

# AVISO DE EPILEPSIA

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

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

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

## PRECAUÇÕES A TOMAR DURANTE A UTILIZAÇÃO

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

## ÍNDICE

INSTALAR O JOGO .....	2
COMEÇAR A JOGAR.....	2
CONTROLOS COMPLETOS .....	3
TODAS AS GUERRAS SÃO UMA DESILUSÃO.....	5
FACÇÕES .....	5
COMO JOGAR.....	5
TUTORIAL.....	6
CAMPAIGN (CAMPANHA).....	6
O ECRÃ DO JOGO .....	6
ELEMENTOS BÁSICOS DO JOGO ....	8
TÁCTICAS INTERMÉDIAS.....	12
PROTOCOLOS	
ULTRA-SECRETOS .....	14
SUPER-ARMAS E	
ARMAS PERFEITAS .....	14
SKIRMISH (ESCARAMUÇA) .....	14

COMMANDER'S CHALLENGE (DESAFIO DO COMANDANTE) .....	15
YURIKO OMEGA .....	15
UNIDADES.....	16
ALIADOS .....	16
SOVIETES .....	20
IMPÉRIO DO SOL NASCENTE ...	25
DICAS DE DESEMPENHO.....	29
PROBLEMAS AO EXECUTAR O JOGO.....	29
DICAS GERAIS PARA RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS...	29
QUESTÕES DE DESEMPENHO DA INTERNET ...	29
APOIO AO CLIENTE.....	29
FICHA TÉCNICA DE COMMAND & CONQUER	
RED ALERT 3: UPRISING.....	31



**WWW.REDALERT3.COM**

# INSTALAR O JOGO

**Nota:** Para saber os requisitos do sistema, consulte [electronicarts.co.uk](http://electronicarts.co.uk).

## Para instalar (utilizadores com disco):

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

## Para instalar (utilizadores Loja EA):

**Nota:** Se pretender obter mais informações sobre a compra de downloads directos da EA, visite a [www.eastore.ea.com](http://www.eastore.ea.com) e faça clique em MAIS SOBRE DOWNLOADS DIRECTOS.

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

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

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

## Para instalar (Utilizadores online de terceiros):

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

# COMEÇAR A JOGAR

## Para iniciar o jogo:

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

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

# CONTROLOS COMPLETOS

Memorize os comandos que se seguem e conduza os seus exércitos! Clique no separador de teclas de atalho no menu Settings (Definições) para personalizar os seus controlos.

## JOGO EM GERAL

### CONTROLOS GERAIS

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

## COMANDOS DE SELECÇÃO

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

## COMANDOS DA UNIDADE

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

## COMANDOS DIVERSOS

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



# **TODAS AS GUERRAS SÃO UMA DESILUSÃO**

A vitória decisiva dos Aliados em Leningrado conduziu ao fim das grandes operações militares na Europa e na Ásia. A guerra chegou ao fim... mas os problemas só estão a começar.

Agora, os vitoriosos e os vencidos executam manobras secretas para tirarem vantagem da nova ordem mundial. As forças aliadas apressam-se a assegurar o difícilmente ganho Japão contra os traiçoeiros inimigos, auxiliados por um antigo ambicioso inimigo. Uma operação ilegal dos Aliados ilegal nas profundezas do território russo enfrenta uma lição de agressão soviética. Os aniquilados exércitos imperiais defendem as suas costas de uma nova ameaça, com a "ajuda" inesperada dos seus conquistadores ocidentais. E, num laboratório escondido, os cientistas do Império transformam uma menina de escola assustada em algo que todos irão temer.

E à medida que estes novos conflitos deflagram por todo o globo, uma coisa torna-se evidente: a guerra não acabou. Simplesmente mudou.

## **FACÇÕES**

### **ALIADOS**

Uma coligação de países ocidentais, unidos na defesa dos povos livres do mundo. Os Aliados estão a aprender rapidamente que a vitória não é sinónima de paz e alguns dos seus estados-membros também não ajudam a situação.

### **SOVIETES**

Um regime totalitário a reunir os destroços após a sua derrota frente às forças dos Aliados. Mesmo num estado destruído, mantêm-se firmes na determinação de formar exércitos de conscritos e brutamontes mal treinados com o objectivo de conseguirem um estado comunista global.

### **IMPÉRIO DO SOL NASCENTE**

Uma terra antiga regida por uma tradição estrita e tecnologias futuristas. O fracasso da sua tentativa de domínio mundial deixou uma terra ocupada—mas, não menos orgulhosa—uma nação de guerreiros altruístas, à espera de uma oportunidade de se redimirem.

## **COMO JOGAR**

Uma situação tão volátil quanto esta exige uma comandante que mantenha a calma sob pressão. A sua missão consiste em gerir os recursos, criar e equipar os seus exércitos e levar a cabo os objectivos que os seus superiores lhe transmitem.

Mas lembre-se: os desafios que irá enfrentar serão mais duros que nunca e, desta vez, não há ninguém que o ajude. Está por sua conta.

**Nota:** Tem de concluir a primeira missão Soviete para desbloquear as campanhas dos Aliados e do Império.

### **NÍVEIS DE DIFICULDADE**

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

# TUTORIAL

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

## CAMPAIGN (CAMPAINHA)

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

## O ECRÃ DO JOGO



1	Janela de Combate
2	Mini-Mapa
3	Indicador de ameaça
4	Recursos/Créditos
5	Número do ponto de comando
6	Separador de construção de unidade/estrutura

7	Unidade seleccionada/ habilidade secundária
8	Menu Command (Comando)
9	Menu Top Secret Protocols (Protocolos Ultra-Secretos)
10	Marcador do ponto de passagem

## JANELA DE COMBATE

Construa e coloque estruturas, ordene as suas unidades para se movimentarem e ataquem, utiliza poderes especiais e muito mais. A Janela de Combate apresenta sempre apenas uma parte do mapa geral.

**Nota:** Durante missões de Campaign (Campanha), os marcadores de percurso aparecem sempre no ecrã para guiá-lo até aos seus objectivos.

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

## O FOG OF WAR (NEVOEIRO DE COMBATE)

Cada unidade tem um campo de visão, portanto o que se vê na Janela de Combate é a soma daquilo que todas as unidades conseguem ver. As áreas para além do seu alcance visível só mostram o terreno e edifícios civis; quaisquer unidades e estruturas inimigas estarão escondidas. O Nevoeiro de Combate só é removido quando as suas unidades regressam a essa área.

## RADAR MINI-MAP (MINI-MAPA RADAR)

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

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



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

Prima a tecla ESC para abrir o menu Mission (Missão) e rever os seus objectivos. Tem de completar todos os seus objectivos primários para completar uma missão. Não se esqueça que os seus objectivos podem mudar durante o decorrer da batalha. A conclusão de objectivos de bónus é opcional, mas oferece-lhe recursos adicionais e outras recompensas.

**Nota:** Quando todos os objectivos principais forem completados, a missão termina automaticamente com uma vitória. Se planejar concluir os objectivos de bónus, faça-o antes de completar o objectivo principal final.

## GUARDAR E CARREGAR

*Command & Conquer™ Red Alert™ 3: Uprising* utiliza uma função de gravação automática que guarda automaticamente os progressos e definições do jogo, substituindo os jogos guardados sem confirmação. Também pode guardar jogos para um jogador e cooperativos online manualmente. Não irá substituir nenhum jogo guardado manualmente, apenas jogos guardados automaticamente.

Para carregar um jogo previamente guardado ou Escaramuça, prima Shift-L e, em seguida, seleccione a gravação do jogo que pretende continuar. Também pode carregar jogos a partir do menu principal. Se for derrotado na campanha, pode regressar à última gravação automática seleccionando Quick Load (Carregamento rápido).

**Nota:** Não existem opções de gravação no Commander's Challenge (Desafio do Comandante).



# ELEMENTOS BÁSICOS DO JOGO

O seu sucesso depende da construção de uma base de apoio forte, gerindo os seus recursos de forma inteligente e implementando as suas forças com tática para derrotar a oposição.

## CONSTRUIR ESTRUTURAS

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

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

**Nota:** Se um ícone aparecer a cinzento, isto acontece porque não tem recursos suficientes para o comprar ou porque ainda não adquiriu os recursos ou as tecnologias necessários.

- \* Pelo contrário, os soviéticos posicionam estruturas, que depois são construídas a partir do zero.
- \* O Império do Sol Nascente implementa estruturas Nanocore, que desvendam a sua habilidade secundária.

**Nota:** Se ficar sem créditos durante a construção, esta fica em espera até voltar a ter créditos. Quando volta a ter créditos, a construção recomeça automaticamente.

## TRAINING UNITS (TREINAR UNIDADES)

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

**Nota:** Antes de poder construir unidades, primeiro, tem de construir um Boot Camp (Campo de recruta, Aliados), Barracks (Casernas, Soviéticos) ou Instant Dojo (Dojo Instantâneo, Império).

Para os fins deste manual, utilizaremos o termo Casernas para as três facções.

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

**Nota:** Para começar uma linha de produção, seleccione o ícone das unidades que pretende construir repetidamente. Aparece um número no ícone que lhe diz quantas unidades encomendou.

Quando a unidade está pronta, saia da estrutura e apresente-se para receber instruções.

## FORNECER ENERGIA À SUA BASE

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



- ★ Para determinar quanta energia tem à sua disposição e quanta está a utilizar actualmente, verifique o Indicador de Energia.

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

## RECURSOS

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

- ★ Comece um jogo típico com créditos suficientes para gastar na construção de unidades e estruturas básicas. No entanto, para completar uma luta, tem de conquistar mais créditos.
- ★ Se decidir efectuar uma tarefa que custa créditos, mas se ficar sem créditos durante a construção, essa tarefa fica em espera até que ganhe mais créditos.
- ★ Para adquirir mais créditos, encontre uma Ore Mine (Mina de Minério) e construa uma Ore Refinery (Refinaria) nas suas imediações. As Refinarias incluem um veículo Colector, que procura automaticamente e recupera o minério, que é convertido em créditos. Quanto mais perto a sua Refinaria estiver da Mina, mais rapidamente reúne os recursos. Uma área realçada a verde indica uma ótima localização.

## MELHORAR A TECNOLOGIA

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

## ALIADOS

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

## SOVIÉTICOS

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

## IMPÉRIO DO SOL NASCENTE

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

## HABILIDADES ESPECIAIS E ATAQUES CONTEXTUAIS

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

Em geral, as unidades têm uma habilidade principal e uma habilidade especial que é apontada aos inimigos, num efeito instantâneo depois de activada, ou a habilidade de alternar entre as habilidades principal e secundária. A maior parte das habilidades especiais não custam recursos por cada utilização (embora algumas custem), mas todas requerem um período de arrefecimento antes de poderem ser utilizadas novamente.

★ Para utilizar uma habilidade especial de uma unidade, seleccione a unidade e prima a tecla F ou basta clicar em na janela da sua unidade, no canto inferior direito da janela Battle (Batalha).

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

**Nota:** para obter mais informações acerca de Habilidades Especiais e Ataques de Contexto, visite [www.commandandconquer.com](http://www.commandandconquer.com).

## REPARAÇÕES

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

Para reparar uma estrutura, seleccione-a e prima a tecla C.

## CONTROLAR AS SUAS FORÇAS

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

## COMANDOS DE MOVIMENTOS BÁSICOS

### Movimento

Selecione a(s) unidade(s) que pretende movimentar. Em seguida, percorra o cursor na janela Battle (Batalha) para onde pretende movimentar as tropas e clique com o botão direito do rato.

### Ataque

Selecione a(s) sua(s) unidade(s) e, em seguida, coloque o cursor sobre a unidade inimiga que pretende atacar. Verá o cursor mudar para um ícone de alvo. Clique com o botão direito do rato no alvo.

### Pontos de reunião

Para definir um ponto de reunião para todas as unidades produzidas numa estrutura específica, seleccione essa estrutura e, em seguida, clique com o botão direito do rato num local do campo de batalha em que pretende que as unidades se reúnam.

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

## STANCES (POSTURAS)

Definir a postura da sua unidade determina as suas regras de entrada em acção. Para mudar de posturas, seleccione a unidade ou grupo e introduza o comando de teclas adequado.

### Agressiva

**Alt-A.** A abordagem da sua unidade, ataque e perseguição de unidades inimigas ou estruturas que entrem na linha de visão.

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

## ANTIGUIDADE DA UNIDADE

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

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

## INDICADOR DE AMEAÇA

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

## MOVIMENTAÇÃO DE FORMAÇÃO

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

- ★ Para utilizar a movimentação da formação, clique com os botões esquerdo e direito do rato e arraste as suas unidades para mudar o seu esquema. As suas tropas deslocam-se agora automaticamente para o destino seleccionado e alinham-se na formação por si prevista.

**Nota:** experimente utilizar formações em combinação com a postura Proteger Posição para formar uma linha defensiva. Também pode combinar uma ordem de movimentação com a pré-visualização de formação.

## ACÇÃO DE ATAQUE

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

- ★ Para ordenar um movimento de ataque, seleccione as unidades que pretende ordenar e, em seguida, prima a tecla **A** e clique com o botão direito do rato na área ou estrutura neutra para a qual pretende que se movam.



## GUARNIÇÃO DE INFANTARIA

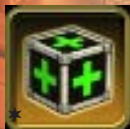


Muitas estruturas civis e algumas outras estruturas podem ter a função dupla de posições de protecção e fortificadas para a sua infantaria. As guarnições de infantaria protegem-nas e dão-lhes um bônus no alcance de ataque. Os inimigos que ataquem forças em guarnição precisam de primeiro danificar seriamente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

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

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

## CAIXOTES



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

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

## TÁCTICAS INTERMÉDIAS

Depois de dominar os movimentos básicos, está na altura de te se concentrar em estratégias que o conduzam à vitória.

## TODA A INFORMAÇÃO SOBRE CONSTRUÇÃO DE BASES

Muitas vezes, as batalhas decidem-se muito antes de enfrentar o inimigo. Embora passe a maior parte do tempo em combate, as decisões que toma logo no início de um desafio, podem ter um grande impacto no resultado. O primeiro passo é aprender como construir uma base bem defendida rápida e eficazmente.

## VERIFICA OS SEUS ALVOS

Tente atribuir prioridades aos alvos mais perigosos ou vulneráveis. Mesmo um inimigo à beira da derrota pode provocar sérios danos, por isso faz sentido destruir os inimigos sucessivamente para ir fazendo mossa nas fileiras e acabar por levá-los à derrota.

Pode ordenar as suas unidades seleccionadas para se concentrarem em alvos específicos, colocando o cursor sobre um inimigo específico que pretenda destruir e clicando com o botão direito do rato.

## LIVRE-SE DO PESO MORTO

Se as estruturas na sua base estiverem prestes a ser destruídas por forças inimigas e a situação não puder ser salva, considere vender esses edifícios antes que sejam completamente aniquilados. Não conseguirá muito dinheiro, mas é melhor que uma cratera fumegante no solo. Prima a tecla Z para entrar no modo Sell (Vender).

## A HERANÇA DOS GÉNIOS

Os engenheiros são unidades fracas e muitas vezes desarmadas, mas com uma função: dominar as estruturas inimigas e virar a sua tecnologia a seu favor. O comandante sensato irá infiltrar os seus engenheiros por trás das linhas do inimigo em missões de sabotagem ou irá ordená-los que capturem uma estrutura de tecnologia neutra e que a convertam para o seu lado.

Um punhado de engenheiros pode conseguir mais que exércitos inteiros, se utilizado correctamente. Mas, normalmente ajuda, se atribuir alguns brutamontes para protegê-los de forças hostis.

**Nota:** acrescente insultos aos ferimentos dos seus inimigos, vendendo as suas estruturas imediatamente após a captura ou ordene que comecem a criar unidades para o seu próprio exército.

## ESPIÕES COMO NÓS

Outra unidade especial disponível para os Aliados e para o Império do Sol Nascente, os infiltrados utilizam a acção sub-reptícia e a camuflagem para se infiltrarem nas estruturas inimigas e sabotarem as missões. Os espiões e os Shinobi também podem enviar informações vitais acerca das posições inimigas, passando pelo Nevoeiro de Combate e oferecendo-lhe uma enorme vantagem quando planeares o seu assalto. Mas fique atento porque os Ursos, os Cães e os Burst Drones podem farejar um espião independentemente do disfarce que utilizem.

## ENFRENTAR BLINDADOS

Os tanques e outros veículos blindados sofrem maiores danos quando atacados de lado e sofrem danos consideravelmente superiores quando atacados por trás. Tire partido de conhecer este facto e proteja bem as suas forças.

## ORDENS DE UNIDADES AVANÇADAS

As suas unidades são suficientemente inteligentes para reagirem a situações novas, tais como abrir fogo quando as unidades inimigas entram no seu alcance. Mas, quando se trata de táticas mais complexas, precisam de instruções ... das suas instruções. E o seu repertório está cheio de manobras especiais para te ajudar a obter vantagem.

## ACÇÃO DE ATAQUE

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

- ★ Para ordenar um movimento de ataque, seleccione as unidades que pretende ordenar e, em seguida, prima a tecla **A** e clique com o botão direito do rato na área para a qual pretende que se movam.

**Nota:** também pode atacar à força uma estrutura neutra premindo **A** duas vezes nessa estrutura neutra em concreto.

## MOVIMENTO INVERSO

Quando um movimento inverso é ordenado, as unidades seleccionadas capazes movimentam-se para trás em direcção ao local-alvo. Isto permite uma retirada estratégica, mantendo os blindados mais fortes voltados para o inimigo.

- ★ Para ordenar um movimento inverso, seleccione as unidades que pretende ordenar e, em seguida, clique com o botão direito do rato enquanto prime a tecla **D**.

## ATAQUE EM FORÇA

As unidades que recebem um comando de movimento inverso disparam automaticamente sobre o alvo, independentemente da filiação ou localização. Utilize um ataque de força com artilharia sobre terreno aberto para protegeres a sua posição.

- \* Para ordenar um ataque de força, seleccione as unidades que pretende ordenar e, em seguida, clique com o botão direito do rato enquanto prime a tecla **CTRL**.

## MOVIMENTO DO PONTO DE PASSAGEM

Ordena as suas unidades para avançarem por uma sequência de objectivos pela ordem que desejar, destruindo cada um dos objectivos e batendo em retirada ao eliminarem o último alvo.

- \* Para acumular uma série de movimentos de pontos de passagem, mantenha a tecla **ALT** sob pressão e, em seguida, prima com o botão direito do rato os alvos designados, pela ordem que pretende que sejam destruídos.

## PROTOCOLOS ULTRA-SECRETOS

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

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

- \* Durante o decorrer normal da batalha, pode ganhar gradualmente Pontos de Segurança. Estes pontos podem ser utilizados para desbloquear Protocolos. Pode verificar os seus progressos quanto à obtenção de mais um Ponto de Segurança no indicador por baixo do seu radar.
- \* Os Protocolos são classificados de acordo com o nível. Tem de desbloquear Protocolos de nível inferior antes de obter acesso a poderes mais avançados.
- \* De cada vez que utiliza um Protocolo, existe um período de recuperação antes de poder utilizá-lo novamente.

## SUPER-ARMAS E ARMAS PERFEITAS

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

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

Armas são construídas na sua linha secundária e têm um período de arrefecimento.

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

## SKIRMISH (ESCARAMUÇA)

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

- \* A partir daqui, escolha as opções que quiser a partir dos menus, incluindo quantos adversários, mapas, dificuldade e recursos e, em seguida, selecciona a sua própria facção e cor. Clique no botão Begin (Iniciar) e inicie a carnificina.



**Nota:** para carregar uma escaramuça previamente guardada, seleccione LOAD (Carregar) e depois selecciona o jogo guardado que pretende continuar.

Desfazer o inimigo em pó fino nem sempre é uma tarefa simples. Aceita o Desafio do Comandante e enfrente cinquenta cenários exclusivos, cada um com regras e condições especiais para conseguires a vitória.

Vence os desafios de círculo para avançar pelo caminho crítico e embarque nas missões secundárias de triângulo para desbloquear novas unidades e super-armas. Resolve cada desafio dentro do tempo limite para comprovar as suas habilidades num teatro de guerra adaptável.

Os recursos são limitados; por isso, utiliza as forças que lhe forem destinadas para transformar as limitações em vantagens.

Os comandantes mais aptos ganham bónus de crédito por resolverem cenários difíceis rápida e eficazmente.

## **COMMANDER'S CHALLENGE (DESAFIO DO COMANDANTE)**

### **O BOTÃO RED ALERT**

Uma tática de último recurso, o botão Red Alert pode arrancar a vitória das mãos da derrota... mas não sem penalizações.

Desde que tenha acumulado \$10.000 em créditos para pagá-lo, o botão Red Alert fica disponível quando o seu indicador Threat (Ameaça) atingir o nível máximo. Premir o botão instantaneamente: Faz com que todas as unidades de combate activas atinjam a sua eficácia máxima.

Torne \$50.000 de créditos do seu valor acumulado disponíveis.

Reduza o seu indicador Threat (Ameaça) a zero.

Invalide a sua pontuação para esse desafio.

Embora a utilização do botão implique falhar instantaneamente o tempo limite, poderá ajudá-lo a passar por missões mais difíceis e a desbloquear unidades mais avançadas. Não existem reembolsos se premir o botão e mesmo assim perder.

Utilize o botão sensatamente.

## **YURIKO OMEGA**

Os melhores cientistas do Império queriam criar um exército de guerreiros psíquicos, capazes de libertar o poder das suas mentes contra os inimigos do Império. Em vez disso, criaram um monstro. E, depois, conduziram-no à loucura.

Guie a menina da escola Yuriiko Omega na sua campanha de terror, sem as preocupações de construção de edifícios ou gestão de recursos. Aumente as devastadoras habilidades psiônicas de Yuriiko ao desvendar os segredos do seu passado e aplique uma vingança sangrenta aos seus criadores.

**Nota:** não existe o comando Attack Move (Movimento de ataque) na campanha de Yuriiko. Os cliques com os botões esquerdo e direito do rato destinam-se apenas aos movimentos normais.

# UNIDADES

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

## ALIADOS

### INFANTARIA



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



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



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



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

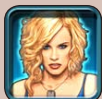
**NOVO!**



**Crio-Legionário:** Especialistas armados com a exclusiva criotecnologia dos Aliados, os Crio-Legionários disparam os seus raios de congelamento para imobilizarem vários inimigos e, em seguida, utilizam os seus dispositivos de criopropulsão para saltarem e desfazerem os alvos aquando do impacto.



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



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

## VEÍCULOS



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



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

**NOVO!**



**Pacifier FAV:** O Pacifier não é muito rápido nos movimentos, mas as armas duplas anti-infantaria tratam do assunto até que esteja pronto para implementar uma unidade de cerca estacionária, atingindo zonas inteiras com cortinas de artilharia.



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



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

**NOVO!**



**Tanque FutureTech X1:** O corolário da FutureTech é um triturador de rocha com codificadores de neutrões, que aniquila a unidade no alvo e tudo à sua volta juntamente com um raio de morte que faz jus ao seu nome.



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



**Prospector:** Este dispositivo despretenhoso e sem armas mantém as forças Aliadas funcionais. Os Prospectors recolhem infinitamente e entregam para processamento. Também podem transformar-se em postos externos auto-suficientes para expansões de base.



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



## AVIAÇÃO



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



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



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



**NOVO!**

**Harbinger Gunship:** Quando é chamada para a acção, a Harbinger Gunship só faz duas coisas: circunda o alvo designado e bombardeia-o com munições de artilharia e uma chuva interminável de balas.



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

## MARINHA



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



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



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



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

## ESTRUTURAS



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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

## SOVIETES INFANTARIA



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



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



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



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

**NOVO!**



**Tropas Desolator:** Soldados valentes, sem dentes e sem cabelo que não temem o inimigo, nem o seu próprio armamento de elevadas radiações: um “desolator” que dispara uma substância radioactiva e uma arma que reduz a resistência do inimigo a uma substância radioactiva.





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



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

## VEÍCULOS



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

**NOVO!**



**Mortar Cycle:** Os heróis destemidos da União Soviética utilizam Mortar Cycles para acelerarem para o combate e atacarem o inimigo com um punhado de cocktails Molotov e fogo de morteiros.



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

**NOVO!**



**Reaper:** Uma primeira versão da Sickle completa com a função de saltos, os engenheiros soviéticos conceberam sabiamente as pernas da Reaper para se partirem completamente na aterragem, transformando-a numa prática torre de lançamento de granadas.

**NOVO!**



**Grinder:** Durável e anfíbio, o Grinder tritura qualquer infantaria ou veículos à sua passagem e até mesmo algumas estruturas. O seu impulso de velocidade garante que até os inimigos que batam em retirada não fiquem de fora da experiência.



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



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



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



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



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



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

## AVIAÇÃO



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



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



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

## MARINHA



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



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



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



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

## ESTRUTURAS



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



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



**Reactor:** O coração a pulsar da base soviética que produz a força necessária a todas as estruturas e produções.



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



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



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



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





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



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



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



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



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



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



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



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



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



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

# IMPÉRIO DO SOL NASCENTE

## INFANTARIA



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



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



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



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

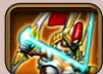


**Shinobi:** Mestres assassinos e espiões, os Shinobi são lendários pela sua capacidade de matarem e desaparecerem silenciosamente no ar. A elite assassina do Imperador mantém-se fiel às suas armas: os shuriken, a bomba de fumo e a espada.



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

**NOVO!**



**Archer Maiden:** A antiga arte do kyudo combina-se com arcos de energia de alta tecnologia nas mãos das Archer Maidens (Donzelas Arqueiras). Podem abater uma aeronave ou espalhar a morte em alvos terrestres com as suas exímias habilidades de Arrow Storm (Tempestade de Flechas).



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

## VEÍCULOS



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



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



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



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

**NOVO!**



**Steel Ronin:** Um robô rápido, armado com um potente laser, o Steel Ronin abate os inimigos do Império e, em seguida, cria vagas de energia explosivas para garantir a sua destruição.



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



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



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



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



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



## MARINHA



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



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



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



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

**NOVO!**



**Giga Fortress:** Avassaladora em âmbito e habilidades, a Giga Fortress ou A Pérola do Imperador transforma-se de uma maravilha marítima numa plataforma de cerco voadora que oculta o sol. Os avançados sistemas de mísseis e canhões fazem com que esta elegante nave seja a última coisa que os inimigos do Império conseguirão ver.

## ESTRUTURAS



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



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



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



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



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



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



**Nanotech Mainframe (Estrutura Principal de Nanotecnologia):**

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



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



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



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



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



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

## ***DICAS DE DESEMPENHO***

### **PROBLEMAS AO EXECUTAR O JOGO**

- ★ Certifique-se de que cumpre os requisitos mínimos do sistema para este jogo e de que instalou os controladores mais recentes para as placas de vídeo e de som que tem instaladas:

Para placas de vídeo NVIDIA, visite **www.nvidia.com** para os procurar e transferir.

Para placas de vídeo ATI, visite **www.ati.amd.com** para os procurar e transferir.

### **DICAS GERAIS PARA RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS**

- ★ Se o jogo estiver a ser executado com lentidão, tente reduzir a qualidade de algumas definições de vídeo e som no menu de opções do jogo. Reduzir a resolução do ecrã por vezes melhora o desempenho.
- ★ Para um desempenho optimizado durante o jogo, poderá desactivar outras tarefas de segundo plano (excepto a aplicação EADM, se aplicável) que estão a ser executados no Windows.

### **QUESTÕES DE DESEMPENHO DA INTERNET**

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

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

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

**Portas UDP: 6500, 6515, 13139, 27900**

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



## **APOIO AO CLIENTE**

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

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

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

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

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

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

### **APOIO AO CLIENTE EA NA INTERNET**

Se tem acesso à Internet, certifique-se de que visita a nossa página de Suporte Técnico EA em:

**<http://eusupport.ea.com>.**

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

### **INFORMAÇÃO DE CONTACTO DO CENTRO DE APOIO**

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

**Telefone:** 707200712

**Mail:** [suportept@ea.com](mailto:suportept@ea.com)

**Nota:** o Centro de Apoio não lhe pode dicas ou pistas.

**Fax:** 0870 2413231

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

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

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

# FICHA TÉCNICA DE COMMAND & CONQUER RED ALERT 3: UPRISING

**PUBLICADO PELA  
ELECTRONIC ARTS  
UMA PRODUÇÃO  
ELECTRONIC ARTS  
LOS ANGELES**

**Produtor Sénior**

Amer Ajami

**Director de Desenvolvimento  
do Projecto**

Gary Stead

**Designer Principal**

Jasen Torres

**Directores Artístico**

Matt J. Britton

Mike Colonese

**Director de áudio**

Nick Laviere

**Produtor da História e  
Cinematografia**

Mical Pedriana

**Produtor**

Greg Kasavin

**Director de Desenvolvimento de  
Shell e Interface do Utilizador**

Brandon Rose

**Director de Desenvolvimento  
de Design**

Ofer Estline

**Director de Desenvolvimento  
de Cinematografia**

Harry Jarvis

**Director de Desenvolvimento  
de Arte**

Sean O'Hara

**Oficial Chefe Técnico de RTS**

Zak Phelps

**Engenheiro Chefe**

Austin Ellis

**Engenheiro de Gráficos Chefe**

Lutz Latta

**Engenheiro de Gestão da  
Configuração Chefe**

Andy McDonald

**Director de Animação**

Adam McCarthy

**Artista de Efeitos Visuais Chefe**

Michael Jones

**DESIGN**

**Designers do Jogo**

Adam "Goblyn" Davis

Amir Rao

Scott C. Smith

Jeff Stewart

Kevin White

**Design e Engenharia da IA**

Gavin Simon

**Designer de Mapas e Equilíbrios  
de Escaramuças**

Jeremy Feasel

**ENGENHARIA**

**Engenheiros do Sistema**

Mitchell Fisher

Charles Knowlton

Michael Schwartz

**Engenheiros de Jogabilidade**

Kip Hendricks

Gavin Jenkins

Tom Preisner

**Engenheiro de Design**

John Machin

**Engenheiros de IA**

Michael Braley

Andrew Garrett

**Engenheiro de Som**

Michael Kron

**Engenheiros da Interface do  
Utilizador**

John Chin

Curtis S. Cooper

Scott Fallier

Michael J. Goodwin

Michael Kuehl

David Richey

Nick Silva

Laurence Tietz

**Engenheiros Globant**

Emiliano Beronich

Damian Hernaez

Bernardo Hoppe

Jeronimo Saez

**ARTE**

**Animador Chefe**

Michael Laygo

**Modeladores**

Huy Dinh

Tse-Cheng Lo

Chance Rowe

**Artistas do Ambiente**

Charles Jacobi

Laureen LaFave

Wil Panganiban

Phelicia Ramlogan

**Artista da Interface do Utilizador**

Andrey Kazmin

**Artista de Efeitos Visuais**

Casey Robinson

**Artistas Técnicos**

Fernando Castillo

Mat Hale

Matt Intrieri

Tim Jones

**Desenhadores Conceptuais**

Patrick Faulwetter

TJ Frame

Kenrick Leung

Greg Luzniak

Anthony Pereira

**Arte Adicional**

Glenda Novotny

Virtuous

Virus Studios

**PRODUÇÃO E  
DESENVOLVIMENTO**

**Produtores Associados**

Matthew Ott

Keith Schaefer

**Gestor da Comunidade**

Aaron Kaufman

**Gestor de Projecto do Estúdio**

Bobby Moldavon

**Direcção de Desenvolvimento  
Adicional**

Wes Eckhart

**Direcção Técnica Adicional**

Wei Shoong Teh

## **ÁUDIO**

### **Designer de Som Sénior**

Evan T. Chen

### **Designers de Som**

Sam Bird

Erik Kraber

Jeff Wilson

### **Direcção de Vozes e Design de Som**

David Fries

### **Edição de Diálogos e Design de Som**

Leilani Ramirez

### **Edição de Diálogos**

Pete Scaturro

### **Instalações de Gravação**

POP Sound

### **Engenheiro de Gravação**

Michael Miller

### **Técnico de Gravação**

Courtney Bishop

## **CINEMATOGRAFIA**

### **EQUIPA DO EALA**

#### **Realizador de Cinematografia**

Richard Winn Taylor II

#### **Produtora**

Nina Dobner

#### **Supervisor de Pós-produção**

Benjamin Hopkins

#### **Supervisor de Efeitos Visuais**

KaTai Tang

#### **Escritora**

Harris Orkin

#### **Editor de Vídeo**

Stuart Allison

#### **Assistente do Editor de Vídeo**

Joshua E. Basche

#### **Animação 3D/Renderização**

Sangwoo Hong

#### **Designer de Som**

Edward Cerrato

## **ACÇÃO AO VIVO**

### **Elenco principal**

Gemma Atkinson

Jon Bradford

Vic Chao

Julia Ling

Malcolm McDowell

Ivana Milicevic

Jodi O'Keefe

Holly Valance

Ron Yuan

### **Comandantes**

Moran Atias

Jamie Chung

Greg Ellis

Gene Farber

Ric Flair

Louise Griffiths

Bruce A. Locke

Dimitri Diatchenko

Jack J. Yang

### **Produtora**

Beach House Films, Produtores

Executivos: Dave e Patti Coulter

### **Produtor da Beach House**

Dona Shine

### **Director de Fotografia**

Rich Schaefer

### **Design de Cenários e Produção**

Cherie Baker

### **Decorador de Cenários**

John Kelly

### **Guarda-roupa**

Poppy Canon-Reese

### **Fotografia**

Kevin Lynch

### **Equipa de "Bastidores"**

Brett Brooke

Justin Lubin

Ron Siegel

### **Gestor de Talentos**

Marci Galea

### **Coordenador de Talentos**

Emily Clark

## **EFEITOS VISUAIS**

### **HOLLYWOOD-DI**

#### **Supervisor de DI**

Neil Smith

Colorista DI

Aaron Peak

### **LOCUÇÃO**

#### **Actores de voz**

Steve Blum

Zach Hanks

April Hong

Nolan North

Phil Proctor

David Sheinkopf

Dave Wittenberg

## **MÚSICA**

### **Composição de**

James Hannigan

Frank Klepacki

Timothy Michael Wynn

### **Vocalistas**

Emiko Morimoto

Satomi Morimoto

Miriam Stockley

Tamara Zivadinovic

### **Engenheiros de gravação de música e misturas**

Rod Houison

Dave Moore

Jeff Vaughan

## **PRODUÇÃO EXTERNA**

### **Director de Desenvolvimento**

Kate Bigel

### **Gestor de Projecto**

Armando Castillo

## **TESTES**

### **Director de CQ Sénior**

Dave Steele

### **Gestor de CQ Sénior**

Darren Merritt

### **Chefe de Projecto Sénior**

Sean Shimoda

### **Chefe Sénior de Testes**

Robert Tzong

### **Chefes de CQ**

Jonathan Landis

Kirk Nedreberg

David L. Pelayo

Nathan Stumpf

Ben Turner

### **Engenheiro de CQ**

CSteve Hoey

### **Programador de Automação de CQ**

Zach Fake

### **Testers de CQ**

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 Paguia  
Timothy Retzinger  
Nathan Stubbs  
Jon Van Breemen  
Robert Wai

### **Chefe de Teste de Conformidade**

Paul John Jochico

### **Testers de Conformidade**

Darryl Austin  
Jason Jacoby

### **Gestor de Programa Globant**

Lisandro Dorfman

### **Supervisor de Teste Globant**

Matias Pedretti

### **Chefe de Teste Sênior Globant**

Hernan Lauria

### **Assistentes de Direcção de Teste Globant**

Pablo Leiboff

Juan Manuel Pereda  
Barbara Spampinato

### **Testers de CQ Globant**

Yesica Aciar  
Martin Botto

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

## **LOCALIZAÇÃO**

### **Gestor de Localização**

Joel Börjel

## **LOCALIZAÇÃO E INTEGRAÇÃO PARA A EUROPA**

### **Produção de Localização**

Stefano Gambaro

Iina Sainio Kyllikki

### **Coordenação de Localização**

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

### **Programação de Localização**

Iñigo Bermejo

Oscar Foley Praderas

Felipe González López

Daniel Gutiérrez Martínez

Jose Pablo Hernandez Cano

Ignacio Rodríguez Rodríguez

### **Equipa de Localização**

Eugene Bogdanov

Israel Delgado

Blazej Domanski

Federico Franzoni

Akos Mikola

Petr Szyпка

Charles Ulbig

Fontoló Stúdió Ltd.

Início 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

## **LOCALIZAÇÃO E INTEGRAÇÃO PARA A ÁSIA**

### **Gestor de Projecto Internacional**

Kah Hui Teo

### **Produção de Localização**

Jason Chen

Krispol Jaijongrak

Wade Lim

### **Coordenação de Localização**

Yun Yue Lim

### **Equipa de Localização**

Oh Hyung Kwon

Pawatpong Nildam

Boom Park

Jazz Wang

Clifford Wu

### **Chefe de Teste de CQ**

Yaoxian Wang

### **Testers de CQ**

Shaun Chew

Norman Mah

Terence Teng

Choon Heok Wee

## **MARKETING E RELAÇÕES PÚBLICAS AMÉRICA DO NORTE E GLOBAL**

### **Gestor de Produto Global Sênior**

David S. Silverman

### **Assistente de Gestão do Produto**

Bryce Yang

### **Gestor de RP Global**

Andrew H. Wong

### **Gestor de Publicidade**

Alonso M. Velasco

### **Assistente de Marketing**

Nicholas Clifford

### **Publicista Sênior**

Kerstin Mueller

### **Editor de Vídeo de Marketing Chefe**

Chase Boyajian

### **Editor de Vídeo de Marketing**

Neel Upadhye

### **Editor de Vídeo de Marketing Assistente**

Jackson Lanzing

**Director de Talentos,  
Command & Conquer TV**

Derek C. Schoeni

**Director, Aprovações IP**

Sue Garfield

**EMBALAGEM**

**Gestor de Conta**

John Burns

**Director Criativo**

Holden Hume

**Editor Geral do Grupo**

Dan Davis

**MÚSICA**

**Executiva de Música Mundial**

Steve Schnur

**MARKETING E RP  
INTERNACIONAL**

**Gestor de Produto, Europa**

Chris Brown

**Coordenador de RP Internacional**

Alana Logan

**Gestor de Produto, Reino Unido**

Will Graham

**Gestor de RP, Reino Unido**

Jonathan Goddard

**Gestor de Produto, Alemanha**

Volker Prott

**Gestor de Produto, Rússia**

Inna Shevchenko

**Gestor de RP, Rússia**

Valentina Zlobina

**Gestor Nacional, Rússia**

Tony Watkins

**Gestor de Produto, Holanda**

Ferry Brands

**Gestor de Produto, Espanha**

Juan Larrauri

**Gestor de RP, Espanha**

Jose Valero

**Gestor de Produto Sênior, Itália**

Daniele Siciliano

**Gestor de RP, Itália**

Luciana Stella Boscaratto

**Gestor de Produto, França**

Jérôme Austin

**Gestor de Produto, Brasil**

Ian de Freitas

**Gestor de RP e Eventos, Hungria**

Tamás Kováts

**Gestor de Produto, Bélgica**

Veerle De Taeye

**Gestor de Produto, Suécia**

Martin Nordenhem

**Gestor de Produto, Austrália**

Paul Hellmrich

**Gestor de RP e Marketing,  
Nova Zelândia**

Jemma Glancy

**Gestor de Produto, África do Sul**

Ralph Spinks

**Gestor de Negócio Sênior,  
África do Sul**

Chris Gatherer

**Gestor de Marketing, Índia**

Yashdeep Bali

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

Este produto contém tecnologia  
de software licenciada da On2  
Technologies, Inc. On2 technology  
© 2003 On2 Technologies, Inc.  
Todos os direitos reservados.

Smiley Face logo TM Smileyworld Ltd.

**AGRADECIMENTOS ESPECIAIS**

A todos na equipa de  
desenvolvimento original para o  
Command & Conquer Red Alert 3.

A todos na EALA pelo seu apoio,  
especialmente a Michael Verdu,  
Chris Corry, Shannon Studstill,  
Yumi Yang, Jill Eckhart, Amy  
Small, Carl Hughes, Marcel Samek,  
Clive Downie, Craig Owens, Jarrod  
Voth, Susan Otto, Mel Reasonable,  
Brandon Lukach, Mastering  
Lab, Facilities, IS&T e a todas  
as equipas de desenvolvimento  
companheiras da EALA.

E a todos na Electronic Arts pelo  
seu apoio, especialmente a John  
Riccitiello, Frank Gibeau, Nick Earl,  
Scott Taylor, Sharon Andrews,  
Louis Castle, Tammy Schachter,  
Mike Quigley, à Equipa do Dep.  
Jurídico da EA, aos Serviços de  
Desenvolvimento Centrais e ao  
grupo online.

A equipa gostaria de agradecer aos  
seus familiares e amigos. Sem o seu  
apoio, este jogo não teria sido possível:  
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; Brandy  
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  
Intrieri; Celeste Jacobi; Kristen  
Jacobsen; Joan Jaekel; Roman  
G. Janczak; Gillian Jarvis; Celina  
Jenkins; Csebija 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 Laviere; 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

Também gostaríamos de agradecer a toda a comunidade de Command & Conquer pelo seu incontestado apoio e paixão por esta série e por nos inspirarem ao longo do desenvolvimento deste jogo.

O grupo de Marketing e RP gostaria de agradecer a:  
Nola Armstrong e às meninas da Gillespie Agency; Carl Braun; Richard Morgan Fliehr; Paul Heyman; Cam Le; Kevin Lynch; Rus McLaughlin, Nigel Meiojas;

Dave Meltzer; Volker & Christel Mueller; Scott Prusha; Sherilyn Soo; Matthew Walker; David, Carol e Ellen Wong; Elizabeth Tran Wong; Grace & Jim Yang

Junte-se a Nós. Nós Vemos Mais Longe.





© 2009 Electronic Arts Inc. EA, o logótipo EA e Command & Conquer e Red Alert, são marcas comerciais ou marcas comerciais registadas da Electronic Arts Inc. nos EUA e/ou outros países. Todos os direitos reservados. Todas as outras marcas comerciais são propriedade dos respectivos detentores.

**WWX01606532MT**