

# **OSTRZEŻENIE PRZED EPILEPSJĄ (PADACZKĄ)**

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

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

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

## **W CZASIE GRY NALEŻY ZACHOWAĆ NASTĘPUJĄCE ŚRODKI OSTROŻNOŚCI**

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



**WWW.REDALERT3.COM**

# SPIS TREŚCI

INSTALACJA GRY .....	2	WYZWANIE DLA DOWÓDCY .....	15
URUCHAMIANIE GRY .....	3	YURIKO OMEGA .....	15
STEROWANIE .....	3	JEDNOSTKI .....	16
KAŻDA WOJNA JEST GRĄ POZORÓW .....	5	ALIANCI .....	16
FRAKCJE .....	5	SOWIECI .....	20
ROZGRYWKA .....	5	CESARSTWO WSCHODZĄCEGO SŁOŃCA .....	25
SZKOLENIE .....	6	PORADY DOTYCZĄCE WYDAJNOŚCI .....	29
KAMPANIA .....	6	PROBLEMY PODCZAS GRY .....	29
EKRAŃ GRY .....	6	OGÓLNE WSKAZÓWKI PRZY ROZWIĄZYWANIU PROBLEMÓW .....	29
PODSTAWY GRY .....	8	PROBLEMY Z WYDAJNOŚCIĄ PODCZAS GRY W INTERNECIE .....	29
TAKTYKA DLA ŚREDNIOZAAWANSOWANYCH ....	12	CENTRUM POMOCY .....	29
ŚCIŚLE TAJNE PROTOKOŁY .....	13	AUTORZY GRY COMMAND & CONQUER RED ALERT 3: POWSTANIE .....	31
SUPERBRONIE I NAJPOTĘŻNIEJSZE UZBROJENIE... ..	14		
POTYCZKA .....	14		

## INSTALACJA GRY

**Uwaga:** Informacje na temat wymagań systemowych można znaleźć w witrynie [www.ea.pl](http://www.ea.pl).

### INSTALACJA (GRY ZAKUPIONE PRZEZ EA STORE™)

**Uwaga:** Jeśli chcesz uzyskać więcej informacji na temat zakupu wersji cyfrowej gry EA, odwiedź stronę: [www.eastore.pl](http://www.eastore.pl) i kliknij odnośnik do Centrum Pomocy.

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

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

### INSTALACJA (GRY ZAKUPIONE W SKLEPACH INTERNETOWYCH FIRM TRZECICH):

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

# URUCHAMIANIE GRY

## Rozpoczęcie gry:

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

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

**DO GRY WYMAGANE JEST POŁĄCZENIE INTERNETOWE, OKRESOWA AUTORYZACJA SIECIOWA, A TAKŻE AKCEPTACJA UMOWY LICENCYJNEJ UŻYTKOWNIKA KOŃCOWEGO.**

## STEROWANIE

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

## STEROWANIE W GRZE

### STEROWANIE OGÓLNE

<b>Przesuwanie kamery</b>	Klawisze strzałek
<b>Szybkie przesuwanie</b>	Kliknięcie i przytrzymanie prawego przycisku myszki i ruch myszką
<b>Obrót kamery w lewo/prawo</b>	<b>4/6</b> na klawiaturze numerycznej lub przesunięcie myszki po wciśnięciu i przytrzymaniu kółka
<b>Zbliżenie/oddalenie kamery</b>	<b>8/2</b> na klawiaturze numerycznej lub kółko myszki
<b>Domyślne ustawienie kamery</b>	<b>5</b> na klawiaturze numerycznej lub podwójne kliknięcie kółkiem myszki
<b>Przeskok do bazy</b>	Klawisz <b>H</b>
<b>Stworzenie grupy</b>	<b>CTRL</b> + klawisz cyfry
<b>Przejsięcie do grupy</b>	Dwukrotne naciśnięcie klawisza cyfry
<b>Menu pauzy/celów</b>	Klawisz <b>ESC</b>
<b>Przeskok do wydarzenia na radarze</b>	<b>Spacja</b>
<b>Tryb punktów nawigacyjnych</b>	<b>Alt</b>
<b>Tryb sprzedaży</b>	Klawisz <b>Z</b>
<b>Tryb naprawy</b>	Klawisz <b>C</b>
<b>Zakładka budynków produkcyjnych</b>	Klawisz <b>E</b>
<b>Zakładka budynków wsparcia</b>	Klawisz <b>R</b>
<b>Zakładka piechoty</b>	Klawisz <b>T</b>
<b>Zakładka pojazdów</b>	Klawisz <b>Y</b>
<b>Zakładka jednostek powietrznych</b>	Klawisz <b>U</b>
<b>Zakładka floty</b>	Klawisz <b>I</b>
<b>Przełączanie podgrup jednostek</b>	Klawisz <b>Tab</b>
<b>Przełączanie na poprzednią podgrupę</b>	<b>Shift</b> + <b>Tab</b>
<b>Tryb planowania</b>	<b>CTRL-Z</b>

## KOMENDY ZAZNACZANIA

Zaznaczenie jednostki/budynku/ otwarcie menu	Kliknięcie pojedynczej jednostki lewym przyciskiem lub kliknięcie i przeciągnięcie ramki wokół grupy jednostek.
Wybór całej armii	Klawisz <b>Q</b>
Zaznaczenie jednostek określonego typu na ekranie	Klawisz <b>W</b> lub dwukrotne kliknięcie jednostki
Zaznaczenie jednostek określonego typu na polu bitwy	Dwukrotne naciśnięcie klawisza <b>W</b>
Dodawanie pojedynczych jednostek do zaznaczenia	<b>SHIFT</b> + kliknięcie
Przełączanie pojazdów wydobywczych	Klawisz <b>N</b>
Usunięcie zaznaczenia pojedynczych jednostek	Naciśnij klawisz Shift i kliknij pole walki lub kliknij prawym przyciskiem myszy w oknie zaznaczenia.

## KOMENDY JEDNOSTEK

Przemieszczanie jednostek	Kliknij cel prawym przyciskiem myszy.
Ruch ofensywny	Klawisz <b>A</b> , kliknięcie celu prawym przyciskiem myszy
Ruch tyłem	Klawisz <b>D</b> , kliknięcie prawym przyciskiem myszy
Ruch w formacji	Kliknij lewym i prawym przyciskiem myszy, a następnie przeciągnij kursor, aby rozstawić formację.
Wymuszony ruch	Klawisz <b>G</b>
Wymuszony atak	<b>Ctrl</b> -kliknięcie prawym przyciskiem myszy
Rozproszenie	Klawisz <b>X</b>
Wykorzystanie specjalnej zdolności jednostki	Klawisz <b>F</b>
Zatrzymanie jednostek	Klawisz <b>S</b>
Postawa agresywna	<b>Alt-A</b>
Postawa strażnicza	<b>Alt-S</b>
Postawa utrzymania terenu	<b>Alt-D</b>
Postawa wstrzymania ognia	<b>Alt-G</b>

## RÓŻNE KOMENDY

Określenie punktu zbiórki	Zaznacz budynek i kliknij prawym przyciskiem myszy
Zapamiętanie położenia kamery	<b>Ctrl-J, K, L, ;</b>
Przełączanie położenia kamery	Klawisze <b>J, K, L, ;</b>
Przełączanie interfejsu	<b>End</b>
Menu zapisu	<b>Shift-S</b>
Menu wczytywania	<b>Shift-L</b>
Zrzut ekranu	<b>F12</b>



# KAŻDA WOJNA JEST GRĄ POZORÓW.

Zdecydowane zwycięstwo Aliantów pod Leningradem położyło kres największym operacjom bojowym w Europie i Azji. Wojna dobiegła końca... ale to dopiero początek kłopotów.

Teraz zarówno zwycięzcy, jak i pokonani w tajemnicy starają się jak najwięcej zyskać na nowym światowym ładzie. Wojska Aliantów spieszą, żeby obronić z trudem zdobytą Japonię przed wrogiem wspieranym przez ich dawnego, ambitnego przeciwnika. Nielegalna operacja Aliantów w głębi Rosji wywołuje gwałtowną reakcję Sowietów. Pobita armia Cesarstwa musi zmierzyć się z nowym zagrożeniem, korzystając z nieświadomej pomocy swych zachodnich zdobywców. W pewnym ukrytym laboratorium naukowcy Cesarstwa zamieniają młodą, przerażoną uczennicę w istotę, która będzie wzbudzać ogólny postrach.

Wraz z eskalacją konfliktów na całym świecie, jedno staje się jasne: wojna się *nie* skończyła. Po prostu zmieniła oblicze.

## FRAKCJE

### ALIANCI

Koalicja państw Zachodu, zjednoczonych w obronie wolnej społeczności międzynarodowej. Alianci szybko przekonują się, że zwycięstwo wcale nie oznacza pokoju. Dodatkowo stanowisko części państw wchodzących w skład koalicji wcale nie ułatwia sytuacji.

### SOWIECI

Reżim totalitarny, podnoszący się po klęsce zadanej przez siły Aliantów. Nawet pomimo załamania struktur, władze gotowe są powołać armię złożoną z poborowych i kiepsko wyszkolonych żołnierzy, byleby tylko doprowadzić do powstania państwa komunistycznego, które obejmie swoim zasięgiem cały świat.

### CESARSTWO WSCHODZĄCEGO SŁOŃCA

Wielowiekowy kraj, w którym tradycja łączy się z futurystycznymi technologiami. Po nieudanej próbie podboju świata, Cesarstwo znalazło się pod okupacją. Niemniej jednak jest to naród wojowników, którzy tylko czekają na szansę odkupienia.

## ROZGRYWKA

W tak napiętej sytuacji potrzebny jest dowódca, który zachowa zimną krew. Będziesz zarządzać surowcami, tworzyć i wyposażać armie oraz realizować cele wyznaczone przez zwierzchników.

Pamiętaj: wyzwania, z jakimi przyjdzie Ci się zmierzyć, będą trudniejsze niż kiedykolwiek wcześniej. Tym razem nikt Ci nie pomoże. Jesteś zdany na siebie.

**Uwaga:** Aby odblokować kampanie Aliantów i Cesarstwa, musisz ukończyć pierwszą misję Sowietów.

### POZIOMY TRUDNOŚCI

Niski

Lekki wysiłek dla początkujących.

Średni

Standardowy tryb dla większości graczy.

Wysoki

Dodatkowe utrudnienia dla graczy, którzy chcą się sprawdzić.

Brutalny (tylko do potyczek)

Wróg nie popełnia błędów, nie zna strachu i ma więcej surowców.

# SZKOLENIE

Zapoznaj się ze wszystkimi aspektami gry, od podstaw po zaawansowane funkcje sterowania, uczestnicząc w gruntownej sesji treningowej.

# KAMPANIA

Wybierz frakcję, dla której chcesz walczyć i rozpocznij długi, krwawy marsz po zwycięstwo! Zalecane jest, aby rozpocząć grę od kampanii Sowieckiej.

# EKRAN GRY



1	Okno bitwy
2	Minimapa
3	Wskaźnik zagrożenia
4	Zasoby/Kredyty
5	Liczba punktów dowodzenia
6	Zakładki produkcji jednostek/ wznoszenia budynków

7	Zaznaczona jednostka/zdolność dodatkowa
8	Menu dowodzenia
9	Menu ściśle tajnych protokołów
10	Znacznik punktu nawigacyjnego

## OKNO BITWY

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

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

★ Do przewijania zawartości okna bitwy służą klawisze strzałek.

## MGŁA WOJNY

Każda z jednostek ma określone pole widzenia, a widok w oknie bitwy stanowi połączenie wszystkiego, co widzą Twoje jednostki. Na obszarach znajdujących się poza polem widzenia, zaznaczony będzie tylko teren oraz budynki cywilne. Wszelkie jednostki i obiekty przeciwnika pozostaną ukryte. Mgła wojny jest usuwana tylko wtedy, gdy na dany obszar wkroczą Twoje jednostki.

## RADAR I MINIMAPA

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

1	Nieodkryty teren
2	Aktualny zakres okna bitwy
3	Jednostka lub budynek wroga
4	Twoja jednostka lub budynek



## CELE MISJI (TYLKO W KAMPAII)

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

**Uwaga:** Kiedy wszystkie podstawowe cele zostaną wypełnione, misja automatycznie kończy się zwycięstwem. Jeżeli planujesz zrealizować cele dodatkowe, upewnij się, że zrobisz to przed ukończeniem celu głównego.

## ZAPISYWANIE I WCZYTYWANIE

*Command & Conquer™ Red Alert™ 3: Powstanie* wykorzystuje funkcję automatycznego zapisu do rejestrowania postępów w grze i ustawień. Pliki zapisu są zastępowane bez pytania o zgodę. Stan rozgrywki dla jednego gracza oraz rozgrywek kooperacyjnych w sieci można także zapisać ręcznie. Nie spowoduje to usunięcia zachowanych przez Ciebie danych, a jedynie zastąpi starsze stany gry, które zostały zapisane automatycznie.

Aby wczytać stan zapisanej wcześniej potyczki, naciśnij Shift-L, a następnie wybierz plik zapisu rozgrywki, którą chcesz kontynuować. Zapisane stany rozgrywki można także wczytywać za pośrednictwem głównego menu. Jeżeli w trakcie kampanii poniesiesz klęskę, zawsze możesz skorzystać z ostatniego pliku automatycznego zapisu, wybierając opcję Szybkiego wczytania.

**Uwaga:** Podczas wyzwania dowódcy nie ma możliwości zapisu gry.



# PODSTAWY GRY

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

## WZNOSZENIE BUDYNKÓW

Będziesz potrzebować szeregu różnych budynków: do wydobywania rudy, szkolenia żołnierzy, konstruowania pojazdów i nie tylko. Nierzadko będziesz rozpoczynać misję mając do dyspozycji tylko plac budowy. Jak najszybciej należy rozpocząć wznoszenie pozostałych budynków.

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

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

- ★ Dla odmiany Sowieci umieszczają budynki od razu i dopiero wtedy są one wznoszone już na miejscu, w którym mają się znaleźć.
- ★ Cesarstwo Wschodzącego Słońca umieszcza na polu walki nanordzenie, które następnie przekształcają się w budynki się za pomocą ich dodatkowej zdolności.

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

## SZKOLENIE JEDNOSTEK

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

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

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

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

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

## ZASILANIE BAZY

Do funkcjonowania bazy niezbędne jest zasilanie. Dodając kolejne budynki, trzeba także zadbać o zapewnienie im odpowiedniej mocy. W bazach, w których brakuje zasilania, część budynków i systemów obronnych przestanie działać, a szkolenie i produkcja jednostek bojowych zostanie spowolniona. Twój plac budowy generuje nieco energii, ale musisz wznieść elektrownie (reaktory w przypadku Sowieców, błyskawiczne generatory w przypadku Cesarstwa), aby wytwarzać więcej mocy. Po zbudowaniu elektrowni podniesie się wskaźnik zasilania.

- ★ Aby określić poziom mocy, jaką w danym momencie dysponujesz, spójrz na wskaźnik zasilania.

**Uwaga:** Supergenerator Sowieców dostarcza ogromnej ilości energii i udostępnia nowy poziom technologii, ale w przypadku jego zniszczenia dojdzie do eksplozji, która pochłonie wszystkie znajdujące się w pobliżu budynki i jednostki.



## ZASOBY

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

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

## ROZWIJANIE TECHNOLOGII

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

## ALIANCI

Wszystkie ulepszenia Aliantów odbywają się jednocześnie w wybranym placu budowy lub ośrodku dowodzenia. Po zbudowaniu biura obrony ulepszone zostaną wszystkie systemy obronne bazy. Gdy za pośrednictwem placu budowy lub ośrodka dowodzenia zakupisz „Zwiększone upoważnienie”, ulepszone zostaną wszystkie budynki produkcyjne (i produkowane w nich jednostki) znajdujące się w zasięgu. Następnie będzie można zakupić maksymalne upoważnienie, aby uzyskać dostęp do najpotężniejszej broni. Nie zapomnij o dodatkowych bazach... rozwinięcie technologii głównej bazy konstrukcyjnej w niczym nie pomoże budynkom rozsianym po całej mapie.

## SOWIECI

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

## CESARSTWO WSCHODZĄCEGO SŁOŃCA

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

## ZDOLNOŚCI SPECJALNE I ATAki KONTEKSTOWE

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

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

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

Istnieje kilka jednostek, które mogą automatycznie zmieniać sposób ataku, w zależności od sytuacji lub rodzaju przeciwnika. Ataki kontekstowe są zaznaczone, gdy normalny kursor ataku zmienia się w jakiś inny symbol.

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

## NAPRAWY

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

Aby naprawić budynek, zaznacz go i naciśnij klawisz C.

## DOWODZENIE JEDNOSTKAMI

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

## PODSTAWOWE ROZKAZY RUCHU

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

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

## POSTAWY

Postawy określają sposób, w jaki jednostki będą zachowywać się na polu walki. Aby zmienić postawę, zaznacz jednostkę lub grupę i naciśnij odpowiednią kombinację klawiszy.

**Postawa agresywna Alt-A.** Twoje jednostki zbliżą się, zaatakują i będą ścigać wszelkie jednostki wroga i budynki, które pojawiają się w ich polu widzenia.

**Postawa strażnicza (domyślna) Alt-S.** Gdy w polu widzenia Twoich jednostek pojawi się wróg, zbliżą się do niego i zaatakują. Jeśli przeciwnik zostanie zniszczony lub ucieknie, Twoje jednostki wrócą na pozycje wyjściowe.

**Postawa utrzymania terenu Alt-D.** Twoje jednostki nie będą się ruszać, ale otworzą ogień do wroga, który znajdzie się w ich zasięgu. Ta postawa przydaje się przy korzystaniu ze strategii obronnej lub dla jednostek artylerii.

**Postawa wstrzymania ognia Alt-G.** Jednostki, dla których wybrano tę postawę, nie będą odpowiadać ogniem, ani ścigać sił wroga. Przydaje się dla jednostek zamaskowanych.

## DOŚWIADCZENIE JEDNOSTKI

W miarę przeprowadzania kolejnych ataków na jednostki i budynki wroga, Twoi żołnierze będą zdobywać doświadczenie. Gdy jakaś jednostka zgromadzi dostatecznie dużo doświadczenia, awansuje na nowy poziom. Jednostki weteranów są oznaczone w oknie bitwy za pomocą specjalnych ikon. Takie jednostki znacznie lepiej spisują się podczas walki.

**Weterani** Zadają więcej obrażeń i są bardziej odporni na ogień wroga niż normalne jednostki.

**Elita** Zadają więcej obrażeń i są bardziej odporni na ogień wroga niż jednostki weteranów.

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

## WSKAŹNIK ZAGROŻENIA

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

## RUCH W FORMACJI

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

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

**Uwaga:** Spróbuj używać formacji wraz z postawą utrzymania terenu, aby przygotować linię obrony. Rozkaz ruchu można połączyć z przegłędem formacji.

## RUCH OFENSYWNY

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

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

## UMIESZCZANIE PIECHOTY W BUDYNKACH



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

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

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

## SKRZYNIE



W skrzyniach znajdują się łupy. Gdy je rozbijesz, możesz znaleźć coś użytecznego: dodatkowe kredyty, premie do leczenia czy automatyczny awans na wyższe poziomy doświadczenia.

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



# TAKTYKA DLA ŚREDNIOZAAWANSOWANYCH

Gdy opanujesz już podstawy, skup się na doborze strategii, które pozwolą Ci zwyciężyć.

## PODSTAWY BUDOWY BAZY

Los bitwy nierzadko bywa przesądzony zanim spotkasz się z wrogiem. Większość czasu będziesz poświęcać na walkę, a co za tym idzie decyzje podjęte na wczesnym etapie bitwy mogą zaważyć na jej wyniku. Pierwszym krokiem jest nauczenie się jak szybko i sprawnie wznieść dobrze bronioną bazę.

## SPRAWDŹ CELE

Postaraj się skupić na najgroźniejszych i najcenniejszych celach. Nawet ciężko uszkodzona jednostka może wciąż spowodować poważne zniszczenia, więc lepiej jest eliminować wrogów po kolei, aby uszczuplić ich szereg i w końcu całkowicie zlikwidować.

Możesz nakazać zaznaczonym jednostkom skupić ogień na określonych celach, wskazując przeciwników kursorem i klikając prawym przyciskiem myszy.

## SPRZEDAJ TO, CO CI CIĄŻY

Jeżeli jakieś budynki w bazie znajdują się na krawędzi zniszczenia przez wroga i nie będzie szans na opanowanie sytuacji, zastanów się czy nie warto ich sprzedać, zanim zostaną doszczętnie zniszczone. Nie zostaniesz za nie kokosów, ale lepsze parę kredytów niż dymiąca dziura w ziemi. Aby uruchomić tryb sprzedaży, naciśnij klawisz Z.

## JAJOGŁOWI PRZEJMĄ MAJĄTEK

Inżynierowie to słabe, zwykle nieuzbrojone jednostki, których zdaniem jest przejmować budynki wroga i wykorzystywanie technologii na Twoją korzyść. Mądry dowódca każe inżynierom przekraść się za linie wroga i dokonać na tyłach sabotażu lub zdobyć neutralny budynek i przejąć nad nim kontrolę.

Kilku odpowiednio wykorzystanych inżynierów może dokonać więcej niż całe armie. Warto jednak przydzielić im do ochrony paru żołnierzy.

**Uwaga:** Aby dobić jeszcze przeciwnika, sprzedaj jego budynki w chwilę po tym, jak je zdobędziesz, albo wykorzystaj je do produkcji jednostek, które zasilą Twoją armię.

## SZPIEDZY TACY JAK MY

Kolejną specjalną jednostką dostępną w armii Aliantów i Cesarstwa są szpiedzy, którzy mogą przekradać się do budynków wroga i dokonywać sabotażu. Szpiedzy i Ninja mogą także przysyłać bezcenne informacje dotyczące pozycji wroga, z pominięciem mgły wojny, co ma ogromne znaczenie dla planowania ataków. Należy jednak pamiętać, że niedźwiedzie, psy i wybuchowe sondy mogą wykryć szpiega, bez względu na to, z jakiego korzysta maskowania.

## ORIENTACJA PANCERZA

Czołgi oraz inne pojazdy opancerzone otrzymują zwiększone obrażenia, gdy zostaną zaatakowane z boków i jeszcze większe od ataków od tyłu. Wykorzystaj tę wiedzę, aby lepiej chronić swe siły.

## ZAAWANSOWANE ROZKAZY DLA JEDNOSTEK

Twoje jednostki są na tyle rozgarnięte, aby samodzielnie reagować na nową sytuację, np. otwierać ogień, gdy przeciwnik znajdzie się w ich zasięgu. Gdy jednak w grę wchodzi bardziej złożona taktyka, potrzebują wskazówek..... Twoich wskazówek. A w Twoim repertuarze znajduje się cały wachlarz specjalnych manewrów, dzięki którym możesz zdobyć przewagę.

## RUCH OFENSYWNY

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

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

**Uwaga:** Możesz także wymusić atak na neutralny budynek klikając dwukrotnie prawym przyciskiem myszy wybrany budynek neutralny.

## RUCH TYŁEM

Po wydaniu rozkazu, zdolne do tego manewru jednostki zaczną poruszać się tyłem w stronę wskazanego miejsca. Ten rozkaz umożliwia przeprowadzenie strategicznego odwrotu w taki sposób, że Twoje pojazdy pozostaną zwrócone przodem do przeciwnika.

★ Aby wydać rozkaz ruchu tyłem, zaznacz jednostki, a następnie przytrzymaj klawisz D i kliknij prawym przyciskiem myszy.

## WYMUSZONY ATAK

Jednostki, które otrzymają rozkaz wymuszonego ataku, automatycznie otworzą ogień do celu, niezależnie od jego przynależności czy położenia. Korzystaj z wymuszonych ataków w połączeniu z ogniem artylerii na otwartym terenie, aby utrzymać pozycję.

★ Aby wydać rozkaz wymuszonego ataku, zaznacz jednostki, a następnie przytrzymaj klawisz CTRL i kliknij prawym przyciskiem myszy.

## RUCH DO PUNKTÓW NAWIGACYJNYCH

Jednostki będą podążać do wyznaczonych punktów, w określonej przez Ciebie kolejności i wycofają się po zniszczeniu ostatniego celu.

★ Aby określić szereg punktów nawigacyjnych, przytrzymaj klawisz ALT, a następnie kliknij prawym przyciskiem myszy wyznaczone cele w kolejności, w jakiej mają zostać zniszczone.

## ŚCIŚLE TAJNE PROTOKOŁY

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

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

★ Punkty bezpieczeństwa zdobywa się podczas bitwy. Można je przeznaczyć na odblokowanie protokołów. Postępy w kierunku zdobycia kolejnego punktu bezpieczeństwa można sprawdzić za pomocą wskaźnika wyświetlonego pod radarem.

★ Protokoły są uporządkowane poziomami. Aby uzyskać dostęp do potężniejszych protokołów, trzeba najpierw odblokować te niższego poziomu.

★ Za każdym razem po użyciu mocy wsparcia trzeba odczekać pewien czas, zanim będzie można z niej ponownie skorzystać.

# SUPERBRONIE I NAJPOTĘŻNIEJSZE UZBROJENIE

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

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

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

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

## POTYCZKA

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

\* Za pomocą dostępnego tutaj menu można określić szereg opcji, m.in. liczbę przeciwników, mapy, poziom trudności, dostępne zasoby, a następnie wybrać własną frakcję i kolor armii. Aby zacząć rzeź, kliknij przycisk Rozpocznij.

**Uwaga:** Aby wczytać zapisaną wcześniej potyczkę, zaznacz pozycję WCZYTAJ, a następnie wybierz zapisaną grę, którą chcesz kontynuować.

Stracie przeciwnika na proch nie zawsze jest łatwe. Podejmij wyzwanie dla dowódcy i rozegraj pięćdziesiąt unikalnych scenariuszy; w każdym z nich obowiązują specjalne zasady i warunki zwycięstwa.

Pokonuj kolejne wyzwania, aby zdążyć do celu. Wykonuj potrójne misje poboczne, aby odblokować nowe jednostki i superbroń. Ukończ każde z wyzwań w określonym czasie, aby dowieść swej sprawności w walce.

Ilość surowców jest ograniczona, korzystaj więc z sił, jakie otrzymasz i ucz się jak zmienić ograniczenia na swoją korzyść.

Za szybkie i sprawne uporanie się ze scenariuszami można zarobić sporą premię.



# WYZWANIE DLA DOWÓDCY



## PRZYCISK CZERWONEGO ALARMU

Przycisk Czerwonego alarmu stanowi taktykę ostatniej szansy i pozwala obrócić niemal pewną klęskę w zwycięstwo... Nie ma jednak nic za darmo.

Przycisk Czerwonego alarmu jest dostępny, jeżeli dysponujesz kwotą 10 000 \$ i kiedy całkowicie zapelniony jest wskaźnik zagrożenia. Gdy go naciśniesz:

Wszystkie aktywne jednostki bojowe natychmiast otrzymują maksymalny poziom doświadczenia.

Otrzymasz dostęp do maksymalnie 50 000 \$.

Poziom zagrożenia spadnie do zera.

Anulowany zostanie Twój wynik podczas danego wyzwania.

Choć naciśnięcie przycisku automatycznie oznacza niepowodzenie próby czasowej, za jego pomocą można ukończyć trudniejsze misje i odblokować zaawansowane jednostki. Jeżeli naciśniesz ten przycisk, ale mimo to przegrasz, nie licz na zwrot poniesionych kosztów.

Korzystaj z niego rozważnie.

## YURIKO OMEGA

Najlepsi naukowcy chcieli wyhodować żołnierzy ze zdolnościami psionicznymi, którzy mogliby wykorzystać moc swych umysłów do walki z wrogami Cesarza. Zamiast tego stworzyli potwora. A potem doprowadzili go do szaleństwa.

Poprowadź młodą uczennicę – Yuriiko Omegę – poprzez kampanię grozy, nie przejmując się koniecznością wznoszenia bazy czy zarządzania zasobami. Rozwijaj niszczycielskie zdolności psioniczne Yuriiko, odkrywając tajemnice z jej przeszłości. Wykorzystaj je, aby krwawo zemścić się na osobach, które sprawiły, że stała się tym kim jest.

**Uwaga:** Podczas kampanii Yuriiko nie ma rozkazu ruchu z atakiem. Kliknięcie lewym i prawym przyciskiem myszy oznacza normalny ruch.

# JEDNOSTKI

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

## ALIANCI PIECHOTA



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



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



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



**PIECHOTA P-PANCERNA:** To ciężka piechota wsparcia, uzbrojona w specjalne wyrzutnie pocisków rakietowych, przeznaczonych do zwalczania pojazdów naziemnych i latających. Jednostka ta może dodatkowo „oznakować” swoje cele, powodując dodatkowe obrażenia.

### Nowość



**KRIOLEGIONISTA:** Kriolegioniści to wyspecjalizowani żołnierze Aliantów, którzy za pomocą promieni zamrażających mogą unieruchamiać przeciwników. Następnie korzystając z plecaków krionapędowych wykonują skoki i roztrzaskują wroga na kawałki przy lądowaniu.



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



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

## POJAZDY



**TRANSPORTER PRZYPŁYW:** To niewielki i bardzo zwrotny poduszkiowiec, idealny do transportu żołnierzy i udzielania im wsparcia - jest uzbrojony w karabin maszynowy i dwie wyrzutnie torped.



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

### Nowości



**ROZJEMCA:** Rozjemca nie porusza się zbyt szybko, ale podwójnie sprzężone działka przeciwpiechotne poradzą sobie z wrogiem, aż do chwili, gdy pojazd zajmie pozycję i przekształci się w nieruchomą platformę artyleryjską.



**CZÓŁG STRAŻNIK:** Stanowi rdzeń jednostek pancernych Aliantów. Jeżeli armata 90mm nie rozwiąże problemu, czółg Strażnik może oznakować cele dla cięższego uzbrojenia Aliantów.



**CZÓŁG MIRAŻ:** Jeśli czółg strażniczy jest maczugą, Miraż jest skalpelem. Jest wyposażony w aktywne maskowanie i podwójnie sprzężone działka widmowe, które są w stanie zagotować metal. Aktywny system maskowania można wykorzystać do ukrycia pobliskich jednostek.

### Nowości



**CZÓŁG PRZYSZŁOŚCI X1:** Najwyższe osiągnięcie naukowców FutureTech – pojazd wyposażony w zagłuszacze neutronowe, które doszczętnie niszczą cel i wszystko, co tylko znajduje się w jego pobliżu, a także w promień śmierci, który wcale nie otrzymał tej nazwy na wyrost.



**DZIAŁO ATENA:** Atena dysponuje łącznością z laserami zamontowanymi na satelitach orbitalnych. Po oznaczeniu celów jest w stanie sprowadzić na nie niezwykle widowiskowy i niszczycielski deszcz ognia. Satelity są także w stanie na krótki czas osłonić Atenę przed atakiem.



**POSZUKIWACZ:** Ten nierzucający się w oczy pojazd umożliwia funkcjonowanie sił Aliantów. Poszukiwacze niestrudzenie gromadzą rudę i dostarczają ją do przetworzenia. Mogą się także przekształcić w samowystarczalne posterunki, które umożliwiają rozbudowę baz.



**POJAZD KONSTRUKCYJNY MCV:** Pojazdy konstrukcyjne MCV są wszechstronnymi i niezwykle wytrzymałymi amfibiami. Mają kluczowe znaczenie dla wznoszenia wysuniętych baz, gromadzenia surowców, produkowania pojazdów wsparcia i szkolenia żołnierzy Aliantów. Zapewnienie ochrony MCV to dla dowódcy sprawa najwyższej wagi.



## JEDNOSTKI POWIETRZNE



**MŚCICIEL:** Bombowce średniego zasięgu przeznaczone do przeprowadzania uderzeń taktycznych na siły naziemne za pomocą dwóch, naprowadzanych laserowo bomb.



**KRIOKOPTER:** Lekki eksperymentalny śmigłowiec uzbrojony w najnowsze osiągnięcia na polu broni obezwładniającej. Jego podstawowe uzbrojenie stanowi promień zamrażający. W specjalnych sytuacjach przydaje się także imponujący promień zmniejszający.



**MYŚLIWIEC APOLLO:** Myśliwiec przechwytyjący uzbrojony w broń promienistą, rozwijający prędkość 3 machów. Za sterami takich maszyn zasiadają tylko najlepsi piloci Aliantów.

**Nowość!**



**SAMOLOT WSPARCIA ZWIASTUN:** Samoloty typu Zwiastun w walce robią tylko dwie rzeczy: krążą nad celem i zasypują go niekończącym się strumieniem pocisków z karabinów i dział.



**BOMBOWIEC STULECIA:** Te wytrzymałe maszyny są produkowane w U.S.A. Są w stanie przeprowadzić nalot dywanowy i dosłownie zrównać z ziemią obiekt przeciwnika, a następnie zrzucić spadochroniarzy, aby dokończyli dzieła.

## FLOTA



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



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



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



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

# BUDYNKI



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



**OBÓZ SZKOLENIOWY:** Centrum szkoleniowe piechoty Aliantów, zwierząt, szpiegów i specjalistów.



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



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



**PORT MORSKI:** W portach morskich buduje się flotę, która ma opanować morza i oceany.



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



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



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



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



**WIEŻYCZKA ZE SPRZĘŻONYMI DZIAŁKAMI:** Podstawowy system obrony bazy. Po wprowadzeniu piechoty do takiej wieżyczki, jej broń zmienia się w zależności od uzbrojenia żołnierzy.



**WIEŻA WIDMOWA:** Zaawansowany system obrony bazy, wyposażony w widmowe działło rozpraszające, podobne do armat montowanych w czołgach typu Miraż.



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



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



**MUR FORTECY:** Najbardziej podstawowy system obrony. Każdy zakup udostępni dwie sekcje muru. Gdy umieścisz dwie sekcje muru w niewielkiej odległości na prostym odcinku, zostaną automatycznie połączone.

## SOWIECI PIECHOTA



**NIEDŹWIEDZIE BOJOWE:** Te urodzone w niewoli zwierzęta zostały przeszkolone do walki i zadań zwiadowczych. Pod ciosami pazurów i od wzmocnionych za pomocą technologii ryków sowieckich niedźwiedzi bojowych padło już wielu wrogów.



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

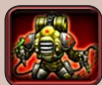


**POBOROWY:** Poborowym brakuje wykształcenia, ale za sprawą warunkowania psychologicznego i solidnej dawki propagandy ruszają do boju z niezwykłym zapałem. W walce posługują się karabinkami szturmowymi i koktajlami Mołotowa.



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

### Nowość



**PUSTOSZYCIEL:** Dzielni, bezżębni i pozbawieni owłosienia żołnierze, którzy nie boją się ani wroga, ani swej skażonej broni: miotacza, który rozpyla radioaktywny żel oraz hałaśliwego karabinu, który zmniejsza odporność przeciwnika na rozpylaną substancję.





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



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

## POJAZDY



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

### Nowości

**MOTOMOŹDZIERZ:** Najbardziej śmiali bohaterowie Związku Radzieckiego ruszają do walki motomoździerzami i zasypują wroga koktajlami Mołotowa oraz granatami.



**SIERP:** Maszyny kroczące, opracowane pierwotnie do tłumienia buntów. Wciąż doskonale sprawdzają się przy realizacji tego typu zadań, a dodatkowo w drodze do celu są w stanie przeskakiwać nad różnymi przeszkodami.

### Nowości

**ŻNIWIARZ:** Żniwiarz to pojazd oparty na wczesnej wersji Sierpa, wyposażonego w funkcję skoku. Sowieccy inżynierowie zaprojektowali jego nogi w taki sposób, aby łamały się podczas lądowania, dzięki czemu zmienia się w niezwykle użyteczną wieżyczkę wystrzeliwującą granaty.



### Nowości

**ROZGNIATACZ:** Niezwykle wytrzymały Rozgniatacz może poruszać się zarówno po lądzie, jak i po wodzie. Miałby wszystkie jednostki piechoty i pojazdy – a nawet niektóre budynki – jakie staną mu na drodze. Zwiększenie prędkości sprawia, że nawet ucieczka na nic się nie zda.



**CZOŁG MŁOT:** Symbol sowieckiej potęgi, czołg uzbrojony w potężną, gładkolufową armatę 85mm i promień wysysający, który pozbawia z wrogów żywotności i siły uzbrojenia, wzmacniając potencjał ofensywny Młota.



**CZOŁG APOKALIPSA:** Sowiecki zwiastun śmierci. Potężne (i bardzo powolne) czołgi Apokalipsa zasługują na swoją nazwę już dzięki dwóm armatom 125mm, ale jakby ich było mało dysponują także magnetycznym chwytakiem, który pozwala łąpać szybszych przeciwników i wciągać ich pod gąsienice.



**WYRZUTNIA RAKIET V4:** Mobilna wyrzutnia raket V4 wyrzeliwuje potężne pociski balistyczne dalekiego zasięgu, które są w stanie zniszczyć niemal każdy cel, albo rozszarpać się na wiązkę granatów moździerzowych i razić cele na znacznym obszarze. V4 nie może strzelać w ruchu i z tego powodu kiepsko nadaje się na broń liniową.



**SPUTNIK:** Sputnik to mniejszy, tańszy odpowiednik pojazdu MCV, efekt uboczny nieudanego programu budowy sondy orbitalnej. Teraz specjalizuje się w budowie posterunków nasłuchowych, które można rozbudować w wysunięte bazy.



**POJAZD WYDOBYWCZY:** Pojazdy wydobywcze dysponują mocnym pancerzem, ale nie są specjalnie skomplikowane. Nie przeszkadza im to jednak w gromadzeniu i transportowaniu Rudy.



**POJAZD KONSTRUKCYJNY MCV:** Sowiecki MCV od dawna jest narzędziem, które pozwala armii zajmować nowe terytoria, pod najróżniejszymi pretekstami. Rozważni dowódcy zawsze wysyłają im do „ochrony” potężną eskortę złożoną z jednostek bojowych. W każdej napaści ze strony Sowietów wśród jednostek uderzeniowych znajduje się MCV.

## JEDNOSTKI POWIETRZNE



**DWUWIRNIKOWIEC:** Dwuwirnikowy śmigłowiec szturmowy często bywa wykorzystywany do koszenia piechoty wroga lub sowieckich dezertków... a czasami jednych i drugich. Pojazd jest uzbrojony w poczwórnie sprzężone wyrzutnie raket i podwójnie sprzężone karabiny maszynowe. Dodatkowo jest w stanie przewozić piechotę lub żołd.



**MYŚLIWIEC MIG:** MIG jest symbolem potęgi sowieckiego lotnictwa. To szybki myśliwiec przechwytyjący, który jest w stanie pełnić służbę w powietrzu przez bardzo długi czas, głównie za sprawą uzbrojenia, jakie stanowią pociski rakietowe typu-M. MiGi cieszą się zasłużoną reputacją maszyn, które dominują na niebie.



**STEROWIEC KIROW:** Te sterowce bojowe są dumą sowieckich sił zbrojnych. Mogą dostarczyć setki ciężkich bomb w każde miejsce na świecie i zrównać je z ziemią. Kirowy są niezwykle powolne, ale kosztem naruszenia struktury nośnej mogą na krótki czas gwałtownie przyspieszyć.

## FLOTA



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



**TRANSPORTOWIEC ROPUCHA:** Amfibie transportowe wyposażone w unikalny system desantowy: żołnierze piechoty są wyrzeleni z armaty zapewniającej relatywnie wysoką celność. W ten sposób żołnierze mogą szybko nawiązać kontakt bojowy z wrogiem i korzystać ze wsparcia działka przeciwlotniczego montowanego na transporterze.



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



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

## BUDYNKI



**PLAC BUDOWY:** Wspaniałe sowieckie place budowy pozwalają wznosić różne przydatne budynki, które umożliwiają radzieckim wojskom działać w terenie i zdobywać nowe obszary.



**KOSZARY:** Surowy trening, jaki odbywa się w koszarach pozwala przemienić bezwartościowych chłopów i przestępców w budzącą grozę, a zarazem taną piechotę.



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



**FABRYKA WOJENNA:** Z linii montażowych fabryki wojennej zjeżdżają samobieżne działa, wyrzutnie rakiet, sondy grozy i czołgi.



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



**LOTNISKO:** Radzieccy piloci panują w niebiosach dzięki potężnym samolotom, które w ogromnej liczbie są budowane na lotniskach.



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





**POSTERUNEK:** Dzięki posterunkom sowiecka ekspansja może postępować szybciej.



**SUPER REAKTOR:** Super reaktor to niezrównane źródło energii. Zasilą liczne budynki i udostępnia nowe technologie. Jest jednak dość niestabilny. W przypadku jego zniszczenia, mało kto ma szansę na przetrwanie.



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



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



**DZIAŁKO PRZECIWOLOTNICZE:** Standardowy system obrony bazy. Działka przeciwlotnicze dbają, aby sowieckie niebo było wolne od pojazdów wroga.



**DZIAŁKO STRAŻNICZE:** Działka przeciwlotnicze strzegą nieba, natomiast działka strażnicze pilnują, aby sowieckiej ziemi nie plugawili swymi butami żołnierze Aliantów i Cesarstwa.



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



**ŻELAZNA KURTyna:** Ta superbroń chroni obywateli, sprawiając, że na pewien czas staną się całkowicie niewrażliwi na ataki przeciwnika.



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



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

# CESARSTWO WSCHODZĄCEGO SŁOŃCA

## PIECHOTA



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



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



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



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



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



**RAKietowy ANIOŁ:** Zaszczyty i honory walki nie są przeznaczone dla kobiet. Chyba, że to niewyżyte dziewczęta ubrane w najnowocześniejsze kombinezony bojowe, uzbrojone w paraliżujące bicz i wyrzutnie rakiet, które niszczą wszystko, co tylko stanie im na drodze. Takie właśnie są rakiety anioły.

### Nowości



**ŁUCZNICZKA:** Łuczniczki łączą prawną sztukę *kyudo*, z bronią wykonaną z wykorzystaniem najnowszych materiałów. Potrafią zestrzeliwać pojazdy latające, albo zasypać cele na ziemi deszczem strzał.



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

## POJAZDY



**MECHA TENGU:** Mecha Tengu to pojazd latający spełniający dwa zadania. Może dowolnie przełączać się pomiędzy konfiguracją odrzutowca Tengu i Mecha Tengu, dzięki czemu piloci mogą z równą łatwością atakować zarówno cele w powietrzu, jak i na ziemi za pomocą szybkostrzelnego działka 20mm.



**TRANSPORTER SZPIEGOWSKI:** Do szybkiego i bezpiecznego przewożenia niewielkich żołnierzy, naukowcy cesarscy opracowali takie transportowe amfibie, które mogą się maskować jako inne obiekty lub nawet pojazdy wroga.



**CZOŁG TSUNAMI:** Takie czołgi stanowią podstawę wojsk pancernych Cesarstwa. W razie konieczności mogą się przekształcić w amfibie. Ich uzbrojenie stanowi armata przeciwpancerna, słabsza niż w przypadku innych czołgów. Specjalne nanodeflektory są jednak w stanie wytrzymać większość ataków.



**SZTURMOWIEC-VX:** VX jest przeciwieństwem Tengu - może błyskawicznie przełączać się pomiędzy konfiguracją maszyny kroczącej do zwalczania pojazdów latających i śmigłowcem szturmowym, który ogniem rakiet niszczy wrogów Cesarza.

### Nowości



**STALOWY RONIN:** Stalowy ronin to szybkobieżny robot uzbrojony w niezwykle potężną głewię laserową, którą tnę wrogów. Następnie tworzy fale wybuchowej energii, aby nie zdołali ująć zagładzie.



**KRÓL ONI:** Mało kto zdoła przetrwać ogień z miotaczy promienistych, umieszczonych w oczach Króla Oni, olbrzymiego robota - strażnika cesarstwa. Bez względu na to czy miażdży w potężnych ramionach czołgi, czy topi całe armie, Król Oni zawsze w pełni zasługuje na swą demoniczną nazwę.



**ARTYLERIA FALOWA:** Takie samobieżne haubice nie wystrzeliwiają tradycyjnych pocisków, ale korzystają z niszczycielskich strumieni cząstek, które kilkoma celnymi trafieniami są w stanie zniszczyć nawet fortece. A jeśli przed oddaniem strzału broń zostanie w pełni naładowana, to efekt będzie znacznie potężniejszy.



**POJAZD WYDOBYWCZY:** Opancerzony pojazd wydobywczy przeznaczony do szybkiego gromadzenia surowców, które są niezbędne do produkcji sił zbrojnych Cesarstwa. Dodatkowo są one wyposażone w niewielkie, ale skuteczne, rozkładane działka.



**POJAZD KONSTRUKCYJNY MCV:** Zbudowany na bazie sowieckiego wzoru, cesarski MCV działa praktycznie w ten sam sposób - pozwala zbudować wysuniętą bazę i powiększyć strefę wpływów Cesarza.



**NANORDZEŃ:** Nanordzenie to prawdziwe cuda współczesnej technologii. Te urządzenia mają wielkości ciężarówky, mogą poruszać się w każdym terenie i w ciągu kilku sekund są w stanie przekształcić się w ogromny budynek wojskowy. Dzięki nim siły cesarskie są w stanie szybko i skutecznie przejmować nowe terytoria.



## FLOTA



**MINIATUROWA ŁÓDŻ PODWODNA YARI:** Lekkie łodzie podwodne obsługiwane przez dwóch marynarzy i przeznaczone głównie do działań rozpoznawczych, wyposażone w torpedy. Ich najlepszą bronią jest jednak gotowość załogi do przeprowadzenia samobójczego ataku *kamikaze* na okręt wroga.



**SKRZYDŁO MORSKIE:** Skrzydło morskie to szybki i zwrotny bombowiec, który może się przekształcić w okręt podwodny. Pojazd jest uzbrojony w pociski Aozora, które także spełniają dwa zadania, niszcząc cele z powietrza i spod wody.



**KRĄŻOWNIK NAGINATA:** Krążowniki Naginata służą do niszczenia okrętów. Zwykle zbliżają się do ofiar z ogromną szybkością, a następnie odpalają salwę torped, niszcząc kilka celów, zanim ktokolwiek zdąży zareagować.



**PANCERNIK SZOGUN:** Dostojny okręt flagowy Cesarstwa. Pełni zarówno funkcje reprezentacyjne, jak i bojowe. Szogun jest bronią masowej zagłady, ostrzeliwuje linie wybrzeża nie pozostawiając nawet kamienia na kamieniu. Pancerniki Szogun zawsze mają silną eskortę i po żadnej bitwie w historii nie wymagały nawet drobnych napraw.

**Nowości**



**GIGAFORTECA:** Gigaforteca *Cesarska Perła* wprost zapiera dech w piersiach swym rozmiarem i zakresem zdolności. Może przekształcić się z pływającego cudu w latającą platformę artyleryjską, która przesłania swym ogromem słońce. Zaawansowane systemy rakietowe i artylerii konwencjonalnej sprawiają, że ten elegancki okręt będzie ostatnią rzeczą, jaką dane będzie ujrzyć wrogom Cesarza.

## BUDYNKI



**PLAC BUDOWY:** Cesarski odpowiednik znanego z Zachodu placu budowy dysponuje unikalną cechą: ma możliwość tworzenia nanordzeni, które umożliwiają błyskawiczną ekspansję na nowe tereny.



**BŁYSKAWICZNE DOJO:** Chętni poddani Yoshiro przechodzą rygorystyczne szkolenie w błyskawicznym dojo i opuszczają je jako żołnierze, którzy nie znają strachu.



**BŁYSKAWICZNY GENERATOR:** Zaawansowana technologia wymaga znacznej mocy. Dostarczają jej błyskawiczne generatory.



**HANGAR MECHÓW:** Znakomici technicy w hangarach mechów budują całe floty mechów bojowych. Wiele z nich może przyjmować postać latającą.



**CESARSKIE DOKI:** Panowanie nad oceanami zaczyna się cesarskich dokach, gdzie powstają imponujące pojazdy nawodne (oraz latające).



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



**GŁÓWNY KOMPUTER NANOTECHNICZNY:** Główny komputer nanotechniczny stanowi ukoronowanie przewagi technologicznej cesarstwa. Dzięki niemu możliwe jest ulepszenie wszystkich jednostek i całości uzbrojenia do maksymalnego poziomu.



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



**WIEŻA FAŁOWA:** Promienie wystrzeliwane przez wieże falowe są w stanie przeciąć na pół każdego wroga, który będzie na tyle głupi, aby zaatakować wysuniętą bazę cesarstwa.



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



**PSIONICZNY DECYMATOR:** Na rozkaz Cesarza uwolniona zostaje straszliwa moc psionicznego decymatora, który całkowicie niszczy wroga, jego pojazdy i bazy.



**MUR FORTECY:** Wspaniałe dzieło architektury i doskonały system obrony. Mury wznosi się segmentami w harmonii z naturą.

# PORADY DOTYCZĄCE WYDAJNOŚCI

## PROBLEMY PODCZAS GRY

- ★ Upewnij się, że Twój komputer spełnia minimalne wymagania systemowe gry, oraz że posiadasz zainstalowane najnowsze sterowniki karty graficznej i karty dźwiękowej: Jeśli posiadasz kartę graficzną NVIDIA, odwiedź [www.nvidia.pl](http://www.nvidia.pl), aby pobrać sterowniki. Jeśli posiadasz kartę graficzną ATI, odwiedź [www.amd.com/pl-pl/](http://www.amd.com/pl-pl/), aby pobrać sterowniki.

## OGÓLNE WSKAZÓWKI PRZY ROZWIĄZYWANIU PROBLEMÓW

- ★ Jeśli gra działa powoli, spróbuj zmienić niektóre ustawienia dźwięku i grafiki w menu opcji gry. Zmniejszenie rozdzielczości ekranu umożliwia zwykle zwiększenie wydajności gry.
- ★ W celu uzyskania optymalnej wydajności możesz wyłączyć inne aplikacje działające w tle (z wyjątkiem EA Download Managera, jeśli jego działanie jest wymagane) bądź program antywirusowy.

## PROBLEMY Z WYDAJNOŚCIĄ PODCZAS GRY W INTERNECIE

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

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

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

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

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

## CENTRUM POMOCY

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

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

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

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

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

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



## CENTRUM POMOCY EA W INTERNECIE

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

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

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

## KONTAKT Z CENTRUM POMOCY

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

**Telefon: +48 22 397 44 33**

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

**[pomoc\\_techiczna@ea.com](mailto:pomoc_techiczna@ea.com)**

Koszt połączenia naliczany jest zgodnie z obowiązującym cennikiem operatora telefonicznego.

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

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

# AUTORZY GRY COMMAND & CONQUER RED ALERT 3: POWSTANIE

## WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS

## PRODUKT ELECTRONIC ARTS LOS ANGELES

### Starszy producent

Amer Ajami

### Dyrektor ds. rozwoju projektu

Gary Stead

### Główny projektant

Jasen Torres

### Kierownicy artystyczni

Matt J. Britton

Mike Colonnese

### Reżyser dźwięku

Nick Laviers

### Producent fabuły i filmów

Mical Pedriana

### Producent

Greg Kasavin

### Kierownik ds. opracowania

powłoki i IU

Brandon Rose

### Kierownik ds. opracowania projektu

Ofer Estline

### Kierownik ds. opracowania filmów

Harry Jarvis

### Kierownik ds. opracowania grafiki

Sean O'Hara

### Dyrektor techniczny RTS

Zak Phelps

### Główny programista

Austin Ellis

### Główny programista ds. grafiki

Lutz Latta

### Główny programista ds. zarządzania konfiguracją

Andy McDonald

### Kierownik ds. animacji

Adam McCarthy

### Główny grafik efektów wizualnych

Michael Jones

### PROJEKT GRY

#### Projektanci gry

Adam „Goblyn” Davis

Amir Rao

Scott C. Smith

Jeff Stewart

Kevin White

#### Projekt i programowanie SI

Gavin Simon

### Mapy do potyczek i opracowanie równowagi

Jeremy Feasel

### PROGRAMOWANIE

#### Programiści systemu

Mitchell Fisher

Charles Knowlton

Michael Schwartz

#### Programiści rozgrywki

Kip Hendricks

Gavin Jenkins

Tom Preisner

#### Programista ds. projektowania

John Machin

#### Programowanie SI

Michael Braley

Andrew Garrett

#### Inżynier dźwięku

Michael Kron

### Programiści interfejsu użytkownika

John Chin

Curtis S. Cooper

Scott Fallier

Michael J. Goodwin

Michael Kuehl

David Richey

Nick Silva

Laurence Tietz

### Programiści Globant

Emiliano Beronich

Damian Hernaez

Bernardo Hoppe

Jeronimo Saez

### GRAFIKA

#### Główny animator

Michael Laygo

#### Opracowanie modeli

Huy Dinh

Tse-Cheng Lo

Chance Rowe

#### Graficy środowiska

Charles Jacobi

Laureen LaFave

Wil Panganiban

Phelicia Ramlogan

#### Grafik interfejsu użytkownika

Andrey Kazmin

#### Grafik efektów wizualnych

Casey Robinson

#### Graficy techniczni

Fernando Castillo

Mat Hale

Matt Intrieri

Tim Jones

#### Graficy koncepcyjni

Patrick Faulwetter

TJ Frame

Kenrick Leung

Greg Luzniak

Anthony Pereira

#### Dodatkowe grafiki

Glenda Novotny

Virtuous

Virus Studios

### PRODUKCJA I OPRACOWANIE

#### Zastępcy producentów

Matthew Ott

Keith Schaefer

### **Menadżer ds. społeczności**

Aaron Kaufman

### **Menadżer projektu studia**

Bobby Moldavon

### **Kierownictwo nad opracowaniem**

Wes Eckhart

### **Dodatkowe kierownictwo techniczne**

Wei Shoong Teh

### **DŹWIĘK**

#### **Starszy projektant dźwięku**

Evan T. Chen

#### **Projektanci dźwięku**

Sam Bird

Erik Kraber

Jeff Wilson

#### **Kierownictwo ds. dialogów i opracowania dźwięku**

David Fries

#### **Edycja dialogów i opracowanie dźwięku**

Leilani Ramirez

#### **Edycja dialogów**

Pete Scaturro

#### **Studio nagrań**

POP Sound

#### **Inżynier nagrań**

Michael Miller

#### **Nagrania**

Courtney Bishop

### **FILMY**

### **ZESPÓŁ EALA**

#### **Dyrektor ds. filmów**

Richard Winn Taylor II

#### **Producent**

Nina Dobner

#### **Nadzór nad postprodukcją**

Benjamin Hopkins

#### **Nadzór nad efektami wizualnymi**

KaTai Tang

#### **Scenariusz**

Harris Orkin

#### **Montaż filmów**

Stuart Allison

### **Asystent montażyści**

Joshua E. Basche

### **Animacja/renderowanie 3W**

Sangwoo Hong

### **Projekt dźwięku**

Edward Cerrato

### **OBSADA**

#### **Główne postacie**

Gemma Atkinson

Jon Bradford

Vic Chao

Julia Ling

Malcolm McDowell

Ivana Milicevic

Jodi O'Keefe

Holly Valance

Ron Yuan

#### **Dowódcy**

Moran Atias

Jamie Chung

Greg Ellis

Gene Farber

Ric Flair

Louise Griffiths

Bruce A. Locke

Dimitry Diaczenko

Jack J. Yang

#### **Produkcja**

Beach House Films, Producenci wykonawczy: Dave oraz Patti Coulter

#### **Producent Beach House**

Dona Shine

#### **Kierownik zdjęć**

Rich Schaefer

#### **Opracowanie planu i produkcji**

Cherie Baker

#### **Dekorator planu**

John Kelly

#### **Kostiumy**

Poppy Canon-Reese

#### **Zdjęcia**

Kevin Lynch

#### **Zespół „Na planie”**

Brett Brooke

Justin Lubin

Ron Siegel

### **Menadżer ds. aktorów**

Marci Galea

### **Koordynacja aktorów**

Emily Clark

### **EFEKTY WIZUALNE**

#### **HOLLYWOOD-DI**

#### **Kierownik DI**

Neil Smith

#### **Specjalista ds. kolorów DI**

Aaron Peak

### **DUBBING**

#### **Głosów użyczyli**

Steve Blum

Zach Hanks

April Hong

Nolan North

Phil Proctor

David Sheinkopf

Dave Wittenberg

### **MUZYKA**

#### **Muzyka skomponowana przez:**

James Hannigan

Frank Klepacki

Timothy Michael Wynn

#### **Wokaliści**

Emiko Morimoto

Satomi Morimoto

Miriam Stockley

Tamara Zivadinovic

#### **Inżynierowie dźwięku i nagrań**

Rod Houison

Dave Moore

Jeff Vaughan

### **PRODUKCJA**

#### **ZEWNĘTRZNA**

#### **Dyrektor ds. rozwoju**

Kate Bigel

#### **Menadżer projektu**

Armando Castillo

### **TESTY**

#### **Starszy dyrektor ds. KJ**

Dave Steele

#### **Starszy menadżer ds. KJ**

Darren Merritt

#### **Starszy kierownik projektu**

Sean Shimoda



## **Starszy kierownik ds. testów**

Robert Tzong

## **Kierownictwo KJ**

Jonathan Landis

Kirk Nedreberg

David L. Pelayo

Nathan Stumpf

Ben Turner

## **Programista KJ**

Steve Hoey

## **Programista automatyzacji KJ**

Zach Fake

## **Testerzy KJ**

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

## **Kierownictwo testów zgodności**

Paul John Jochico

## **Testerzy zgodności**

Darryl Austin

Jason Jacoby

## **Menadżer programu Globant**

Lisandro Dorfman

## **Nadzór nad testami Globant**

Matias Pedretti

## **Starszy kierownik testów Globant**

Hernan Lauria

## **Asystenci starszego kierownika testów Globant**

Pablo Leiboff

Juan Manuel Pereda

Barbara Spampinato

## **Testerzy KJ 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**

## **LOKALIZACJA**

## **Menadżer lokalizacji**

Joel Börjel

## **LOKALIZACJA I**

## **INTEGRACJA NA EUROPE**

## **Produkcja lokalizacji**

Stefano Gambaro

Iina Sainio Kyllikki

## **Koordynacja lokalizacji**

Torben Andersen

Mathieu Donsimoni

Marcel Elsner

Alexander Faißt

Marcin Król

Stefano Mozzi

Mária Nagy

Jan Staniček

Anna Tomala

Ana Esther Rodriguez

Pavel Rutski

Thomas Tönnfält

## **Programowanie lokalizacji**

Iñigo Bermejo

Oscar Foley Praderas

Felipe González López

Daniel Gutiérrez Martínez

Jose Pablo Hernandez Cano

Ignacio Rodríguez Rodríguez

## **Zespół lokalizacyjny**

Eugene Bogdanow

Israel Delgado

Blażej Domański

Federico Franzoni

Akos Mikola

Petr Szyпка

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

## **LOKALIZACJA I**

## **INTEGRACJA NA AZJĘ**

## **Międzynarodowy menadżer projektu**

Kah Hui Teo

## **Produkcja lokalizacji**

Jason Chen

Krispol Jaijongrak

Wade Lim

## **Koordynacja lokalizacji**

Yun Yue Lim

## **Zespół lokalizacyjny**

Oh Hyung Kwon

Pawatpong Nildam

Boom Park

Jazz Wang

Clifford Wu

## **Kierownictwo testów KJ**

Yaoxian Wang

## **Testerzy KJ**

Shaun Chew

Norman Mah

Terence Teng

Choon Heok Wee

## **MARKETING ORAZ PUBLIC RELATIONS**

### **AMERYKA PÓŁNOCNA ORAZ CAŁY ŚWIAT**

#### **Starszy globalny menadżer produktu**

David S. Silverman

#### **Asystent menadżera produktu**

Bryce Yang

#### **Menadżer ds. PR na cały świat**

Andrew H. Wong

#### **Menadżer ds. reklamy**

Alonso M. Velasco

#### **Asystent ds. marketingu**

Nicholas Clifford

#### **Starszy wydawca**

Kerstin Müller

#### **Główny montażyista filmów marketingowych**

Chase Boyajian

#### **Montażyista filmów marketingowych**

Neel Upadhye

#### **Asystent montażyisty filmów marketingowych**

Jackson Lanzing

#### **Dyrektor ds. obsady, Telewizja Command & Conquer**

Derek C. Schoeni

#### **Dyrektor, zatwierdzanie IP**

Sue Garfield

### **PRZYGOTOWANIE OPAKOWANIA MENADŻER KONTA**

John Burns

#### **Dyrektor kreatywny**

Holden Hume

#### **Redaktor zarządzający grupy**

Dan Davis

### **MUZYKA**

#### **Ogólnoswiatowy dyrektor ds. muzyki**

Steve Schnur

## **MIĘDZYNARODOWY MARKETING ORAZ PR**

#### **Menadżer ds. produktu, Europa**

Chris Brown

#### **Międzynarodowy koordynator PR**

Alana Logan

#### **Menadżer ds. produktu, WB**

Will Graham

#### **Menadżer ds. PR, WB**

Jonathan Goddard

#### **Menadżer ds. produktu, Niemcy**

Volker Prott

#### **Menadżer ds. marketingu, Rosja**

Inna Szewczenko

#### **Menadżer ds. PR, Rosja**

Walentyna Złobina

#### **Menadżer ds. krajowych, Rosja**

Tony Watkins

#### **Menadżer ds. produktu, Holandia**

Ferry Brands

#### **Menadżer ds. produktu, Hiszpania**

Juan Larrauri

#### **Menadżer ds. PR, Hiszpania**

Jose Valero

#### **Starszy Menadżer ds. produktu, Włochy**

Daniele Siciliano

#### **Menadżer ds. produktu, Włochy**

Luciana Stella Boscaratto

#### **Menadżer ds. produktu, Francja**

Jérôme Austin

#### **Menadżer ds. produktu, Brazylia**

Ian de Freitas

#### **Menadżer ds. PR i promocji, Węgry**

Tamás Kovács

#### **Menadżer ds. produktu, Belgia**

Veerle De Taeye

#### **Menadżer ds. produktu, Szwecja**

Martin Nordenhem

#### **Menadżer ds. produktu, Australia**

Paul Hellmrich

#### **Menadżer ds. marketingu i PR, Nowa Zelandia**

Jemma Glancy

#### **Menadżer produktu, Republika Południowej Afryki**

Ralph Spinks

#### **Starszy menadżer, Republika Południowej Afryki**

Chris Gatherer

#### **Menadżer ds. marketingu, Indie**

Yashdeep Bali

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

Ten produkt zawiera technologię użytą na licencji firmy On2 Technologies, Inc. On2 technology © 2003 On2 Technologies, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Logo Smiley Face TM Smileyworld Ltd.

#### **SPECJALNE PODZIĘKOWANIA**

Dla wszystkich członków zespołu, którzy opracował grę Command & Conquer Red Alert 3.

Dla wszystkich pracowników EALA, za ich poparcie, a szczególnie dla: Michaela Verdu, Chrisa Corry'ego, Shannon Studstill, Yumi Yang, Jill Eckhart, Amy Small, Carla Hughesa, Marcela Sameka, Clive'a Downie'ego, Craiga Owensa, Jarroda Votha, Susan Otto, Mel Resonable, Brandona Lukacha, pracowników laboratorium masteringu, administracji budynków, IS&T oraz członków zespołów roboczych innych gier w EALA

A także dla wszystkich pracowników Electronic Arts, za ich poparcie, szczególnie dla następujących osób: John Riccitiello, Frank Gibeau, Nick Earl, Scott Taylor, Sharon Andrews, Louis Castle, Tammy Schachter, Mike Quigley, Działu Prawnego EA, Centralnej Grupy Rozwojowej oraz grupy wsparcia sieciowego.

Cały zespół chciałby podziękować swoim rodzinom i przyjaciółom. Bez ich pomocy stworzenie tej gry nie byłoby możliwe:

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” Dinhi; 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; Csebjia 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

Chcielibyśmy także podziękować całej społeczności Command & Conquer za niezłomne oddanie i uczucie, jakim darzą całą serię oraz za inspirację na wszystkich etapach pracy nad tą grą.

Dział marketingu i PR chce podziękować:

Noli Armstrong oraz dziewczętom z Gillespie Agency; Carlowi Braunowi; Richardowi Morganowi Fliehowi; Paulowi Heymanowi; Cam Le; Kevinowi Lynchowi; Rusowi McLaughlinowi, Nigelowi Meiojasowi; Dave’owi Meltzerowi; Volkerowi i Christel Muellerom; Scottowi Prushy; Sherlyn Soo; Matthewowi Walkerowi; Davidowi, Carol i Ellen Wongom; Elizabeth Tran Wong; Grace i Jimowi Yangom

Dołącz do nas. Widzimy więcej.





© 2009 Electronic Arts Inc. EA, logo EA, Command & Conquer oraz Red Alert są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawnych właścicieli.

WWX01606532MT