

COMMAND & CONQUER™

RED ALERT 3™



OSTRZEŻENIE PRZED EPILEPSJĄ (PADACZKĄ)

Prosimy przeczytać przed uruchomieniem gry lub pozwoleniem dziecku na jej uruchomienie.

Niektóre osoby narażone na działanie migającego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku padaczkowego lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tego ataku lub utraty przytomności może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie niektórych gier komputerowych. Takie przypadłości mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie rozpoznano padaczki, lub które nigdy wcześniej nie doznały ataków padaczkowych. Jeżeli u użytkownika (lub kogoś z jego rodziny) wystąpiły kiedykolwiek objawy padaczki (ataki padaczkowe lub nagle utraty przytomności) spowodowane migotaniem światła, przed rozpoczęciem gry należy zasięgnąć porady lekarza.

Zaleca się, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Gdyby u użytkownika lub jego dziecka wystąpiły podczas gry którekolwiek z następujących objawów: zawroty głowy, zaburzenia wzroku, skurcze mięśni oczu lub innych mięśni, utrata przytomności, zaburzenia błędnika, jakiegokolwiek mimowolne odruchy lub drgawki, należy NATYCHMIAST przerwać grę i skonsultować się z lekarzem.

W CZASIE GRY NALEŻY ZACHOWAĆ NASTĘPUJĄCE ŚRODKI OSTROŻNOŚCI

- ★ Nie siadaj zbyt blisko ekranu. Usiądź w takiej odległości, na jaką pozwala długość kabli.
- ★ O ile to możliwe, graj na niezbyt dużym ekranie.
- ★ Staraj się nie grać, jeśli odczuwasz zmęczenie lub senność.
- ★ Upewnij się, że pomieszczenie, w którym grasz, jest dobrze oświetlone.
- ★ Odpoczywaj co najmniej 10 do 15 minut na każdą godzinę gry.

SPIS TREŚCI

| | |
|--|----|
| OSTRZEŻENIE PRZED EPILEPSJĄ (PADACZKĄ) | 1 |
| INSTALACJA GRY | 2 |
| STEROWANIE | 3 |
| WYŚCIG Z CZASEM | 5 |
| FRAKCJE | 5 |
| ROZGRYWKA | 5 |
| PODSTAWY GRY | 8 |
| WSPÓŁDOWÓDCY | 11 |
| POTYCZKA | 12 |
| GRA ONLINE | 13 |
| JEDNOSTKI | 14 |
| PORADY DOTYCZĄCE WYDAJNOŚCI | 26 |
| CENTRUM POMOCY | 27 |
| CENTRUM POMOCY EA W INTERNECIE | 27 |
| GWARANCJA | 28 |

INSTALACJA GRY

UWAGA: Informacje na temat wymagań systemowych można znaleźć na witrynie polska.ea.com/ra3

INSTALACJA (WERSJA PŁYTOWA):

Aby zainstalować grę, umieść płytę w napędzie i postępuj zgodnie z instrukcjami pojawiającymi się na ekranie.

INSTALACJA (GRY ZAKUPIONE PRZES EA STORE):

UWAGA: Jeśli chcesz uzyskać więcej informacji na temat zakupu wersji cyfrowej gry EA, odwiedź stronę: www.eastore.pl i kliknij odnośnik do Centrum Pomocy.

Po pobraniu gry przez program EA Download Manager pojawi się ikona instalacji. Kliknij ją i postępuj zgodnie z instrukcjami na ekranie.

Gdy proces instalacji zakończy się, uruchom grę bezpośrednio z programu EA Download Manager.

UWAGA: Jeśli po zakupieniu gry chcesz ją zainstalować na innym komputerze, najpierw pobierz i zainstaluj na nim program EA Download Manager, a następnie uruchom aplikację i zaloguj się na swoje konto EA. Wybierz tytuł gry na wyświetlonej liście i kliknij przycisk Start, aby pobrać grę.

INSTALACJA (GRY ZAKUPIONE W SKLEPACH INTERNETOWYCH FIRM TRZECICH):

Skontaktuj się z dystrybutorem cyfrowym, od którego kuponu została gra, aby uzyskać informacje na temat jej instalacji bądź pobrania oraz instalacji kolejnego egzemplarza.

URUCHAMIANIE GRY

ROZPOCZĘCIE GRY:

W Windows Vista™ należy wybrać menu **Start > Gry**, a w starszych wersjach Windows™ menu **Start > Programy** (lub **Wszystkie programy**). (Użytkownicy EA Store muszą uruchomić program EA Download Manager).

UWAGA: W klasycznym menu Start systemu Windows Vista gry znajdują się w menu **Start > Programy > Gry > Eksplorator gier**.

STEROWANIE

Zapamiętaj poniższe komendy i poprowadź swoje armie do zwycięstwa! Kliknij zakładkę skrótów klawiszowych w menu ustawień, aby zmienić sterowanie.

STEROWANIE OGÓLNE

STEROWANIE OGÓLNE

| | |
|--|---|
| Przesuwanie kamery | Klawisze strzałek |
| Szybkie przesuwanie | Kliknięcie prawym przyciskiem i ruch myszką |
| Obrót kamery w lewo/prawo | Klawisze numeryczne 4/6 lub przeciąganie myszy po kliknięciu i przytrzymaniu kółka myszy |
| Zbliżenie/oddalenie kamery | Klawisze numeryczne 8/2 lub kółko myszy |
| Domyślne ustawienie kamery | Klawisz numeryczny 5 lub dwukrotne kliknięcie kółkiem myszy |
| Przeskok do bazy | Klawisz H |
| Stworzenie grupy bojowej | CTRL + klawisz cyfry |
| Przeskok do grupy bojowej | Dwukrotne naciśnięcie klawisza cyfry |
| Menu pauzy | Klawisz ESC |
| Przeskok do wydarzenia na radarze | Klawisz Spacja |
| Tryb punktów nawigacyjnych | Klawisz ALT |
| Tryb sprzedaży | Klawisz Z |
| Tryb naprawy | Klawisz C |
| Zakładka budynków produkcyjnych | Klawisz E |
| Zakładka budynków wsparcia | Klawisz R |
| Zakładka piechoty | Klawisz T |
| Zakładka pojazdów | Klawisz Y |
| Zakładka jednostek powietrznych | Klawisz U |
| Zakładka floty | Klawisz I |
| Przełączanie podgrup jednostek | Klawisz Tab |
| Przełącz na poprzednią podgrupę | Shift + Tab |
| Tryb planowania | Ctrl-Z |

KOMENDY ZAZNACZANIA

| | |
|--|---|
| Zaznacz jednostkę/budynek | Kliknij lewym przyciskiem myszy pojedynczą jednostkę lub kliknij i przeciągnij prostokąt zaznaczenia wokół grupy jednostek. |
| Wybór całej armii | Klawisz Q |
| Zaznaczenie jednostek określonego typu na ekranie | Klawisz W lub dwukrotne kliknięcie jednostki |
| Zaznaczenie jednostek określonego typu na ekranie | Naciśnij dwa razy klawisz W |
| Dodaj do zaznaczenia pojedyncze jednostki | SHIFT + kliknięcie |
| Przełączaj pojazdy wydobywcze | Klawisz N |
| Usuń zaznaczenie pojedynczych jednostek | Naciśnij klawisz Shift i kliknij pole walki lub kliknij prawym przyciskiem myszy w oknie zaznaczenia. |

KOMENDY JEDNOSTEK

| | |
|---|--|
| Przemieszczanie jednostek | Kliknij prawym przyciskiem myszy miejsce docelowe |
| Ruch ofensywny | Klawisz A , kliknięcie prawym przyciskiem myszy miejsca docelowego |
| Ruch tyłem | Klawisz D , kliknięcie prawym przyciskiem myszy |
| Ruch w formacji | Kliknij lewym i prawym przyciskiem myszy, a następnie przeciągnij kursor, aby umieścić formację. |
| Wymuszony ruch | Klawisz G |
| Wymuszony atak | Ctrl i kliknięcie lewym przyciskiem myszy |
| Rozproszenie | Klawisz X |
| Wykorzystanie specjalnej zdolności jednostki | Klawisz F |
| Zatrzymanie jednostek | Klawisz S |
| Postawa agresywna | Alt-A |
| Postawa strażnicza | Alt-S |
| Postawa utrzymania terenu | Alt-D |
| Postawa wstrzymania ognia | Alt-G |

RÓŻNE KOMENDY

| | |
|------------------------------------|--|
| Określ miejsce zbiórki | Zaznacz budynek i kliknij prawym przyciskiem myszy |
| Ustaw znacznik kamery | Ctrl-J, Ctrl-K, Ctrl-L |
| Przełączaj znaczniki kamery | Klawisze J, K i L , |
| Przełączanie interfejsu | Klawisz End |
| Otwórz menu zapisu | Shift-S |
| Otwórz menu wczytywania | Shift-L |
| Zdjęcie z gry | Klawisz F12 |

KOMENDY TRYBU DLA WIELU GRACZY

| | |
|---|--------------------------|
| Znacznik | Klawisz B |
| Szybkie przewijanie powtórki do przodu | Klawisz > |
| Rozmowa głosowa | Klawisz V |
| Przełączenie rozmowy głosowej | Ctrl-V |
| Szybki czat | Klawisz M |
| Rozmowa z sojusznikami | Klawisz Backspace |
| Rozmowa ze wszystkimi | Klawisz Enter |
| Usuń rysunki telestratora | Klawisz Delete |
| Wybierz grubość linii telestratora | Klawisz Insert |
| Wybierz następny kolor telestratora | Klawisz PgUp |
| Wybierz poprzedni kolor telestratora | Klawisz PgDn |



WWW.REDALERT3.COM

WYŚCIG Z CZASEM

Potężne sowieckie mocarstwo padło. Gdy na Kreml wkroczyły siły Aliantów, generał Krukow i pułkownik Czerdenko w desperacji postanowili skorzystać z tajnej, niesprawdzonej jeszcze broni: sowieckiego wehikułu czasu.

W przeciągu jednej chwili zmienili historię, aby doprowadzić Aliantów na krawędź zagłady, a kraj pod rządy pierwszego sekretarza Czerdenki. Jednak stłamszenie potęgi Zachodu pozwoliło na spokojną ekspansję Cesarstwa Wschodzącego Słońca, a cesarz Yoshiro postanowił wybrać ten moment na dokonanie ataku.

Gdy jego armie zagroziły zarówno siłom Aliantów, jak i Sowietów, Krukow i Czerdenko zaczynają kwestionować sens swoich posunięć...

FRAKCJE

ALIANCI

Koalicja państw Zachodu, skupionych na obronie wolnych narodów na całym świecie. Alianci poświęcili całe lata na walkę z agresją Sowietów. Niejeden raz udało im się przetrwać tylko dzięki sile determinacji.

SOWIECI

Totalitarny reżim, którego przywódcy nieustannie dążą do wprowadzenia na całym świecie ustroju komunistycznego. Podstawą ich działań jest wysyłanie na front ogromnych armii złożonych z poborowych i słabo wyszkolonych żołnierzy.

CESARSTWO WSCHODZĄCEGO SŁOŃCA

To pradawna kraina surowej tradycji i futurystycznych technologii. Panujący w niej cesarz Yoshiro postanowił, że nadszedł czas, aby dać światu kilka lekcji grzeczności przy pomocy przeważającej siły ognia.

ROZGRYWKA

Wcielisz się w nowego dowódcę, który rozpoczyna służbę w tym niezwykle ważnym momencie. Będziesz zarządzać surowcami, tworzyć i wyposażać armie oraz realizować cele wyznaczone przez zwierzchników.

POZIOMY TRUDNOŚCI

| | |
|-------------------------------------|---|
| Niski | Lekki wysiłek dla początkujących. |
| Średni | Standardowy tryb dla większości graczy. |
| Wysoki | Dodatkowe utrudnienia dla graczy, którzy chcą się sprawdzić. |
| Brutalny (tylko do potyczek) | Wróg nie popełnia błędów, nie zna strachu i ma więcej surowców. |

SZKOLENIE

Zapoznaj się ze wszystkimi aspektami gry, począwszy od podstawowych, aż po zaawansowane funkcje sterowania podczas gruntownej sesji treningowej.

KAMPANIA

Wybierz frakcję, dla której chcesz walczyć, i rozpocznij długi, krwawy marsz po zwycięstwo! Zalecamy rozpoczęcie gry od kampanii Sowieckiej.

EKRAN GRY



| | |
|----|--|
| 1 | Okno bitwy |
| 2 | Minimapa |
| 3 | Wskaźnik zagrożenia |
| 4 | Zasoby/Kredyty |
| 5 | Liczba punktów dowodzenia |
| 6 | Zakładki produkcji jednostek/wznoszenia budynków |
| 7 | Zaznaczona jednostka/zdolność dodatkowa |
| 8 | Menu dowodzenia |
| 9 | Monitor współdowódcy/rozkazy |
| 10 | Menu ściśle tajnych protokołów |
| 11 | Znacznik punktu nawigacyjnego |

OKNO BITWY

Wznos i ustawiaj budynki, wydawaj jednostkom rozkazy ruchu i ataku, korzystaj ze zdolności specjalnych i nie tylko. W danym momencie w oknie bitwy wyświetlona jest tylko część całej mapy.

UWAGA: W trakcie wykonywania misji w kampanii, na ekranie zawsze wyświetlane są punkty nawigacyjne, aby wskazać Ci drogę do celów.

★ Do przewijania zawartości okna bitwy służą klawisze strzałek.

MGŁA WOJNY

Każda z jednostek ma określone pole widzenia, a widok w oknie bitwy stanowi sumę tego, co widzą Twoje jednostki. Obszar znajdujący się poza tym zasięgiem będzie zasłonięty przez mgłę, skrywając jednostki i budynki wroga. Wyświetlany będzie tylko teren i budynki cywilne. Mgła wojny jest usuwana tylko wtedy, gdy na dany obszar wkroczą Twoje jednostki.

RADAR I MINIMAPA

W prawym górnym rogu ekranu znajduje się minimapa. Bardzo często można na niej dojrzeć ruchy jednostek wroga, zanim pojawią się w oknie bitwy. Przeciwnik może jednak czasem wyłączyć Twój radar i przemieszczać się całkowicie niezauważenie.

| | |
|---|-----------------------------|
| 1 | Nieodkryty teren |
| 2 | Aktualny zasięg okna bitwy |
| 3 | Jednostka lub budynek wroga |
| 4 | Twoja jednostka lub budynek |



CELE MISJI (TYLKO W KAMPAII)

Naciśnij klawisz ESC, aby otworzyć menu misji i przejrzeć jej cele. Aby ukończyć daną misję, musisz zrealizować wszystkie główne zadania. Nie zapomnij, że podczas bitwy cele mogą ulec zmianie. Realizacja dodatkowych zadań nie jest obowiązkowa, ale pozwala zdobyć surowce i inne nagrody.

UWAGA: Kiedy wszystkie podstawowe zadania zostaną wypełnione, misja automatycznie kończy się zwycięstwem. Jeżeli planujesz zrealizować zadania dodatkowe, upewnij się, że zrobisz to zanim wykonasz cel główny.

ZAPISYWANIE I WCZYTYWANIE

Command & Conquer Red Alert 3 wykorzystuje funkcję automatycznego zapisu do rejestrowania postępów w grze i ustawień. Pliki zapisu są nadpisywane bez pytania o zgodę. Rozgrywki dla jednego gracza oraz sieciowe w trybie współpracy można zapisywać ręcznie.

Aby wczytać stan zapisanej wcześniej potyczki, naciśnij **Shift-L**, a następnie wybierz plik zapisu rozgrywki, którą chcesz kontynuować. Zapisane stany rozgrywki można także wczytywać za pośrednictwem głównego menu.

PODSTAWY GRY

Aby odnieść sukces, trzeba zbudować silną bazę, mądrze gospodarować surowcami i zastosować odpowiednią taktykę, która umożliwi pokonanie wszystkich przeciwników.

WZNOSZENIE BUDYNKÓW

Będziesz potrzebować szeregu różnych budynków: do wydobywania rudy, szkolenia żołnierzy, konstruowania pojazdów i nie tylko. Często misję będą rozpoczynać się z samą tylko bazą konstrukcyjną. Jak najszybciej należy rozpocząć wznoszenie pozostałych obiektów bazy.

Aby wzniesić jakiś budynek, zaznacz bazę konstrukcyjną, następnie z menu wyświetlonego po prawej stronie ekranu wybierz ikonę obiektu, który chcesz zbudować. Nad ikoną pojawi się szary zegar. W miarę upływu czasu koszt budowy będzie odejmowany od Twojego zapasu gotówki. Gdy zegar dojdzie do zera, obiekt będzie gotowy do umieszczenia na mapie, a jego ikona zacznie migać.

UWAGA: Jeżeli jakaś ikona będzie wyświetlona na szaro, oznacza to, że nie masz dostatecznej liczby surowców, aby wzniesić dany budynek, albo nie masz dostępu do odpowiedniego rodzaju surowców lub technologii.

- ★ Dla odmianny Sowietci umieszczają budynki od razu i dopiero wtedy są one wznoszone już na miejscu, w którym mają się znaleźć.
- ★ Cesarstwo Wschodzącego Słońca umieszcza na polu walki nanordzenie, które następnie rozpakowują się same.

UWAGA: Jeżeli w trakcie prac zabraknie Ci kredytów, budowa zostanie zatrzymana do czasu uzyskania funduszy. Gdy to nastąpi, prace zostaną automatycznie wznowione.

SZKOLENIE JEDNOSTEK

Gdy wzniesiesz już budynki, takie jak koszary czy fabryki, będziesz mógł za ich pomocą szkolić jednostki bojowe.

WAŻNE: Zanim będzie można szkolić jednostki, trzeba najpierw zbudować obóz szkoleniowy (Alianci), koszary (Sowieci) lub błyskawiczne dojo (Cesarstwo). Na potrzeby niniejszej instrukcji będziemy się trzymać terminu koszary dla każdej z trzech stron.

Aby wyszkolić jednostki, można zaznaczyć odpowiedni budynek lub przejść bezpośrednio do menu budowy. Dostępne jednostki zostaną wyświetlone w postaci ikon. Zaznacz ikonę jednostki do wyszkolenia. Pojawi się szary zegar, wskazujący, ile zajmie to czasu.

UWAGA: Aby wyprodukować kilka obiektów jeden po drugim, wybierz kilka razy ikonę jednostki, która ma zostać utworzona. Na ikonie wyświetlona zostanie liczba wskazująca, ile jednostek zostało zamówionych.

Kiedy jednostka zostanie ukończona, opuści budynek i zamelduje gotowość do służby.

ZASILANIE BAZY

Twoja baza potrzebuje zasilania, by mogła normalnie funkcjonować. Dodając kolejne budynki, trzeba także zadbać o zapewnienie im odpowiedniej mocy. W bazach, w których brakuje zasilania, część budynków i systemów obronnych przestanie działać, a szkolenie i produkcja jednostek bojowych zostanie spowolniona. Twoja baza konstrukcyjna generuje nieco energii, ale musisz wzniesić elektrownie (generatory w przypadku Sowietów, błyskawiczne generatory w przypadku Cesarstwa), aby wytwarzać więcej mocy. Po zbudowaniu elektrowni podniesie się wskaźnik zasilania.

- ★ Aby określić poziom zasilania, jakim w danym momencie dysponujesz, sprawdź wskaźnik zasilania.

WAŻNE: Supergenerator Sowietów dostarcza ogromnej ilości energii i udostępni nowy poziom technologii, ale w przypadku zniszczenia dojdzie do eksplozji, która pochłonie wszystkie znajdujące się w pobliżu budynki i jednostki.

ZASOBY

Produkcja jednostek, wznoszenie budynków i opracowywanie ulepszeń pochłania kredyty. Gdy wybierzesz obiekt lub akcję, która ich wymaga, kredyty będą odejmowane z Twojego konta, aż do uregulowania pełnej kwoty.

- ★ Na początku gry będziesz zwykle dysponować dostateczną liczbą kredytów na wzniesienie podstawowych budynków i wyszkolenie paru jednostek. Aby jednak zwyciężyć, trzeba będzie zdobyć ich więcej.
- ★ Jeżeli zdecydujesz się na wykonanie zadania, które wymaga kredytów, ale Ci ich zabraknie, zadanie zostanie zatrzymane do czasu zdobycia funduszy.
- ★ Aby zdobyć więcej kredytów, znajdź kopalnię rudy i zbuduj w jej pobliżu rafinerię. Każda rafineria dysponuje pojazdem wydobywczym, automatycznie wyszukującym i transportującym rudę, która jest następnie przekształcana w kredyty. Im bliżej rafineria znajduje się kopalni, tym szybciej następuje gromadzenie surowców. Obszar podświetlony na zielono wskazuje idealne miejsce do umieszczenia rafinerii.

ROZWIJANIE TECHNOLOGII

Wiele jednostek może zostać ulepszonych za pomocą rozmaitych technologii, wliczając w to udoskonalone uzbrojenie oraz nowe zdolności. Technologia wyższego poziomu zapewnia dostęp do potężniejszych jednostek. Rozwój technologii przebiega jednak inaczej dla każdej z frakcji.

ALIANCI

Alianci ulepszają wszystko na raz w danej bazie konstrukcyjnej lub ośrodku dowodzenia. Natomiast zakup biura obrony wzmacnia wszystkie systemy obronne bazy. Gdy za pośrednictwem bazy konstrukcyjnej lub ośrodka dowodzenia zakupisz zwiększone upoważnienie wszystkie budynki produkcyjne (i produkowane w nich jednostki) znajdujące się w zasięgu zostaną ulepszone. Następnie będzie można zakupić maksymalne upoważnienie, aby uzyskać dostęp do najpotężniejszej broni. Nie zapomnij o dodatkowych bazach... Rozwinięcie technologii głównej bazy konstrukcyjnej w niczym nie pomoże budynkom rozsiadłym po całej mapie.

SOWIECI

Pragmatyczni Rosjanie zawsze znajdą najprostszą drogę do celu. Sowieci, aby uzyskać dostęp do nowych technologii muszą po prostu wnieść nowe budynki. Budowa supergeneratorsa nie tylko pozwala uzyskać dodatkowe zasilanie, ale dodatkowo udostępnia technologię drugiego poziomu. Następnie można wnieść laboratorium bojowe, które udostępnia najpotężniejsze jednostki.

CESARSTWO WSCHODZĄCEGO SŁOŃCA

Gdzieś pomiędzy metodami Aliantów i Sowietów znajduje się Cesarstwo, które rozwija technologię na bazie poszczególnych budynków. Budynki produkujące jednostki są rozwijane indywidualnie, po opracowaniu ulepszeń. Dzięki temu łatwiej osiągnąć wymagany poziom technologii dla początkowej armii. Trzeba jednak starannie przemyśleć, jakie jednostki rozwijać. Aby uzyskać dostęp do najlepszych ulepszeń, trzeba najpierw wnieść supranokomputer, który nie należy do najtańszych budynków.

ZDOLNOŚCI SPECJALNE I ATAKI KONTEKSTOWE

Wszystkie jednostki piechoty i pojazdy pod Twoją komendą mają jakieś unikalne zdolności. Może to być dodatkowa broń, osłabienie przeciwnika za pomocą specjalnego ataku lub przemiana w całkowicie inną jednostkę.

Jednostki mają podstawową zdolność i zdolność specjalną, którą wykorzystuje się przeciwko wrogom, lub specjalny, jednorazowy efekt, bądź też możliwość przełączania pomiędzy zdolnością podstawową i specjalną. Korzystanie z większości zdolności specjalnych nie pochłania surowców (choć niektóre zdolności ich wymagają), ale wszystkie mają pewien czas odnowienia, który musi upłynąć, zanim będzie z nich można ponownie skorzystać.

★ Aby skorzystać ze zdolności specjalnej, zaznacz jednostkę i naciśnij klawisz **F** lub po prostu kliknij ikonę specjalnej zdolności w oknie jednostki, które znajduje się w prawym dolnym rogu okna bitwy.

Kilka jednostek może także automatycznie zmieniać sposób ataku, w zależności od stacji lub rodzaju przeciwnika. Ataki kontekstowe są zaznaczone, gdy normalny kursor ataku zmienia się w jakiś inny symbol.

WAŻNE: Aby uzyskać więcej informacji o specjalnych zdolnościach i atakach kontekstowych, zajrzyj na witrynę **commandandconquer.com**.

NAPRAWY

Gdy Twoje budynki zostaną uszkodzone przez wroga, trzeba je będzie naprawić. Naprawy pochłaniają pieniądze, ale i tak są tańsze, niż koszt zastąpienia zniszczonego budynku.

Aby naprawić budynek, zaznacz go i naciśnij klawisz **C**.

KONTROLOWANIE JEDNOSTEK

Dobry dowódca wie, kiedy wydać żołnierzom rozkaz do ataku, kiedy kazać im utrzymać teren i kiedy dokonać strategicznego odwrotu. Pierwszorzędny dowódca potrafi wydawać takie rozkazy szybko i jednoznacznie.

PODSTAWY RUCHU

- Ruch** Zaznacz jednostkę (jednostki), które chcesz przemieścić. Następnie wskaż kursorem miejsce w oknie bitewnym, w które mają się udać i kliknij je prawym przyciskiem myszy.
- Atak** Zaznacz jednostkę (jednostki), a następnie wskaż kursorem jednostkę wroga, którą chcesz zaatakować. Kursor zmieni się w ikonę ataku. Kliknij cel prawym przyciskiem myszy.
- Miejsca zbiórki** Aby ustawić miejsce zbiórki dla wszystkich jednostek produkowanych w danym budynku, zaznacz go, a następnie kliknij prawym przyciskiem myszy miejsce, w którym mają się zbierać wojska.

UWAGA: Po ustawieniu miejsca zbiórki, wyszkolone jednostki opuszczają koszary i udają się bezpośrednio do tego punktu.

POSTAWY

Zachowanie jednostek określają postawy. Aby zmienić postawę, zaznacz jednostkę lub grupę i naciśnij odpowiednią kombinację klawiszy.

- Postawa agresywna** **Alt-A.** Twoje jednostki zbliżą się, zaatakują i będą ścigać wszelkie jednostki wroga i budynki, które pojawią się w ich polu widzenia.
- Postawa strażnicza** **Alt-S.** Gdy w polu widzenia Twoich jednostek pojawi się wróg, zbliżą się do niego i zaatakują. Jeśli przeciwnik zostanie zniszczony lub ucieknie, Twoje jednostki wrócą na pozycje wyjściowe. Jest to postawa domyślna
- Postawa utrzymania terenu** **Alt-D.** Twoje jednostki nie będą się ruszać, ale otworzą ogień do wroga, który znajdzie się w ich zasięgu. Ta postawa przydaje się przy korzystaniu ze strategii obronnej lub dla jednostek artylerii.
- Postawa wstrzymania ognia** **Alt-G.** Jednostki, dla których wybrano tę postawę, nie będą odpowiadać ogniem ani ścigać sił wroga. Przydaje się dla jednostek zamaskowanych.

DOŚWIADCZENIE JEDNOSTKI

W miarę przeprowadzania kolejnych ataków na jednostki i budynki wroga, Twój żołnierz będzie zdobywał doświadczenie. Gdy jakaś jednostka zgromadzi dostatecznie dużo doświadczenia, awansuje na nowy poziom. Jednostki weteranów są oznaczone w oknie bitwy za pomocą specjalnych ikon. Jednostki takie sprawują się znacznie lepiej podczas walki.

- Weterani** Zadają więcej obrażeń i są bardziej odporni na ogień wroga, niż normalne jednostki.
- Elita** Zadają więcej obrażeń i są bardziej odporni na ogień wroga, niż jednostki weteranów.
- Bohaterowie** Zadają więcej obrażeń, niż jednostki elitarne, atakują szybciej, są bardziej odporni na ogień wroga i dodatkowo automatycznie leczą się, jeśli tylko nie walczą.

WSKAŹNIK ZAGROŻENIA

Wskaźnik zagrożenia ilustruje intensywność walk. Większy poziom zagrożenia sprawia, że Twoje jednostki, które zdołają przetrwać walkę, będą szybciej zdobywać doświadczenie. Zwiększa także szybkość zdobywania punktów bezpieczeństwa, za które nabywa się ściśle tajne protokoły. Wadą wysokiego poziomu zagrożenia jest ryzyko poniesienia strat od ostrzału przeciwnika.

RUCH W FORMACJI

Gdy zgromadzisz już znaczną armię, warto podzielić swoje jednostki na formacje. Dzięki funkcji przeglądu formacji można automatycznie ustawić jednostki. Formacje poruszają się z szybkością najwolniejszej jednostki.

- * Aby skorzystać z ruchu w formacji, kliknij lewym i prawym przyciskiem myszy i przeciągnij kursor wokół jednostek, aby zmienić ich układ. Twoje wojska automatycznie udadzą się we wskazane miejsce i ustawią w wybranej formacji.

WAŻNE: Spróbuj używać formacji wraz z postawą utrzymania terenu, aby przygotować linię obrony. Rozkaz ruchu można połączyć z przeglądem formacji.

RUCH OFENSYWNY

Gdy wydasz rozkaz ruchu ofensywnego, zaznaczone jednostki udadzą się we wskazane miejsce, zatrzymując się po drodze i walcząc z napotkanymi jednostkami i budynkami wroga. To skuteczny sposób na rozprawienie się z wrogiem albo przeprowadzenie szturmu na bazę.

- * Aby wydać rozkaz ruchu ofensywnego, zaznacz jednostki, naciśnij klawisz **A** i kliknij prawym przyciskiem myszy miejsce, w które mają się udać.

UMIESZCZANIE PIECHOTY W BUDYNKACH



Wiele budynków cywilnych i nie tylko może służyć jako umocnione pozycje ogniowe dla Twojej piechoty. Żołnierze uzyskają dodatkową ochronę oraz premię do zasięgu ataku. Wrogowie, którzy atakują oddziały znajdujące się w budynku, muszą najpierw bardzo poważnie uszkodzić obiekt, a wówczas ukryte w środku jednostki automatycznie go opuszczają.

- ★ Aby wprowadzić piechotę do środka, zaznacz jednostki, a następnie kliknij prawym przyciskiem pusty budynek. Nie wszystkie rodzaje piechoty można wprowadzać do budynków (takie jak psy bojowe, niedźwiedzie bojowe i szturmowcy Tesli).

WAŻNE: Część jednostek dysponuje specjalnymi atakami, które pozwalają niszczyć wrogów ukrytych w budynkach.

SKRZYNIE



Skrzynie to dodatkowe cele. Gdy je rozbijesz, możesz znaleźć coś użytecznego: dodatkowe kredyty, premie do leczenia czy automatyczny awans na wyższe poziomy doświadczenia.

- ★ Aby przejąć skrzynię, rozkaż jednostkom, by przeszły na miejsce, w którym się znajduje.

WSPÓŁDOWÓDCY

Nikt nie rusza do walki samotnie. Podczas kampanii będziesz mieć do pomocy współdowódcę, który może wprowadzić do akcji dodatkowe siły, kontrolowane przez Twojego znajomego lub SI.

WAŻNE: Więcej informacji o trybie współdowódcy na żywo znajdziesz w rozdziale na temat rozgrywki wieloosobowej.

SI WSPÓŁDOWÓDCY

W lewym górnym rogu okna bitewnego wyświetlona jest podobizna Twojego współdowódcy wraz ze schematem sterowania. Naucz się, jak wykorzystywać ich indywidualne cechy i style dowodzenia.

Aby wydać rozkaz swemu współdowódcy, kliknij ikony umieszczone obok jego podobizny.

Zaplanuj atak



Nakazuje współdowódcę zbudowanie znacznych sił do wykorzystania w walce wojskami wroga zgromadzonymi na wskazanym obszarze.

Uderzenie na cel



Wybierz cel, a następnie kliknij ikonę uderzenia na cel, aby współdowódca natychmiast wysłał swoje dostępne siły i go zniszczył.

Zajęcie pozycji



Każ swemu współdowódcy zająć wskazany obszar. Siły współdowódcy możesz podpiąć do swoich, zaznaczając własne jednostki.

Komenda utrzymania



Zostaw swego współdowódcę jego własnym planom. Takie jest domyślne ustawienie. Dodatkowo za pomocą tego rozkazu można anulować inne komendy.

WSKAZÓWKA: Wezwij na pomoc siły współdowódcy, aby stworzyć dywersję, zaatakuj cel drugorzędny lub zajdź z flanki jednostki, z którymi walczysz.

UDERZENIA WSPÓŁDOWÓDCY

Podczas części misji możliwe jest stosowanie specjalnych taktyk, z których może korzystać współdowódca. Uderzenia współdowódcy to doskonały sposób na szybkie przełamanie linii wroga lub niszczenie budynków.

Gdy pojawi się ikona uderzenia, kliknij ją. Sposób uderzenia zostanie wyjaśniony. Aby je przeprowadzić, kliknij przycisk „Wykonaj”.

Uderzenia współdowódcy mogą się pojawić w każdej chwili, więc lepiej się na nie przygotuj.

ŚCIŚLE TAJNE PROTOKOŁY

Każda frakcja ma bogaty arsenał specjalnych mocy wsparcia, które można kupić i wykorzystać, aby błyskawicznie odmienić losy bitwy. Ściśle tajne protokoły mogą być z ofensywne lub defensywne (lub jedno i drugie), ale ich działanie zawsze jest niezwykle spektakularne. Protokoły kupuje się za punkty bezpieczeństwa, które zdobędziesz podczas walki. Można z nich korzystać w dowolnym momencie... ale po każdym musi minąć pewien czas na ich odnowienie.

Aby skorzystać z jakiegoś protokołu, kliknij menu ściśle tajnych protokołów, które znajduje się w lewym dolnym rogu okna bitwy, a następnie wybierz odpowiedni protokół.

- * Podczas bitwy będziesz zdobywać punkty bezpieczeństwa. Można je przeznaczyć na odblokowanie protokołów. Postępy w kierunku zdobycia kolejnego punktu bezpieczeństwa można sprawdzić za pomocą wskaźnika wyświetlonego pod radarem.
- * Protokoły są uporządkowane poziomami. Aby uzyskać dostęp do potężniejszych protokołów, trzeba najpierw odblokować te niższego poziomu.
- * Za każdym razem po użyciu mocy wsparcia trzeba odczekać pewien czas, zanim będzie można z niej ponownie skorzystać.

SUPERBRONIE I BROŃ OSTATECZNA

Podczas niektórych konfliktów dochodzi do wymiany ciosów bronią masowej zagłady, kiedy pojedyncze salwy niszczą całe armie.

Superbronie są generalnie defensywne. Tworzą nieprzenikalne tarcze, które przez pewien czas będą chronić Twoje jednostki przed atakami wroga. Ostateczna broń powoduje ogromne niszczenia na obszarze docelowym, praktycznie niszcząc wszystko na swej drodze. Ostateczna broń sprawdza się idealnie w sytuacji, gdy przeciwnik zajmuje dobrze umocnione pozycje lub kiedy bitwa znalazła się w impasie.

Oba te rodzaje broni wykorzystują dodatkową kolejkę budowy, a po ich użyciu obowiązuje okres odnowienia.

WSKAZÓWKA: Nie ma gwarancji, że użycie jednej z ostatecznych broni będzie oznaczać zakończenie starcia. Lepiej mieć przygotowane siły, aby zająć się ewentualnymi niedobitkami armii wroga.

POTYCZKA

Potyczki to bitwy dla jednego gracza, w których możesz się zmierzyć z jednym lub więcej współdowódców z różnych frakcji. Każdy z nich ruszy do walki korzystając z własnej taktyki. Musisz być gotów do przewidywania ich ruchów i wykorzystania każdej słabości.

- * Wybierz POTYCZKĘ z zakładki POJEDYNEK, aby wejść do poczekalni potyczek. Tutaj, przy pomocy menu można wybrać szereg opcji: liczbę przeciwników, mapy, poziom trudności, zasoby, a następnie własną frakcję i kolor. Kliknij przycisk Rozpocznij, aby ruszyć do walki i zacząć rzeź.

WAŻNE: Aby wczytać zapisaną wcześniej potyczkę, wybierz opcję POTYCZKA, zaznacz pozycję WCZYTAJ, a następnie wybierz zapisaną grę, którą chcesz kontynuować.

GRA ONLINE

DO GRY WYMAGANE JEST POŁĄCZENIE Z INTERNETEM, SIECIOWA AUTORYZACJA ORAZ ZAAKCEPTOWANIE UMOWY LICENCYJNEJ. ABY KORZYSTAĆ Z FUNKCJI SIECIOWYCH, MUSISZ ZAREJESTROWAĆ TĘ GRĘ Z UŻYCIEM ZAŁĄCZONEGO KODU SERYJNEGO. KAŻDĄ GRĘ MOŻNA ZAREJESTROWAĆ TYLKO RAZ. UMOWĘ LICENCYJNĄ, REGULAMIN SERWISU EA ORAZ AKTUALIZACJE MOŻNA ZNALEZĆ NA STRONIE www.ea.pl. ABY ZAREJESTROWAĆ SIĘ W EA, MUSISZ MIEĆ SKOŃCZONE 16 LAT.

EA ZASTRZEGA SOBIE PRAWO DO ZAPRZESTANIA ŚWIADCZENIA USŁUG SIECIOWYCH DO NINIEJSZEJ GRY Z 30-DNIOWYM WYPOWIEDZENIEM OPUBLIKOWANYM NA STRONIE www.ea.pl.

W pojedynku każdy na każdego może uczestniczyć maksymalnie 6 graczy lub 6 zespołów. Bitwa zakończy się w chwili, gdy na mapie pozostanie już tylko jedna strona.

Aby zagrać w trybie online, zaloguj się za pomocą gwiazdy systemu komunikacyjnego, która znajduje się w prawym górnym rogu. Jeżeli nie masz konta EA, zostaniesz poproszony o rejestrację. Z tego miejsca możesz uzyskać dostęp do poczekalni czatowej, listy znajomych oraz przejrzeć otrzymane zaproszenia.

Zamknij połączenie i kliknij opcję Gra online, aby stworzyć rozgrywkę dla wielu osób. Wybierz opcję gry z listy, a następnie ustal numer swojego zespołu, frakcję i kolor. Gdy dołączysz do gry, koniecznie kliknij przycisk gotowości.

Graj Automatyczne wyszukiwanie przeciwników błyskawicznie znajdzie Ci rywala na Twoim poziomie umiejętności.

Dołącz do gry Przeglądaj mecze użytkowników i dołącz do wybranego, klikając go dwa razy.

Załącz grę Wybierz mapę, zasady oraz liczbę graczy, a następnie przekonaj się, czy rywale zdołają Cię pokonać w Twojej własnej grze.

Śledzenie rekordów Przeglądaj swoje statystyki rozgrywek wieloosobowych.

CZAT

Naciśnij klawisz **V**, aby otworzyć czat głosowy i wyświetlić listę komend tekstowych, jak na przykład drwiny. Aby ograniczyć łączność do sprzymierzeńców, naciśnij klawisz **Backspace**. Klawisz **Enter** udostępni czat wszystkim graczom.

Naciskając klawisz **M** możesz wysyłać wiadomości szybkiego czatu. Kliknij wiadomość, którą chcesz wysłać na liście.

ZNACZNIKI

Naciśnij klawisz **B** znacznik tekstowy do zostawiania wiadomości, które będą widzieć tylko Twoi sprzymierzeńcy. Kliknij jakieś miejsce na mapie, aby go umieścić, a następnie kliknij dwa razy znacznik, aby dodać tekst.

WSPÓŁDOWÓDCY KONTROLOWANI PRZEZ GRACZA

Połącz siły z kolegą, aby wspólnie zrealizować dowolną misję w trybie kampanii.

Wybierz misję z kampanii, a następnie wybierz opcję rozegrania jej w trybie współpracy. Poszukaj znajomego w którejś z poczekalni lub na zakładce znajomych. Zaznacz imię i kliknij przycisk Zaprosz. Gdy Twój znajomy przyjmie zaproszenie, rozpocznie się odprawa przed misją.

Aby działać jako współdowódcy, obaj gracze muszą być zalogowani i mieć uruchomioną grę.

BATTLECASTY

Możesz także założyć rozgrywkę wieloosobową jako komentator, a także wczytać powtórkę starej rozgrywki, gdy zaznaczone jest pole dodania komentarza. W ten sposób można opisać ruchy dowódców i ich taktykę, za pomocą pola telestratora, które znajduje się w górnej części ekranu. Wybierz kolor i grubość linii telestratora, a następnie zacznij rysować po mapie.

POWTÓRKI

Battlecasty (i Twoje znaczniki telestratora) zostaną zapisane w pliku powtórki i przesłane na witrynę commandandconquer.com, gdzie zostaną udostępnione w celach edukacyjnych.

★ Aby wczytać powtórkę, wybierz menu profilów opcję Powtórki.

JEDNOSTKI

Pod Twoją komendą znajdzie się szeroki wachlarz jednostek. Każda z nich ma inne przeznaczenie i zdolności specjalne. Kluczem do zwycięstwa jest wiedza o tym kiedy, gdzie i, co najważniejsze, jak je wykorzystać.

ALIANCI

PIECHOTA



Pies bojowy: Psy bojowe to specjalne przeszkolone owczarki niemieckie. Świetnie wyczuwają zasadzki podczas misji rozpoznawczych. Idealnie nadają się do pilnowania najważniejszych miejsc i walki z lekką piechotą. Technologia dźwiękowa Aliantów wzmocniła odgłos ich ujadania, dzięki którym mogą ogłuszać żołnierzy wroga.



Inżynier: Inżynierowie wyglądają niewinnie, ale w podręcznych torbach mają pełno gadżetów, za pomocą których mogą naprawiać lub modyfikować najróżniejsze urządzenia. Potrafią nawet zbudować namiot pierwszej pomocy, w którym opatrywani będą ranni żołnierze. Najlepsi inżynierowie potrafią samodzielnie, w kilka sekund, przejąć kontrolę nad fabryką wroga. Jednak bez należytej ochrony raczej daleko nie zjadą.



Pacyfikator: Pacyfikatorzy stanowią pierwszą linię piechoty Aliantów. Ich wyposażenie przeznaczone jest przede wszystkim do obrony, ale nie brakuje im uzbrojenia ofensywnego. Połączenie strzelb i tarcz policyjnych bardzo często decyduje o wyniku starcia.



Piechota p-pancerna: To ciężka piechota wsparcia, uzbrojona w specjalne wyrzutnie pocisków raketowych typu Javelin przeznaczonych do rażenia pojazdów naziemnych, jak i latających. Jednostka ta może dodatkowo „oznakować” swoje cele, powodując dodatkowe obrażenia.



Szpieg: Szpieg to elegancko ubrany mistrz sztuki maskowania i przebijania się. Może się zakamuflować jako jednostka wroga i z łatwością przeniknąć do jego bazy. Szpiedzy wyruszają na pole walki bez broni, ale ich nieocenione umiejętności pozwalają zdobywać dane wywiadowcze, sabotować bazy przeciwnika, a nawet przekupować jednostki wroga, aby przeszły na ich stronę.



Tania: Gdy cel musi zostać zniszczony za wszelką cenę, Alianci wysyłają Tanię. Sprawność w operowaniu pistoletami maszynowymi i materiałami wybuchowymi pozwala jej mierzyć się niemal z każdym przeciwnikiem na ziemi, wodzie czy w powietrzu. A pas czasu pozwala cofnąć się 10 sekund w przeszłość... gdyby coś poszło nie tak.






POJAZDY







Transporter Przyływ: To niewielki i bardzo zwrotny poduszgowiec, idealny do transportu żołnierzy i udzielania im wsparcia - jest uzbrojony w karabin maszynowy i dwie wyrzutnie torped.



Wielofunkcyjny BWP: Wielofunkcyjny bojowy wóz piechoty to solidny transporter opancerzony wyposażony w różnicową broń. Wyrzutnia rakiet dostosowuje się do uzbrojenia, jakim dysponują przewożeni żołnierze.

| | |
|--|--|
|  | Czołg Strażnik: Stanowi rdzeń jednostek pancernych Aliantów. Jeżeli 90mm armata nie rozwiąże problemu, czołg Strażnik może oznakować cele dla cięższego uzbrojenia Aliantów. |
|  | Czołg Miraż: Jeśli czołg strażniczy jest maczugą, Miraż jest skalpelem. Jest wyposażony w aktywne maskowanie i podwójnie sprzężone działa widmowe, które są w stanie zagotować metal. Aktywny system maskowania można wykorzystać do ukrycia pobliskich jednostek. |
|  | Działo Atena: Atena dysponuje łącznością z laserami zamontowanymi na satelitach, na orbicie. Po oznaczeniu celów jest w stanie sprowadzić na nie niezwykle widowiskowy i niszczyielski deszcz ognia. Satelity są także w stanie na krótki czas zabezpieczyć Atenę przed atakiem. |
|  | Poszukiwacz: Ten nierzucający się w oczy pojazd umożliwia funkcjonowanie sił Aliantów. Poszukiwacze niestrudzenie gromadzą rudę i dostarczają ją do przetworzenia. Mogą się także przekształcić w samowystarczalne posterunki, które umożliwiają rozbudowę baz. |
|  | Pojazd budowniczy (MCV): Pojazdy budownicze są wszechstronnymi i niezwykle wytrzymałymi amfibiami. Mają kluczowe znaczenie dla wznoszenia wysuniętych baz, gromadzenia surowców, produkowania pojazdów wsparcia i szkolenia żołnierzy Aliantów. Zapewnienie ochrony swym MCV to dla dowódcy sprawa najwyższej wagi. |

JEDNOSTKI POWIETRZNE

| | |
|--|---|
|  | Mściciel: Bombowce średniego zasięgu przeznaczone do przeprowadzania uderzeń taktycznych na siły naziemne za pomocą dwóch, naprowadzanych laserowo bomb. |
|  | Kriokopter: Lekki eksperymentalny śmigłowiec uzbrojony w najnowsze osiągnięcia na polu broni obezwładniającej. Jego podstawowe uzbrojenie stanowi promień zamrażający. W specjalnych sytuacjach przydaje się także imponujący promień zmniejszający. |
|  | Myśliwiec Apollo: Myśliwiec przechwytyjący uzbrojony w broń promienistą, rozwijający prędkość 3 machów. Za sterami takich maszyn zasiadają tylko najlepsi piloci Aliantów. |
|  | Bombowiec Stulecia: Te wytrzymałe maszyny są produkowane w U.S.A. Są w stanie przeprowadzić nalot dywanowy i dosłownie zrównać z ziemią obiekt przeciwnika, a następnie rzucić spadochroniarzy, aby dokończyli dzieła. |

FLOTA



Delfin: Wyszkolone i uzbrojone delfiny są w stanie dokonać rozpoznania floty przeciwnika, a nawet zaatakować jednostki wroga za pomocą zakłóaczy dźwiękowych.



Wodolot: Lekki wodolot przeznaczony do zadań rozpoznawczych i eskortowych. Jest jednak uzbrojony w 20mm działko typu Ikar i system zakłócania uzbrojenia.



Niszczyciel szturmowy: Budząca grozę amfibia Aliantów, uzbrojona w potężne działo Gaussa, bomby głębinowe oraz pancierz magnetyczny, który pozwala ściągnąć ostrzał i tym samym uchronić przed nim bezbronne jednostki.



Lotniskowiec: Pływająca forteca, z której mogą startować dywizyjny sond myśliwskich krótkiego zasięgu typu Rycerz Niebios oraz pociski Zaciemnienie, które niszczą całą elektronikę w promieniu wybuchu.

BUDYNKI



Baza konstrukcyjna: Baza konstrukcyjna stanowi podstawową platformę do działań Aliantów. Na nim wznoszone są budynki, w których szkoleni są żołnierze i montowane pojazdy. Pozwala także na wydanie upoważnienia do rozwoju dostępnej technologii.



Obóz szkoleniowy: Centrum szkoleniowe piechoty Aliantów, zwierząt, szpiegów i specjalistów.



Elektrownia: Elektrownie są źródłem energii dla wszystkich budynków i systemów obronnych bazy. Gdy brakuje mocy, produkcja zostaje wstrzymana.



Fabryka pancerna: W fabryce pancernej montuje się wszystkie pojazdy lądowe Aliantów, od transporterów opancerzonych, aż po czołgi typu Miraż.



Port: W portach buduje się flotę, która ma zdominować morza.



Baza lotnicza: Baza lotnicza stanowi pierwszy krok na drodze do uzyskania przewagi w powietrzu. W niej buduje się pojazdy, które latają... strzelają i zrzucają bomby.



Rafineria: Centralny ośrodek gospodarki Aliantów. W rafineriach, ruda dostarczana przez poszukiwaczy jest przekształcana w kredyty. Każda rafineria dysponuje jednym pojazdem wydobywczym.



Ośrodek dowodzenia: Ośrodki dowodzenia to odległe bazy, zlokalizowane poza placem budowy, które pozwalają zwiększać obszar kontroli. Dodatkowo można je wykorzystać do rozwoju technologicznego jednostek, które znajdują się w ich pobliżu.



Biuro obrony: Superbroń i najpotężniejsze systemy obronne znajdują się w sferze kompetencji biura obrony, gdy tylko opracowana zostanie technologia pozwalająca na ich budowę.



Wieżyczka wielofunkcyjna: Podstawowy system obrony bazy. Po wprowadzeniu piechoty do takiej wieżyczki, jej broń zmienia się w zależności od uzbrojenia żołnierzy.



Wieża widmowa: Zaawansowany system obrony bazy, wyposażony w widmowe działo rozpraszające, podobne do armat montowanych w czołgach typu Miraż.



Chronosfera: Chronosfera może błyskawicznie teleportować jednostki w dowolne miejsce na polu bitwy, co zapewnia ogromną przewagę taktyczną. Może także przenosić jednostki we wrogie środowisko. Proces teleportacji jest zabójczy dla piechoty.



Akcelerator protonowy: Niszczyciel baz – akcelerator protonowy to ostatnia deska ratunku Aliantów... i broń ostatecznego rozrachunku.



Mur fortecy: Najbardziej podstawowy system obrony. Każdy zakup udostępnia dwie sekcje muru. Gdy umieścisz dwie sekcje muru w niewielkiej odległości na prostym odcinku, zostaną automatycznie połączone.

SOWIECI

PIECHOTA



Niedźwiedzie bojowe: Te urodzone w niewoli zwierzęta zostały przeszkolone do walki i wykonywania zadań zwiadowczych. Pod ciosami pazurów i od wzmocnionych ryków sowieckich niedźwiedzi bojowych padło już wielu wrogów.



Inżynier: Inżynierami zostają tylko najlepsi i najinteligentniejsi. Włamują się do komputerów wroga, dokonują aktów sabotażu, zmieniają oprogramowanie jednostek wroga i kopią bunkry, w których może się schronić piechota. Ich standardowe wyposażenie obejmuje broń krótką przeznaczoną do samoobrony.



Poborowy: Poborowym brakuje wykształcenia, ale za sprawą warunkowania psychologicznego i solidnej dawki propagandy ruszają do boju z niezwykłym zapałem. W walce posługują się karabinami AK47 i koktajlami Mołotowa.



Kanonier: Kanonierzy, wyzwoleni po wielu latach spędzonych w gułagach, służą swemu krajowi ruszając do boju uzbrojeni w potężne działa przeciwlotnicze i podczepiając miny do pojazdów wroga. Ich działka sprawdzają się jeszcze lepiej przy zwalczaniu celów naziemnych.



Szturmowiec Tesla: Wrogowie Związku Radzieckiego boją się tych zmechanizowanych patriotów i ich potężnych działek Tesla. Ich jedyny słaby punkt ujawnia się, gdy przeprowadzą niszczycielski atak EM, unieruchamiając na pewien czas wroga i samych siebie.



Natasza: Natasza jest efektem zaawansowanego programu szkoleniowego Sowietów i bohaterką Związku Radzieckiego. Mając do dyspozycji tylko wierny karabin Korszunowa i nieskończone pokłady okrucieństwa potrafi odmienić losy bitwy. Do niszczenia większych celów może wezwać wsparcie lotnicze. Celnymi strzałami z karabinu potrafi likwidować pilotów pojazdów, aby żołnierze mogli przejąć je dla Związku Radzieckiego. Cokolwiek znajdzie się na celowniku Nataszy, zginie.

POJAZDY








Terrosonda: Paskudny, przypominający pająka robot, który atakuje piechotę i pojazdy. Lubi się wgryzać i niszczyć cele od środka, ale może także unieszkodliwiać pojazdy za pomocą promienia unieruchamiającego.






Sierp: Maszyny kroczące opracowane pierwotnie do tłumienia buntów. Wciąż doskonale sprawdzają się przy realizacji tego typu zadań. Dodatkowo w drodze do celu są w stanie przeskakiwać nad różnymi przeszkodami.




Czółg Młot: Symbol sowieckiej potęgi, czółg uzbrojony w potężną, gładkolufową armatę 85mm i promień wysysający, który wysysa z wrogów zdrowie i siłę uzbrojenia, wzmacniając potencjał ofensywny Młota.

| | |
|--|---|
|  | Czołg Apokalipsa: Sowiecki zwiastun śmierci. Potężne (i bardzo powolne) czołgi Apokalipsa zasługują na swoją nazwę już dzięki dwóm armatom 125mm, ale jakby ich było mało dysponują także magnetycznym chwytakiem, który pozwala łapać szybszych przeciwników i wciągać ich pod gąsienice. |
|  | Wyrzutnia raket V4: Mobilna wyrzutnia raket V4 wystrzeliwuje potężne pociski balistyczne dalekiego zasięgu, które są w stanie zniszczyć niemal każdy cel, albo rozszepić się na wiązkę granatów moździerzowych i spowodować zniszczenia na znacznym obszarze. V4 nie może strzelać w ruchu i z tego powodu kiepsko nadaje się na broń na pierwszej linii frontu. |
|  | Sputnik: Sputnik to mniejszy, tańszy odpowiednik pojazdu MCV, efekt uboczny nieudanego programu budowy sondy orbitalnej. Teraz specjalizuje się w budowie posterunków nasłuchowych, które można rozbudować w wysunięte bazy. |
|  | Zbieracz rudy: Pojazdy wydobywcze dysponują mocnym pancerzem, ale nie są specjalnie skomplikowane. Nie przeszkadza im to jednak w gromadzeniu i transportowaniu rudy. |
|  | Pojazd budowniczy MCV: Sowiecki MCV od dawna jest narzędziem, które pozwala armii pod najróżniejszymi pretekstami zajmować nowe terytoria. Rozważni dowódcy zawsze wysyłają im do „ochrony” potężną eskortę złożoną z jednostek bojowych. W każdej napaści ze strony sowietów wśród jednostek uderzeniowych znajduje się MCV. |

JEDNOSTKI POWIETRZNE

| | |
|--|---|
|  | Dwuwirnikowiec: Dwuwirnikowy śmigłowiec szturmowy często bywa wykorzystywany do koszenia piechoty wroga lub sowieckich dezertarów... a czasami jednych i drugich. Pojazd jest uzbrojony w poczwórnie sprzężone wyrzutnie raket i podwójnie sprzężone karabiny maszynowe. Dodatkowo jest w stanie przewozić piechotę lub czołg. |
|  | Myśliwiec MiG: MiG jest symbolem potęgi sowieckiego lotnictwa. To szybki myśliwiec przechwytyjący, który jest w stanie pełnić służbę w powietrzu przez bardzo długi czas, głównie za sprawą uzbrojenia, jakie stanowią pociski raketowe typu-M. MiGi cieszą się zasłużoną reputacją maszyn, które dominują na niebie. |
|  | Sterowiec Kirow: Te sterowce bojowe są dumą sowieckich sił zbrojnych. Mogą dostarczyć setki ciężkich bomb w każde miejsce na świecie i zrównać je z ziemią. Kirowy są niezwykle powolne, ale kosztem naruszenia struktury nośnej mogą na krótki czas gwałtownie przyspieszyć. |

FLOTA

| | |
|--|--|
|  | Płazczka: Płazczka stanowi połączenie niezwykle szybkiego okrętu uderzeniowego i sowieckiej broni Tesli (oraz załogi, która nie ma pojęcia jak groźna jest to kombinacja). Pojazd jest wytworem wypaczonego geniuszu - może prowadzić ostrzał w zanurzeniu i razić prądem wszystko, co tylko znajdzie się w jego zasięgu. |
|--|--|



Transportowiec Ropucha: Amphibie transportowe wyposażone w unikalny system desantowy: żołnierze piechoty są wyrzelandiwni z armaty zapewniającej relatywnie wysoką celność. W ten sposób żołnierze mogą szybko nawiązać kontakt bojowy z wrogiem i korzystać ze wsparcia działka przeciwlotniczego montowanego na transporterze.



Okręt podwodny Akula: Te cieszące się zasłużoną sławą okręty podwodne zostały opracowane specjalnie po to, aby odnalazły i zniszczyły jednostki nawodne wroga, a potem bezpiecznie zniknęły w głębinie. Okręty tego typu mają do dyspozycji kilka rodzajów torped przeznaczonych do zwalczania różnych celów.



Pancernik: Pancerniki zostały zbudowane specjalnie jako platformy artyleryjskie do przenoszenia i wstrzeliwania salw rakiet Mołot V4 przeciwko celom naziemnym lub nawodnym. Okręty są wrażliwe na ataki z niewielkich odległości, ale niewiele jest rzeczy, które są w stanie wytrzymać długotrwałą ostrzał z ich rakiet.

BUDYNKI



Baza konstrukcyjna: Wspaniałe sowieckie bazy konstrukcyjne pozwalają wznosić różne przydatne budynki, które umożliwiają radzieckim wojskom działać w terenie i zdobywać nowe obszary.



Koszary: Surowy trening, jaki przeprowadza się w koszarach pozwala przemienić bezwartościowych chłopów i przestępców w budzącą grozę i tanią piechotę.



Generator: Bijące serce sowieckiej bazy; stanowi źródło zasilania wszystkich budynków i umożliwia produkcję.



Fabryka: Z linii montażowych fabryki zjeżdżają samobieżne działa, wyrzutnie rakiet, sondy grozy i czołgi.



Stocznia: W sowieckich stocznich powstają najlepsze i najbardziej niezawodne okręty, budowane przez szczęśliwych robotników kontraktowych.



Lotnisko: Radzieccy piloci panują w niebiosach dzięki potężnym samolotom, które w ogromnej liczbie są konstruowane na lotniskach.



Rafineria: W rafineriach zwykle skały są przekształcane w bogactwo, które pewnego dnia stanie się udziałem wszystkich obywateli. Nowy budynek od razu dysponuje pojazdem wydobywczym.



Posterunek: Dzięki posterunkom sowiecka ekspansja może postępować szybciej.



Supergenerator: Supergenerator to niezrównane źródło energii. Zasilą liczne budynki i udostępnią nowe technologie. Jest jednak dość niestabilny. W przypadku jego zniszczenia, mało kto ma szansę na przetrwanie.



Laboratorium bojowe: Ukoronowanie rosyjskiego geniuszu – laboratoria bojowe. To w nich powstaje najpotężniejsza broń i systemy obronne, które praktycznie zapewniają Sowietom całkowite zwycięstwo.



Dźwąg miazdzący: Dźwąg miazdzący jest jednym z budynków, które zapewniają Sowietom przewagę. Umożliwia dwukrotne zwiększenie szybkości produkcji, pozwala naprawiać uszkodzone jednostki, a także złomować stare, niepotrzebne jednostki i odzyskiwać z nich kredyty.



Działo przeciwlotnicze: Standardowy system obrony bazy. Działo przeciwlotnicze dbają, aby sowieckie niebo było wolne od pojazdów wroga.



Działo strażnicze: Działo przeciwlotnicze strzegą nieba, natomiast dział strażnicze pilnują, aby sowieckiej ziemi nie plugawili swymi butami żołnierze Aliantów i Cesarstwa.



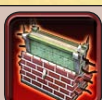
Cewka Tesli: Ulepszony system obrony bazy wyposażony w śmiertelnie groźną broń elektryczną. Szturmowcy Tesli mogą doładowywać cewki Tesli, sprawiając, że stają się jeszcze groźniejsze.



Żelazna kurtyna: Ta superbroń chroni jednostki mechaniczne sprawiając, że przez pewien czas staną się całkowicie niewrażliwi na ataki przeciwnika.



Imploder próżniowy: Najpotężniejsza broń Sowietów. Wszystko, co znajduje się na obszarze rażenia zostanie wessane i zniszczone... ludzie, pojazdy, a nawet całe bazy.



Mur forteczny: Cud inżynierii. Mur wznosi się po kawałku, pojedynczymi segmentami. Dekadencki motłoch zostanie na zewnątrz, proletariat w środku.

CESARSTWO WSCHODZĄCEGO SŁOŃCA

PIECHOTA



Sonda wybuchowa: Nawet najmniejsze sondy są gotowe, aby zginąć na rozkaz boskiego Yoshiro. Sondy wybuchowe dokonują rozpoznania sił wroga, podczepiają się do wolniejszych pojazdów lub uwalniają wyładowanie elektromagnetyczne, dokonując samozniszczenia.



Inżynier: Inżynierowie są sprawnymi mechanikami i sabotażystami. Choć są przebiegłi i pozbawieni honoru, znają się na swoim fachu i pełnią ważną funkcję w rozwijającym się Cesarstwie. W razie konieczności inżynier może pokonać krótki odcinek sprintem, ale potem będzie musiał odpocząć.



Żołnierz Cesarstwa: Współczesny samuraj, wyposażony kataną i potężny karabin energetyczny. Noszenie lekkiego pancerza jest zaszczytem, jednak przeznaczeniem i obowiązkiem każdego żołnierza Cesarstwa jest umrzeć za Cesarza.



Niszczyciele czołgów: To żołnierze wyposażeni w broń do niszczenia pojazdów opancerzonych. Niszczyciele czołgów mogą ukrywać się w wykopanych przez siebie norach, aby potem nagle z nich wyskoczyć i zniszczyć pojazd wroga za pomocą dział uderzeniowych. Wzbudzają powszechny strach.



Ninja: Ninja są mistrzami w sztuce skrytobójstwa i szpiegowania. Potrafią zabić i dosłownie rozpuścić się w powietrzu. Najlepsi zabójcy na usługach Cesarza stosują stare, sprawdzone sposoby: szurikeny, bomby dymne i katany.



Rakietowy anioł: Zaszczyty i honory walki nie są przeznaczone dla kobiet. Chyba, że to niewyżyte dziewczęta ubrane w najnowocześniejsze kombinezony bojowe, uzbrojone w paralizujące bice i wyrzutnie rakiet, które niszczą wszystko, co tylko stanie im na drodze. Takie właśnie są rakietowe anioły.







Yuriko Omega: Nikt nie wie, jak powstała Yuriko Omega. Liczy się tylko to, że siłą umysłu może bezlitośnie i doszczętnie zniszczyć przeciwnika. Nie daj się zwieść powierzchowności niewinnej uczennicy. Yuriko to prawdziwy potwór; korzysta ze swych straszliwych psionicznych mocy w imię Cesarza.






POJAZDY

| | |
|--|---|
|  | Mecha Tengu: Mecha Tengu to pojazd latający spełniający dwa zadania. Może dowolnie przełączać się pomiędzy konfiguracją odrzutowca Tengu i Mecha Tengu, dzięki czemu piloci mogą z równą łatwością atakować zarówno cele w powietrzu, jak i na ziemi za pomocą automatycznego działka 20mm. |
|  | Transporter Szpieg: Do szybkiego i bezpiecznego przewożenia nielicznych sił, naukowcy cesarscy opracowali takie transportowe amfibie, które mogą się maskować jako inne obiekty lub nawet pojazdy wroga. |
|  | Czołg Tsunami: Stanowią podstawę wojsk pancernych Cesarstwa. W razie konieczności mogą się przekształcić w amfibie. Ich uzbrojenie stanowi armata przeciwpancerna, słabsza, niż w przypadku innych czołgów. Specjalne nanodeflektory są jednak w stanie wytrzymać większość ataków. |
|  | Szturmowiec-VX: VX jest odpowiednikiem Tengu - może błyskawicznie przełączać się pomiędzy konfiguracją maszyny kroczącej do zwalczania pojazdów latających i śmigłowcem szturmowym, który ogniem rakiet niszczy wrogiów Cesarza. |
|  | Król Oni: Mało kto zdoła przetrwać ogień z miotaczy promienistych, umieszczonych w oczach Króla Oni, olbrzymiego robota - strażnika cesarstwa. Bez względu na to czy miażdży w potężnych ramionach czołgi, czy topi całe armie, Król Oni zawsze w pełni zasługuje na swą demoniczną nazwę. |
|  | Artyleria falowa: Takie samobieżne haubice nie wyrzucają tradycyjnych pocisków, ale korzystają z niszczycielskich strumieni cząstek, które kilkoma celnymi trafieniami są w stanie zniszczyć nawet fortecę. A jeśli przed oddaniem strzału broń zostanie w pełni naładowana, to efekt będzie znacznie potężniejszy. |
|  | Zbieracz rudy: Opancerzony pojazd wydobywczy przeznaczony do szybkiego gromadzenia surowców, które są niezbędne do produkcji sił zbrojnych Cesarstwa. Dodatkowo są wyposażone w niewielkie, ale skuteczne rozkładane działka. |
|  | Pojazd budowniczy (MCV): Zbudowany na bazie sowieckiego wzoru, cesarski MCV działa praktycznie w ten sam sposób - pozwala zbudować wysuniętą bazę i powiększyć strefę wpływów Cesarza. |
|  | Nanordzeń: Nanordzenie to prawdziwe cuda współczesnej technologii. Te urządzenia mają wielkości ciężarówki, mogą poruszać się w każdym terenie i w ciągu kilku sekund są w stanie przekształcić się w ogromny budynek wojskowy. Dzięki nim siły cesarskie są w stanie szybko i skutecznie przejmować nowe terytoria. |

FLOTA

| | |
|--|---|
|  | Miniokręt podwodny Yari: Lekkie okręty podwodne obsługiwane przez dwóch marynarzy. Przeznaczone głównie do działań rozpoznawczych, ale są uzbrojone w torpedy. Ich najlepszą bronią jest jednak gotowość załogi do przeprowadzenia samobójczego ataku kamikaze na okręt wroga. |
|  | Skrzydło morskie: Skrzydło morskie to szybki i zwrotny bombowiec, który może się przekształcić w okręt podwodny. Pojazd jest uzbrojony w pociski Azozora, które także spełniają dwa zadania, niszcząc cele z powietrza i spod wody. |
|  | Krażownik Naginata: Krażowniki Naginata służą do niszczenia okrętów. Zwykle zbliżają się do ofiar z ogromną szybkością, a następnie odpalają salwę torped, niszcząc kilka celów, zanim ktokolwiek zdąży zareagować. |
|  | Pancernik Shogun: Dostojny okręt flagowy Cesarstwa. Pełni zarówno funkcje reprezentacyjne, jak i bojowe. Shogun jest bronią masowej zagłady, ostrzeliwuje linie wybrzeża nie pozostawiając nawet kamienia na kamieniu. Pancerniki Shogun zawsze mają silną eskortę i po żadnej bitwie w historii nie wymagały niczego innego, niż tylko drobnych napraw. |

BUDYNKI

| | |
|--|--|
|  | Baza konstrukcyjna: Cesarski odpowiednik znanej z Zachodu bazy konstrukcyjnej dysponuje unikalną cechą: ma możliwość tworzenia nanordzeni, które umożliwiają błyskawiczną ekspansję na nowe tereny. |
|  | Błyskawiczne dojo: Chętni poddani Yoshiro przechodzą rygorystyczne szkolenie w błyskawicznym Dojo i opuszczają je jako żołnierze, którzy nie znają strachu. |
|  | Błyskawiczny generator: Zaawansowana technologia wymaga znacznej mocy. To jest zadanie, które wypełniają błyskawiczne generatory. |
|  | Hangar mechów: Honorowi technicy w hangarach mechów budują całe floty mechów bojowych. Wiele z nich może przyjmować postać latającą. |
|  | Stocznia imperialna: Panowanie nad oceanami zaczyna się stoczni, gdzie powstają imponujące pojazdy nawodne (i latające). |



Rafineria: W rafineriach przetwarzane są surowce niezbędne do tworzenia i utrzymania cesarskich armii.



Supernanokomputer: Główny supernanokomputer stanowi ukoronowanie technologicznej przewagi Cesarstwa i pozwala na ulepszanie jednostek i broni do maksymalnego poziomu.



Obrońca-VX: Różnorodne systemy obrony bazy, które mogą się przekształcać w postać do zwalczania jednostek latających lub naziemnych, w zależności od potrzeb.



Wieża falowa: Promienie wystrzeliwane przez wieże falowe są w stanie przeciąć na pół każdego wroga, który będzie na tyle głupi, aby zaatakować wysuniętą bazę Cesarstwa.



Gniazdo nanoraju: Żaden atak nie jest w stanie pokonać osłony wytworzonej przez gniazdo nanoraju... i nic, co znajduje się w jej wnętrzu nie zdoła stamtąd uciec.



Psoniczny decymator: Na rozkaz Cesarza uwolniona zostaje straszliwa moc psonicznego decymatora, który całkowicie niszczy wroga, jego pojazdy i bazy.



Mur forticy: Wspaniałe dzieło architektury i doskonały system obrony. Mury wznosi się segmentami w harmonii z naturą.

PORADY DOTYCZĄCE WYDAJNOŚCI

PROBLEMY PODCZAS GRY

- ★ Upewnij się, że Twój komputer spełnia minimalne wymagania systemowe gry, oraz że posiadasz zainstalowane najnowsze sterowniki karty graficznej i karty dźwiękowej:
Jeśli posiadasz kartę graficzną NVIDIA, odwiedź www.nvidia.pl, aby pobrać sterowniki.
Jeśli posiadasz kartę graficzną ATI, odwiedź www.ati.amd.com, aby pobrać sterowniki.
- ★ Jeśli korzystasz z wersji płytowej gry, spróbuj zainstalować moduł DirectX z płyty. Zazwyczaj można go znaleźć w folderze DirectX w głównym katalogu. Jeśli posiadasz dostęp do Internetu, możesz odwiedzić stronę www.microsoft.com, aby pobrać najnowszą wersję modułu DirectX.

OGÓLNE WSKAZÓWKI PRZY ROZWIĄZYWANIU PROBLEMÓW

- ★ Jeśli korzystasz z wersji płytowej niniejszej gry i ekran autoodtworzenia nie pojawia się samoczynnie po włożeniu płyty do napędu, kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę napędu w oknie „Mój komputer” i wybierz autoodtworzenie.
- ★ Jeśli gra działa powoli, spróbuj zmienić niektóre ustawienia dźwięku i grafiki w menu opcji gry. Zmniejszenie rozdzielczości ekranu umożliwia zwykle zwiększenie wydajności gry.
- ★ W celu uzyskania optymalnej wydajności możesz wyłączyć inne aplikacje działające w tle bądź program antywirusowy w systemie Windows.

PROBLEMY Z WYDAJNOŚCIĄ PODCZAS GRY W INTERNECIE

Aby uniknąć braku płynności podczas gry w Internecie, wyłącz przed uruchomieniem gry wszelkie komunikatory oraz aplikacje do współużytkowania plików i strumieniowania audio. Tego typu aplikacje mogą zmonopolizować zasoby pasma połączenia, powodując opóźnienia lub inne niepożądane efekty w grze.

Gra wykorzystuje następujące porty TCP oraz UDP podczas gry w Internecie:

PORTY TCP:

Aktualizacja (TCP 80)
Czat IRC (TCP 6660 - 6669)
Usługi zarządzania (TCP 4321)
Port komunikacji głosowej (TCP 3783)
Główna lista serwerów (TCP 28900)
Menedżer łączności (TCP 29900)
Menedżer wyszukiwania (TCP 29901)

PORTY UDP:

Ping do głównego serwera UDP (UDP 27900)
Niestandardowe pingi UDP (UDP 13139)
Dplay UDP (UDP 6515)
Port kwerendy (UDP 6500)

Zapoznaj się z dokumentacją swojego routera lub zapory internetowej, aby uzyskać informacje na temat udostępniania tych portów podczas gry. Jeśli chcesz grać w biurowej sieci internetowej, skontaktuj się ze swoim administratorem sieci.

CENTRUM POMOCY

W razie kłopotów z niniejszą grą skontaktuj się z Centrum Pomocy EA.

Ponadto, plik pomocy EA zawiera rozwiązania najczęstszych problemów i odpowiedzi na pytania dotyczące prawidłowego używania tego produktu.

Aby otworzyć plik pomocy EA (gdy gra jest już zainstalowana):

Użytkownicy systemu Windows Vista powinni wejść do menu **Start > Gry**, kliknąć ikonę gry prawym przyciskiem i wybrać odpowiedni odnośnik z menu rozwijanego.

Użytkownicy wcześniejszych wersji systemu Windows powinni kliknąć odnośnik **Pomoc techniczna** w katalogu gry, który znajduje się w menu **Start > Programy** (lub **Wszystkie programy**).

Aby otworzyć plik pomocy EA (gdy gra nie jest jeszcze zainstalowana):

1. Włóż płytę z grą do napędu DVD-ROM.
2. Kliknij dwukrotnie ikonę „Mój komputer” na pulpicie. (W przypadku systemu Windows XP, konieczne może być kliknięcie przycisku **Start**, a następnie ikony „Mój komputer”).
3. Kliknij prawym przyciskiem myszy napęd DVD-ROM, w którym znajduje się płyta z grą, a następnie wybierz opcję „Otwórz”.
4. Otwórz plik **Support > European Help Files > Electronic_Arts_Technical_Support.htm**.

Jeśli pomimo informacji zawartych w pliku EA Help wciąż napotykasz problemy, skontaktuj się z Centrum Pomocy EA.

CENTRUM POMOCY EA W INTERNECIE

Jeśli masz dostęp do Internetu, odwiedź stronę Centrum Pomocy EA pod adresem:

<http://eapo-new.custhelp.com>

Znajdziesz tu wiele informacji na temat DirectX, kontrolerów gry, modemów i sieci, a także informacje o zwykłej konserwacji systemu oraz wydajności. Nasza strona zawiera aktualne informacje dotyczące najczęściej występujących problemów, pomoc związaną z daną grą oraz odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania (FAQ). Z tych samych informacji korzystają nasi technicy podczas rozwiązywania problemów z działaniem gry. Aktualizujemy naszą stronę pomocy codziennie, jeśli zatem szukasz szybkiego rozwiązania, zajrzyj najpierw tam.

KONTAKT Z CENTRUM POMOCY

Jeśli mimo to wciąż potrzebujesz pomocy, skontaktuj się z naszym zespołem telefonicznie (od poniedziałku do piątku w godzinach 9:00 – 17:00).

Telefon: +48 22 852 27 30

UWAGA: Centrum Pomocy nie oferuje informacji dotyczących kodów, sposobu przejścia danej gry, itp.

Fax: +48 22 843 62 69

Koszt połączenia naliczany jest zgodnie z obowiązującym cennikiem operatora telefonicznego.

Aby pomóc nam lepiej zdiagnozować dany problem, przed skontaktowaniem się z nami wygeneruj raport diagnostyczny DirectX Twojego komputera:

Kliknij **Start > Uruchom...** i wpisz dxdiag. Kliknij OK, następnie, gdy raport będzie już gotowy, kliknij **ZAPISZ WSZYSTKIE INFORMACJE...** i zapisz raport na pulpicie Windows.

GWARANCJA

UWAGA: Poniższe gwarancje mają zastosowanie jedynie do produktów w sprzedaży detalicznej. Nie odnoszą się do produktów sprzedawanych w sieci, za pośrednictwem EA Store lub firm trzecich.

OGRANICZONA GWARANCJA

Electronic Arts gwarantuje nabywcy oprogramowania, że nośnik, na którym oprogramowanie zostało zapisane, będzie wolny od wad mechanicznych i wykonania w okresie 12 miesięcy od daty zakupu. Przez ten czas uszkodzone nośniki będą wymieniane, pod warunkiem odesłania oryginalnego nośnika wraz z dowodem zakupu, opisem uszkodzenia i adresem zwrotnym do Electronic Arts Polska, ul. Ilżecka 26, 02-135, Warszawa. Gwarancja jest dodatkiem i w żaden sposób nie ogranicza praw ustawowych. Gwarancja nie obejmuje samego oprogramowania, które jest dostarczane bez gwarancji, jak i nośnika, jeśli był używany niewłaściwie, został uszkodzony, bądź był nadmiernie eksploatowany.

Electronic Arts nie obejmuje gwarancją produktów zakupionych z drugiej ręki (gdy konsument nie jest pierwszym użytkownikiem produktu).

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, logo EA oraz Command & Conquer są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawnych właścicieli.

Technologia kodowania dźwięku MPEG Layer-3 użyta na licencji Fraunhofer IIS oraz THOMSON multimedia.

RenderWare jest znakiem towarowym lub zastrzeżonym znakiem towarowym Criterion Software Ltd. Elementy tego oprogramowania są chronione prawami autorskimi 1998-2007 Criterion Software Ltd. oraz jego licencjodawców.

WWX01606277MT