

COMMAND & CONQUER™

ALARMSTUFE ROT 3™



EPILEPSIE-WARNUNG

Diese Hinweise sollten vor Benutzung des Spiels durch Erwachsene bzw. Kinder sorgfältig gelesen werden.

Bei Personen, die an photosensibler Epilepsie leiden, kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden. Es können auch Personen von Epilepsie betroffen sein, die bisher noch nie einen epileptischen Anfall erlitten haben. Falls bei einer Person selbst oder bei einem ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern Symptome einer Epilepsie (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, sollte sie sich vor Benutzung des Spiels an ihren Arzt wenden. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei einem Erwachsenen oder einem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen bzw. Krämpfen auftreten, sollte das Spiel SOFORT beendet und ein Arzt konsultiert werden.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- ★ Man sollte sich nicht zu nah am Bildschirm aufhalten. Man sollte so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt sitzen.
- ★ Für die Wiedergabe des Spiels sollte ein möglichst kleiner Bildschirm verwendet werden.
- ★ Man sollte nicht spielen, wenn man müde ist oder nicht genug Schlaf gehabt hat.
- ★ Es sollte darauf geachtet werden, dass der Raum, in dem gespielt wird, gut beleuchtet ist.
- ★ Bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels sollte jede Stunde eine Pause von mindestens 10 - 15 Minuten eingelegt werden.

INHALT

EPILEPSIE-WARNUNG	1
INSTALLATION DES SPIELS	2
KOMPLETTE STEUERUNG	3
REISE IN DIE ZEIT	5
GRUPPEN	5
DIE SPIELWEISE	5
GRUNDLAGEN DES SPIELS	8
CO-COMMANDER	11
GEFECHT	12
MULTIPLAYER.....	13
EINHEITEN	14
GEWÄHRLEISTUNG	25
TIPPS ZUR LEISTUNG	26
KUNDEN-SUPPORT	27
EA-SUPPORT IM INTERNET	27
HOTLINE.....	28

INSTALLATION DES SPIELS

HINWEIS: Die Systemvoraussetzungen findest du unter electronic-arts.de.

Installation (DVD-Version):

Lege die DVD in dein DVD-Laufwerk ein und folge den Bildschirmanweisungen.

Installation (EA Store-Version):

HINWEIS: Weitere Informationen zum Kauf direkter Downloads von EA findest du unter electronic-arts.de im Bereich EA STORE.

Klicke nach dem Download des Spiels durch den EA Download Manager auf das nun erscheinende Installationssymbol und folge den Bildschirmanweisungen.

Starte das Spiel nach der Installation direkt über den EA Download Manager.

HINWEIS: Wenn du einen Titel bereits erworben hast und diesen auf einem anderen PC installieren möchtest, installiere zunächst den EA Download Manager auf dem anderen PC, starte diesen und melde dich mit deinem EA Online-Konto an. Wähle den gewünschten Titel aus der nun erscheinenden Liste und klicke auf den Start-Button, um das Spiel herunterzuladen.

Installation (Versionen von anderen Online-Anbietern):

Kontaktiere bitte den Online-Händler, bei dem du dieses Spiel gekauft hast, um Anleitungen zu erhalten, wie du das Spiel installierst oder eine weitere Version herunterlädst und diese neu installierst.

SPIELSTART

Spielstart:

Unter Windows Vista™ findest du Spiele unter **Start > Spiele**, unter älteren Windows™-Versionen unter **Start > Programme (oder Alle Programme)**. (EA Store-Benutzer müssen den EA Download Manager ausführen.)

HINWEIS: Im klassischen Windows Vista-Startmenü befinden sich die Spiele unter **Start > Programme > Spiele > Spiele Explorer**.

KOMPLETTE STEUERUNG

Prägen Sie sich die folgenden Befehle ein und führen Sie Ihre Armeen zum Sieg. Klicken Sie auf das Hotkeys-Register des Einstellungen-Menüs, um die Steuerung zu bearbeiten.

ALLGEMEINE SPIELWEISE

ALLGEMEINE BEFEHLE

Kamera scrollen	Pfeiltasten
Schnelles Scrollen	Rechtsklick und Maus bewegen
Kamera nach links/rechts drehen	Ziffernblock 4/6 oder Maus mit gedrücktem Mausrad bewegen
Kamera heran-/wegzoomen	Ziffernblock 8/2 oder Mausrad
Kamera zurücksetzen	Ziffernblock 5 oder Klick mit Mausrad
Zum Stützpunkt springen	H -Taste
Kontrollgruppe erstellen	STRG + Zifferntaste
Zu Kontrollgruppe springen	Zahl taste zweimal drücken
Pause-/Einsatzziele-Menü	ESC -Taste
Zu Radarereignis springen	Leertaste
Wegpunkt-Modus	Alt
Verkaufen-Modus	Y -Taste
Reparieren-Modus	C -Taste
Produktionsgebäude-Menü	E -Taste
Sekundärgebäude-Menü	R -Taste
Infanterie-Menü	T -Taste
Fahrzeuge-Menü	Z -Taste
Flug einheiten-Menü	U -Taste
Marine-Menü	I -Taste
Einheiten-Untergruppe umschalten	Tabulator
Zu vorheriger Einheiten-Untergruppe	Shift + Tabulator
Planungsmodus	Strg-Z

AUSWAHLBEFEHLE

Einheit/Gebäude auswählen/Menü öffnen	Linksklicken Sie auf eine Einheit oder ziehen Sie einen Auswahlrahmen um mehrere Einheiten.
Gesamte Armee wählen	Q -Taste
Sichtbare Einheiten eines Typs auswählen	W -Taste oder Doppelklick auf die Einheit
Einheiten eines Typs auf dem Schlachtfeld auswählen	W -Taste zweimal antippen
Einheiten zu Auswahl hinzufügen	Shift + Klicken
Erzsammler durchschalten	N -Taste
Einheit abwählen	Klicken Sie mit gedrückter Shift -Taste auf das Schlachtfeld oder rechtsklicken Sie in das Auswahlfenster.

EINHEITEN-BEFEHLE

Einheiten bewegen	Rechtsklicken Sie auf das Zielgebiet
Vormarsch	A -Taste, Rechtsklick auf Zielgebiet
Rückwärtsbewegung	D -Taste, Rechtsklick
In Formation bewegen	Klicken Sie mit der linken und der rechten Maustaste und bewegen Sie die Maus, um die Formation zu platzieren
Vormarsch erzwingen	G -Taste
Angriff erzwingen	Strg -Klick
Verteilen	X
Spezialfähigkeit verwenden	F -Taste
Einheiten stoppen	S -Taste
Offensivstellung	Alt-A
Defensivstellung	Alt-S
Stellung halten	Alt-D
Feuer einstellen	Alt-G

VERSCHIEDENE BEFEHLE

Sammelpunkt setzen	Gebäude auswählen und rechtsklicken
Kamera-Lesezeichen setzen	Strg-J, K, L, Ö
Kamera-Lesezeichen durchschalten	J, K, L, Ö
HUD ein-/ausblenden	Ende
Speichern-Menü öffnen	Shift-S
Laden-Menü öffnen	Shift-L
Screenshot	F12

MULTIPLAYER-BEFEHLE

Markierung	B -Taste
Replay vorspulen	.- -Taste
Voice Chat	V -Taste
Voice Chat ein/aus	Strg-V
Quick Chat	M -Taste
Mit allen Verbündeten chatten	Backspace -Taste
Mit allen chatten	Enter
Telestrator-Markierungen löschen	Löschen
Telestrator-Linienstärke wählen	Einfg
Nächste Telestrator-Farbe wählen	Bild hoch
Vorherige Telestrator-Farbe wählen	Bild runter



WWW.REDALERT3.COM

REISE IN DIE ZEIT

Die mächtige Sowjetunion ist am Ende. Während die Panzer der Alliierten unaufhaltsam auf den Kreml zurollen, aktivieren General Krukow und Oberst Cherdenko eine neue sowjetische Geheimwaffe: Die Zeitmaschine.

Skrupellos manipulieren sie die Geschichte und treiben die *Alliierten* auf diese Weise an den Rand der Vernichtung durch die Truppen von *Premierminister* Cherdenko. Diese unverhoffte Schwächung der Westmächte nutzt allerdings das Reich der aufgehenden Sonne, um unbemerkt aufzurüsten, bis Kaiser Yoshiro schließlich den Befehl zum Angriff erteilt.

Während die kaiserlichen Armeen die alliierten und sowjetischen Truppen an den Rand der Vernichtung treiben, erkennen Krukow und Cherdenko langsam die Folgen ihrer Taten ...

GRUPPEN

ALLIIERTE

Die Koalition der Westmächte kämpft seit Jahren mit vereinten Kräften gegen die sowjetischen Aggressoren für die Unabhängigkeit der freien Völker der Erde.

SOWJETS

Ein totalitäres Regime, dessen selbstgerechte politische Führer die kommunistische Weltherrschaft vorantreiben, indem sie die Welt mit riesigen Armeen schlecht ausgebildeter Rekruten überschwemmen.

REICH DER AUFGEHENDEN SONNE

Angesichts der strengen Traditionen und futuristischen Technologien seines Landes hat der ehrenwerte Kaiser Yoshiro beschlossen, der Welt einige Lektionen in Sachen Höflichkeit zu lehren ... mit Waffengewalt.

DIE SPIELWEISE

Sie sind ein neuer Commander, der in dieser kritischen Phase in den Krieg eingreift. Nun liegt es an Ihnen, Ihre Ressourcen zu verwalten und schlagkräftige Armeen auszuheben, um die Zielvorgaben Ihrer Vorgesetzten umzusetzen.

SCHWIERIGKEITSGRADE

Leicht	Ein leichtes Training für Anfänger.
Mittel	Der Standardmodus für die meisten Spieler.
Schwer	Für Spieler, die eine Herausforderung suchen.
Brutal (nur Gefecht)	Der Feind macht keine Fehler, kennt keine Angst und hat die besseren Ressourcen.

TUTORIAL

Machen Sie sich in einer umfassenden Trainingseinheit mit den Grundlagen und Feinheiten der Spielsteuerung vertraut.

KAMPAGNE

Entscheiden Sie sich für eine Gruppierung und machen Sie sich auf den steinigen Weg zum Sieg! Ein idealer Ausgangspunkt ist in unseren Augen die sowjetische Kampagne.

SPIELBILDSCHIRM



1	Schlacht-Fenster
2	Übersichtskarte
3	Bedrohungsanzeige
4	Ressourcen/Credits
5	Kommandeurpunkte
6	Einheiten-/Gebäudebau-Menüs
7	Gewählte Einheit/Spezialfähigkeit
8	Befehlsmenü
9	Co-Commander-Monitor/Befehle
10	Geheimprotokolle-Menü
11	Wegpunkt-Markierung

SCHLACHT-FENSTER

Im Schlacht-Fenster können Sie unter anderem Gebäude bauen und platzieren, Ihre Einheiten befehligen oder Spezialfähigkeiten einsetzen. Das Schlacht-Fenster ist nur ein Ausschnitt der Gesamtkarte.

HINWEIS: In den Missionen einer Kampagne führen Sie verschiedene Wegpunkt-Markierungen zu Ihren Einsatzzielen.

★ Drücken Sie die Pfeiltasten, um das Schlacht-Fenster zu scrollen.

DER NEBEL DES KRIEGES

Jede Einheit hat eine bestimmte Sichtweite. Im Schlacht-Fenster sehen Sie also nur, was auch Ihre Einheiten sehen. Kartenbereiche außerhalb der Sichtweite Ihrer Einheiten sind unter dem Nebel des Krieges verborgen. Dieser verhüllt alle feindlichen Einheiten und Gebäude und gibt lediglich den Blick auf das Gelände und Zivilgebäude frei. Der Nebel des Krieges lichtet sich, sobald Ihre Einheiten das entsprechende Gebiet betreten.

RADAR-ÜBERSICHTSKARTE

In der rechten oberen Bildschirmecke sehen Sie die Übersichtskarte. Diese zeigt nicht selten feindliche Truppenbewegungen an, bevor Sie diese im Schlacht-Fenster sehen können. Einige Gegner können Ihr Radar allerdings deaktivieren, um unerkannt zu bleiben.

1	Unerforschtes Gelände
2	Aktuelle Reichweite des Schlacht-Fensters
3	Feindliche Einheit oder Struktur
4	Ihre Einheit oder Struktur



MISSIONSZIELE (NUR KAMPAGNE)

Drücken Sie die ESC-Taste, um das Missionen-Menü zu öffnen und Ihre Einsatzziele zu betrachten. Sie müssen alle Primärziele erreichen, um eine Mission abzuschließen. Denken Sie daran, dass sich Ihre Ziele im Laufe einer Schlacht ändern können. Erreichen Sie auch die (optionalen) Bonusziele einer Mission, erhalten Sie zusätzliche Ressourcen oder andere Belohnungen.

HINWEIS: Haben Sie alle Primärziele erreicht, werden Sie automatisch zum Sieger der Mission erklärt. Möchten Sie auch die Bonusziele der Mission in Angriff nehmen, lassen Sie also mindestens ein Primärziel unerledigt.

SPEICHERN UND LADEN

Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3 verfügt über das Feature Automatisch Speichern, um Fortschritte automatisch zu speichern. Daten werden ohne explizite Bestätigung überschrieben. Sie können Einzelspieler- und Koop-Spiele im Internet auch manuell speichern.

Möchten Sie ein gespeichertes Spiel oder Gefecht laden, drücken Sie **Shift-L** und wählen Sie den gewünschten Spielstand aus, um fortzufahren. Sie können Spiele auch über das Hauptmenü laden.

GRUNDLAGEN DES SPIELS

Der Bau einer starken Basis, die Verwaltung Ihrer Ressourcen und der taktische Einsatz Ihrer Truppen ist für eine erfolgreiche Mission entscheidend.

GEBÄUDEBAU

Errichten Sie Gebäude für die Erzverarbeitung, die Ausbildung von Soldaten, den Bau von Fahrzeugen usw. Am Anfang einer Mission haben Sie häufig nur einen Bauhof. Ihre erste Aufgabe ist also der Bau zusätzlicher Gebäude. Möchten Sie ein Gebäude errichten, wählen Sie zunächst Ihren Bauhof aus und klicken Sie dann in den Baumenü am rechten Bildschirmrand auf das Symbol des gewünschten Gebäudes. Über dem Symbol erscheint nun ein Timer. Während der Bauzeit werden die erforderlichen Credits automatisch von Ihrem Konto abgebucht. Nach Ablauf des Timers beginnt das Symbol zu blinken und das Gebäude kann platziert werden.

HINWEIS: Ist ein Symbol deaktiviert, können Sie sich den Bau des entsprechenden Gebäudes nicht leisten oder verfügen nicht über die erforderlichen Technologien.

- ★ Im Gegensatz zu den Alliierten bestimmen die Sowjets zunächst einen Bauplatz und errichten das fragile Gebäude anschließend vor Ort.
- ★ Das Reich der aufgehenden Sonne platziert Nanokerne, die sich mithilfe ihrer Sekundärfähigkeit entfalten.

HINWEIS: Gehen Ihnen während der Bauarbeiten die Credits aus, wird der Bau des Gebäudes unterbrochen. Haben Sie wieder ausreichend Credits, werden die Bauarbeiten automatisch fortgesetzt.

AUSBILDUNG VON EINHEITEN

Gebäude, wie Kasernen oder Waffenfabriken, dienen der Ausbildung von Kampfeinheiten.

HINWEIS: Voraussetzung für die Ausbildung von Kampfeinheiten ist ein Ausbildungslager (Alliierte), eine Kaserne (Sowjets) oder ein Instant-Dojo (Japaner). In diesem Handbuch verwenden wir für alle drei Kriegsparteien den Begriff *Kaserne*.

Möchten Sie Einheiten ausbilden, wählen Sie das gewünschte Gebäude aus oder öffnen Sie das Baumenü. Alle verfügbaren Einheiten werden als Symbole angezeigt. Wählen Sie das Symbol der gewünschten Einheit. Ein Timer zeigt nun die Bauzeit der gewählten Einheit an.

HINWEIS: Möchten Sie eine Bauliste erstellen, klicken Sie einfach mehrmals auf das Symbol der gewünschten Einheiten. Auf dem Symbol zeigt nun eine Ziffer die Zahl der bestellten Einheiten an.

Nach der Ausbildung verlassen Ihre Einheiten das Gebäude und melden sich zum Dienst.

ENERGIEVERSORGUNG

Für den Betrieb Ihrer Basis brauchen Sie Energie. Je mehr Gebäude Sie errichten, desto höher ist Ihr Energiebedarf. Ist das Energieniveau einer Basis zu niedrig, fallen ihre Defensivsysteme aus. Ferner verlangsamt sich der Bau zusätzlicher Gebäude und die Ausbildung neuer Einheiten. Obwohl auch Ihr Bauhof etwas Energie produziert, müssen Sie alliierte Kraftwerke, sowjetische Reaktoren bzw. japanische Instantgeneratoren errichten, um den Energiebedarf Ihrer Basis zu decken. Nach dem Bau eines Kraftwerks steigt die Energie-Anzeige.

- ★ Werfen Sie einen Blick auf die Energie-Anzeige, wenn Sie sich über Ihren aktuellen Energieverbrauch und die verfügbare Energie informieren möchten.

HINWEIS: Der sowjetische Super-Reaktor erzeugt enorme Energiemengen und schaltet eine neue Technologiestufe frei. Im Falle seiner Zerstörung werden durch die Explosion allerdings auch sämtliche Einheiten und Gebäude in seinem Umfeld zerstört.

ROHSTOFFE

Der Bau von Einheiten und Gebäuden sowie die Erforschung neuer Upgrades kostet Sie Credits. Haben Sie ein Objekt oder eine Aktion ausgewählt, für die Credits erforderlich sind, werden diese kontinuierlich von Ihrem Konto abgebucht.

- ★ Zu Beginn eines typischen Spiels haben Sie genug Credits für den Bau einiger grundlegender Einheiten und Gebäude. Wenn Sie eine Schlacht gewinnen möchten, brauchen Sie allerdings deutlich mehr Credits.
- ★ Gehen Ihnen die Credits aus, werden alle laufenden Bauvorhaben unterbrochen, bis Sie wieder flüssig sind.

- * Bauen Sie in der Nähe einer Erzmine eine Erzraffinerie, um Ihre Einkünfte zu erhöhen. Ein Sammler erntet anschließend das Erz und bringt es zur Raffinerie. Dort wird es raffiniert und in Credits umgewandelt. Je weiter Ihre Raffinerie von einer Erzmine entfernt ist, desto länger dauert die Ressourcengewinnung. Ein grün markierter Bereich zeigt den optimalen Standort Ihrer Raffinerie an.

TECHNOLOGIE-UPGRADES

Viele Einheiten können mit modernen Technologien, Waffen und Fähigkeiten optimiert werden. In höheren Technologiestufen werden effektivere Einheiten freigeschaltet. Letztere sind allerdings von Gruppe zu Gruppe verschieden.

ALLIIERTE

Die Alliierten verbessern sämtliche Gebäude eines Bauhofs oder Kontrollknotens gleichzeitig. Kaufen Sie ein Verteidigungsministerium, werden alle Stützpunktverteidigungen optimiert. Möchten Sie Ihren Bauhof oder Ihren Kontrollknoten aufwerten, wählen Sie ihn aus und kaufen Sie die „Erweiterte Freigabe“, um sämtliche Produktionsgebäude in seinem Bauradius (sowie alle dort produzierten Einheiten) zu verbessern. Kaufen Sie dann die „Maximale Freigabe“, um auf die stärksten Waffen zugreifen zu können. Vergessen Sie Ihre Sekundärbasen nicht, da die Optimierung Ihres primären Bauhofs nicht automatisch alle Gebäude auf der Karte einschließt.

SOWJETS

Überlassen Sie die Wahl der optimalen Vorgehensweise dem russischen Pragmatismus. Die Sowjets müssen einfach nur Gebäude errichten, die neuere und bessere Technologien produzieren, um die Modernisierung zu starten. Ein Super-Reaktor erzeugt beispielsweise deutlich mehr Strom und schaltet Ihre zweite Technologiestufe frei. Anschließend können Sie ein Kriegslabor errichten, um auf die Einheiten der höchsten Technologiestufe zuzugreifen.

REICH DER AUFGEHENDEN SONNE

Das Reich kombiniert die Methoden seiner Gegner und modernisiert jedes Gebäude individuell. Die Verbesserung von Produktionsgebäuden erfolgt nach der Erforschung der jeweiligen Gebäude-Upgrades. Dadurch ist die Modernisierung Ihrer Ausgangsarmee etwas preiswerter. Allerdings erfordert die Wahl der optimalen Verbesserungen eine gewisse Weitsicht. Darüber hinaus brauchen Sie für die Entwicklung von Upgrades der höchsten Entwicklungsstufe einen (nicht ganz billigen) Nanotech-Großrechner.

SPEZIALFÄHIGKEITEN UND SITUATIONSANGRIFFE

Alle Truppen und Fahrzeuge unter Ihrem Kommando haben individuelle Fähigkeiten. Diese reichen vom einfachen Waffenwechsel über Lähmungsangriffe bis hin zur Transformation in völlig andere Einheiten.

In der Regel verfügen Einheiten über eine Primärfähigkeit sowie eine Spezialfähigkeit, die sofort aktiviert oder gegen feindliche Ziele gerichtet wird. Darüber hinaus können verschiedene Einheiten zwischen ihrer Primär- und ihrer Sekundärfähigkeit umschalten. Der Einsatz der Spezialfähigkeiten kostet Sie (mit einigen Ausnahmen) keine Ressourcen. Allerdings haben alle Spezialfähigkeiten nach jedem Einsatz eine Cooldown-Phase, bevor sie erneut aktiviert werden können.

- * Möchten Sie eine Spezialfähigkeit einsetzen, wählen Sie die gewünschte Einheit aus und drücken Sie die Taste „F“ oder klicken Sie im Einheiten-Fenster in der rechten unteren Ecke des Schlacht-Fensters auf den Spezialfähigkeiten-Button.

Einige Einheiten können ihre Angriffsmethode abhängig von der Situation oder der Art des Gegners automatisch anpassen. Ist ein Situationsangriff möglich, verwandelt sich der normale Angriffscursor in ein anderes Symbol.

HINWEIS: Weitere Informationen über Spezialfähigkeiten und Situationsangriffe finden Sie auf der Website commandandconquer.com.

REPARATUREN

Nach einem feindlichen Angriff auf Ihren Stützpunkt sollten Sie dessen Gebäude reparieren. Reparaturen kosten zwar Geld, sind allerdings deutlich preiswerter als der Neuaufbau zerstörter Gebäude.

Möchten Sie ein Gebäude reparieren, drücken Sie die Taste „C“ und wählen Sie es aus.

BEFEHLIGUNG IHRER TRUPPEN

Ein guter Kommandeur weiß, wann seine Truppen die Stellung halten, den geordneten Rückzug antreten oder angreifen müssen. Ein brillanter Kommandeur erteilt die entsprechenden Befehle rasch und entschlossen.

ALLGEMEINE BEWEGUNGSBEFEHLE

- Bewegen** Wählen Sie die Einheit(en) aus, die Sie verlegen möchten. Bewegen Sie den Cursor anschließend im Schlacht-Fenster an die gewünschte Position und klicken Sie mit der rechten Maustaste.
- Angreifen** Wählen Sie Ihre Einheit(en) aus und bewegen Sie den Cursor über den gewünschten Gegner. Der Cursor verwandelt sich nun in ein Zielsymbol. Rechtsklicken Sie auf das Ziel.
- Sammelpunkte** Möchten Sie einen Sammelpunkt für alle in einem bestimmten Gebäude gefertigten Einheiten erstellen, wählen Sie das gewünschte Gebäude aus und bestimmen Sie auf dem Schlachtfeld per Rechtsklick einen Sammelpunkt.

HINWEIS: Haben Sie einen Sammelpunkt bestimmt, rücken alle neuen Einheiten, die Ihre Kaserne verlassen, automatisch zu dieser Position vor.

KAMPFSTELLUNGEN

Die Haltung einer Einheit bestimmt ihr Standardverhalten im Angriffsfall. Möchten Sie die Kampfstellung einer oder mehrerer Einheiten ändern, wählen Sie diese aus und drücken Sie die entsprechende Tastenkombination.

- Offensiv** **Alt-A** Ihre Einheiten attackieren und verfolgen feindliche Einheiten oder Gebäude in Sichtweite.
- Bewachen (Standard)** **Alt-S** Defensiv (Standard) Ihre Einheiten attackieren feindliche Truppen in Sichtweite. Nach der Neutralisierung bzw. Vertreibung der feindlichen Truppen kehren Ihre Einheiten zu ihren Ausgangspositionen zurück.
- Stellung halten** **Alt-D** Ihre Einheiten halten ihre Position und feuern lediglich auf Gegner in Reichweite. Diese Kampfstellung eignet sich vor allem für Defensiv- und Artillerieeinheiten.
- Feuer einstellen** **Alt-G** Ihre Einheiten erwidern weder das Feuer noch folgen sie feindlichen Truppen. Getarnte Einheiten greifen häufig auf diese Taktik zurück.

EINHEITEN-ERFAHRUNG

Durch Angriffe auf feindliche Truppen und Gebäude sammeln Ihre Einheiten Erfahrung. Hat eine Einheit genug Erfahrung, wird sie in eine höhere Veteranenstufe befördert. Veteranen erkennen Sie im Schlacht-Fenster an einem entsprechenden Symbol. Aufgrund ihrer Erfahrung verfügen Veteranen über verbesserte Fähigkeiten.

- Veteranen** Verursachen mehr Schaden und sind widerstandsfähiger als normale Einheiten.
- Eliteeinheiten** Verursachen mehr Schaden und sind widerstandsfähiger als Veteranen.
- Helden** Verursachen mehr Schaden und greifen schneller an als Eliteeinheiten. Darüber hinaus sind sie widerstandsfähiger und heilen sich automatisch, wenn sie nicht in Kampfhandlungen verwickelt sind.

BEDROHUNGSANZEIGE

Die Bedrohungsanzeige vermittelt Ihnen einen Eindruck über den aktuellen Grad der Zerstörung in Ihrer Umgebung. Je höher die Bedrohungsstufe ist, desto schneller erreichen Ihre überlebenden Einheiten Veteranenstatus. Darüber hinaus erhöht sich die Geschwindigkeit, mit der Sie Sicherheitspunkte für den Kauf von Geheimprotokollen sammeln. Der Nachteil einer hohen Bedrohungsanzeige ist natürlich die beträchtliche Kampfkraft des Feindes.

IN FORMATION BEWEGEN

Haben Sie eine schlagkräftige Armee ausgebildet, wird es Zeit, eine organisierte Formation einzunehmen. In der Formationsvorschau werden Ihre Truppen innerhalb der Formation automatisch angeordnet. Formationen bewegen sich so schnell wie die langsamste Einheit der Gruppe.

- ★ Möchten Sie in Formation vorrücken, klicken Sie mit der linken und der rechten Maustaste und bewegen Sie die Maus über Ihre Einheiten, um deren Formation zu ändern. Ihre Truppen marschieren nun zur gewählten Position und nehmen dort die befohlene Formation ein.

HINWEIS: Kombinieren Sie Formationen mit der Stellung halten-Kampfstellung, um eine Verteidigungslinie zu bilden. Darüber hinaus können Sie einen Bewegungsbefehl mit der Formationsvorschau kombinieren.

STURMANGRIFF

Erteilen Sie Ihren Einheiten diesen Befehl, attackieren sie auf dem Weg zu ihrer Zielposition alle feindlichen Einheiten, auf die sie treffen. Auf diese Weise können Sie feindliche Truppen stoppen oder deren Stützpunkt einnehmen.

- ★ Möchten Sie einen Vormarsch-Befehl erteilen, wählen Sie die gewünschten Einheiten aus, drücken Sie die A-Taste und rechtsklicken Sie auf das Zielgebiet.

BEFESTIGUNG VON GEBÄUDEN



Zahlreiche Zivilgebäude und einige andere Strukturen können von Infanterieeinheiten befestigt werden. In Gebäuden stationierte Einheiten sind besser geschützt und haben eine größere Reichweite. Fügen angreifende Truppen einem Gebäude schwere Schäden zu, geben es die dort stationierten Einheiten automatisch auf.

- ★ Möchten Sie ein Gebäude befestigen, wählen Sie zunächst die gewünschten Infanterieeinheiten aus und rechtsklicken Sie anschließend auf ein leerstehendes Gebäude. Einige Einheiten (beispielsweise Kampfhunde, Kriegsbären und Tesla-Trooper) können sich nicht in Gebäuden verschanzen.

HINWEIS: Bestimmte Einheiten verfügen über Möglichkeiten, in Gebäuden verschanzte Einheiten zu neutralisieren.

KISTEN



Kisten können eine Schlacht maßgeblich beeinflussen, da sie nicht selten zusätzliche Credits, Trefferpunkte oder automatische Veteranen-Upgrades enthalten.

- ★ Rücken Sie mit Ihren Einheiten zu einer Kiste vor, um diese zu bergen.

CO-COMMANDER

Niemand zieht alleine in die Schlacht. Während der gesamten Kampagne hält Ihnen ein (von der KI oder einem Freund gesteuerter) Co-Commander mit zusätzlichen Truppen den Rücken frei.

HINWEIS: Im Abschnitt „Multiplayer“ finden Sie weitere Informationen über den Co-Commander-Modus.

KI-GESTEUERTE CO-COMMANDER

Das Porträt Ihres Co-Commanders erscheint in der linken oberen Ecke Ihres Schlacht-Fensters. Lernen Sie, die unterschiedlichen Persönlichkeiten Ihrer Co-Commander zu Ihrem Vorteil zu nutzen.

Möchten Sie Ihrem Co-Commander einen Befehl erteilen, klicken Sie auf die Symbole neben seinem Porträt.

Angriff planen



Befehlen Sie Ihrem Co-Commander, eine Armee auszuheben, um gegen die feindlichen Truppen im Zielgebiet vorzugehen.

Ziel angreifen



Wählen Sie ein Ziel aus und klicken Sie auf das Symbol „Ziel attackieren“, entsendet Ihr Co-Commander umgehend Truppen, um das Ziel zu zerstören.

Position nehmen



Befehlen Sie Ihrem Co-Commander, das markierte Ziel zu besetzen. Sie können die Truppen Ihres Co-Commanders auch Ihren eigenen Einheiten unterstellen, indem Sie diese auswählen.

Kommando behalten



Überlassen Sie Ihren Co-Commander sich selbst. Dies ist die Standardeinstellung, mit der Sie darüber hinaus andere Befehle widerrufen können.

TIPP: Befehlen Sie den Truppen Ihres Co-Commanders, ein Ablenkungsmanöver durchzuführen, ein Sekundärziel zu attackieren oder Ihrem Gegner in die Flanke zu fallen.

CO-COMMANDER-ANGRIFFE

In einigen Missionen können Sie die individuellen Situationsangriffe Ihrer Co-Commander einsetzen. Co-Commander-Angriffe sind gute Gelegenheiten, eine Bresche in die feindlichen Linien zu schlagen oder feindliche Gebäude zu zerstören.

Erscheint ein Angriffssymbol, wähle Sie es per Linksklick aus. Nun wird die Art des Angriffs erklärt. Klicken Sie auf den Ausführen-Button, um den Angriff zu starten.

Co-Commander-Angriffe können jederzeit erscheinen. Seien Sie also bereit.

GEHEIMPROTOKOLLE

Alle Gruppen verfügen über zahlreiche Spezialfähigkeiten, die Sie kaufen können, um in einer Schlacht die Oberhand zu gewinnen. Geheimprotokolle können offensiver oder defensiver Natur sein ... spektakulär sind sie in jedem Fall. Für den Kauf neuer Protokolle benötigen Sie die im Laufe der Schlacht gesammelten Sicherheitspunkte. Sie können die Protokolle jederzeit einsetzen. Diese haben allerdings nach jedem Einsatz eine gewisse Cooldown-Zeit.

Möchten Sie ein Protokoll einsetzen, klicken Sie auf das Geheimprotokolle-Menü in der linken unteren Ecke des Schlacht-Fensters und wählen Sie dann das gewünschte Protokoll aus.

- ★ Im Laufe einer Schlacht sammeln Sie Sicherheitspunkte, die Sie in die Freischaltung neuer Protokolle investieren können. Auf der Anzeige unter Ihrem Radar können Sie ablesen, wann Sie einen weiteren Sicherheitspunkt erhalten.
- ★ Protokolle sind nach Stufen geordnet. Sie müssen daher Protokolle niedriger Stufen freischalten, damit Sie Zugriff auf effektivere Fähigkeiten erhalten.
- ★ Darüber hinaus muss jedes Protokoll nach dem Einsatz aufgeladen werden, bevor Sie erneut darauf zurückgreifen können.

SUPERWAFFEN UND ULTIMATIVE WAFFEN

Einige Konflikte eskalieren und führen zum Einsatz verheerender Waffen, die ganze Armeen auslöschen können.

Die eher defensiven Superwaffen schützen Ihre Einheiten mit undurchdringlichen Schilden vorübergehend vor feindlichen Angriffen. Ultimative Waffen verursachen im Zielgebiet verheerende Schäden und hinterlassen dort eine Spur der Verwüstung. Hat sich der Feind verschanzt, sind ultimative Waffen ebenso effektiv wie in Pattsituationen.

Beide Waffentypen werden über Ihre sekundären Baulisten gefertigt und haben nach jedem Einsatz eine Cooldown-Zeit.

TIPP: Ultimative Waffen sind außerordentlich effektiv. Allerdings gibt es keine Garantie, dass ihr Einsatz eine Schlacht beendet. Halten Sie also einige Truppen bereit, um möglichen Überlebenden den Rest zu geben.

GEFECHT

Gefechte sind Einzelspieler-Schlachten gegen einen oder mehrere Co-Commander verschiedener Kriegsparteien. Da jeder Co-Commander eigene Strategien verfolgt, müssen Sie sich immer wieder neu auf ihre Stärken und Schwächen einstellen.

- ★ Wählen Sie im Hauptmenü MULTIPLAYER und dann GEFECHT, um die Gefechts-Lobby zu betreten. Hier bestimmen Sie in den jeweiligen Menüs die Zahl der Gegner, die Karten, den Schwierigkeitsgrad, die Ausgangsressourcen sowie Ihre Gruppierung und deren Farbe. Klicken Sie auf den Starten-Button, um die Kampagne zu starten.

HINWEIS: Möchten Sie ein gespeichertes Gefecht laden, wählen Sie zunächst GEFECHT, dann LADEN und bestimmen Sie das Spiel, das Sie fortsetzen möchten.

MULTIPLAYER

ES WERDEN EINE INTERNETVERBINDUNG, ONLINE-AUTHENTIFIKATION UND AKZEPTIEREN DER ENDBENUTZER-LIZENZ ZUM SPIELEN BENÖTIGT. UM ZUGANG ZU DEN ONLINE-FEATURES ZU ERHALTEN, IST DIE VORHERIGE REGISTRIERUNG DIESES SPIELS MIT DEM BEILIEGENDEN EINZELNUTZER-REGISTRIERUNGSCODE ERFORDERLICH. DIESES SPIEL KANN NUR VON EINEM NUTZER REGISTRIERT WERDEN. ENDBENUTZER-LIZENZVEREINBARUNG, EA-ONLINE-NUTZUNGSBEDINGUNGEN UND FEATURE-UPDATES SIND ERHÄLTICH UNTER www.ea.com. FÜR DIE ONLINE-REGISTRIERUNG MUSST DU MINDESTENS 14 JAHRE ALT SEIN.

EA KANN DIE ONLINE-FEATURES MIT EINER FRIST VON 30 TAGEN NACH BEKANNTGABE AUF www.ea.com EINSTELLEN.

Bis zu sechs Spieler oder Teams (bzw. KI-Gegner) kämpfen in einer für alle Spieler freien Schlacht um den Sieg. Möchten Sie ein Multiplayer-Spiel starten, melden Sie sich über das ComLink-Symbol in der rechten oberen Ecke an. Haben Sie kein EA Online-Konto, werden Sie nun aufgefordert, sich zu registrieren. In diesem Bildschirm haben Sie Zugriff auf die Chat-Lobby, Ihre Freundesliste sowie eingegangene Einladungen anderer Spieler.

Schließen Sie den ComLink und klicken Sie auf „Multiplayer - Online“, um ein Multiplayer-Spiel zu suchen oder zu erstellen. Bestimmen Sie die Spieloptionen und wählen Sie anschließend Ihre Teamnummer und Ihre Farbe aus. Klicken Sie auf den Bereit-Button, nachdem Sie einem Spiel beigetreten sind.

Spielen	Automatch verbindet Sie automatisch mit zufällig gewählten Gegnern Ihrer Fähigkeitsstufe.
Spiel beitreten	Suchen Sie ein benutzerdefiniertes Spiel und treten Sie diesem per Doppelklick bei.
Spiel hosten	Bestimmen Sie die Karte, die Spielregeln und die Zahl der Mitspieler und treten Sie anschließend gegen Letztere an.
Statistiken	Betrachten Sie Ihre Multiplayer-Statistiken

CHAT

Drücken Sie die **V**-Taste, um den Voice-Chat zu starten und Textbefehle, wie Provokationen, einzublenden. Möchten Sie nur mit Verbündeten kommunizieren, drücken Sie die Backspace-Taste. Drücken Sie Enter, ist der Chat für alle Spieler offen.

Mit der **M**-Taste können Sie ferner Quick-Chat-Befehle versenden. Wählen Sie dazu die gewünschte Nachricht in der Liste per Linksklick aus.

MARKIERUNGEN

Platzieren Sie mit der **B**-Taste eine Textmarkierung, die nur Ihre Verbündeten sehen können. Klicken Sie auf die Karte, um sie zu platzieren, und doppelklicken Sie dann auf die Markierung, um einen Text einzugeben.

VON FREUNDEN GESPIELTE CO-COMMANDER

Meistern Sie beliebige Missionen der Kampagne gemeinsam mit einem Freund.

Wählen Sie die gewünschte Kampagne dazu einfach aus und spielen Sie diese im Koop-Modus. Wählen Sie Ihren Freund in der Lobby oder auf Ihrer Freundesliste aus und klicken Sie auf den Einladen-Button. Hat der gewünschte Freund die Einladung angenommen, beginnt die Einsatzbesprechung.

Beide Spieler müssen angemeldet sein und das Spiel ausführen, um einen Co-Commander zu steuern.

BATTLECASTS

Sie können ein Multiplayer-Spiel als Kommentator hosten oder „Kommentar hinzufügen“ aktivieren, um die Wiederholung eines alten Spiels zu laden und über das Telestrator-Feld am oberen Bildschirmrand Kommentare zu den Aktionen und Strategien des Commanders eingeben. Bestimmen Sie einfach die Farbe und Strichstärke Ihrer Telestratorlinien und legen Sie los.

REPLAYS

Battlecasts (und Ihre Telestrator-Markierungen) werden in der Replay-Datei gespeichert und auf commandandconquer.com hochgeladen. Dort stehen sie anderen Spielern als Schulungsmaterial zur Verfügung.

★ Möchten Sie ein Replay laden, wählen Sie im Profil-Menü Replays.

EINHEITEN

Sie befehligen im Laufe der Kampagne zahlreiche Einheiten mit einzigartigen Funktionen und speziellen Fähigkeiten. Nur wenn Sie wissen, wann, wo – und was am wichtigsten ist – wie Sie diese einsetzen müssen, haben Sie in diesem Krieg eine Chance!

ALLIIERTE

INFANTERIE



Kampfhund: Diese perfekt ausgebildeten Deutschen Schäferhunde wittern feindliche Hinterhalte, bewachen wichtige Positionen und können für leichte Kampfeinsätze verwendet werden. Ihr durch moderne Schallsysteme verstärktes Bellen kann feindliche Soldaten betäuben.



Ingenieur: Ingenieure sind unbewaffnet, verfügen aber über sämtliche, für die Übernahme feindlicher Einheiten oder die Montage von Lazarettzelten erforderlichen, Gerätschaften. Spitzeningenieure können eine feindliche Fabrik in wenigen Sekunden übernehmen, sind ohne bewaffnete Eskorte allerdings leichte Ziele.



Peacekeeper: Obwohl die Fronteinheiten der alliierten Streitkräfte primär für defensive Aufgaben ausgerüstet sind, können sie auch als Angriffstruppen eingesetzt werden. Mit ihren Schrotflinten und Schilden haben sie schon so manche Schlacht entschieden.



Javelin-Soldat: Diese schweren Unterstützungseinheiten sind mit speziellen Raketensystemen für die Abwehr von Flugeinheiten und Fahrzeugen ausgerüstet. Darüber hinaus können Javelin-Soldaten für eine höhere Feuerrate feindliche Ziele "markieren".



Spion: Spione sind Verwandlungskünstler, die in Gestalt des Feindes ungehindert in dessen Stützpunkte eindringen können. Obwohl sie unbewaffnet sind, leisten Spione durch den Diebstahl von Geheimdienstberichten, die Sabotage feindlicher Stützpunkte und die Bestechung gegnerischer Soldaten einen wichtigen Beitrag zum Erfolg eines Feldzuges.



Tanya: Muss ein Ziel um jeden Preis zerstört werden, schlägt Tanyas große Stunde. Mit ihren MPs und ihren C4-Ladungen ist sie nahezu jedem Gegner an Land, zur See und in der Luft mehr als gewachsen. Darüber hinaus kann sie mithilfe ihres Gürtels in der Zeit 10 Sekunden zurückreisen.

FAHRZEUGE



Riptide ACV: Dieses kleine und wendige Luftkissenfahrzeug eignet sich aufgrund seines MGs und der beiden Torpedorohre als Transport- und Unterstützungseinheit.



Multigunner IFV: Das „Infantry Fighting Vehicle“ ist ein robustes Panzerfahrzeug mit einer vielseitigen Bewaffnung. Der standardmäßige Raketenwerfer der Einheit passt sich an die Waffen der transportierten Passagiere an.



Guardian-Panzer: Das Rückgrat der alliierten Panzerverbände. Kann er ein Problem mit seinem 90mm-Geschütz nicht lösen, markiert der Guardian feindliche Ziele für schwerere alliierte Waffensysteme.



Mirage-Panzer: Der Mirage ist ein mit Tarnsystemen ausgestatteter Panzer, dessen Spektralkanone Metall zum Schmelzen bringen. Seine Aktivtarnung kann auf verbündete Einheiten in der Nähe umgeleitet werden.



Athena-Kanone: Die an orbitale Lasersatelliten gekoppelte Athena-Kanone kann Ziele markieren, um diese spektakulär ... und nachhaltig ... zu zerstören. Darüber hinaus können die Satelliten die Athena selbst vorübergehend abschirmen.



Prospector: Diese unscheinbare und unbewaffnete Einheit bildet das Rückgrat aller alliierten Operationen. Prospector sammeln ununterbrochen Erz für die Raffinierung. Darüber hinaus können sie sich in autarke Vorposten zur Stützpunkterweiterung verwandeln.



Mobiles Baufahrzeug: Die robusten und vielseitig einsetzbaren Amphibien-MBFs der Alliierten bilden die Voraussetzung für die Errichtung vorgeschobener Basen, die Rohstoffgewinnung, den Bau von Fahrzeugen und die Truppenausbildung. Der Schutz Ihrer MBFs hat daher stets oberste Priorität.

FLUGEINHEITEN



Vindicator: Mittelstreckenbomber für taktische Angriffe auf Bodentruppen mittels zweier lasergelenkter Bomben.



Cryocopter: Leichter experimenteller Helikopter, der Ziele mit einem Froststrahl außer Gefecht setzt oder mit einem beeindruckenden Schrumpfstrahl verkleinert.



Apollo-Jäger: Mach-3-Abfangjäger mit leistungsfähigen Strahlenwaffen und den besten Piloten der Alliierten im Cockpit.



Century-Bomber: Diese, in den USA gefertigten, Flugzeuge bomben feindliche Ziele in Grund und Boden, um anschließend Fallschirmtruppen über dem Zielgebiet abzuwerfen.

NAVY



Delfin: Diese Delfine können feindliche Schiffe orten und diese mit Sonar disruptoren attackieren.



Tragflächenboot: Diese leichten, für Aufklärungs- und Verteidigungsaufgaben konzipierten, Boote sind mit einer 20mm Icarus-Kanone und einem Waffen-Störsystem bewaffnet.



Zerstörer: Die amphibienfähigen Kriegsschiffe der Alliierten sind mit leistungsfähigen Gauss-Kanonen und Wasserbomben bestückt. Mithilfe ihrer Black Hole-Panzerung ziehen sie feindliche Geschosse auf sich.



Flugzeugträger: Auf diesen schwimmenden Festungen sind zahlreiche Sky Knight-Abfangdrohnen sowie verheerende Blackout-Raketen stationiert, die sämtliche elektrische Schaltkreise im Bereich der Explosion zerstören.

STRUKTUREN



Bauhof: Der Bauhof bildet das Rückgrat der alliierten Operationen, da er für den Bau von Gebäuden und Fahrzeugen und die Ausbildung von Truppen verantwortlich ist. Darüber hinaus stellt er Freigaben für die Entwicklung verbesserter Technologien bereit.



Ausbildungslager: Hier werden die Infanteristen, Tiere, Spione und Spezialisten der Alliierten ausgebildet.



Kraftwerk: Kraftwerke versorgen Ihre Gebäude und Abwehrsysteme mit Energie. Hat Ihr Stützpunkt zu wenig Energie, stellen sämtliche Produktionsgebäude den Betrieb ein.



Panzerfabrik: Gepanzerte Autos, Mirage-Panzer und alle anderen Landfahrzeuge der Alliierten werden in Panzerfabriken gefertigt.



Seehafen: In Seehäfen laufen die Schiffe der alliierten Flotte vom Stapel.



Luftwaffenbasis: Luftwaffenbasen sind für den Bau und die Wartung von Flugzeugen und Bombern verantwortlich.



Erzraffinerie: Erzraffinerien bilden das Herz der alliierten Wirtschaft, da hier das vom Prospector abgebaute Erz zu Credits raffiniert wird. Jede Raffinerie verfügt über einen Sammler.



Kontrollknoten: Kontrollknoten sind von Ihrem Bauhof unabhängige Basen die Ihnen die Expansion und die Modernisierung von Einheiten in ihrer Umgebung ermöglichen.



Verteidigungsministerium: Superwaffen und moderne Abwehrsysteme unterliegen der Kontrolle des Verteidigungsministeriums, sobald Sie die für ihren Bau erforderliche Technologiestufe erreicht haben.



Multigun-Geschütz: Stationieren Sie in einem Multigun-Geschütz Infanterieeinheiten, feuert es mit deren Waffen weiter.



Spectrum-Turm: Spectrum-Türme sind mit Spektralkanonen bestückt, die auch in Mirage-Panzern zum Einsatz kommen.



Chronosphäre: Chronosphären ermöglichen Ihnen die Teleportation Ihrer Truppen an eine beliebige Position auf dem Schlachtfeld. Dadurch haben Ihre Truppen einen entscheidenden taktischen Vorteil. Auf diese Weise können Sie Einheiten auch in lebensfeindliche Gebiete transportieren. Für Infanterieeinheiten ist der Vorgang allerdings tödlich.



Protonen-Collider: Der Protonen-Collider ist das letzte Mittel der Alliierten ... am Tag des jüngsten Gerichts.



Festungsmauer: Einfach Stützpunktverteidigung. Es wird immer ein Mauerabschnitt errichtet. Platzieren Sie innerhalb einiger Rasterfelder in gerader Linie zwei Mauersegmente, werden diese automatisch verbunden.

SOWJETS

INFANTERIE



Kriegsbär: Die für Kampf- und Aufklärungsmissionen ausgebildeten sowjetischen Kriegsbären neutralisieren ihre Gegner mit ihren tödlichen Klauen und ihrem technisch verstärkten Gebrüll.



Feldingenieur: Die perfekt ausgebildeten Feldingenieure der Roten Armee hacken Computer, sabotieren oder programmieren feindliche Einheiten und graben Bunker für Kampfeinheiten. Ihre einzige Waffe ist eine Pistole zur Selbstverteidigung.



Rekrut: Die schlecht ausgebildeten Rekruten stürzen sich aufgrund ihrer mentalen Konditionierung und der sowjetischen Propaganda in blindem Gehorsam mit Sturmgewehren und Molotow-Cocktails in die Schlacht.



Flak-Trooper: Nach ihrer Entlassung aus dem Gulag dienen die brutalen Flak-Trooper Mütterchen Russland mit schweren Flugabwehrkanonen und Panzerminen. Richten sie ihre Kanonen auf Bodenziele, sind sie noch effektiver.



Tesla-Trooper: Die Feinde der Sowjetunion fürchten diese mechanisierten Patrioten und ihre tödlichen Tesla-Kanonen. Ihre einzige Schwäche ist die kurze Phase nach ihrem verheerenden EM-Disruptor-Angriff, der Gegner ... und die Tesla-Trooper selbst ... kurzzeitig außer Gefecht setzt.



Natasha: Als Produkt der sowjetischen Spezialausbildung ist Natasha eine Nationalheldin, da sie mit ihrem Korshunow-Gewehr und ihrer grenzenlosen Brutalität schon so manche Schlacht entschieden hat. Ferner kann sie größere Ziele bombardieren lassen oder Fahrer eliminieren, um deren Fahrzeuge im Namen von Mütterchen Russland zu übernehmen. Was Natasha durch ihr Zielfernrohr sieht, stirbt.

FAHRZEUGE








Terrordrone: Diese spinnenähnlichen Roboter gehen mit äußerster Brutalität gegen Infanterieeinheiten und Fahrzeuge vor. Während sie ihre Opfer bevorzugt von innen heraus demonstrieren, können sie Fahrzeuge auch mit ihrem Elektrostasestrahle deaktivieren.






Sickle: Dieser ursprünglich als Streikbrecher konzipierte Kampf-Walker kann größere Feindansammlungen bekämpfen und Hindernisse überspringen, um seine Einsatzziele zu erreichen.




Hammer-Panzer: Der Hammer-Panzer war lange Zeit das Symbol der sowjetischen Militärmacht. Während das 85mm Glattnlauf-Geschütz der Einheit verheerende Schäden verursacht, entzieht ihr Absorptionsstrahl feindlichen Einheiten ihre Gesundheit und Kampfkraft, um die Offensivsysteme des Hammers zu stärken.

	Apocalypse-Panzer: Die tödlichste Waffe im Arsenal der Sowjetunion. Der massive (und schwere) Apocalypse-Panzer macht seinem Namen bereits mit seinen beiden 125mm Geschützen alle Ehre. Darüber hinaus verfügt er über eine Magnetharpune, die er in schnellere Gegner einklinkt, um diese anschließend zu überrollen.
	V4-Raketenwerfer: Der mobile V4-Raketenwerfer feuert ballistische Langstreckenraketen ab, die nahezu jedes Ziel zerstören oder sich in mehrere Mörsergranaten aufsplitten, um flächendeckenden Schaden zu verursachen. Da der V4 stationiert werden muss, um zu feuern, eignet er sich nicht als Frontwaffe.
	Sputnik: Die kleinere und entsprechend preiswertere Variante des MBFs ist das Ergebnis eines gescheiterten Orbitalsonden-Projektes. Heute dient er der Errichtung von Vorposten, die zu voll funktionsfähigen vorgeschobenen Basen ausgebaut werden können.
	Erzsammler: Die schwer gepanzerten Erzsammler sind beim Erzabbau- und -transport zwar alles andere als elegant, dafür aber äußerst effektiv.
	Mobiles Baufahrzeug: Das sowjetische MBF diente in der Vergangenheit der Verlegung sowjetischer Truppen in neue Gebiete. Es versteht sich von selbst, dass die Sowjets grundsätzlich schwere Eskorten zu ihrem "Schutz" abstellten. Kurz gesagt: Das MBF ist das Herzstück jeder Invasion der sowjetischen Truppen.

FLUGEINHEITEN

	Twinblade: Dieser Kampfhubschrauber wird häufig zur Neutralisierung feindlicher Infanterieeinheiten oder sowjetischer Deserteure eingesetzt. Darüber hinaus kann die mit vier Raketenwerfern und zwei MGs bewaffnete Einheit für den Transport von Infanterieeinheiten oder Panzer genutzt werden.
	MiG-Jäger: Die MiG ist der Garant für die sowjetische Lufthoheit. Aufgrund ihrer Typ-M-Sprengraketen ist die Verlustquote dieses schnellen Abfangjägers erstaunlich niedrig. Nicht zuletzt deshalb genießt die MiG einen Ruf als Königin der Lüfte.
	Kirov-Luftschiff: Diese Kriegszeppeline sind der Stolz der sowjetischen Luftwaffe, da sie mit ihrer Bombenlast nahezu jedes Ziel dem Erdboden gleichmachen können. Kirows sind langsam, können ihre Fluggeschwindigkeit auf Kosten der Rumpfintegrität allerdings kurzzeitig deutlich erhöhen.

NAVY

	Stingray: Der Stingray ist ein mit Tesla-Waffen bestücktes Schlachtschiff, dessen Besatzung nichts von der Gefährlichkeit dieser von kranken Hirnen erdachten Kombination ahnt. Er ist in der Lage, unter Wasser zu feuern, um allen Zielen in Reichweite einen tödlichen Stromstoß zu versetzen.
--	--



Bullfrog: Der Bullfrog ist ein Amphibientransporter mit einem unkonventionellen Truppen-Entladungssystem: Die Infanterieeinheiten an Bord werden mittels einer präzisen Schleudermechanik in das Zielgebiet befördert. Dies ermöglicht schnelle Angriffe, die von der Flugabwehrkanone des Bullfrogs unterstützt werden.



Akula U-Boot: Dieses altherwürdige U-Boot ist auf die Ortung und Versenkung feindlicher Schiffe spezialisiert, bevor es unerkannt in den Tiefen des Ozeans abtaucht. Akulas sind mit verschiedenen Torpedos für unterschiedliche Ziele bewaffnet.



Dreadnought: Die als Plattformen für den Molot V4-Raketenwerfer entwickelten Dreadnoughts können unzählige Raketen auf Ziele an Land und im Wasser abfeuern. Im Nahkampf sind Dreadnoughts chancenlos, allerdings gibt es auf der Erde nur wenige Dinge, die ihrem Beschuss lange standhalten.

STRUKTUREN



Bauhof: Der ruhmreiche sowjetische Bauhof errichtet viele robuste Gebäude, die den Fortbestand und die Expansion der Sowjetunion gewährleisten.



Kaserne: Die harte Ausbildung in den sowjetischen Kasernen macht aus Kriminellen und gesellschaftlichem Abschaum gefürchtete ... und entbehrliche ... Infanteristen.



Reaktor: Das pulsierende Herz sowjetischer Stützpunkte versorgt sämtliche Produktionsgebäude mit Energie.



Waffenfabrik: Alle Geschütze, Raketenwerfer, Terrordrohnen und Panzer der sowjetischen Truppen werden an den Fließbändern von Waffenfabriken montiert.



Marinewerft: In Marinewerften laufen nur die besten und verlässlichsten Schiffe vom Stapel, die zuvor von patriotischen Genossen gebaut wurden.



Flugfeld: Sowjetische Piloten verdunkeln mit unzähligen, auf Flugfeldern gebauten Maschinen, den Himmel.



Erzraffinerie: Volkseigene Erzraffinerien wandeln das von Erzsammlern abgebaute Rohgestein in Credits um. Jede Raffinerie wird mit einem Sammler ausgeliefert.



Vorposten: Vorposten beschleunigen den sowjetischen Vormarsch deutlich.



Super-Reaktor: Super-Reaktoren versorgen unzählige Gebäude mit Energie und schalten neue Technologien frei. Leider sind sie vergleichsweise instabil. Nur wenige Menschen überleben die Explosion eines derartigen Reaktors.



Kriegslabor: Im Zentrum des russischen Erfindergeistes werden ultimative Waffen und Abwehrsysteme entwickelt, die den ruhmreichen sowjetischen Sieg garantieren sollen.



Presskran: Der Presskran, übrigens einer der vielen Vorteile der Sowjets, ermöglicht Kommandanten die Verdoppelung der Produktion, die Reparatur beschädigter Einheiten und die profitable Verschrottung nutzloser Einheiten.



Flak: Diese einfachen Abwehrsysteme dienen der Sicherung des sowjetischen Luftraums.



Abwehrgeschütz: Während Flak-Kanonen den Luftraum sichern, machen Abwehrgeschütze mit feindlichen Bodentruppen kurzen Prozess.



Teslaspule: Modernes Abwehrsystem mit einer tödlichen Elektrowaffe. Tesla-Trooper können Teslaspulen überladen, um ihre Effizienz weiter zu erhöhen.



Eiserner Vorhang: Diese Superwaffe schützt die Bürger der Sowjetunion vorübergehend vor feindlichen Angriffen.



Vakuumbombe: Die ultimative Waffe der Sowjetunion. Alles im Zielgebiet wird vernichtet ... Menschen, Fahrzeuge, ganze Stützpunkte.



Festungsmauer: Dieses Wunder des Fünfjahresplans wird segmentweise errichtet, um das Proletariat vor dekadenten Kapitalisten zu schützen.

REICH DER AUFGEHENDEN SONNE

INFANTERIE



Explosionsdrohne: Selbst diese mechanischen Flugdrohnen gehorchen dem Befehl von Yoshiro Tenno. Explosionsdrohnen überwachen feindliche Einheiten und klinken sich an langsamen Fahrzeugen ein.



Ingenieur: Diese geschickten Feldmechaniker und Saboteure sind angepasste Salarymen, die ihre Aufgabe perfekt beherrschen und bei der Expansion des Reichs deshalb eine entscheidende Rolle spielen. In Notfällen können sie kurze Strecken sprintend zurücklegen, ohne zu stolpern.



Kaiserlicher Krieger: Diese modernen Samurai sind mit traditionellen Katanas und leistungsfähigen Energiekarabinern bewaffnet. Obwohl sie leichte Rüstungen tragen, ist es die Ehre und die Pflicht eines Kaiserlichen Kriegers, im gehorsamen Dienst für seinen Kaiser zu fallen.



Panzerknacker: Diese Männer haben den Mut und die nötigen Waffen, um gepanzerten Fahrzeugen zu Fuß entgegenzutreten. Panzerknacker verstecken sich in selbstgegrabenen Schlupflochern, um feindliche Panzer zu überraschen und mit ihren Energiewellen-Geschützen zu zerstören. Nicht zuletzt deshalb sind sie in aller Welt gefürchtet.



Shinobi: Die Fähigkeit der Shinobi, ihre Gegner lautlos zu töten, um sich dann buchstäblich in Luft aufzulösen, ist legendär. Dabei verlassen sich die Elite-Killer des Kaisers allerdings auf traditionelle Waffen, wie Wurfsterne, Rauchbomben und Schwerter.



Rocket Angel: Frauen ist die Ehre des Kampfes verwehrt. Es sei denn, sie sind verrückte Amazonen mit Hightech-Kampfanzügen und Paralysepeitschen, die alles, was ihren Weg kreuzt, mit Raketen vernichten. Solche Frauen sind die Rocket Angels.



Yuriko Omega: Niemand weiß, wie Yuriko Omega entstand. Wichtig ist nur, dass sie ihre Feinde allein durch die Kraft ihres Geistes vernichten kann. Lassen Sie sich von ihrem harmlosen Äußeren nicht täuschen. Yuriko ist ein Monster, das seine furchterregenden Psi-Kräfte im Namen des Kaisers skrupellos einsetzt.

FAHRZEUGE



Mecha-Tengu: Da sich der Mecha-Tengu jederzeit in den Jet-Tengu und wieder zurück verwandeln kann, sind seine Piloten in der Lage, mit der 20mm-Kanone der Einheit Luft- und Bodenziele gleichermaßen effektiv zu bekämpfen.



Schnelltransporter: Um die schnelle und sichere Verlegung ihrer Truppen zu gewährleisten, haben die kaiserlichen Wissenschaftler diesen, mit Tarnsystemen ausgerüsteten, Amphibientransporter entwickelt, der die Gestalt anderer Objekte oder feindlicher Fahrzeuge annehmen kann.



Tsunami-Panzer: Die Hauptpanzer des Reichs können sich nach Bedarf in Amphibieneinheiten verwandeln. Während ihre panzerbrechende Kanone deutlich schwächer ist als die Geschütze anderer Panzer, absorbieren ihre Nanodefektoren nahezu jeden Treffer.



Striker-VX: Der VX ist die Antwort auf den Tengu, da er als Flugabwehr-Bot bzw. Kampfhubschrauber eingesetzt werden kann, um die Feinde des Reichs zu vernichten.



König Oni: Den Blasterkanonen dieses riesigen Roboters haben nur wenige Einheiten etwas entgegenzusetzen. Egal, ob er mit seinen riesigen Armen Panzer zerquetscht oder ganze Armeen auslöscht, ... der König Oni macht seinem dämonischen Namen alle Ehre.



Energiewellen-Artillerie: Dieses mobile Artilleriegeschütz verzichtet zugunsten eines verheerenden Partikelstrahls auf ballistische Geschosse. Dadurch ist es in der Lage, ganze Festungen mit wenigen Schüssen zu zerstören ... oder noch schneller, wenn die Waffe voll aufgeladen ist.



Erzsammler: Dieser gepanzerte Sammler baut die für die Entwicklung der Hightech-Einheiten des Reichs erforderlichen Ressourcen ab. Als zusätzliche Sicherheitsmaßnahme verfügt der Erzsammler über ein ausfahrbares Geschütz.



Mobiles Baufahrzeug: Die Mobilen Baufahrzeuge des Reichs wurden ausgehend von alliierten bzw. russischen Modellen zurückentwickelt und dienen der Erweiterung des kaiserlichen Einflusses durch den Bau vorgeschobener Basen und Produktionszentren.



Nanokern: Diese technischen Wunderwerke sind geländegängige Geräte von der Größe eines Trucks, die in wenigen Sekunden zu militärischen Strukturen montiert werden können. Mit ihrer Hilfe können die kaiserlichen Truppen schnell und effizient in neue Gebiete vorstoßen.

NAVY



Yari Mini-U-Boot: Leichtes 2-Mann U-Boot für Aufklärungs- und Kampfeinsätze. Obwohl Yaris mit Torpedos bestückt sind, ist ihre mächtigste Waffe die Bereitschaft der Besatzung, feindliche Schiffe mit einem Kamikaze-Angriff zu rammen.



Sea-Wing: Der schnelle und wendige Sea-Wing-Bomber kann zu einem U-Boot umfunktioniert werden. Mit seinen Aozora-Raketen zerstört er feindliche Einheiten aus der Luft oder im Wasser.



Naginata-Kreuzer: Die Naginata-Kreuzer der kaiserlichen Flotte nähern sich ihren Opfern mit enormer Geschwindigkeit und feuern eine Salve von Torpedos auf mehrere Ziele ab, bevor diese reagieren können.



Shogun-Schlachtschiff: Das majestätische Flaggschiff der kaiserlichen Flotte ist eine ehrfurchtgebietende und verheerende Waffe für den Beschuss der Küstenlinie. Nach dem Beschuss steht dort meist kein Stein mehr auf dem anderen. Aufgrund ihres Geleitschutzes wurden die Schiffe der Shogun-Klasse noch in keiner Schlacht ernsthaft beschädigt.

STRUKTUREN



Bauhof: Der kaiserliche Bauhof produziert Nanokerne für die schnelle Expansion in neue Gebiete.



Instant-Dojo: Yoshiros willige Untertanen werden in Instand-Dojos gestählt und zu furchtlosen Kriegerern ausgebildet.



Instantgenerator: Energiehungrige Technologien werden von Instantgeneratoren mit Strom versorgt.



Mech-Plattform: Die ehrenhaften Ingenieure der Mech-Plattformen fertigen Kampfbots, die sich nach Bedarf in Flugeinheiten verwandeln können.



Tennodocks: Die Herrschaft über die Meere beginnt in den Tennodocks, da hier die spektakulären Schiffe der kaiserlichen Flotte vom Stapel laufen.



Erzraffinerie: Erzraffinerien erzeugen die für den Unterhalt der kaiserlichen Armeen erforderlichen Ressourcen.



Nanotech-Großrechner: Das Symbol der technologischen Überlegenheit des Reichs der aufgehenden Sonne ermöglicht die Modernisierung von Einheiten und Waffen auf die maximale Technologiestufe.



Defender-VX: Vielseitiges Abwehrsystem, das zur Abwehr von Luft- und Bodeneinheiten eingesetzt werden kann.



Energiewellen-Turm: Die Partikelstrahlen der Energiewellen-Türme zerstören alles, was dumm genug ist, sich den vorgeschobenen Basen des Tennos zu nähern.



Nanoschwarm: Kein Angriff kann den Schild eines Nanoschwarms durchbrechen ... und nichts kommt aus der abgeschirmten Zone heraus.



Psi-Dezimator: Auf Befehl des Tennos wird die schreckliche Macht des Psi-Dezimators entfesselt, um sämtliche Einheiten, Fahrzeuge und Stützpunkte seiner Feinde auszulöschen.



Festungsmauer: Festungsmauern sind architektonische Meisterleistungen, die abschnittsweise im Einklang mit der Natur errichtet werden.

GEWÄHRLEISTUNG

HINWEIS: Die folgenden Gewährleistungen beziehen sich lediglich auf Einzelhandelsprodukte. Diese Gewährleistungen gelten nicht für Produkte, die über EA Store oder Drittanbieter erworben wurden.

GARANTIE

Electronic Arts übernimmt für die von ihr vertriebenen Produkte eine Garantie von 24 Monaten ab Kaufdatum (Kassenbonn).

Innerhalb der Garantiezeit beseitigt Electronic Arts unentgeltlich Mängel des Produktes, die auf Materialfehler des Datenträgers beruhen, durch Umtausch oder Reparatur.

Als Garantienachweis gilt der Kaufbeleg. Ohne diesen Nachweis kann ein Umtausch oder eine Reparatur nicht kostenlos erfolgen.

Im Garantiefall gibst du bitte den vollständigen Datenträger in der Originalverpackung mit dem Kassenbonn und unter Angabe des Mangels an deinen Händler.

Der Garantiefall ist ausgeschlossen, wenn der Fehler des Datenträgers offensichtlich auf unsachgemäße Behandlung des Datenträgers durch den Benutzer oder Dritte zurückzuführen ist.

TIPPS ZUR LEISTUNG

PROBLEME BEI DER AUSFÜHRUNG DES SPIELS

- ★ Vergewissere dich, dass dein System die Mindestvoraussetzungen des Spiels erfüllt und du aktuelle Grafik- und Soundtreiber installiert hast.
Hast du eine NVIDIA-Grafikkarte, findest du aktuelle Treiber auf der Website www.nvidia.de.
Aktuelle Treiber für ATI-Grafikkarten kannst du von der Website www.ati.de herunterladen.
- ★ Spielst du die DVD-Version des Spiels, installiere DirectX von der DVD. Du findest die ausführbare Datei im DirectX-Ordner im Stammverzeichnis der DVD. Wenn du über einen Internetzugang verfügst, kannst du die aktuelle Version von DirectX von der Website www.microsoft.de herunterladen.

ALLGEMEINE TIPPS ZUR FEHLERBEHEBUNG

- ★ Wird der AutoPlay-Bildschirm nach dem Einlegen der DVD nicht automatisch eingeblendet, rechtsklicke im Arbeitsplatz-Fenster (oder Computer-Fenster unter Windows Vista™) auf dein DVD-Laufwerk und wähle im nun erscheinenden Menü „AutoPlay“ (oder „Automatische Wiedergabe öffnen ...“ unter Windows Vista™).
- ★ Läuft das Spiel langsam, verringere im Optionen-Menü die Qualität einiger Sound- und Grafikeinstellungen. Die Verringerung der Bildschirmauflösung kann sich ebenfalls positiv auf die Spielleistung auswirken.
- ★ Um die Leistung zu optimieren, solltest du im Hintergrund ausgeführte Programme (mit Ausnahme des EADMs, sofern vorhanden) schließen.

INTERNET-PROBLEME

Um Leistungsprobleme bei Internetspielen zu vermeiden, solltest du alle Filesharing-, Streaming Audio- und Chat-Programme vor dem Start des Spiels schließen. Diese Anwendungen können einen Großteil der Bandbreite beanspruchen und Lags oder unerwünschte Effekte verursachen.

Dieses Spiel verwendet folgende TCP- und UDP-Ports für Online-Spiele:

TCP PORTS:

Patching (TCP 80)
IRC-Chat (TCP 6660 – 6669)
Mangler-Server (TCP 4321)
Voice Chat-Port (TCP 3783)
Master Server List-Anfrage (TCP 28900)
GP Connection Manager (TCP 29900)
GP Search Manager (TCP 29901)

UDP PORTS:

Master Server UDP Heartbeat (UDP 27900)
Custom UDP Pings (UDP 13139)
Dplay UDP (UDP 6515)
Query Port (UDP 6500)

In den Dokumentationen zu deinem Router oder deiner Personal Firewall findest du Informationen, wie du den Internetverkehr des Spiels über diese Ports zulässt. Möchtest du über die Internetverbindung eines Unternehmens spielen, wende dich bitte an deinen Netzwerkadministrator.

KUNDEN-SUPPORT

Treten mit diesem Spiel Probleme auf, wende dich an den Kunden-Support von EA.

Die Datei **EA-Hilfe** enthält Lösungen und Antworten auf typische Probleme bei der Ausführung des Spiels.

Öffnen der EA-Hilfedatei (Spiel bereits installiert):

Klicke als Benutzer von Windows Vista™ bitte unter **Start > Spiele** das Spielsymbol mit der rechten Maustaste an und wähle aus dem Dropdown-Menü den entsprechenden Support-Link.

Verwendest du eine frühere Version von Windows™, klicke bitte unter **Start > Programme** (oder **Alle Programme**) im Menü des Spiels auf **Kundendienst**.

Öffnen der EA-Hilfedatei (Spiel nicht installiert):

1. Lege die Spiel-DVD in dein DVD-ROM-Laufwerk ein.
2. Doppelklicke auf das Arbeitsplatz-Symbol (oder Computer-Symbol unter Windows Vista™) auf deinem Desktop. (Unter Windows XP musst du möglicherweise zunächst auf **Start** und dann auf „Arbeitsplatz“ klicken).
3. Rechtsklicke auf das DVD-ROM-Laufwerk und wähle **ÖFFNEN**.
4. Öffne die Datei **Support > EA Help > Electronic_Arts_Technical_Support.htm**.

Treten weiterhin Probleme auf, wende dich an den Technischen Support von EA:

EA-SUPPORT IM INTERNET

Wenn du über einen Internetzugang verfügst, erreichst du den Technischen Support von EA auf folgender Website:

www.electronic-arts.de (Support > Direkthilfe Center)

Hier findest du Informationen über DirectX, Controller, Modems und Netzwerke sowie Hinweise zur Leistung und regelmäßigen Systemwartung. Unsere Website enthält aktuelle Informationen zu häufig auftretenden Problemen, spielspezifische Informationen und häufig gestellte Fragen (FAQs). Dieselben Informationen verwenden unsere Support-Techniker bei der Behebung auftretender Leistungsprobleme. Die Support-Website wird täglich aktualisiert. Suche also immer zuerst auf der Website nach Antworten auf dringende Fragen.

KONTAKTINFORMATIONEN

Wenn du keinen Internetzugang hast oder lieber persönlich mit einem Techniker sprechen möchtest, steht dir unser Kundendienstteam zur Verfügung.

ELECTRONIC ARTS HOTLINE ÜBERSICHT

Die Servicrufnummern für Kunden aus Deutschland:

09001 – 20 25 20

(0,25 € pro Minute) für technische Fragen zu EA Produkten, erreichbar Mo.-Fr. 14.00-19.00 Uhr mit persönlicher Betreuung

09001 – 30 25 30

(1,25 € pro Minute aus dem deutschen Festnetz, ggf. abweichende Preise aus dem Mobilfunk) für spielerische Fragen zu EA Produkten, erreichbar Mo.-Fr. 11.00-20.00 Uhr und Sa. 11.00-20.00 Uhr mit persönlicher Betreuung

Die Servicrufnummern für Kunden aus Österreich:

0900 – 160 651

(0,45 € pro Minute) für technische Fragen zu EA Produkten, erreichbar Mo.-Fr. 14.00-19.00 Uhr mit persönlicher Betreuung

0900 – 37 37 62

(1,08 € pro Minute) für spielerische Fragen zu EA Produkten, erreichbar Mo.-Fr. 11.00-20.00 Uhr und Sa. 11.00-20.00 Uhr mit persönlicher Betreuung

Die Servicrufnummern für Kunden aus der Schweiz:

0900 – 900 998

(1,19 CHF pro Minute) für technische Fragen zu EA Produkten, erreichbar Mo.-Fr. 14.00-19.00 Uhr mit persönlicher Betreuung

0900 – 77 66 77

(2,00 CHF pro Minute) für spielerische Fragen zu EA Produkten, erreichbar Mo.-Fr. 11.00-20.00 Uhr und Sa. 11.00-20.00 Uhr mit persönlicher Betreuung

Die Hotline-Nummern können nur erreicht werden, wenn keine Sperre für 0190er-Nummern aktiviert ist.

Bitte erstelle, bevor du uns anrufst, einen DirectX-Diagnosebericht deines PCs, um uns die Problemdiagnose zu erleichtern:

Klicke dazu auf **Start > Ausführen...** und gib „dxdiag“ ein. Klicke auf OK und nach der Erstellung des Berichtes auf **ALLE INFORMATIONEN SPEICHERN...** und lege den Bericht auf deinem Windows-Desktop ab.

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Command & Conquer are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Alle Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

MPEG Layer-3 audio coding technology licensed from Fraunhofer IIS and THOMSON multimedia.

RenderWare is a trademark or registered trademark of Criterion Software Ltd. Portions of this software are Copyright 1998-2008 Criterion Software Ltd. and its Licensors.

WWX01606277MT