

COMMAND & CONQUER™

# RED ALERT 3

U P R I S I N G

커맨드 & 콘커 레드 얼럿 3: 업라이징



# ELECTRONIC ARTS

## 소프트웨어 최종 사용자 라이선스 계약

### EA 다운로드 매니저용

본 최종 사용자 라이선스 계약(이하, "본 계약")은 사용자와 Electronic Arts Inc. (이하, "EA" ) 간의 계약입니다. 본 계약은 본 응용 프로그램 및 관련 소프트웨어, 제품 문서 및 본 응용 프로그램을 대체하거나 보완하면서 별도의 라이선스를 통해 배포되지 않는 업데이트 및 업그레이드(이하 통칭하여, "응용 프로그램")의 사용을 규율합니다.

본 "응용 프로그램" 을 설치 또는 사용함으로써 귀하는 본 계약의 구실을 받는데 동의한 것으로 간주됩니다. 사용자가 본 계약 조건에 동의하지 않는 경우, "응용 프로그램" 을 설치하거나 사용하지 마시기 바랍니다. 사용자가 "응용 프로그램" 을 설치하는 경우, 본 계약의 계약 조건을 사용자가 모두 수용한 것으로 간주됩니다.

#### 1. 라이선스의 하역 및 사용 조건.

- A. 하역.** EA는 본 계약 및 그 부속 문서에 의거하여 비상업적인 용도로 개인을 위해 "응용 프로그램" 을 설치, 사용할 수 있는 사적이고, 비독점적인 라이선스를 귀하에게 부여합니다. 본 "응용 프로그램" 을 상업적 용도로 사용하는 것은 금지됩니다. "응용 프로그램" 또는 "응용 프로그램"의 사용권에 관한 재설치 하역, 임대, 대여, 배포 행위는 명시적으로 금지되어 있습니다. 본 라이선스의 기간은 귀하가 "응용 프로그램" 을 다운로드, 설치, 또는 사용하기 시작한 날 개시되어 (i) 귀하가 "응용 프로그램" 을 제거한 날 또는 (ii) EA가 본 계약을 해지하는 날 중 이른 시점에 종료됩니다.

- B. 사본.** 귀하는 승인된 출처로부터 "응용 프로그램"의 디지털 저작권 관리에서 허용하는 수만큼의 사본을 다운로드할 수 있습니다. 연속적인 기간 동안 다운로드할 수 있는 사본의 수는 제한될 수 있습니다. 귀하는 한 번에 하나의 "응용 프로그램" 사본만 사용할 수 있습니다. 또한 귀하는 다수의 사용자가 동시에 사용할 수 있도록 네트워크 상에서 응용 프로그램 사본을 작성하여서는 안됩니다. 귀하는 다수의 사용자가 다운로드할 수 있는 네트워크 상에서 "응용 프로그램"을 사용가능하게 해서는 안됩니다. "응용 프로그램"에 적용되는 디지털 저작권 관리에 대한 자세한 정보는 "응용 프로그램"과 함께 배포되는 이용약관을 참조하십시오. "응용 프로그램" 또는 "응용 프로그램"을 통해 배포되는 소프트웨어에 적용되는 디지털 저작권 관리 또는 기타 이용약관을 접할할 경우 귀하의 라이선스는 즉시 종료됩니다.

- C. 라이선스의 확인.** EA가 배포하는 특정 제품에 대한 라이선스의 확인을 위하여 본 "응용 프로그램"이 필요합니다. 귀하는 별도의 설치 없이 일부 혹은 모든 EA 제품에 대해 본 "응용 프로그램"이 자동적으로 라이선스권을 확인하는 것을 인정하며 이에 동의합니다. 따라서 "응용 프로그램"이나 특정 EA 제품을 사용하려면 "응용 프로그램"을 귀하의 컴퓨터에 설치하고 인터넷에 접속해 있는 상태이어야 합니다. 귀하는 "응용 프로그램"이 귀하의 컴퓨터에 관한 정보 및 응용 프로그램 사용에 관한 정보를 라이선스권 확인 및 응용 프로그램 업데이트를 위해 사용할 수 있음을 인정하고 이에 동의합니다. EA는 위 정보를 제품 및 서비스 개선에 사용할 수 있고 또한 그러한 목적으로 타인에게 공개할 수 있으나, 개인을 식별할 수 있는 정보의 형태로 공개하지 않습니다. 귀하는 또한 EA가 필요하다고 판단하는 업데이트를 "응용 프로그램"이 자동적으로 다운로드하고 설치하는데 동의합니다. 귀하는 업데이트의 이용이 가능하게됨과 동시에 기존 버전들에 대한 EA의 지원 의무가 종료될 수 있음을 인정합니다.

- D. 권리 보유 및 제한.** "응용 프로그램"은 본 계약의 조건에 따라 귀하에게 해당 라이선스권이 부여된 것이며, "응용 프로그램"이 판매된 것은 아닙니다. 본 계약에서 귀하에게 명시적으로 라이선스 권리를 부여한 경우를 제외하고 EA는 "응용 프로그램" 및 "응용 프로그램"을 통해 배포되는 모든 소프트웨어(모든 캐러터, 줄거리, 이미지, 사운드, 애니메이션, 비디오, 음악, 텍스트 포함)에 관한 모든 권리, 권한, 이익 및 관련 저작권, 상표 및 기타 지적 재산권을 보유합니다. 본 계약의 라이선스권의 범위는 "응용 프로그램"에 대한 EA 및 그 인허가자의 지적 재산권에 국한되며 기타 특허 또는 지적 재산권에 관한 권리는 포함되지 않습니다. 단, 관련법령상 허용되는 범위 내에서 "응용 프로그램"을 어떠한 방식으로든 디컴파일(decompile), 디어셈블(disassemble) 또는 프로그램 코드 역분석(reverse engineer) 하려고 시도하여서는 안되며 "응용 프로그램"을 수정, 개조, 향상시키거나 파생물을 제작할 수 없습니다. 귀하는 "응용 프로그램" 또는 "응용 프로그램"을 통해 배포되는 소프트웨어상의 정보 표시, 저작권, 기타 지적 재산권 표시를 제거, 변형하거나 불명확하게 만들어서는 안됩니다.

- 2. 데이터 사용에 대한 동의.** 귀하는 EA가 귀하의 컴퓨터(인터넷 프로토콜 주소 포함), 운영 체제, 응용 프로그램 소프트웨어 및 주변 하드웨어를 식별하는 기술 및 관련 정보를 수집, 사용, 저장 및 전송할 수 있으며, 소프트웨어 업데이트, 동적으로 제공되는 콘텐츠, 제품 지원 및 온라인 플레이를 포함한 기타 서비스 제공을 위해 주기적으로 정보를 수집할 수 있음에 동의합니다. EA는 또한 제품 및 서비스 개선을 위해 이러한 집합적 정보를, 개인을 식별할 수 없는 형태로 사용할 수 있으며, 동 데이터를 제3의 서비스 제공자와 공유할 수 있습니다. 본 조에 설명된 데이터의 수집, 사용, 저장, 전송 또는 전이를 원하지 않을 경우 "응용 프로그램"을 설치하거나 사용하지 마시기 바랍니다.

- 3. 데이터의 공개에 대한 동의.** 온라인으로 "응용 프로그램"을 사용하는 경우, EA와 그 계열회사는 귀하가 온라인으로 "응용 프로그램"을 사용하는 동안 모든 귀하가 작성해 다른 플레이어들과 공유한 콘텐츠를 식별하기 위해 게임 플레이 관련 통계 데이터(점수, 순위, 성과 등을 포함)를 수집, 사용, 저장, 전송, 공개할 수 있습니다. 귀하를 식별하는 데이터는 privacy.ea.com에 명시된 EA의 개인정보 보호정책에 따라 수집, 사용, 저장, 전송됩니다.

- 4. 해지.** 본 계약은 해지될 때까지 유효합니다. 본 계약에서 허여한 귀하의 권리는 (i) 귀하가 본 계약의 이용약관을 준수하지 않는 경우, 또는 (ii) EA가 "응용 프로그램" 지원을 중단한 경우 EA의 통지 없이 자동적으로 즉시 해지됩니다. 계약 해지 즉시 귀하는 "응용 프로그램"의 사용을 일체 중단해야 하며 귀하가 소유 또는 통제하고 있는 "응용 프로그램"의 모든 사본을 폐기해야 합니다. 계약이 EA에 의해 해지된 경우에도 법령 또는 형평법에 따라 EA가 가지는 여러 권리와 또는 구제수단은 유효합니다. 본 계약 제2조부터 제10조까지의 규정은 본 계약의 해지에 또는 계약의 종료 이후에도 그 사유와 무관하게 계속 적용됩니다.

- 5. 보증 면제.** 본 "응용 프로그램"은 관련법상 허용되는 최대 범위 내에서 모든 오류를 포함한 상태로 어떠한 보증도 없이 "현상 그대로"로 제공됩니다. 그 사용은 귀하의 단독 책임입니다. 품질 및 성능과 관련한 전적인 위험은 귀하가 부담합니다. EA 및 EA에 대한 인허가권을 부여한 제3자 또는 제6조에 한해 통칭하여, "EA")는 상품성, 품질 만족, 특정 목적에의 부합 여부, 제3자의 권리 침해 여부에 대한 묵시적 보증 및 배제경과/거래 관행, 업계의 관행으로부터 발생하는 보증을 포함한 모든 명시적, 묵시적 및 기타 보증을 보증할 수 있으며, 이를 모두 배제합니다.

EA는 "응용 프로그램"이 귀하가 하는 요건을 충족시킨다거나, "응용 프로그램"이 오류가 없거나 중단없이 작동하거나, 제3자의 소프트웨어와 호환이 가능하다는 것 "응용 프로그램"의 결함이 수정된다는 것과 같이 귀하가 "응용 프로그램"을 이용하는데 있어 방해가 없을 것이라고 보증하지 않습니다. EA 또는 EA로부터 권한을 위임받은 대리인이 구할 또는 서면으로 정보를 제공하는 경우에도 이는 보증을 하는 것은 아닙니다. 일부 관할권에서는 묵시적 보증의 배제 또는 제한, 관련 법령상 소비자 권리의 제한을 허용하지 않으므로 상기 보증의 배제 또는 제한이 귀하에게 적용되지 않을 수 있습니다.

- 6. 책임 제한.** 관련법령상 허용되는 최대한도에서 EA는 불법행위 책임 (과실로 인한 경우 포함), 계약상 책임, 법적 책임 등으로 인하여 본 계약 및 "응용 프로그램"과 관련하여 발생하는 개인적 부상, 재산 손실, 이용 상실, 대체 상품 또는 서비스의 조달 및 기타 형태의 간접 손해, 특별 손해, 부수적 손해, 결과적 손해 또는 징벌적 손해에 관하여, EA가 손해발상 가능성 여부에 대하여 고지를 받았는지 여부를 불문하고, 이에 대해 책임지지 않습니다. 일부 관할지역에서는 사망, 개인적 부상, 사기나 특정 고지, 과실행위, 특정 범형의 위반이나 부수적, 결과적 손해에 관한 법적 제한을 허용하는 경우에도 상기 책임 제한의 전부는 일부가 귀하에게 적용되지 않을 수 있습니다. 어떠한 경우에도 EA의 총 손해배상책임 (관련법상 규정된 경우를 제외하고) 사용자가 "응용 프로그램"에 대한 대가로 실제 지拂한 금액을 초과하지 않습니다.

- 7. 책임 제한은 본 계약의 중요 조항입니다.** 귀하는 본 계약의 책임 제한 규정이 본 계약의 필수 조항임에 동의합니다. 본 계약에 명시된 구제조치 등으로 그 목적을 달성하지 못한 경우에도 책임 제한 조항은 여전히 적용됩니다.

- 8. 분리적 및 효력의 유지.** 본 계약의 특정 조항이 관련 법령 하에서 유효하거나 집행 불가능한 경우 해당 조항의 나머지 부분은 본래의 조항과 최대한 가까운 효력을 나타내도록 수정될 것이며, 다른 모든 조항은 그 효력이 계속하여 유지됩니다.

- 9. 미합중국 정부의 제한적 권리.** 최종 사용자가 정부인 경우 본 조항이 적용됩니다. 본 계약과 관련해 제공되는 소프트웨어는FAR 제 2.101조, DFARS 제 252.227-7014(a)(1)조 및 DFARS 제 252.227-7015조 (기타 동위의 또는 하위기관의 유관 규정) "상업적 품목", "상업적 컴퓨터 소프트웨어" 및/또는 "상업적 컴퓨터 소프트웨어 문서"에 규정된 바와 같이 전적으로 사전 비용으로 개발된 것입니다. DFARS 제227.7202조 및 FAR 제 12.212조 및 미국 연방방에서 규정하는 범위에 따라, FAR 제52.227-19조에 규정된 최소한의 제한적 권리(기타 동위의 또는 하위 기관의 유관 규정)에 규정된 바와 같이, 미국 정부에 의한 모든 미국 정부를 위한 사용, 수정, 복제, 출시, 수정, 해설, 공개 또는 배포는 오로지 본 계약에 의해서 규율되며, 본 계약에서 명시적으로 허용되는 범위를 제외하고는 모두 금지됩니다.

- 10. 보전 처분.** 귀하는 본 계약의 위반으로 EA가 금전적 보상이 적당하지 않은, 회복 불가능한 손해를 입을 수 있으며, 이러한 경우 EA가 본 계약 또는 법률상 보유하는 구제 수단과 아울러 보전처분을 구할 수 있다는데 동의합니다.

- 11. 준거법.** 본 계약은 (법리의 충돌 또는 선택과 무관하게) 전적으로 캘리포니아 내에서 체결 및 집행되는 캘리포니아 거주민 간의 계약에 캘리포니아주법이 적용되는 것과 같이 캘리포니아주법에 따라 체결되고 통빙의 적용을 받습니다. 특정 사안에 대해 EA가 서면으로 명시적인 포기를 하거나, 해당 국가의 법령에 위반되지 않는한, 본 계약의 목적사항과 관련한 전속적 관할법원 및 제소지는 그 관할지역내에 EA의 본성이 소재하는 캘리포니아 주 법원 및 연방 법원입니다. 양 계약 당사자는 위 법원의 관할에 대해 동의하며, 송달 방법은 본 계약에 규정된 통지 방법에 따르거나 캘리포니아주법 또는 연방법에서 규정하는 방법에 따라 행해지는데 동의합니다. 계약 당사자 모두 국제 물품 매매 계약에 관한 UN 협약(1980년, 비엔나)이 본 계약 또는 본 계약과 관련해 발생하는 분쟁 또는 거래에 적용되지 않는에 동의합니다.

- 12. 수출.** 귀하는 미합중국법 및 관련 수출 통제 규정을 준수할 것이며, 위 법에 의해 수출이 금지된 국가 또는 해당 국가 국민에게 본 "응용 프로그램"을 압도하려고 할 경우 수출적으로 필요한 정부 인가를 얻고 이를 준수할 것에 동의합니다. 귀하는 관련법령상 EA와의 거래가 금지된 대상이 아님을 보증합니다.

- 13. 제3자에 대한 통지.** Adobe® Flash® Player. Copyright © 1996 – 2006 Adobe Systems Incorporated. 관련 권리를 모두 보유합니다. 미국 특허 제6,879,327호에 의거 보호됨. 미국 및 기타 국가에서 특허 출원 중임. Adobe 및 Flash는 미국 및/또는 기타 국가에서 해당 회사의 상표 또는 등록 상표입니다.

- 14. 완전 합의.** 본 계약은 "응용 프로그램"에 관한 EA 및 사용자간의 완전한 합의에 이루어, 그 목적사항에 관한 종전 또는 현재의 합의사항에 우선합니다. EA가 서명한 문서에 의하지 아니하고는 본 계약의 개정 또는 수정은 구속력이 없습니다. 계약 당사자 중 일방이 본 계약의 특정 권리나 권한의 불행사 또는 행사의 자체가 해당 권리나 권한의 포기로 간주되지 않으며, 본 계약상 어떠한 권리나 권한의 행사 또는 부분적 행사도 이따라도 이는 동 계약상 후속적 권리나 권한의 행사를 배제하지 않습니다. 본 계약과 다른 구매 조건이 상충하는 경우, 본 계약의 조건이 적용됩니다.



## 목차

게임 설치.....	1
게임 시작.....	1
게임 조작법 .....	2
게임 플레이.....	4
고급 전술.....	9
스커미시.....	10
도전과제.....	11
유리코 오메가.....	11
유닛.....	11
제품 성능 팁.....	24
기술 지원.....	24
EA KOREA 고객 지원 안내.....	25
EA KOREA 고객 지원실.....	26

커맨드 & 컨커 레드 얼럿 3: 업라이징 홈페이지: [www.redalert3.com](http://www.redalert3.com)

커맨드 & 컨커 레드 얼럿 3: 업라이징을 비롯한 다양한 게임 타이틀에 대한 보다 자세한 정보는 [www.ea.co.kr](http://www.ea.co.kr)에서 확인하실 수 있습니다.

## 게임 설치

**알림:** 시스템 요구 사항을 보려면 읽어보기 파일을 읽어 보십시오.

### 게임 설치 (EA 스토어 사용자):

**알림:** EA 제품 다운로드에 대한 더욱 많은 정보를 원하시면, [www.eastore.ea.com](http://www.eastore.ea.com) 을 방문하시고, "MORE ABOUT DIRECT DOWNLOAD" 를 클릭하세요.

EA 다운로드 매니저에 의해서 게임을 다운로드 하시려면, 설치 아이콘을 클릭하시고, 화면에 나타나는 지시 사항을 따라주시기 바랍니다.

**알림:** 게임을 이미 구매하였으나, 게임이 설치된 컴퓨터 외에 다른 컴퓨터에 설치를 원하시면, 먼저 EA 다운로드 매니저를 다운로드하고 설치하십시오. EA 다운로드 매니저에 의해서 게임을 다운로드 하시려면, EA 계정으로 로그인을 하신 뒤 목록에서 알맞은 타이틀을 선택하시고, 다운로드 버튼을 클릭하십시오.

### 게임 설치 (온라인 구매 고객):

이 게임을 구입한 온라인 스토어에서 인스톨 방법 혹은 다운로드 방법 및 다른 제품의 재설치에 대해 문의하십시오.

## 게임 시작

### 게임을 시작하려면:

Windows Vista™ 안의 게임은 시작 > 게임 메뉴에 있으며, 이전 Windows™ 버전에는 시작 > 프로그램 > 프로그램 (혹은 모든 프로그램) 메뉴에 있습니다.(EA 스토어 사용자는 EA 다운로드 관리자가 실행 중이어야 합니다.)

**알림:** Windows Vista 클래식 시작 메뉴 스타일에는, 시작 > 프로그램 > 게임 > 게임 탐색기 메뉴에 있습니다.

## 게임 조작법

다음 조작법을 익혀 당신 군대를 승리로 이끌십시오! 사용자 설정은 설정 메뉴의 단축키를 클릭하시면 됩니다.

### 일반 게임플레이

#### 일반 조작법

카메라 스크롤	방향키
빠른 스크롤	우 클릭 후 드래그
카메라 시점 회전	키패드 4/6 또는 마우스 휠 클릭 후 누르면서 드래그
카메라 확대/축소	키패드 8/2 또는 마우스 스크롤 휠 사용
카메라 시점 초기화	키패드 5 또는 마우스 휠 더블 클릭
건설기지로 이동	H 키
그룹 지정	CTRL 키 + 숫자키
그룹으로 이동	숫자키 두 번 누르기
일시 중지/작전 메뉴	ESC 키
지난 이벤트 보기	스페이스 바
웨이포인트 모드	ALT 키
판매 모드	Z 키
수리 모드	C 키
생산 건물 탭	E 키
방어 건물 탭	R 키
보병 탭	T 키
차량 탭	Y 키
항공기 탭	U 키
해상부대 탭	I 키
구성원 전환	TAB 키
구성원 역전환	SHIFT 키 + TAB 키
전술공격 모드	CTRL 키 + Z 키

#### 명령 선택

유닛 선택/건물/메뉴 열기	유닛 우 클릭 혹은 유닛 그룹이 포함되도록 선택 상자를 드래그하여 클릭.
모든 유닛 선택	Q 키
일치하는 유닛 선택	W 키 혹은 유닛 더블 클릭
전장의 일치하는 유닛 선택	W 키 두 번 누르기
추가 선택	SHIFT 키 클릭
다음 지원 유닛으로 이동	N 키
개별 유닛 선택 취소	전장 위로 SHIFT 키 클릭 혹은 선택창 우 클릭.

## 유닛 관련 명령어

유닛 이동	목표지점 우 클릭
공격	A 키, 목표지점 우 클릭
후진	D 키, 우 클릭
진영 이동	마우스 왼쪽과 오른쪽 버튼 클릭 후 드래그로 진형 배열
강제이동	G 키
강제공격	CTRL 키 + 우 클릭
유닛 분산	X 키
유닛 특수 능력 사용	F 키
정지	S 키
공격형	ALT 키 + A 키
방어형	ALT 키 + S 키
국지방어형	ALT 키 + D 키
공격중지	ALT 키 + F 키

## 기타 명령어

집결 지점 설정	구조물 선택 후 우 클릭 또는 CTRL 키 + R 키
지정 화면 설정	CTRL 키 + J 키, K 키, L 키
지정 화면 이동 단축키	J 키, K 키, L 키
HUD 전환	END 키
자정하기	SHIFT 키 + S 키
불러오기	SHIFT 키 + L 키
스크린샷	F12 키

## 전쟁은 속고 속이는 것

레닌그라드에서 거둔 연합군의 결정적인 승리는 유럽과 아시아의 군사 활동 대부분을 종식시켰다. 전쟁은 끝났지만 새로운 문제들이 생겨나기 시작했다.

이제 승자와 패자, 모두가 새로운 세계 질서를 이용하려고 은밀한 작전을 펼친다. 연합군은 힘겹게 얻은 승리를 확고히 하고자 서두른다. 소비에트 진영에 발생한 연합군의 불법실험은 소비에트를 자극했고, 패배한 독일제국은 그들 영토에 찾아온 새로운 위협에 맞서 교묘한 수로 대응한다. 독일제국의 과학자들은 한 어린 여학생을 비밀 실험을 통해 모두가 두려워할 공포의 존재로 만들어낸다.

세계에 새로운 분쟁의 바람이 불면서 한 가지는 확실해졌다. 전쟁은 끝난 것이 아니었다. 이제 또 다른 전쟁이 시작되었을 뿐이다.

## 진영

### 연합군

서방국가들의 연합은 자유세계를 수호하는 것으로 뭉쳤다. 그러나 이제 연합군은 승리가 곧 평화를 의미하지 않는다는 것, 그리고 그들 중 일부에서 상황을 어렵게 만드는 자들이 있다는 것을 깨닫기 시작했다.

### 소비에트

연합군에 패배한 후 전열을 가다듬고 있는 전체주의 국가이다. 나라가 패망했음에도 불구하고 전 세계의 공산화를 위해 징집병과 미숙한 국민들로 군을 정비하려고 애쓰고 있다.

### 독일제국

엄격한 전통과 선진 기술을 가진 역사적인 나라이다. 비록 세계를 손에 넣으려는 시도는 실패했으나 자부심 만큼은 사라지지 않았다. 희생정신으로 뭉친 전사들로 나라의 명예 회복을 꾀하고 있다.

## 게임 플레이

돌발상황에서 공격받아도 차분함을 유지하는 사령관이 필요합니다. 자원을 관리하고 군대에 무기를 공급하고 목표물 수행하는 것은 전적으로 당신에게 달렸습니다.

하지만, 잊지 마십시오. 부딪히게 될 도전과제 수준은 아주 험난합니다. 이번에는 아무 도움없이 스스로 전장을 해쳐 나가야 합니다.

**알림:** 연합군 및 독일제국 캠페인을 진행 하려면 먼저 소비에트 미션부터 끝내야 합니다.

### 난이도

쉬움 초보자에게 적합한 가벼운 단계.

중간 대다수 플레이어에게 적합한 기본 단계.

어려움 실력 증진을 원하는 플레이어들을 위한 어려운 단계.

극악(스커미시에서만 가능) 매우 어려운 초고수 단계.

## 튜토리얼

훈련 과정을 통해 기초에서 고급 조작법까지 게임의 모든 조작법을 빠르게 익힐 수 있습니다.

## 캠페인

싸우고 싶은 진영을 선택하고 길고 험난한 승리의 대장정을 떠나십시오! 소비에트 캠페인부터 시작하십시오.

## 게임 화면



### 전투 화면

건물을 짓고, 유닛에게 이동과 공격을 명령하고, 특수 능력을 사용하는 등 많은 것을 할 수 있습니다. 전투 화면은 언제나 전체 지도의 일부만을 보여줍니다.

**알림:** 캠페인 진행 중에 목표물을 쉽게 찾을 수 있도록 작전 진행 표시가 지속적으로 표시됩니다.



## 전장의 안개

각 유닛은 각자 다른 시야 범위를 가지고 있습니다. 전투 화면에 표시 되는 밝은 화면은 각 유닛의 시야 범위로 본 것입니다. 그 범위를 벗어나는 지역은 '전장의 안개' 라는 어둠의 장막으로 가려져 있으며, 이곳으로 이동하기 전에는 민간 건물과 지형의 형태만 볼 수 있습니다. 물론 이곳에 적 건물이나 병력이 숨어 있을 수도 있습니다. 전장의 안개는 당신의 유닛이 지역으로 이동할때 사라집니다.

## 미니맵

화면 오른쪽 상단에 미니맵이 있습니다. 전투 화면에서 적군 이동을 알아차리기 전에 알 수 있는 경우도 종종 있지만 어떤 적군들은 전파방해를 통해 미니맵을 볼 수 없게 합니다.



## 작전 목표 (캠페인만 해당)

ESC 키를 눌러 작전 메뉴로 가서 목표를 확인하십시오. 작전을 완수하기 위해서는 주요 목표를 모두 끝내야만 합니다. 전투 중 목표가 바뀔 수도 있다는 것을 잊지 마십시오. 추가 임무를 완수하는 것은 선택 사항이지만, 완수하면 추가 자원 또는 다른 보상을 받을 수 있습니다.

**알림:** 주요 목표를 모두 끝내면 작전은 승리로 자동 종료 됩니다. 추가 임무를 완수하려면 마지막 주요 목표를 완수하기 전에 추가 임무를 완수하십시오.

## 저장 및 불러오기

캐맨드 & 커 커 레드 얼럿 3 업그레이딩은 자동 저장 기능이 내장되어 게임 진행 및 설정이 자동 저장되며 절대 철차 없이 저장 시 예전 저장 파일에 덮어 쓰게 됩니다.

이전 저장 파일 혹은 스커미시를 불러 오려면, SHIFT 키 + L 키를 누른 후 저장된 게임 중 계속 하고 싶은 게임을 선택하십시오. 메인 메뉴에서도 게임 파일을 불러올 수 있습니다. 캠페인에서 패배하면, 이어하기를 통해 마지막 자동 저장된 곳에서 다시 플레이할 수 있습니다.

**알림:** 도전과제에는 저장 옵션이 없습니다.



WWW.REDALERT3.COM

## 게임 기본

전초기지 건설, 자원의 현명한 관리, 전략적 군사 배치에 성공 여부가 달렸습니다.

## 건물 건설

자원 채취, 군사 훈련, 차량 생산 등과 같은 많은 일에 다양한 건물이 필요합니다. 건설기지만으로 작전을 시작하는 것은 흔한 일입니다. 즉시 전초기지 건설에 착수하십시오.

건물을 건설하기 위해서는 건설기지를 선택한 뒤 화면 오른쪽에 있는 건물 메뉴에서 건설하고 싶은 건물 아이콘을 선택하십시오. 아이콘에 음영 처리된 타이머가 나타납니다. 시간이 지남에 따라 건물 건설에 필요한 자금이 빠져 나갑니다. 타이머가 끝나면 아이콘이 반짝이게 되며 그림 건물을 배치할 수 있습니다.

**알림:** 아이콘이 하색으로 나타나면 자금이 충분하지 않거나 적합한 기술이 없다는 뜻입니다.

이에 반해 소비에트는 건물을 배치한 뒤 바닥에서부터 건설합니다.

육일제국은 코어전개를 사용하여 나노코어를 전개합니다.

**알림:** 건설 도중 자금이 부족할 경우, 자금을 보충할 때까지 건설을 보류하십시오. 자금이 보충되면 건설은 자동 재개 됩니다.

## 유닛 생산

병영이나 군수공장 같은 건물을 건설해 유닛을 훈련하거나 생산할 수 있습니다.

**알림:** 유닛 생산 전에 반드시 신병 훈련소(연합군), 병영(소비에트), 조립식 수련장(육일제국)부터 지어야 합니다.

유닛 생산은 적합한 건물을 선택하거나 바로 생산건물 탭으로 가서 건설할 수 있습니다. 생산 가능한 유닛은 아이콘으로 표시됩니다. 생산하고자 하는 유닛 아이콘을 선택하십시오. 음영 처리된 타이머가 유닛 건설에 걸리는 시간을 나타냅니다.

**알림:** 생산을 시작하려면 아이콘을 반복 클릭하여 생산하려는 유닛 아이콘을 선택하십시오. 당신이 선택한 유닛 수가 아이콘 위에 표시됩니다. 유닛이 준비되면 건물에서 나와 준비가 되었음을 알립니다.

## 기지 전력 공급

기지가 정상 작동하려면 전력이 필요합니다. 기지에 구조물을 많이 추가할수록 전력이 더 많이 필요하게 됩니다. 전력이 부족한 기지는 방어 기능이 멈추게 되며 생산 속도가 현저히 낮아집니다.

건설기지가 전력 일부를 생산하고는 있지만, 충분한 전력 공급을 위해서는 반드시 발전소 (소비에트는 반응로, 육일제국은 조립식 발전기)를 건설해야 합니다. 발전소가 세워지면 전력 생산이 증가합니다.

사용 가능한 전력량 및 현재까지의 사용량을 보려면 전력 계기판을 확인하십시오.

**알림:** 소비에트의 대형 반응로는 놀라운 전력 생산량을 가지고 있으며 새 기술의 장을 열었습니다. 하지만 반응로가 파괴되면 폭발로 인해 주위 유닛 및 건물이 피해를 입을 수 있습니다.

## 자원

유닛 및 건물 건설, 업그레이드에는 자금이 필요합니다. 자금이 필요한 능력이나 행동을 선택하면, 많은 자금이 다 지급될 때까지 자금이 빠져게 됩니다.

기본 유닛과 건물 건설에 필요한 충분한 자금을 가지고 시작하게 됩니다. 전투에 승리하려면 자금을 더 확보해야만 합니다.

유닛을 생산할 때 자금이 모자라면 생산하고 있는 유닛에 필요한 자금이 모일 때까지 생산을 중단합니다.

충분한 자금 확보를 위해 광물 정제소를 건설하십시오. 광물 정제소를 지으면 광물을 자동으로 찾아내는 광물 운송차가 생기며 광물은 자금으로 전환됩니다.

광산과 광물 정제소가 가까울수록 자원을 더 빨리 모을 수 있습니다. 건설시 초록색으로 표시된 지역이 최적의 장소를 뜻합니다.

## 기술 업그레이드

고급 유닛 및 능력을 포함 다양한 기술로 많은 유닛을 업그레이드할 수 있습니다. 더욱 강력한 유닛을 만들 수 있으나 각 진영마다 기술 방식이 다릅니다.

### 연합군

연합군은 모든 기지 방어 수준을 끌어 올리는 방위청을 건설하면 주어진 건설기지나 야전 사령부 주위에 있는 모든 것은 즉시 업그레이드 합니다. 건설기지나 야전 사령부에서 “상급 보안” 업그레이드를 하십시오. 유닛 생성 구조물 반경 내에 있는 모든 것과 구조물이 생산하는 유닛 모두 업그레이드 됩니다. 그런 뒤 고급 보안으로 업그레이드해 가장 강력한 기술을 입수하십시오. 전초기지도 잊지 마십시오.

### 소비에트

업그레이드 시작을 위해 소비에트가 해야 할 일은 새롭고 더 나은 기술을 생산하는 건물을 건설하는 것입니다. 대형 반응로 추가는 반응로보다 더 많은 전력을 생산할 뿐만 아니라 고급 기술 연구 건물인 군사 연구소를 건설할 수 있게 되므로 강력한 상위 유닛을 생산할 수 있게 됩니다.

### 독일제국

독일제국의 기술은 각 건물을 기초로 하고 있습니다. 유닛 생산 건물들은 각 건물에 적합한 업그레이드 연구가 끝난 뒤 개별적으로 업그레이드 됩니다. 업그레이드 비용은 저렴하지만 무엇을 먼저 업그레이드 해야 할지 신중하게 선택해야 합니다. 최고 단계 업그레이드 비용은 결코 만만하지 않습니다.

## 특수 능력 및 상황별 공격

각 진영의 유닛은 무기 교체, 약화 효과, 다른 유닛 형태로 전환 등과 같은 고유한 특수 능력이 있습니다. 대부분의 특수 능력은 사용하는데 자금이 필요하지 않지만(자금이 소모되는 특별 능력도 있습니다), 능력을 재사용하려면 약간의 시간이 필요합니다.

★ 유닛의 특수 능력을 사용하려면 그 유닛을 선택하고 F 키를 누르거나 전투 창 오른쪽 하단에 있는 특수 능력 아이콘을 클릭하십시오.

몇몇 유닛은 상황이나 적군 유형에 따라 공격 방식을 자동으로 변경합니다. 상황별 공격은 기본 공격 아이콘이 다른형태의 아이콘으로 변경될 때 공격할 수 있습니다.

**알림:** 특수 능력 및 상황별 공격에 대한 자세한 정보는 [commandandconquer.com](http://commandandconquer.com) 을 방문하여 확인하십시오.

## 수리

건물이 적에게 타격을 받았다면 최적의 상태를 위해 다시 복구해야 합니다. 수리에는 자금이 필요하지만 파괴된 건물 자체를 다시 짓는 것만큼 들지는 않습니다.

건물을 수리하려면, 건물을 선택한 뒤 C 키를 누르십시오.

## 병력 지휘

자신의 병력이 언제 진격해야 하는지, 사수해야 할 때와 전략적 후퇴를 해야 할 때를 아는 사령관이 좋은 사령관입니다. 이런 명령을 신속하고 정확하게 내리는 사령관이 뛰어난 사령관인 것을 명심하십시오.

### 기본 이동 조작법

이동	이동시키려는 유닛(하나 또는 다수)을 선택한 뒤 전투 창에 있는 커서를 원하는 위치로 스크롤하고 위치를 클릭하십시오.
공격	유닛(하나 또는 다수)을 선택한 뒤 공격하려는 적군 유닛에 커서를 두십시오. 커서가 공격 아이콘으로 바뀌게 됩니다. 목표물을 우 클릭 하십시오.
집결지점	특정 구조물에서 생산된 모든 유닛에게 집결지점을 설정하려면 그 구조물을 선택한 뒤 원하는 위치에 우 클릭하십시오.

**알림:** 집결지점을 설정하고 나면, 새로 훈련 받은 유닛들이 바로 집결지점으로 가게 됩니다.

## 고급 명령

유닛의 기본 진형 설정은 교전 수칙을 결정 짓습니다. 진형을 바꾸려면 유닛 또는 그룹을 선택하고 각 진형에 맞는 키 명령어를 입력하십시오.

### 공격형

방어형(기본 진형)

### 국지방어형

### 공격 중지

## 유닛 레벨

아군 유닛이 적군 유닛과 건물들을 공격함에 따라 아군 유닛에게 경험치가 쌓입니다. 유닛에게 충분한 경험치가 쌓이면 진급됩니다. 베테랑 유닛이 전투 창에 특별 아이콘으로 표시되며 베테랑 유닛은 전투력이 향상됩니다.

### 베테랑

### 엘리트

### 영웅

데미지를 더 많이 입혀서 기본 유닛보다 적군 화력에 더 강합니다.

데미지를 더 많이 입혀서 베테랑 유닛보다 적군 화력에 더 강합니다.

엘리트 유닛보다 더욱 강력하고 빠른 공격 속도로 적군에게 피해를 줍니다. 적 공격에 조금 더 오래 버틸 수 있으며 비전투 시에는 자동으로 체력이 회복됩니다.

## 위협 측정기

위협 측정기는 주어진 시간에 실제 어느 정도의 위협을 겪었는지 보여줍니다. 위험도가 증가하면 당신의 살아남은 유닛들이 전투 속련도를 빨리 얻게 됩니다. 일급 비밀능력을 습득할 수 있는 보안 포인트도 빨리 습득할 수 있습니다.

## 진형 이동

병력이 충분히 확보되면 유닛을 진형으로 정리하는 것이 좋습니다. 진형 미리 보기는 병력 배치를 끝냈을 때 어떤 모습이 되는지를 자동으로 보여줍니다. 진형은 가장 느린 유닛 속도로 이동합니다.

★ 진형 이동을 하려면 왼쪽, 오른쪽 마우스 버튼을 클릭하고 유닛을 드래그하여 유닛 레이아웃을 바꾸십시오. 유닛은 자동으로 선택 지점으로 이동하며 설정된 진형으로 정렬됩니다.

**알림:** 방어형과 진형을 함께 사용하여 방어선을 구축하도록 하십시오. 진형 미리 보기와 이동 명령을 함께 할 수도 있습니다.

## 공격 이동

공격 이동 명령을 사용하면 선택된 유닛은 이동중 조우한 적군 유닛을 공격하기 위해 멈추고 전투가 끝난 후 다시 선택 지점으로 이동합니다. 적군을 만났을 때나 적 진영을 공격할 때 효과적인 방법입니다.

★ 공격 이동 명령을 사용하려면 명령 내릴 유닛을 선택한 뒤 A 키를 누르고 해당 지역 또는 유닛을 이동시키려는 종립 구조물을 우 클릭하십시오.

## 보병 주둔



민간 건물에 주둔하면 보병대를 보호하고 공격 범위를 넓혀 줍니다.

주둔지를 공격하는 적군은 주둔군이 나올 때까지 먼저 주둔 건물에 피해를 입혀야 합니다.

★ 건물에 병력을 주둔시키려면 원하는 보병 유닛을 선택한 뒤 빈 건물을 우 클릭하십시오. 군견, 군용 불곰 같은 유닛은 주둔시킬 수 없습니다.

**알림:** 유닛 중에는 주둔지 건물 내의 적군 유닛을 섬멸할 수 있는 공격 능력을 가진 유닛도 있습니다.

## 보너스 상자



보너스 상자를 열어보면 자금에서부터 회복 또는 레벨 자동 업그레이드 등과 같은 유용한 것을 획득할 수 있습니다.

★ 보너스 상자를 획득하려면 유닛을 보너스 상자가 있는 위치로 이동시키십시오.



## 고급 전술

게임의 기본을 다 익혔다면, 이제 승리를 안겨줄 전략을 생각하십시오.

### 전략적 건물 건설

전투의 승패는 적을 만나기 전에 결정되는 경우도 있습니다. 시간 대부분을 전투에 보내게 되겠지만, 게임 초반에 내린 결정이 최종 결과에 커다란 영향을 줍니다. 방어력이 뛰어난 기지를 빠르게 효과적으로 짓는 방법을 배우는 것이 첫 단계입니다.

### 목표 확인

가장 위험한 목표 또는 가장 취약한 목표의 순위를 정하십시오. 패배 일보 직전인 적군도 아군에게 상당한 피해를 줄 수 있으므로, 적의 병력을 공격하려면 연속 공격으로 적을 없애고 재빨리 적을 압도해야 합니다.

없애려는 적에게 마우스 커서를 대고 우 클릭하여 선택 유닛에게 특정 타겟에 집중하도록 명령할 수 있습니다.

### 건물 파괴

적군에 의해 건물이 파괴되려 하고 상황 진전은 기대할 수 없을 경우, 건물이 완전히 파괴되기 전에 판매를 고려해 보십시오. 많은 자금을 받을 수는 없겠지만, 파괴 보다는 유용합니다. **Z** 키를 누르면 판매할 수 있습니다.

### 기술자들의 활약

기술자들은 대부분 약한 비무장 유닛으로 적 건물을 차지한 후 적의 기술력을 아군에게 유리하게 바꿔 놓는 단 한 가지 능력을 가지고 있습니다. 뛰어난 사령관은 작전을 방해하기 위해 기술자들을 적진 뒤로 몰래 보내거나, 중립 기술 건물들을 아군 건물로 점령합니다.

잘 이용한다면 소수의 기술자들이 군 전체보다 더 많은 성과를 올릴 수 있습니다. 하지만, 보통은 적으로부터 기술자를 보호할 몇 명의 병력을 배치해야 효과가 있습니다.

**알림:** 적 건물을 점령한 후에는 즉시 판매하거나 기술자를 시켜 아군 유닛으로 전환해 적을 공격 하십시오.

### 첩보원 활용

연합군과 옥일제국의 또 다른 특수 유닛은 위장과 몸 숨기기 능력이 있는 첩보원들로서 적군을 방해하기 위해 적 건물에 잠입합니다. 첩보원과 시노비는 전장의 안개를 가로질러 적 위치에 대한 중요한 정보를 줄 수 있어 공격의 이점이 됩니다. 하지만 군용 불공, 군견, 버스트 드론은 첩보원들이 어떤 변장을 하고 있다 하더라도 냄새를 맡을 수 있다는 걸 잊지 마십시오.

### 무장 차량

탱크 및 기타 무장 차량은 측면 공격 및 전방 공격을 잘 견뎌냅니다. 이것을 이용해 아군을 안전하게 보호하십시오.

### 고급 유닛 명령

유닛은 적 유닛이 사정거리에 들어오면 스스로 발포할 정도로 새로운 상황에 대해 알아서 반응합니다. 하지만, 좀 더 복잡한 전술을 사용하려면 명령이 필요합니다.

### 공격

공격 명령을 받으면, 선택 유닛은 적군 유닛 공격 또는 기지를 방어하기 위해 정해진 목표 지점으로 가는 도중 멈춥니다. 적군을 만나거나 적 기지를 쓸어버리는 데 효과적인 방법입니다.

★ 공격 명령을 내리려면, 원하는 유닛을 선택한 다음, **A** 키를 누르고 유닛을 이동시키려는 지역을 우 클릭하십시오.

**알림:** 특정 중립 구조물을 우 클릭하여 강제 공격할 수도 있습니다.

### 후진

후진 명령을 받으면, 선택 유닛은 목표 지점을 향해 뒤로 움직이게 됩니다. 이렇게 하면 방어력이 높은 전면이 적을 마주하고 있는 동안 전략적 후퇴를 할 수 있습니다.

후진 명령을 내리려면, 원하는 유닛을 선택한 다음 **D** 키를 누르면서 우 클릭하십시오.

### 강제공격

강제공격 명령을 받은 유닛은 목표를 향해 자동 발사합니다. 트인 공간에서 위치를 사수할 때 사용하십시오.

강제공격 명령을 내리려면, 원하는 유닛을 선택한 다음 **CTRL** 키를 누르면서 우 클릭하십시오.

### 웨이포인트 모드

원하는 순서대로 아군 유닛에게 명령을 내려, 적 유닛을 차례로 공격합니다. 마지막 목표물이 사라지면 유닛은 원래 위치로 돌아옵니다.

웨이포인트 모드로 들어가려면, **ALT** 키를 누르면서 파괴하려는 적 유닛을 순서대로 좌 클릭하십시오.

### 일급 비밀능력

각 진영마다 전투의 흐름을 바꿀 수 있는 특수 기술을 사용할 수 있습니다. 일급 비밀능력은 공격형 또는 방어형 (복합형일 수도 있음)이며, 언제나 강력합니다. 일급 비밀능력은 획득한 보안 포인트로 살 수 있으며 마음대로 사용할 수 있지만 사용 후 재사용 대기 시간이 필요합니다.

일급 비밀능력을 사용하려면 전투 창 왼쪽 하단에 있는 일급 비밀능력 메뉴를 클릭한 뒤 원하는 일급 비밀능력을 선택하십시오.

전투를 치르는 동안 보안 포인트는 점점 쌓이게 됩니다. 보안 포인트로 다양한 일급 비밀능력을 해제할 수 있습니다.

일급 비밀능력은 레벨에 따라 등급이 있습니다. 고급 기술을 얻기 전에 반드시 낮은 레벨의 일급 비밀능력부터 해제해야 합니다.

매번 비밀능력을 사용한 다음에는 재사용 전까지 정상으로 돌아오는 시간이 필요합니다.

### 최종병기 및 초강력 병기

최종병기와 초강력 병기는 공격용 또는 방어용 또는 이동용으로 사용할 수 있습니다.

최종병기와 초강력 병기는 일급 비밀능력처럼 커맨드 메뉴의 자원 기술 파트에서 사용할 수 있습니다.

둘 모두 2차 건설 라인에서 만들어지며 재사용하려면 시간이 필요합니다.

**팁:** 이 무기들은 아주 강력하지만 사용한다고 적을 전멸시킨다는 보장은 없습니다. 적들을 모두 파괴할 병력 및 무기를 보유하십시오.

## 스커미시

스커미시는 1명 또는 여러 진영에서 다양한 시부사령관과 겨루는 1인 전투입니다. 각각 고유한 스타일과 전술이 있으며 다양한 공략법과 약점을 찾아보십시오.

★ 메인메뉴에서 스커미시를 선택하십시오. 참가자 수, 지도, 난이도, 시작 자원 등 원하는 설정을 선택한 뒤 당신만의 진영과 색상을 선택하십시오. 시작 버튼을 클릭해 전투를 시작하십시오.

**알림:** 이전에 저장된 스커미시를 불러오려면 불러오기를 선택, 진행할 게임을 선택하십시오.

## 도전과제

승리하는 것은 항상 쉽지 않습니다. 도전과제는 50가지의 특별한 규칙과 승리 조건이 있는 작전이 있습니다.

핵심 경로를 통해 다음 단계로 넘어가기 위해 도전과제를 끝내고 새로운 유닛과 초강력 병기를 해제하십시오. 최단 시간 동안 최소한의 자금으로 주어진 시간 안에 도전과제를 끝내십시오.

자원을 효율적으로 사용해야 합니다.

### 레드 얼럿 버튼

극적인 순간에 최후의 수단으로 레드 얼럿 버튼을 누를 수 있습니다.

자금 \$10,000으로 위험 수치가 최고에 도달했을 때 레드 얼럿 버튼을 사용할 수 있습니다.

★ 레드 얼럿 버튼은 위험 수치를 0으로 낮춥니다.

★ 유닛의 속력이 영웅으로 오며 자금 \$50,000을 획득합니다.

★ 버튼을 사용하면 주어진 시간 내에 도전과제를 완수 할 수 없습니다.

★ 고급 유닛을 더 빨리 해제할 수 있습니다.

일단 버튼을 누르고 나면 취소할 수 없으며, 레드 얼럿 버튼을 사용해도 패배할 수 있으니 신중하게 누르시기 바랍니다.

## 유리코 오메가

육일제국의 과학자들은 정신력으로 적에게 맞서는 초능력 전사 부대를 양성하려고 했으나, 대신 괴물을 창조하고 그 괴물을 미치게 만들었습니다.

사용자는 유리코 오메가가 되어 출생의 비밀을 알아가며, 그녀의 무서운 영동력을 발전시키고 유리코를 만든 자들에게 피의 복수를 하십시오.

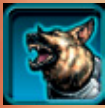
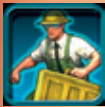


**알림:** 유리코 캠페인에는 공격(단축키 A) 명령이 없습니다. 마우스 클릭으로 기본 이동만 가능합니다.

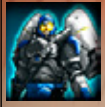


## 유닛

유닛은 각각 고유한 기능과 특수 능력을 가지고 있습니다. 승리의 핵심은 유닛의 사용방법을 숙지하는 것이 핵심입니다.







### 연합군

#### 보병




	<b>군견</b>	군견은 수륙 정찰과 가벼운 전투를 수행하도록 훈련되었습니다. 대부분의 보병에게 치명적인 공격을 가할 수 있으며[5]위장한 적 유닛도 찾아낼 수 있습니다. 특수 능력 쫓기는 소리가 미치는 범위 안의 적 유닛을 기절시킵니다.
	<b>기술자</b>	기술자는 적 유닛에 대한 방어 능력은 없지만, 지상이나 해상의 중립 건물 또는 적 건물을 점령할 수 있으며, 손상된 아군의 건물도 수리할 수 있습니다. 특수 능력으로는 근처의 모든 보병 유닛의 부상을 회복시켜주는 임시 구조소를 설치할 수 있는 능력을 갖추고 있습니다.
	<b>평화군</b>	평화군은 산탄총을 사용하여 단거리의 적 보병을 쓰러뜨릴 수 있는 최전선 보병입니다. 특수 능력으로는 적과의 거리를 좁힐 수 있도록 방어력을 높여주는 방탄 방패를 사용할 수 있습니다.
	<b>자벨린 발사병</b>	자벨린 발사병은 적의 장갑과 항공기를 공격하기에 효과적인 이동식 미사일 런처를 휴대할 수 있습니다. 특수 능력으로는 레이저 유도 미사일이 있습니다. 이 모드를 사용하면 조준할 때 오래 걸리지만 연사 속도가 훨씬 빨라집니다.

	<b>NEW</b> <b>크라이오 병사</b>	크라이오 병사는 적을 순식간에 얼려 죽일 수 있는 아이스 빔으로 무장한 중장갑 보병입니다. 크라이오 병사의 특수 능력은 가속 점프입니다. 가속 점프로 얼린 적을 산산조각 내거나 적들 사이로 뛰어 들 수 있습니다.
	<b>첩보원</b>	첩보원은 무장하지 않았지만 적 보병 유닛으로 위장해 지상이나 해상의 적 기지에 침투할 수 있습니다. 적 정찰병에게 발각되면 위장이 해제됩니다. 첩보원은 적 건물에 침투해 혼란에 빠뜨리거나 근처의 적 유닛을 뇌물로 매수해 우리편으로 만들 수 있습니다.
	<b>타나</b>	특수 요원 타나 애덤스는 아군 최고의 특공대원입니다. 적 보병을 권총으로 제거하거나 폭탄으로 건물과 차량을 폭파하는 일을 간단히 해낼 수 있으며 수영에도 능합니다. 특수 효과로는 순간적으로 시간을 되돌려 위험에서 벗어나 수 있는 타임 벨트가 있습니다.






### 차량

	<b>립타이드 ACV</b>	립타이드 ACV는 모든 지형의 승객에 적합한 운송수단으로 많은 보병이 탑승할 수 있는 공간을 갖춘 동시에 방어용 중기관총을 탑재하고 있습니다. 립타이드 ACV는 총은 물론 어뢰를 사용해 공격할 수 있는 해상에서 더욱 강력한 위력을 발휘합니다. 적 방어선 뒤에 보병을 투입할 때 유용합니다.
	<b>다목적 IFV</b>	다목적 IFV는 빠른 속도로 이동하고 탑승한 유닛에 따라 무기의 종류가 자동으로 전환되는 등 다양한 기능을 가지고 있습니다. 기본 장착 무기로는 대공/대지 로켓 발사기가 있으며, 차량 수리, 대보병 공격 등에 사용할 수도 있습니다.
	<b>NEW</b> <b>패시파이어 FAV</b>	패시파이어 FAV는 탑재한 그랜드 캐논으로 적을 장거리에서 공격할 수 있습니다. 공격을 하려면 특정 위치에 고정해야 합니다. 통상 시에는 중기관총으로 공격합니다.
	<b>가디언 탱크</b>	가디언 탱크는 차량과 건물 대부분에 탁월한 위력을 발휘하는 주포로 무장하고 있습니다. 이 탱크는 적 보병도 공격할 수 있습니다. 특수 능력은 적의 장갑을 감소시켜 더 공격하기 쉽게 만들어주는 약화 레이저로 전환 가능합니다.
	<b>미라지 탱크</b>	미라지 탱크는 움직이지 않는 동안에는 자동으로 위장할 수 있는 능력이 있고 스펙트럼 캐논으로 지상의 목표물을 파괴할 수 있습니다. 적이 근처 유닛을 볼 수 없게 하는 장치를 탑재하고 있으며 이 모드를 사용할 때에는 위장하거나 포를 발사할 수 없습니다.
	<b>NEW</b> <b>퓨처탱크 X-1</b>	퓨처탱크 X-1은 컴퓨터로 조종하는 중장갑 탱크로, 대적할 만한 적수가 없습니다. 장착된 대포는 어떠한 장갑도 뚫을 수 있으며, 동시에 특수능력인 라이엇 빔으로 주위를 파괴할 수 있습니다.







	<b>아테나 캐논</b>	아테나 캐논은 아군의 우주 방어 네트워크와 연결된 이동식 유닛입니다. 장거리에서도 목표물을 정확히 조준할 수 있어 궤도에서 프로톤 빔을 발사할 수 있도록 해줍니다. 특수 능력으로는 일시적으로 아테나 캐논과 근처의 유닛들을 보호해주는 이시스 보호막이 있습니다. 아테나 캐논은 보호막을 사용하는 도중에는 움직일 수 없습니다.
	<b>프로스펙터</b>	프로스펙터는 수륙양용 자원 수집 차량입니다. 무장이 없어 보호를 받아야 합니다. 특수 능력으로는 근처에 다른 건물들 건설할 수 있도록 해주는 야전 사령부로의 전환 능력이 있습니다. 이 전환은 다시 되돌릴 수 없지만 새로운 지역으로 확장하려면 필수적인 기능입니다.
	<b>MCV</b>	MCV는 수륙양용 이동식 기지입니다. 무장은 없지만 연합군 군사 작전의 중심점 역할을 합니다. 모든 연합군 건물을 건설할 수 있는 기지로 전환 가능하며 이 시설을 보호하려면 수단과 방법을 가리지 말아야 합니다.

## 항공기

	<b>빈디케이터</b>	빈디케이터는 적 차량을 공격할 때 효과적인 단거리 지원 폭격기입니다. 폭격할 때마다 공군 기지에서 폭탄을 다시 실어야 합니다. 재무장이나 수리가 필요할 때 신속히 귀환할 수 있는 특수 능력을 갖추고 있습니다.
	<b>크라이오퍼터</b>	크라이오퍼터는 목표물을 얼려버릴 수 있는 특수 지원 유닛입니다. 얼어붙은 유닛은 움직일 수 없으며 공격에 매우 취약합니다. 크라이오퍼터의 특수 능력인 축소 레이저는 목표물의 크기를 일시적으로 줄여 위력을 감소시키고 쉽게 파괴할 수 있도록 해줍니다.
	<b>아폴로 전투기</b>	아폴로 전투기는 적의 항공기를 벌집으로 만들 수 있는 속사포로 무장한 전투기입니다. 재장전이나 수리가 필요할 때 공군 기지로 신속하게 귀환할 수 있습니다.
	<b>NEW</b> <b>하빈저 건설</b>	하빈저 건설은 최신기술로 제작된 무기를 장착한 육상전 강화 폭격기입니다. 기체에는 가속 캐논이 장착되어 있으며 이 공격에 대적할 수 있는 상대는 찾기 힘듭니다. 또한 작은 크기의 적은 고속 연사를 자랑하는 대인용 기관포로 공격할 수 있습니다.
	<b>센트리 폭격기</b>	센트리 폭격기는 강력한 무장을 갖춘 보병 운송수단으로 용단 공격을 가해 적의 기지를 먼지로 만들 수 있습니다. 폭격할 때마다 공군 기지에서 다시 폭탄을 적재해야 하며 이때마다 적의 수비선 뒤에 낙하산으로 투하할 보병을 태울 수 있습니다.

## 해군

	<b>돌고래</b>	연합군 해군은 해양 정찰 및 적 선박 공격용 음파 탐지기가 장착된 특수 훈련받은 돌고래를 사용합니다. 위험한 상황을 피해 수면 위로 점프할 수 있는 특수 능력을 갖춘 돌고래들입니다.
	<b>고속정</b>	고속정은 빠른 속도로 이동하며 대공포로 적군의 항공병력을 공격합니다. 특수 능력으로는 적군의 공격을 잠시 멈출 수 있게 하는 무력화 레이저를 사용할 수 있습니다.
	<b>강습 구축함</b>	강습 구축함은 튼튼한 방어력을 갖춘 수륙양용 군함으로 적군의 장갑 공격에 효과적인 주포를 장착하고 있습니다. 특수 능력으로는 주변의 아군에게 쏟아지는 공격을 직접 흡수할 수 있는 블랙홀 보호막을 가동시킬 수도 있습니다.
	<b>항공 모함</b>	항공 모함은 안전 거리에서 적의 시설을 무력화할 수 있는 강력한 해군 포병 기반입니다. 항공 모함의 무인 전투기는 폭탄 발사 후 자동 재장전됩니다. 또한 항공 모함은 차량이나 사정거리에 있는 건물들을 무력화시키는 블랙아웃 미사일을 발사할 수 있습니다.

## 구조물

	<b>건설기지</b>	연합군의 모든 작전이 기초가 되는 곳으로 군대를 훈련하고 차량을 생산하는 건물을 지을 수 있으며 이후 삼급 기술을 사용할 수 있는 보안 요청을 할 수 있습니다.
	<b>신병 훈련소</b>	보병, 군견, 첩보원 및 코만도를 훈련하는 곳입니다.
	<b>발전소</b>	기지 건물과 지속적 방어에 없어서는 안 되는 건물입니다. 필요한 전력이 충분하지 않으면 생산이 중단됩니다.
	<b>기갑차량 기지</b>	연합군의 첨단 기술로 전투용 차량을 생산 하고 수리하는 곳입니다.
	<b>해군기지</b>	뛰어난 연합군의 해군 병력을 생산 및 재정비 할 수 있는 곳입니다.


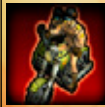
	비행기	연합군의 다양한 항공기를 생산하고 정비하는 곳입니다.
	광물 정제소	프로스펙터가 광물 가공 및 군자금 확보를 위해 이곳으로 광물을 싣고 옵니다.
	아전 사령부	프로스펙터 변환, 이 시설을 통해 인근의 건물들을 확장할 수 있습니다.
	방위청	연합군이 1급 방어시설을 배치하고 사용할 수 있게 됩니다.
	다목적 포탑	내부에 있는 보병의 무기를 사용하도록 변경되는 다목적 방어 시설입니다.
	스펙트럼 타워	고압축된 빔을 지상의 적에게 발사해 기지를 방어하는 첨단 방어 시설입니다.
	크로노스피어	시공간 역학 기술을 이용해 유닛을 목표 지점으로 순간이동 시킬 수 있습니다. 보병 유닛에게는 치명적입니다.
	양성자 가속포	격렬하게 회전하는 에너지 빔을 발사해 대상 지역에 있는 분자들을 연쇄적으로 융해 시킵니다.
	강화 방어벽	두꺼운 벽으로 적의 공격을 방어 합니다.

## 소비에트

### 보병

	군용 불곰	군용 불곰은 대보병 전투는 물론 지상 및 해상 정찰 훈련 또한 완료한 전투용 야수입니다. 앞발 공격은 대부분 보병 유닛에게 치명적입니다. 소리가 미치는 범위 안의 적 보병을 기절시킬 수 있는 포효가 특수 능력이며 위장한 적 유닛을 발견해낼 수도 있습니다.
	아전 기술자	아전 기술자는 지상과 해상의 중립 건물이나 적 건물을 점령할 수 있습니다. 아전 기술자는 통상적으로 자기 방어를 위해 권총을 휴대하고 있습니다. 다른 보병이 숨을 수 있는 참호를 건설할 수 있는 특수 능력이 있습니다.
	징집군	징집군은 소비에트의 전선을 지키는 대보병 부대입니다. 훈련 상태는 보장되었지만 많은 수가 모이면 효과적입니다. 통상적으로 공격소총을 휴대하지만, 건물이나 적 주둔군을 공격할 때 효과적인 화염병을 사용할 수도 있습니다.
	대공 포병	대공 포병은 선봉에서 중형 무기를 들고 싸우며 자신의 형기를 대신하는 범죄자로 구성된 부대입니다. 항공기를 공격할 때 가장 효과적입니다. 차량 공격에 효과적인 자기 지뢰 사용 모드로 전환 가능합니다. 이 지뢰는 차량이 대공 포병과 충돌했을 때에도 폭발합니다.
	<b>NEW</b> 데젤레이터 보병	데젤레이터 보병은 중장갑 보병으로 화학전용 장비에 저장된 부식성 독극물을 사용해 공격합니다. 이 독극물은 방어력이 약한 목표에 치명적인 피해를 줍니다. 또한 데젤레이터 보병은 독극물을 살포하거나 폭탄형태로도 사용할 수 있습니다.
	테슬라 기계보병	테슬라 기계보병은 거의 모든 적에게 효과적인 고압 전류 무기로 무장한 중형 보병으로 큰 크기 덕분에 대부분의 탱크에게도 위협하지 않습니다. 근처의 적 차량을 무력화시키는 전자기장 교란기를 사용할 수 있는 특수 능력이 있습니다.
	나타샤	나타샤는 소비에트 최고의 저격용 코만도로 한 번에 여러 명의 보병을 제거할 수 있습니다. 다른 목표물에 대한 공중폭격도 요청할 수 있는 능력도 있습니다. 차량에 탑승한 파일럿을 정확하게 저격해 다른 아군 유닛이 차량을 탈취할 수 있도록 해주는 특수 능력 또한 갖췄으며 지상과 해상에 관계없이 강력한 위력을 발휘합니다.




### 차량

	테러 드론	테러 드론은 수류탄용 로봇으로서, 적 보병을 제거하거나 차량 내부로 침투해 파괴할 수 있습니다. 테러 드론이 침투한 차량은 수리하지 않으면 파괴됩니다. 또한 테러 드론은 차량의 발전기를 폐쇄해 이동하지 못하게 만드는 정지 광선을 사용할 수도 있습니다.
	<b>NEW</b> 박격포 바이크	박격포 바이크는 적의 요새나 움직임이 느린 목표를 상대로 치고 빠지기 특징인 경포 차량입니다. 적을 불태워 버리는 화염병 공격과 박격포 공격을 빠르게 전환할 수 있습니다.







	시클	시클은 각각 발사되는 3개의 기관총으로 무장한 민첩한 대보병용 4족 보행차량입니다. 먼 거리 및 적 보병도 뛰어넘을 수 있는 단거리 점프 능력을 갖추고 있습니다.
	<b>NEW</b> 리퍼	리퍼는 시클의 초기 모델로 더 크고 투박합니다. 다연발 수류탄 발사기 및 다연발 로켓 런처로 무장하였으며 다수 목표를 상대로 효율적인 위력을 발휘합니다. 리퍼의 특수능력은 점프이지만 자칫하면 리퍼의 다리가 부러질 수도 있습니다. 따라서, 리퍼는 고정형 포탑으로 유용하게 사용할 수 있습니다.
	<b>NEW</b> 그라인더 탱크	그라인더 탱크는 중장갑 수륙양용 차량으로, 특별한 무장은 없지만 작은 크기의 목표를 깔아뭉갤 수 있습니다. 크기가 큰 목표 또한 갈라리 썰어버릴 것입니다. 특수 능력 고속 돌진을 사용하면 순간적으로 이동 속도가 빨라지며, 이를 이용해 보다 빠르게 적을 상대할 수 있습니다.
	해머 탱크	해머 탱크는 대부분의 차량과 건물을 공격할 때 효과적이며 적 보병을 짓밟을 수도 있습니다. 주포를 사용하는 대신 적군 장갑의 방어력을 흡수해버리는 흡수 광선을 사용할 수도 있습니다. 이 광선은 일시적으로 적의 무기도 빼앗을 수 있습니다.
	어포칼립스 탱크	어포칼립스 탱크는 강력한 주포로 적 차량을 손쉽게 제압하며 거대한 차체로 적을 짓밟을 수 있습니다. 특수 능력인 포획 광선을 사용하면 적 차량을 끌어당겨 파괴할 수 있습니다.
	V4 로켓 런처	V4 로켓 런처는 명중식 대부분의 유닛과 건물을 신속하게 파괴할 수 있는 이동식 장거리 로켓포입니다. 특수 능력으로 공중에서 여러 개로 나뉘어 넓은 지역에 피해를 주는 다탄두 미사일이 있습니다. V4는 단거리전에는 취약함으로 유의하십시오.
	스푸트닉	스푸트닉은 기지 확장이 필요할때 MCV대신 사용할 수 있는 저렴한 차량입니다. 이 수륙양용 유닛은 방어수단이 갖추어지지 않았지만 거의 모든 위치에서 전진기지로 전환되어 근처에 다른 소비에트 군사건물을 건설할 수 있도록 해줍니다.
	광물 운송차	광물 운송차는 소비에트 전투 장비에 연료를 공급하기 위해 필수적인 자원을 자동으로 수집합니다. 이 수륙양용 차량은 반드시 보호해야 합니다. 특수 능력으로는 적 공격에 대한 저항도를 높여주는 반발 장갑이 있으며 이 장갑을 사용하는 동안에는 자원을 수집할 수 없습니다.
	MCV	MCV는 수륙양용 이동식 기지이며 자체 무장은 없지만 전장에서의 작전에 매우 중요합니다. 건설기지로 전환된 후에는 소비에트 군사 회의에서 허가한 모든 시설을 건설할 수 있습니다. 따라서 필요한 모든 수단을 동원해 보호해야 합니다.



## 항공기

	트윈블레이드	트윈블레이드는 기관총과 로켓으로 무장한 대함전용 전투 헬기입니다. 강력한 기관총 외에도 운송수단의 기능도 갖추어 전장에서 보병과 차량을 운반할 수 있습니다.
	미그 전투기	미그 전투기는 적 항공기 편대를 요격하는 작전을 위해 특별히 설계된 제공 전투기입니다. 장탄량이 한정되어 있어 무기를 소진한 뒤에는 반드시 공군 기지에서 재보충을 해야 합니다. 필요한 경우 기지로 신속하게 귀환할 수 있는 특수 능력을 갖추고 있습니다.
	키로프 비행선	키로프 비행선은 중형 폭격기입니다. 지상에서 이 폭격을 받고도 견딜 수 있는 것은 아무것도 없습니다. 키로프는 느리지만 매우 견고합니다. 화학적 공정을 사용해 속도를 높일 수 있는 특수 능력이 있지만 이 능력을 사용하면 기체가 서서히 손상되니 적당히 사용해야 합니다.

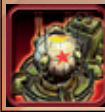
## 해군

	스팅레이	스팅레이는 목표물을 공격할 때 효과적인 테슬라 무기를 장착한 실험적인 공격 유닛입니다. 수륙양용이며, 지상에서는 이동 속도가 느립니다. 특수 능력으로는 전방향으로 고전압 전류를 방출해 적 유닛을 순간적으로 움직이지 못하게 하는 고전압 테슬라가 있지만 이 공격은 해상에서만 사용할 수 있습니다.
	볼프로그	볼프로그는 대공전을 지원하는 수륙양용 병력 운송수단입니다. 장착된 대공포는 적 항공기를 신속하게 파괴할 수 있습니다. 볼프로그가 탑승자들을 하차시키는 방법은 적 수비선 너머로 보병을 발사하는 "인간대포" 가 있습니다.
	아퀼라 잠수함	아퀼라 잠수함은 어뢰로 많은 적 군함을 신속하게 파괴할 수 있습니다. 발포하기 위해서는 수면 위로 떠올라야 하지만 잠수한 동안에는 거의 모든 공격의 영향을 받지 않습니다. 특수 능력으로는 앞을 향해 빠르게 가속되는 강력한 무유도 탄두인 고속 탄두어뢰 발사 능력이 있습니다.
	드래드넛	드래드넛은 여러 개의 로켓 발사기로 무장한 강력한 장거리 포격함으로 수면 위의 목표물을 한 번에 여러 개 파괴할 수 있습니다. 발사 속도를 높여주는 특수 능력이 있지만 이 능력을 사용하면 서서히 내부적 피해가 발생합니다.

## 구조물





	건설기지	소비에트의 중추적인 건물입니다. 철수하여 MCV로 되돌아 갈 수 있습니다.
	병영	이 시설의 훈련을 통해서 소비에트의 모든 보병이 탄생합니다.

	반응로	소비에트에 필요한 막대한 전력을 생산합니다.
	군수공장	소비에트의 악명높은 탱크와 군용차량들을 생산합니다.
	군항기지	소비에트의 모든 군용 선박을 생산하고 정비하는 곳입니다.
	비행장	소비에트 공군의 원동력이 되는 곳입니다. 다양한 항공기를 생산하고 관리합니다.
	광물 정제소	광물 운송차가 이곳과 광산 사이를 오가며 소비에트의 군자금을 확보 합니다.
	전초기지	소비에트는 이러한 소형 기지 주변에 새로운 기지를 건설할 수 있습니다.
	대형 반응로	소비에트의 강력함을 상징하는 곳으로 엄청난 양의 전력을 생산합니다.
	군사 연구소	전장에서 수집한 전투 정보를 분석하고 첨단 무기를 사용할 수 있도록 합니다.
	크레인	건물을 짓거나 차량을 수리하는 공업용 크레인입니다.
	대공포탑	하늘의 대량의 금속 조각을 고속으로 발포하는 대공 방어 시설입니다.



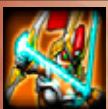

	기관포탑	기지 방어 작전을 맞은 소비에트의 징집군이 기관총으로 방어합니다.
	테슬라 코일	강력한 전류를 방출해 공격하는 방어 시설 입니다. 테슬라 기계 보병이나 스팅레이로부터 전력을 공급받을 수 있습니다.
	철의 장막	지정한 대상에 정체를 알 수 없는 방어막을 만듭니다. 보병 유닛에게 사용하면 치명적인 피해를 줍니다.
	초진공 파열포	소비에트의 과학자들은 인간 윤리를 무시한채 이 엄청난 병기를 발명해 냈습니다.
	강화 방어벽	두겹의 콘크리트 방벽을 쌓아 올려 적의 침입을 막습니다.

## 독일제국


### 보병

	버스트 드론	버스트 드론은 적 부대의 움직임을 조사하기 위해 사용되는 비행 정찰 로봇입니다. 적 차량에 붙어 적의 속도를 늦추거나 자폭해 근처의 적에게 피해를 줄 수 있습니다.
	기술 연구원	기술 연구원은 지상이나 해상의 중립 건물 또는 적 건물을 즉시 점령할 수 있으며, 손상된 건물도 수리할 수 있습니다. 특수 능력으로는 전력절주가 있습니다. 이 능력을 사용하면 단시간에 체력이 많이 소모되 잠시 회복할 시간이 필요합니다.
	독일제국 전사	독일제국 전사는 적 보병을 쓰러뜨리려고 특별히 제작된 폭발형 라이플을 사용합니다. 언제든지 쏠 수 있는 광선 카타나로 적 보병을 급습할 수 있는 특수 능력이 있습니다. 단 한 번의 베기도 치명적입니다.
	대전차병	대전차병은 적의 장갑을 파괴할 수 있는 장비를 갖춘 보병입니다. 휴대용 플라즈마 커터 캐논을 사용해 적군의 탱크를 신속하게 제압할 수 있습니다. 특수 능력은 방어력을 높이고 차량 충돌을 피할 수 있는 매복술이 있습니다. 매복을 해제해 공격을 재개할 수도 있습니다.







	시노비	시노비는 숙련된 침입 암살자입니다. 보병에게 매우 치명적인 칼을 사용하며 지상이든 해상이든 쉽게 이동할 수 있습니다. 특수 능력으로는 적이 자신을 노리지 못하게 하는 연막탄이 있습니다. 시노비가 적 건물 안에 들어가면 건물에 따라 다양한 방법으로 적을 방해할 수 있습니다.
	로켓엔젤	로켓엔젤은 지상 및 공중의 목표물에 효과적인 광자 로켓으로 무장한 비행 여전사입니다. 마비 채찍으로 단일 목표물을 움직이거나 공격하지 못하게 할 수 있습니다.
	<b>NEW</b> 아처 메이든	아처 메이든은 활이라는 강력한 무기로 적의 지상군과 공중 병력 공격을 할 수 있습니다. 활의 공격 속도는 상대적으로 느리나, 위력은 막강합니다. 메이든 아처의 특수 능력은 광역 사격으로 일정 지역안의 적 다수를 동시에 공격할 수 있습니다.
	유리코 오메가	유리코 오메가는 육일제국의 가장 강력한 보병 유닛으로 자신의 초능력을 무기로 사용하도록 훈련받아 초능력으로 적을 파괴할 수 있습니다. 지상과 해상에서 적을 제거할 수 있으며 많은 적에게 포위된 경우 특수 능력인 초능력 폭발을 사용해 적들을 날려버릴 수 있습니다.

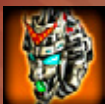
## 차량

	메카 탱크	메카 탱크는 다양한 기능을 갖춘 전투기로 보병 유닛에게 강력한 위력을 가진 트윈 오토캐논을 장착하고 있습니다. 모든 지형을 이동할 수 있으며 특수 능력인 제트 탱크는 항공기를 상대할 때 효과적인 비행 형태로 전환 합니다.
	위장 수송선	위장 수송선은 다른 차량으로 위장해 적 수비선 안으로 육일제국 보병을 침투시킬 수 있습니다. 공중 부상 능력이 있어 지상과 해상을 모두 원활히 이동할 수 있습니다. 위장 수송선은 공격을 당해 파괴되면 폭발하도록 설계되어 있습니다.
	쓰나미 탱크	쓰나미 탱크는 적 기지와 군용 차량을 속사포로 신속하게 파괴할 수 있는 수륙양용 장갑차량 입니다. 특수 능력으로는 일시적 방어 강화가 있지만 이 능력을 사용하는 동안에는 발사할 수 없습니다. 하지만, 보병 유닛을 짓밟을 수는 있습니다.
	스트라이커 VX	스트라이커 VX는 유도탄으로 적 항공기를 파괴하도록 설계된 2단 변신 로봇입니다. 하지만 이게 전부가 아닙니다. 특수 능력으로는 지상 무장 목표물에게 효과적인 비행 가능한 초퍼 VX로의 변신 능력이 있습니다. 이 유닛은 모든 적에게 위협적입니다.
	<b>NEW</b> 강철 낭인	강철 낭인은 파일럿이 탑승하는 로봇으로 적의 집중포화에 견딜 수 있도록 설계 됩니다. 적의 공격을 버틴 다음, 공격 가능 거리로 접근해 장착된 창을 휘둘러 한 번에 다수의 적을 공격할수 있습니다. 강철 낭인의 특수 능력은 눈 앞의 모든 적을 관통하는 죽음의 파동을 사용합니다.

	킹 오니 로봇	킹 오니 로봇은 육일제국의 가장 큰 지상용 무기입니다. 이 로봇은 눈 부분에서 고열의 광선을 발사해 적을 태워버릴 수 있습니다. 특수 능력으로는 적과의 거리를 좁히거나 적을 그대로 들이받아 파괴하기 위해 사용하는 전력돌진이 있습니다.
	파동포 전차	파동포 전차는 에너지 일제 사격을 실시하는 이동식 포격 차량입니다. 매우 강력한 공격이 가능하지만 발사 간격이 길다. 그러나 공격력은 약하지만 즉시 발사할 수 있는 특수 능력인 긴급 발사가 있습니다.
	광물 운송차	광물 운송차는 광산과 광물 정제소 사이를 오가는 수륙양용 자원 수집 차량입니다. 항상 보호를 받아야 하지만 필요에 따라 자신을 방어하기 위해 연사속도가 빠른 무기를 장착할 수 있습니다. 하지만, 이 보호 시스템을 가동하는 동안에는 광석을 수집할 수 없습니다.
	MCV	MCV는 연합군과 소비에트의 부품을 역가공해 제작된 수륙양용 자체 동력식 기지입니다. MCV는 나노코어가 생산되는 간신히 지로 전환되며 나노코어는 다른 육일제국 건물로 변환됩니다.
	나노코어	나노코어는 이동 가능한 건물로 지상 또는 해상으로 이동한 다음 필요한 곳에서 풀 사이즈 건물로 변형됩니다. 코어는 거의 모든 곳으로 갈 수 있어 육일제국 기지에게 상당한 유연성을 제공합니다. 한 번 변형한 코어는 다시 철수할 수 없다는 점에 주의하십시오.




## 해군

	아리 소형 잠수정	아리 소형 잠수정은 적 해상부대에게 효과적인 소형 어뢰로 무장한 수중 정찰선입니다. 이 유닛은 발포하려면 수면 위로 올라와야 하지만 수중에서는 거의 모든 공격으로부터 안전합니다. 목표물과 함께 자폭하는 것이 특수 능력입니다.
	씨윙	씨윙은 대공 잠수함과 단거리 대공 지원 항공기의 기능을 결합시켰습니다. 씨윙 형태로 공격하려면 수면 위로 올라와야 하지만 스카이윙 형태에서는 지상 및 해상 목표물을 가차없이 공격할 수 있습니다.
	나기나타 순양함	나기나타 순양함은 빗발치는 어뢰 속에서 적 전함을 파괴할 수 있도록 특별히 제작되었습니다. 숨겨진 발사구에서 보조 어뢰를 넓게 퍼트려 발사할 수 있는 특수 능력이 있습니다. 이 공격은 재장전까지 시간이 오래 걸립니다.
	쇼군 전함	쇼군 전함은 육일제국 함대 최고의 전함입니다. 6개 주포의 포화는 무엇이든 파괴합니다. 특수 능력으로는 적의 전함을 정면으로 들이받도록 해주는 가속돌파가 있습니다.

	<b>NEW</b> 기가 포트리스	기가 포트리스는 옥일제국이 개발한 무기 중 가장 강력합니다. 초기 형태에서는 다수 대포와 광자 로켓으로 적의 함대 전체를 제압할 수 있습니다. 또한 두번째 형태인 비행 모드로 전환하여 어디서든 엄청난 사정거리의 포격을 퍼부를 수 있습니다.
--	-----------------------	---

## 구조물

	건설기지	옥일제국의 건설기지입니다. 필요시에 군사시설물의 각종 코어를 재작합니다.
	조립식 수련장	옥일제국 보병들이 혹독한 전투훈련을 받고 있습니다.
	조립식 발전기	옥일제국 기지는 이 발전 시설을 통해 전력을 얻습니다.
	메카닉 제조소	옥일제국의 군용 차량 또는 비행 능력을 갖춘 기타 차량을 생산 및 수리합니다.
	옥일제국 조선소	이 시설은 옥일제국 함대를 생산하거나 수리합니다.
	광물 정제소	이곳에서 광물을 처리해 옥일제국의 군자금을 확보 합니다.
	나노테크 메인프레임	최첨단 기술을 사용할 수 있는 권한이 부여됩니다.
	디펜더 VX	대 보병 및 대공 공격이 가능한 고정식 포탑입니다.
	파동포 타워	압축된 대량의 에너지를 한번에 발사해 지상의 모든것을 제거해 버리는 고정식 포탑입니다.

	나노스킬 하이브	수십억 나노 로봇들이 일정 지역을 짧은 시간동안 묶어 듭니다.
	사이오닉 파멸기	가장 강력한 사이오닉 폭발을 발생시킵니다.
	강화 방어벽	두겹의 콘크리트 방벽을 쌓아 올려 적의 침입을 막습니다.

## 제품 성능 팁

### 게임 실행 문제

- ★ 최소 요구 사항을 만족하는지 확인하고 최신 비디오, 사운드 카드 드라이버가 설치되어 있는지 확인하십시오:  
NVIDIA 비디오 카드의 경우, [www.nvidia.com](http://www.nvidia.com)를 방문하여 드라이버를 다운받을 수 있습니다.  
ATI 비디오 카드의 경우, [www.ati.amd.com](http://www.ati.amd.com)를 방문하여 드라이버를 다운받을 수 있습니다.

### 일반적인 문제해결 팁

- ★ 게임 실행이 느리다면, 게임 옵션에서 비디오 및 사운드 옵션의 품질을 낮추십시오. 화면 해상도를 낮추는 것도 성능 향상에 도움이 됩니다.
- ★ 게임 성능을 최적화하려면, Windows에서 실행 중인 다른 작업을 종료하십시오. (EA 다운로드매니저 프로그램이 사용 중이라면 이것은 제외).

## 기술 지원

이 게임을 이용하는 데 문제가 있는 경우 EA 기술 지원부가 도움을 드립니다. EA 도움말 파일에는 이 제품을 제대로 사용하는 방법에 대해 가장 일반적으로 겪는 어려움과 문제에 대한 해결책과 답변이 소개되어 있습니다.

### EA 도움말 파일 이용 방법(게임이 이미 설치되어 있는 경우):

Window Vista 사용자의 경우, 시작 > Games, 게임 아이콘을 마우스 오른쪽 클릭 후, 화면에 나오는 목록 중 알맞은 서포트 링크를 선택하십시오.

시작 > 프로그램 (또는 모든 프로그램) 메뉴에 위치한 게임 디렉토리에서 기술 지원 링크를 클릭하세요.

EA 도움말 파일의 정보를 이용하신 후에도 문제가 지속되면 EA 기술지원부로 연락 주십시오.

- ★ 다운로드매니저 프로그램이 사용 중이라면 이것은 제외.



## EA KOREA 고객센터 안내

### 고객지원 서비스 범위

EA Korea 고객센터는 아래 서비스를 제공합니다.

- 1) 소비자의 제품관련 문의/답변
- 2) 소비자의 불량 제품에 대한 A/S 교환

### 제품 보증 기간

Electronic Arts는 소비자가 이 게임을 구입한 후 30일 동안 일반적인 사용환경에서 게임이 담긴 매체와 매뉴얼의 내용에 물리적, 기능적 결함이 없음을 보증합니다.

제품에 이상이 있을 경우 제품, 구입증명서(영수증원본), 이름, 연락처, 주소, 이-메일 주소와 함께 불만 사항을 적어서 구입 일로부터 30일 이내에 보내주시기 바랍니다. 문제 확인 시 신제품으로 교환해 드립니다.

### A/S 가능한 품목

EA Korea 고객센터는 해당 플랫폼에 대하여 아래 기간동안 A/S 교환을 실시하고 있으며, 기간이 지난 이후에는 교환이 불가능함을 알려 드립니다.

- 1) PC 게임: 제품 출시 후 2년 이내
- 2) 콘솔 게임: 제품 출시 후 1년 이내

※ 제품 출시 기간이 지난 제품에 대한 A/S는 예외의 경우로 검증 후에 처리될 수 있습니다.

EA Korea 고객센터는 아래 교환 가능한 사유에 대하여 A/S 교환을 실시합니다.

- 1) 디스크 손상
- 2) 디스크에 스크래치
- 3) 읽을 수 없는 디스크
- 4) 케이스 손상
- 5) 더러운 케이스
- 6) 타이틀 패킹 불량
- 7) 매뉴얼 불량
- 8) 케이스 속지 불량
- 9) EA의 광고 내용이 게임과 다를 경우
- 10) 공장에서 생산 중 발생한 모든 불량

### 참고사항

A/S 교환 요청 시에는 아래 내용을 참고하시어 접수해 주시기 바랍니다.

- 제품 개봉 후 소비자 과실에 의한 불량에 대해서는 반품, 교환, 환불이 불가능합니다.
- A/S 접수 시 먼저 EA 고객센터(080-578-8823 / 02-578-8823)으로 연락을 취하여 주십시오.
- 반드시 구입 영수증과 불량을 증명할 수 있는 제품과 불량에 대한 설명을 첨부하여 EA 고객센터로 보내 주십시오.
- CD 분실은 제품 교환에서 제외됩니다.
- 제품 구입 일로부터 30일(소인유효) 까지 교환이 가능합니다.
- 접수된 제품은 테스트 후 이상이 있을 경우 교환이 가능합니다.
- 접수된 제품에 이상이 없는 경우 재발송 해드립니다.
- 제품제조상의 문제일 경우 소비자 보호법에 의거해 보상해 드립니다.
- 구입 후 제품 불량 발견 즉시 보내주시면 빠른 처리를 받으실 수 있습니다.
- 매장 진열 시 발생한 모든 A/S는 불가능합니다.

※ 자세한 내용은 고객센터이나 홈페이지를 통해 확인해 주시기 바랍니다. (<http://www.ea.co.kr> →) 고객센터에 문의)

## EA KOREA 고객센터

주소: 서울시 강남구 삼성동 159-1 아셈타워 701호 EA Korea (우)135-798

일반 상담전화: 02) 578-8823

무료 상담전화: 080) 578-8823

온라인 고객센터: [www.ea.co.kr](http://www.ea.co.kr) → 온라인 고객센터에 접속

Email: [support@ea.co.kr](mailto:support@ea.co.kr)

상담시간: 월요일 ~ 금요일 / AM 9:00 ~ PM 6:00 (토, 일요일, 공휴일은 휴무입니다)

홈페이지: [www.ea.co.kr](http://www.ea.co.kr)