

COMMAND & CONQUER™

RED ALERT 3™



AVISO DE EPILEPSIA

Leia antes de utilizar este jogo ou permitir a sua utilização por crianças.

Algumas pessoas são susceptíveis a ataques epiléticos ou perda de consciência quando expostas a certos padrões de luz ou luzes intermitentes no seu dia-a-dia. Estas pessoas podem sofrer um ataque enquanto vêem televisão ou jogam determinados jogos de vídeo. Isto pode acontecer mesmo que essa pessoa não possua qualquer historial médico de epilepsia ou nunca tenha sofrido ataques epiléticos. Se sofre destes sintomas ou existe alguém na sua família que demonstra alguns sintomas relacionados com a epilepsia (ataques ou perda de consciência) quando são expostos a luzes intermitentes, consulte o seu médico antes de jogar.

Aconselhamos os pais a controlar a utilização de jogos de vídeo pelos seus filhos. Se sentir ou verificar que o seu filho demonstra qualquer dos seguintes sintomas: tonturas, visão alterada, espasmos visuais ou musculares, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento ou convulsão involuntários, ao jogar um jogo de vídeo, pare IMEDIATAMENTE de jogar e consulte o seu médico.

PRECAUÇÕES A TOMAR DURANTE A UTILIZAÇÃO

- ★ Não fique demasiado perto do ecrã. Sente-se a uma boa distância do ecrã, tão longe quanto o comprimento do cabo o permitir.
- ★ De preferência, jogue num ecrã pequeno.
- ★ Evite jogar se estiver cansado ou não tiver dormido o suficiente.
- ★ Certifique-se de que a sala em que está a jogar está bem iluminada.
- ★ Descanse pelo menos 10 a 15 minutos por hora enquanto estiver a jogar jogos de vídeo.

ÍNDICE

AVISO DE EPILEPSIA	1
INSTALAR O JOGO	2
COMANDOS GERAIS	3
SEM TEMPO A PERDER	5
FACÇÕES	5
JOGAR O JOGO	5
ELEMENTOS BÁSICOS DO JOGO	8
COMANDANTES DE I.A.	11
SKIRMISH (ESCARAMUÇA)	12
MULTIJOGADOR	12
UNIDADES	14
DICAS DE DESEMPENHO	25
APOIO AO CLIENTE	27
APOIO AO CLIENTE EA NA INTERNET	27
GARANTIA	28

INSTALAR O JOGO

NOTA: Para saber os requisitos do sistema, consulte electronicarts.co.uk.

Para instalar (utilizadores com disco):

Para instalar o jogo, introduza o disco na sua unidade de disco e siga as instruções que aparecem no ecrã.

Para instalar (utilizadores Loja EA):

NOTA: Se pretender obter mais informações sobre a compra de downloads directos da EA, visite a www.eastore.ea.com e faça clique MAIS SOBRE DOWNLOADS DIRECTOS.

Depois do jogo ter sido descarregado pelo EA Download Manager, faça clique sobre o ícone de instalação apresentado e siga as instruções do ecrã.

Execute o jogo (quando terminar a instalação) directamente através do EA Download Manager.

NOTA: Se já tiver comprado um título e pretender instalá-lo num outro PC, primeiro descarregue e instale o EA Download Manager no outro PC e, em seguida, execute a aplicação e inicie a sessão com a sua conta EA. Selecione o título pretendido da lista apresentada e faça clique sobre o botão início para descarregar o jogo.

Para instalar (Utilizadores online de terceiros):

Contacte o retalhista onde adquiriu este jogo, para obter informações sobre a instalação do jogo ou sobre como efectuar uma transferência e reinstalação de uma outra cópia.

COMEÇAR A JOGAR

Para iniciar o jogo:

Os jogos no Windows Vista™ estão localizados no **Menu Início > Jogos** e nas versões anteriores de Windows™ no menu **Início > Programas** (ou **Todos os Programas**) situado no canto inferior esquerdo do ecrã. (Os utilizadores da Loja EA precisam de ter o EA Download Manager a funcionar.)

NOTA: No estilo de menu Iniciar Clássico do Windows Vista, os jogos encontram-se em **Iniciar > Programas > Jogos > Explorador de Jogos**.

COMANDOS GERAIS

Memoriza os comandos que se seguem e conduz os teus exércitos à vitória! Clica no separador de teclas de atalho no menu Settings (Definições) para personalizares os teus controlos.

JOGO EM GERAL

CONTROLOS GERAIS

Percorrer câmara	Teclas de seta
Percorrer depressa	Clique com o botão do lado direito e arrastar o rato
Rodar câmara para a esquerda/direita	Teclado numérico 4/6 ou arrastar clicando e largando a roda do rato
Aumentar/reduzir o zoom da câmara	Teclado numérico 8/2 ou utilize a roda do rato
Repor a câmara	Teclado numérico 5 ou clique duas vezes na roda do rato
Saltar para a base	Tecla H
Criar Grupo de Controlo	CTRL + tecla de número
Saltar para o Grupo de Controlo	Dois toques na tecla de número
Menu Pause/Objectives (Pausa/Objectivos)	Tecla ESC
Saltar para o evento do radar	ESPAÇO
Modo Waypoint (Ponto de passagem)	ALT
Modo Sell (Vender)	Tecla Z
Modo Repair (Reparar)	Tecla C
Separador Production Structure (Estrutura de produção)	Tecla E
Separador Support Structure (Estrutura de apoio)	Tecla R
Separador Infantry (Infantaria)	Tecla T
Separador Vehicle (Veículo)	Tecla Y
Separador Aircraft (Avião)	Tecla U
Separador Navy (Marinha)	Tecla I
Percorrer sub-grupo da unidade	Tab
Percorrer sub-grupo da unidade anterior	Shift + Tab
Modo de planeamento	Ctrl-Z

COMANDOS DE SELECÇÃO

Seleccionar unidade/estrutura/menu Open (Abrir)	Clique com o botão esquerdo do rato numa única unidade ou clique e arraste uma caixa em volta de um grupo de unidades.
Seleccionar todo um exército	Tecla Q
Seleccionar tipo de unidade no ecrã	Tecla W ou clique duas vezes na unidade
Seleccionar tipo de unidade no campo de batalha	Dois toques na tecla W
Adicionar unidades individuais à selecção	Shift -clique
Percorrer os colectores de minério	Tecla N
Anular a selecção de uma unidade individual	Shift -clique no campo de batalha ou clique com o botão direito do rato na janela de selecção.

COMANDOS DA UNIDADE

Mover unidades	Clique com o botão direito do rato no destino
Ação de ataque	Tecla A , clique com o botão direito do rato no destino
Movimento Inverso	Tecla D , clique com o botão direito do rato
Movimentação de Formação	Clique com o botão direito e esquerdo do rato e arrastar para colocar a formação
Movimento Força	Tecla G
Ataque em força	CTRL -clique
Scatter	X
Utilizar habilidade especial da unidade	Tecla F
Parar unidades	Tecla S
Postura Aggressive (Agressiva)	ALT-A
Postura Guard (Defensiva)	ALT-S
Postura de Hold Ground (Protecção de Posição)	ALT-D
Postura de Hold Fire (Cessar-Fogo)	ALT-G

COMANDOS DIVERSOS

Definir ponto de reunião	Seleccionar uma estrutura e clicar com o botão direito
Definir favorito da câmara	CTRL-J, K, L, ;
Percorrer favoritos da câmara	J, K, L, ;
Alternar Visor frontal	END
Abrir o menu Save (Guardar)	SHIFT-S
Abrir o menu Load (Carregar)	SHIFT-L
Captura de ecrã	F12

COMANDOS MULTIJOGADORES

Sinalizador	Tecla B
Avanço rápido da repetição	Tecla >
Chat de voz	Tecla V
Alternar chat de voz	CTRL-V
Chat Rápido	Tecla M
Chat com os aliados	TECLA DE RETROCESSO
Chat com todos	ENTER
Apagar desenhos do Telestrator	DELETE
Seleccionar a largura da linha do Telestrator	INSERT
Seleccionar a cor seguinte do Telestrator	PGUP
Seleccionar a cor anterior do Telestrator	PGDN



WWW.REDALERT3.COM

SEM TEMPO A PERDER

O poder soviético caiu. À medida que as Forças Aliadas marcham para o Kremlin, o General Krukov e o Coronel Cherdenko recorrem desesperadamente a uma arma secreta não testada: a Máquina do Tempo Soviética. Num momento implacável, reescrevem a História para colocarem os *Aliados* à defesa, sob a liderança do Primeiro Cherdenko. Mas a dispendiosa supressão dos poderes ocidentais permitiu que o Império do Sol Nascente se expandisse sem controlo e o divino Imperador Yoshiro escolheu este momento para atacar. À medida que os teus exércitos imperiais ameaçam aniquilar as forças dos Aliados e dos Soviéticos do mapa, Krukov e Cherdenko começam a questionar a sensatez das suas acções...

FACÇÕES

ALIADOS

Uma coligação de países ocidentais, unidos na defesa dos povos livres do mundo, os Aliados passaram anos a combater contra a agressão soviética, prevalecendo muitas vezes devido à extrema determinação.

SOVIETES

Um regime totalitário, cujos líderes impõem uma agenda imparável concentrada em alcançar um estado comunista global, principalmente através da colocação em campo de exércitos avassaladores de brutamontes mal treinados.

IMPÉRIO DO SOL NASCENTE

Uma terra antiga de tradições rígidas e tecnologias futuristas; o seu amado Imperador Yoshiro decidiu que estava na altura de ensinar ao mundo algumas lições sobre civismo... através de um poder de fogo superior.

JOGAR O JOGO

És um comandante novo, pressionado para o combate nesta união crítica. A tua missão consiste em gerires os recursos, criares e equipares os teus exércitos e lebares a cabo os objectivos que os teus superiores te transmitem.

NÍVEIS DE DIFICULDADE

Easy (Fácil)	Um exercício ligeiro para os novatos.
Medium (Médio)	O modo padrão para a maior parte dos jogadores.
Hard (Difícil)	Extra doloroso e difícil para os jogadores que querem ser postos à prova.
Brutal (só Escaramuças)	O inimigo não comete erros, não mostra medo e tem melhores recursos.

TUTORIAL

Familiariza-te com todas as facetas do jogo, dos conhecimentos básicos aos comandos avançados numa missão de treino completa.

CAMPAIGN (CAMPAINHA)

Selecciona a facção pela qual pretendes combater e começa a longa e sangrenta marcha para a vitória! A campanha soviética é recomendada como ponto de partida.

O ECRÃ DO JOGO



1	Janela da batalha
2	Mini-mapa
3	Indicador de ameaça
4	Recursos/Créditos
5	Número do Ponto de comando
6	Separador de construção de unidade/estrutura
7	Unidade/habilidade secundária seleccionada
8	Menu de comando
9	Monitor/ordens do Co-Comandante
10	Menu Top Secret Protocols (Protocolos ultra-secretos)
11	Marcador de ponto de passagem

JANELA DE COMBATE

Constrói e coloca estruturas, ordena as tuas unidades para se movimentarem e atacarem, utiliza poderes especiais e muito mais. A Janela de Combate apresenta sempre apenas uma parte do mapa geral.

NOTA: Durante missões de Campaign (Campanha), os marcadores de percurso aparecem sempre no ecrã para te guiar até aos teus objectivos.

★ Utiliza as teclas de seta para percorrer a janela Battle (Batalha).

O FOG OF WAR (NEVOEIRO DE COMBATE)

Cada unidade tem um campo de visão, portanto o que se vê na Janela de Combate é a soma daquilo que todas as unidades conseguem ver. As áreas para além deste alcance são cobertas por uma bruma, que esconde as unidades e estruturas inimigas, revelando apenas terrenos e edifícios civis. O Nevoeiro de Combate só é removido quando as tuas unidades regressam à área.

RADAR MINI-MAP (MINI-MAPA RADAR)

No canto superior direito do ecrã encontra-se o mini-mapa. Frequentemente revela os movimentos das tropas inimigas antes de as localizares na janela Battle (Batalha), mas alguns inimigos podem desactivar o teu radar e movimentar-se sem serem vistos.

1	Terreno Inexplorado
2	Alcance Actual da Janela de Combate
3	Unidade ou Estrutura Inimiga
4	A tua unidade ou estrutura



MISSION OBJECTIVES (CAMPAIGN ONLY) (OBJECTIVOS DA MISSÃO (SÓ CAMPANHA))

Prime a tecla ESC para abrires o menu Mission (Missão) e reveres os teus objectivos. Tens de completar todos os teus objectivos primários para completar uma missão. Não te esqueças que os teus objectivos podem mudar durante o decorrer da batalha. A conclusão de objectivos de bónus é opcional, mas oferece-te recursos adicionais e outras recompensas.

NOTA: Quando todos os objectivos principais forem completados, a missão termina automaticamente com uma vitória. Se planeares concluir os objectivos de bónus, fá-lo antes de completares o objectivo principal final.

GUARDAR E CARREGAR

Command & Conquer Red Alert 3 utiliza uma função de gravação automática que guarda automaticamente os progressos e definições do jogo, substituindo os jogos guardados sem confirmação. Também podes guardar jogos para um jogador e cooperativos online manualmente.

Para carregares um jogo previamente guardado ou Escaramuça, prime **Shift-L** e, em seguida, selecciona a gravação do jogo que pretendes continuar. Também podes carregar jogos a partir do menu principal.

ELEMENTOS BÁSICOS DO JOGO

O teu sucesso depende da construção de uma base de apoio forte, gerindo os teus recursos de forma inteligente e implementando as tuas forças com tática para derrotares a oposição.

CONSTRUIR ESTRUTURAS

Precisarás de várias estruturas para extrair minério, treinar soldados, construir veículos e muito mais. Não é invulgar começares uma missão apenas com um Construction Yard (Centro de Construção). Começa a construir o resto da tua base de imediato.

Para construíres uma estrutura, selecciona o teu Construction Yard (Centro de Construção) e, em seguida, selecciona o ícone da estrutura que pretendes construir a partir dos menus de construção no lado direito do ecrã. Um temporizador sombreado aparece por cima do ícone; à medida que o tempo passa, os créditos necessários para a construção da tua estrutura são consumidos. Quando o temporizador chegar ao fim, o ícone fica intermitente e a estrutura está pronta para ser posicionada.

NOTA: Se um ícone aparecer a cinzento, isto acontece porque não tens recursos suficientes para o comprar ou porque ainda não adquiriste os recursos ou as tecnologias necessários.

★ Pelo contrário, os soviéticos posicionam estruturas, que depois são construídas a partir do zero.

★ O Império do Sol Nascente implementa estruturas Nanocore, que desenvolvam a sua habilidade secundária.

NOTA: Se ficares sem créditos durante a construção, esta fica em espera até voltares a ter créditos. Quando voltares a ter créditos, a construção recomeça automaticamente.

TRAINING UNITS (TREINAR UNIDADES)

Quando constróis estruturas como Barracks (Casernas) ou War Factories (Fábricas de Guerra), podes utilizá-las para treinar unidades de combate.

NOTA: Antes de poderes construir unidades, primeiro, tens de construir um Boot Camp (Campo de recruta, Aliados), Barracks (Casernas, Soviéticos) ou Instant Dojo (Dojo Instantâneo, Império). Para os fins deste manual, utilizaremos o termo Casernas para as três facções.

Para treinares unidades, podes seleccionar a estrutura adequada ou aceder directamente ao menu de construção; as unidades disponíveis são apresentadas como ícones. Selecciona o ícone da unidade que pretendes treinar. Um cronómetro sombreado indica o tempo que demora a construir a unidade.

NOTA: Para começares uma linha de produção, selecciona o ícone das unidades que pretendes construir repetidamente. Aparece um número no ícone que te diz quantas unidades encomendaste.

Quando a unidade estiver pronta, sai da estrutura e apresenta-se para receber instruções.

FORNECER ENERGIA À TUA BASE

A tua base necessita de energia para funcionar convenientemente. À medida que acrescentas mais estruturas à tua base, precisas de mais energia. As bases sem energia verão as suas defesas desfalecer, enquanto que o treino da unidade de combate e de produção reduzem bastante a sua velocidade. O teu Construction Yard (Centro de Construção) gera alguma energia, mas tens de construir mais Centrais Eléctricas (Reactores) para os Soviéticos, Geradores Instantâneos para o Império) para gerares mais. Quando uma Central Eléctrica é construída, o Power Meter (Indicador de Energia) aumenta.

★ Para determinares quanta energia tem à tua disposição e quanta estás a utilizar actualmente, verifica o Indicador de Energia.

NOTA: O super-reactor soviético tem uma incrível saída de energia e desbloqueia uma nova camada de tecnologia, mas se for destruído, a explosão irá - provavelmente - aniquilar todas as unidades e estruturas nas imediações.

RECURSOS

Construir unidades e estruturas e actualizações de investigação custam-te créditos. Quando seleccionas um item ou acção que requer créditos, os fundos começam a ser deduzidos da tua conta até que a quantia total seja paga.

★ Começas um jogo típico com créditos suficientes para gastares na construção de unidades e estruturas básicas. No entanto, para completares uma luta, tens de conquistar mais créditos.

★ Se decidires efectuar uma tarefa que custa créditos, mas se ficares sem créditos durante a construção, essa tarefa fica em espera até que ganhes mais créditos.

★ Para adquirires mais créditos, encontra uma Ore Mine (Mina de Minério) e constrói uma Ore Refinery (Refinaria) nas suas imediações. As Refinarias incluem um veículo Colector, que procura automaticamente e recupera o minério, que é convertido em créditos. Quanto mais perto a tua Refinaria estiver da Mina, mais rapidamente reúne os recursos. Uma área realçada a verde indica uma óptima localização.

MELHORAR A TECNOLOGIA

Muitas unidades podem ser melhoradas com diferentes tecnologias, incluindo armas avançadas e novas capacidades. As camadas de tecnologia superior desbloqueiam unidades mais potentes, mas cada facção utiliza a tecnologia de forma diferente.

ALIADOS

Os Aliados actualizam tudo num dado Centro de Construção ou Núcleo de Comando de uma vez, enquanto que comprar um Defense Bureau (Gabinete de Defesa) aumenta todas as defesas da tua base. Compra uma "Heightened Clearance" (Autorização Melhorada) do teu Centro de Construção ou Núcleo de Comando e todas as estruturas de criação de unidades no interior do seu raio de construção (bem como as unidades produzidas) serão actualizadas. Em seguida, compra o máximo de Autorizações possível para acederes às armas mais fortes. Não te esqueças das bases de expansão... melhorar a tecnologia no teu Centro de Construção principal não ajuda as estruturas no mapa.

SOVIÉTICOS

Deixa ao pragmatismo russo a escolha do caminho mais directo. Tudo o que os Soviéticos têm de fazer para iniciar a construção de estruturas é construir estruturas que produzam tecnologias melhores e mais recentes. Juntar um Super-Reactor à mistura não só fornece mais energia que os reactores padrão, como também desbloqueia uma segunda camada de tecnologia. A partir daqui, podes construir uma Battle Lab (Laboratório de Batalha) para abrires as unidades mais altas.

IMPÉRIO DO SOL NASCENTE

Alguns entre os métodos dos Aliados e dos Soviéticos, a tecnologia do Império é melhorada numa base de estrutura a estrutura. As estruturas de produção de unidades são melhoradas individualmente depois de pesquizadas as suas actualizações específicas. Desta forma, melhorar a tecnologia de um exército inicial é mais barato, mas exige um pouco mais de consideração aos escolheres as forças a utilizar. E, aceder às actualizações de nível superior, significa que primeiro tens de construir uma Nanotech Mainframe (Estrutura Principal de Nanotecnologia), o que não é barato.

HABILIDADES ESPECIAIS E ATAQUES CONTEXTUAIS

Todas as tropas e veículos sob o teu comando têm movimentos específicos especiais da unidade, que vão de alternar armas, a atingir inimigos com um efeito debilitante ou até transformar-se numa unidade completamente diferente.

Em geral, as unidades têm uma habilidade principal e uma habilidade especial que é apontada aos inimigos, num efeito instantâneo depois de activada, ou a habilidade de alternar entre as habilidades principal e secundária.

A maior parte das habilidades especiais não custam recursos por cada utilização (embora algumas custem), mas todas requerem um período de arrefecimento antes de poderem ser utilizadas novamente.

★ Para utilizares uma habilidade especial de uma unidade, selecciona essa unidade e prima a tecla **F** ou, basta clicares no ícone da habilidade especial na janela da tua unidade, no canto inferior direito da janela Battle (Batalha).

Algumas unidades também podem mudar automaticamente o seu método de ataque de acordo com a situação ou com base no tipo de inimigos que estão a enfrentar. Os Contextual Attacks (Ataques de Contexto) são sinalizados quando um cursor de ataque normal muda para um símbolo diferente.

NOTA: para obteres mais informações acerca de Habilidades Especiais e Ataques de Contexto, visita www.commandandconquer.com.

REPARAÇÕES

Depois das tuas estruturas serem atingidas por ataques do inimigo, está na hora de colocá-las num estado operacional novamente. As reparações têm custos, mas não são tão altos quanto a factura a pagar por uma estrutura destruída.

Para reparares uma estrutura, selecciona-a e prima a tecla **C**.

CONTROLAR AS TUAS FORÇAS

Um bom comandante sabe quando ordenar as tropas para carregarem, quando manter a posição e quando bater em retirada estratégica. Um comandante excelente pode emitir estas ordens com velocidade e clareza.

COMANDOS DE MOVIMENTOS BÁSICOS

- Movimento** Selecciona a(s) unidade(s) que pretendes movimentar. Em seguida, percorre o cursor na janela Battle (Batalha) para onde pretendes movimentar as tropas e clica com o botão direito do rato.
- Ataque** Selecciona a(s) tua(s) unidade(s) e, em seguida, coloca o cursor sobre a unidade inimiga que pretendes atacar. Verás o cursor mudar para um ícone de alvo. Clica com o botão direito do rato no alvo.
- Pontos de reunião** Para definires um ponto de reunião para todas as unidades produzidas numa estrutura específica, selecciona essa estrutura e, em seguida, clica com o botão direito do rato num local do campo de batalha em que pretendes que as unidades se reúnam.

NOTA: Uma vez definido um ponto de reunião, as tuas unidades recém-treinadas saem das Casernas e dirigem-se imediatamente para esse ponto.

STANCES (POSTURAS)

Definir a postura da tua unidade determina as suas regras de entrada em acção. Para mudares de posturas, selecciona a unidade ou grupo e introduz o comando de teclas adequado.

- Agressiva** **Alt-A.** A abordagem da tua unidade, ataque e perseguição de unidades inimigas ou estruturas que entrem na linha de visão.
- Guarda (predefinida)** **Alt-S.** As tuas unidades aproximam-se e atacam unidades que entrem no seu campo de visão. Quando os inimigos são destruídos ou batem em retirada, as tuas unidades regressam às posições.
- Proteger a posição** **Alt-D.** As tuas unidades mantêm-se estáticas, mas disparam sobre quaisquer inimigos que entrem no alcance das suas armas. Útil para estratégias defensivas ou unidades de artilharia.
- Cessar fogo** **Alt-F.** As unidades com esta postura não disparam sobre os inimigos nem os perseguem. Útil para unidades sub-reptícias.

ANTIGUIDADE DA UNIDADE

À medida que as tuas unidades atacam unidades e edifícios inimigos, ganham experiência. Quando uma unidade acumula experiência suficiente, é promovida a um novo nível de antiguidade. Um ícone especial na Janela de Combate identifica as unidades veteranas. As unidades veteranas têm melhores capacidades de desempenho.

- Veterano** Inflige mais danos e é mais resistente a fogo inimigo que as unidades normais.
- Elite** Inflige mais danos e é mais resistente a fogo inimigo que as unidades normais.
- Heróico** Inflige mais danos que as unidades de Elite e ataca mais rapidamente; é ainda mais resistente a fogo inimigo e cura automaticamente quando não está em combate.

INDICADOR DE AMEAÇA

O Indicador de ameaça é um medidor de quanta carnificina estás a sofrer num dado momento. Os níveis de ameaça mais elevados fazem com que a tua unidade sobrevivente obtenha o estatuto de veterano mais rapidamente. Também aumenta a velocidade a que ganhas Security Points (Pontos de Segurança) para comprares Top-Secret Protocols (Protocolos Ultra-Secretos). A desvantagem de um nível de ameaça elevado é que, provavelmente, serás incomodado por fogo inimigo.

MOVIMENTAÇÃO DE FORMAÇÃO

Depois de conseguires reunir um exército considerável, é boa ideia organizares as tuas unidades em formações. A função de pré-visualização de formação elimina o factor de adivinhação na organização das tuas tropas, ordenando-as automaticamente. As formações movimentam-se à velocidade da unidade mais lenta.

- ★ Para utilizares a movimentação da formação, clica com os botões esquerdo e direito do rato e arrasta as tuas unidades para mudares o seu esquema. As tuas tropas deslocam-se agora automaticamente para o destino seleccionado e alinham-se na formação por ti prevista.

NOTA: experimenta utilizar formações em combinação com a postura Proteger Posição para formares uma linha defensiva. Também podes combinar uma ordem de movimentação com a pré-visualização de formação.

ACÇÃO DE ATAQUE

Quando um movimento de ataque é ordenado, as unidades seleccionadas param de atacar as unidades adversárias ou as defesas da base no caminho para o seu destino designado. Esta é uma forma eficaz de enfrentar forças inimigas ou de atacar uma base inimiga.

- ★ Para ordenares um movimento de ataque, selecciona as unidades que pretendes ordenar e, em seguida, prime a tecla **A** e clica com o botão direito do rato na área ou estrutura neutra para a qual pretendes que se movam.

GUARNIÇÃO DE INFANTARIA



Muitas estruturas civis e algumas outras estruturas podem ter a função dupla de posições de protecção e fortificadas para a tua infantaria. As guarnições de infantaria protegem-nas e dão-lhes um bônus no alcance de ataque. Os inimigos que ataquem forças em guarnição precisam de primeiro danificar seriamente o edifício em guarnição, altura na qual quaisquer forças que aí estejam em guarnição saem automaticamente.

- ★ Para guarneceres uma estrutura, selecciona as unidades de infantaria pretendidas e, em seguida, clica com o botão direito do rato num edifício vazio. Nem todas as unidades de infantaria (tais como os Cães de Ataque, Ursos de Guerra e Tropas Tesla) podem ser guarnecidas.

NOTA: algumas unidades têm habilidades de ataque que podem eliminar unidades inimigas no interior de estruturas guarnecidas.

CAIXOTES



Os caixotes são alvos de oportunidades. Abre um e podes encontrar algo de útil, desde crédito extra até curas e melhorias de antiguidade automáticas.

- ★ Para adquirir um caixote, ordene a uma unidade que se desloque para a posição onde este se encontra.

COMANDANTES DE I.A.

Ninguém vai para o combate sozinho. Terás acesso a um Co-Comandante ao longo da campanha, que poderá trazer forças adicionais para lutarem a teu favor e controladas por um amigo ou pela personagem de I.A.

NOTA: consulta Multijogadores para obteres mais informações acerca do modo Live Co-Commander.

CO-COMANDANTES DE I.A.

O retrato do teu Co-Comandante aparece no canto superior esquerdo da tua janela Battle (Batalha), juntamente com o seu esquema de controlo. Aprende a utilizar as suas personalidades individuais e estilos de comando em tua vantagem. Para emitires ordens ao teu Co-Comandante, clica nos ícones junto à sua imagem.

Planear ataque



Ordena o teu Co-Comandante que construa uma força considerável para utilizar em quaisquer forças inimigas na área-alvo.

Atacar alvo



Selecciona um alvo e, em seguida, clica no ícone Atacar alvo para que o teu Co-Comandante envie imediatamente as forças disponíveis para destruí-lo.

Assumir posição



Ordena que o teu Co-Comandante ocupe a área que seleccionaste. Também podes ligar as forças do teu Co-Comandante às tuas seleccionando as tuas unidades.

Manter o comando



Deixa o teu Co-Comandante à sua sorte. Esta é a predefinição e também é utilizada para cancelar outros comandos.

DICA: invoca as forças do teu Co-Comandante para criares um logro, atacares um alvo secundário ou flanqueares as unidades que estás actualmente a combater.

ATAQUES DO CO-COMANDANTE

Algumas missões permitem táticas situacionais das quais o teu Co-Comandante pode tirar vantagens. Os Co-Commander Strikes (Ataques do Co-Comandante) são oportunidades de ouro, que podem instantaneamente fazer buracos na linha do inimigo ou destruir estruturas.

Quando um ícone de Ataque aparecer, clica no mesmo. A natureza do Ataque será explicada; inicia-o clicando no botão Execute (Executar).

Os Ataques de Co-Comandante podem aparecer a qualquer momento, pelo que deves estar sempre preparado.

PROTOCOLOS ULTRA-SECRETOS

Cada facção conta com um conjunto completo de poderes de suportes especiais, que pode comprar e utilizar para mudar o rumo da batalha num instante. Os Protocolos Ultra-Secretos podem ser ofensivos ou defensivos (ou ambos), mas são sempre espectaculares. Os protocolos são comprados utilizando os Pontos de Segurança que ganhaste na batalha e podes utilizá-los livremente sempre que quiseres... embora tenham períodos de arrefecimento após cada utilização.

Para utilizares um Protocolo, clica no menu Top Secret Protocol (Protocolo Ultra-Secreto) no canto inferior esquerdo da janela Battle (Batalha) e, em seguida, selecciona o Protocolo que pretendes utilizar.

- ★ Durante o decorrer normal da batalha, podes ganhar gradualmente Pontos de Segurança. Estes pontos podem ser utilizados para desbloqueares Protocolos. Podes verificar os teus progressos quanto à obtenção de mais um Ponto de Segurança no indicador por baixo do teu radar.
- ★ Os Protocolos são classificados de acordo com o nível. Tens de desbloquear Protocolos de nível inferior antes de obteres acesso a poderes mais avançados.
- ★ De cada vez que utilizas um Protocolo, existe um período de recuperação antes de poderes utilizá-lo novamente.

SUPER-ARMAS E ARMAS PERFEITAS

Alguns conflitos escalam para um intercâmbio de WMDs, limpando exércitos inteiros com um único golpe.

As Super-armas têm uma natureza bastante defensiva, colocando escudos impenetráveis que protegem temporariamente as tuas forças de qualquer ataque inimigo. As Armas perfeitas criam um efeito devastador na área-alvo, geralmente, aniquilando tudo à sua passagem. As Armas perfeitas são ideais quando o teu inimigo está bastante encurralado ou na eventualidade de um empate.

Ambas são construídas na tua linha secundária e têm um período de arrefecimento.

DICA: as Armas perfeitas são extremamente potentes, mas não são dadas garantias de que a sua utilização porá fim ao desafio. Mantém algumas forças de reserva para auxiliares quaisquer sobreviventes.

SKIRMISH (ESCARAMUÇA)

As Escaramuças são batalhas para um único jogador, que te colocam contra um ou mais Co-Comandantes de várias facções. Cada um fará a sua investida contra ti com um estilo e táticas exclusivos, pelo que deves antecipar os seus ataques e explorar as suas fraquezas.

- ★ Selecciona SKIRMISH (Escaramuça) a partir do separador VERSUS para entrares na sala Skirmish. A partir daqui, escolhe as opções que quiseres a partir dos menus, incluindo quantos adversários, mapas, dificuldade e recursos e, em seguida, selecciona a tua própria facção e cor. Clica no botão Begin (Iniciar) e inicia a carnificina.

NOTA: para carregares uma escaramuça previamente guardada, selecciona SKIRMISH (Escaramuça), selecciona LOAD (Carregar) e depois selecciona o jogo guardado que pretendes continuar.

MULTIJOGADOR

LIGAÇÃO À INTERNET, AUTENTICAÇÃO ONLINE E ACEITAÇÃO DO ACORDO DE LICENÇA DE UTILIZADOR FINAL NECESSÁRIO PARA JOGAR. PARA ACEDER ÀS FUNCIONALIDADES ONLINE, É NECESSÁRIO REGISTAR-SE COM O CÓDIGO DE SÉRIE FORNECIDO. ESTÁ DISPONÍVEL APENAS UM REGISTO POR JOGO. EULA, OS TERMOS E CONDIÇÕES ONLINE DA EA E ACTUALIZAÇÕES DE FUNÇÕES ENCONTRAM-SE EM www.ea.com. PRECISA DE TER MAIS DE 18 ANOS PARA SE REGISTAR JUNTO DA EA ONLINE.

A EA PODE RETIRAR AS FUNÇÕES ONLINE APÓS UM AVISO DE 30 DIAS COLOCADO EM www.ea.com.

Um máximo de seis jogadores ou equipas (ou adversários controlados pela IA) entram numa batalha em que vale tudo até que sobre apenas uma facção viva.

Para iniciares um desafio para vários jogadores, inicia a sessão utilizando o ícone com a estrela comlink, no canto superior direito. Se não tens uma conta EA, ser-te-á pedido que efectues o registo. A partir daqui, terás acesso à sala do chat, a listas de amigos e quaisquer convites que recibas.

Fecha a comlink e clica em Multiplayer - Online (Multijogador - Online) para encontrares ou criares um jogo. Escolhe a partir da lista de opções de jogo e, em seguida, selecciona o número da tua equipa, a facção e a cor. Não te esqueças de clicar no botão Ready (Pronto) depois de te juntares a um jogo.

Play Game (Jogar jogo) A correspondência automática coloca-te contra adversários aleatórios de acordo com o teu nível de habilidade.

Join Game (Junta-te a um jogo) Pesquisa desafios personalizados e junta-te a um clicando duas vezes no mesmo.

Host Game (Ser anfitrião de um jogo) Especifica o mapa, as regras e o número de jogadores e, em seguida, vê se te conseguem bater no teu próprio jogo.

Track Record (Ver recordes) Vê as estatísticas de todos os jogadores.

CHAT

Prime a tecla **V** para abrires as conversas de voz e ver comandos de texto, como provocações. Para limitares as comunicações aos aliados, prime a tecla de retrocesso; Enter abre a conversa a todos os jogadores.

Também podes enviar uma mensagem de Quick Chat (Chat Rápido), premindo a tecla M. Clica na mensagem que pretendes enviar a partir da lista.

SINALIZADORES

Utiliza a tecla **B** um sinalizador de texto para deixares mensagens que só os teus aliados conseguem ver. Clica no mapa para colocá-lo e, em seguida, clica duas vezes no sinalizador para adicionares texto.

CO-COMANDANTES AO VIVO

Junta-te a um amigo para enfrentares qualquer missão no modo campanha conjuntamente.

Basta seleccionares a missão da campanha que pretendes e, em seguida, escolheres jogá-la no modo cooperativo. Encontra o teu amigos nas salas de espera ou no separador Friends (Amigos), selecciona o seu nome e clica no botão Invite (Convidar). Depois de aceites o convite, é iniciada a sessão de instruções.

Ambos os jogadores têm de ter a sessão iniciada e o jogo em execução para jogares como Co-Comandantes.

BATTLECASTS

Também podes ser o anfitrião de um jogo para vários jogadores na qualidade de comentador ou carregar uma repetição de um jogo antigo, com o campo Add Commentary (Adicionar comentário) marcado e adicionar comentários no jogo aos movimentos e táticas do Comandante, utilizando a caixa do telestrator, na parte superior do ecrã. Basta escolheres uma cor e largura para as linhas do teu telestrator e, em seguida, podes começar a desenhar o mapa.

REPETIÇÕES

Os Battlecasts (e as marcas do teu telestrator) são guardados no ficheiro de repetição e carregados em commandandconquer.com, onde são disponibilizados ao público para fins educativos.

- ★ Para carregares uma Repetição, selecciona Replay Theater (Teatro de Repetições) a partir do menu Profile (Perfil).

UNIDADES

Tens uma vasta gama de forças sob o teu comando, cada uma com uma função única e habilidades especiais. A chave para a vitória é saber quando, onde e —acima de tudo— como implementá-las.

ALIADOS INFANTARIA



Cão de Ataque: pastores Alemães especialmente treinados, os Cães de Ataque são especialistas em farejarem emboscadas durante um reconhecimento de campo, guardar localizações importantes e combate ligeiro. As tecnologias de som dos Aliados amplificaram o seu ladrar para atordoar os soldados inimigos.



Engenheiro: os engenheiros parecem desarmados, mas as suas pastas estão cheias de engenhos ideais para fixar ou comandar várias tecnologias e construir tendas de socorro para fazer a triagem dos soldados feridos. Os Top Engineers (Engenheiros de Topo) conseguem arrasar com uma fábrica inimiga sozinhos e em poucos segundos, mas raramente chegam longe sem escolta armada.



Agentes de manutenção de paz: os soldados da linha da frente da força militar dos Aliados, os Peacekeepers (Agentes de manutenção da paz) estão equipados primeiramente para posturas defensivas, mas não lhes faltam movimentos agressivos. A sua combinação de pistolas e escudos são é muitas vezes decisivas no combate.



Soldado Javelin: tropas de suporte pesado a operarem sistemas de mísseis especiais, adequados para utilização terra-ar e anti-veículos. Tão devastadores quanto as suas armas, os Soldados Javelin podem “pintar” alvos inimigos para conseguirem ainda mais estragos.



Espião: o Espião é um mestre do disfarce vestido de fato, capaz de se camuflar de inimigo e infiltrar-se nas suas bases de operações com facilidade. Os espíões entram em campo sem armas, mas as suas habilidades para furtar informações ao inimigo, sabotar bases e subornar tropas para mudarem de lado são impagáveis.



Tanya: quando tem de ser absoluta e inequivocamente destruído, os Aliados enviam Tanya. A sua utilização liberal de pistolas e explosivos C4 faz com que não encontre igual no conjunto de adversários—em terra, mar ou ar—e um cinto do tempo, permite voltar atrás 10 segundos no tempo... em caso de acidentes.

VEÍCULOS



Riptide ACV: um pequeno e manobrável hovercraft, adequado para o transporte de tropas e suporte de fogo, graças a uma metralhadora montada e torpedos duplos.



Multigunner IFV: o Infantry Fighting Vehicle (Veículo de Combate de Infantaria) é um carro blindado robusto com armamento variável; o seu lança-foguetes de origem adapta-se a qualquer armamento que os seus passageiros transportem.



Tanque Guardian: a espinha dorsal das unidades blindadas dos Aliados. Se este canhão de 90mm não conseguir resolver o problema, o Guardian pode facilmente designar alvos para plataformas de armas dos Aliados maiores a aniquilar.



Tanque Mirage: um bisturi no clube de Guardian, o Mirage é um tanque sub-reptício ativo, que suporta um canhão duplo de dispersão de espectro, que ferve metal. A sua camuflagem activa pode ser redireccionada para ocultar forças nas imediações.



Canhão Athena: com ligação a satélites laser orbitais, o Athena consegue pintar alvos e provocar uma chuva de fogo com um efeito espectacular e devastador. Os satélites também podem temporariamente proteger o Athena de ataques.



Prospector: este dispositivo despretensioso e sem armas mantém as forças Aliadas funcionais. Os Prospectors recolhem minério infinitamente e entregam-no para processamento. Também podem transformar-se em postos externos auto-suficientes para expansões de base.



Mobile Construction Vehicle: duro, anfíbio e versátil, o MCV é vital para configurar bases de avanço, reunir recursos, fabricar material de apoio e treino de forças Aliadas. Proteger o seu MCV é sempre a primeira prioridade de um comandante.

AVIAÇÃO



Vindicator: bombardeiros de médio alcance, especializados em ataques táticos sobre forças no terreno, utilizando duas bombas guiadas a laser.



Cryocopter: um helicóptero ligeiro experimental, armado com o mais recente armamento letal: um raio congelador como opção principal e um raio de encolhimento impressionante para ocasiões especiais.



Apollo Fighter: um caça superior, armado com armamento de feixe, capacidades Mach-3 e pilotado pelos melhores ases das nações Aliadas.



Century Bomber: fabricado nos E.U.A. estes resistentes aviões podem transformar campos de fortificações inimigas em pó e, depois, lançar pára-quedistas para limpar a confusão.

MARINHA



Golfinho: golfinhos treinados e armados, capazes de descobrir frotas inimigas ou envolvê-las com disruptores sônicos anti-navios.



Hydrofoil: uma embarcação auxiliar fabricada para vigilância e defesa, mas que transporta duas cargas terríveis: um canhão Icarus de 20mm e um sistema de bloqueio de armas.



Assault Destroyer: o temível vaso de guerra anfíbio dos Aliados, com um potente canhão, cargas de profundidade e armadura magnética para afastar o fogo de aliados desprotegidos.



Aircraft Carrier (Porta-Aviões): uma fortaleza flutuante, com capacidade para implementar esquadrões de drones de combate Sky Knight de curto alcance e devastadores mísseis Blackout que queimam todos os componentes eléctricos no seu raio de rebentamento.

ESTRUTURAS



Construction Yard (Centro de Construção): a base de todas as operações dos Aliados, o Centro de Construção constrói estruturas para o treino de tropas, cria veículos e depois emite as autorizações para actualizar tecnologias disponíveis..



Boot Camp (Campo de Recruta): um centro de treino de primeira linha para a infantaria dos Aliados, animais, espiões e especialistas.



Power Plant (Central Eléctrica): as Centrais Eléctricas mantêm o funcionamento de todas as estruturas e defesas básicas; sem energia suficiente para suportar uma base, a produção pára.



Armor Facility (Instalações de Blindados): de carros blindados a tanques Mirage, todos os veículos de terra dos Aliados são montados nas Instalações de Blindados



Seaport (Porto Marítimo): os Portos Marítimos têm a tarefa de criarem uma marinha que possa dominar as ondas.



Airbase (Base Aérea): o primeiro passo na superioridade aérea, uma Base Aérea é responsável pela construção de tudo o que voe... e dispara e bombardeie.



Ore Refinery (Refinaria de Minério): o centro da economia dos Aliados, as Refinarias de Minério transformam o Minério entregue pelos Prospectores em créditos. Cada Refinaria inclui um colector.



Command Hub (Centro de Comando): uma base remota fora do Centro de Construção, os Centros de Comando ajudam a expandir áreas de controlo e podem ser utilizados como unidades de actualização de tecnologia nas suas imediações.



Defense Bureau (Gabinete de Defesa): ultra-armas e defesas superiores são a pasta do Gabinete de Defesa, depois de ter sido desbloqueada a tecnologia necessária para construir um.



Multigunner Turret (Torre Multiarmas): defesas da base elementares, guarnecer a infantaria numa Torre Multiarmas muda as suas armas para corresponder aos seus ocupantes.



Spectrum Tower (Torre de Espectro): defesas da base avançadas com um canhão de dispersão de espectro, semelhante ao do tanque Mirage.



Chronosphere (Cronosfera): a Cronosfera tem a capacidade de teletransportar unidades para qualquer local do campo de batalha, oferecendo uma enorme vantagem táctica. Também tem a capacidade de redistribuir unidades em ambientes hostis e o processo de teletransporte é fatal para a infantaria.



Proton Collider (Colisão de Protões): um assassino de base, a Colisão de Protões é o último recurso dos Aliados... e o reconhecimento final.



Fortress Wall (Muro da Fortaleza): a defesa mais básica. Cada compra cria uma secção do muro; coloca duas secções a poucas grelhas de distância e em linha recta e ligam-se automaticamente.

SOVIETES INFANTARIA



Urso de Guerra: nascido em cativeiro, treinado em combate e reconhecimento ligeiro, muitos inimigos cairam às garras serrilhadas e aos rugidos amplificados tecnologicamente do Urso de Guerra soviético.



Combat Engineer (Engenheiro de Combate): os melhores e os mais brilhantes servem como Engenheiros de Combate, com a missão de piratearem computadores, sabotar, reprogramar unidades inimigas e escavar bunkers para a guarnição dos homens de combate. É-lhes dada uma pistola simples para auto-defesa e para tudo o que consiga fazer.



Conscript: deficientemente treinados, embora muito entusiastas devido ao condicionamento mental e a uma propaganda saudável, os Conscripts carregam sem pensar na batalha disparando espingardas de assalto e lançando cocktails Molotov numa fidelidade cega ao Estado.



Tropa Flak: gloriosamente libertos após três anos passados no gulag, os brutos tropas Flak servem a Mãe-Rússia manobrando impressionantes canhões flak anti-aéreos e afixando minas à armadura inimiga. Utilizados em alvos no terreno, os seus canhões são ainda mais impressionantes.



Tropa Tesla: os inimigos da União Soviética temem estes patriotas de elite mecanizados e os seus mortíferos canhões tesla. A sua única vulnerabilidade chega quando lançam um devastador ataque EMP, fazendo com que os seus inimigos e—eles próprios—fiquem temporariamente indefesos.



Natasha: um produto dos avançados programas de formação soviéticos, Natasha é uma heroína da União Soviética, com capacidade para mudar a maré da guerra com nada mais que a sua fiel espingarda Korshunov e a sua crueldade implacável. Pode participar em ataques aéreos para aniquilar alvos maiores ou disparar contra pilotos para lhes ficar com os veículos para a Mãe Rússia. O que Natasha vê, mata.

VEÍCULOS



Terror Drone: um terrível robô tipo aranha, que ataca a infantaria e veículos com igual terror. Gosta de perfurar e desmantelar os alvos a partir do interior, mas também pode desactivar veículos com o seu raio de estabilização.



Sickle: originalmente concebida para a supressão de desactos, esta torre de arma andante continua a ser excepcional para o controlo de multidões e com capacidade para saltar obstáculos para alcançar os seus objectivos.



Tanque Hammer: desde sempre o símbolo do poderio da União Soviética, esta arma de calibre de 85mm desferiu um golpe brutal, enquanto que o Leach Beam suga a saúde dos inimigos e a força das armas para aumentar a capacidade agressiva do Hammer.



Tanque Apocalypse: o portador da morte soviético. O impressionante (e lento) Apocalypse está à altura do seu nome graças apenas aos seus dois canhões de 125mm, mas contém ainda o gancho magnético acrescentado para apanhar adversários mais rápidos e arrastá-los para baixo dos seus rastros de correias.



Lança-Foguetes V4: um lança-foguetes móvel, o V4 dispara enormes mísseis balísticos de longo alcance, que podem destruir praticamente qualquer alvo ou recorrer a várias cápsulas de morteiro para cobrir uma área de danos. O V4 deve estar estacionário para disparar, o que o transforma numa arma da linha da frente fraca.



Sputnik: a resposta mais pequena e mais económica ao MCV, o Sputnik nasceu de um projecto de sonda orbital falhado. Agora, especializa-se na implementação de postos de escuta, que podem ser actualizados em bases de encaminhamento plenas.



Colector de Minério: feras de carga bastante blindadas, os Transportadores de Minério não são de modas no que respeita a encontrar e processar minério.



Mobile Construction Vehicle: o MCV soviético tem sido instrumental na retirada das forças comunistas para outros territórios sob várias utilizações. Sem surpresas, os comandantes cícos enviam sempre grandes escoltas militares para "salvaguardá-los". Por cada agressão soviética, há um MCV a preparar o avanço.

AVIAÇÃO



Twinblade: um helicóptero de ataque de hélices duplas, frequentemente utilizado para aniquilar a infantaria inimiga ou os desertores soviéticos... e, ocasionalmente, ambos. Armado com quatro lança-foguetes montados e metralhadoras duplas, adequa-se bem à tarefa e desdobra-se em transporte de infantaria ou tanques.



Caça MiG: sinónimo de potência aérea soviética, o MiG é um caça de ataque rápido, que conta com uma extraordinária taxa de sobrevivência, muito graças ao seu armamento de mísseis de explosão Tipo M. Os MiGs ganharam uma reputação de domínio dos céus.



Aeronave Kirov: o orgulho do exército soviético. Estes zeplins têm capacidade de transporte de centenas de bombas pesadas para qualquer alvo no mundo e o seu rebentamento. Os Kirovs são lentos, mas podem alcançar uma velocidade de disparo rápido à custa da integridade do casco.

MARINHA



Stingray: misturando uma nave de ataque rápido com o armamento Tesla soviético (e tripulações que desconhecem o perigo desta combinação), o Stingray é o resultado de uma ingenuidade doentia, capaz de disparar debaixo de água para electrocutar tudo no seu raio de ataque.



Bullfrog: transportes anfíbios com um sistema de implementação de tropas pouco comum: a infantaria é lançada de um canhão com alguma precisão, permitindo confrontos com o inimigo rápidos e estratégicos, suportados pela arma AA do "frog".



Akula Sub: o venerável submarino de ataque caçador/assassino é especializado na localização e destruição de embarcações inimigas e, depois, desaparece nas profundezas. O Akula conta com várias cargas de torpedos à sua disposição para utilização com vários alvos.



Dreadnought: construído especificamente para acomodar e disparar intermináveis cortinas de Foguetes Molot V4 sobre alvos marítimos ou terrestres, os Dreadnoughts são vulneráveis em combates de curto alcance, mas poucas coisas na Terra conseguem suportar os seus devastadores bombardeamentos durante muito tempo.

ESTRUTURAS



Construction Yard (Centro de Construção): os gloriosos Centros de Os gloriosos Centros de Construção soviéticos, constroem muito boas estruturas, que mantêm e expandem as forças russas no terreno.



Barracks (Casernas): implacáveis programas de treino nas Casernas transformam bandos de inúteis vagabundos e criminosos em temíveis e dispensáveis soldados de Infantaria.



Reactor: o coração a pulsar da base soviética, produz a força necessária a todas as estruturas e produções.



War Factory (Fábrica de Guerra): armas de propulsão automática, os lança-mísseis, drones de terror e tanques saem das linhas de produção da Fábrica de Guerra.



Naval Yard (Estaleiro Naval): apenas os melhores e mais fiáveis navios construídos no Estaleiro Naval Soviético são colocados no mar, construídos por trabalhadores contentes e oprimidos.



Airfield (Aeródromo): os pilotos russos dominam os céus com aeronaves construídas nos Aeródromos, em tal quantidade que ofuscam o sol.



Ore Refinery (Refinaria de Minério): as Refinarias de Minério convertem rocha comum em magnífica riqueza que, eventualmente, todos os cidadãos partilharão e são acompanhados generosamente de um Colector de Minério.



Outpost (Posto Exterior): a expansão soviética é acelerada pela utilização de postos exteriores.



Super-Reactor: uma incrível fonte de energia que alimenta muitas estruturas e desbloqueia novas tecnologias, o Super-Reactor é também bastante volátil. Poucos sobrevivem à sua destruição.



Battle Lab (Laboratório da Batalha): o pináculo da ingenuidade soviética. Os Laboratórios da Batalha criam as derradeiras armas e defesas, praticamente garantindo uma gloriosa vitória soviética.



Crusher Crane (Grua Demolidora): uma das muitas vantagens dos Soviéticos, uma Grua Demolidora permite que os comandantes dupliquem a velocidade de produção, reparem as unidades danificadas e eliminem unidades velhas e inúteis para a obtenção de créditos.



Flak Cannon (Canhão Flak): defesas anti-aéreas da base comuns, os Canhões Flak mantêm os céus soviéticos livres.



Sentry Gun (Arma Sentry): enquanto que os Canhões Flak guardam os céus, as Armas Sentry limpam o terreno do lixo dos Aliados e do Império.



Tesla Coil (Bobinas Tesla): defesas da base melhoradas com armamento eléctrico mortal. Os Tesla Troopers podem super-carregar Bobinas Tesla para torná-los ainda mais mortais.



Iron Curtain (Cortina de Ferro): esta super-armas protege os cidadãos tornando-os temporariamente invulneráveis aos golpes do armamento inimigo.



Vacuum Imploder (Implosão a Vácuo): a derradeira arma soviética. Tudo na área-alvo é sugado e aniquilado... pessoas, veículos e bases inteiras.



Fortress Wall (Muro da Fortaleza): engenharia de ponta do Estado, o muro foi adquirido um segmento de cada vez, conseguindo manter a escória decadente afastada e o proletariado dentro de portas.

IMPÉRIO DO SOL NASCENTE

INFANTARIA



Burst Drone: mesmo as mais pequenas libélulas robóticas estão prontas para morrer ao comando do divino Yoshiro. Os Burst Drones descobrem o inimigo, agarram-se a veículos lentos ou simplesmente lançam um rebentamento EMP para fazer-se explodir



Engenheiro: mecânicos e sabotadores de campo hábeis, os Engenheiros são homens tortuosos e assalariados, peritos na sua arte e desempenham um papel vital na expansão do Império. Se pressionados, podem correr curtas distâncias sem tropeçar, embora seja bastante cansativo.



Guerreiro Imperial: samurai dos dias modernos, agitando a sua catana sagrada juntamente com uma potente espingarda de energia. A armadura ligeira é usada com honra, mas é o destino e o dever de todos os Guerreiros Imperiais morrerem em perfeita obediência ao seu Imperador.



Tankbuster: homens ansiosos e equipados para atacar veículos blindados a pé. Os Tankbusters escondem-se em buracos feitos por si e, depois, irrompem, para esfacelar a armadura inimiga com canhões de força de onda difíceis de transportar. São bastante temidos.



Shinobi: mestres assassinos e espíões, os Shinobi são lendários pela sua capacidade de matarem e desaparecerem silenciosamente no ar. A elite assassina do Imperador mantém-se fiel às suas armas: os shuriken, a bomba de fumo e a espada.



Rocket Angel: mulheres a quem não é concedida a honra do combate. A menos que sejam raparigas totalmente insanas vestidas em fatos de combate de tecnologia de ponta, armadas com chicotes paralisantes, lançamentos de mísseis mortais, provocando a demolição à sua passagem. Essas são as Rocket Angels.



Yuriko Omega: ninguém sabe como Yuriko Omega foi criada. O que é agora importante é que a sua mente destrói os inimigos totalmente e sem piedade. Não te deixes levar pelo seu aspecto inocente de miúda da escola: Yuriko é um monstro em pessoa, que utiliza os seus poderes psíquicos em nome do Imperador.

VEÍCULOS



Mecha Tengu: um interceptor de fins duplos, o Mecha Tengu pode transformar-se rapidamente num Jacto Tengu e vice-versa, permitindo que os pilotos confrontem unidades de ar e de terra com o seu canhão automático de 20mm.



Transporte Sudden: para posicionar as suas forças limitadas rapidamente e em segurança, os cientistas Imperiais desenvolveram este transporte anfíbio, capaz de se camuflar como outros objectos ou veículos do inimigo.



Tanque Tsunami: a principal linha de tanques do Imperador, os Tsunamis transformam-se em unidades anfíbias conforme necessário. O seu canhão perfurador de blindados é mais fraco que os de outros tanques, mas a armadura especial de nanodeflectores consegue anular quase todos os ataques.



Striker-VX: uma contra-partida do Tengu, o VX alterna perfeitamente entre meca anti-aéreo e helicóptero anti-terra, libertando enxames de foguetes para eliminar os inimigos do Imperador.



King Oni: poucos sobrevivem aos Radiant Eyebasters (Rebentamentos Radiantes) do King Oni, o guardião robótico gigante do Imperador. Quer seja a esmagar tanques com os seus enormes braços ou a derreter exércitos inteiros, o King Oni está mais do que à altura do seu nome.



Artilharia de Força de Onda: esta unidade de artilharia móvel ignora as cápsulas balísticas a favor de um feixe de partículas devastador, capaz de despedaçar fortalezas inteiras com alguns disparos bem medidos. Se carregar completamente, os estragos são ainda maiores.



Colector de Minério: uma máquina de colheita blindada com a tarefas de recolher rapidamente os impressionantes recursos necessários para produzir as forças de topo de gama do Imperador. Como precaução adicional, foi equipado com um pequeno, mas eficaz canhão de colapso.



Mobile Construction Vehicle: com engenharia inversa dos MCVs dos Aliados e dos Soviéticos, a variante imperial funciona praticamente da mesma forma, estabelecendo bases avançadas e centros de processamento para alargar o alcance do Imperador.



Nanocore: uma maravilha da tecnologia moderna, os Nanocores são veículos do tamanho de camiões, todo-o-terreno, que desvendam impressionantes estruturas militares em poucos segundos. Isto permite que as forças imperiais se movimentem em novos territórios rápida e eficazmente.

MARINHA



Yari Minisub: submarinos ligeiros de dois homens, criados para pequenas escaramuças e reconhecimento, os Yaris estão equipados com torpedos, mas a sua melhor arma é a vontade da tripulação em avançar como kamikaze na direcção de navios inimigos.



Sea-Wing: rápido e ágil, o Sea-Wing é um bombardeiro aéreo que se converte num submarino de ataque. Os seus mísseis Aozora ar/mar também têm funções duplas, destruindo embarcações inimigas do ar e do mar.



Cruzeiro Naginata: os caçadores de navios da Marinha Imperial, os Naginata abordam normalmente as suas vítimas a uma velocidade alucinante e lança uma salva de torpedos, eliminando vários inimigos antes que tenham tempo de responder.



Navio de guerra Shogun: o majestoso porta-estandarte Imperial, decorativo e inspirador, o Shogun é uma arma de destruição em massa, bombardeando as linhas costeiras não deixando pedra sobre pedra. Bem defendidos, historicamente, os Shoguns nunca precisaram da mais pequena reparação após as batalhas.

ESTRUTURAS



Construction Yard (Centro de Construção): o correspondente do Império aos Centros de Construção do Ocidente chega com uma mudança: a capacidade de criar Nanocores para a expansão rápida em novos terrenos.



Instant Dojo (Dojo Instantâneo): os súbditos voluntariosos de Yoshiro submetem-se a um treino rigoroso no Dojo Instantâneo e emergem como guerreiros destemidos.



Instant Generator (Gerador Instantâneo): a tecnologia avançada requer energia avançada; e esta é a missão do Gerador Instantâneo.



Mecha Bay (Baía Mecânica): os honrados técnicos das Baías Mecânicas produzem frotas de mecas de guerra, muitos dos quais também se transformam em combatentes aéreos.



Imperial Docks (Docas Imperiais): o domínio dos oceanos começa nas Docas Imperiais, que produzem espectaculares máquinas de domínio dos mares (e dos céus).



Ore Refinery (Refinaria de Minério): as Refinarias de Minério produzem humildemente os vastos recursos necessários para criar e manter os exércitos Imperiais.



Nanotech Mainframe (Estrutura Principal de Nanotecnologia): a derradeira expressão da superioridade tecnológica do Império, a Estrutura Principal de Nanotecnologia possibilita a actualização de unidades e armamento ao seu mais alto nível.



Defender-VX: defesas de base variáveis, que se transformam de anti-aéreas em anti-solo, conforme necessário.



Wave-Force Tower (Torre de Força de Onda): os feixes de partículas disparados das Torres de Força de Onda cortam qualquer inimigo aventureiro ou suficiente para atacar as bases adiantadas do Imperador.



Nanoswarm Hive: nenhum ataque consegue penetrar um escudo produzido pelo Nanoswarm Hive ... e nada no seu interior consegue escapar.



Psionic Decimator (Dizimador Psiónico): às ordens do Imperador, o aterrador poder do Dizimador Psiónico é libertado sobre os seus inimigos para destruí-los, bem como aos seus veículos e bases completamente.



Fortress Wall (Muro da Fortaleza): de arquitectura deslumbrante e defesa arrojada, os muros têm de ser construídos um pedaço de cada vez, mantendo a harmonia com a natureza.

DICAS DE DESEMPENHO

PROBLEMAS AO EXECUTAR O JOGO

- ★ Certifique-se de que cumpre os requisitos mínimos do sistema para este jogo e de que instalou os controladores mais recentes para as placas de vídeo e de som que tem instaladas:
Para placas de vídeo NVIDIA, visite www.nvidia.com para os procurar e transferir.
Para placas de vídeo ATI, visite www.ati.amd.com para os procurar e transferir.
- ★ Se está a executar a versão em disco deste jogo, tente reinstalar o DirectX directamente a partir do disco. Ele encontra-se tipicamente na pasta DirectX na raiz do disco. Se possui acesso à Internet, poderá visitar www.microsoft.com para transferir a versão mais recente do DirectX

DICAS GERAIS PARA RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

- ★ Se possui a versão em disco deste jogo e o ecrã de Execução Automática não aparece imediatamente para instalação/jogar, clique com o botão direito no ícone da unidade que se encontra em My Computer (O Meu Computador) e seleccione AutoPlay (Execução Automática).
- ★ Se o jogo estiver a ser executado com lentidão, tente reduzir a qualidade de algumas definições de vídeo e som no menu de opções do jogo. Reduzir a resolução do ecrã por vezes melhora o desempenho.
- ★ Para um desempenho optimizado durante o jogo, poderá desactivar outras tarefas de segundo plano (excepto a aplicação EADM, se aplicável) que estão a ser executados no Windows.

QUESTÕES DE DESEMPENHO DA INTERNET

Para evitar um desempenho menos eficaz enquanto joga na Internet, certifique-se de que fecha todos os programas de partilha de ficheiros, de transmissões em sequência de áudio ou de conversação antes de entrar no jogo. Este tipo de aplicações pode monopolizar a largura de banda da sua ligação, provocando atrasos ou outros efeitos indesejados.

Este jogo utiliza as seguintes portas TCP e UDP para jogar na Internet:

PORTAS TCP:

Patching (TCP 80)
Chat IRC (TCP 6660 — 6669)
Servidores Mangler (TCP 4321)
Porta de Chat de voz (TCP 3783)
Pedido da lista de servidores principais (TCP 28900)
Gestor de ligações GP (TCP 29900)
Gestor de pesquisas GP (TCP 29901)

PORTAS UDP:

Master Server UDP Heartbeat (UDP 27900)
Pings UDP personalizados (UDP 13139)
Dplay UDP (UDP 6515)
Porta de consulta (UDP 6500)

Para informações sobre permissões de tráfego nestas portas, consulte a documentação do seu router, ou do seu firewall. Se estiver a tentar jogar numa ligação à Internet empresarial, contacte o seu administrador de rede.

APOIO AO CLIENTE

Se sentir problemas com este jogo o Apoio ao Cliente da EA pode ajudar.

O ficheiro **EA Help** (Ajuda EA) fornece soluções e respostas às dificuldades e questões mais comuns sobre como utilizar este produto de forma adequada.

Para aceder ao ficheiro EA Help (Ajuda EA) (com o jogo já instalado):

Para utilizadores do Windows Vista, ir a **Iniciar > Jogos**, clicar com o botão do lado direito e seleccionar a ligação de suporte adequada, a partir do menu descendente.

Para utilizadores com versões anteriores do Windows fazer clique sobre o link Technical Support (Suporte Técnico) no directório do jogo localizado em **Iniciar > Programas** (ou **Todos os Programas**).

Para aceder ao ficheiro EA Help (Ajuda EA) (sem o jogo instalado):

1. Coloque o disco do jogo na unidade DVD-ROM.
2. Faça duplo clique sobre o ícone My Computer (O Meu Computador) no Ambiente de Trabalho. (Para Windows XP, poderá ser necessário fazer clique sobre o botão **Start** (Iniciar) e, em seguida faça clique sobre o ícone My Computer (O Meu Computador)).
3. Faça clique com o botão direito do rato sobre a unidade de DVD-ROM onde está o disco do jogo e selecciona **OPEN** (Abrir).
4. Abra o ficheiro **Support > Ficheiros europeus de ajuda > Electronic_Arts_Technical_Support.htm**.

Se continua a sentir dificuldades depois de utilizar a informação disponibilizada no ficheiro EA Help (Ajuda EA) pode contactar o Suporte Técnico EA.

APOIO AO CLIENTE EA NA INTERNET

Se tem acesso à Internet, certifique-se de que visita a nossa página de Suporte Técnico EA em: <http://eusupport.ea.com>.

Aqui vai poder encontrar bastante informação sobre o DirectX, controladores de jogo, modems e redes, assim como informação sobre manutenção regular do sistema e desempenho. A nossa página web contém informação actualizada sobre as dificuldades mais comuns, ajuda específica de jogo e perguntas mais frequentes (FAQs). Esta é a mesma informação que os nossos técnicos de suporte utilizam para resolver as vossas questões de desempenho. A página web de suporte é actualizada diariamente, por isso verifique aqui primeiro se estão disponíveis soluções imediatas para o seu problema.

INFORMAÇÃO DE CONTACTO DO CENTRO DE APOIO

Se tiver dúvidas acerca deste produto, o departamento de Apoio a Clientes da Electronic Arts pode ajudá-lo. Ligue de Segunda a Sexta-Feira entre as 9 e as 21 Horas:

Telefone: 707200712

Mail: suportept@ea.com

NOTA: o Centro de Apoio não pode dar-lhe dicas ou pistas.

Fax: 0870 2413231

NOTA: o custo da chamada será equivalente ao preço de uma chamada regional. As chamadas realizadas fora de Portugal serão pagas de acordo com os tarifários internacionais.

Para nos ajudar a diagnosticar o problema, crie um relatório de Diagnóstico DirectX do seu PC antes de nos contactar:

Faça clique em **Iniciar > executar...** e escreva **dxdiag**. Faça clique em OK, depois do relatório ficar completo, clique em **SAVE ALL INFORMATION...** e guarde o relatório no Ambiente de Trabalho do Windows.

GARANTIA

NOTA: a seguinte garantia é aplicável apenas aos produtos vendidos a retalho. Estas garantias não se aplicam aos produtos vendidos através do EA Store.

GARANTIA LIMITADA

A Electronic Arts garante ao comprador original deste produto de software informático que o suporte de gravação em que os programas de software foram gravados está isento de defeitos de material e de utilização por 12 meses após a data da compra. Durante este período, os suportes defeituosos serão substituídos se o produto original for devolvido à Electronic Arts para a morada indicada abaixo, juntamente com a prova de compra datada, uma descrição dos defeitos, o suporte defeituoso e o endereço do remetente. A presente garantia é em aditamento aos seus direitos estatutários e não os afecta. A presente garantia não se aplica aos programas de software em si, que são fornecidos "tal como estão", nem se aplica a suportes que tenham sido sujeitos a uma utilização incorrecta, deterioração ou desgaste excessivo.

DEVOLUÇÕES FORA DA GARANTIA

A Electronic Arts procederá à substituição de suportes danificados pelo utilizador, limitada aos stocks existentes, por devolução do suporte original juntamente com um Eurocheque ou vale postal no valor de 17,50 € por CD, à ordem de Electronic Arts Lda. Caso o suporte em questão seja Value Game, Classics ou Platinum, contacte o Serviço de Apoio a Clientes antes de proceder ao envio do Eurocheque ou vale postal. Tenha presente que deve incluir uma descrição detalhada do defeito, o seu nome, morada e, se possível, um número de telefone para onde o possamos contactar durante o dia.

Electronic Arts - Apoio a Clientes, Rua 3 da Matinha - Edifício Altejo - 6º Piso - Sala 609,
1900-823, Lisboa, Portugal.

A Electronic Arts exclui qualquer garantia relativa ao Produto se este for comprado em segunda mão e o consumidor não for o primeiro utilizador final do Produto.



© 2008 Electronic Arts Inc. EA, o logótipo EA e Command & Conquer e Red Alert, são marcas comerciais ou marcas comerciais registadas da Electronic Arts Inc. nos EUA e/ou noutros países. Todos os direitos reservados. Todas as outras marcas comerciais são propriedade dos respectivos detentores.

Tecnologia de codificação áudio MPEG Layer-3 sob licença da Fraunhofer IIS e THOMSON multimedia.

RenderWare é uma marca comercial ou marca comercial registada da Criterion Software Ltd. Partes deste software são propriedade da Criterion Software Ltd. Copyright 1998-2008 e dos seus Licenciadores.

WWX01606277