

# ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ ΓΙΑ ΕΠΙΛΗΨΙΑ

Παρακαλούμε διαβάστε το παρακάτω κείμενο, προτού χρησιμοποιήσετε αυτό το παιχνίδι ή επιτρέψετε στα παιδιά σας να παίξουν με αυτό.

Μερικοί άνθρωποι είναι επιρρεπείς σε επιληπτικές κρίσεις ή σε απώλεια των αισθήσεων τους εάν εκτεθούν σε συγκεκριμένες εκπομπές φωτός στην καθημερινή τους ζωή. Αυτά τα άτομα μπορεί να πάθουν ξαφνική κρίση ενώ παρακολουθούν τηλεόραση ή παίζουν συγκεκριμένα βιντεοπαιχνίδια. Αυτό μπορεί να συμβεί ακόμα και αν το άτομο δεν έχει ιστορικό επιληψίας ή δεν έχει υποστεί ποτέ επιληπτική κρίση. Εάν εσείς ή κάποιο μέλος της οικογένειάς σας είχατε ποτέ συμπτώματα επιληψίας (επιληπτικές κρίσεις ή απώλεια των αισθήσεων) κατά την έκθεση σε φώτα που αναβοσβήνουν, συμβουλευθείτε το γιατρό σας προτού παίξετε το παιχνίδι.

Συμβουλευόμαστε τους γονείς να παρακολουθούν τη χρήση βιντεοπαιχνιδιών από τα παιδιά τους. Εάν εσείς ή κάποιο από τα παιδιά σας παρουσιάσετε κατά τη διάρκεια του βιντεοπαιχνιδιού κάποιο από τα ακόλουθα συμπτώματα: Ζαλάδα, μειωμένη όραση, μυϊκούς ή οφθαλμικούς σπασμούς, απώλεια των αισθήσεων ή απώλεια προσανατολισμού, οποιαδήποτε ακούσια κίνηση ή σπασμό, σταματήστε ΑΜΕΣΩΣ το παιχνίδι και συμβουλευθείτε το γιατρό σας.

## ΠΡΟΦΥΛΑΞΕΙΣ ΚΑΤΑ ΤΗ ΧΡΗΣΗ

- \* Μην κάθεστε πολύ κοντά στην οθόνη. Καθίστε σε αρκετή απόσταση από την οθόνη, όσο πιο μακριά σας επιτρέπει το καλώδιο.
- \* Είναι προτιμότερο να παίζετε το παιχνίδι σε μικρή οθόνη.
- \* Αποφεύγετε τα παιχνίδια όταν είστε κουρασμένοι ή άπυκνος.
- \* Φροντίστε ο χώρος όπου βρίσκεστε να φωτίζεται επαρκώς.
- \* Κάνετε διαλείμματα των 10-15 λεπτών κάθε ώρα όταν παίζετε.

## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ ΓΙΑ ΕΠΙΛΗΨΙΑ .....	1	ΑΨΙΜΑΧΙΕΣ .....	14
ΠΡΟΦΥΛΑΞΕΙΣ ΚΑΤΑ ΤΗ ΧΡΗΣΗ .....	1	ΠΡΟΚΛΗΣΗ ΔΙΟΙΚΗΤΗ.....	15
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ .....	1	ΥΨΙΚΟ ΟΜΕΓΑ .....	15
ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ.....	2	ΜΟΝΑΔΕΣ .....	16
ΕΚΚΙΝΗΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ.....	2	ΣΥΜΜΑΧΟΙ .....	16
ΠΛΗΡΗΣ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΠΛΗΚΤΡΩΝ		ΣΟΒΙΕΤΙΚΟΙ.....	20
ΕΛΕΓΧΟΥ.....	3	ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΙΑ ΤΟΥ ΑΝΑΤΕΛΛΟΝΤΟΣ	
ΠΟΛΕΜΟΣ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΕΞΑΠΑΤΗΣΗ.....	5	ΗΛΙΟΥ.....	25
ΦΑΤΡΙΕΣ .....	5	ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗΝ	
ΠΩΣ ΠΑΙΖΕΤΑΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ .....	5	ΑΠΟΔΟΣΗ .....	29
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΜΑΘΗΜΑ .....	6	ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΕΚΤΕΛΕΣΗ	
ΕΚΣΤΡΑΤΕΙΑ .....	6	ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ.....	29
ΟΘΟΝΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ.....	6	ΓΕΝΙΚΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗΣ	
ΒΑΣΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟ		ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ.....	29
ΠΑΙΧΝΙΔΙ.....	8	ΘΕΜΑΤΑ ΑΠΟΔΟΣΗΣ ΤΗΣ ΣΥΝΔΕΣΗΣ	
ΤΑΚΤΙΚΕΣ ΜΕΣΑΙΟΥ ΕΠΙΠΕΔΟΥ .....	12	ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ.....	29
ΑΚΡΩΣ ΑΠΟΡΡΗΤΑ ΠΡΩΤΟΚΟΛΛΑ.....	13	ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΠΕΛΑΤΩΝ .....	29
ΥΠΕΡΟΠΛΑ ΚΑΙ ΥΠΕΡΤΑΤΑ ΟΠΛΑ.....	14	COMMAND & CONQUER RED ALERT 3:	
		UPRISING CREDITS .....	31



[WWW.REDALERT3.COM](http://WWW.REDALERT3.COM)

## ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

**Σημείωση:** Για τις απαιτήσεις του συστήματος, επισκεφθείτε τη διαδικτυακή τοποθεσία [www.electronicarts.co.uk](http://www.electronicarts.co.uk).

Τρόπος εγκατάστασης (για χρήστες του EA Store™):

**Σημείωση:** Εάν θέλετε περισσότερες πληροφορίες σχετικά με την αγορά αρχείων για άμεση λήψη από την EA, επισκεφθείτε τη διαδικτυακή τοποθεσία [www.eastore.ea.com](http://www.eastore.ea.com) και κάντε κλικ στο MORE ABOUT DIRECT DOWNLOADS (ΜΑΘΕΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΑ ΑΡΧΕΙΑ ΓΙΑ ΑΜΕΣΗ ΛΗΨΗ).

Αφού ολοκληρώσετε τη λήψη του παιχνιδιού από το EA Download Manager, κάντε κλικ στο εικονίδιο εγκατάστασης που θα εμφανιστεί και ακολουθήστε τις οδηγίες επί της οθόνης.

**Σημείωση:** Εάν έχετε ήδη αγοράσει έναν τίτλο και θέλετε να τον εγκαταστήσετε σε άλλον υπολογιστή, κάντε πρώτα λήψη και εγκατάσταση το EA Download Manager στον άλλο υπολογιστή και, στη συνέχεια, εκκινήστε την εφαρμογή και συνδεθείτε στο λογαριασμό σας στην EA. Επιλέξτε τον κατάλληλο τίτλο από τον κατάλογο που θα εμφανιστεί και κάντε κλικ στο κουμπί start για να κάνετε λήψη του παιχνιδιού.

Τρόπος εγκατάστασης (για τρίτους χρήστες μέσω Διαδικτύου):

Για οδηγίες σχετικά με την εγκατάσταση του παιχνιδιού ή τον τρόπο λήψης και επανεγκατάστασης άλλου αντιγράφου του παιχνιδιού, επικοινωνήστε με το κατάστημα ψηφιακών πωλήσεων από το οποίο προμηθευτήκατε αυτό το παιχνίδι.

## ΕΚΚΙΝΗΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Για να ξεκινήσετε το παιχνίδι:

Τα παιχνίδια στα Windows Vista™ βρίσκονται στο μενού Start > Games ('Εναρξη > Παιχνίδια) και για παλαιότερες εκδόσεις των Windows™ στο μενού Start > Programs (ή All Programs) ['Εναρξη > Προγράμματα (ή Όλα τα προγράμματα)]. (Οι χρήστες του EA Store πρέπει να φροντίζουν να εκτελείται το πρόγραμμα EA Download Manager.)

**Σημείωση:** Στην διαμόρφωση μενού 'Εναρξης Windows Vista Classic, τα παιχνίδια βρίσκονται στο μενού Start > Programs > Games > Games Explorer.

**ΑΠΑΙΤΕΙΤΑΙ ΣΥΝΔΕΣΗ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ, ΠΕΡΙΟΔΙΚΗ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗ ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΙ ΑΠΟΔΟΧΗ ΤΩΝ ΟΡΩΝ ΧΡΗΣΗΣ ΤΕΛΙΚΟΥ ΧΡΗΣΤΗ ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΙΞΕΤΕ.**

# ΠΛΗΡΗΣ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΠΛΗΚΤΡΩΝ ΕΛΕΓΧΟΥ

Απομνημονεύστε τις παρακάτω εντολές και οδηγήστε τα στρατεύματά σας στη νίκη! Κάντε κλικ στην καρτέλα βασικά πλήκτρα (hotkeys) στο μενού Ρυθμίσεις (Settings) για να προσαρμόσετε τα χειριστήριά σας.

## ΓΕΝΙΚΟΣ ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

### ΓΕΝΙΚΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΕΛΕΓΧΟΥ

Μετακύλιση κάμερας	Πλήκτρα κατεύθυνσης
Γρήγορη περιήγηση	Δεξί κλικ και σύρετε
Περιστροφή κάμερας αριστερά/δεξιά	Πλήκτρα 4/6 ή σύρετε κάνοντας κλικ και κρατώντας πατημένο τον τροχό κύλισης του ποντικιού
Κοντινά/μακρινά πλάνο κάμερας	Πλήκτρα 8/2 ή χρησιμοποιήστε τον τροχό κύλισης του ποντικιού
Επαναφορά κάμερας	Πλήκτρο 5 ή διπλό κλικ με τον τροχό κύλισης του ποντικιού
Μετάβαση στη βάση	Πλήκτρο H
Δημιουργία ομάδας ελέγχου	CTRL + αριθμητικό πλήκτρο
Μετάβαση στην ομάδα ελέγχου	Διπλό σύντομο πάτημα στο αριθμητικό πλήκτρο
Μενού παύσης/στόχων	Πλήκτρο ESC
Μετάβαση στο Γεγονός ραντάρ	Space
Λειτουργία Σημείο πορείας	Alt
Λειτουργία Πύληση	Πλήκτρο Z
Λειτουργία Επισκευές	Πλήκτρο C
Καρτέλα Παραγωγική υποδομή	Πλήκτρο E
Καρτέλα Βοηθητική υποδομή	Πλήκτρο R
Καρτέλα Πεζικό	Πλήκτρο T
Καρτέλα Οχήματα	Πλήκτρο Y
Καρτέλα Αεροσκάφη	Πλήκτρο U
Καρτέλα Ναυτικό	Πλήκτρο I
Περιήγηση στην Υπο-ομάδα μονάδας	Tab
Περιήγηση στην προηγούμενη Υπο-ομάδα μονάδας	Shift + Tab
Λειτουργία Κατάστροφη σχεδίων	Ctrl-Z

### ΕΝΤΟΛΕΣ ΟΜΑΔΑΣ

Επιλογή μονάδας/υποδομής/άνοιγμα μενού	Κάντε αριστερό κλικ σε μία μεμονωμένη μονάδα ή κάντε κλικ και σύρετε ένα πλαίσιο γύρω από μία ομάδα μονάδων.
Επιλογή ολόκληρου του στρατού	Πλήκτρο Q
Επιλογή τύπου μονάδας επί της οθόνης	Πλήκτρο W ή διπλό κλικ στη μονάδα
Επιλογή τύπου μονάδας στο πεδίο της μάχης	Διπλό σύντομο πάτημα στο πλήκτρο W
Προσθήκη μεμονωμένων μονάδων στην ομάδα	Shift-κλικ
Περιήγηση στους Συλλέκτες μεταλλευμάτων	Πλήκτρο N
Αποεπιλογή μεμονωμένης μονάδας	Shift-κλικ στο πεδίο της μάχης ή δεξί κλικ στο παράθυρο ομάδας.

## ΕΝΤΟΛΕΣ ΜΟΝΑΔΑΣ

Μετακίνηση μονάδων	Δεξί κλικ στον προορισμό
Επίθεση	Πλήκτρο <b>A</b> , δεξί κλικ στον προορισμό
Αναστροφή πορείας	Πλήκτρο <b>D</b> , δεξί κλικ
Σχηματισμός	Κλικ στο αριστερό και το δεξί κουμπί του ποντικιού και σύρετε για να τοποθετήσετε το σχηματισμό
Κίνηση Δύναμης	Πλήκτρο <b>G</b>
Επίθεση	Ctrl-δεξί κλικ
Διασπορά	<b>X</b>
Χρήση ειδικής ικανότητας μονάδας	Πλήκτρο <b>F</b>
Σταμάτημα μονάδων	Πλήκτρο <b>S</b>
Επιθετική στάση	Alt- <b>A</b>
Αμυντική στάση	Alt- <b>S</b>
Διατήρηση θέσης	Alt- <b>D</b>
Παύση πυρός	Alt- <b>G</b>

## ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΕΝΤΟΛΕΣ

Ορισμός σημείου ανασύνταξης	Επιλογή υποδομής και δεξί κλικ
Ορισμός σελιδοδείκτη κάμερας	Ctrl- <b>J, K, L, ;</b>
Περιήγηση στους σελιδοδείκτες κάμερας	<b>J, K, L, ;</b>
Εναλλαγή HUD (Ενδείξεις επί της οθόνης)	End
Άνοιγμα μενού αποθήκευσης	Shift- <b>S</b>
Άνοιγμα μενού φόρτωσης	Shift- <b>L</b>
Στιγμιότυπο	<b>F12</b>



# ΠΟΛΕΜΟΣ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΕΞΑΠΛΗΣΗ.

Η αποφασιστική νίκη των Συμμάχων στο Λένινγκραντ οδήγησε στον τερματισμό των στρατιωτικών επιχειρήσεων σε Ευρώπη και Ασία. Ο πόλεμος τελείωσε ...αλλά τα προβλήματα τώρα αρχίζουν.

Νικητές και ηττημένοι κάνουν πλέον μυστικούς ελιγμούς προκειμένου να εκμεταλλευτούν τη νέα παγκόσμια τάξη. Οι συμμαχικές δυνάμεις κάνουν αγώνα δρόμου για να εξασφαλίσουν την Ιαπωνία, την οποία κέρδισαν μετά από σκληρές προσπάθειες, από τους ύπουλους αντιπάλους τους, με τη βοήθεια ενός φιλόδοξου πρώην εχθρού. Μια παράνομη συμμαχική επιχείρηση στα βάθη της ρωσικής επικράτειας έρχεται αντιμέτωπη με μια επίδειξη σοβιετικής επιθετικότητας. Οι κατατροπωμένες αυτοκρατορικές στρατιές αποκρούουν μια νέα απειλή για τις ακτές τους, με τους Δυτικούς κατακτητές τους να τις βοηθούν άθελά τους. Και, σε ένα κρυφό εργαστήριο, οι επιστήμονες της Αυτοκρατορίας μεταμορφώνουν μια μικρή, τρομαγμένη μαθήτρια σε κάτι που θα φοβούνται οι πάντες.

Καθώς νέες συγκρούσεις ξεσπούν σε όλο τον πλανήτη, ένα πράγμα γίνεται απολύτως ξεκάθαρο: ο πόλεμος δεν έχει τελειώσει. Έχει απλώς αλλάξει μορφή.

## ΦΑΤΡΙΕΣ

### ΣΥΜΜΑΧΟΙ

Μια συμμαχία δυτικών χωρών, με κοινό σκοπό την υπεράσπιση των ελεύθερων λαών του κόσμου. Οι Σύμμαχοι μαθαίνουν γρήγορα ότι η νίκη δεν σημαίνει και ειρήνη, ενώ μερικά από τα ίδια τα κράτη μέλη τους δεν βοηθούν την κατάσταση.

### ΣΟΒΙΕΤΙΚΟΙ

Ένα απολυταρχικό καθεστώς που, αυτή τη στιγμή, μαζεύει τα κομμάτια του μετά την ήττα του από τις Συμμαχικές δυνάμεις. Ακόμα και έτσι όμως, είναι έτοιμοι να εξοπλίσουν στρατιές κληρωτών και ανεκπαίδευτων πεζικίων, με στόχο τη δημιουργία ενός παγκόσμιου κομμουνιστικού κράτους.

### ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΙΑ ΤΟΥ ΑΝΑΤΕΛΛΟΝΤΟΣ ΗΛΙΟΥ

Μια αρχαία χώρα με αυστηρές παραδόσεις και φουτουριστικές τεχνολογίες. Μετά την αποτυχημένη τους προσπάθεια να κατακτήσουν τον κόσμο, είναι πλέον ένα έθνος υπό κατοχή, ένα έθνος υπερήφανων, ανιδιοτελών πολέμιστών που περιμένουν την κατάλληλη ευκαιρία για να πάρουν το αίμα τους πίσω.

## ΠΩΣ ΠΑΙΖΕΤΑΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Μια τόσο ασταθής κατάσταση απαιτεί έναν διοικητή που να διατηρεί την ψυχραιμία του την ώρα της μάχης. Εναπόκειται σε εσάς η διαχείριση πόρων, η δημιουργία και ο εξοπλισμός των στρατευμάτων σας, καθώς και η διεκπεραίωση των στόχων που σας έχουν αναθέσει οι ανώτεροί σας.

Να θυμάστε όμως: οι προκλήσεις που αντιμετωπίζετε είναι πιο σκληρές από ποτέ και, αυτή τη φορά, κανείς δεν πρόκειται να σας βοηθήσει. Είστε μόνοι σας.

**Σημείωση:** για να ξεκλειδώσετε τις Συμμαχικές και τις Αυτοκρατορικές εκστρατείες, πρέπει να ολοκληρώσετε την πρώτη Σοβιετική αποστολή.

### ΕΠΙΠΕΔΑ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

**Εύκολο (Easy)**

Μια απλή εξάσκηση για αρχάριους.

**Μέτριο (Medium)**

Ο κλασικός τρόπος για τους περισσότερους παίκτες.

**Δύσκολο (Hard)**

Επιπλέον προσπάθεια και δυσκολία για παίκτες που θέλουν να δοκιμάσουν τις δυνάμεις τους.

**Σκληρό (Brutal)**

Ο εχθρός είναι αλάθητος, ατρόμητος και διαθέτει καλύτερους πόρους.

(αποκλειστικά για Αψιμαχίες)

## ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΜΑΘΗΜΑ

Μάθετε κάθε πτυχή του παιχνιδιού, από τα βασικά έως τα προηγμένα πλήκτρα ελέγχου, σε ένα αναλυτικό εκπαιδευτικό μάθημα.

## ΕΚΣΤΡΑΤΕΙΑ

Επιλέξτε τη φατρία στο πλευρό της οποίας θέλετε να πολεμήσετε και ξεκινήστε την μακριά και επίπονη πορεία προς την τελική νίκη! Ως σημείο εκκίνησης συνιστάται η σοβιετική εκστρατεία.

## ΟΘΟΝΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



1	Παράθυρο μάχης
2	Μίνι χάρτης
3	Μετρητής απειλής
4	Πόροι/Πόντοι
5	Αριθμός σημείου εντολής

6	Καρτέλες κατασκευής Μονάδας/Υποδομής
7	Επιλεγμένη μονάδα/δευτερεύουσα ικανότητα
8	Μενού εντολών
9	Μενού άκρας απόρρητων πρωτοκόλλων
10	Δείκτης σημείου πορείας

## ΠΑΡΑΒΥΡΟ ΜΑΧΗΣ

Κατασκευάστε και τοποθετήστε υποδομές, διατάξτε τις μονάδες σας να κινηθούν και να επιτεθούν, χρησιμοποιήστε ειδικές δυνάμεις και πολλά άλλα. Το Παράθυρο μάχης (The Battle Window) προβάλλει μόνο ένα μέρος του συνολικού χάρτη κάθε φορά.

**Σημείωση:** Κατά τη διάρκεια αποστολών εκστρατείας, οι δείκτες σημείων πορείας εμφανίζονται πάντα στην οθόνη για να σας κατευθύνουν προς τους στόχους.

\* Χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα κατεύθυνσης για να μετατοπίσετε το Παράθυρο μάχης.

## Η ΚΑΤΑΧΝΙΑ ΤΟΥ ΠΟΛΕΜΟΥ (THE FOG OF WAR)

Κάθε μονάδα έχει διαφορετική ακτίνα όρασης και, επομένως, αυτό που βλέπετε στο Παράθυρο μάχης αντιστοιχεί στη συνολική ικανότητα όρασης από όλες τις μονάδες σας. Στις περιοχές πέρα από το οπτικό σας πεδίο εμφανίζονται μόνο εδάφη και κτίρια αμύχων, ενώ τυχόν εχθρικές μονάδες και υποδομές είναι κρυμμένες. Η Καταχνιά του πολέμου διαλύεται μόνο όταν οι μονάδες σας επιστρέψουν σε αυτή την περιοχή.

## MINI ΧΑΡΤΗΣ PANTAP

Στην επάνω δεξιά γωνία της οθόνης βρίσκεται ο μίνι χάρτης. Συχνά φανερώνει τις κινήσεις των εχθρικών στρατευμάτων προτού τα εντοπίσετε στο Παράθυρο μάχης, ωστόσο μερικοί εχθροί μπορούν να απενεργοποιήσουν το ραντάρ σας και να γίνουν «αόρατοι».

<b>1</b>	Ανεξερεύνητα εδάφη
<b>2</b>	Τρέχουσα ακτίνα όρασης στο Παράθυρο μάχης
<b>3</b>	Εχθρική μονάδα ή υποδομή
<b>4</b>	Δική σας μονάδα ή υποδομή



## ΣΤΟΧΟΙ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ (ΜΟΝΟ ΣΤΗΝ ΕΚΣΤΡΑΤΕΙΑ)

Πατήστε το πλήκτρο ESC για να ανοίξετε το μενού αποστολών και να δείτε τους στόχους σας. Πρέπει να ολοκληρώσετε όλους τους κύριους στόχους σας για να ολοκληρώσετε μια αποστολή. Να έχετε υπ' όψιν πως οι στόχοι σας ενδέχεται να αλλάξουν στην πορεία της μάχης. Η ολοκλήρωση στόχων μπόνους είναι προαιρετική, ωστόσο σας επιφέρει επιπλέον πόρους ή άλλα βραβεία.

**Συμβουλή:** Όταν έχετε ολοκληρώσει όλους τους κύριους στόχους, η αποστολή τελειώνει αυτομάτως με νίκη. Εάν σκοπεύετε να ολοκληρώσετε στόχους μπόνους, κάντε το προτού ολοκληρώσετε το βασικό κύριο στόχο.

## ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ ΚΑΙ ΦΟΡΤΩΣΗ

Το *Command & Conquer™ Red Alert™ 3: Uprising* διαθέτει λειτουργία αυτόματης αποθήκευσης για την αυτόματη αποθήκευση της προόδου του παιχνιδιού και των ρυθμίσεων, αντικαθιστώντας αποθηκευμένα παιχνίδια χωρίς επιβεβαίωση. Μπορείτε επίσης να αποθηκεύετε με μη αυτόματο τρόπο παιχνίδια για έναν παίκτη και παιχνίδια συνεργασίας μέσω δικτύου. Δεν θα διαγραφούν δεδομένα παιχνιδιού που αποθηκεύτικαν χειροκίνητα, μόνο παλαιότερες αυτόματες αποθηκεύσεις.

Για να φορτώσετε ένα ήδη αποθηκευμένο παιχνίδι ή μια αψιμαχία, πατήστε Shift-L και, στη συνέχεια, επιλέξτε το παιχνίδι που θέλετε να συνεχίσετε. Μπορείτε επίσης να φορτώσετε παιχνίδια από το κεντρικό μενού. Σε περίπτωση που ητηθήκατε στην εκστρατεία, μπορείτε να επιστρέψετε στην τελευταία αυτόματη αποθήκευση επιλέγοντας Γρήγορη φόρτωση.

**Σημείωση:** δεν υπάρχει δυνατότητα αποθήκευσης στην Πρόκληση διοικητή (Commander's Challenge).



# ΒΑΣΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Η επιτυχία εξαρτάται από τη δημιουργία μιας ισχυρής βάσης υποστήριξης, τη συνετή διαχείριση των πόρων σας και την τακτική ανάπτυξη των δυνάμεών σας έτσι ώστε να υπερνικήσετε κάθε αντίσταση.

## ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΥΠΟΔΟΜΩΝ

Θα χρειαστείτε διάφορες υποδομές για την εξόρυξη μεταλλευμάτων, την εκπαίδευση στρατιωτών, την κατασκευή οχημάτων και πολλά άλλα. Δεν είναι ασυνήθιστο να ξεκινήσετε μια αποστολή έχοντας μόνον ένα εργοτάξιο. Αρχίστε αμέσως να κατασκευάζετε τα υπόλοιπα κτίρια της βάσης σας.

Για να κατασκευάσετε μια υποδομή, επιλέξτε το εργοτάξιο σας και, στη συνέχεια, επιλέξτε το εικονίδιο της υποδομής που θέλετε να κατασκευάσετε από τα μενού κατασκευής στη δεξιά πλευρά της οθόνης σας. Ένα γκρι χρονόμετρο εμφανίζεται πάνω από το εικονίδιο και καθώς ο χρόνος μειώνεται, οι πόντοι που απαιτούνται για την κατασκευή της υποδομής ελαττώνονται. Όταν το χρονόμετρο τερματίσει, το εικονίδιο αναβοσβήνει και η υποδομή είναι έτοιμη προς τοποθέτηση.

**Σημείωση:** Εάν ένα εικονίδιο εμφανίζεται με γκρι χρώμα, σημαίνει ότι είτε οι πόροι που έχετε δεν επαρκούν για να το αγοράσετε είτε δεν έχετε αποκτήσει τις κατάλληλες τεχνολογίες.

- \* Αντιθέτως, οι Σοβιετικοί τοποθετούν υποδομές τις οποίες κατασκευάζουν από το μηδέν.
- \* Η Αυτοκρατορία του Ανατέλλοντος Ηλίου παρατάσσει υποδομές Ναυοκόρ, οι οποίες αναπτύσσονται με τη βοήθεια της δευτερεύουσας ικανότητάς τους.

**Σημείωση:** Εάν οι πόντοι σας εξαντληθούν κατά την κατασκευή, η κατασκευή παραμένει ημιτελής έως ότου αποκτήσετε νέους πόντους. Μόλις αποκτήσετε νέους πόντους, η κατασκευή συνεχίζεται αυτόματα.

## ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΤΩΝ ΜΟΝΑΔΩΝ

Όταν κατασκευάζετε υποδομές όπως στρατώνες ή πολεμικά εργοστάσια, μπορείτε να τα χρησιμοποιείτε για να εκπαιδεύετε τις στρατιωτικές μονάδες.

**Σημείωση:** Για να μπορείτε να δημιουργήσετε μονάδες, πρέπει πρώτα να κατασκευάσετε Στρατόπεδα νεοσύλλεκτων (Σύμμαχοι), Στρατώνες (Σοβιετικοί) ή Ντότζο έκτακτης ανάγκης (Αυτοκρατορία). Για τους σκοπούς αυτού του βιβλίου οδηγιών, θα χρησιμοποιούμε τον όρο Στρατώνας και για τις τρεις παρατάξεις/φατρίες.

Για την εκπαίδευση μονάδων, μπορείτε είτε να επιλέξετε την κατάλληλη υποδομή είτε να μεταβείτε άμεσα στο μενού κατασκευής. Οι διαθέσιμες μονάδες εμφανίζονται ως εικονίδια. Επιλέξτε το εικονίδιο της μονάδας που θέλετε να εκπαιδεύσετε. Ένα γκρι χρονόμετρο υποδεικνύει πόσος χρόνος απαιτείται για να δημιουργήσετε τη μονάδα.

**Σημείωση:** Για να ξεκινήσετε τη γραμμή παραγωγής, κάντε κλικ επανειλημμένα στο εικονίδιο των μονάδων που θέλετε να κατασκευάσετε. Εμφανίζεται ένας αριθμός στο εικονίδιο που υποδηλώνει πόσες μονάδες παραγγέλνατε.

Όταν η εκπαίδευση της μονάδας ολοκληρωθεί, βγαίνει από το κτίριο και παρουσιάζεται για υπηρεσία.

## ΤΡΟΦΟΔΟΤΗΣΗ ΤΗΣ ΒΑΣΗΣ ΣΑΣ ΜΕ ΕΝΕΡΓΕΙΑ

Η βάση σας χρειάζεται ενέργεια για την ομαλή λειτουργία της. Καθώς προσθέτετε νέες υποδομές στη βάση σας, χρειάζεστε επιπλέον ενέργεια. Βάσεις χωρίς αρκετή ενέργεια αντιμετωπίζουν προβλήματα στη λειτουργία της άμυνάς τους, ενώ εμφανίζουν σημαντικές καθυστερήσεις στην εκπαίδευση πολεμικών μονάδων και στην παραγωγή. Το εργοτάξιο σας παράγει ορισμένη ποσότητα ενέργειας, ωστόσο πρέπει να κατασκευάσετε μονάδες παραγωγής ενέργειας (Αντιδραστήρες για τους Σοβιετικούς, Γεννήτριες έκτακτης ανάγκης για την Αυτοκρατορία) για να αυξήσετε την παραγωγή. Όταν κατασκευάσετε μια μονάδα παραγωγής ενέργειας, ο μετρητής ενέργειας αυξάνεται.

- \* Για να προσδιορίσετε πόση ενέργεια έχετε στη διάθεσή σας και πόση ενέργεια καταναλώνετε τη δεδομένη χρονική στιγμή, ελέγξτε τον μετρητή ενέργειας.

**Σημείωση:** Ο σοβιετικός σούπερ αντιδραστήρας παράγει απίστευτη ποσότητα ενέργειας και ξεκλειδώνει ένα νέο τεχνολογικό επίπεδο, όμως εάν καταστραφεί, η έκρηξη πιθανότατα θα καταστρέψει όλες τις μονάδες και τις υποδομές της περιοχής.



## ΠΟΡΟΙ

Η δημιουργία μονάδων και η κατασκευή υποδομών, καθώς και η έρευνα για αναβαθμίσεις: όλα κοστίζουν πόντους. Όταν επιλέξετε ένα αντικείμενο ή κάποια ενέργεια που απαιτεί πόντους, τα χρήματα αφαιρούνται από το λογαριασμό σας έως ότου καταβληθεί όλο το ποσό.

- \* Αρχίζετε ένα κανονικό παιχνίδι με αρκετούς πόντους που θα χρησιμοποιήσετε για τη δημιουργία βασικών μονάδων και υποδομών. Για να ολοκληρώσετε τη μάχη, πρέπει να αποκτήσετε περισσότερους πόντους.
- \* Εάν επιλέξετε να εκτελέσετε μια εργασία που απαιτεί πόντους αλλά αποδειχθεί ότι δεν έχετε αρκετούς, η εργασία παραμένει ημιτελής έως ότου κερδίσετε κι άλλους πόντους.
- \* Για να αποκτήσετε περισσότερους πόντους, εντοπίστε ένα ορυχείο μεταλλευμάτων και κατασκευάστε στην περιοχή ένα εργοστάσιο επεξεργασίας μεταλλευμάτων. Τα εργοστάσια επεξεργασίας συνοδεύονται από ένα όχημα-συλλέκτη το οποίο αυτόματα αναζητά και μαζεύει μεταλλεύματα, τα οποία μετατρέπονται σε πόντους. Όσο πιο κοντά είναι το εργοστάσιο επεξεργασίας σας στο ορυχείο μεταλλευμάτων σας, τόσο γρηγορότερα θα συλλέγετε πόρους. Μια περιοχή τονισμένη με πράσινο χρώμα υποδεικνύει τη βέλτιστη περιοχή τοποθέτησης.

## ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΕΣ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ

Πολλές μονάδες έχουν τη δυνατότητα αναβάθμισης με ποικίλες τεχνολογίες, όπως προηγμένα όπλα και ικανότητες. Τα υψηλότερα τεχνολογικά επίπεδα ξεκλειδώνουν ισχυρότερες μονάδες, όμως κάθε παράταξη λειτουργεί με διαφορετικό τρόπο σε ότι αφορά την τεχνολογία.

## ΣΥΜΜΑΧΟΙ

Οι Σύμμαχοι αναβαθμίζουν τα πάντα μονομιάς, σε ένα συγκεκριμένο εργοτάξιο ή κέντρο διοίκησης, ενώ η αγορά ενός γραφείου άμυνας ενισχύει το σύνολο της αμυντικής ικανότητας της βάσης σας. Αγοράστε μια «ανώτερη άδεια» από το εργοτάξιο ή το κέντρο διοίκησης και όλες οι υποδομές δημιουργίας μονάδων εντός της κατασκευαστικής ακτίνας της (και οι μονάδες που παράγουν) θα αναβαθμιστούν. Στη συνέχεια, αγοράστε το μέγιστο αριθμό αδειών για να προσπελάσετε τα πλέον ισχυρά όπλα. Μην ξεχνάτε τις βάσεις επέκτασής σας... η αναβάθμιση της τεχνολογίας σας στο κύριο εργοτάξιο σας δεν θα βοηθήσει τις ανά τον κόσμο υποδομές σας.

## ΣΟΒΙΕΤΙΚΟΙ

Ο ρωσικός πραγματισμός επιλέγει τον πλέον ευθύ δρόμο. Το μόνο που έχουν να κάνουν οι Σοβιετικοί για να ξεκινήσουν τις διαδικασίες αναβάθμισης είναι να κατασκευάσουν υποδομές παραγωγής νεότερων και καλύτερων τεχνολογιών. Η προσθήκη ενός σούπερ αντιδραστήρα δεν εξασφαλίζει μόνο περισσότερη ενέργεια σε σχέση με τους συμβατικούς αντιδραστήρες, αλλά ξεκλειδώνει και το δεύτερο τεχνολογικό σας επίπεδο. Από εδώ, μπορείτε να κατασκευάσετε ένα πολεμικό εργοστάσιο για να ανοίξετε τις πιο εξελιγμένες μονάδες σας.

## ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΙΑ ΤΟΥ ΑΝΑΤΕΛΛΟΝΤΟΣ ΗΛΙΟΥ

Κάπου μεταξύ των μεθόδων Συμμάχων και Σοβιετικών, η Αυτοκρατορία εξελίσσεται τεχνολογικά υποδομή προς υποδομή. Οι υποδομές παραγωγής μονάδων αναβαθμίζονται μεμονωμένα μόλις διερευνηθούν οι σχετικές με την υποδομή αναβαθμίσεις. Αυτό καθιστά πιο οικονομική την κατασκευή ενός αρχικού στρατού, απαιτεί όμως λίγη σκέψη προτού επιλέξετε ποιες δυνάμεις θα επεξεργαστείτε. Η πρόσβαση σε αναβαθμίσεις κορυφαίου επιπέδου σημαίνει πως πρώτα πρέπει να έχετε κατασκευάσει ένα κεντρικό σύστημα Νάνοτεκ, κάτι που δεν είναι φθηνό.

## ΕΙΔΙΚΕΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ ΚΑΤΑ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ

Όλα τα στρατεύματα και τα οχήματα υπό τις διαταγές σας διαθέτουν ειδικές κινήσεις για κάθε μονάδα, οι οποίες περιλαμβάνουν εναλλακτικά όπλα, την προσβολή εχθρών με αποτέλεσμα την εξουθένωσή τους έως και τη μεταμόρφωση σε μια εντελώς διαφορετική μονάδα.

Γενικά, οι μονάδες έχουν μία πρωταρχική και μία ειδική ικανότητα, η οποία επιφέρει ένα στιγμιαίο αποτέλεσμα έναντι των εχθρών-στόχων όταν ενεργοποιηθεί, ή έχουν τη δυνατότητα να εναλλάσσουν τις πρωταρχικές και τις ειδικές ικανότητες. Η χρήση των περισσότερων ειδικών ικανοτήτων δεν έχει κόστος σε πόρους (αν και ορισμένες έχουν), όλες όμως απαιτούν να μεσολαβήσει μια περίοδος ηρεμίας, προτού μπορέσετε να τις χρησιμοποιήσετε και πάλι.

- \* Για να χρησιμοποιήσετε την ειδική ικανότητα μιας μονάδας, επιλέξτε τη συγκεκριμένη μονάδα και πατήστε το πλήκτρο F ή απλώς κάντε κλικ στο εικονίδιο ειδικής ικανότητας στο παράθυρο της μονάδας σας, στο κάτω δεξί μέρος του Παραθύρου μάχης.

Μερικές μονάδες μπορούν επίσης να αλλάξουν αυτόματα τον τρόπο επίθεσής τους ανάλογα με την περίπτωση ή τον τύπο του εχθρού που αντιμετωπίζουν. Οι επιθέσεις κατά περίπτωση υποδεικνύονται όταν ο δρομέας μιας κανονικής επίθεσης μετατρέπεται σε διαφορετικό σύμβολο. Σημείωση: Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τις Ειδικές Ικανότητες και τις Επιθέσεις κατά Περίπτωση, επισκεφθείτε [commandandconquer.com](http://commandandconquer.com).

## ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ

Όταν οι υποδομές σας δεχθούν πλήγμα από τον εχθρό, πρέπει να τις επαναφέρετε σε κατάσταση πλήρους λειτουργίας. Οι επισκευές κοστίζουν, όχι όμως όσο κοστίζει η αντικατάσταση μιας κατεστραμμένης υποδομής.

Για να επισκευάσετε μια υποδομή, επιλέξτε την και πατήστε το πλήκτρο **C**.

## ΕΛΕΓΧΟΣ ΤΩΝ ΔΥΝΑΜΕΩΝ ΣΑΣ

Ένας καλός διοικητής γνωρίζει πότε πρέπει να διατάζει τα στρατεύματά του να αναλάβουν δράση, πότε να διατηρήσει μια θέση και πότε να προβεί σε στρατηγική υποχώρηση. Ένας σπουδαίος διοικητής μπορεί να δώσει αυτές τις διαταγές με ταχύτητα και σαφήνεια.

## ΠΛΗΚΤΡΑ ΕΛΕΓΧΟΥ ΓΙΑ ΤΙΣ ΒΑΣΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ

### Κίνηση (Movement)

Επιλέξτε τη(τις) μονάδα(ες) που θέλετε να μετακινησέτε. Στη συνέχεια μετακινήστε το δείκτη σας στο Παράθυρο μάχης στο σημείο που θέλετε να πάνε και κάντε δεξί κλικ σε αυτό το σημείο.

### Επίθεση (Attack)

(Επιλέξτε τη(τις) μονάδα(ες) και, στη συνέχεια, τοποθετήστε το δείκτη σας επάνω στην εχθρική μονάδα στην οποία θέλετε να επιτεθείτε. Θα δείτε το δείκτη να μετατρέπεται σε εικονίδιο στόχου. Κάντε δεξί κλικ στο στόχο.

### Σημεία συγκέντρωσης (Rally Points)

Για να προσδιορίσετε ένα σημείο συγκέντρωσης για όλες τις μονάδες που προέρχονται από την ίδια υποδομή, επιλέξτε αυτή την υποδομή και, στη συνέχεια, κάντε δεξί κλικ στην τοποθεσία του πεδίου της μάχης στην οποία θέλετε να συγκεντρωθούν αυτές οι μονάδες.

**Σημείωση:** Όταν ορίσετε ένα σημείο συγκέντρωσης, οι μονάδες που μόλις ολοκλήρωσαν την εκπαίδευσή τους θα βγουν από το στρατών και θα κατευθυνθούν αμέσως στο συγκεκριμένο σημείο συγκέντρωσης.

## ΣΤΑΣΕΙΣ ΜΑΧΗΣ

Η επιλογή της στάσης που θα κρατήσουν οι μονάδες σας καθορίζει τους κανόνες με τους οποίους μάχονται. Για να αλλάξετε στάσεις, επιλέξτε τη μονάδα ή την ομάδα και εισάγετε την κατάλληλη εντολή πλήκτρου.

### Επιθετική (Aggressive)

**Alt-A.** Οι μονάδες σας προσεγγίζουν, επιτίθενται και καταδιώκουν όλες τις εχθρικές μονάδες ή υποδομές που θα βρεθούν εντός του οπτικού τους πεδίου.

### Αμυντική (Guard) (προεπιλεγμένη)

**Alt-S.** Οι μονάδες σας προσεγγίζουν και επιτίθενται σε όσους εχθρούς βρεθούν εντός του οπτικού τους πεδίου. Όταν οι εχθροί εξουδετερωθούν ή υποχωρήσουν, οι μονάδες σας επιστρέφουν στις αρχικές θέσεις τους.

### Διατήρηση θέσης (Hold Ground)

**Alt-D.** Οι μονάδες σας παραμένουν ακινητοποιημένες, αλλά βάλλουν κατά των εχθρών που θα βρεθούν εντός της ακτίνας δράσης τους. Αυτή η στάση είναι χρήσιμη σε αμυντικές στρατηγικές ή για μονάδες πυροβολικού.

### Παύση πυρός (Hold Fire)

**Alt-G.** Οι μονάδες σε αυτή τη στάση δεν ανταποδίδουν τα πυρά και δεν καταδιώκουν εχθρικές δυνάμεις. Αυτή η στάση είναι χρήσιμη για μονάδες σε κάλυψη.

## ΠΟΛΕΜΙΚΗ ΠΕΙΡΑ ΜΟΝΑΔΑΣ

Καθώς οι μονάδες σας επιτίθενται σε εχθρικές μονάδες και υποδομές, αποκτούν μεγαλύτερη πολεμική πείρα. Όταν κάποια μονάδα αποκτήσει αρκετή πείρα, προβιβάζεται σε υψηλότερο επίπεδο πολεμικής πείρας. Ένα ειδικό εικονίδιο στο παράθυρο μάχης υποδεικνύει τις μονάδες με πλούσια πολεμική πείρα (βετεράνοι). Οι μονάδες βετεράνων διαθέτουν βελτιωμένες δυνατότητες απόδοσης.

### Βετεράνοι (Veteran)

Προκαλούν μεγαλύτερες ζημιές και είναι πιο ανθεκτικοί στα εχθρικά πυρά από τις συμβατικές μονάδες.

## Επίλεκτοι (Elite)

Προκαλούν μεγαλύτερες ζημιές και είναι πιο ανθεκτικοί στα εχθρικά πυρά από τις μονάδες βετεράνων.

## Ήρωες (Heroic)

Προκαλούν μεγαλύτερες ζημιές από τις μονάδες επίλεκτων, επιτίθενται πιο γρήγορα, είναι ακόμα πιο ανθεκτικοί στα εχθρικά πυρά και αυτοθεραπεύονται αυτόματα όταν δεν πολεμούν.

## ΜΕΤΡΗΤΗΣ ΑΠΕΙΛΗΣ

Ο μετρητής απειλής μετρά τον τρόπο που βιώνετε ανά πάσα στιγμή. Τα υψηλά επίπεδα απειλής θα κάνουν τις μονάδες σας που έχουν επιβιώσει να αποκτήσουν πιο γρήγορα πολεμική πείρα. Αυξάνουν επίσης την ταχύτητα με την οποία κερδίζετε βαθμούς ασφάλειας για να αγοράσετε άκρας απόρρητα πρωτόκολλα. Το μειονέκτημα του υψηλού επιπέδου απειλής είναι πως πιθανότατα θα σας πλήξουν εχθρικά πυρά.

## ΣΧΗΜΑΤΙΣΜΟΣ

Όταν συγκεντρώσετε ικανό στρατό, μια καλή ιδέα θα ήταν να οργανώσετε τις μονάδες σας σε σχηματισμούς. Η δυνατότητα προεπισκόπησης του σχηματισμού σας επιτρέπει να οργανώσετε τα στρατεύματά σας χωρίς να έχετε αμφιβολίες για το αποτέλεσμα, αφού διευθετούνται αυτόματα. Οι σχηματισμοί κινούνται με την ταχύτητα της πιο αργής μονάδας.

Για να χρησιμοποιήσετε την κίνηση σχηματισμού, κάντε κλικ στο αριστερό και το δεξί κουμπί του ποντικιού και σύρετέ το κατά μήκος των μονάδων σας για να αλλάξετε τη διαμόρφωσή τους. Τα στρατεύματά σας κινούνται πλέον αυτόματα προς τον προορισμό που επιλέξατε και οργανώνονται σύμφωνα με την προεπισκόπηση του σχηματισμού.

**Σημείωση:** Δοκιμάστε να χρησιμοποιήσετε τους σχηματισμούς σε συνδυασμό με τη στάση Διατήρησης θέσης για να σχηματίσετε μια γραμμή άμυνας. Μπορείτε επίσης να συνδυάσετε μία διαταγή κίνησης με την προεπισκόπηση σχηματισμού.

## ΕΠΙΘΕΣΗ

Όταν λάβουν διαταγή για επίθεση, οι επιλεγμένες μονάδες σταματούν για να επιτεθούν σε τυχόν αντίπαλες μονάδες ή αμυντικά συστήματα βάσεων που θα συναντήσουν καθ' οδόν προς τον τελικό προορισμό τους. Είναι ένας αποτελεσματικός τρόπος για να βρεθείτε στο δρόμο εχθρικών δυνάμεων ή να καταλάβετε μια εχθρική βάση.

★ Για να διατάξετε μια επίθεση, επιλέξτε τις μονάδες στις οποίες θέλετε να δώσετε τη διαταγή και, στη συνέχεια, πατήστε το πλήκτρο A και κάντε δεξί κλικ στην περιοχή ή στην ουδέτερη υποδομή όπου θέλετε να μεταβούν.

## ΜΟΝΑΔΕΣ ΠΕΖΙΚΟΥ ΦΡΟΥΡΗΣΗΣ



Αρκετά κτίρια σμάχων και ορισμένες άλλες υποδομές μπορούν επίσης να χρησιμοποιούνται ως κάλυψη ή ενισχυμένες θέσεις για το πεζικό σας. Η οργάνωση των μονάδων πεζικού σε μονάδες φρούρησης τους προσφέρει προστασία και επέκταση της ακτίνας δράσης των επιθέσεών τους. Οι εχθροί που επιτίθενται σε δυνάμεις φρούρησης πρέπει πρώτα να καταφέρουν σοβαρά πλήγματα στο φρουρούμενο κτίριο, ώστε να οδηγήσουν τις δυνάμεις φρούρησης σε αυτόματη έξοδο.

★ Για να φρουρήσετε κάποια υποδομή, επιλέξτε τις μονάδες πεζικού που θέλετε και, στη συνέχεια, κάντε δεξί κλικ σε ένα άδειο κτίριο. Δεν μπορούν όλες οι μονάδες πεζικού (όπως οι Σκύλοι επίθεσης, οι Πολεμικές αρκούδες και οι Οπλίτες τέσλα) να οργανωθούν σε μονάδες φρούρησης.

**Σημείωση:** Ορισμένες μονάδες διαθέτουν ικανότητες επίθεσης που εξουδετερώνουν τις εχθρικές μονάδες στο εσωτερικό φρουρούμενων υποδομών.

## ΚΙΒΩΤΙΑ



Τα κιβώτια είναι ό,τι καλύτερο μπορεί να σας τύχει. Σπάστε και ανοίξτε ένα κιβώτιο και μπορεί να βρείτε κάτι χρήσιμο: από επιπλέον πόντους έως ενισχυτικά υγείας και αυτόματες προβιβάσεις σε επίπεδο πολεμικής πείρας.

★ Για να αποκτήσετε ένα κιβώτιο, διατάξτε τις μονάδες να κινηθούν προς τη θέση του.



# ΤΑΚΤΙΚΕΣ ΜΕΣΑΙΟΥ ΕΠΙΠΕΔΟΥ

Μόλις αποκτήσετε ευκέρεια με τα βασικά, είναι ώρα να επικεντρωθείτε στις στρατηγικές που οδηγούν στη νίκη.

## ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΒΑΣΗΣ ΙΟΙ

Συχνά το αποτέλεσμα μιας μάχης κρίνεται πριν καν βρεθείτε αντιμέτωποι με τον εχθρό. Ενώ περνάτε τον περισσότερο καιρό στη μάχη, οι αποφάσεις που παίρνετε στα πρώτα στάδια του αγώνα μπορούν να επηρεάσουν το αποτέλεσμα σε μεγάλο βαθμό. Το πρώτο στάδιο είναι να μθετε τον τρόπο κατασκευής μιας καλά οχυρωμένης βάσης, γρήγορα και αποτελεσματικά.

## ΕΛΕΓΧΟΣ ΤΩΝ ΣΤΟΧΩΝ ΣΑΣ

Προσπαθήστε να δώσετε προτεραιότητα στους πιο επικίνδυνους ή ευάλωτους στόχους. Ακόμα και ένας σχεδόν εξουδετερωμένος εχθρός μπορεί να προκαλέσει μεγάλη ζημιά, γι' αυτό εξολοθρεύετε τους εχθρούς σας διαδοχικά για να αποδεκατίσετε τις δυνάμεις τους και να προκαλέσετε γρήγορα πανικό στα στρατεύματά τους.

Μπορείτε να διατάξετε τις μονάδες που επιλέξατε να επικεντρωθούν σε συγκεκριμένους στόχους, τοποθετώντας το δρομέα σας στον εχθρό που θέλετε να καταστρέψετε και κάνοντας δεξί κλικ.

## ΞΕΦΟΡΤΩΘΕΙΤΕ ΤΑ ΠΕΡΙΤΤΑ ΒΑΡΗ

Εάν οι υποδομές στη βάση σας πρόκειται να καταστραφούν από τις εχθρικές δυνάμεις και η κατάσταση δεν μπορεί να αναστραφεί, σκεφτείτε να πουλήσετε αυτά τα κτίρια προτού μετατραπούν σε χαλάσματα. Δεν θα βγάλετε πολλά λεφτά, ωστόσο είναι προτιμότερο από μια τρύπα που καπνίζει στο έδαφος. Πατήστε το πλήκτρο **Z** για να εισέλθετε στη λειτουργία Πώληση.

## ΟΙ «ΣΠΑΣΙΚΛΕΣ» ΘΑ ΚΛΗΡΟΝΟΜΗΣΟΥΝ ΤΗ ΒΑΣΙΛΕΙΑ ΤΩΝ ΟΥΡΑΝΩΝ

Οι μονάδες μηχανικού, μικρές και κατά βάση άοπλες, επιτελούν μία και μόνο λειτουργία: την κατάληψη εχθρικών υποδομών και τη χρήση της τεχνολογίας τους προς όφελός σας. Ο αζυδερκής διοικητής θα «μπάσει» τους Μηχανικούς του πίσω από τις εχθρικές γραμμές σε αποστολές δολιοφθορών, ή θα τους διατάξει να καταλάβουν μια ουδέτερη τεχνική υποδομή, κάνοντάς την δική σας. Μια χούφτα Μηχανικοί μπορούν να καταφέρουν περισσότερα απ' ό,τι ολόκληρης στρατιές, εάν τους χρησιμοποιήσετε σωστά. Ωστόσο, καλό είναι να ρίξετε διπλά τους μερικούς σκληροτράχηλους τύπους για να τους προστατεύουν από τον εχθρό.

**Σημείωση:** Ταπεινώστε τον εχθρό πουλώντας τις υποδομές του αμέσως αφού τις καταλάβετε, ή κάντε τις να κατασκευάζουν μονάδες για το δικό σας στρατό.

## ΚΑΤΑΣΚΟΠΟΙ ΟΠΩΣ ΕΜΕΙΣ

Ακόμη μία ειδική μονάδα που διατίθεται στους Συμμάχους και την Αυτοκρατορία του Ανατέλλοντος Ηλίου, οι εισβολείς χρησιμοποιούν κινήσεις σε κάλυψη και καμουφλάζ για να διεισδύσουν σε εχθρικές υποδομές κατά τη διάρκεια αποστολών δολιοφθορών. Οι Κατάσκοποι και οι Σινόμπι μπορούν επίσης να στείλουν ζωτικές πληροφορίες σχετικά με τις θέσεις του εχθρού, παρακάμπτοντας την Κατακνία του πολέμου και δίνοντάς σας στρατηγικό πλεονέκτημα όταν σχεδιάζετε την επίθεσή σας. Έχετε όμως υπ' όψιν ότι οι Αρκούδες, οι Σκύλοι και οι Τηλεκатуруνόμενοι εκρηκτικοί μηχανισμοί μπορούν να «μυριστούν» έναν κατάσκοπο, ότι μεταμφίεση και αν χρησιμοποιεί.

## ΠΡΟΤΑΞΗ ΘΩΡΑΚΙΣΗΣ

Τα τακ και τα υπόλοιπα τεθωρακισμένα είναι πιο ανθεκτικά σε πλήγματα όταν πλήττονται από τα πλάγια παρά από τα νώτα τους. Αξιοποιήστε αυτές τις γνώσεις προς όφελός σας, για να προστατέψετε επαρκώς τις δυνάμεις σας.

## ΔΙΑΤΑΓΕΣ ΠΡΟΗΓΜΕΝΩΝ ΜΟΝΑΔΩΝ

Οι μονάδες σας είναι αρκετά έξυπνες για να αντιδρούν από μόνες τους σε νέες καταστάσεις, όπως να ανοίγουν πυρ κατά εχθρικών μονάδων όταν βρεθούν εντός της ακτίνας δράσης τους. Όμως, όταν πρόκειται για πιο σύνθετες τακτικές, χρειάζονται μεγαλύτερη καθοδήγηση... τη δική σας καθοδήγηση. Το ρεπερτόριό σας είναι γεμάτο ειδικές κινήσεις που θα σας βοηθήσουν να βρεθείτε σε θέση ισχύος.

## ΕΠΙΘΕΣΗ

Όταν λάβουν διαταγή για επίθεση, οι επιλεγμένες μονάδες σταματούν για να επιτεθούν σε τυχόν αντίπαλες μονάδες ή αμυντικά συστήματα βάσεων που θα συναντήσουν καθ' οδόν προς τον τελικό προορισμό τους. Είναι ένας αποτελεσματικός τρόπος για να βρεθείτε στο δρόμο εχθρικών δυνάμεων ή να καταλάβετε μια εχθρική βάση.

- ★ Για να διατάξετε μια επίθεση, επιλέξτε τις μονάδες στις οποίες θέλετε να δώσετε τη διαταγή και, στη συνέχεια, πατήστε το πλήκτρο A και κάντε δεξί κλικ στην περιοχή όπου θέλετε να μεταβούν.

**Σημείωση:** Μπορείτε επίσης να κάνετε επέλαση σε μία ουδέτερη υποδομή κάνοντας δεξί κλικ στη συγκεκριμένη ουδέτερη υποδομή.

## ΑΝΑΣΤΡΟΦΗ ΠΟΡΕΙΑΣ

Όταν λάβουν διαταγή για αναστροφή πορείας, οι ικανές επιλεγμένες μονάδες θα κινηθούν προς τα πίσω με κατεύθυνση προς την τοποθεσία-στόχο. Αυτό δίνει τη δυνατότητα στρατηγικής υποχώρησης, ενώ οι ισχυρότερες προκεχωρημένες δυνάμεις παραμένουν για να αντιμετωπίσουν τον εχθρό.

- ★ Για να διατάξετε αναστροφή πορείας, επιλέξτε τις δυνάμεις στις οποίες θέλετε να δώσετε τη διαταγή και, στη συνέχεια, κάντε δεξί κλικ ενώ πατάτε το πλήκτρο D.

## ΕΠΕΛΑΣΗ

Οι μονάδες που θα λάβουν εντολή επέλασης θαβάλουν αυτόματα κατά του στόχου, ανεξαρτήτως αποστολής ή τοποθεσίας. Κάντε επέλαση με τη βοήθεια του πυροβολικού σε ανοιχτό χώρο για να διατηρήσετε μια θέση.

- ★ Για να διατάξετε επέλαση, επιλέξτε τις δυνάμεις στις οποίες θέλετε να δώσετε τη διαταγή και, στη συνέχεια, κάντε δεξί κλικ ενώ πατάτε το πλήκτρο CTRL.

## ΚΙΝΗΣΗ ΠΡΟΣ ΤΟ ΣΗΜΕΙΟ ΠΟΡΕΙΑΣ

Διατάξτε τις μονάδες σας να προχωρήσουν μέσα από διάφορους στόχους με όποια σειρά θέλετε, καταστρέφοντας τον καθέναν από αυτούς και υποχωρώντας μετά την εξολόθρευση του τελικού στόχου.

- ★ Για να συγκεντρώσετε μια σειρά κινήσεων προς το σημείο πορείας, κρατήστε πατημένο το πλήκτρο ALT και, στη συνέχεια, κάντε δεξί κλικ στους καθορισμένους στόχους σας με τη σειρά που θέλετε να καταστραφούν.

## ΑΚΡΩΣ ΑΠΟΡΡΗΤΑ ΠΡΩΤΟΚΟΛΛΑ

Κάθε παράταξη διαθέτει ένα εκτεταμένο σύνολο ειδικών δυνάμεων υποστήριξης, τις οποίες μπορεί να αγοράσει και να χρησιμοποιήσει για να ανατρέψει ακαριαία την έκβαση μιας μάχης. Τα άκρως απόρρητα πρωτόκολλα μπορεί να είναι επιθετικής ή αμυντικής φύσης (ή και τα δύο), ωστόσο είναι πάντοτε θεαματικά. Μπορείτε να αγοράσετε τα πρωτόκολλα χρησιμοποιώντας τους βαθμούς ασφαλείας που κερδίζετε στη μάχη και μπορείτε να τα χρησιμοποιείτε όποτε θέλετε... παρότι όλα χρειάζονται μια περίοδο ηρεμίας μετά από κάθε χρήση.

Για να χρησιμοποιήσετε ένα πρωτόκολλο, κάντε κλικ στο μενού άκρως απόρρητων πρωτοκόλλων στην κάτω αριστερή γωνία του Παραθύρου μάχης και, στη συνέχεια, επιλέξτε το πρωτόκολλο που θέλετε να χρησιμοποιήσετε.

- ★ Κατά τη διάρκεια της κανονικής ροής της μάχης, θα κερδίζετε σταδιακά βαθμούς ασφαλείας. Μπορείτε να τους χρησιμοποιήσετε για να ξεκλειδώσετε πρωτόκολλα. Μπορείτε να ελέγχετε την πρόδοό σας ως προς την κατάκτηση ακόμα ενός βαθμού ασφαλείας, μέσω του μετρητή κάτω από το ραντάρ σας.
- ★ Τα πρωτόκολλα κατατάσσονται ανάλογα με το επίπεδο. Πρέπει να ξεκλειδώνετε πρωτόκολλα χαμηλότερου επιπέδου για να κερδίζετε πρόσβαση στις πιο προηγμένες δυνάμεις.
- ★ Κάθε φορά που χρησιμοποιείτε ένα πρωτόκολλο, μεσολαβεί μια περίοδος ηρεμίας προτού μπορέσετε να το χρησιμοποιήσετε και πάλι.

## ΥΠΕΡΟΠΛΑ ΚΑΙ ΥΠΕΡΤΑΤΑ ΟΠΛΑ

Ορισμένες συγκρούσεις κλιμακώνονται με την ανταλλαγή πυρών όπλων μαζικής καταστροφής, τα οποία εξαφανίζουν ολόκληρες στρατίες με μια ομοβροντία.

Τα υπερόπλα είναι κυρίως αμυντικής φύσης, και δημιουργούν αδιαπέραστες ασπίδες οι οποίες προστατεύουν προσωρινά τις δυνάμεις σας από κάθε εισερχόμενη επίθεση. Τα υπέρτατα όπλα έχουν καταστροφικό αποτέλεσμα στην περιοχή-στόχο και, γενικά, εξολοθρεύουν τα πάντα στο πέρασμά τους. Τα υπέρτατα όπλα είναι ιδανικά όταν ο εχθρός σας είναι καλά οχυρωμένος, ή όταν καταλήγετε σε αδιέξοδο.

Αμφότερα κατασκευάζονται από τη δευτερεύουσα σειρά αναμονής κατασκευών σας και χρειάζονται μια περίοδο ηρεμίας.

**Συμβουλή:** Τα υπέρτατα όπλα είναι πανίσχυρα, ωστόσο η χρήση τους δεν εγγυάται το τέλος του παιχνιδιού. Κρατήστε κάποιες δυνάμεις σε ετοιμότητα για να καθαρίσετε τυχόν επιζήσαντες.

## ΑΨΙΜΑΧΙΕΣ

Οι αψιμαχίες είναι μάχες για έναν παίκτη οι οποίες σας φέρνουν αντιμέτωπους με έναν ή περισσότερους Διοικητές από διάφορες παρατάξεις. Καθένας θα σας επιτεθεί με το προσωπικό στυλ και τις τακτικές του, γι' αυτό να προβλέπετε τις επιθέσεις τους και να εκμεταλλεύεστε τις αδυναμίες τους.

\* Από εδώ, διαλέγετε τις επιλογές που θέλετε από τα μενού, οι οποίες περιλαμβάνουν τον αριθμό των αντιπάλων, τους χάρτες, τη δυσκολία και τους πόρους και, στη συνέχεια, επιλέξετε την παράταξη και το χρώμα σας. Κάντε κλικ στο κουμπί Έναρξη (Begin) για ν' αρχίσει το μακελειό.

**Σημείωση:** Για να φορτώσετε μια αψιμαχία που έχετε αποθηκεύσει παλαιότερα, επιλέξετε ΦΟΡΤΩΣΗ (LOAD) και, στη συνέχεια, το παιχνίδι που θέλετε να συνεχίσετε.

Δεν είναι πάντα τόσο απλό να κάνεις σκόνη τον εχθρό. Επιλέξτε την Πρόκληση διοικητή και αντιμετωπίστε πενήντα μοναδικά σενάρια, καθένα από αυτά με ιδιαίτερους κανόνες και προϋποθέσεις για τη νίκη.

Βγείτε νικητές στις κυκλικές προκλήσεις για να προχωρήσετε στο κρίσιμο μονοπάτι και αναλάβετε τριγωνικές δευτερεύουσες αποστολές για να ξεκλειδώσετε νέες μονάδες και υπερόπλα. Ολοκληρώστε κάθε πρόκληση πριν από τον μέσο χρόνο για να αποδείξετε την προσαρμοστικότητα σας στη μάχη.

Οι πόροι είναι περιορισμένοι, γι' αυτό χρησιμοποιήστε όλες τις δυνάμεις που έχετε στη διάθεσή σας και μάθετε να μετατρέπετε τους περιορισμούς σε πλεονεκτήματα.

Οι ικανοί διοικητές κερδίζουν ένα μόνονος κρύπτης πόντων για την ταχύτητα και την αποτελεσματικότητα με την οποία ολοκληρώνουν δύσκολα σενάρια.



## ΠΡΟΚΛΗΣΗ ΔΙΟΙΚΗΤΗ



### ΤΟ ΚΟΥΜΠΙ RED ALERT

Ως λύση έσχατης ανάγκης, το κουμπί Red Alert μπορεί να μετατρέψει μια σίγουρη ήττα σε νίκη ... όχι όμως χωρίς αντίτιμο. Εφόσον έχετε συγκεντρώσει \$10.000 σε πόντους για να το πληρώσετε, το κουμπί Red Alert γίνεται διαθέσιμο όταν ο Μετρητής απειλής φτάσει στο μέγιστο. Εάν πατήσετε το κουμπί, αυτό αμέσως:

Ανεβάζει όλες τις ενεργές στρατιωτικές μονάδες στο ανώτερο επίπεδο στρατιωτικής πείρας.

Καθιστά διαθέσιμους έως και \$50.000 πόντους από την κρύπτη σας.

Μηδενίζει τον Μετρητή απειλής σας.

Ακυρώνει τη βαθμολογία σας για αυτή την πρόκληση.

Αν και η χρήση του κουμπιού σημαίνει αυτόματα αποτυχία στην πρόκληση μέσου χρόνου, ωστόσο μπορεί να σας βοηθήσει να εκπληρώσετε πιο δύσκολες αποστολές και να ξεκλειδώσετε πιο εξελιγμένες μονάδες. Δεν υπάρχει επιστροφή χρημάτων εάν πατήσετε το κουμπί και παρ' όλα αυτά χάσετε.

Χρησιμοποιήστε το κουμπί με σύνεση.

## YURIKO OMEGA

Οι κορυφαίοι επιστήμονες της Αυτοκρατορίας ήθελαν να δημιουργήσουν ένα σώμα τηλεπαθητικών πολεμιστών, ικανών να εξαπολύσουν τη δύναμη του νου τους ενάντια στους εχθρούς της Αυτοκρατορίας. Αντί γ' αυτό, δημιούργησαν ένα τέρας. Και στη συνέχεια την οδήγησαν στην τρέλα.

Καθοδηγήστε τη νεαρή μαθήτρια Yuriko Omega καθώς ξεκινά μια εκστρατεία τρόμου, χωρίς να ανησυχείτε για την κατασκευή βάσεων ή τη διαχείριση πόρων. Αναβαθμίστε τις καταστροφικές υπερφυσικές ικανότητες της Yuriko καθώς ξεκλειδώνετε τα μυστικά του παρελθόντος της, και βοηθήστε την να πάρει το αίμα της πίσω από τους δημιουργούς της.

**Σημείωση:** Στην εκστρατεία της Yuriko δεν υπάρχει εντολή για Επίθεση. Τα κλικ στο αριστερό και στο δεξί κουμπί του ποντικιού είναι μόνο για κανονικές κινήσεις.

Θα έχετε υπό τις διαταγές σας πλήθος δυνάμεων, που η καθεμία εκπληρώνει συγκεκριμένα καθήκοντα και διαθέτει τις δικές της ειδικές ικανότητες. Το κλειδί για τη νίκη είναι να γνωρίζετε πότε, πού και κυρίως πώς να σχεδιάσετε την ανάπτυξή τους.

## ΣΥΜΜΑΧΟΙ

### ΠΕΖΙΚΟ



**ΣΚΥΛΟΙ ΕΠΙΘΕΣΗΣ:** Ειδικά εκπαιδευμένοι Γερμανικοί ποιμενικοί, οι σκύλοι επίθεσης είναι εξαιρετικοί στο να ξετριπνώνουν ενέδρες κατά τη διάρκεια αποστολών αναγνώρισης, να φρουρούν σημαντικές τοποθεσίες και να συμμετέχουν σε ελαφριές μάχες. Οι τεχνολογίες ήχου των συμμάχων έχουν ενισχύσει το γάβγισμά τους, έτσι ώστε να τρομοκρατούν τους στρατιώτες του εχθρού.



**ΜΗΧΑΝΙΚΟΙ:** Οι μηχανικοί μοιάζουν άοπλοι, ωστόσο οι βαλίτσες τους είναι γεμάτες μικροσυσκευές που είναι ιδανικές για την επιδιόρθωση ή την επίταξη διάφορων τεχνολογιών, καθώς και την κατασκευή πρόσχειρων ιατρείων για την περίθαλψη τραυματισμένων στρατιωτών. Οι κορυφαίοι μηχανικοί μπορούν να καταλάβουν μόνοι τους μέσα σε δευτερόλεπτα ένα εχθρικό εργοστάσιο, ωστόσο σπάνια μπορούν να φτάσουν μακριά χωρίς ένοπλη συνοδεία.



**ΕΙΡΗΝΟΠΟΙΟΙ:** Στρατιώτες πρώτης γραμμής του στρατού των Συμμάχων, οι ειρηνοποιοί πρωτίστως είναι εξοπλισμένοι για αμυντικούς σκοπούς, είναι όμως εκπαιδευμένοι και για επιθετικές κινήσεις. Ο συνδυασμός καραμπίνων και ασπίδων συχνά αποδεικνύεται καθοριστικός στη μάχη.



**ΑΚΟΝΤΙΣΤΕΣ:** Στρατεύματα βαριάς υποστήριξης που χειρίζονται ειδικά σχεδιασμένα πυραυλικά συστήματα, κατάλληλα για αντιαεροπορική και αντιαρματική χρήση. Με δεδομένη την καταστροφικότητα των όπλων τους, οι Ακοντιστές μπορούν να «μαρκάρουν» τους εχθρικούς στόχους προκαλώντας ακόμα μεγαλύτερες καταστροφές.



**NEO!**

**ΚΡΥΟΓΟΝΙΚΟΙ ΛΕΓΕΩΝΑΡΙΟΙ:** Ειδικοί εξοπλισμένοι με τη μοναδική τεχνολογία κρυογονικής των Συμμάχων, οι Κρυογονικοί λεγεωνάριοι μπορούν να ακινητοποιήσουν πολυάριθμους εχθρούς με τις ακτίνες ψύξης τους, χρησιμοποιώντας στη συνέχεια τα πακέτα κρυογονικής προώθησης που διαθέτουν για να κάνουν άλμα και να πέσουν πάνω τους διαλύοντάς τους σε κομμάτια.



**ΚΑΤΑΣΚΟΠΟΙ:** Οι κατάσκοποι είναι καλοντυμένοι «μάεστροι» των μεταμφιέσεων, οι οποίοι μπορούν να καμουφλάρονται σαν τον εχθρό και να διεισδύουν με ευκολία στις βάσεις επιχειρήσεών τους. Οι κατάσκοποι κυκλοφορούν άοπλοι, ωστόσο οι ικανότητές τους να υποκλέπουν πληροφορίες του εχθρού, να σαμποτάρουν βάσεις και να δωροδοκούν εχθρικά στρατεύματα έτσι ώστε να αυτομολούν είναι ανεκτίμητες.



**TANYA:** Όταν κάτι πρέπει να καταστραφεί πάση θυσία, οι Σύμμαχοι στέλνουν την Tanya. Η καταπληκτική επιδεξιότητά της στη χρήση αυτόματων πιστολιών και εκρηκτικών C4 τη φέρνει σε θέση ισχύος απέναντι σχεδόν σε οποιονδήποτε αντίπαλο σε ξηρά, θάλασσα και αέρα, ενώ μια ζώνη χρόνου της επιτρέπει να κάνει άλματα 10 δευτερολέπτων πίσω στο χρόνο... σε περίπτωση ατυχημάτων.

## ΟΧΗΜΑΤΑ



**RIPTIDE ACV (ΘΩΡΑΚΙΣΜΕΝΟ ΠΟΛΕΜΙΚΟ ΟΧΗΜΑ ΡΙΠΤΑΪΝΤ):** Μικρό και ευέλικτο χόβερκραφτ, ιδανικό για μεταφορά προσωπικού και πυρά υποστήριξης, χάρη στο ενσωματωμένο πολυβόλο και τους δίδυμους τορπιλοσωλήνες του.



**MULTIGUNNER IFV (ΟΧΗΜΑ ΜΕΤΑΦΟΡΑΣ ΠΕΖΙΚΟΥ ΜΑΧΗΣ ΜΟΥΛΤΙΓΚΑΝΕΡ):** Το Όχημα μεταφοράς προσωπικού μάχης είναι ένα ισχυρό πολεμικό όχημα που διαθέτει διάφορα όπλα, και ο τυπικός εκτοξευτής ρουκετών του προσαρμόζεται σε οποιονδήποτε οπλισμό φέρουν οι επιβάτες του.



**PACIFIER FAV (‘ΟΧΗΜΑ ΤΑΧΕΙΑΣ ΕΠΙΘΕΣΗΣ ΠΑΣΙΦΑΪΕΡ):** Το Πασιφαίερ δεν κινείται πολύ γρήγορα, αλλά τα δύο πολυβόλα του που βάλουν κατά μονάδων πεζικού ισοπεδώνουν τα πάντα ώστε το όχημα να είναι έτοιμο να αναπτυχθεί σε ακίνητη πολιορκητική μονάδα, χτυπώντας ολόκληρες περιοχές με καταγισμό από βολές πυροβόλων.



**GUARDIAN TANK (ΑΡΜΑ ΓΚΑΡΝΤΙΑΝ):** Η ραχοκοκαλιά των συμμαχικών ενόπλων δυνάμεων. Εάν το πυροβόλο των 90 χλστ. που διαθέτει δεν μπορεί να λύσει κάποιο πρόβλημα, το άρμα Γκάρντιαν μπορεί εύκολα να εντοπίσει στόχους που θα καταστραφούν από μεγαλύτερα οπλικά συστήματα των Συμμάχων.



**MIRAGE TANK (ΑΡΜΑ ΜΙΡΑΖ):** Ως αιχμή του «δόρατος» του Γκάρντιαν, το άρμα Μιράζ είναι ένα άρμα μάχης τεχνολογίας στέλθ με κανόνι διασποράς διπλού φάσματος που μπορεί να λιώσει ακόμα και μέταλλα. Το ενεργό καμουφλάζ του μπορεί να αναπροσαρμοστεί έτσι ώστε να καλύψει κοντινά στρατεύματα.



**FUTURETECH XI TANK (TANK ΦΙΟΥΤΣΕΡ-ΤΕΚ XI):** Το κορυφαίο επίτευγμα της σειράς Φιούτσερ-Τεκ είναι ένας ψυχρός δολοφόνος με όπλα νετρονίων που εξουδετερώνουν τη μονάδα-στόχο και, ότι υπάρχει γύρω από αυτήν, με ακτίνα θανάτου που είναι όντως όνομα και πράγμα.



**ATHENA CANNON (ΚΑΝΟΝΙ ΑΘΗΝΑ):** Καθώς συνδέεται με δορυφόρους λείζερ σε τροχιά, το κανόνι Αθηνά μπορεί να «μαρκάρει» στόχους και να εξαπολύσει πυρά με εντυπωσιακά και καταστροφικά αποτελέσματα. Οι δορυφόροι μπορούν επίσης να προστατεύσουν προσωρινά το κανόνι Αθηνά από επιθέσεις.



**PROSPECTOR (ΜΕΤΑΛΛΕΥΤΗΣ):** Αυτό το απλό όχημα που δεν φέρει όπλα εξασφαλίζει τη λειτουργία των συμμαχικών δυνάμεων. Οι Μεταλλευτές συλλέγουν μεταλλεύματα ακατάπαυστα και τα παραδίδουν προς επεξεργασία. Μπορούν επίσης να λειτουργήσουν ως αυτόαρκη φυλάκια επέκτασης βάσης.



**MOBILE CONSTRUCTION VEHICLE (ΚΙΝΗΤΟ ΟΧΗΜΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΩΝ):** Σκληροτράχηλο, αμφίβιο και ευέλικτο, τα Κινητά οχήματα κατασκευών (MCV) είναι ζωτικής σημασίας για την κατασκευή προκεχωρημένων βάσεων, τη συλλογή πόρων, την κατασκευή σκαφών υποστήριξης και την εκπαίδευση των συμμαχικών δυνάμεων. Η προστασία των MCV αποτελεί πάντα άμεση προτεραιότητα κάθε διοίκησης.



## ΑΕΡΟΣΚΑΦΗ



**VINDICATOR (ΥΠΕΡΑΣΠΙΣΤΗΣ):** Βομβαρδιστικά μέσου βεληγεκούς που ειδικεύονται σε τακτικά χτυπήματα κατά επίγειων δυνάμεων, χρησιμοποιώντας δύο βόμβες κατευθυνόμενες από λέιζερ.



**CRYOCOPTER (ΚΡΥΟΚΟΠΤΕΡΟ):** Πειραματικό ελαφρύ ελικόπτερο εξοπλισμένο με το πλέον σύγχρονο, μη θανατηφόρο εξοπλισμό: την ακτίνα ψύξης ως πρωταρχική του επιλογή και μια εξαιρετικά εντυπωσιακή ακτίνα συρρίκνωσης για ειδικές περιπτώσεις.



**APOLLO FIGHTER (ΜΑΧΗΤΙΚΟ ΑΠΟΛΛΟ):** Προηγμένο μαχητικό αέρος-αέρος εξοπλισμένο με όπλο δέσμης, ικανότητες Mach-3, το οποίο μπορούν να χειριστούν μόνον οι κορυφαίοι πιλότοι των κρατών της Συμμαχίας.



**HARBINGER GUNSHIP (ΠΟΛΕΜΙΚΟ ΕΛΙΚΟΠΤΕΡΟ ΧΑΡΜΠΙΝΤΖΕΡ):** Όταν καλείται να αναλάβει δράση, το Πολεμικό ελικόπτερο Χάρμπιντζερ κάνει μόνο δύο πράγματα: κάνει κύκλους πάνω από τον καθορισμένο στόχο και τον βομβαρδίζει με οβίδες πυροβολικού και μια ατέλειωτη βροχή από σφαίρες.



**CENTURY BOMBER (ΒΟΜΒΑΡΔΙΣΤΙΚΟ ΣΕΝΤΣΟΥΡΙ):** Κατασκευασμένα στις Η.Π.Α., αυτά τα ρωμάλια αεροπλάνα μπορούν να κάνουν σκόνη θωρακισμένες εχθρικές κατασκευές και, στη συνέχεια, να εξαπολύσουν αλεξιπτωτιστές για να σαρώσουν ότι έχει απομείνει.

## ΝΑΥΤΙΚΟ



**DOLPHIN (ΔΕΛΦΙΝΙ):** Εκπαιδευμένα δελφίνια που φέρουν οπλισμό, ικανά να εντοπίζουν ομάδες εχθρικών σκαφών ή να προκαλούν ηχητικές παρεμβολές σε αυτά.



**HYDROFOIL (ΥΔΡΟΠΤΕΡΟ):** Ελαφριά λέμβος επιτήρησης και άμυνας, η οποία ωστόσο φέρει δύο φοβερά και τρομερά «εργαλεία»: ένα κανόνι Icarus των 20 χλστ. και ένα σύστημα παρεμβολής όπλων.



**ASSAULT DESTROYER (ΑΝΤΙΤΟΡΠΙΛΙΚΟ):** Το φοβερό αμφίβιο πολεμικό σκάφος των Συμμάχων διαθέτει ένα ισχυρό κανόνι gauss, βόμβες βυθού και μαγνητική θωράκιση, για να προσελκύει τα εχθρικά πυρά που πλήττουν ακάλυπτα φιλικά στρατεύματα.



**AIRCRAFT CARRIER (ΑΕΡΟΠΛΑΝΟΦΟΡΟ):** Πλωτό φρούριο το οποίο εξαπολύει μοίρες τηλεκατευθυνόμενων μαχητικών μικρού βεληγεκούς Sky Knight και καταστροφικούς πυραύλους Blackout που «ψήνουν» κάθε ηλεκτρικό σύστημα εντός της ακτίνας έκρηξής τους.

## ΥΠΟΔΟΜΕΣ



**CONSTRUCTION YARD (ΕΡΓΟΤΑΞΙΟ):** Το Εργοτάξιο είναι η βάση για όλες τις επιχειρήσεις των Συμμάχων και κατασκευάζει υποδομές για την εκπαίδευση στρατευμάτων αλλά και οχήματα, και, στη συνέχεια, εκδίδει άδειες για την αναβάθμιση των διαθέσιμων τεχνολογιών.



**BOOT CAMP (ΣΤΡΑΤΟΠΕΔΟ ΝΕΟΣΥΛΛΕΚΤΩΝ):** Εξαιρετικό κέντρο εκπαίδευσης για το πεζικό, τα ζώα, τους κατασκόπους και τις ειδικές δυνάμεις των Συμμάχων.



**POWER PLANT (ΜΟΝΑΔΑ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ):** Οι μονάδες παραγωγής ενέργειας εξασφαλίζουν τη λειτουργία όλων των υποδομών και των αμυντικών βάσεων. Χωρίς αρκετή ενέργεια για την τροφοδότηση μιας βάσης, η παραγωγή σταματά.



**ARMOR FACILITY (ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ ΘΩΡΑΚΙΣΜΕΝΩΝ ΟΧΗΜΑΤΩΝ):** Όλα τα οχήματα ξηράς των Συμμάχων, από τα εξοπλισμένα αυτοκίνητα έως τα τεθωρακισμένα Μιράζ, συναρμολογούνται στις Εγκαταστάσεις κατασκευής θωρακισμένων οχημάτων.



**SEAPORT (ΛΙΜΑΝΙ):** Τα λιμάνια έχουν επιφορτιστεί με τη δημιουργία μιας ναυτικής δύναμης που θα κυριαρχήσει στις θάλασσες.



**AIRBASE (ΑΕΡΟΠΟΡΙΚΗ ΒΑΣΗ):** Η αεροπορική βάση, καθώς αποτελεί το πρώτο βήμα για την εξασφάλιση αεροπορικής υπεροχής, έχει την ευθύνη για την κατασκευή αντικειμένων που πετάνε ... και πυροβολούν και βομβαρδίζουν.



**ORE REFINERY (ΕΡΓΟΣΤΑΣΙΟ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ ΜΕΤΑΛΛΕΥΜΑΤΟΣ):** Τα Εργοστάσια επεξεργασίας μεταλλεύματος, καθώς αποτελούν το κέντρο της οικονομίας των Συμμάχων, μετατρέπουν σε πόнтους τα μεταλλεύματα που φέρνουν οι Μεταλλευτές. Κάθε Εργοστάσιο επεξεργασίας συνοδεύεται από έναν συλλέκτη.



**COMMAND HUB (ΚΕΝΤΡΟ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ):** Τα Κέντρα διοίκησης είναι απομακρυσμένες βάσεις, εκτός του Εργοταξίου, οι οποίες βοηθούν την επέκταση των περιοχών ελέγχου και μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την τεχνολογική αναβάθμιση μονάδων στην περιοχή τους.



**DEFENSE BUREAU (ΓΡΑΦΕΙΟ ΑΜΥΝΑΣ):** Τα υπερόπλα και τα προηγμένα αμυντικά μέσα αποτελούν αρμοδιότητα του Γραφείου άμυνας, από τη στιγμή που έχει ξεκλειδωθεί το τεχνολογικό επίπεδο που απαιτείται για την κατασκευή τους.



**MULTIGUNNER TURRET (ΠΥΡΓΙΣΚΟΣ ΜΟΥΛΤΙΓΚΑΝΕΡ):** Πρόκειται για στοιχειώδεις αμυντικές διατάξεις βάσης όπου το πεζικό φρούρησης αλλάζει τον οπλισμό του σύμφωνα με τον οπλισμό των αντιπάλων.



**SPECTRUM TOWER (ΠΥΡΓΟΣ ΦΑΣΜΑΤΟΣ):** Προηγμένες αμυντικές διατάξεις βάσης που διαθέτουν κανόνι διασποράς φάσματος παρόμοιο με αυτό των τεθωρακισμένων Μιράζ.



**CHRONOSPHERE (ΧΡΟΝΟΣΦΑΙΡΑ):** Η χρονόσφαιρα έχει τη δυνατότητα άμεσης τηλεμεταφοράς μονάδων οπουδήποτε στο πεδίο της μάχης, προσφέροντάς τους τεράστιο τακτικό πλεονέκτημα. Μπορεί επίσης να μεταφέρει μονάδες σε εχθρικά περιβάλλοντα, ωστόσο η διαδικασία τηλεμεταφοράς είναι θανάσιμη για το πεζικό.



**PROTON COLLIDER (ΕΠΙΤΑΧΥΝΤΗΣ ΠΡΩΤΟΝΙΩΝ):** Ο Επιταχυντής πρωτονίων είναι «εξολοθρευτής» βάσεων και όπλο έκτακτης ανάγκης των Συμμάχων...καθώς και ο ύστατος τρόπος «επίλυσης» των διαφορών.



**FORTRESS WALL (ΤΕΙΧΟΣ ΦΡΟΥΡΙΟΥ):** Η πιο βασική μορφή άμυνας. Με κάθε αγορά δημιουργείται ένα τμήμα τείχους. Τοποθετήστε δύο τμήματα μέσα σε μερικά πλέγματα σε ευθεία γραμμή και θα συνδεθούν αυτόματα.

## ΣΟΒΙΕΤΙΚΟΙ

### ΠΕΖΙΚΟ



**WAR BEAR (ΠΟΛΕΜΙΚΗ ΑΡΚΟΥΔΑ):** Γεννημένη σε αιχμαλωσία και εκπαιδευμένη για τη μάχη και ελαφριές αποστολές αναγνώρισης, πολλοί εχθροί έπεσαν θύματα των κοφτερών νυχιών και των τεχνολογικά ενισχυμένων βρυχηθμών της σοβιετικής Πολεμικής αρκούδας.



**COMBAT ENGINEER (ΜΗΧΑΝΙΚΟΙ ΜΑΧΗΣ):** Οι καλύτεροι και οι ευφυέστεροι υπηρετούν ως Μηχανικοί μάχης, αναλαμβάνοντας την ηλεκτρονική παρείσφρηση σε υπολογιστές, τα σαμποτάζ, τον επαναπρογραμματισμό εχθρικών μονάδων και το σκάψιμο οχυρωματικών θέσεων για τους άνδρες των μονάδων φρούρησης. Φέρουν μόνον ένα απλό πιστόλι για αυτοάμυνα, ο Θεός να την κάνει...



**CONSCRIPT (ΚΛΗΡΩΤΟΙ):** Ελλιπώς εκπαιδευμένοι, αλλά με υψηλό φρόνημα λόγω πλύσης εγκεφάλου και μια ισχυρή δόση προπαγάνδας, οι Κληρωτοί ρίχνονται στη μάχη πυροβολώντας με τα τουφέκια και εκτοξεύοντας βόμβες μολότοφ, επιδεικνύοντας έτσι τυφλή υποταγή στο Καθεστώς.



**FLAK TROOPER (ΟΠΛΙΤΕΣ ΑΝΤΙΑΕΡΟΠΟΡΙΚΟΥ ΠΥΡΟΒΟΛΙΚΟΥ):** Ελεύθεροι πλέον μετά από χρόνια εγκλεισμού σε γκούλαγκ, οι κτηνώδεις Οπλίτες αντιαεροπορικού πυροβολικού υπηρετούν τη Μητέρα Ρωσία σikhώνοντας το βάρος τεράστιων αντιαεροπορικών κανονιών και τοποθετώντας νάρκες σε εχθρικά τεθωρακισμένα. Τα κανόνια τους είναι ακόμα πιο εντυπωσιακά όταν χρησιμοποιούνται επί επίγειων στόχων.



**DESOLATOR TROOPER (ΟΠΛΙΤΕΣ ΑΦΑΝΙΣΤΩΝ):** Γενναίοι στρατιώτες χωρίς μαλλιά και δόντια οι οποίοι δεν φοβούνται ούτε τον εχθρό, ούτε και την υψηλή ραδιενέργεια που διαθέτει ο οπλισμός τους: ένας αφανιστής που ψεκάζει μια ραδιενεργή κολλώδη ουσία και ένα όπλο θορύβου που μειώνει την αντίσταση του εχθρού σε αυτή την ουσία.





**TESLA TROOPER (ΟΠΛΙΤΕΣ ΤΕΣΛΑ):** Οι εχθροί της Σοβιετικής Ένωσης τρέμουν αυτούς τους επίλεκτους μηχανοποιημένους πατριώτες και τα θανατηφόρα κανόνια τέσλα που κουβαλούν. Το μοναδικό αδύνατο σημείο τους είναι όταν εξαπολύουν μια καταστροφική ηλεκτρομαγνητική επίθεση, γεγονός που καθιστά προσωρινά αβοήθητους τόσο τους εχθρούς τους όσο και τους ίδιους.



**NATASHA:** Προϊόν των προηγμένων σοβιετικών εκπαιδευτικών προγραμμάτων, η Natasha είναι ηρώida της Σοβιετικής Ένωσης και έχει την ικανότητα να ανατρέπει την έκβαση μιας μάχης, μόνο με το αξιόπιστο τουφέκι Korshunov και την μνημειώδη σκληρότητά της. Μπορεί να ζητήσει αεροπορική υποστήριξη για να καταστρέψει μεγαλύτερους στόχους, ή να στήσει ενέδρα σε πιλότους για να επιτάξει τα οχήματά τους για λογαριασμό της Μητέρας Ρωσίας. Ό,τι βρεθεί στο στόχαστρο της Natasha, πεθαίνει.

## ΟΧΗΜΑΤΑ



**TERROR DRONE (ΤΗΛΕΚΑΤΕΥΘΥΝΟΜΕΝΟ ΟΧΗΜΑ ΤΡΟΜΟΥ):** Ένα φοβερό, αραχνειδές ρομπότ που επιτίθεται με τον ίδιο μοχθηρό ζήλο σε πεζικάριους και οχήματα. Προτιμάει να διεισδύει και να αποσυναρμολογεί τους στόχους από μέσα προς τα έξω, μπορεί όμως να αχρηστεύει οχήματα και με την στατική του ακτίνα.



**MORTAR CYCLE (ΜΟΤΟΣΥΚΛΕΤΑ ΟΛΜΩΝ):** Οι παράτολμοι ήρωες της Σοβιετικής Ένωσης χρησιμοποιούν τις μοτοσυκλέτες όλμων για να σπεύσουν στη μάχη και να κατατροπώσουν τον εχθρό με ένα φοβερό διπλό χτύπημα από κοκτέιλ μολότοφ και πυρά όλμων.



**SICKLE (ΔΡΕΠΑΝΙ):** Αρχικά σχεδιασμένος για την καταστολή εξεγέρσεων, αυτός ο κινούμενος πυργίσκος όπλων εξακολουθεί να θεωρείται εξαιρετικός για τον έλεγχο των μαζών και μπορεί να υπερπηδάει εμπόδια προκειμένου να φτάσει στο στόχο του.



**REAPER (ΘΕΡΙΣΤΗΣ):** Παλαιότερη έκδοση του Δρεπανιού που διαθέτει ικανότητα άλματος, οι Σοβιετικοί μηχανικοί σχεδίασαν πολύ έξυπνα τα πόδια του Θεριστή έτσι ώστε να σπάνε εντελώς κατά την προσέγγιση, μετατρέποντάς τον σε έναν χρήσιμο πυργίσκο εκτόξευσης χειροβομβίδων.



**GRINDER (ΛΙΑΝΙΣΤΗΣ):** Ανθεκτικός και αμφίβιος, ο Λιανιστής τσακίζει ό,τι μονάδες πεζικού ή οχήματα βρει στο πέρασμά του και ακόμη και κάποιες υποδομές. Η επιτάχυνσή του εξασφαλίζει ότι ακόμη και όσοι τρομαγμένοι εχθροί τρέπονται σε φυγή δεν θα χάσουν την εμπειρία.



**HAMMER TANK (ΤΕΘΩΡΑΚΙΣΜΕΝΟ ΧΑΜΕΡ):** Μέγιστο σύμβολο ισχύος της Σοβιετικής Ένωσης, το λείο κανόνι 85 χλστ. που κουβαλάει αυτό το μεγαθήριο εξαπολύει πανίσχυρα κυτιπήματα, ενώ η δέσμη διήθησης απομυζά την υγεία των εχθρών και την ισχύ των όπλων τους ενισχύοντας τους καταστροφικούς σκοπούς του Χάμερ.



**APCALYPSE TANK (ΑΡΜΑ ΑΠΟΚΑΛΥΨΗ):** Ο σοβιετικός αγγελιαφόρος του θανάτου. Η τεράστια (και αργοκίνητη) «Αποκάλυψη» θα δικαίωνε την ονομασία της χάρη στα δύο κανόνια της των 125 χλστ. και μόνο, όμως της πρόσθεσαν μια μαγνητική λαβή για να αρπάζει ταχύτερους αντιπάλους και να τους λιώνει κάτω από τις ερπυστρίες της.



**V4 ROCKET LAUNCHER (ΕΚΤΟΞΕΥΤΗΣ ΡΟΥΚΕΤΩΝ V4):** Ο V4 είναι κινούμενος εκτοξευτής ρουκετών που εκτοξεύει τεράστιους βαλλιστικούς πυραύλους μεγάλου βεληνεκούς, οι οποίοι μπορούν να καταστρέψουν σχεδόν οποιοδήποτε στόχο ή μπορούν να χωριστούν σε πολλαπλές οβίδες για να καταστρέψουν μια ολόκληρη περιοχή. Ο V4 πρέπει να είναι ακίνητος κατά την εκτόξευση, γεγονός που υπογραμμίζει την ανεπάρκεια του ως όπλο πρώτης γραμμής.



**SPUTNIK (ΣΠΟΥΤΝΙΚ):** Το Σπούτνικ, η μικρότερη και οικονομικότερη απάντηση στο όχημα MCV, είναι το αποτέλεσμα ενός αποτυχημένου πιλοτικού ερευνητικού προγράμματος. Πλέον ειδικεύεται στην ανάπτυξη σταθμών ακρόασης οι οποίοι μπορούν να αναβαθμιστούν σε κανονικές προεκχωρημένες βάσεις.



**ORE COLLECTOR (ΣΥΛΛΕΚΤΗΣ ΜΕΤΑΛΛΕΥΜΑΤΩΝ):** Μεγαθήρια με ισχυρή θωράκιση, οι Συλλέκτες μεταλλευμάτων μπορεί να μη γεμίζουν το μάτι όσον αφορά την εύρεση και τη μεταφορά μεταλλευμάτων προς επεξεργασία, αλλά τη δουλεύει τους την κάνουν.



**MOBILE CONSTRUCTION VEHICLE (ΚΙΝΗΤΟ ΟΧΗΜΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΩΝ):** Το σοβιετικό MCV έπαιξε καθοριστικό ρόλο στην προώθηση των κομμουνιστικών δυνάμεων σε νέα εδάφη κάτω από διάφορα προσχήματα. Δεν προκαλεί εντύπωση το γεγονός πως οι ουδερκείς διοικητές στέλνουν πάντα ισχυρές στρατιωτικές συνοδείες για τη «φύλαξη» τους. Πίσω από κάθε σοβιετική επίθεση κρύβεται ένα MCV που πυροδοτεί τις εξελίξεις.

## ΑΕΡΟΣΚΑΦΗ



**TWINBLADE (ΤΟΥΙΝΜΠΛΕΪΝΤ):** Ελικόπτερο με διπλή έλικα που συχνά χρησιμοποιείται για να θηρίσει πεζικάριους του εχθρού ή Σοβιετικούς λιποτάκτες... μερικές φορές και τους δύο. Εξοπλισμένο με δύο τετράδρους εκτοξευτές ρουκετών και δίδυμα πολυβόλα, είναι ό,τι πρέπει για τη συγκεκριμένη αποστολή και παράλληλα χρησιμοποιείται για τη μεταφορά πεζικού ή τεθωρακισμένων.



**ΜΑΧΗΤΙΚΟ MIG:** Συνώνυμο της σοβιετικής εναέριας ισχύος, το MiG είναι ένα γρήγορο μαχητικό αέρος-αέρος που χαρακτηρίζεται από αξιοσημείωτο ποσοστό επιβίωσης, γεγονός που οφείλεται κυρίως στον εξοπλισμό του με πυραύλους τύπου M. Τα MiG απέκτησαν τη φήμη των κυρίαρχων των αιθέρων.



**KIROV AIRSHIP (ΑΕΡΟΠΛΟΙΟ ΚΙΡΟΦ):** Το καμάρι του Σοβιετικού στρατού, αυτά τα πολεμικά ζέπελιν μπορούν να μεταφέρουν εκατοντάδες τεράστιες βόμβες σε οποιοδήποτε στόχο ανά τον κόσμο και να τον εξαφανίσουν από προσώπου γης. Τα Kirof είναι αργά, μπορούν όμως να πετύχουν μια γρήγορη έκρηξη ταχύτητας καταπονώντας όμως τη συνοχή της ατράκτου τους.

## ΝΑΥΤΙΚΟ



**STINGRAY (ΣΤΙΝΓΚΡΕΪ):** Συνδυάζοντας το σκάφος ακαριαίας επίθεσης με σοβιετικό οπλισμό τέσλα (και πληρώματα τα οποία αγνοούν την επικινδυνότητα αυτού του συνδυασμού), το Στίνγκρεϊ είναι προϊόν νοσηρής εφευρετικότητας καθώς έχει τη δυνατότητα να εξαπολύει υποβρύχια πυρά που προκαλούν ηλεκτροπληξία σε ό,τι βρίσκεται εντός της ακτίνας δράσης του.



**BULLFROG (ΒΟΪΔΟΒΑΤΡΑΧΟΣ):** Αμφίβια μεταγωγικά με ασυνήθιστο σύστημα ανάπτυξης στρατευμάτων: οι πεζικάριοι εκτοξεύονται από ένα αρκετά ακριβές κανόνι εκτόξευσης ανθρώπων, το οποίο δίνει τη δυνατότητα ταχείας και στρατηγικής εμπλοκής με τον εχθρό και υποστήριξης από το αντιαεροπορικό όπλο του σκάφους.



**AKULA SUB (ΥΠΟΒΡΥΧΙΟ ΑΚΟΥΛΑ):** Το αξιοθαύμαστο υποβρύχιο επίθεσης κυνηγός-δολοφόνος ειδικεύεται στον εντοπισμό και την καταστροφή εχθρικών πλοίων προτού εξαφανιστεί στα βάθη της θάλασσας. Τα υποβρύχια Ακούλα διαθέτουν πολλές торпилес που μπορούν να χρησιμοποιήσουν σε μια πληθώρα στόχων.



**DREADNOUGHT (ΘΩΡΗΚΤΟ):** Τα θωρηκτά έχουν κατασκευαστεί ειδικά για τη μεταφορά και την εξαπόλυση στέλειωτων μπαράζ ρουκετών Molot V4 επί επίγειων ή θαλάσσιων στόχων και είναι ευάλωτα από κοντινή απόσταση, ωστόσο λίγα πράγματα στον κόσμο μπορούν να αντέξουν για πολύ αυτό το είδος βομβαρδισμού.

## ΥΠΟΔΟΜΕΣ



**CONSTRUCTION YARD (ΕΡΓΟΤΑΞΙΟ):** Το έργοδοξο Σοβιετικό εργοτάξιο κατασκευάζει πολλές και καλές υποδομές, οι οποίες συντηρούν και εξαπλώνουν τις Ρωσικές δυνάμεις στο πεδίο της μάχης.



**BARRACKS (ΣΤΡΑΤΩΝΑΣ):** Τα σκληρά προγράμματα εκπαίδευσης των στρατώνων μετατρέπουν πλήθη άχρηστων υποτακτικών και εγκληματιών σε φοβηρούς και αναλώσιμους πεζικόριους.



**REACTOR (ΑΝΤΙΔΡΑΣΤΗΡΑΣ):** Είναι η «καρδιά» της σοβιετικής βάσης και εξασφαλίζει την ενέργεια που είναι απαραίτητη για όλες τις υποδομές και παραγωγές.



**WAR FACTORY (ΠΟΛΕΜΙΚΟ ΕΡΓΟΣΤΑΣΙΟ):** Αυτοκινούμενα όπλα, εκτοξευτές πυραύλων, τηλεκατευθυνόμενα οχήματα τράμου και τεθωρακισμένα, όλα προέρχονται από τις γραμμές παραγωγής των Πολεμικών εργοστάσιων.



**NAVAL YARD (ΝΑΥΠΗΓΕΙΟ):** Από τα Σοβιετικά ναυπηγεία και από τα χέρια αφοσιωμένων εργατών, βγαίνουν μόνο τα καλύτερα και πιο αξιόπιστα πλοία.



**AIRFIELD (ΑΕΡΟΔΡΟΜΙΟ):** Οι Ρώσοι πιλότοι είναι κυρίαρχοι των ουρανών καθώς έχουν στη διάθεσή τους ισχυρά αεροπλάνα που κατασκευάζονται στα Αεροδρόμια σε ποσότητες ικανές να κρύψουν και τον ήλιο.



**ORE REFINERY (ΕΡΓΟΣΤΑΣΙΟ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ ΜΕΤΑΛΛΕΥΜΑΤΟΣ):** Τα εργοστάσια επεξεργασίας μεταλλεύματος μετατρέπουν τις απλές πέτρες σε πλούτη που μια μέρα θα μοιραστούν όλοι οι πολίτες και οι οποίες προέρχονται από έναν Συλλέκτη μεταλλευμάτων.



**OUTPOST (ΦΥΛΑΚΙΟ):** Η Σοβιετική επέκταση ενισχύεται από τη χρήση φυλακίων.





**SUPER REACTOR (ΣΟΥΠΕΡ ΑΝΤΙΔΡΑΣΤΗΡΑΣ):** Ο σούπερ αντιδραστήρας είναι μια απίστευτη πηγή ενέργειας που τροφοδοτεί πολλές υποδομές και ξεκλειδώνει νέες τεχνολογίες, αλλά και που είναι ιδιαίτερα ασταθής. Λίγοι γλιτώνουν από την καταστροφική μανία του.



**BATTLE LAB (ΠΟΛΕΜΙΚΟ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ):** Τα πολεμικά εργαστήρια αποτελούν την αιχμή της Ρωσικής εφευρετικότητας και κατασκευάζουν υπέρτατα όπλα και αμυντικά συστήματα, τα οποία ουσιαστικά εξασφαλίζουν μια ένδοξη Σοβιετική νίκη.



**CRUSHER CRANE (ΓΕΡΑΝΟΣ ΣΥΝΘΛΙΨΗΣ):** Ο Γερανός σύνθλιψης αποτελεί ένα από τα πολλά Σοβιετικά πλεονεκτήματα και επιτρέπει στους διοικητές να διπλασιάζουν την ταχύτητα παραγωγής τους, να επισκευάζουν κατεστραμμένες μονάδες και να κάνουν παλιοσίδερα παλιές, άχρηστες μονάδες με αντάλλαγμα πόντους.



**FLAK CANNON (ΑΝΤΙΑΕΡΟΠΟΡΙΚΟ ΚΑΝΟΝΙ):** Τυπικά αντιαεροπορικά συστήματα βάσης, τα αντιαεροπορικά κανόνια προστατεύουν τους Σοβιετικούς ουρανούς.



**SENTRY GUN (ΠΥΡΟΒΟΛΟ ΑΜΥΝΑΣ):** Ενώ τα αντιαεροπορικά κανόνια προστατεύουν τους ουρανούς, τα Πυροβόλα άμυνας ξεκαθαρίζουν το έδαφος από Συμμαχικά και Αυτοκρατορικά «σκουπίδια».



**TESLA COIL (ΠΗΝΙΟ ΤΕΣΛΑ):** Προηγμένα αμυντικά συστήματα βάσης με θανατηφόρο ηλεκτρικό εξοπλισμό. Οι οπλίτες Τέσλα μπορούν να υπερφορτίσουν τα πηνία Τέσλα έτσι ώστε να γίνουν ακόμα πιο καταστροφικά.



**IRON CURTAIN (ΣΙΔΗΡΟΥΝ ΠΑΡΑΠΕΤΑΣΜΑ):** Αυτό το υπερόπλο προστατεύει τους πολίτες καθιστώντας τους προσωρινά άτρωτους στα ελαφρά εχθρικά όπλα.



**VACUUM IMPLODER (ΡΟΥΦΗΧΤΡΑ ΣΥΝΤΡΙΒΗΣ):** Το απόλυτο Σοβιετικό όπλο. Ό,τι βρεθεί στην περιοχή του στόχου απορροφάται και κατακρεουργείται... άνθρωποι, οχήματα ακόμη και ολόκληρες βάσεις.



**FORTRESS WALL (ΤΕΙΧΟΣ ΦΡΟΥΡΙΟΥ):** Το τείχος αποτελεί θαύμα του υψηλού σχεδιασμού και μπορείτε να το αγοράσετε κομμάτι-κομμάτι, για να διαχωρίζετε τα παρακμαϊκά στοιχεία από το προλεταριάτο.

# ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΙΑ ΤΟΥ ΑΝΑΤΕΛΛΟΝΤΟΣ ΗΛΙΟΥ

## ΠΕΖΙΚΟ



**BURST DRONE (ΤΗΛΕΚΑΤΕΥΘΥΝΟΜΕΝΟΙ ΕΚΡΗΚΤΙΚΟΙ ΜΗΧΑΝΙΣΜΟΙ):** Μικροσκοπικές ρομποτικές λιβελλούλες που είναι διατεθειμένες να πεθάνουν στο πρόσταγμα του αυτοκράτορα Yoshiro. Οι Τηλεκατευθυνόμενοι εκρηκτικοί μηχανισμοί εντοπίζουν τον εχθρό, προσκολλώνται σε αργά οχήματα ή προκαλούν μια έκρηξη ηλεκτρομαγνητικού παλμού για να αυτοκαταστραφούν.



**ENGINEER (ΜΗΧΑΝΙΚΟΙ):** Προικισμένοι τεχνικοί στα πεδία της μάχης και σμιπότερ, οι Μηχανικοί είναι πανούργοι μισθοφόροι τους οποίους κανείς δεν ξεπερνά σε ό,τι αφορά την «τέχνη» τους, ενώ επιτελούν σημαντικό έργο στην εξάπλωση της Αυτοκρατορίας. Εάν χρειαστεί, μπορούν να τρέξουν μικρές αποστάσεις χωρίς να σκοντάψουν, αν και κάτι τέτοιο μπορεί να αποδειχθεί εξουθενωτικό.



**IMPERIAL WARRIOR (ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΙΚΟΙ ΠΟΛΕΜΙΣΤΕΣ):** Σμουράι του καιρού μας, κραδαίνουν το ιερό κατάνα μαζί με ένα ισχυρό ενεργειακό τουφέκι. Φέρουν με τιμή ελαφριά θωράκιση, ωστόσο ο θάνατος, ως επίδειξη πλήρους υπακοής προς τον Αυτοκράτορά τους, αποτελεί το πεπρωμένο και το καθήκον κάθε Αυτοκρατορικού πολεμιστή.



**TANKBUSTER (ΚΑΤΑΣΤΡΟΦΕΙΣ ΤΕΘΩΡΑΚΙΣΜΕΝΩΝ):** Άντρες οι οποίοι είναι αποφασισμένοι και εξοπλισμένοι για να επιτίθενται πεζή σε τεθωρακισμένα οχήματα. Οι Καταστροφείς τεθωρακισμένων κρύβονται σε αυτοσχέδια λαγούμια και, στη συνέχεια, εκτοξεύονται για να καταστρέψουν τα εχθρικά τεθωρακισμένα με τα σχεδόν ασήκωτα κανόνια κυματικής ισχύος. Αποτελούν μεγάλο φόβητρο.



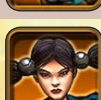
**SHINOBI (ΣΙΝΟΜΠΙ):** Ικανότατοι εκτελεστές και κατάσκοποι, οι Σινόμπι είναι θρυλικοί για την ικανότητά τους να σκοτώνουν αθόρυβα και να εξαφανίζονται. Η δολοφονική ελίτ του Αυτοκράτορα έχει μείνει προσκολλημένη στις παραδοσιακές τεχνικές: το σουρίκεν, τη βόμβα καπνού και το ξίφος.



**ROCKET ANGEL (ΑΓΓΕΛΟ-ΡΟΥΚΕΤΕΣ):** Οι γυναίκες δεν δικαιούνται την τιμή της μάχης. Εκτός αν πρόκειται για υπερ-κορίτσια με υπερσύγχρονες στολές μάχης, εξοπλισμένα με μαστίγια παράλυσης που εκτοξεύουν ομοβροντίες πυραύλων καταστρέφοντας τα πάντα στο πέρασμά τους. Αυτές είναι οι Αγγελο-ρουκέτες.



**ARCHER MAIDEN (ΓΥΝΑΙΚΕΣ-ΤΟΞΟΤΕΣ):** Η αρχαία τέχνη του kyudo συνδυάζεται με υπερσύγχρονα ενεργειακά τόξα στα χέρια των Γυναικών-τοξωτών. Μπορούν να καταρρίψουν αεροσκάφη ή να εξαπολύσουν βροχή θανάτου σε χερσαίους στόχους με τις εκπληκτικές ικανότητες Καταιγίδας βελών που διαθέτουν.



**YURIKO OMEGA:** Κανείς δεν ξέρει πώς δημιουργήθηκε η Yuriiko Omega. Αυτό που έχει σημασία είναι ότι το μυαλό της καταστρέφει ολοκληρωτικά και δίχως έλεος τους εχθρούς της. Μην σας ξεγελά η αθώα εμφάνιση μαθήτριάς. Η Yuriiko είναι ένα ασυγκράτητο τέρας που χρησιμοποιεί τις τρομακτικές υπερφυσικές δυνάμεις της εις το όνομα του Αυτοκράτορα.

## ΟΧΗΜΑΤΑ



**MECHA TENGU ROMBOT TENGKOU:** Όχημα αναχαίτισης διπλού ρόλου, το ρομπότ Τένγκου μπορεί εύκολα να μετατραπεί σε αεριωθούμενο Τένγκου και το αντίστροφο, δίνοντας τη δυνατότητα στους πιλότους να αντιμετωπίζουν αποτελεσματικά εναέριες ή χερσαίες μονάδες με το αυτόματο κανόνι των 20 κλστ.



**SUDDEN TRANSPORT TAXYMETAFORA:** Για τη γρήγορη και ασφαλή μεταφορά των αριθμητικά περιορισμένων δυνάμεών τους, οι αυτοκρατορικοί επιστήμονες ανέπτυξαν αυτό το αμφίβιο μέσο μεταφοράς, το οποίο μπορεί να παίρνει τη μορφή άλλων αντικειμένων ή εχθρικών οχημάτων.



**TSUNAMI TANK (TEΘΩPAKISMEHA TCOYHAMI):** Τα Τσουνάμι, βασικά τεθωρακισμένα του Αυτοκράτορα, μετατρέπονται σε αμφίβιες μονάδες αν χρειαστεί. Το διατηρητικό τους κανόνι είναι ασθενέστερο συγκριτικά με αυτά των άλλων τεθωρακισμένων, ωστόσο οι νανοεκτροπείς μπορούν να εξουδετερώσουν τις περισσότερες επιθέσεις που δέχονται.



**ΣΤΠΑΙΚΕP-VX (STRIKER-VX):** Κάτι αντίστοιχο με το Τένγκου, το VX εναλλάσσει αποτελεσματικά τους ρόλους αντιαεροπορικού ρομπότ και ελικοπτέρου εναντίον στόχων εδάφους, και εξαπολύει σμήνη ρουκετών για να καταστρέψουν τους εχθρούς του Αυτοκράτορα.



**NEO! STEEL RONIN (ATZALINOS PONIN):** Ένα ευέλικτο ρομπότ οπλισμένο με μια πανίσχυρη σπάθα λείζερ, ο Ατσάλινος ρόνιν κομματίζει τους εχθρούς της Αυτοκρατορίας και, στη συνέχεια, δημιουργεί εκρηκτικά κύματα ενέργειας για να εξασφαλίσει την καταστροφή τους.



**KING ONI (BASILIAS ONI):** Λίγοι γλιτώνουν από τις πανίσχυρες ακτίνες του Βασιλιά Όνι, του γιγαντισμού φύλακα-ρομπότ του Αυτοκράτορα. Είτε διαλύει τεθωρακισμένα με τα τεράστια όπλα του, είτε εξαϋλώνει στρατιές ολόκληρες, ο Βασιλιάς Όνι δικαιώνει στο έπακρο το δαιμονικό όνομά του.



**WAVE-FORCE ARTILLERY (PYPOBOLIKO KYMATIKHS IXYOY):** Αυτή η κινητή μονάδα πυροβολικού εκτοξεύει αντί για βαλλιστικές οβίδες μια καταστροφική δέσμη σωματιδίων, η οποία μπορεί να διαλύσει ολόκληρα φρούρια με μερικές εύστοχες βολές. Θα χρειαστεί ακόμα λιγότερες βολές εάν αφήσετε πρώτα να φτάσει σε πλήρη ισχύ.



**ORE COLLECTOR (SYMLEKTHS METALLEYMATON):** Εξοπλισμένο όχημα περισυλλογής, το οποίο έχει ως αποστολή τη γρήγορη συγκέντρωση των πόρων που είναι απαραίτητοι για την παραγωγή των κορυφαίων δυνάμεων της Αυτοκρατορίας. Για λόγους επιπλέον προφύλαξης, έχει εξοπλιστεί με ένα μικρό αλλά αποτελεσματικό αναδιπλούμενο κανόνι.



**MOBILE CONSTRUCTION VEHICLE (KINHTO OXHEMA KATASKEUYON):** Προϊόν αντίστροφης μηχανικής των συμμαχικών και σοβιετικών MCV, η αυτοκρατορική παραλλαγή του λειτουργεί σχεδόν με τον ίδιο τρόπο, δημιουργώντας προκεχωρημένες βάσεις και προετοιμάζοντας κέντρα για την επέκταση της επιρροής του Αυτοκράτορα.



**NANOCORE (NANOKOP):** Θαύμα της σύγχρονης τεχνολογίας, τα Νάνοκορ είναι συσκευές παντός εδάφους σε σχήμα φορτηγού που μέσα σε δευτερόλεπτα ξεδιπλώνονται για να γίνουν τεράστιες στρατιωτικές υποδομές. Αυτό επιτρέπει τη γρήγορη και αποτελεσματική κίνηση των αυτοκρατορικών δυνάμεων σε νέα εδάφη.



## ΝΑΥΤΙΚΟ



**YARI MINISUB (ΜΙΝΙ ΥΠΟΒΡΥΧΙΟ ΓΙΑΡΙ):** Ελαφριά υποβρύχια δύο ατόμων για αψιμαχίες και αποστολές αναγνώρισης, τα Γιάρι φέρουν торпύλες, όμως το καλύτερό τους όπλο είναι η αποφασιστικότητα των πληρωμάτων τους να πραγματοποιούν επιθέσεις καμικάζι ενάντια σε εχθρικά πλοία.



**SEA-WING (ΘΑΛΑΣΣΟΠΟΥΛΙ):** Γρήγορο και ευέλικτο, το Θαλασσοπούλι είναι ένα ιπτάμενο βομβαρδιστικό το οποίο μετατρέπεται σε υποβρύχιο επίθεσης. Οι πύραυλοι αέρος/θαλάσσης Aozora εκπληρώνουν επίσης διπλό ρόλο, καθώς καταστρέφουν εχθρικά σκάφη τόσο από ψηλά όσο και από τα βαθιά.



**NAGINATA CRUISER (ΚΑΤΑΔΡΟΜΙΚΟ ΝΑΓΚΙΝΑΤΑ):** Τα πλοία-κυνηγοί του Αυτοκρατορικού Ναυτικού, τα Ναγκινάτα πλησιάζουν συνήθως το θύμα τους με απίστευτη ταχύτητα και εξαπολύουν μια «βεντάλια» από торпύλες που εξουδετερώνουν πολλαπλούς στόχους, πριν καταφέρουν να αντιδράσουν.



**SHOGUN BATTLESHIP (ΘΩΡΗΚΤΟ ΣΟΓΚΟΥΝ):** Η μεγαλοπρεπής αυτοκρατορική ναυαρχίδα, η οποία αποτελεί στολίδι αλλά και φόβητρο, είναι ένα όπλο μαζικής καταστροφής καθώς βομβαρδίζει τις ακτές με όπλα που δεν αφήνουν τίποτα όρθιο. Διαθέτοντας πανίσχυρα αμυντικά συστήματα, τα Σογκούν ποτέ δεν χρειάστηκαν ούτε καν μικροεπισκευές μετά τη μάχη.



**NEO! GIGA FORTRESS (ΟΧΥΡΟ-ΓΙΓΑΣ):** Με μέγεθος και ικανότητες που κόβουν την ανάσα, το Οχυρό-γίγας Το μαργαριτάρι του Αυτοκράτορα μεταμορφώνεται από θάυμα της ναυσιπλοΐας σε μια ιπτάμενη πολιορκητική εξέδρα που μπορεί να κρύψει τον ήλιο. Τα προηγμένα συστήματα πυραύλων και τα κανόνια του κάνουν αυτό το κομψό σκάφος το τελευταίο πράγμα που πρόκειται να δουν οι εχθροί της Αυτοκρατορίας.

## ΥΠΟΔΟΜΕΣ



**CONSTRUCTION YARD (ΕΡΓΟΤΑΞΙΟ):** Η απάντηση της Αυτοκρατορίας στο Εργοτάξιο της Δύσης χαρακτηρίζεται από μια μοναδική ιδιαιτερότητα: την ικανότητα δημιουργίας Νάνοκορ για την ταχεία επέκταση σε νέα εδάφη.



**INSTANT DOJO (ΝΤΟΤΖΟ ΕΚΤΑΚΤΗΣ ΑΝΑΓΚΗΣ):** Οι πρόθυμοι υπήκοοι του Yoshiro περνούν αυστηρή εκπαίδευση στο Ντότζο έκτακτης ανάγκης και αναδεικνύονται σε στρόμητους πολεμιστές.



**INSTANT GENERATOR (ΓΕΝΝΗΤΡΙΑ ΕΚΤΑΚΤΗΣ ΑΝΑΓΚΗΣ):** Η προηγμένη τεχνολογία απαιτεί και προηγμένη ισχύ. Αυτή είναι η λειτουργία που καλούνται να επιτελέσουν οι Γεννήτριες έκτακτης ανάγκης.



**MECHA BAY (ΘΑΛΑΜΟΙ ΡΟΜΠΟΤ):** Οι ένδοξοι τεχνικοί των θαλάμων ρομπότ παράγουν στόλους πολεμικών μηχανών, πολλές από τις οποίες μεταμορφώνονται επίσης σε μαχητές των αιθέρων.



**IMPERIAL DOCKS (ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΙΚΑ ΝΑΥΠΗΓΕΙΑ):** Η κυριαρχία των θαλασσών ξεκινάει από τα αυτοκρατορικά ναυπηγεία, τα οποία παράγουν εντυπωσιακά σκάφη που κυριαρχούν στη θάλασσα (και στον ουρανό).



**ORE REFINERY (ΕΡΓΟΣΤΑΣΙΟ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ ΜΕΤΑΛΛΕΥΜΑΤΟΣ):** Τα εργοστάσια επεξεργασίας μεταλλεύματος επεξεργάζονται ταπεινά την πληθώρα των πόρων που απαιτούνται για τη δημιουργία και τη συντήρηση των Αυτοκρατορικών στρατευμάτων.



**NANOTECH MAINFRAME (ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ NANOTEK):** Το κεντρικό σύστημα Νάνοτεκ αποτελεί την απόλυτη έκφραση της τεχνολογικής υπεροχής της Αυτοκρατορίας και καθιστά εφικτή την αναβάθμιση μονάδων και οπλισμού στον ανώτερο βαθμό.



**ΥΠΕΡΑΣΠΙΣΤΗΣ-VX (DEFENDER-VX):** Διάφορα αμυντικά συστήματα βάσης τα οποία μετατρέπονται, ανάλογα με τις περιστάσεις, από όπλα εναντίων εναέριων στόχων σε όπλα εναντίων χερσαίων στόχων.



**WAVE-FORCE TOWER (ΠΥΡΓΟΣ ΚΥΜΑΤΙΚΗΣ ΙΣΧΥΟΣ):** Οι ακτίνες σωματιδίων που εξαπολύουν οι Πύργοι κυματικής ισχύος κάνουν κομμάτι κάθε εχθρό που έχει την απειροσκεψία να επιτεθεί στις προκεχωρημένες βάσεις του Αυτοκράτορα.



**NANOSWARM HIVE (ΚΥΨΕΛΗ ΝΑΝΟΣΜΗΝΟΥΣ):** Καμία επίθεση δεν μπορεί να διαπεράσει την ασπίδα που δημιουργεί η Κυψέλη νανοσμήνου... και δεν υπάρχει σωτηρία για στιδήποτε βρεθεί μέσα της.



**PSIONIC DECIMATOR (ΥΠΕΡΦΥΣΙΚΟΣ ΚΑΤΑΣΤΡΟΦΕΑΣ):** Ο Υπερφυσικός καταστροφέας βρίσκεται στην υπηρεσία του Αυτοκράτορα και εξαπολύεται στους εχθρούς του για την ολοκληρωτική καταστροφή αυτών, των οχημάτων και των βάσεών τους.



**FORTRESS WALL (ΤΕΙΧΟΣ ΦΡΟΥΡΙΟΥ):** Συνδυασμός καταπληκτικής αρχιτεκτονικής και ισχυρής άμυνας, η κατασκευή των τειχών πρέπει να γίνεται κομμάτι-κομμάτι και να είναι σε αρμονία με το φυσικό περιβάλλον.

# ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗΝ ΑΠΟΔΟΣΗ

## ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

- \* Βεβαιωθείτε ότι το σύστημά σας πληροί τις ελάχιστες προϋποθέσεις συστήματος για αυτό το παιχνίδι και ότι έχετε εγκαταστήσει τα πιο πρόσφατα προγράμματα οδήγησης για την κάρτα γραφικών και κάρτα ήχου που χρησιμοποιείτε: Σχετικά με τις κάρτες γραφικών NVIDIA, επισκεφθείτε τη διαδικτυακή τοποθεσία [www.nvidia.com](http://www.nvidia.com) για να τις εντοπίσετε και να κάνετε λήψη. Σχετικά με τις κάρτες γραφικών ATI, επισκεφθείτε τη διαδικτυακή τοποθεσία [www.ati.amd.com](http://www.ati.amd.com) για να τις εντοπίσετε και να κάνετε λήψη.

## ΓΕΝΙΚΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗΣ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ

- \* Εάν το παιχνίδι λειτουργεί αργά, δοκιμάστε να επιλέξετε ρυθμίσεις γραφικών και ήχου χαμηλότερης ποιότητας από το μενού επιλογών του παιχνιδιού. Η μείωση της ανάλυσης της οθόνης βελτιώνει συνήθως την απόδοση.
- \* Για βέλτιστη απόδοση κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, συνιστάται η απενεργοποίηση όλων των εργασιών παρασκηνίου (εκτός της εφαρμογής EADM, εάν υπάρχει).

## ΘΕΜΑΤΑ ΑΠΟΔΟΣΗΣ ΤΗΣ ΣΥΝΔΕΣΗΣ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

Για να αποφύγετε την κακή απόδοση κατά τη διάρκεια παιχνιδιών στο Διαδίκτυο, βεβαιωθείτε ότι έχετε κλείσει τα προγράμματα κοινής χρήσης αρχείων, συνεχούς ροής ήχου ή συνομιλίας πριν ξεκινήσετε το παιχνίδι. Αυτές οι εφαρμογές ενδέχεται να μονοπωλήσουν το εύρος ζώνης της σύνδεσής σας και να προκαλέσουν καθυστέρηση ή άλλες ανεπιθύμητες συνέπειες.

Αυτό το παιχνίδι χρησιμοποιεί την (τις) ακόλουθη(-ες) θύρα(-ες) TCP και UDP για παιχνίδι Διαδικτύου:

Θύρες TCP: 80, 3783, 4321, 6660-6669, 28900, 29900, 29901

Θύρες UDP: 6500, 6515, 13139, 27900

Συμβουλευτείτε την τεκμηρίωση του δρομολογητή ή του τείχους προστασίας (firewall) που χρησιμοποιείτε, για πληροφορίες σχετικά με την απαραίτητη διαδικασία για να επιτρέψετε τη μεταφορά δεδομένων του παιχνιδιού σε αυτές τις θύρες. Εάν επιχειρήσετε να παίξετε σε εταιρική σύνδεση Διαδικτύου, επικοινωνήστε με το διαχειριστή δικτύου.

## ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΠΕΛΑΤΩΝ

Εάν αντιμετωπίζετε προβλήματα με αυτό το παιχνίδι, το Τμήμα εξυπηρέτησης πελατών της EA μπορεί να σας βοηθήσει. Το αρχείο Βοήθειας της EA προσφέρει λύσεις και απαντήσεις στα πιο κοινά προβλήματα και απορίες σχετικά με την ορθή χρήση αυτού του προϊόντος.

Για να προσπελάσετε το αρχείο Βοήθειας της EA (ενώ έχετε ήδη εγκαταστήσει το παιχνίδι):

Για τους χρήστες Windows Vista, μεταβείτε στο Start > Games (Έναρξη > Παιχνίδια), κάντε δεξί κλικ στο εικονίδιο του παιχνιδιού και επιλέξτε την κατάλληλη σύνδεση υποστήριξης από το αναπτυσσόμενο μενού.

Για χρήστες παλαιότερων εκδόσεων Windows, κάντε κλικ στη σύνδεση Technical Support (Τεχνική υποστήριξη) στον κατάλογο παιχνιδιού που βρίσκεται στο μενού Start > Programs (ή All Programs) [Έναρξη > Προγράμματα > (ή Όλα τα προγράμματα)].

Εάν αφού ακολουθήσετε τις πληροφορίες που βρήκατε στο αρχείο Βοήθειας της EA εξακολουθείτε να αντιμετωπίζετε προβλήματα, επικοινωνήστε με την Τεχνική Υποστήριξη της EA



## ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΠΕΛΑΤΩΝ ΤΗΣ ΕΑ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

Εάν έχετε πρόσβαση στο Διαδίκτυο, φροντίστε να επισκεφθείτε την τοποθεσία Τεχνικής υποστήριξης της ΕΑ στη διαδικτυακή τοποθεσία:

<http://eusupport.ea.com>

Εδώ θα βρείτε πληθώρα πληροφοριών σχετικά με το DirectX, τα χειριστήρια του παιχνιδιού, τα μόντεμ και τα δίκτυα καθώς και πληροφορίες για την τακτική συντήρηση και απόδοση του συστήματος. Η διαδικτυακή τοποθεσία μας περιέχει τις τελευταίες πληροφορίες σχετικά με τα πιο κοινά προβλήματα, βοήθεια συγκεκριμένα για το παιχνίδι και συνήθεις ερωτήσεις (FAQ). Είναι οι ίδιες πληροφορίες που οι τεχνικοί μας χρησιμοποιούν για την επίλυση των δικών σας προβλημάτων απόδοσης. Ενημερώνουμε σε καθημερινή βάση τη διαδικτυακή τοποθεσία υποστήριξης, γι' αυτό ελέγξτε πρώτα εδώ για άμεση επίλυση προβλημάτων.

## ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΕΝΤΡΟΥ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ

Εάν χρειάζεστε περαιτέρω βοήθεια και προτιμάτε να μιλήσετε με τεχνικό, επικοινωνήστε τηλεφωνικά με το Τμήμα εξυπηρέτησης πελατών (9 π.μ.-9 μ.μ., Δευτέρα έως Παρασκευή):

Τηλέφωνο: (0044) 870 243 2435

**Σημείωση:** Το Κέντρο υποστήριξης δεν προσφέρει υποδείξεις και κωδικούς.

**Fax:** (0044) 870 2413231

Τα τηλεφωνήματα χρεώνονται με βάση τις εθνικές τηλεφωνικές χρεώσεις. Για περισσότερες πληροφορίες επικοινωνήστε με τον πάροχο τηλεπικοινωνιών σας. Οι πληροφορίες παρέχονται στην Αγγλική γλώσσα.

Για να μας βοηθήσετε να διαγνώσουμε το πρόβλημα, προτού επικοινωνήσετε μαζί μας, δημιουργήστε στον υπολογιστή σας μια Διαγνωστική αναφορά του DirectX:

Κάντε κλικ στο Start > Run... ("Έναρξη > Εκτέλεση...") και πληκτρολογήστε dxdiag. Κάντε κλικ στο OK και όταν η αναφορά είναι έτοιμη, κάντε κλικ στο SAVE ALL INFORMATION... (Αποθήκευση όλων των στοιχείων) και αποθηκεύστε την αναφορά στην επιφάνεια εργασίας των Windows.

# **COMMAND & CONQUER RED ALERT 3: UPRISING CREDITS**

## **PUBLISHED BY ELECTRONIC ARTS**

## **A PRODUCTION OF ELECTRONIC ARTS LOS ANGELES**

### **Senior Producer**

Amer Ajami

### **Project Development Director**

Gary Stead

### **Lead Designer**

Jasen Torres

### **Art Directors**

Matt J. Britton

Mike Colonese

### **Audio Director**

Nick Lavers

### **Story and Cinematics Producer**

Mical Pedriana

### **Producer**

Greg Kasavin

### **Shell & UI Development Director**

Brandon Rose

### **Design Development Director**

Ofer Estline

### **Cinematics Development Director**

Harry Jarvis

### **Art Development Director**

Sean O'Hara

### **RTS Chief Technical Officer**

Zak Phelps

### **Lead Engineer**

Austin Ellis

### **Lead Graphics Engineer**

Lutz Latta

### **Lead Configuration Management Engineer**

Andy McDonald

Animation Director

Adam McCarthy

### **Lead Visual Effects Artist**

Michael Jones

## **DESIGN**

### **Game Designers**

Adam "Goblyn" Davis

Amir Rao

Scott C. Smith

Jeff Stewart

Kevin White

### **AI Design and Engineering**

Gavin Simon

### **Skirmish Map and Balance Designer**

Jeremy Feasel

## **ENGINEERING**

### **Systems Engineers**

Mitchell Fisher

Charles Knowlton

Michael Schwartz

### **Gameplay Engineers**

Kip Hendricks

Gavin Jenkins

Tom Preisner

### **Design Engineer**

John Machin

AI Engineers

Michael Braley

Andrew Garrett

Audio Engineer

Michael Kron

### **User Interface Engineers**

John Chin

Curtis S. Cooper

Scott Fallier

Michael J. Goodwin

Michael Kuehl

David Richey

Nick Silva

Laurence Tietz

### **Globant Engineers**

Emiliano Beronich

Damian Hernaez

Bernardo Hoppe

Jeronimo Saez

## **ART**

### **Lead Animator**

Michael Laygo

### **Modelers**

Huy Dinh

Tse-Cheng Lo

Chance Rowe

Environment Artists

Charles Jacobi

Laureen LaFave

Wil Panganiban

Phelicia Ramlogan

User Interface Artist

Andrey Kazmin

### **Visual Effects Artist**

Casey Robinson

Technical Artists

Fernando Castillo

Mat Hale

Matt Intrieri

Tim Jones

### **Concept Artists**

Patrick Faulwetter

TJ Frame

Kenrick Leung

Greg Luzniak

Anthony Pereira

### **Additional Art**

Glenda Novotny

Virtuous

Virus Studios

## **PRODUCTION AND DEVELOPMENT**

### **Associate Producers**

Matthew Ott

Keith Schaefer

### **Community Manager**

Aaron Kaufman

### **Studio Project Manager**

Bobby Moldavon

### **Additional Development Direction**

Wes Eckhart

### **Additional Technical Direction**

Wei Shoong Teh

## **AUDIO**

### **Senior Sound Designer**

Evan T. Chen

### **Sound Designers**

Sam Bird

Erik Kraber

Jeff Wilson

**Voice Direction & Sound Design**

David Fries

**Dialogue Editing & Sound Design**

Leilani Ramirez

**Dialogue Editing**

Pete Scaturro

**Recording Facility**

POP Sound

**Recording Engineer**

Michael Miller

**Recordist**

Courtney Bishop

**CINEMATICS**

**EALA TEAM**

**Cinematics Director**

Richard Winn Taylor II

**Producer**

Nina Dobner

**Post-Production Supervisor**

Benjamin Hopkins

**Visual Effects Supervisor**

KaTai Tang

**Writer**

Harris Orkin

Video Editor

Stuart Allison

**Assistant Video Editor**

Joshua E. Basche

**3D Animation/Rendering**

Sangwoo Hong

**Sound Designer**

Edward Cerrato

**LIVE ACTION**

Principal Cast

Gemma Atkinson

Jon Bradford

Vic Chao

Julia Ling

Malcolm McDowell

Ivana Milicevic

Jodi O'Keefe

Holly Valance

Ron Yuan

Commanders

Moran Atlas

Jamie Chung

Greg Ellis

Gene Farber

Ric Flair

Louise Griffiths

Bruce A. Locke

Dimitri Diatchenko

Jack J. Yang

**Production House**

Beach House Films, Executive Producers:

Dave and Patti Coulter

Beach House Producer

Dona Shine

**Director of Photography**

Rich Schaefer

**Set & Production Design**

Cherie Baker

**Set Decorator**

John Kelly

**Wardrobe**

Poppy Canon-Reese

Kevin Lynch

**"Behind the Scenes" Crew**

Brett Brooke

Justin Lubin

Ron Siegel

Talent Manager

Marci Galea

**Talent Coordinator**

Emily Clark

**VISUAL EFFECTS**

**HOLLYWOOD-DI**

**DI Supervisor**

Neil Smith

DI Colorist

Aaron Peak

**VOICE TALENT**

**Voice Actors**

Steve Blum

Zach Hanks

April Hong

Nolan North

Phil Proctor

David Sheinkopf

Dave Wittenberg

**MUSIC**

**Music Composed By**

James Hannigan

Frank Klepacki

Timothy Michael Wynn

**Vocalists**

Emiko Morimoto

Satomi Morimoto

Miriam Stockley

Tamara Zivadinovic

**Music Recording and Mixing Engineers**

Rod Houston

Dave Moore

Jeff Vaughan

**EXTERNAL PRODUCTION**

**Development Director**

Kate Bigel

**Project Manager**

Armando Castillo

**TESTING**

**Senior QA Director**

Dave Steele

**Senior QA Manager**

Darren Merritt

**Senior Project Lead**

Sean Shimoda

**Senior Test Lead**

Robert Tzong

**QA Leads**

Jonathan Landis

Kirk Nedreberg

David L. Pelayo

Nathan Stumpf

Ben Turner

**QA Engineer**

Steve Hoey

**QA Automation Programmer**

Zach Fake

**QA Testers**

Nicholas Bennett

George Brauneck

Scott Conrad

Elton Glover

Luke Glupngam

Jason Hellebrand

Michael Hsiao

Roman Janczak

Steven Kreiner

Claude McIver

Megan Mikane

Michael Ombao

Nicholas Ozog

Alden Pagua

Timothy Retzinger

Nathan Stubbs

Jon Van Breemen

Robert Wai

**Compliance Test Lead**

Paul John Jochico



## **Compliance Testers**

Darryl Austin  
Jason Jacoby

## **Globant Program Manager**

Lisandro Dorfman

## **Globant Test Lead Supervisor**

Matias Pedretti

## **Globant Senior Test Lead**

Hernan Lauria

## **Globant Test Lead Assistants**

Pablo Leboff  
Juan Manuel Pereda  
Barbara Spampinato

## **Globant QA Testers**

Yesica Aciar  
Martin Bottoa  
Alejandro Cafiero  
Damian Castelli  
Ignacio Fernandez  
Nicolas Fuertes  
Lucas Galvan  
Pablo Kass  
Gabriel Poita  
Rodrigo Portela  
Julian Rodriguez  
Matias Salvatierra  
Isaac Santos  
Jesica Tobia  
Adrian Zarza

## **LOCALIZATION**

### **Localization Manager**

Joel Börjel

## **EUROPEAN LOCALIZATION AND INTEGRATION**

### **Localization Production**

Stefano Gambaro  
Iina Sainio Kyllikki

### **Localization Coordination**

Torben Andersen  
Mathieu Donsimoni

Marcel Elsner

Alexander Faißt

Marcin Król

Stefano Mozzi

Mária Nagy

Jan Staník

Anna Tomala

Ana Esther Rodriguez

Pavel Rutski

Thomas Tönnfält

### **Localization Programming**

Inigo Bermejo  
Oscar Foley Praderas  
Felipe González López  
Daniel Gutiérrez Martínez  
Jose Pablo Hernandez Cano  
Ignacio Rodríguez Rodríguez

### **Localization Team**

Eugene Bogdanov  
Israel Delgado  
Blazej Domanski  
Federico Franzoni  
Akos Mikola  
Petr Szycka  
Charles Ulbig  
Fontoló Stúdió Ltd.  
Inicio Localisation Services

La Marque Rose

## **SOFTCLUB**

PRESTO - PREKLADATELSKÉ CENTRUM s.r.o.

Synthesis International S.r.l.

Estudios EXA S.L.

toneworx GmbH

Robert Böck

Michael Broström

Sylvain Deniau

Jérémy Jourdan

Morten Skovgaard

Óscar Frades

## **ASIAN LOCALIZATION AND INTEGRATION**

### **International Project Manager**

Kah Hui Teo

### **Localization Production**

Jason Chen  
Krispol Jaijongrak  
Wade Lim

### **Localization Coordination**

Yun Yue Lim

### **Localization Team**

Oh Hyung Kwon  
Pawatpong Nildam

Boom Park

Jazz Wang

Clifford Wu

### **QA Test Lead**

Yaoxian Wang

### **QA Testers**

Shaun Chew  
Norman Mah  
Terence Teng  
Choon Heok Wee

## **MARKETING AND PUBLIC RELATIONS**

## **NORTH AMERICA AND GLOBAL**

### **Senior Global Product Manager**

David S. Silverman

### **Assistant Product Manager**

Bryce Yang

### **Global PR Manager**

Andrew H. Wong

### **Advertising Manager**

Alonso M. Velasco

### **Marketing Assistant**

Nicholas Clifford

### **Senior Publicist**

Kerstin Mueller

### **Lead Marketing Video Editor**

Chase Boyajian

### **Marketing Video Editor**

Neel Upadhye

### **Assistant Marketing Video Editor**

Jackson Lanzing

### **Talent Director, Command & Conquer TV**

Derek C. Schoeni

### **Director, IP Approvals**

Sue Garfield

## PACKAGING

### Account Manager

John Burns

### Creative Director

Holden Hume

### Group Managing Editor

Dan Davis

## MUSIC

### World-Wide Music Exec

Steve Schnur

## INTERNATIONAL

## MARKETING & PR

### Product Manager, Europe

Chris Brown

### International PR Coordinator

Alana Logan

### Product Manager, UK

Will Graham

### PR Manager, UK

Jonathan Goddard

### Product Manager, Germany

Volker Prott

### Marketing Manager, Russia

Inna Shevchenko

### PR Manager, Russia

Valentina Zlobina

### Country Manager, Russia

Tony Watkins

### Product Manager, Netherlands

Ferry Brands

### Product Manager, Spain

Juan Larrauri

### PR Manager, Spain

Jose Valero

### Senior Product Manager, Italy

Daniele Siciliano

### PR Manager, Italy

Luciana Stella Boscaratto

### Product Manager, France

Jérôme Austin

### Product Manager, Brazil

Ian de Freitas

### PR & Events Manager, Hungary

Tamás Kovács

### Product Manager, Belgium

Veerie De Taye

### Product Manager, Sweden

Martin Nordenhem

### Product Manager, Australia

Paul Hellmrich

### PR & Marketing Manager, New Zealand

Jemma Glancy

### Product Manager, South Africa

Ralph Spinks

### Senior Business Manager, South Africa

Chris Gatherer

### Marketing Manager, India

Yashdeep Bali

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

This product contains software technology licensed from On2 Technologies, Inc. On2 technology © 2003 On2 Technologies, Inc. All rights reserved.

Smiley Face logo TM Smileyworld Ltd.

### SPECIAL THANKS

To everyone on the original development team for Command & Conquer Red Alert 3.

To everyone at EALA for their support, especially Michael Verdu, Chris Corry, Shannon Studstill, Yumi Yang, Jill Eckhart, Amy Small, Carl Hughes, Marcel Samek, Clive Downie, Craig Owens, Jarrod Yoth, Susan Otto, Mel Resonable, Brandon Lukach, Mastering Lab, Facilities, IS&T and all our fellow dev teams at EALA.

And to everyone at Electronic Arts for their support, especially John Riccitiello, Frank Gibeau, Nick Earl, Scott Taylor, Sharon Andrews, Louis Castle, Tammy Schachter, Mike Quigley, EA Legal Team, Central Development Services and the online group. The team would like to thank their family and friends. Without their support, this game would not have been possible:

Annie Laurie Abriel; Achilles Crain; Farah Ajami; Maha & Ramzi Ajami; Jeremy Arambulo; Cassandra Aston; Jaylen Barsana; Kayden Barsana; Shamara Barsana; Anda, Keoni, and Bodie Chen; Anna Chen; Linda Chou; David Cobb; Jennifer Cox; Eric & Coby Dahlstrom; Linda Danet; Brandyn Davis; Ron and Laurie Davis; Hao "Hawk" Dinh; Ida Eng; Elizabeth Estline; Itai Estline; James, Kyung, Lindsay, and Jessica Fake; Camille Flores; Scott Friedman; Rowena Garrett; Erika, Amanda, Grace & Isabelle Goodwin; Julie Grey; Paul & Mary Hendricks; Jenna Hogan; Vanya Holt; Madelyn Intriari; Celeste Jacobi; Kristen Jacobsen; Joan Jaekel; Roman G. Janczak; Gillian Jarvis; Celina Jenkins; Csejaja Jenkins; Parker Jenkins; Valerie, Raven, & Tristan Jones; Alex Kasavin;

Alexander & Marina Kasavin; Jenna & Esme Kasavin; Catherine, Mei Mei, and Alina Knowlton; Lisa Kron; Donna LaFave; Mags, Emil, Raphael, and Miranda Laviers; Pierce Laxa; Elizabeth Levy; George and Penny Levy; Amy and Samuel Liu; Lori, Travis, Megan, and Ashley Machin; Katrina Macrae; Oceanis and Jezebel McCarthy; Michi Miyazaki; Jackie Mizrahi; Barbara Moldavon; Casey Moldavon; Sherman & Ida Moldavon; Chad Mutchler; Angie Newman; Uyen Nguyen; Matthew & MJ Noerper; Susan Noerper; Michael Ott; Mallory Ott; Meltem Oztan; Rachel Agnes Panganiban; Jerzy Preisner; Karolina Preisner; Luke Preisner; Ursula Preisner; Atam Rao; Cameron Richey; Krista Richey; Makenna Richey; Jessica Rose; Ramirez Clan; El Sajo; Elliott Schaefer; Jeff and Katie Schenkelberg; Rima Singh; Ryan Ramlogan; Adam, Amy, Ben, Cindy, and Larry Springer; Rose & Link Stewart; Raisa Sverchinsky; Jean Tai; Kathryn Tam; Tang and FOT Crew; The Tang Family; Richard & Leah Taylor; Team DrkSide; The Family Torres; Karen Tzong; Lind Vang; Cindy White; Maresa Wickham; Zerlina Wong; Erin Wood; Raulette Woods; Paola Yap; Roxann Zarchin

We'd also like to thank the entire Command & Conquer community for their undying support and passion for this series and inspiring us throughout the development of this game.

The Marketing and PR group would like to thank:

Nola Armstrong and the girls at the Gillespie Agency; Carl Braun; Richard Morgan Fliehr;

Paul Heyman; Cam Le; Kevin Lynch; Rus McLaughlin, Nigel Meiojas; Dave Meltzer; Volker & Christel Mueller; Scott Prusha; Sherlyn Soo; Matthew Walker; David, Carol, and Ellen Wong; Elizabeth Tran Wong; Grace & Jim Yang

Join Us. We See Farther.







© 2009 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Command & Conquer and Red Alert are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

WWX01606532MT