szülőket, hogy fokozott figyelemmel kísérjék gyermekeiknek a videojátékokkal való időtöltését. Ha Ön, vagy gyermeke észreveszi magán az alább felsorolt tünetek valamelyikét a játékkal töltött idő alatt, AZONNAL függesse fel a tevékenységet és forduljon orvoshoz! Ilyen tünetek például: szédülés, homályos látás, szem vagy izomgyengeség, eszméletvesztés, helytelen tájékozódás, önkéntelen mozgás vagy izomrángás.

ÓVINTÉZKEDÉSEK A HASZNÁLAT KÖZBEN:

- ★ Ne üljön túl közel a képernyőhöz! Tartsa meg a megfelelő távolságot, legalább annyira, amennyire a vezetékek ezt lehetővé teszik!
- ★ Inkább kisebb méretű képernyőt használjon!
- ★ Kialvatlanság vagy fáradtság esetén ne üljön le játszani!
- ★ Bizonyosodjon meg róla, hogy a szoba, ahol játszik, elég világos!
- ★ Tartson szünetet a játék közben, óránként legalább 10-15 percet!

TARTALOM

EPILEPSZIA VESZÉLY!	1
A JÁTÉK TELEPÍTÉSE	2
IRÁNYÍTÁS	3
LEJÁRT AZ IDŐ!	5
CSOPORTOK	5
JÁTÉKMENET	5
A JÁTÉK ALAPJAI	8
ALPARANCSNOKOK	11
ÜTKÖZET	12
TÖBBSZEMÉLYES JÁTÉK	13
EGYSÉGEK	14
TELJESÍTMÉNYTIPPEK	26
TERMÉKTÁMOGATÁS	27
EA TERMÉKTÁMOGATÁS AZ INTERNETEN	27
GARANCIA	28

A JÁTÉK TELEPÍTÉSE

MEGJEGYZÉS: A rendszerkövetelményekért lásd: electronicarts.co.uk.

TELEPÍTÉS (LEMEZ HASZNÁLATA ESETÉN):

Helyezd a lemezt a meghajtóba és kövesd a képernyőn megjelenő utasításokat.

TELEPÍTÉS (EA STORE HASZNÁLATA ESETÉN):

MEGJEGYZÉS: Ha a további információra van szükséged a EA közvetlen letöltéseiről, látogass el a

www.eastore.ea.com honlapra és kattints a MORE ABOUT DIRECT DOWNLOADS (további információk a közvetlen letöltésről) pontra.

Ha a játékot letöltötted az EA Download Manager segítségével, kattints a telepítés ikonjára és kövesd a képernyőn megjelenő utasításokat.

A játék (telepítés után) közvetlenül az EA Download Manager segítségével indítható el.

MEGJEGYZÉS: Ha már megvásároltál egy játékot és egy másik számítógépre kívánod telepíteni, töltsd le és telepítsd a másik gépre az EA Download Managert, majd miután elindítottad, jelentkezz be EA fiókjával. Válaszd ki a megfelelő címet a megjelenő listából és kattints a start gombra a letöltéshez.

TELEPÍTÉS (ONLINE VISZONTELADÓKTÓL SZÁRMAZÓ TERMÉK ESETÉN)

Ha információra van szükséged arról, hogyan telepítsd a játékot vagy hogyan szerezhetsz belőle másik példányt, lépj kapcsolatba a viszonteladóval, akitől a terméket vásároltad.

A JÁTÉK INDÍTÁSA

A JÁTÉK MEGKEZDÉSE:

Windows Vista™ esetén a játékok a következő útvonalon érhetőek el: **Start > Games** (játékok) menü, a Windows™ korábbi változatai esetén ez **Start > Programs** (Programok) vagy **All Programs** (minden program) menü. (Az EA felhasználóinak eközben futtatniuk kell az EA Download Managert.)

MEGJEGYZÉS: Klasszikus Start menüvel használt Windows Vista esetén a játékok helye:

Start > Programok > Játékok > Játéktallózó menü.

IRÁNYÍTÁS

Jegyezd meg a következő parancsokat és vezesd győzelemre seregeidet! A vezérlés testreszabásához kattints a beállítások menü gyorsbillentyűk táblázatára.

ÁLTALÁNOS JÁTÉKMENET

ÁLTALÁNOS IRÁNYÍTÁS

Kamera görgetése	Kurzorbillentyűk
Gyorsgörgetés	Jobb kattintás és egér elhúzása
kamera elforgatása jobbra/balra	Numerikus 4/6 , vagy húzás kattintással és az egér kerekének lenyomva tartásával.
Kamera közelítés/távolítás	Numerikus 8/2 , vagy használd az egér görgőjét
Kamera visszaállítása	Numerikus 5 , vagy kattintás az egér görgőjével
Ugrás a bázisra	H gomb
Harci kötelék létrehozása	CTRL + számgomb
Ugrás a harci kötelékre	Nyomd meg kétszer a számgombot
Szünet/feladatok menü	ESC gomb
Ugrás radareseményre	Szóköz
Útszakaszpont-módosító	Alt
Eladási mód	Z gomb
Javítási mód	C gomb
Termelőépületek fül	E gomb
Kiszolgálóépület fül	R gomb
Gyalogság fül	T gomb
Jármű fül	Y gomb
Repülőgép fül	U gomb
Haditengerészet fül	I gomb
Egység-alcsoport váltása	Tab
Váltás az előző egység-alcsoportra	Shift + Tab
Tervezés mód	Ctrl-Z

PARANCSONK KIVÁLASZTÁSHOZ

Egység/épület kiválasztása/ menü megnyitása	Kattints ballal egy egységre vagy húzz egy csoport köré négyzetet.
Teljes hadsereg kiválasztása	Q gomb
A képernyőn látható egység kiválasztása	W gomb vagy két kattintás az egységre
Egység kiválasztása a harcmezőn	W gomb kétszer
Egyedi egységek hozzáadása a kiválasztáshoz	Shift -kattintás
Ércgyűjtők váltogatása	N gomb
Egység kiválasztásának megszüntetése	Shift -kattintás a harcmezőre vagy kattintás jobbal a kiválasztás ablakában.

EGYSÉGEK PARANCSAI

Egységek mozgatása	Jobb kattintás a célterületre
Támadó mozgás	A gomb, jobb kattintás a célterületre
Hátrálás	D gomb, jobb kattintás
Alakzat	Kattints az egér bal és jobb gombjával, majd húzd a helyére a formációt
Mozgás erőltetése	G gomb
Támadás	Ctrl -kattintás
Szétszóródás	X
Egység különleges képességének használata	F gomb
Egységek megállítása	S gomb
Agresszív viselkedés	Alt-A
Örködés	Alt-S
Pozíció tartása	Alt-D
Tűzet szüntess állás	Alt-G

EGYÉB PARANCSOK

Gyülekezőpont kiválasztása	Válassz egy épületet majd kattints rá jobbal
Kamera-könyvjelző beállítása	Ctrl+J, K, L, É
Váltás a kamera-könyvjelzők között	J, K, L, É
HUD váltás	End
Mentésmenü megnyitása	Shift-S
Töltésmenü megnyitása	Shift-L
Képernyőfotó	F12

TÖBBSZEMÉLYES JÁTÉK PARANCSAI

Jeladó	B gomb
Visszajátszás előretekerése	: gomb
Hangos csevegés	V gomb
Hangos csevegés kiválasztása	Ctrl-V
Gyors csevegés	M gomb
Csevegés szövetségesekkel	Backspace gomb
Csevegés mindenkivel	Enter
Jelzőnyíl-rajzok törlése	Törlés
Jelzőnyíl szélességének kiválasztása	Beszűrés
Jelzőnyíl következő színének kiválasztása	PgUp
Jelzőnyíl előző színének kiválasztása	PgDn



WWW.REDALERT3.COM

LEJÁRT AZ IDŐ!

Elbukott a félelmetes szovjet hadigépezet! Ahogy a szövetségesek egyre közelebb jutnak a Kremlhez, Krukov tábornok és Cserdenko ezredes kétségbeesésükben a végső, titkos fegyvert hívják segítségül: a szovjet időgépet.

Egy végzetes pillanat alatt újraindítják a történelmet: a szövetségesek a vereség szélére, a Cserdenko *főtitkár* vezette szovjetek a győzelem küszöbére kerülnek. A diadalnak azonban ára van: a nyugat vereségével vetélytárs nélkül marad a Felkelő Nap Birodalma, az isteni császár, Josiró pedig ezt a pillanatot választja a támadásra.

Birodalmi hadserege megsemmisítéssel fenyegeti mind a szovjet, mind a szövetséges erőket. Krukov és Cserdenko kételkedni kezd döntése helyességében...

FRAKCIÓK

SZÖVETSÉGESEK

A nyugati országok szövetsége megpróbálja megvédeni a szabad világot. Őt kemény éven át küzdöttek a szovjet agresszorok ellen, csak elszántságuknak köszönhetik a túlélést.

SZOVJETEK

Totalitárius berendezkedésű birodalom, amelynek mindenre elszánt vezetői egy kommunista világállam megteremtésére törekszenek. Eszközüik a sorkatonákból és szegényes kiképzésben részesült frontszolgálatosokból álló óriási hadsereg.

FELKELŐ NAP BIRODALMA

A szigorú hagyományok és a legmodernebb technológia földjének uralkodója, a szeretett Josiró úgy döntött, hogy ideje illemtanórát tartania világnak. Eszközéül a hatékony tűzerőt választotta.

JÁTÉKMENET

Te vagy a parancsnok, akit a háború kritikus pontján neveztek ki. Te döntöd el, hogyan kezeled a forrásokat, hogy szereled fel seregeidet, és eldöntheted, hogyan teljesíted a küldetéseket, amelyeket feletteseid szabtak meg.

NEHÉZSÉGI SZINTEK

Könnyű

Ujjgyakorlat kezdőknek

Közepes

A játékosok többsége számára ajánlott.

Nehéz

Kemény próba azoknak, akik a játékban is a kihívást keresik.

Brutális

Az ellenfél nem hibázik, nem ismer félelmet, forrásai pedig szinte kimeríthetetlenek.

(Csak Ütközet módban)

HADGYAKORLAT

Ismerd meg gyorsan a játék részleteit az alaptoktól egészen a fejlett kezelőszervekig a kiképzés folyamán.

HADJÁRAT

Válaszd ki, mely frakció oldalán harcolsz és indulj el a győzelemig vezető hosszú, véres úton! Javasoljuk, hogy először a szovjet hadjáratot játszd végig.

A KÉPERNYŐ



1	Csata ablak
2	Minitérkép
3	Fenyegetésmérő
4	Nyersanyag/Kredit
5	Parancsnoki pontszám
6	Egység/Épület építési fülek
7	Kiválasztott egység/Másodlagos képesség
8	Parancsnoki menü
9	Alparancsnok monitor/parancsnok
10	Szupertitkos eljárások menü
11	Útszakaszpont-jel

CSATA ABLAK

Épületeket építhetsz majd elhelyezd őket, parancsot adhatsz egységeidnek mozgásra és támadásra. A Csataablak mindig csak a térkép egy bizonyos részét mutatja meg.

MEGJEGYZÉS: A hadjáratok küldetési folyamán mindig útszakaszpont-jelek mutatják feladatod végrehajtásának irányát.

★ A csataablak görgetését a nyílombokkal végezheted.

A HARCÍ KÖD

Minden egyes egységnek adott látótávolsága van, így a csataablakban csak azt láthatod, amit egységeid összességükben. Ezen a területen kívül minden ellenséges egységet és objektumot kód takar, csak a tereptárgyak és a polgári épületek láthatóak. A háború köde csak akkor oszlik el, ha felderítet a kérdéses területet.

MINITÉRKÉP-RADAR

A képernyő jobb felső sarkában látható a minitérkép. Ezen gyakran felfedezhetőek az ellenséges csapatmozgások, mielőtt láthatnád őket a csataablakban, de egyes egységek képesek radarod megbénítására, így továbbra is láthatatlanul mozoghatnak.

1	Ismeretlen terep
2	A csataablak aktuális léptéke
3	Ellenséges egység vagy épület
4	Saját egység vagy épület



A KÜLDETÉS FELADATAI (CSAK HADJÁRATBAN)

Nyomd meg az ESC gombot a küldetés menü megnyitásához és feladataid megtekintéséhez. A küldetés sikeres teljesítéséhez minden elsődleges feladatot meg kell oldanod. Ne feledd, hogy a csata folyamán változhatnak a feladataid. A bónuszfeladatok nem kötelezőek, de végrehajtásukkal további forrásokhoz vagy egyéb díjakhoz juthatsz.

MEGJEGYZÉS: Ha minden elsődleges feladatot végrehajtottál, a küldetés automatikusan győzelemmel végződik. Ha bónuszfeladatokat is akarsz teljesíteni, az utolsó elsődleges feladatok előtt végre kell hajtani azokat.

MENTÉS ÉS BETÖLTÉS

A *Command & Conquer Red Alert 3* automatikus mentést használ, rögzíti haladásodat és beállításaidat, jóváhagyás nélkül felülírva a mentett játékokat. Az egyszemélyes és online kooperatív játékokat manuálisan is mentheted.

Egy előzőleg mentett játék vagy ütközet betöltéséhez nyomd meg a **Shift-L** kombinációt, majd válaszd ki, melyik játékot akarod betölteni. Játékokat a főmenüből is betölthetsz.

A JÁTÉK ALAPJAI

A siker kulcsai a megfelelő támogatóbázisok kiépítésében, a források bölcs felhasználásában és az erők taktkus bevetésében rejlenek.

ÉPÜLETEK ÉPÍTÉSE

Ércbányászathoz, katonák kiképzéséhez, járművek építéséhez és egyéb feladatok végrehajtásához különféle épületekre van szükséged. Nem ritka, hogy a küldetést csak egy gyárteleppel kezdjed. Haladéktalanul kezdj más épületeket emelni!

Ha fel akarsz építeni egy épületet, válaszd ki a gyártelepet, majd a kívánt épület ikonját a képernyő jobb oldalán található építési menüből. Az ikon felett árnyékolt óra jelenik meg, és ahogy fogy az idő, tartalékaidból levonásra kerülnek a szükséges kreditek. Ha az idő lejár, az ikon villogni kezd, jelezve, hogy az épület elkészült és elhelyezhető.

MEGJEGYZÉS: Ha egy ikon szürke színű, az azt jelenti, hogy az előállításához nem áll rendelkezésedre a megfelelő erőforrás vagy technológia.

- ★ A szovjetek először az épület helyét jelölik ki, csak utána építik fel azt.
- ★ A Felkelő Nap Birodalmának nanomag épületei a másodlagos tulajdonosság használatával helyezhetőek el.

MEGJEGYZÉS: Ha építkezés közben elfogynak a krediteid, a tevékenység félbemarad, amíg ismét rendelkezésedre nem áll a szükséges pénzmennyiség. Ha a szükséges pénzmennyiség ismét rendelkezésedre áll, az építkezés automatikusan folytatódik.

EGYSÉGEK KIKÉPZÉSE

Ha kaszárnyákhoz és hadiüzemekhez hasonló létesítményeket építesz, ezeket felhasználhatod harcoló alakulatok kiképzésére.

MEGJEGYZÉS: Egységek építése előtt kiképzőtáborn (szövetségesek) **kaszárnyákat** (szovjetek) vagy instant dojt (Japán) kell építened. A kézikönyv hátralévő részében mindhárom esetben csak **kaszárnya** néven említjük majd ezeket.

Egységek kiképzéséhez kiválaszthatod a megfelelő objektumot vagy egyenesen az építési menübe léphetsz. Az elérhető egységeket ikonok jelzik. Kattints a felépíteni kívánt létesítmény ikonjára. Ilyenkor egy óra árnyéka tűnik fel amely mutatja a kiképzéshez szükséges időt.

MEGJEGYZÉS: Ha sorozatban akard kiképezni az egységeket, kattints többször a kívánt egységek ikonjára. Ilyenkor egy szám tűnik elő, amely mutatja, hány egységet rendelél.

Ha az egység elkészült, kivonul az épületből és jelentkezik szolgálatra.

BÁZISOD ENERGIAELLÁTÁSA

Bázisodnak energiára van szüksége, hogy működhessen. Minél több épület áll a bázison, annál többre. Ha egy bázis energiaellátása nem megfelelő, védelmük nem működik tovább, a termelés és a kiképzés pedig lelassul. A gyár termel némi energiát, de többre van szükséged, így erőműveket kell építened (a szovjeteknek reaktort, a birodalmiaknak instant generátorokat). Ha erőművet építesz, energiamérő nagyobb értéket mutat.

- ★ Az energiamérő mutatja, mennyi energia áll rendelkezésedre és hogy mennyit használsz éppen.

MEGJEGYZÉS: A szovjet szuperreaktor hatalmas energiamennyiség termelésére képes, ha azonban megsemmisül, minden egység és objektum elpusztul a közelében.

NYERSANYAGOK

Az egységek és objektumok létrehozása, valamint a kutatás kreditekbe kerül. Ha olyan tárgyra vagy tevékenységre kattintasz amelyhez kredit szükséges, a szükséges összeg levonódik készletedből, amíg a teljes összeg kifizetésre nem kerül.

- ★ A szokásos játék kezdetekor elegendő kredit áll rendelkezésedre a kezdeti építkezésekhez és a kiképzéshez. A harc folytatásához és befejezéséhez azonban újabb kreditekre kell szert tenned.
- ★ Ha olyan tevékenységbe kezdenél, amihez nem áll a rendelkezésedre elég kredit, annak végrehajtása addig nem kezdődik meg, amíg a rendelkezésedre nem áll a szükséges összeg.
- ★ Ha több kreditet akarsz, keress ércbányákat és telepíts a közelükbe ércfinomítót. A finomítókhoz ércgyűjtő járművek tartoznak, amelyek automatikusan megtalálják és kitermelik az ércet, amelyből rögtön kreditek lesznek. Minél közelebb van a finomító a bányához, annál gyorsabban gyűjtheted a forrásokat. A zölddel jelölt terület jelzi az elhelyezésre megfelelő pontot.

TECHNOLÓGIAI FEJLESZTÉSEK

Több egység fejleszthető különböző technológiákkal, például jobb fegyverekkel vagy tulajdonságokkal. A magasabb technológiai szintek elérésével erősebb egységeket hozhatsz létre, de ezek minden frakció esetében mások és mások.

SZÖVETSÉGESEK

A szövetségesek egy adott gyár vagy parancsnoki központ közelében mindent fejlesztenek, Védelmi Iroda létesítésével pedig javítják a bázis védelmi képességét. Ha gyárudvarodnak vagy parancsnoki központodnak magasabb besorolást vásárolsz, a hatósugáron belül található összes, egységeket előállító objektum (így az általuk létrehozott egységek is) fejlesztésre kerül. Ezután vásárolj meg a legmagasabb besorolást, hogy megkaphasd a legerősebb fegyvereket. Ne feledd meg táborod kiterjesztéséről sem... Ha fő gyárudvarodat fel is fejleszted, az nem befolyásolja a térkép távolabbi sarkában álló objektumokat.

SZOVJETEK

A szovjet pragmatizmus mindig megtalálja a legegyszerűbb utat. A szovjeteknek elegendő a fejlesztéshez olyan objektumok építése, amelyek a modernebb és jobb technológiákat előállítják. Ha szuperreaktort építesz, nemcsak több energiához jutsz, de eléred a második technológiai szintet is. Innen háborún laboratórium építésével juthatsz hozzá a legmagasabb szintű egységekhez.

FELKELŐ NAP BIRODALMA

A Birodalom épületenkénti módszere képviseli a középutat a szovjet és a szövetséges metódus között. Az egységeket létrehozó objektumok egyedileg fejleszthetők miután egyedi fejlesztésüket kifejlesztik. Ez azt jelenti, hogy egy kezdeti hadsereg modernizálása olcsóbb, de meg kell fontolnod, melyik haderőnemet fejleszted fel. A legelitebb fejlesztésekhez Nanotech fókuszpontot kell építened és az nem lesz két fillér!

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK ÉS HELYZETFÜGGŐ TÁMADÁSOK

A parancsnokságod alatt álló összes jármű és egység különleges, egyedi megoldásokra képes, legyen az alternatív fegyverek bevetése, bénító csapás az ellenségre, vagy akár átalakulás egy teljesen más egységgé.

Az egységek többnyire rendelkeznek egy elsődleges és egy különleges képességgel, amely vagy közvetlenül csapást mér az ellenségre aktiválás után, vagy képes váltani elsődleges és különleges képességei között. A legtöbb különleges képességért nem kell forrásokat feláldozni (csak bizonyosokért) de mindnek feltöltődési időre van szüksége, mielőtt ismét használhatóvá válik.

★ Egy egység különleges képességének használatához válaszd ki azt, majd nyomd meg az **F** gombot vagy egyszerűen kattints egységed ablakában a speciális képesség ikonra a csataablak jobb alsó sarkában.

Néhány egység a helyzettől vagy az ellenség természetétől függően automatikusan változtatja támadása módszerét. A speciális támadásokat az jelzi, ha a normál támadókurzor más jelle alakul.

MEGJEGYZÉS: A különleges képességekről és a speciális támadásokról a **commandandconquer.com** honlapon találsz információt.

JAVÍTÁSOK

Ha objektumaid sérüléseket szenvedtek, ismét működőképessé kell tenned őket. A javítás nincs ingyen, de sokkal olcsóbb, mint előlről megépíteni egy megsemmisült objektumot.

Egy épület megjavításához jelöld ki azt, majd nyomd meg a **C** gombot.

ERŐID IRÁNYÍTÁSA

Egy jó parancsnok tudja, mikor utasítsa csapatait támadásra, védekezésre és visszavonulásra. Egy nagyszerű parancsnok pedig azt is tudja, hogy gyorsan és egyértelműen adja ki ezeket a parancsokat.

ALAPVETŐ MOZGÁSI PARANCSONK

Mozgás

Válaszd ki a mozgatni kívánt egységeket. Ezután görgesd oda a kurzort a csataablakban, ahová mozgatni akarsz őket és kattints oda az egér jobb gombjával.

Támadás

Válaszd ki az egységet, majd húzd a kurzort a célponttal választott ellenséges egység fölé. A kurzor ekkor célíkonná változik. Kattints az egér jobb gombjával a célpontra.

Gyülekezési pontok

Ha gyülekezőpontot akarsz kiválasztani egy bizonyos objektumban létrehozott összes egység számára, kattints az egér jobb gombjával a harcmező azon helyére, ahol csapataidat látni akarsz.

MEGJEGYZÉS: Ahogy kijelölted a gyülekezési pontot, újonnan legyártott egységeid azonnal odasietnek, amint kijönnek a barakkból.

CSAPATOK VISELKEDÉSE

Csapataid viselkedésének beállításával szabhatod meg, milyen módon szálljanak harcba. A viselkedés megváltoztatásához válaszd ki az egységet vagy azok csoportját és írd be a megfelelő billentyűparancsot.

Agresszív

Ait-A. Egységeid minden olyan egységet és objektumot megtámadnak, amelyet észlelnek.

Örködés (alapbeállítás)

Ait-S. Egységeid minden ellenséges csapatot megtámadnak, ha azok a látóterükbe érnek. Ha azok megsemmisülnek vagy elmenekülnek, csapataid visszatérnek előző helyzetükbe.

Pozíció tartása

Ait-D. Egységeid nem mozdulnak, de tüzet nyitnak minden közeledő ellenfélre. Védekezési stratégia esetén vagy tűzérősi ütegeknél hasznos.

Tüzet szüntess

Ait-G. Egységeid ilyenkor nem viszonozzák a tüzet és nem üldözik az ellenséges erőket. Különösen lopakodó egységek esetében hasznos.

VETERÁN EGYSÉGEK

Ha az egységek ellenséges objektumokat vagy csapatokat támadnak, tapasztaltabbá válnak. Ha elegendő tapasztalatot gyűjtöttek, tapasztalatuk szintje megnő. A veterán egységeket jel mutatja a Csataablakban. A veterán egységek többre képesek, mint a többi.

Veterán

Nagyobb sebzést okoz és ellenállóbb az ellenséges tüzzel szemben mint a normál egységek.

Elit

Nagyobb sebzést okoz és ellenállóbb az ellenséges tüzzel szemben mint a veterán egységek.

Hősies

Gyorsabban támad és nagyobb sebzést okoz, mint az elit egységek, még ellenállóbb az ellenséges tüzzel szemben, valamint automatikusan gyógyítja magát, ha éppen nem harcol.

FENYEGETÉSMÉRŐ

A fenyegetésszélző az a műszer, amely mutatja, mekkora nyomás nehezedik rád az adott időben. A megnövekedett fenyegetési szinteket túlélő egységek harci tapasztalatot szereznek. Gyorsabbá teszi tovább biztonsági pontok szerzését is, amelyekkel szupertitkos eljárásokat vásárolhatsz. A magas fenyegetési szint ára azonban az, hogy az ellenséges tűz pusztít majd csapataid sorai között.

ALAKZAT

Ha megfelelő méretű sereget állítottál ki, tanácsos különböző formációkba rendezned egységeidet. Ha alakzat előnézet használatával nem kell többé találgatásokba bocsátkoznod, mert automatikusan elrendezi őket. A formációk sebessége a leglassúbb egységéhez igazodik.

★ Formációs mozdulat használatához kattints az egér bal és jobb gombjával és húzd el az egység felett. Csapataid automatikusan felveszik a kívánt formációt a kívánt helyen.

MEGJEGYZÉS: Védelmi vonal kialakításához használd a pozíció tartása viselkedéssel kombinálva. A mozgási parancsot kombinálhatod az alakzat előnézettel.

TÁMADÓ MOZGÁS

Ha támadó hadműveletet rendszel el, a kiválasztott egységek abbahagyják addigi célpontjuk támadását és elindulnak kijelölt céljuk felé. Ez tökéletes módszer, hogy csatába indulj, vagy hogy lerohanj egy ellenséges bázist.

★ Támadó mozgás elrendeléséhez válaszd ki a kívánt egységeket, nyomd meg az **A** gombot, majd kattints az egér jobb gombjával arra a pontra, ahová el akarsz juttatni őket.

GYALOGSÁG BESZÁLLÁSOLÁSA



Sok civil objektum alkalmas rá, hogy gyalogságod számára megerősített pozícióként szolgáljon. Az elszállásolt gyalogság védve van és tűzerejére is bónuszt kap. A támadó erőnek először az elszállásoló épületet kell támadniuk és károsítaniuk. Ha elpusztultak az ostrom alatt álló gyalogság automatikusan elhagyhatja azt.

- ★ Hogy gyalogságot szállásolj be egy épületbe, kattints az objektumra a jobb gombbal. Bizonyos gyalogsági egységek nem szállásolhatóak be (például a harcikutya, a harci medvék és a Tesla gyalogosok).

MEGJEGYZÉS: Bizonyos egységek képesek a beszállásolt egységek megsemmisítésére.

KONTÉNEREK



A konténerek nagy lehetőségeket rejthetnek magukban. Ha felnyitsz egyet, hasznos dolgokat találhatsz bennük, például krediteket, veteránna való előléptetéseket vagy gyógyító bónuszokat.

- ★ Hogy megszerezhesd őket, oda kell menned hozzájuk.

ALPARANCSNOKOK

Senki nem vonul egyedül harcba. A hadjárat folyamán támaszkodhatsz alparancsnokra, aki egységeivel a segítségre lesz. Őt játszhatja barátod, vagy lehet az M.I. által mozgatott karakter.

MEGJEGYZÉS: Az élő alparancsnok módról bővebben lásd a Többszemélyes játék fejezetet.

M.I. ALPARANCSNOKOK

Alparancsnok portréja és a kiadható parancsok panelje a csataablak bel felső sarkában látható. Használd ki előnyödre személyiségük és vezetési módszereik jellegzetességeit!

Ha utasítást akarsz adni alparancsnokodnak, kattints a képük mellett látható ikonra.

Támadás tervezése



Utasítja alparancsnokodat, hogy nagy erőt hozzon létre, amelyet a célterületen vethet be az ellenség ellen.

Csapás a célpontra



Válassz ki egy célpontot majd kattints a megfelelő ikonra, hogy alparancsnokod teljes rendelkezésre álló erejével megkísérelje elpusztítani.

Pozíció elfoglalása



Alparancsnokod megszállja az általad kijelölt területet. Ha kijelölöd alparancsnokod egységeit, a sajátodhoz csatolhatod őket.

Önálló irányítás



Meghagyod alparancsnokodnak saját eszközeit. Ez az alapbeállítás, de ezzel teheted semmissé a többi utasítást.

TIPP: Hívd segítségül alparancsnokod csapatait, ha elérő támadást tervezel, másodlagos célpontot akarsz megtámadni, vagy ha azt akarsz, hogy oldalba támadják azt, akivel épp harcolsz.

ALPARANCSNOKI CSAPÁSMÉRÉS

Egyes küldetések közben olyan helyzet adódhat, amelyből alparancsnokod előnyt kovácsolhat. Az alparancsnoki csapások olyan lehetőségek, amelyeket kihasználva társad részt üthet az ellenséges vonalakon vagy objektumokat semmisíthet meg.

Ha megjelenik a csapásmérés ikonja, kattints rá! A csapás természetéről magyarázatot kapsz. A Végrehajtás ikonnal indíthatod el.

Az Alparancsnoki csapás bármikor megjelenhet, állj tehát készen!

SZUPERTITKOS ELJÁRÁSOK

Minden frakció rendelkezik néhány különleges támogatóerővel, amelyet megvásárolva megfordíthatja a csata menetét egy szempillantás alatt. A szupertitkos módszerek lehetnek támadásra vagy védekezésre alkalmasak (esetleg mindkettőre) de hatásuk mindig rendkívüli. A módszereket csatában megszerezhető biztonsági pontok elköltésével lehet megvásárolni és bármikor bevethetőek. Ismételt használatuk közben azonban szünetet kell tartanod!

Egy módszer használatához kattints a csataablak bal alsó sarkában található szupertitkos eljárások menüire, majd válaszd ki a kívánt módszert.

- ★ A csata folyamán folyamatosan szerezhetsz biztonsági pontokat. Ezekkel szerezheted meg a szigorúan titkos módszereket. Biztonsági pontjaid mennyiségének alakulását a radarod alatt látható mérő követi.
- ★ A megoldások szintek szerint vannak rangsorolva. Mielőtt megszerezhetnéd a fejlettebb módszereket, először el kell érned az alacsonyabb szintűeket.
- ★ Valahányszor szupertitkos eljárást használsz, el kell telnie bizonyos időnek, hogy újra használni tudd.

SZUPERFEGYVEREK ÉS ÍTÉLETNAPI FEGYVEREK

Bizonyos konfliktusok addig fokozódnak, amíg sor nem kerül tömegpusztító fegyverek bevetésére, amelyek aztán egész hadseregeket törölnek el a föld színéről.

A szuperfegyverek főleg defenzív jellegűek, amelyek áttörhetetlen pajzzsal védelmezik erőidet egy ideig minden támadás ellen. Az ítéletnap fegyverek döbbenetes pusztítást szabadítanak el a célterületen és többnyire mindent meg is semmisítenek ott. Az ítéletnap fegyverek használata akkor indokolt, ha ellenfeled nagyon beásta magát, vagy ha patthelyzet alakult ki.

Mindkettőt másodlagos termelési soraid állítják elő és bevetésük között szünetnek kell eltelnie.

TIPP: Az ítéletnap fegyverek ugyan rendkívül erősek, bevetésük azonban nem garantálja, hogy a meccsnek vége! Tarts készenlétben néhány egységet, amelyek végeznek az esetleges túlélőkkel!

ÜTKÖZET

A csetepaték egyszemélyes játékok, amelyekben egy vagy több, különböző frakcióhoz tartozó alparancsnok ellen kell harcolnod. Mind egyedi stílusát és taktikáját felhasználva vonul majd ellened, így megfigyelheted stílusukat és kifürkészheted gyengeségeiket.

- ★ Menj a CSATÁK fültre és válaszd az ÜTKÖZET gombot, így belépsz az Ütközet menübe. Itt válaszd ki a menükben kívánt opciókat, például az ellenfelek számát, a térképeket, a nehézségi szintet, a forrásokat, valamint a frakciót és a jelzőszínt. Kattints a Kezdetés gombra, hogy kezdetés vegye az öldöklést!

MEGJEGYZÉS: Előzőleg mentett ütközet betöltéséhez válaszd az ÜTKÖZET pontot, a BETÖLTÉS pontot, majd válaszd ki a folytatni kívánt játékot.

TÖBBSZEMÉLYES JÁTÉK

A JÁTÉKHOZ INTERNETKAPCSOLAT, ONLINE HITELESÍTÉS ÉS A VÉGELHASZNÁLÓI LICENSZERZŐDÉS ELFOGADÁSA SZÜKSÉGES. AZ ONLINE FUNKCIÓK HASZNÁLATÁHOZ A MELLÉKELT SZÉRIASZÁMMAL ONLINE REGISZTRÁCIÓRA VAN SZÜKSÉG. JÁTÉKONKÉNT CSAK EGY REGISZTRÁCIÓRA VAN LEHETŐSÉG. A VÉGELHASZNÁLÓI LICENSZERZŐDÉS (EULA), AZ EA ONLINE ELVEK ÉS FELTÉTELEK, VALAMINT A JÁTÉK FRISSÍTÉSEI A www.ea.com HONLAPON TALÁLHATÓK. AZ EA ONLINE HÁLÓZATBA VALÓ REGISZTRÁLÁSHOZ 13 ÉVESNÉL IDŐSEBBNEK KELL LENNED.

AZ EA A www.ea.com HONLAPON 30 NAPPAL KORÁBBAN KÖZZÉTETT FIGYELMEZTETÉST KÖVETŐEN VISSZAVONHATJA AZ ONLINE SZOLGÁLTATÁSOKAT.

Négy játékos, csapat, vagy mesterséges intelligencia által irányított küzdőfél vehet részt benne, addig tart, amíg csak egyvalaki marad állva.

Ha többszemélyes játékba akarsz kezdeni, a jobb felső sarokban található komlink csillag segítségével jelentkez be. Ha nem rendelkezel EA fiókkal, utasítást kapsz, hogy regisztrálj. Innen férhetsz hozzá a csevegőszalonthoz, a barátlistához és a kapott meghívásokhoz.

Csukd be a komlinket és kattints a Többszemélyes játék - Online pontra, hogy megkezd a többszemélyes játékot. Válassz a játékopciók listájáról, majd válaszd ki csapatod számát, a frakciót és a szint. Miután csatlakoztál egy játékhoz, nyomd meg a Kész gombot.

Játék

Az automatikus keresés azonnal összepárosít egy, a te tudásszinteden álló ellenféllel.

Csatlakozás

Válogass a testreszabott meccsek közül és csatlakozz, amelyekhez akarsz egy dupla kattintással.

Játék fogadása

Meghatározhatod a térképet, a játékosok számát, majd eldöl, hogy megvernek-e a saját játszmányban.

Személyi dosszié

Nézd meg többszemélyes játékaiddal összes adatát

CSEVEGÉS

A **V** gomb megnyomásával nyithatod meg a hangos csevegést és ezzel jelenítheted meg a szöveges parancsokat, így például a gúnyolódást. Ha határt akarsz szabni a szövetségességekkel való kommunikációnak, nyomd meg a **Backspace** gombot; az **Enter** nyitja meg a csevegést az összes többi játékos előtt.

Az **M** megnyomásával küldhetsz gyorsüzenetet is. Kattints a listában arra az üzenetre, amelyet el akarsz küldeni.

JELADÓK

Használd a **B**-gombot arra, hogy olyan, szöveges jeladókat telepíts, amelyeket csak szövetségeseid láthatnak. Lehelyezéséhez kattints a térképre majd kattints kétszer a jeladóra, hogy szöveget adhass hozzá.

ÉLŐ ALPARANCSNOKOK

Hajtsd végre barátoddal közösen a bármely küldetést hadjárat-módban.

Egyszerűen csak válaszd ki azt a hadjárat-küldetést, amelyeket akarod, majd játszd kooperációs módban. Keresd meg barátodat a szalonn egyikében vagy a Barátok füln, válaszd ki nevüket majd kattints a meghívás gombra. Ha elfogadják a meghívást, kezdetét veszi az eligazítás. Mindkét játékosnak be kell jelentkeznie és alparancsnokként kell játszania.

HARCI TUDÓSÍTÁSOK

Többszemélyes játékot kommentátorként is vezethetsz, betölthetsz vagy visszajátszhatsz egy régi csatát a Kommentár hozzáadása négyzet bejelölésével és játékbeli kommentárokkal láthatod el a parancsnok hadmozdulatait és taktikáit a képernyő tetején látható jelzőnyíl-doboz segítségével. Válaszd ki a jelzőrajzok színét és vastagságát, majd kezdd el rajzolni a térképre.

VISSZAJÁTSZÁSOK

A harci tudósítások és jelzőrajzaid a visszajátszás fájlba kerülnek mentésre és felkerülnek a commandandconquer.com honlapra, ahol mások számára is hozzáférhetővé válnak oktatási célból.

★ Egy visszajátszás betöltéséhez válaszd a Profilok menü Visszajátszás pontját.

EGYSÉGEK



Komoly erők felett rendelkezhetsz, amelyek közül minden egységnek megvan a maga különleges funkciója és képessége. A győzelem kulcsa, hogy helyesen dönts, hol, mikor - és főleg - milyen módon vedd be őket.

SZÖVETSÉGESEK

GYALOGSÁG





	Harcikutya: A harcikutyák különlegesen képzett németjuhászok, amelyek kiszimatolják a rajtaütésre készülő ellenséget, fontos objektumokat őrizhetnek és harcban is bevethetőek. A szövetségesek szonikus technológiája lehetővé tette, hogy ugatásukat felerősítsék, így képesek ezzel elkábítani az ellenséges katonákat.
	Mérnök: A mérnökök fegyvertelenek ugyan, de táskájuk tele van olyan eszközökkel, amelyek segítségével képesek technológiai eszközök megjavítására és kezelésére, de építhetnek elsősegély-nyújtó sátrakat is, ahol a sebesült katonákat gyógyíthatják. A profi mérnökök másodpercek alatt átvethetik az uralmat ellenséges gyárak felett, de ilyen helyekre csak ritkán juthatnak be fegyveres kíséret nélkül.
	Békefenntartók: A szövetségesek első vonalbeli harcosai, akik elsősorban védelmi eszközökkel vannak felszerelve, de ha kell, támadó hadmozdulatokat is végrehajthatnak. Pajzsaik és sörétes puskáik képesek egész csetepaték sorsát eldönteni.
	Javelin rakétások: Támogató nehézsúlyos egység, akik különleges rakétarendszerükkel légi és felszíni járműveket is támadhatnak. Habár fegyvereik önmagukban is halálosak, a Javelin rakétások további károkat okoznak az ellenséges célpontokban úgy, hogy "megfestik" őket.
	Kém: A kém az álcázás elegáns mestere, aki képes könnyűszerrel beszivárogni az ellenséges létesítményekbe. A kémek fegyvertelenül lépnek a harmezőre, de képességeik lehetővé teszik, hogy szabotázsakciókat kövessenek el támaszpontok ellen, megszerezzenek hírszerzési adatokat és akár le is fizethetik az ellenséges katonákat, hogy azok a továbbiakban a te oldaladon harcoljanak.
	Tánya: Ha valaminek ténylegesen és véglegesen meg kell semmisülnie, a szövetségesek Tányát küldik a helyszínre. Géppisztolyaival és C4 robbanóanyag-tölteteivel bármely ellenséges légi, tengeri vagy szárazföldi célpont elpusztítására képes, időöve pedig lehetőséget nyújt neki, hogy 10 másodperccel visszaugorjon az időben, ha valami mégis balul sülné el.

JÁRMŰVEK





	Riptide: Kisméretű, jó manőverezőképességű légpárnás, amely alkalmas csapatok szállítására és képes tüztámogatást nyújtani géppuskája és torpedóvetőcsövei felhasználásával.
	Többcélú GYH (gyaloglási harcjármű): A többcélú gyalogsági harcjármű robusztus jármű, amely sokféle fegyverrendszer hordozására is alkalmas. Normál rakétavetője képes rugalmasan alkalmazkodni a szállított egységek fegyverzetéhez.

	Guardian tank: A szövetséges páncélos alakulatok gerincét alkotja. 90 milliméter űrméretű lövegével a Guardian képes megjelölni a célt, amelyet így könnyűszerrel megsemmisíthetnek a nagyobb szövetséges fegyverek.
	Mirage tank: A Guardian tankot harcban remekül kiegészítő Mirage nemcsak lopakodási képességével tűnik ki, de iker spektrumdiverziós lövegével akár a fémeket is megolvasztja. Aktív álcázórendszere a közeli egységeknek is hatékony álcázást biztosít.
	Athena löveg: A műholdas irányítású Athena megjelöli a célokat és pusztító lángesővel semmisíti meg az ellenséges célpontokat. A műholdak ideiglenesen képesek megtámasztani az Athenát.
	Talajkutató: Ez a fegyvertelen, jelentéktelen jármű a szövetséges haderők létfontosságú igáslóva. A Talajkutatók szünet nélkül fejtik és szállítják a feldolgozásra szánt ércet. Képesek továbbá önálló őrszotokká is alakulni, amelyek jó alapot szolgálnak a bázis kiterjesztésére.
	Mobil Építő Gépezet: Az erős és sokoldalú kételtű MÉG-ek létfontosságúak előretolt bázisok kialakításakor, források begyűjtésekor, támogatóerők gyártásakor és a szövetséges erők kiképzésekor. A MÉG-ek megtámasztása a parancsnok elődleges prioritású feladata.






LÉGIESZKÖZÖK

	Vindicator: Közepes hatótávolságú bombázók, amelyek két, lézervezérlésű bombával mérhetnek csapást szárazföldi célpontokra.
	Kriopter: Brit könnyűhelikopter, amely a legmodernebb nem halálos eszközzel van felszerelve: a fagyasztósugárral, amely képes az ellenséges célpontok lekicsinyítésére is.
	Apollo vadászgép: Nyalábfegyverrel felszerelt elfogóvadász. Sebessége 3 mach, pilótái pedig a szövetséges nemzetek legjobbainak soraiból kerülnek ki.
	Century bombázó: Az amerikai gyártmányú, erős felépítésű gépek szőnyegbombázása nyomán az ellenséges erőkből csak hamu marad, amelyet a Centuryből kiugrott desszantosok takarítanak el.

HADITENGERÉSZET

	Delfin: A kiképzett, felfegyverzett delfinek felderíthetik az ellenséges flottát, de harcba is szállhatnak vele szonikus fegyvereikkel.
	Szárnyashajó: Felderítési és védelmi céloknak megfelelő könnyű vízijármű, amely két csúf dolgot is tartogathat az ellenség számára. Első a 20 milliméteres Icarus löveg, a második egy fegyverzavaró rendszer.
	Romboló: A szövetségesek félelmetes kételtű hadihajója erős Gauss lövegekkel és mélységi töltetekkel támadhat, mágneses védelme pedig képes a védtelen szövetséges egységek megoltalmazására.
	Repülőgép-hordozó: Igazi úszó város, amely rövid hatótávolságú Sky Knight robotrepülők százait képes a levegőbe emelni, valamint támadhat pusztító Blackout rakétaival is, amelyek a robbanás körzetében minden elektronikus rendszert tönkretesznek.

ÉPÜLETEK

	Gyártelep: A szövetséges hadműveletek alapjai a gyárak: csapatokat és járműveket ontó létesítményeket hoznak létre, majd lehetővé teszik a rendelkezésre álló technológiák fejlesztését.
	Kiképzőtábor: A szövetséges gyalogság elsőrangú kiképzőbázisa, amely gyalogság, állatok, képek és specialisták képzésére alkalmas.
	Erőmű: Az erőmű látja el energiával a védelmet és a bázis létesítményeit. Ha nincs elég energia, a termelés leáll.
	Hadiüzem: A páncélautókon keresztül a Mirage tankokig minden a szövetségesek minden szárazföldi járművét a páncélosüzemben szerelik össze.
	Kikötő: A kikötőben épülnek a tengereket uraló hadihajók.

	Légibázis: A légifölény elnyerésének első lépéseként a légibázis előállít mindent, ami repül, tüzel vagy bombákat szór.
	Ércfinomító: A szövetséges gazdaság kulcsfontosságú elemei: a talajkutatók rakományát alakítják kreditekké. Minden finomítóhoz tartozik egy ércgyűjtő.
	Parancsnoki központ: A gyártól távol létesített, magányos parancsnoki központok növelik a befolyási övezetet, és emelik a közelükben tartózkodó egységek technikai szintjét.
	Védelmi iroda: A szuperfegyverek és a fejlett védelmi rendszerek fejlesztéséért a Védelmi iroda felelős, ha sikerül elérni a létesítéséhez szükséges technológiai szintet.
	Többcélú löveg: A bázis alapvető védelmi berendezései, amelyekbe gyalogsági egységek szállásolhatóak be, hogy saját fegyverzetükkel vegyék fel a harcot a támadók ellen.
	Spektrum torony: Fejlett bázisvédelmi eszközök, amelyek a Mirage tankéhoz hasonlóan spektrumdiszperziós löveggel rendelkeznek.
	Kronoszféra: A kronoszféra képes egységek azonnali teleportálására a harcmező tetszés szerinti részére, így komoly taktikai előnyt biztosít. Képes ezen kívül veszélyes helyekre juttatni az egységeket. A teleportálás halálos következményekkel jár a gyalogság számára.
	Protongyorsító: A protonágyú képes egész bázisokat elsöpörni a föld színéről. A szövetségesek végső fegyvere.
	Erődfal: Alapvető védelem. Minden vásárlással a fal egy végpontját szerzed meg. Ha két részt egyenes vonalban egymás mellé helyezel, falat alkotnak.

SZOVJETEK

GYALOGSÁG



Harci medve: A fogságban született, harcra képzett álatok feladata a harc és a felderítés. Sok ellenséges katonáért már halálát fogazott karmaik és felerősített bömbölésük eredményeképpen.



Hadmémők: A legintelligensebb és legjobb műszakisok, akik képesek számítógépek feltörésére, sztabotázaszciók végrehajtására, ellenséges egységek átprogramozására és akár olyan bunkereket is építhetnek, amelyekbe katonák szállásolhatóak be. Önvédelmüket csak egy egyszerű pisztoly jelenti. Nem sok.



Sorkatona: Rosszul képzett, ellenben igen lelkes harcosok, akik az agymosás és a propaganda hatására rendületlenül támadják az ellenség sorait AK-47-esekkel és Molotov-köktéljaikkal. A végsőig hűek az párthoz.



Nhézygalogos: Miután kiélvezik a gulágon töltött évek utáni szabadságot, a brutális légvédelmi gyalogosok hatalmas léghárító lövegekkel és páncélhárító mágneses aknákkal ritkítják Oroszország Anyácska ellenségeit. Lövegeik még hatékonyabbak felszíni célok ellen.



Tesla gyalogos: A Szovjetunió ellenségei rettegnek ezektől a félig mechanikus gyalogosoktól, akiknek fő fegyverzetét halálos Tesla-lövegeik adják. Egyetlen gyenge pontjuk, hogy ha EMI támadást indítanak, nemcsak ellenfeleik, de ők maguk is ideiglenesen védtelenné válnak.



Natasa: A legfejlettebb szovjet kiképzőprogramoknak köszönhetően Natasa a Szovjetunió hőse, aki képes a csaták sorsát megfordítani pusztán megbízható Korszunov puskája lövéseivel. Nagyobb célpontok ellen légitámogatás hívásával veheti fel a harcot, de akár ki is löheti az ellenséges pilótákat, hogy gépeiket megszerezhesse Oroszország Anyácska számára. Amit Natasa szemügyre vesz távcsővén át, halott.

JÁRMŰVEK



Terrorrobot: Komisz, pókformájú robot, amely egyforma elszántsággal támadja a gyalogságot és a járműveket. Képes belülről szétbontani a járműveket, de sztáizissugarával működésekeptelenné is teheti azokat.






Sarló: Eredetileg tömegszállításra fejlesztették ki ezt a lépegető lövegtranyót, és bár erre továbbra is pompásan alkalmas, fő ereje, hogy a harcmezőn képes átszellőzni az akadályok felett.




Kalapács tank: A szovjet fegyveres erők hatékonyságának jelképe. 85 milliméteres simacsövű lövege brutálisan hatékony, erejét pedig az ellenfelétől elszívott energiával fokozhatja.




	Apokalipszis tank: A halál szovjet hírnöke, a hatalmas – és igen lassú – Apokalipszis méltó nevére, mert ha két 125 milliméteres lövege kevésnek is bizonyulna, képes mágneses vonósugarával lánctalpai alá vonszolni gyorsabb ellenfeleit.
	V4 rakétakilövő: A V4 mobil rakétakilövő, amely nagy hatósugárral és komoly töltettel rendelkező rakétákkal pusztít el minden közeli célpontot vagy éppen aknavetői által biztosít területtüzet. A V4 csak álló helyzetből képes tüzelni, ezért nem alkalmas arra, hogy az első vonalban vessék be.
	Szputnyik: A MÉG-re adott válaszként kifejlesztett, de annál kisebb és olcsóbb Szputnyik egy kudarcot vallott űrkutatási kísérlet eredménye. Specialitása megfigyelőállások létesítése, amelyek később teljes előretolt bázisokká fejleszthetők.
	Ércgyűjtő: A nehéz páncélzattal óvott ércszállítók mindennek mondhatók csak elegánsnak nem, de hatékonyan találják meg és gyűjtik be az érceket.
	Mobil Építő Gépezet: A szovjet MÉG hatékonyan szolgálta a kommunista csapatok előretörését változatos körülmények közepette. Megjósolható módon az előrelátó parancsnokok komoly védőkéssel látták el őket. A szovjetek összes hadmozdulatának alapja egy MÉG.

LÉGIESZKÖZÖK

	Ikerrotoros: A két rotorlapáttal ellátott csatahelikoptert hatékonyan vetették be az ellenséges gyalogság, a szovjet dezertőrök vagy akár mindkettő ellen is. Négycsövű rakétavetője és ikergéppuskái alkalmassá teszik támadófeladatokra, de képes tankok vagy gyalogság szállítására is.
	MiG vadászgép: A szovjet légierő ikonikus gépe, a MiG fürgé vadászgép, amely jó eséllel képes minden légitámadást meggyérésére M típusú rakétáinak köszönhetően. A MiG-et joggal tartják a levegő uralkodójának.
	Kirov léghajó: A harci zeppelinek a szovjet légierő büszkeségei. Fedélzetükön többszáz bombát szállítanak, amellyel képesek bármely célpontot elsöpörni a föld színéről. A Kirov lassú ugyan, de rövid időre képes nagy sebességet is elérni, ennek azonban szerkezeti szilárdsága látja kárát.

HADITENGERÉSZET

	Tűskésrája: A gyors támadóegységet a szovjet Tesla-fegyverzet hatékony képviselővel szerelték fel. Habár a legénység nem sejtí, mennyire veszedelmes kombináció ez, a Tűskésrája a gonosz találékonyság terméke akár a felszín alól is képes tüzelni, hogy megbénítsa mindent, ami fegyvereinek hatósugarába esik.
--	---

	Varangy: Kételtű szállítójárművek, amelyek szokatlan módon, egy nagy és meglehetősen pontos ágyú segítségével juttatják el a katonákat bevetési helyükre, miközben légvédelmi lövegeivel nyújt nekik fedezetet.
	Akula tengeralattjáró: A vadásztengeralattjáró felkutatja és megsemmisíti az ellenséges hajókat, majd eltűnik a mélységben. Az Akula többféle célpont ellen is hatékonyan vetheti be számos torpedóját.
	Sorhajó: A Molot V4 rakétarendszer hordozására kifejlesztett sorhajók védtelenek ugyan, miközben rakétákkal árasztják el célpontjukat, de tűzerejüknek kevés dolog képes annyira ideig elleánni, hogy ellentámadást indíthasson.

ÉPÜLETEK

	Gyártelep: A dicső szovjet gyárak sok pompás létesítmény előállítására képesek; fenntartják és fokozzák a szovjet haderők ütőképességét.
	Kaszárnya: Az intenzív fizikai és ideológiai képzés a semmirekellő muzsikok és bűnözők tömegeit hatékony, könnyen pótolható gyalogsággá formálja.
	Reaktor: A szovjet támaszpont dobogó szíve, amely energiával látja el az objektumokat és a termelőeszközöket.
	Hadiüzem: Az önjáró lövegek, a rakétakilövők, a terrorrobotok és tankok mind a hadiüzem futószalagjairól kerülnek a harctérre.
	Hajógyár: A szovjet flottatámaszpontok fokozottan minőségorientált dolgozói a Szovjetunió legjobb és legmegbízhatóbb hajóit bocsátják vízre.
	Légítámaszpont: Ütőképes repülőgépekkel látják el az orosz pilótákat, akik oly nagy számban rajzanak az égen, hogy alkalmanként a napot is elsötétítik.
	Ércfinomító: Az ércfinomítók közönséges sziklákból kincseket állítanak elő, amelyen egy napon egyként osztozik a nép, ki-ki szükségletei szerint. A párt nagylelkűségét bizonyítja, hogy mindegyikhez jár egy ércgyűjtő.



Helyőrség: Ezek a helyőrségek segítik a szovjet előrenyomulást.



Szuperreaktor: Habár döbbenetes energiát képes előállítani, amely sok objektumot működtet és új technológiát fejleszt ki, a szuperreaktor meglehetősen nagyot robban. Pusztulását kevesen élik túl.



Harci labor: Az orosz leleményesség csodája. A harci laboratóriumok állítják elő a legújabb védelmi és támadóeszközöket, így garantálva a végső szovjet győzelmet.



Zúzódaru: A szovjet technológiai fölény egyik bizonyítéka a zúzódaru lehetővé teszi, hogy a parancsnokok kétszeres sebességgel javítsák meg a sérült egységeket, a teljesen haszontalanokat pedig bezúzhatják és maradványaikat kreditre válthatják.



Légvédelmi löveg: Normál légvédelmi lövegek, amelyek a szovjet eget védelmezik.



Őrszem géppuska: A légvédelmi lövegek az eget pásztázzák, az őrlövegek pedig a felszínt, hogy elsöpörjék a szövetséges és birodalmi mocskot.



Tesla-tekercs: Fejlesztett bázisvédelmi eszközök félelmetes elektromos töltettel. A Tesla-gyalogosok képesek a Tesla-tekercsék feltöltésére, amittől azok még hatékonyabbá válnak.



Vasfűggöny: Ez a szuperfegyver megvédelmezi a polgártársakat, mert ideiglenesen sebezhetetlenné teszi őket az ellenség szálnalmas fegyverei számára.



Vákuum implóziós bomba: A Szovjetunió leghatékonyabb fegyvere. A célterületen mindent beszív és megsemmisít, legyen az ember, jármű... vagy egy egész bázis.



Erődfal: Az állami építőipar csodája. Elemeit egyenként kell igényelni az illetékesektől. Hatékonyan tartja a rothadó kapitalizmust odakint, a proletariátust idebent.

A FELKELŐ NAP BIRODALMA

GYALOGSÁG



Robbanódroid: Még a kicsiny mechanikus szitakötők is feláldozzák magukat a hatalmas Josiró császár parancsára. A rombolórobotok megkeresik az ellenséget, rákapcsolódnak a lassabb járművekre, vagy egyszerűen elektromágneses impulzust kibocsátva felrobbannak.



Mérnök: Ügyes szerelők és szabotőrök, akik békeidőben jámbor, hajlongó szakemberek, háborúban azonban a császár seregének nélkülözhetetlen tagjai. Stresszhelyzetben rövid távon képesek gyors sprintre, de nem bírják sokáig az iramot.



Birodalmi harcos: A modern idők számurájai, akik szent katanájukon kívül energiafegyverüket is harcra vetik. Könnyű páncéljukat büszkén viselik ugyan, de sorsuk és kötelességük, hogy tökéletesen engedelmeskedve a császárnak hősi halált haljanak őfelsége szolgálatában.



Tankvadászok: Olyan katonák, akik harci szelleme és fegyverzete lehetővé teszi, hogy gyalogszerrel páncélosokat támadjanak meg. A páncélelhárítók saját maguk által ázott rókalyukakban várják, hogy megtámadhassák az ellenséges tankokat épp csak hordozható hullámfegyvereikkel. Hírük félelmetes.



Sinobi: A sinobik mesteri kémek és orgyilkosok, akik arról híresek, hogy hang nélkül ölnek és akció után egyszerűen felszívódnak. A császár elit orgyilkosai a hagyományos módszereket kedvelik. Surikent, kardot és füstbombát használnak.



Rakétás angyal: A nők nem méltóak a harc dicsőségére. Hacsak nem olyan nők, a legprofibb harci öltözeteket viselik, bénítókorbacsal vannak felszerelve és olyan rakéta-sortűzek leadására képesek, amelyek mindent elpusztítanak útjukban. Ilyenek a rakétás angyalok.







Jurikó Omega: Senki nem tudja, hogyan jött létre Jurikó Omega. Nem is számít. Ami fontos, hogy elméje erejével képes könyörtelenül megsemmisíteni az ellenséget. Jurikó ártalmatlan iskoláslánynak néz ki, de a látszat nem is lehetne csalókébb. Omega igazi szörnyeteg, aki döbbenetes pszionikus hatalmát a Császár szolgálatában használja.

JÁRMŰVEK

	Mecha Tengü: A Tengü többfeladatú vadászgép, amely szabadon alakulhat Repülő Tengüvé és vissza, így 20 milliméteres gépágyújával bármely légi és földi célponttal harcba szállhat.
	Gyors csapatszállító: A birodalmi erők korlátozott létszámuk miatt gyors szállítóeszköze szorultak. Tudósaik válaszul kifejlesztették ezt a kételtű szállítóeszközt, amely tereptárgynak vagy ellenséges járműnek is képes álcázni magát.
	Cunami tank: A császár hadainak fő harckocsijai, a Cunami képesek kételtű egységekké alakulni szükség esetén. Páncéltörő lövege gyengébb ugyan, mint a többi tanké, de különleges Kagami páncélja hatékony védelmet biztosít az ellenséges támadásokkal szemben.
	Lépegető-VX: A Tengühoz hasonlóan a VX szabadon változtatja formáját, így lehet légvédelmi mecha vagy csatahelikopter is, amely rakétasorozatokkal ritkítja a császár ellenségeinek sorait.
	Démonkirály: Kevesen élnek túl az uralkodó robotőre, a Démonkirály szeméből kilövellő halálos radioaktív sugarakat. Képes tankokat szétzúzni talpa alatt és egész hadseregeket salakká olvasztani. A Démonkirály méltó nevéhez.
	Hullámenergia-tüzérség: Ez a mobil tüzérségi egység ballisztikus lövedékek helyett sugárnyalábbal támad, amely akár egész erődotket söpörhet el néhány jólirányzott lövéssel. Feltéve, ha előbb képes teljes energiaszintre töltődni.
	Ércgyűjtő: Páncélozott arató, amelynek az a feladata, hogy megteremtse a császár elit hadseregének fenntartásához szükséges forrásokat. Önvédelmi fegyvere egy kicsi, de hatékony összecusukható löveg.
	Mobil Építő Gépezet: A szovjet és a szövetséges MÉG-ek tanulmányozása nyomán megépült gépezet az említettekhez hasonlóan működik. Bázisokat és katonai központokat hoz létre, hogy növelje őrőlsége birodalmának határait.
	Nanomag: A modern technológia csodája! A nanomagok teherautó-méretű, minden terepen használható eszközök, amelyek másodpercek alatt képesek hatalmas katonai létesítményekké alakulni. Ez lehetővé teszi, hogy a birodalmi hadseregek gyorsan és hatékonyan nyomulhassanak előre új területekre.

HADITENGERÉSZET

	Jari zsebtengeralattjáró: A Yarik két főből álló légénységükkel tökéletesen alkalmasak rajtaütések és felderítési feladatok ellátására, de legjobb fegyverük a személyzetük önfeláldozásának köszönhető kamikazetámadás az ellenséges hajók ellen.
	Úszó Szárny: A gyors és mozgékony Úszó Szárny olyan bombázó, amely képes tengeralattjáróvá alakulni. Aozora levegő-felszín rakétáik víz alól és levegőből is képesek az ellenséges hajók megsemmisítésére.
	Naginata cirkáló: A Birodalmi Haditengerészet hajó elleni eszközei hihetetlen sebességgel mérik be zsákmányukat, majd torpedók egész falkáját lövik ki, így több célpontot is megsemmisíthetnek, mielőtt azok reagálhatnak a támadásra.
	Sógun csatahajó: A Birodalom fenséges Sógunjai nemcsak méltóságteljesek és félelmetesek, hanem döbbenetes tűzerejükkel hatékonyan képesek tömegpusztító csapást mérni bármely partvonalra is. A komoly védelemmel ellátott Sógunok soha, egyetlen esetben sem szorultak csata után még kisebb javításra sem.

ÉPÜLETEK

	Gyártelep: A nyugati gyár birodalmi megfelelője rendelkezik egy különleges tulajdonsággal; képes nanomagokat előállítani a gyors terjeszkedés érdekében.
	Instant dojo: E létesítmény falai közt Josiro engedelmes alattvalóiból rettenthetetlen harcosokat faragnak.
	Instant generátor: A fejlett technológiának komoly energiaszüksége van. Ezt látja el az instant generátor.
	Mecha hangár: A mecha üzem tiszteletreméltó mérnökei flottányi harci mechet építenek, amelyek alkalmasak légi harcok megvívására is.
	Birodalmi dokk: Az óceán feletti uralmat a dokkokban végzett munka alapozza meg. Itt készülnek a tengereket - és a levegőt - meghódító gépezetek.



Ércfinomító: Az ércfinomítók teremtik elő azokat az erőforrásokat, amelyek a hatalmas birodalmi fegyveres erők létrehozásához és fenntartásához szükségesek.



Nanotechnológiai főközpont: A Birodalom technológiai felsőbbrendűségének végső bizonyítéka a nanotechnológiai főállomás, amely képes az egységek és a fegyverrendszerek fejlesztésére.



Védő-VX: Többcélú bázisvédelmi berendezések, amelyek légi és felszíni támadások elhárítására is alkalmasak.



Hullámenergia torony: A hullámenergia tornyokból kibocsátott részecskesugarak megsemmisítenek bármely ellenfelet, ha elég örült ahhoz, hogy megközelítse a császár előretolt bázisait.



Nanoraj kaptár: Semmi nem képes áttörni a nanoraj kaptár védelmén... sem belülről, sem kívülről.



Pszionikus tömegpusztító: A császár parancsára e rettegett berendezés képes megsemmisíteni az ellenség egységeit és járműveit, de akár bázisait is földig rombolja.



Erődfal: E hatékony védműbe oltott építészeti remek elemeit egyenként kell előállítani, elhelyezésükkor pedig törekedni kell a természet harmóniájának megőrzésére is.

TELJESÍTMÉNYTIPPEK

PROBLÉMÁK A JÁTÉK FUTTATÁSÁKOR

- ★ Bizonyosodj meg arról, hogy géped eleget tesz a játék futtatásához szükséges minimális követelményeknek, valamint arról, hogy telepítettet a legfrissebb illesztőprogramokat hangkártyához és videokártyához.
NVIDIA videokártya használata esetén látogasd meg a **www.nvidia.com** honlapot és töltsd le a megfelelőt.
ATI videokártya használata esetén látogasd meg a **www.ati.amd.com** honlapot és töltsd le a megfelelőt.
- ★ Ha a játék lemezes verzióját használod, próbáld meg újratelepíteni a DirectX programot a lemezzről. Ez általában a lemez DirectX mappájában található. Ha rendelkezel internet-hozzáféréssel, látogasd meg a **www.microsoft.com** programot és töltsd le a DirectX legújabb változatát.

ÁLTALÁNOS HIBAELHÁRÍTÁSI TIPPEK

- ★ Ha a játék lemezes változatával rendelkezel és telepítéskor/játék közben nem jelenik meg automatikusan az AutoPlay képernyő, kattints az egér jobb gombjával a lemezmeghajtó ikonjára a My Computer (Sajátgép) mappában és válaszd az AutoPlay pontot.
- ★ Ha a játék futása lassú, próbáld alacsonyabbra állítani a videó és hangbeállításokat az opciók menüjében. A képfelbontás csökkentése szintén javíthatja a teljesítményt.
- ★ Ha játék közben az optimális teljesítmény elérésére törekszel, javasolt, hogy a Windows összes háttérben futó funkcióját kikapcsold (kivéve az EADM alkalmazást).

AZ INTERNETES ALKALMAZÁSOK ESETLEGES PROBLÉMÁI

Ha internetes játék közben problémák lépnek fel a teljesítménnyel, kapcsolj ki minden fájlmegosztó alkalmazást, internetes audós és csvegezőprogramot. Ezek az alkalmazások foglalják sávszélességedet, így a játék akadózhat vagy más, nemkívánatos hatások léphetnek fel.

A játék a következő internetes TCP és UDP portokat használja:

TCP PORTOK:

Javitócsomagok (TCP 80)
IRC társalgás (TCP 6660 – 6669)
Mangler szerverek (TCP 4321)
Voice Chat Port (TCP 3783)
Fő szerver listakérés (TCP 28900)
GP kapcsolatkezelő (TCP 29900)
GP keresőkezelő (TCP 29901)

UDP PORTOK:

Fő szerver UDP szivdobogás (UDP 27900)
Egyedi UDP ping (UDP 13139)
Dplay UDP (UDP 6515)
Lekérdező Port (UDP 6500)

Ha szeretnéd tudni, hogy engedélyezhetnéd ezeken a portokon a játék által megkívánt adatforgalmat, tanulmányozd routered vagy tűzfalad dokumentációját. Ha céges internetkapcsolaton keresztül kívánsz játszani, lépj kapcsolatba a hálózat adminisztrátorával.

TERMÉKTÁMOGATÁS

Ha problémák lépnek fel a játékkal kapcsolatban, az EA terméktámogatás lesz segítségére.

Az EA Help (Segítség) fájl a legtöbb, gyakran előforduló problémára megoldást kínál és tanácsokat tartalmaz a termék megfelelő használatával kapcsolatban.

Az EA Help (Súgó) fájl elérési útvonala: (a játék telepítése után):

Windows Vista esetén nyisd meg a **Start > Games** (játékok) menüt, jobb kattintás a játék ikonján, majd válaszd a megfelelő support (támogatás) hivatkozást a lenyíló menüből!

A Windows régebbi változatai esetén kattints a **Technical Support** (Technikai támogatás) linkre a játék mappájában. A következő menüben: **Start > Programs (Programok)** (vagy **minden program**).

Az EA Help (Súgó) fájl elérési útvonala: (a játék telepítése után):

1. Helyezd a lemezt a DVD-ROM meghajtóba.
2. Kattints kétszer a My Computer (Sajátgép) ikonra az asztalon. (Windows XP esetén kattints a **Start** gombra, majd a (Sajátgép) ikonra).
3. Kattints az egér jobb gombjával a DVD-ROM meghajtóra, amely a játék lemezét tartalmazza, majd válaszd az **OPEN (NYITÁS)** opciót.
4. Nyisd meg a **Support > EA Help > Electronic_Arts_Technical_Support.htm** fájlt.

Ha az EA Help (Segítség) fájlban foglalt információk nem segítenek a probléma megoldásában, kapcsolatba léphetsz az EA technikai támogatásával.

EA TERMÉKTÁMOGATÁS AZ INTERNETEN

Ha rendelkez internet-hozzáféréssel, látogasd meg az EA technikai támogatásának honlapját a következő címen:

<http://eusupport.ea.com>

Itt sok információt találhatsz a DirectX alkalmazásról, a játék kontroleiról, a modemekről, a hálózatokról, valamint a rendszer karbantartásáról és a teljesítményről. Honlapunk naprakész információkat adhat a leggyakrabban fellépő problémákról, a segítséget nyújthat a játékmenettel kapcsolatos kérdések esetén és válaszokat ad a leggyakrabban feltett kérdésekre. Ezek megegyeznek azokkal az információkkal, amelyeket közönségszolgálatunk munkatársai adnak a teljesítménnyel kapcsolatos kérdésekre. Támogató honlapunkat rendszeresen frissítjük, így célszerűbb először odalátogatnod, ha gyors megoldásokat szeretnél.

KAPCSOLAT, TÁMOGATÓKÖZPONT

Ha további segítségre van szükséged és egy munkatársunkkal kívánsz beszélni, hívd fel telefonon terméktámogatási csapatunkat hétköznap délelőtt 9 és délután 5 között.

Telefon: +36 1 50 595 50

<http://termektamogatas.electronicarts.hu>

Email: termektamogatas@ea.com

MEGJEGYZÉS: A támogatóközpont nem ad ki sem kódokat, sem tippeket

A telefon díjszabása megegyezik a szokásossal. Az áráról érdeklődj telefonszolgálatodnál.

Hogy segíts nekünk a probléma megoldásában, hívás előtt készíts jelentést a gépeden a DirectX futásáról. Ezt a következőképpen teheted meg:

Kattints a **Start > Run...** (Start > Futtatás...) pontokra, majd írd be a következőt: dxdiag. Kattints az OK gombra, majd ha a jelentés elkészült, a **SAVE ALL INFORMATION...** (ÖSSZES INFORMÁCIÓ MENTÉSE) pontra és mentsd a jelentést a Windows asztalára.

GARANCIA

MEGJEGYZÉS: Az alábbi garancia csak viszonteladótól vásárolt termék esetén érvényes. Ez a garancia nem vonatkozik az EA boltjában vagy harmadik féltől vásárolt termékekre.

KORLÁTOZOTT GARANCIA

Az Electronic Arts az eredeti termékek vásárlói számára garantálja, hogy ez a PC szoftver termék, a médiahordozó, amin ez a szoftver található és rögzített, mentes a gyártási, előállítási és anyaghibáktól. A garancia a vételi időponttól számított 12 hónapig érvényes. Ez alatt az idő alatt, az Electronic Arts az esetlegesen hibás termékeket kicseréli, amennyiben a hibás médiahordozót a reklamáló elküldi az alább található címre, a vételi számlával, a hiba leírásával és a visszaküldési cím feltüntetésével. A garancia ezeken túl semmilyen más formában nem befolyásolja az egyéb vásárlói jogokat. A garancia nem érvényes magára a szoftverre, amely önmagában került átadásra, és nem érvényes azon médiahordozókra, amelyek sérültek, elhasználódtak, avagy nem megfelelő módon voltak felhasználva.

VISSZATÉRÍTÉSI GARANCIA

Az Electronic Arts kicseréli a sérült médiahordozót, amennyiben a jelenlegi árukészlet ezt lehetővé teszi. Amennyiben az eredeti médiahordozót visszaküldi az EA csomagoláson feltüntetett postacímére, Electronic Arts Magyarország Kft.

1072 Budapest, Rákóczi út 42. Magyarország, a vásárlást igazoló számlával. A küldeményben tüntesse fel a hiba részleteit, nevét, címét, és amennyiben lehetséges, egy telefonszámot, amelyen munkaidőben felvehetjük a kapcsolatot Önnel.

Az Electronic Arts semmiféle garanciát nem vállal, ha a terméket a vásárló másodkézből vásárolta és nem az első végfelhasználó.

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, az EA embléma és a Command & Conquer valamint Red Alert márkanev az Electronic Arts Inc. védjegyei vagy bejegyzett védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Minden jog fenntartva. Minden más védjegy bejegyzett birtokosának tulajdona.

Az MPEG Layer-3 audiókódolási technológiát a Fraunhofer IIS és a THOMSON multimedia engedélyével használtuk.

A RenderWare a Criterion Software Ltd. védjegye vagy bejegyzett védjegye. E szoftver egyes részei a Criterion Software Ltd. és licenctulajdonosai szerzői jogvédelem alatt álló alkotásai, 1998–2008.

WWX01606277MT