

警告：給投影電視的使用者

靜止畫面或影像，可能會造成永久的映像管傷害，或使陰極射線管的發光體受損。避免在大尺寸投影電視上反覆或過度執行電玩遊戲。

癲癇警告

在您使用本遊戲或讓您的孩童使用遊戲之前，請閱讀本文字。

某些人暴露在日常生活中的特定閃光或光跡下，會產生癲癇症狀或失去意識。這些人在觀看電視影像或玩特定電玩遊戲時，可能會誘發癲癇症狀。即使過去沒有癲癇症的病史，或從末有任何癲癇症狀，仍舊有可能會發生。如果您或家中的任何人，暴露在閃光下時曾經發生類似癲癇的症狀（發作或失去意識），請在玩遊戲前先向您的醫師諮詢。我們建議父母應該留意孩童使用電玩的情況。如果您或您的孩童在玩遊戲時出現下列任何徵狀：暈眩、視線模糊、眼球或肌肉抽搐、失去意識、失去方向感、任何非自主性的動作或痙攣，立刻停止遊戲，並向您的醫師諮詢。

使用時的注意事項

- *不要太靠近螢幕。和螢幕保持適當的距離，在連結線許可的情形下，越遠越好。
- *盡量在小螢幕上玩遊戲。
- *如果您感到疲勞或想睡，避免玩遊戲。
- *確定玩遊戲的房間內有充足的照明。
- *每玩1小時的電玩，休息10到15分鐘。

目錄

下載指南.....	1
安裝遊戲.....	3
啟動遊戲.....	3
完整控制列表	4
進行遊戲.....	6
遊戲基本操作	8
遊戲中期戰術	11
遭遇戰.....	13
指揮官挑戰.....	13
奧米茄·百合子.....	13
部隊	14
製作群.....	27
效能建議.....	31
軟體著作權授權合約.....	32

下載指南

- 1) 請確認您的電腦已經連上網際網路。
- 2) 啟動「EA下載管理員」。已安裝過「EA下載管理員」程式請點選（開始 > 所有程式 > EA Download Manager）即可啟動。



註：如果你尚未安裝「EA下載管理員」，請利用以下連結下載：www.ea.com.tw/eadm 程式安裝。若由附贈的光碟內進行安裝。

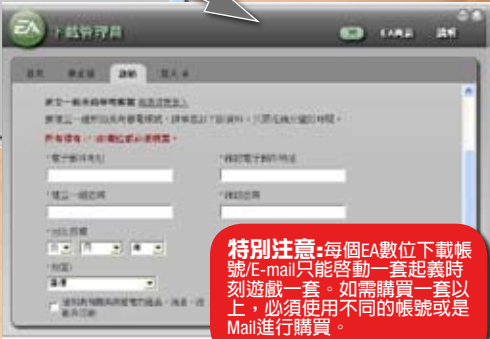


3)點選「啟動」標籤。



註: 如果你尚未擁有帳號, 請依照頁面指示即刻建立一組。

4)在「產品代碼」空格中輸入你的遊戲註冊碼(包含連結號), 並登入你EA下載管理員的帳號。



特別注意:每個EA數位下載帳號/E-mail只能啟動一套起義時刻遊戲一套。如需購買一套以上, 必須使用不同的帳號或是Mail進行購買。



5)選擇《終極動員令: 紅色警戒3-起義時刻》的語言版本。



6)遊戲將會出現在你email帳號下的「EA下載管理員」目錄中，並立刻開始下載進行遊戲！。



安裝遊戲

一旦遊戲已透過EA下載管理員下載完畢，點擊「開啓」圖示，按照畫面指示進行安裝。

啟動遊戲

執行遊戲:

Windows Vista™作業系統上的遊戲位於「開始」>「遊戲」選單，早先版本的Windows作業系統上的遊戲位於「開始」>「程式集」（或「所有程式」）選單。（EA Store使用者必須執行EA下載管理員。）

註: 若採用Windows Vista傳統開始選單，遊戲位於「開始」>「程式集」>「遊戲」>「遊樂場」選單下。

需網際網路連線、定期線上認證，以及接受使用者授權協議才能進行遊戲。

完整控制列表

牢記以下指令，帶領你的軍團邁向勝利！察看「設定」選單中的熱鍵標籤，自訂你的控制按鍵。

一般遊戲操控

一般控制

捲動攝影機	方向鍵
快速捲動	右點擊並拖曳
左/右旋轉攝影機	數字鍵盤 4/6，或按住滑鼠滾輪然後拖曳。
拉近/拉遠攝影機	數字鍵盤 8/2，或使用滑鼠滾輪
重置攝影機	數字鍵盤 5，或雙擊滑鼠滾輪
檢視主基地	H 鍵
建立控制群組	CTRL + 數字鍵
跳躍至控制群組	按兩下數字鍵
暫停/任務選單	ESC 鍵
跳至雷達事件	空白鍵
路徑點模式	ALT 鍵
出售模式	Z 鍵
修復模式	C 鍵
生產建築物標籤	E 鍵
支援建築物標籤	R 鍵
步兵標籤	T 鍵
載具標籤	Y 鍵
飛行器標籤	U 鍵
海軍標籤	I 鍵
循環切換部隊子群組	TAB
循環切換上個部隊子群組	SHIFT + TAB
計畫模式	CTRL-Z

選擇指令

選擇部隊/建築物/開啟選單	左點擊單一部隊，或是在一群部隊四周點擊然後拖曳方框
選擇全部軍隊	Q 鍵
選擇畫面上所有特定類型的部隊	W 鍵，或雙擊部隊
選擇戰場上所有特定類型的部隊	按兩下 W 鍵
新增個別部隊至所選群組	SHIFT-點擊
跳至下個支援部隊	N 鍵
解除選擇個別部隊	在戰場上 SHIFT-點擊，或是在選擇視窗中右點擊

部隊指令

移動部隊	右點擊目的地
行進攻擊	A 鍵，右點擊目的地
倒退移動	D 鍵，右點擊
隊形移動	同時按下左右滑鼠鍵，然後拖曳設置陣形
強制移動	G 鍵
強制攻擊	CTRL-點擊
散開	CTRL-X
使用部隊特殊能力	F 鍵
停止部隊	S 鍵
侵略姿態	ALT-A
警戒姿態	ALT-S
固守姿態	ALT-D
停火姿態	ALT-F

其他指令

設定集結點	選擇一棟建築物然後右點擊
設定攝影機書籤	CTRL-J, K, L, ;
循環切換攝影機書籤	J, K, L, ;
開關抬頭顯示	END
開啟儲存選單	SHIFT-S
開啟載入選單	SHIFT-L
擷取畫面	F12

兵不厭詐

盟軍在列寧格勒的決定性勝利，為歐亞大戰劃上了休止符。戰爭已經結束……但麻煩才剛剛開始。

現在，勝敗雙方都在秘密圖謀如何於新世界秩序中取得優勢：盟軍在前宿敵的協助下，試圖擺平佔領區內的狡猾敵人。盟軍在俄國內地的非法行動，有可能重蹈俄軍侵略行徑的覆轍。被擊敗的帝國軍隊，在西方征服者的無意「協助」下，躲開了濱海的新威脅。此外，在一座隱密的實驗室裡，帝國科學家將一名年輕的女學生變成某種人見人怕的玩意兒。

就在這些新衝突席捲全球之際，有件事情變得十分明朗：戰爭尚未結束，只是型態改變。

陣營

盟軍

西方國家組成聯盟，團結捍衛自由世界人民。盟軍迅速了解勝利不代表和平，而他們的一些成員國對情勢毫無幫助。

俄軍

這個極權政體，被盟軍擊敗後，正力圖振作。儘管目前處境艱難，他們已準備好透過由徵召兵及未經訓練的莽夫組成的大軍，建構一個全球化的共產主義國度。

昇陽帝國

堅守傳統並採用未來科技的古老國度。隨著他們征服世界的野望破滅，成為一個充滿無私武士、仍舊傲氣十足的被佔領國，並等著自我救贖的機會來臨。

進行遊戲

你是臨危受命的新任指揮官，你得管理資源、建立及裝備你的軍隊，並且完成上級交付的任務。

務必記住：你面對的挑戰比過去更為險峻，這一次，不會有人對你伸出援手。你只能靠你自己。

註：你必須完成第一個俄軍任務才能解開盟軍和帝國戰役。

困難度

簡單

給新手的簡單試煉。

中等

適合大部分玩家的標準模式。

困難

讓那些想要接受考驗的玩家獲得更多的痛苦與煎熬。

兇殘 (限遭遇戰)

敵人不會犯錯，不會畏懼，而且有更充實的資源。

教學

透過訓練課程，快速熟悉遊戲的各個面向，從基本控制到進階控制。

戰役

選擇你想效力陣營，然後展開通往勝利的漫長、血腥戰爭！建議先從俄軍戰役開始著手。

遊戲畫面



戰鬥視窗

建造及設置建築物、命令你的部隊移動和攻擊，以及使用特殊能力等等。「戰鬥視窗」同一時間只會顯示整張地圖的局部。

註：利用方向鍵捲動「戰鬥視窗」。

戰爭迷霧

每支部隊都有一定的可見範圍，因此你在「戰爭視窗」中看到的景象，是你所有部隊可見範圍的加總。超出部隊可見範圍的地圖區域，會被半透明迷霧所覆蓋，這些迷霧會隱藏敵方部隊和建築物，只會顯露地形和平民建築物。只有當你的部隊返回該區域時，戰爭迷霧才會消散。

雷達迷你地圖

迷你地圖位於畫面的右上角。在你於「戰鬥視窗」裡發現敵軍之前，它便會揭露敵軍的動向，但是，某些敵人可以癱瘓你的雷達，在不被察覺的情況下移動。



任務目標 (限戰役)

按下ESC鍵開啓「任務」選單，檢視你的目標。你必須完成所有的主要目標才能完成一項任務。請注意，在戰鬥過程中你的主要目標可能會有更動。你可以選擇性地完成額外目標，你可以獲得額外的資源或其他獎勵。

註：完成所有的主要目標時，任務會自動以勝利收場。如果你打算完成額外目標，務必在完成所有主要目標之前搞定。

儲存與載入

《終極動員令：紅色警戒3一起義時刻》採用自動儲存機制，程式會自動儲存遊戲進度與設定，並在不經確認的情況下覆寫存檔。你也可以透過手動方式儲存單人遊戲。

要載入先前的遊戲存檔或是遭遇戰，按下SHIFT-L，然後選擇你想繼續的遊戲存檔。你也可以透過主選單載入遊戲。如果你在戰役中戰敗，你可以選擇「快速載入」取回前次存檔。

註：在「指揮官挑戰」中沒有儲存選項。



WWW.REDALERT3.COM

遊戲基本操作

建造堅固的支援基地，聰明地管理你的資源，以及戰術性部署你的部隊擊敗所有對手，是克敵致勝的不二法門。

建造建築物

你需要各式各樣的建築物，以便進行採集礦石、訓練士兵、建造載具等作業。通常任務開始時你只會擁有一座「建築工廠」。立刻開始為你的基地建造其他建築物。

要建造一座建築物，選擇你的「建築工廠」，然後從畫面右側的主選單中挑選你想要建造的建築物圖示。圖示上會顯示倒數計時器。隨著時間的減少，會逐漸扣除建造該建築物所需的資金。當倒數計時完成，你會看到圖示閃爍，代表建築物已準備好進行安置。

註：如果某個圖示呈現灰色，若不是你擁有的資源不足以購買它，就是你尚取得適當的科技。

相較之下，俄軍得先設置建築物，然後直接在地面上建造。

昇陽帝國會部署奈米核心建築物，然後使用它們的次要能力展開。

註：如果你在建造過程中耗盡資金，建造會暫時打住，直到你的資金注入為止。當你的資金注入時，建造會自動繼續進行。

訓練部隊

當你建造諸如「軍營」或「戰車工廠」之類的建築物後，你可以利用它們訓練戰鬥部隊。

註：在你可以建造部隊之前，你必須先建造一座「新兵訓練營」（盟軍）、「軍營」（俄軍）或「瞬息道場」（帝國）。在本手冊中，我們以「軍營」一詞通稱所有三個陣營的此類建築物。

要訓練部隊，你可以選擇適當的建築物，或直接透過建造選單：可訓練的部隊將會以圖示呈現。點選你想要訓練的部隊圖示。圖示上會顯示倒數計時器，指示建造該部隊所需要的時間。

註：要起始生產排程，重複點選你想要重複建造的部隊圖示。圖示上會出現一個數字，指示你所訂購的部隊數量。

當部隊就緒時，它會離開建築物並聽候差遣。

供應基地電力

你的基地需要電力才能正常運作。隨著你為基地興建越來越多的建築物，你將會需要額外的電力。如果基地面臨電力不足的窘況，它們的設施會停止運作、戰鬥部隊的訓練以及生產作業會變得龜速。你的「建築工廠」能夠產生少量的電力，但你必須建造「發電廠」（俄軍為「反應爐」、帝國為「瞬息發電機」）才能產生更多電力。建好一座「發電廠」後，「電力表」會提升。

要評估你產生了多少電力以及目前消耗了多少電力，請查看「電力表」。

註：俄軍超級反應爐能夠輸出驚人的能源並解開新的科技層級，但若超級反應爐被摧毀，引起的爆炸將會摧毀附近的所有部隊和建築物。

資源

建造部隊和建築物、研究升級，全都會消耗你的資金。當你選擇一個需要資金的項目或行動，資金會從你的帳戶扣除，直到全額支付完畢為止。

一般遊戲展開時會提供足以支付建造基本部隊和建築物的資金。要完成戰鬥，你必須取得更多資金。

如果你選擇執行一項需要資金的差事，但卻面臨資金不足的情況，該差事會暫緩執行直到你賺取更多資金為止。

若要取得更多資金，尋找礦脈，然後在附近建造一座「礦石精煉廠」。一座「精煉廠」會附帶一輛採集載具，該載具會自動搜尋並採掘可轉換成資金的礦石。你的「精煉廠」距離礦脈越近，你採集資源的速度越快。綠色標示區域代表最佳的安置位置。

升級科技

許多部隊可以透過各種科技獲得升級，包括先進的武器和能力。越高的科技層級可解開威力更強大的部隊，但每個陣營的科技都有所不同。

盟軍

盟軍可以透過「建築工廠」或是「指揮中心」進行所有的升級，購買「科技中心」則可提升所有你的基地防禦。透過你的「建築工廠」或「指揮中心」購買「進階許可」升級，則其建築範圍內的所有部隊生產建築物（以及它們生產的部隊）都會獲得升級。接著購買「最高許可」取得威力最強大的武器。別忘了擴張你的基地…光靠你的主要「建築工廠」提升科技，絕對無法讓你的建築物遍及地圖。

俄軍

務實的俄國佬選擇了直接了當的升級方式。俄軍的所有升級，都得透過建造產生更新更棒科技的建築物。興建一座「超級反應爐」，不只能提供遠高於標準反應爐的電力，還能解開第二科技層級。之後，你可以建造一座「戰爭實驗室」啟用你的最高層級部隊。

昇陽帝國

帝國的科技採取了介於盟軍和俄軍之間的方式，必須針對個別建築物進行升級。在研究出建築物升級之後，得逐一升級部隊生產建築物。這使得升級一支起始部隊的費用較為低廉，但得花較多的時間考慮該升級何種部隊。若想取得最高層級的升級，得先建造一具價格不菲的「奈米科技電腦主機」。

特殊能力和關聯攻擊

在你指揮下的所有部隊和載具，都有部隊專屬的特殊能力，包括次要武器、打擊敵人使其衰弱，甚至於轉變成完全不同的部隊。

★ 部隊通常擁有一種主要能力和一種特殊能力，特殊能力可能是用來對付目標敵人的能力、啟用後立即生效的能力，或是在主要和特殊能力之間切換的能力。大部分的特殊能力於每次使用時不會消耗資源（某些則會），但得間隔一段時間才能再次使用。

★ 要使用部隊的特殊能力，選擇該部隊並按下F鍵，或是在「戰鬥視窗」右下角的部隊視窗中點擊「特殊能力圖示」。

少數部隊也可以依據情況，或是根據他們面對的敵人類型，自動改變他們的攻擊方式。當普通攻擊游標轉變為不同的符號時，即代表可採取關聯攻擊。

註：有關特殊能力和關聯攻擊的更多資訊，請造訪commandandconquer.com。

修理

在你的建築物遭受敵人重創後，得花一些時間讓它們恢復最佳運轉狀態。修理得消耗資金，但所花費用絕對比不上替換一座被摧毀的建築物。

要修復一座建築物，選擇它然後按C鍵。

控制你的軍隊

優秀的指揮官知道何時命令他的軍隊英勇地投入戰鬥、固守原地，或是進行策略性撤退。出色的指揮官能夠迅速且明確地下達這些命令。

基本移動控制

- 移動** 選擇你想移動的部隊。接著，在「戰鬥視窗」中將你的游標移至你想讓他們前往的地方，然後右點擊之。
- 攻擊** 選擇你的部隊，然後將游標移至你想攻擊的敵方部隊上。你會看到游標變成瞄準圖示。右點擊目標。
- 集結點** 要替一座特定建築物生產的所有部隊設置集結點，點選該建築物，然後於戰場上右點擊你希望部隊集結的位置。

註：一旦你設置了集結點，新訓練出來的部隊將會離開他們的軍營並直接前往集結點。

姿態

設定你部隊的姿態，決定他們的交戰準則。要改變姿態，選擇部隊或群組，然後輸入適當的按鍵指令。

- 侵略** **ALT-A**。你的部隊會逼近、攻擊並追擊他們視線範圍內的敵方部隊或建築物。
- 警戒（預設）** **ALT-S**。你的部隊會逼近並攻擊進入他們視線範圍內的敵人。當敵人被消滅或撤退時，你的部隊會返回原先位置。
- 固守** **ALT-D**。你的部隊會固守原地，但會攻擊任何進入射程內的敵人。非常適合防禦策略或砲兵部隊。
- 停火** **ALT-F**。處於此狀態下的部隊不會還擊或追擊敵方部隊。非常適合隱形部隊。

部隊經驗

當你的部隊攻擊敵方部隊和建築物時，他們會獲得經驗。當一支部隊累積了足夠的經驗，該部隊會晉升至新的經驗等級。在「戰鬥視窗」中會出現一個特殊的圖示代表有經驗的部隊。有經驗的部隊擁有更強的本事。

- 有經驗** 能夠造成更大的傷害並對傷害更具抗性（與沒有經驗的部隊相比）。
- 精銳** 能夠造成更大的傷害並對傷害更具抗性（與有經驗的部隊相比）。
- 英雄** 能夠造成更大的傷害並對傷害更具抗性（與精銳部隊相比）。另外，他們的攻擊速度更快，並能在不處於戰鬥的狀態下自行治療。

威脅指示器

「威脅指示器」是用來評估你在任何時間軍隊慘遭屠殺的嚴重程度。威脅等級的提升，會讓你倖存的部隊更快獲得戰鬥經驗，同時也會增加你獲得購買「極機密協議」所需的「防備點數」的速度。高威脅程度的壞處，是你會受到敵方砲火的無情重創。

隊形移動

一旦你集結了可觀的軍隊，最好將你的部隊邊組成隊形。隊形預覽功能會自動安排部隊，減少你組指部隊時的猜測動作。隊形移動的速度，會以最慢的部隊為準。

- ★ 要使用隊形移動，在你的部隊群上按下左右滑鼠鍵，然後拖曳，改變他們的隊形。現在，你的部隊會自動移至指定地點，並編組成預覽隊形。

註：嘗試搭配固守姿態使用隊形，構成防禦陣線。你也可以將移動命令與隊形預覽搭配運用。

行進攻擊

下令行進攻擊時，在前往指定地點的途中，所選部隊會停止攻擊沿路上遭遇的任何敵方部隊或基地防禦措施。這是與敵方軍隊交會或衝入敵方基地的有效方式。

要下令發動行進攻擊，選擇你想命令的部隊，然後下A鍵，接著右點擊你希望他們前往的目的區域或中立建築物。

駐防步兵



許多平民建築物和一些其他建築物不但可以作為步兵的掩護，還可以鞏固據點。駐防部隊可保護這些建築物，並可擴展其攻擊範圍。敵方若想攻擊駐防部隊必須先重創部隊駐守的建築物，當建築物受到重創時任何駐防的部隊將會自動離開。

★ 要駐防一座建築物，點選欲派遣的步兵部隊，然後右點擊一座空建築物。並非所有步兵部隊（例如警犬、戰熊和磁爆部隊）都能夠駐防建築物。

註：某些部隊擁有殲滅駐防建築物內敵方部隊的攻擊能力。

箱子



箱子應被視為良機。打開這些箱子你或許能發現一些有用的東西，包括額外的資金、生命提升，乃至於自動經驗升級。

★ 要取得一口箱子，命令部隊移動至它的位置。

遊戲中期戰術

在你通曉的基本操作之後，該著眼於能帶你邁向勝利的策略了。

基地建造 101

往往，在你遭遇敵人之前，戰鬥結果便已決定。儘管你大部分的時間都花費在戰鬥上，你在戰爭初期所做的決策，往往會影響戰爭結果。所以了解如何快速且有效地建造一座基地非常重要。

察看你的目標

試著優先處理較危險或脆弱的目標。即便是快被打爆的敵人仍舊會造成可觀的傷害，所以最好依序消滅敵人，減少他們的數量，並迅速地徹底殲滅他們的部隊。

你可以將游標移至你希望摧毀的敵人上，然後右點擊，命令你的所選部隊集中火力攻擊特定的目標。

賣掉累贅

如果你基地中有快被敵人摧毀的建築物，而且情勢難以挽回，最好考慮在這些建築物完全毀壞之前把它們賣掉。你雖然無法拿回很多錢，但總比望著地面上冒煙的大洞要好得多。按下 Z 鍵進入出售模式。

留意工兵

雖然工兵是較為脆弱的部隊，但他們全都肩負著一個重要的使命：佔領敵方建築以及讓你使用他們的科技。聰明的指揮官會派工兵潛入敵後進行破壞任務，或是命令他們佔領中立科技建築物，將它納為己有。

如果運用得當，少量的工兵可以抵得上一整支軍隊。如果你指派少量的步兵保護他們，他們將可發揮更大的效益。

註：你可以在佔領敵方建築物後立即將之賣掉，或是利用該建築物開始快速地生產你的部隊，在你的敵人傷口上灑鹽。

諜報工作

盟軍和昇陽帝國有另一種特殊部隊可用，滲透者運用隱形和偽裝潛入敵方建築物執行破壞任務。間諜和忍者也可以帶回敵方據點的重要情資，揭開戰爭迷霧，讓你在規劃攻擊行動時更得心應手。不過，要提防戰熊、警犬和爆裂機械人，無論間諜如何偽裝，它們都能夠揪出他們。

裝甲載具受擊方向

坦克和其他裝甲載具遭受來自側面的攻擊時，會造成較嚴重的傷害，若遭受來自後方的攻擊時，則會造成更可觀的傷害。牢記這一點，發揮你的裝甲部隊優勢，以及保護你的軍隊。

進階部隊命令

你的部隊十分聰明，會自行對新狀況做出反應，舉例來說，他們會自動攻擊進入射程內的敵方部隊。然而，隨著戰術複雜度的提升，他們需要更多指示…你的指示。你可以混合運用下列的特殊命令，取得凌駕對手的戰術優勢。

行進攻擊

下令行進攻擊時，在前往指定地點的途中，所選部隊會停止攻擊沿路上遭遇的任何敵方部隊或基地防禦措施。這是與敵方軍隊交會或衝入敵方基地的有效方式。

要下令發動行進攻擊，選擇你想命令的部隊，然後按下**A**鍵，接著右點擊你希望他們前往的目的區域。

註：你也可以強制攻擊中立建築物，只需在特定的中立建築物上右點擊。

倒退移動

下令倒退移動時，具備此能力的所選部隊會開始朝目標位置倒退移動。這可以作為策略性撤退，並將最耐久的前方裝甲面對敵人。

要下令發動倒退移動，選擇你想命令的部隊，然後於按住**D**鍵時左點擊。

強制攻擊

接到強制攻擊命令的部隊，將無視目標的陣營和位置，自動對目標開火。命令火炮部隊對空地進行強制攻擊，守住一處據點。

要下令發動強制攻擊，選擇你想命令的部隊，然後於按住**CTRL**鍵時左點擊。

路徑點移動

命令你的部隊依照你希望的順序通過及摧毀一連串的目標，並在最後目標消滅後撤退。

要設定路徑點移動，按住**ALT**鍵，然後依照你希望摧毀的優先順序左點擊指定目標。

極機密協議

每個陣營都可以購買及使用眾多的特殊輔助能力，用來瞬間扭轉戰爭情勢。極機密協議可以是攻擊性或防禦性的（或是兩者兼具），總是能夠釀成驚人的效果。你可以利用在戰鬥中獲得的「防備點數」購買協議，接著便可以隨時免費使用…不過，每次使用後得間隔一段時間才能再次使用。

要使用一項協議，點選「戰鬥視窗」左下角的「極機密協議」選單，接著選擇你想使用的協議。

在戰爭過程中，你會逐漸地獲得「防備點數」。這些點數可以用來解開協議。你可以察看雷達下方的量表，得知你獲得防備點數的進度。

協議有等級之分。在你取得更具威力的協議之前，你得先解開較低階的協議。

每次你使用協議後，得間隔一段時間才能再次使用。

超級武器和終極武器

某些衝突會演變成互丟大規模毀滅武器，用一枚威力驚人的武器殲滅全軍。

超級武器本質上偏重防禦，設置無法穿透的護盾暫時保護你的部隊免受敵方攻擊。終極武器則會對目標區造成災難性的效果，通常會徹底殲滅所遭遇的一切玩意兒。當你的敵人實力堅強、防禦嚴密時，或是雙方陷入僵局時，終極武器是你的最佳選擇。

和「極機密協議」一樣，超級武器和終極武器都是透過「指令選單」的「輔助能力」區施放。這兩者都是在你的次要排程中建造，並得間隔一段時間才能再次使用。

提示：終極武器威力強大，但不保證一枚便能終結戰事。保留一些部隊，剷除任何殘存的生還者。

遭遇戰

遭遇戰是單人戰爭，讓你與一名以上來自各種陣營的指揮官在戰場上大打出手。每位指揮官都會用他們獨特的風格與戰術對付你，所以，你得預期他們的攻勢，並利用他們的弱點。

在「對決」標籤中選擇「遭遇戰」。之後，由選單中挑選適合的選項，包括有幾名對手、地圖、困難度和資源，然後選擇你自己的陣營和顏色。點選「開始」按鈕便可展開大屠殺。

註：要載入先前儲存的遭遇戰，選擇「單人遊戲」，然後選擇「載入」，接著選擇你想要繼續的遊戲存檔。

指揮官挑戰

將敵人碾成碎片並非總是直接了當的差事。接受指揮官挑戰，面對五十種擁有特殊規則和勝利條件的個別場景。

完成圍圈挑戰，可邁入更嚴苛的考驗，接受三角附帶任務的挑戰，可解開新的部隊和新的超級武器。在平均時間內完成所有挑戰，證明你有高超的戰爭技巧。

資源有限，明智地使用你手頭上的部隊，學習如何將限制變為優勢。

技巧高超的指揮官，若能快速有效地完成困難場景，能夠獲得額外儲金。

紅色警戒按鈕

紅色警戒按鈕是最後的戰術手段，能夠讓你反敗為勝…不過，這樣做可是有負面效果的。

在你的威脅指示器全滿時，只要你能夠支付\$10,000儲金，便可按下紅色警戒按鈕。按下按鈕，可獲得以下立即效果：

- ★ 使所有現役戰鬥部隊成為菁英中的菁英。
- ★ 你的現有儲金將暴增為\$50,000。
- ★ 威脅指示器歸零。
- ★ 你的挑戰分數不列入記錄。

使用按鈕，將立刻讓你喪失挑戰平均時間的資格，但卻可以幫助你完成困難的任務和解開更先進的部隊。如果你按下按鈕，卻還是落敗，將無法獲得退費。

明智地使用這個按鈕。

奧米茄·百合子

帝國頂尖的科學家們，希望創造出能釋放心靈潛能的超能波戰士軍團，用來打擊帝國的敵人。然而，他們卻創造出了一頭怪物。後來，他們又把她逼瘋。

引導年輕女學生奧米茄·百合子完成這場可怕的戰役，過程中完全無須費神建造基地或管理資源。隨著你解開百合子過去的秘密，將可提升她毀滅性的超能波能力，並對她的創造者施以最嚴厲的報復。

註：在百合子戰役中無法使用「行進攻擊」指令。滑鼠左點擊和右點擊都是普通移動。

部隊

你可以指揮各式各樣的部隊，每支部隊都有獨特功能和特殊能力。知道何時、何處以及如何部署他們，是獲得勝利的重要關鍵。






盟軍步兵

	警犬	經過特殊訓練的德國牧羊犬，警犬能在偵察時嗅出伏兵、保衛重要位置，並進行小規模戰鬥。盟軍運用音波科技增加牠們的叫吠聲，能夠使敵方士兵昏眩。
	工兵	工兵看似毫無武裝，但是他們的手提箱中裝滿了各式修理及強行霸佔各種科技的工具，還能夠搭建醫療帳棚援助傷兵。一流的工兵可以在獨自在瞬間佔領敵方的工廠，但若沒有武裝護衛，他們鮮少能夠走得很遠。
	維和步兵	維和步兵是盟軍的前線士兵，裝備雖著重於防禦，但也能進行侵略性的攻擊。他們使用的霰彈槍和鎮暴盾牌組合，在戰鬥中往往能發揮決定性的功效。
	標槍兵	使用特殊設計飛彈系統的重型支援部隊，專事於地對空及反載具作戰。由於標槍兵的武器極具破壞力，他們可以「標定」敵方目標造成更嚴重的損壞。
	NEW 冰凍軍團	冰凍軍團是搭載盟軍獨特冰凍科技的特殊士兵，能夠射出冰凍光束令數名敵人動彈不得，然後利用他們的冰凍推進背包跳起並擊碎敵人。
	間諜	間諜是穿西裝的偽裝大師，能夠將自己偽裝成敵人並輕鬆潛入他們的作戰基地。間諜雖然毫無武裝，但是他們擁有許多無價的能力，可以夠竊取敵人情報、爆破基地，以及賄賂敵方部隊使之改變陣營。
	譚雅	遇到需要大肆破壞的場合，盟軍會派出譚雅。她會毫無拘束地使用自動手槍和C4炸藥，幹掉附近附近的任何陸、海、空對手，她還配備有時空腰帶，能在遭逢意外時跳回10秒之前的時空。





載具

	激流 ACV	小巧靈活的氣墊船，搭載了機槍和兩具魚雷發射管，可以載運部隊及提供火力支援。
	多功能步兵戰鬥車	步兵戰鬥載具是能夠提供多種火力支援的堅固耐用裝甲車輛；它的標準火箭發射器可以依據乘載人員攜帶的武器進行調整。
	NEW 平定者 FAV	平定者的移動速度不快，但卻搭載了反步兵砲，能讓它有充裕的時間部署成為固定攻城載具，利用砲擊重創整個地區。
	守護者坦克	盟軍裝甲部隊的主力。如果它的90mm火砲無法解決問題，守護者坦克可以輕鬆地標定目標，讓更大的盟軍武器平台加以摧毀。
	幻象坦克	幻象坦克究極的坦克殺手，同時也是能夠隱形的坦克，配備了一具能夠熔穿金屬的電磁波砲。它的主動式偽裝系統能讓附近部隊隱形。
	NEW 未來科技克X1	未來科技的頂尖成就，是一具堅固殺手坦克，擁有能夠殲滅目標部隊及其周遭一切的中子砲，以及令人聞風喪膽的死光。
	雅典娜砲	與軌道雷射衛星連線，雅典娜可以標定目標並從空中發射，造成壯觀且破壞驚人的效果。衛星也可以暫時保護雅典娜免於攻擊。
	探礦車	這輛低調、無武裝的工作車輛，負責讓盟軍部隊保持正常運作。探礦車會無止境地採集礦石，並將這些礦石交付處理。它們也可以部署成為自給自足的指揮哨做為擴張基地之用。
	機動建築載具	堅固、具兩棲能力而且用途多廣，MCV是設立前進基地、採集資源、製造支援載具以及訓練盟軍部隊的重要載具。保護MCV是指揮官的優先要務。

飛行器





	維和戰機	中程轟炸機，善於運用兩枚雷射導引炸彈對地面目標進行戰術轟炸。
	冰凍直升機	實驗性的輕型直升機，搭載最新的非致命武器：冰凍光束，以及針對特殊情況使用的縮小光束。
	阿波羅戰機	搭載了光束武器的空優戰機，具有3馬赫的高速，由盟國最優秀的飛行員負責駕駛。
	NEW 先鋒武裝直升機	投入戰事時，先鋒武裝直升機只會幹兩件事情：繞著指定目標打轉，以重砲和無盡子彈攻擊目標。
	世紀轟炸機	美國製造，這些堅固耐用的轟炸機，可以進行地毯式轟炸，將敵方陣地化為塵土，然後空投傘兵進行清理工作。

海軍



	海豚	受過訓練的武器化海豚，能夠偵察敵方艦隊或是利用反艦音波干擾器對付敵艦。
	水翼船	為了偵察與防衛目的而打造的輕型快艇，但卻攜帶了兩種令敵人聞風喪膽的配備：20mm伊卡羅斯防空砲和武器干擾系統。
	突襲驅逐艦	盟軍令人畏懼的兩棲戰艦，搭載了威力強大的電磁砲、深水炸彈，以及能夠吸引砲火保護脆弱友軍的磁性裝甲。
	航空母艦	這艘浮島要塞，不但能夠部署空中騎士短程無人戰機中隊，還能夠發射斷電飛彈讓爆炸範圍內的所有電子設施立即停擺。



建築物

	建築工廠	所有盟軍作業的基石，建築工廠可以建造訓練部隊和製造載具的建築物，並可頒佈許可升級可用的科技。
	新兵訓練營	盟軍步兵、動物、間諜和特勤人員的基礎訓練中心。
	發電廠	發電廠讓所有基地建築和防禦設施維持運作，若沒有供應足夠的電力給基地，生產會停止。
	裝甲工廠	從武裝車輛到幻象坦克，所有盟軍地面載具都是由裝甲工廠組裝完成。
	海港	海港負責製造乘風破浪、稱霸海洋的海軍。
	空軍基地	空軍基地是取得空中優勢的關鍵所在，負責建造任何飛行、射擊和轟炸的玩意兒。
	礦石精煉廠	盟軍經濟的命脈。礦石精煉廠可以將探礦車送來的礦石轉變成資金。每座精煉廠都會付帶一輛採集車。
	指揮中心	建築工廠外的遠端基地，指揮中心可協助拓展控制區域，還可用來升級附近的部隊。
	科技中心	提供超級武器和優勢防禦是科技中心的職責所在，但必須先解開建造所需的科技層級。
	多重砲手砲塔	基本的基地防禦設施，讓步兵進駐多重砲手砲塔，砲塔會依據步兵的種類而變換武器。

	電磁波塔	先進的基地防禦設施，配備有類似幻象坦克的電磁波砲。
	超時空傳送儀	超時空傳送儀能夠瞬間將部隊傳送到戰場上的任何地方，賦予他們極大的戰術優勢。它也可以將部隊重新安置到充滿敵意的環境之中，然而傳送程序會使步兵致命。
	質子對撞機器	專剋基地，直子對撞機是盟軍的最後手段以及最終清算武器。
	堡壘牆	防禦是其最基本的功能。每次購買可以建立一段牆面，近距離直線設置兩段牆面，它們會自動連接起來。




俄軍 步兵

	戰熊	出生即被囚禁，受過戰鬥與偵察訓練，俄軍戰熊的利爪和科技強化的吼聲令許多敵人命喪黃泉。
	戰鬥工兵	只有最優秀、最聰明的人才能夠擔任戰鬥工兵，他們的工作包括破解電腦、爆破、重新編程敵方部隊，以及挖掘直通駐軍人員的地下坑道。他們只配有防身用的簡易手槍，對他們來說已經足夠。
	徵召兵	沒接受過什麼訓練，但在心理薰陶和全套宣傳的影響下，表現出極度熱誠，徵召兵會漫不經心地衝入戰場，基於對國家的盲目忠誠，用突擊步槍和汽油彈攻擊敵人。
	防空部隊	在勞改營度過數年之後終獲釋放，殘暴的防空部隊全力為祖國效命，會以巨大的防空砲攻擊敵人，並在敵方裝甲上安置爆雷。他們的火炮對付地面目標擁有更為驚人的破壞威力。
	NEW 化學部隊	勇敢、無齒、無毛的士兵，不怕任何敵人，也不怕自身高輻射性的武器：能噴灑輻射黏液的化學裝置，以及能降低敵人對輻射黏液抗性的槍枝。




	磁爆部隊	這些精銳的機甲愛國者以及他們致命的磁爆火砲令蘇聯的敵人聞知喪膽。他們的弱點，只有在施展壓倒性的EMP攻擊時才會暴露出來，這種攻擊能讓他們的敵人以及他們自己暫時陷入無助狀態。
	娜塔莎	尖端俄軍訓練計畫下的產物，娜塔莎是蘇聯的英雄，光是憑藉著她的殘暴和最可靠的步槍就能夠扭轉戰況。她可以呼叫空襲幹掉巨大的目標，或是狙擊駕駛員為祖國佔據敵方載具。凡是被娜塔莎瞄準的玩意兒，難逃一劫。

載具




	恐怖機械人	邪惡、蜘蛛狀的機械人，會以同樣邪惡的手段攻擊步兵和載具。它喜歡從內部干擾及破壞目標，但也可以利用它的靜止射線癱瘓載具。
	NEW 火砲機車	蘇聯鋌而走險的英雄們，騎乘火砲機車衝入戰場，投擲汽油彈和發射火砲，壯烈地打擊敵人。
	鐮刀機甲	原先設計用來鎮壓暴徒，這種行走砲塔仍舊非常適合用來控制群眾，並且能夠越過障礙物順利抵達目標。
	NEW 死神機甲	具備跳躍功能的鐮刀機甲初期版本。俄國工程師聰明地讓死神機甲的雙腿在著陸時完全斷裂，轉變成威力強大的榴彈發射砲塔。
	NEW 粉碎者	堅固耐用的兩棲載具，粉碎者能夠搗毀沿途上遭遇的任何步兵或載具，甚至是部分建築物。它的加速能力，讓那些驚恐逃跑的敵人，也有機會嚐到被粉碎的滋味。
	鐵鎚坦克	蘇俄實力的象徵，配備的85mm滑膛砲擁有驚人的破壞力，而汲取光束可以汲取敵人的生命和武器力量，提升鐵鎚坦克的侵略實力。
	天啓坦克	俄軍的死神部隊。巨大（且緩慢）的天啓坦克因為搭載了兩門125mm主砲而得名，後來又加裝了能夠捕捉高速對手的磁力爪鉤，可以將對手拖入履帶下碾斃。
	V4火箭發射器	機動火箭發射器，V4發射的巨大遠程彈道飛彈，幾乎可以殲滅任何目標，或是能夠裂解成大量的迫擊彈片造成廣域性傷害。V4必須靜止不動才能射擊，因此不適合作為前線武器。


	史普尼克勘查車	MCV的小巧廉價版本，史普尼克勘查車源自於失敗的軌道探測計畫。現在專門用來部署可以升級成功能完備的前進基地的監聽哨。
	採礦車	重裝甲的駝重巨獸。講到尋找及運輸礦石，採礦車可一點也不馬虎，總是能把工作順利完成。
	機動建築載具	講到運用各種手段將共產勢力推向全新領域，蘇俄MCV可是重要工具。毫不意外，聰明的指揮官總會派出大量的軍隊安全地護衛它們。對每次俄軍的侵略行動來說，MCV是不可或缺的重要載具。

飛行器

	雙刃直升機	雙槳攻擊直升機，通常用來攻擊敵方步兵或俄軍逃兵…有時候兩者一起。配備四組火箭發射器和兩門機槍，非常適合這類工作，也可以用來運輸步兵或坦克。
	米格戰機	米格戰機可說是俄國空軍的同義詞，是空對空快速攻擊機，並擁有超高的存活率，這都得歸功於它所搭載的M型高爆炸彈。米格戰機堪稱空中霸主。
	基洛夫飛船	這些戰鬥飛船可說是俄軍的驕傲，能夠攜帶數百枚重型炸彈攻擊世界上的任何目標，使其飛灰湮滅。基洛夫飛船速度緩慢，但可以犧牲船身完好性暫時加速。

海軍

	磁爆快艇	磁爆快艇是快速攻擊艇和俄軍磁爆武器的合體（其上乘員，不知道這種組合的危險性），擁有近乎病態的靈活性，能夠在水底發射武器，電擊一切攻擊範圍內的玩意兒。
	牛蛙載具	擁有超乎尋常的部隊部署系統的兩棲運輸載具：步兵可透過精準的人肉大砲進行部署。它也搭載了防空砲，能夠快速且策略性地與敵人交戰。
	阿庫拉潛艇	令人肅然起敬的獵殺攻擊潛艇，精於尋找及摧毀敵艦，然後消失於深海之中。阿庫拉潛艇裝備了多種魚雷彈頭，可以對付各種目標。

	無畏戰艦	<p>專為裝載及發射無限量V4火箭而打造，可以攻擊陸上或海上目標，無畏戰艦在近戰中相當脆弱，但地球上鮮少有東西能夠長時間忍受它的無情轟炸。</p>
--	-------------	---

建築物

	建築工廠	<p>壯麗的俄軍建築工廠可以打造許多建築物，並維持及拓展俄軍在戰場上的勢力。</p>
	軍營	<p>軍營的嚴酷訓練課程，能將一無是處的農奴和罪犯變成可怕、可犧牲的步兵。</p>
	反應爐	<p>俄軍基地的動力來源，為所有建築物和稱產設施帶來所需電力。</p>
	戰車工廠	<p>自走砲、飛彈發射器、恐怖機械人以及坦克，全都是在戰車工廠的生產線上組裝。</p>
	海軍船塢	<p>俄國海軍船塢擁有快樂的契約勞工，在他們的精心打造下，產出最精良、最可靠的船隻。</p>
	機場	<p>俄軍飛行員駕駛著機場建造的精銳飛行器稱霸空中，數量之多，足以遮蔽陽光。</p>
	礦石精煉廠	<p>礦石精煉廠將採礦車送來的平凡岩石轉變成全民有朝一日將共享的白花花銀子。</p>
	前哨基地	<p>俄軍利用前哨基地加速擴展。</p>
	超級反應爐	<p>驚人的電力來源，可以支持多座建築物並且開新的科技。然而，超級反應爐也相當危險，一旦爆炸，鮮少有人能夠倖免於難。</p>

	戰爭實驗室	集合了俄國最頂尖的人才，戰爭實驗室負責打造終極武器和防禦設施，可說是俄軍致勝的保證。
	壓碎廠起重機	俄軍擁有的優勢之一，壓碎廠起重機可讓指揮官加倍生產速度、修復受損部隊，以及淘汰老舊無用的部隊換取資金。
	高射砲	標準的基地防空設施，防空砲可以維持俄國空域淨空。
	哨兵槍	有了防空砲負責空中安全，哨兵槍負責掃蕩地面的盟軍和帝國垃圾。
	磁爆線圈	透過致命電磁武器升級的基地防禦設施。磁爆部隊可以在磁爆線圈的加持下，變得更加致命。
	鐵幕	這種超級武器可以暫時使公民不受敵方微不足道武器的傷害，達到保護他們的目的。
	真空內爆裝置	終極的俄軍武器。目標區域內的所有東西都會被吸入與毀滅…人、載具和整座基地。
	堡壘牆	俄國工程技術的驚人成就，一次可購買一段牆面，巧妙地安排可以將暴民排除在外，讓勞工階級安全在內。






昇陽帝國 步兵

	爆裂機械人	就連小巧的機械蜻蜓也準備好隨時為天皇的神聖命令赴死。爆裂機械人可以偵察敵人，攀附在緩慢載具上，或是單純的自我引爆，釋出EMP干擾所有的電子系統。
	工兵	技巧高超的戰地技師和破壞者，工兵雖是地位卑微的受薪人士，但這無損於他的工藝，並在帝國拓展版圖的過程中扮演重要的角色。如果情況緊急，他們可以迅速地衝刺短暫距離，儘管這會讓他們精疲力竭。
	帝國武士	近代的武士，揮舞著神聖的武士刀，以及一把威力強大的能量步槍。他們榮耀地穿著輕便護甲，但為天皇盡忠赴死是每位帝國武士的職責與命運。
	坦克殺手	這些徒步男子，手持裝備，熱烈地渴望攻擊裝甲載具。坦克殺手會躲在自己挖的蜘蛛洞中，然後突然冒出，用可攜式波能砲貫穿敵方裝甲。他們是相當可怕的對手。
	忍者	精於暗殺與謀報，忍者以他們安靜刺殺與消失無形的絕技而著稱。這些天皇的精銳殺手堅持使用傳統武器：手裡劍、煙霧彈以及長劍。
	火箭天使	女性不得從事光榮的戰鬥工作。除非她們是身穿尖端科技戰鬥裝、手揮麻痺鞭，發射大量飛彈，摧毀一切擋路玩意兒的瘋狂亢奮女子。她們就是火箭天使。
	NEW 弓箭少女	弓箭少女是傳統弓道藝術與高科技能量弓結合之下的產物。她們能夠擊落飛行器，或是利用「箭矢風暴」能力重創地面目標。
	奧米茄百合子	沒有人知道奧米茄百合子是怎麼創造出來的。要緊的是，她的心靈能力可以毫不留情地徹底消滅敵人。別被她無辜的學生裝扮給騙了，百合子是十足的怪物，會以天皇之名運用她可怕的超能波能力。





載具

	機甲天狗	雙用途的攔截機，可以在機甲天狗和噴射天狗這兩種形貌之間迅速變形，這讓駕駛員能夠輕鬆地用20mm自動砲攻擊空中或地面部隊。
	迅雷運輸載具	為了迅速且安全地將有限的部隊送至定位，帝國科學家發展出這種兩棲運輸載具，能夠偽裝成其他物體或敵方載具。
	海嘯坦克	天皇的主力坦克，海嘯坦克可是需要變形為兩棲部隊。它的穿甲砲威力遜於其他坦克，但是特殊的奈米偏轉裝置可以抵禦絕大部分的攻擊。
	打擊者-VX	與天狗類似的變形載具，VX可以迅速地在防空機甲和對地直升機間自由變形，射出大量的飛彈剷除天皇的敵人。
	NEW 鋼鐵浪人	配備有強大雷射刀的敏捷機械人，鋼鐵浪人能刺穿帝國的敵人，然後創造出爆破能量波使他們毀滅無疑。
	鬼王	鮮少有人能在鬼王的眼部輻射高能波下存活，它可說是帝國的巨大機械守護者。無論是用巨掌壓爛坦克，或是將整支軍隊熔成爛泥，鬼王遠比他惡魔般的名字更為可怕。
	波能火砲	這種機動火砲部隊放棄了彈道武器而改用粒子光束，只需精準的幾發便能夠瓦解整座要塞。前提是，得先讓它完全充飽能量。
	採礦車	這種裝甲採礦車的工作，是迅速採集生產帝國尖端部隊所需的大量資源。為了預防萬一，它搭載了小巧有效的可折疊砲。
	機動建築載具	帝國拆解盟軍和俄軍MCV後研發出來的產物。用途基本上完全相同，負責建立拓展帝國疆界的前進基地和處理中心。
	奈米核心	現代科技的驚人產物，奈米核心是卡車大小的全地域裝置，可以在瞬間展開成為巨大的軍事建築物。這讓帝國部隊能夠迅速且有效地深入新領域。

海軍

	長槍迷你潛艇	專為小規模衝突和偵察製造的輕型兩人潛艇，搭載有魚雷，但其最佳武器是船員自願向敵艦發動自殺攻擊。
	海翼	迅捷且靈敏的海翼是一架能夠變形為攻擊潛艇的空中轟炸機。它們的青空海/空飛彈能勝任雙重職責，在空中及水底摧毀敵人船艦。
	薙刀巡洋艦	帝國海軍的反艦利器，薙刀巡洋艦通常會以驚人的速度靠近獵物，然後射出大量的魚雷，在對方有時間反應之前幹掉數個目標。
	將軍戰艦	宏偉的帝國戰艦，不但華麗而且能夠激勵人心，將軍戰艦是一艘大規模破壞武器，在它的重砲轟擊下，岸上絕對無一倖免。擁有堅強的防衛能力，將軍戰艦曾締造過戰後無須修理的歷史紀錄。
	NEW 超級要塞	外觀和能力都讓人怵目驚心，超級要塞「天皇珍珠」能從海上奇觀變身為遮蔽日頭的飛行攻城平台。先進的飛彈系統以及強大的火炮，讓這艘高貴的巨型船艦成為帝國敵人眼中的最後景象。

建築物

	建築工廠	帝國仿效西方建築工廠下的產物，但有一點不同：能夠製造快速擴張至新領域的奈米核心。
	瞬息道場	芳朗的自願臣民在瞬息道場接受嚴苛的訓練，成為英勇無懼的武士。
	瞬息發電機	先進的科技需要先進的動力；瞬息發電機正好能夠滿足這項需求。
	機甲工廠	機甲工廠的尊貴技師負責生產戰鬥機甲群，其中許多機甲具備變形為空中武力的能力。

	帝國碼頭	若想稱霸海洋，得先建造帝國碼頭，這座建築物可以製造壯麗的海空制霸船艦。
	礦石精煉廠	礦石精煉廠默默地處理建造及維持帝國軍隊所需的大量資源。
	奈米科技電腦主機	帝國科技優勢的極致表現，奈米科技電腦主機可讓部隊及武器升級至最高層級。
	防衛者-VX	可變的基地防禦設施，能視防空與對地的需求進行轉變。
	波能塔	波能塔射出的粒子光束可以貫穿任何嘗試攻擊天皇前進基地的愚蠢敵人。
	奈米蟲群巢穴	沒有任何攻擊能夠穿透奈米蟲群巢穴產生的力場…力場裡頭的東西也無法逃脫。
	超能波毀滅裝置	在天皇的命令下，超能波毀滅裝置會釋出恐怖的威力徹底消滅敵人、他們的載具以及他們的基地。
	堡壘牆	這不但是令人嘆為觀止的結構物，同時也是堅固的防禦設施，牆面必須逐段建造，並與自然保持和諧。

《終極動員令：紅色警戒3 - 起義時刻》 製作群

Senior Producer

Amer Ajami

Project Development Director

Gary Stead

Lead Designer

Jasen Torres

Art Directors

Matt J. Britton, Mike Colonnese

Audio Director

Nick Lavers

Story and Cinematics Producer

Mical Pedriana

Producer

Greg Kasavin

Shell & UI Development Director

Brandon Rose

Design Development Director

Ofir Estline

Cinematics Development Director

Harry Jarvis

Art Development Director

Sean O' Hara

RTS Chief Technical Officer

Zak Phelps

Lead Engineer

Austin Ellis

Lead Graphics Engineer

Lutz Latta

Lead Configuration Management Engineer

Andy McDonald

Animation Director

Adam McCarthy

Lead Visual Effects Artist

Michael Jones

DESIGN

Game Designers

Adam "Goblyn" Davis, Amir Rao, Scott C. Smith, Jeff Stewart, Kevin White

AI Design and Engineering

Gavin Simon

Skirmish Map and Balance Designer

Jeremy Feasel

ENGINEERING

Systems Engineers

Mitchell Fisher, Charles Knowlton, Michael Schwartz

Gameplay Engineers

Kip Hendricks, Gavin Jenkins, Tom Preisner

Design Engineer

John Machin

AI Engineers

Michael Braley, Andrew Garrett

Audio Engineer

Michael Kron

User Interface Engineers

John Chin, Curtis S. Cooper, Scott Fallier, Michael J. Goodwin, Michael Kuehl, David Richey, Nick Silva, Laurence Tietz

Configuration Management

Dave Fox, Blair Hamilton, Jason Micklewright, Darryll Rohr

Globant Engineers

Emiliano Beronich, Damian Hernaez, Bernardo Hoppe, Jeronimo Saez

ART

Lead Animator

Michael Laygo

Modelers

Huy Dinh, Tse-Cheng Lo, Chance Rowe

Environment Artists

Charles Jacobi, Laureen LaFave, Wil Panganiban, Phelicia Ramlogan

User Interface Artist

Andrey Kazmin

Visual Effects Artist

Casey Robinson

Technical Artists

Fernando Castillo, Mat Hale, Matt Intriери, Tim Jones

Concept Artists

Patrick Faulwetter, TJ Frame, Kenrick Leung, Greg Luzniak, Anthony Pereira

Additional Art

Glenda Novotny, Virtuous, Virus Studios

PRODUCTION AND DEVELOPMENT

Associate Producers

Matthew Ott

Keith Schaefer

Community Manager

Aaron Kaufman

Studio Project Manager

Bobby Moldavon

Additional Development Direction

Wes Eckhart

Additional Technical Direction

Wei Shoonng Teh

AUDIO

Senior Sound Designer

Evan T. Chen

Sound Designers

Sam Bird

Erik Kraber

Jeff Wilson

Voice Direction & Sound Design

David Fries

Dialogue Editing & Sound Design

Leilani Ramirez

Dialogue Editing

Pete Scaturro

Recording Facility

POP Sound

Recording Engineer

Michael Miller

Recorderist

Courtney Bishop

CINEMATICS

EALA TEAM

Cinematics Director

Richard Winn Taylor II

Producer

Nina Dobner

Post-Production Supervisor

Benjamin Hopkins

Visual Effects Supervisor

KaTai Tang

Writer

Harris Orkin

Video Editor

Stuart Allison

Assistant Video Editor

Joshua E. Basche

3D Animation/Rendering

Sangwoo Hong

Sound Designer

Edward Cerrato

LIVE ACTION

Principal Cast

Gemma Atkinson, Jon Bradford, Vic Chao, Julia Ling, Malcolm McDowell, Ivana Milicevic, Jodi O'Keefe, Holly Valance, Ron Yuan

Commanders

Moran Atlas, Jamie Chung, Greg Ellis, Gene Farber, Ric Flair, Louise Griffiths, Bruce A. Locke, Dimitri Diatchenko, Jack J. Yang

Production House

Beach House Films, Executive Producers: Dave and Patti Coulter

Beach House Producer

Dona Shine

Director of Photography

Rich Schaefer

Set & Production Design

Cherie Baker

Set Decorator

John Kelly

Wardrobe

Poppy Canon-Reese

Photography

Kevin Lynch

"Behind the Scenes" Crew

Brett Brooke, Justin Lubin, Ron Siegel

Talent Manager

Marci Galea

Talent Coordinator

Emily Clark

VISUAL EFFECTS

HOLLYWOOD-DI

DI Supervisor

Neil Smith

DI Colorist

Aaron Peak

VOICE TALENT

Voice Actors

Steve Blum, Zach Hanks, April Hong, Nolan North, Phil Proctor, Dave Sheinkopf, Dave Wittenberg

MUSIC

Music Composed By

James Hannigan, Frank Klepacki, Timothy Michael Wynn

Vocalists

Emiko Morimoto, Satomi Morimoto, Miriam Stockley, Tamara Zivadinovic

Music Recording and Mixing Engineers

Rod Houlson, Dave Moore, Jeff Vaughan

EXTERNAL PRODUCTION

Development Director

Kate Bigel

Project Manager

Armando Castillo

TESTING

Senior QA Director

Dave Steele

Senior QA Manager

Darren Merritt

Senior Project Lead

Sean Shimoda

Senior Test Lead

Robert Tzong

QA Test Leads

Jonathan Landis, Kirk Nedreberg, David L. Pelayo, Nathan Stumpf, Ben Turner

QA Engineer

Steve Hoey

QA Automation Programmer

Zach Fake

QA Testers

Nicholas Bennett, George Brauneck, Scott Conrad, Elton Glover, Luke Glupngam, Jason Hellebrand, Michael Hsiao, Roman Janczak, Steven Kreiner, Claude McIver, Megan Mikane, Michael Ombao, Nicholas Ozog, Alden Paguia, Timothy Retzinger, Nathan Stubbs, Jon Van Breenen, Robert Wai

Compliance Test Lead

Paul John Jochico

Compliance Testers

Darryl Austin

Jason Jacoby

Globant Program Manager

Lisandro Dorfman

Globant Test Lead Supervisor

Matias Pedretti

Globant Senior Test Lead

Heman Lauria

Globant Test Lead Assistants

Pablo Leiboff, Juan Manuel Pareda, Barbara Spampinato

Globant QA Testers

Yesica Aciar, Martin Botto, Alejandro Cafiero, Damian Castellì, Ignacio Fernandez, Nicolas Fuentes, Lucas Galvan, Pablo Kass, Manuel Alvarez Lojo, Gabriel Poita, Rodrigo Portela, Julian Rodriguez, Matias Salvatierra, Isaac Santos, Jessica Tobia, Adrian Zarza

LOCALIZATION

Localization Manager

Joel Börjel

EUROPEAN LOCALIZATION AND INTEGRATION

Localization Production

Stefano Garbaro, Iina Sainio Kyllikki

Localization Coordination

Torben Andersen, Mathieu Donsimoni, Marcel Elsner, Alexander Fäit, Marcin Król, Stefano Mozzi, Mária Nagy, Jan Staníček, Anna Tomala, Ana Esther Rodriguez, Pavel Rutski, Thomas Tönfält

Localization Programming

Iñigo Bermejo, Oscar Foley Praderas, Felipe González López, Daniel Gutiérrez, Jose Pablo Hernandez Cano, Ignacio Rodríguez

Localization Team

Eugene Bogdanov, Israel Delgado, Blazej Domanski, Federico Franzoni, Akos Mikola, Petr Szypla, Charles Ulbig, Fontolo Studio Ltd., Inicio Localisation Services, LA MARQUE ROSE, SOFTCLUB, PRESTO - PREKLADATELSKÉ CENTRUM s.r.o, Synthesis International S.r.l., Estudios EXA S.L., toneworx GmbH, Robert Böck, Michael Broström, Sylvain Deniau, Jérémy Jourdan, Morten Skovgaard, Óscar Frades

ASIAN LOCALIZATION AND INTEGRATION

International Project Manager

Kah Hui Teo

Localization Production

Jason Chen, Krispol Jaijongrak, Wade Lim

Localization Coordination

Yun Yue Lim

Localization Team

Oh Hyung Kwon, Pawatpong Nildam, Boom Park, Jazz Wang, Clifford Wu

QA Test Lead

Yaoxian Wang

QA Testers

Shaun Chew, Norman Mah, Terence Teng, Choon Heek Wee

MARKETING AND PUBLIC RELATIONS NORTH AMERICA AND GLOBAL

Senior Global Product Manager

David S. Silverman

Assistant Product Manager

Bryce Yang

Global PR Manager

Andrew H. Wong

Advertising Manager

Alonso M. Velasco

Marketing Assistant

Nicholas Clifford

Senior Publicist

Kerstin Mueller

Lead Marketing Video Editor

Chase Boyajian

Marketing Video Editor

Neel Upadhye

Assistant Marketing Video Editor

Jackson Lanzing

Talent Director, Command & Conquer TV

Derek C. Schoeni

Director, IP Approvals

Sue Garfield

PACKAGING

Account Manager

John Burns

Creative Director

Holden Hume

Group Managing Editor

Dan Davis

MUSIC

World-Wide Music Exec

Steve Schnur

INTERNATIONAL MARKETING & PR

Product Manager, Europe

Chris Brown

International PR Coordinator

Alana Logan

Product Manager, UK

Will Graham

PR Manager, UK

Jonathan Goddard

Product Manager, Germany

Volker Prott

Marketing Manager, Russia

Inna Shevchenko

PR Manager, Russia

Valentina Ziobina

Country Manager, Russia

Tony Watkins

Product Manager, Netherlands

Ferry Brands

Product Manager, Spain

Juan Larrauri

PR Manager, Spain

Jose Valero

Senior Product Manager, Italy

Daniele Siciliano

PR Manager, Italy

Luciana Stella Boscaratto

Product Manager, France

Jérôme Austin

Product Manager, Brazil

Ian de Freitas

PR & Events Manager, Hungary

Tamás Kovács

Product Manager, Belgium

Veerle De Taeye

Product Manager, Sweden

Martin Nordenhem

Product Manager, Australia

Paul Hellmrich

PR & Marketing Manager, New Zealand

Jemma Glancy

Product Manager, South Africa

Ralph Spinks

Senior Business Manager, South Africa

Chris Gatherer

Marketing Manager, India

Yashdeep Bali

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

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

Smiley Face logo TM Smileyworld Ltd.

SPECIAL THANKS

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

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

And to everyone at Electronic Arts for their support, especially John Riccitiello, Frank Gibeau, Nick Earl, Scott Taylor, Sharon Andrews, Louis Castle, Tammy Schachter, Mike Quigley, EA Legal Team and Central Development Services.

The team would like to thank their family and friends. Without their support, this game would not have been possible:

Annie Laurie Abriel; Achilles Crain; Farah Ajami; Maha & Ramzi Ajami; Jeremy Arambulo; Cassandra Aston; Jaylen Barsana; Kayden Barsana; Shamara Barsana; Anda, Keoni, and Bodie Chen; Anna Chen; Linda Chou; David Cobb; Jennifer Cox; Eric & Coby Dahlstrom; Linda Danet; Brandyn Davis; Ron and Laurie Davis; Hao "Hawk" Dinh; Ida Eng; Elizabeth Estline; Itai Estline; James, Kyung, Lindsay, and Jessica Fake; Camille Flores; Scott Friedman; Rowena Garrett; Erika, Amanda, Grace & Isabelle Goodwin; Julie Grey; Paul & Mary Hendricks; Jenna Hogan; Vanya Holt; Madelyn Inbrier; Celeste Jacobi; Kristen Jacobsen; Joan Jaackel; 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; Kittaya Wongchinda Luzniak; Kai Luzniak; George & Jackie Luzniak; Oksana Luzniak; Lori, Travis, Megan, and Ashley Machin; Katrina Macrae; Oceanis and Jezebel McCarthy; Larysa & Chris Meyer; 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; 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 OrkSide; The Family Torres; Karen Tzong; Lind Vang; Cindy White; Maresa Wickham; Zerlina Wong; Ray Wongchinda; Danny & Pete Wongchinda; Erin Wood; Raulette Woods; Paola Yap; Roxann Zarchin

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

The Marketing and PR group would like to thank:

Nola Armstrong and the girls at the Gillespie Agency; Carl Braun; Richard Morgan Fiehr; Paul Heyman; Cam Le; Kevin Lynch; Nigel Msojias; Dave Meltzer; Volker & Christel Mueller; Scott Prusha; Sherlyn Soe; Matthew Walker; David, Carol, and Ellen Wong; Elizabeth Tran Wong; Grace & Jim Yang

Join Us. We See Father.

效能建議

執行遊戲的問題

- ★ 確定你的電腦符合本遊戲的最低系統需求，同時你也已經安裝了最新的顯示卡及音效卡驅動程式：
- ★ 使用NVIDIA顯示卡，請造訪www.nvidia.com取得並下載驅動程式。
- ★ 使用ATI顯示卡，請造訪www.ati.amd.com取得並下載驅動程式。

一般問題解決建議

- ★ 如果遊戲執行速度緩慢，試著透過遊戲的選項選單降低一些顯示及音效設定。降低畫面解析度往往可以提升執行效能。
- ★ 若想獲得最佳的遊戲執行效能，建議你關閉其他Windows執行的背景作業（EADM應用程式除外）。

技術支援

如果你執行本遊戲時遭遇問題，EA技術支援可以提供協助。

EA Help檔案透過如何正確使用本產品的說明，提供了大部分困難及問題的解決方法和答案。

要開啟EA Help檔案（遊戲已經安裝）：

Windows Vista的使用者，前往「開始」>「遊戲」，右鍵點擊遊戲圖示，然後從下拉式選單中選擇適當的支援連結。

早先版本Windows的使用者，點選位於「開始」>「程式集」（或「所有程式」）選單下的「技術支援」（Technical Support）連結。

如果運用EA Help檔提供的資訊仍舊無法解決你遭遇到的困難，你可以和EA技術支援部門聯繫。

EA透過網際網路提供的技術支援服務

如果你的電腦能夠連接網際網路，務必瀏覽EA技術支援網站 <http://support.ea.com>

在這裡，你可以找到許多關於DirectX、遊戲控制器、數據機以及網路的有用資訊，以及定期系統維護和系統效能的情報。我們的網站包含針對大部分使用者遭遇的困難、遊戲相關說明和常見問答集（FAQ）的最新資訊。我們的支援技術人員也是使用這份資料解決你所遭遇到問題。我們會每日更新支援網站內容，所以請先到這裡尋找立即的解決方案。

軟體著作權授權合約

本授權合約規定貴用戶於使用美商藝電股份有限公司(稱本公司)軟體相關產品(包括,但不僅限於套裝軟體中的電腦程式、其更改程式、相關媒介物。書面資料以及線上或電子文件)時應遵守之事項。貴用戶安裝,複製或以其他方式使用軟體產品,即表示同意接受本授權合約規定之拘束。

本軟體產品受中華民國著作權法、國際著作權條約以及其他智慧財產權之法律及國際間著作權相互保障條約之保護。本軟體產品僅系授權使用,而非販賣壟斷。有在本授權書中未明文授與使用者的權利,均歸本公司所有。

同意使用項目

1. 將軟體載入單人使用環境下的電腦。工作站中的隨機存取記憶體(RAM),或其代替記憶體,並使用本軟體。
2. 將本軟體載入永久儲存裝置,如硬碟。
3. 於法律許可範圍內經本公司以書面同意下,軟體產品與其任何複製之所有權,其中包括但不限於著作權,均屬本公司所有。

禁止使用項目

1. 除得依著作權法合法複製軟體產品外,禁止任何未經許可之複製。
2. 禁止於網路上多使用者環境下使用軟體產品。但已取得各終端機使用授權之多人使用版本不在此限。
3. 禁止未經本公司書面同意授權之出售、出租、出借、散佈及公開展示,或其他足以侵害本公司之行爲。
4. 禁止就軟體產品進行還原工程(Rreverse Engineering)、解釋(Decompilation)、反組譯(Disassemble)或任何更改原始程式或系統上的鎖定與解除鎖定之行爲。
5. 禁止未經本公司授權同意就軟體產品做任何形式之複製,重製及翻譯。
6. 禁止刪除、更改、遮蓋、移動軟體產品及有複製上之任何著作權及商標展示。

產品責任範圍

1. 自本產品購買日起(憑發票或收據)七天的產品保固期內,本公司將免費維修在自然使用下發生的損壞。但因人為因素、天然災害之損壞則非為產品保固範圍,本公司亦不負因人為產生之損害賠償責任。
2. 於相關法律所允許的最大範圍內,本公司對於使用或不能使用本軟體產品所發生之特別、附隨、間接或衍生之損害(包括但不限於營業利潤之損失、業務中斷、商業資訊之損失或其他金錢損失)不負任何損害賠償責任。
3. 軟體產品和任何相關文件只以「現狀」提供,並不附帶任何明示或默許之保證,包括但不限於默許之保證或適售性。適合某一特定用途或不侵權之擔保。使用或操作軟體產品所導致之所有風險,必須由使用者自行負擔。

客戶服務與技術支援

對於造成您遊戲經驗的不便我們致上最誠摯的歉意。遊戲手冊中若有部分譯名與實際操作有所出入,將以遊戲內容為主,請消費者見諒。

安裝過程中的常見問題

問:安裝到一半時發生錯誤該如何解決?

答:若您無法安裝,最便捷的方法是馬上到經銷處進行更換,或寫明詳細情況,直接將產品寄回本公司,憑七天內發票我們會免費為您更換。為方便作業,來信請務必寫清楚寄件者姓名、住址、聯絡電話。換片申請服務表格可至本公司網站 <http://www.ea.com.tw/>「客戶服務」專區下載。

解決問題DIY

若您可安裝過程一切順利，但執行時遭遇困難，下列方法可排除大部分的問題：

問：如果在執行遊戲會有當機的情況該如何處理及解決方法

答：若您不清楚您的電腦規格，請洽您電腦的經銷商，或自行以DirectX診斷工具查詢電腦硬體規格。

DirectX診斷報告的查詢方式：可從 開始 -> 執行 -> 輸入「dxdiag」後按「確定」-> 按「儲存所有資訊」後選擇「存檔」，這個文字檔即為DirectX診斷報告。可能造成當機的原因可能為：

1. RAM不足 / 2. CPU效能太低 / 3. 顯示卡的MB太少 / 4. 遊戲檔案有部分損毀 / 5. 電腦中毒 / 6. 某些硬體的驅動程式和DirectX 有衝突 / 7. 您的作業系統或某些硬體的驅動程式和遊戲有衝突

問：如果在執行遊戲時會出現畫面上人物或者是文字模糊、畫面全黑、LAG、畫面閃動等狀況，該如何處理

答：1. 首先您必須要先確認您的顯示卡是不是有符合遊戲的最低需求 / 2. 如果您的顯示卡都有符合遊戲的基本需求，但是還會發生這樣的問題的話，建議您可以到您顯示卡廠商的官方網站去下載安裝最新版本的驅動程式之後，再執行遊戲試試看。

問：已放入正確的遊戲片，為何出現請放入正確光碟？(Please insert the correct CD-ROM)

答：由於光碟片中已寫入最新保護裝置，請移除虛擬光碟(如 CloneCD / Daemon Tools等軟體)，如使用 Alcohol 120% 請將虛擬光碟機數量改成零。

其他的問題處理方法

1. 關掉不必要的常駐程式，如防毒等軟體程式。
2. 請試著關閉電腦，重新啟動再試看看。
3. 移除本遊戲再安裝，也許是因為不正常的安裝所引起的問題。
4. 請不要更改預設的目錄路徑。
5. 重整硬碟，也許剛好安裝的檔案放在壞軌上，因而啟動失敗。
6. 確定有放入遊戲光碟，並且稍待一會，等光碟放置妥當再執行遊戲。
7. 其他常見的問題可在本公司技術問答網頁上迅速的查詢到，請多利用以節省您寶貴的時間。

與我們聯絡

若上述方法您都試過仍無法排除問題，您可以利用下列方式與我們聯絡，建議您可以的話盡量以傳真或是電子郵件詳細描述您所發生的情形，如此我們才可以找尋相關技術支援資料庫以解決您的問題。

有關遊戲進行之任何提示、攻略、指導、作弊密碼、非本公司製作的修補檔，恕本公司無法提供。為方便問題的處理，來信或來電詢問時，請務必明列以下事項：

1. 執行遊戲的電腦配備：CPU、硬碟剩餘空間、記憶體、顯示卡記憶體及名稱、音效卡、光碟機的倍速、是否有一台以上的光碟機、是否有安裝虛擬光碟機。
2. 諮詢的遊戲名稱。
3. 詳述遊戲安裝或執行時所發生的狀況，若有錯誤訊息最好也抄下來給我們。(請務必詳細紀錄，如有任何錯誤訊息請一併抄錄，若只說遊戲無法執行，技術人員無法幫您判斷問題。)
4. 您的e-mail(可正確寄達的)或聯絡電話。
5. 如果是同一遊戲的第二次詢問，請保留前次回覆的内文或再次說明，好方便客服人員清楚了解您的狀況。

特別注意：如您不清楚您的電腦硬體狀況請洽詢您的電腦販賣公司或製造商。使用電腦硬體驅動程式發生問題，需要任何進一步服務時，請洽提供驅動程式的廠商或是您的電腦販售的公司，本公司無法為其他硬體廠商所提供的程式負責。

使用者換片、申請補發序號及遊戲手冊相關辦法

1. 購買的商品若發現瑕疵，導致無法正常安裝時，最便捷的方法是馬上到經銷處進行更換，或憑七天內發票(以郵戳為憑)寫明故障原因，直接將產品寄回本公司，我們將免費為您更換。
2. 因人為刮傷而須換片服務者，每片更換之費用為新台幣二百元整。請上本公司網站客戶服務專欄下載「換片服務表單」，將表格列印下來並填寫完畢。將光碟片用厚紙片妥善包裝好，並寫清楚故障原因，連同工本費與「換片服務表單」一併以掛號方式寄回本公司客服部。
3. 安裝遊戲時，若發生光碟機刮片之情形，於購買七天內憑發票將光碟郵寄至本公司更換(以郵戳為憑)，本公司將免費為您換片，但一人以一次為限。請上本公司網站客戶服務專欄下載「換片服務表單」，將表格列印下來並填寫完畢。連同光碟片與「換片服務表單」一併以掛號方式寄回本公司客服部。
4. 遺失遊戲安裝序號者，申請補發序號之手續費用為新台幣二百元整，請上本公司網站客戶服務專欄下載「補發序號服務表單」，將表格列印下來並填寫完畢。需附上原版遊戲光碟以茲憑證，連同工本費與「補發序號服務表單」一併以掛號方式寄回本公司客服部。光碟片請用厚紙片妥善包裝好，以免郵寄過程損壞。
5. 遺失遊戲手冊者，申請補發手冊之手續費用為新台幣二百元整，且需附上原版遊戲光碟以茲憑證，將光碟片用厚紙片妥善包裝好，以掛號方式寄回本公司客服部。
6. 以上所有申請手續，當確定情況屬須付費更換時，未附足工本費，恕不受理。來信請務必註明您的身分證字號(查詢產品註冊用)、姓名、地址聯絡、電話、申請需求。收到您的來信後，經審核符合資格者，我們會在七個工作天內寄出。海外地區請連絡當地分公司，謝謝您的合作！

※「換片服務表單」與「補發序號服務表單」

下載處：<http://www.ea.com.tw/>

特別注意：部分遊戲光碟或序號、遊戲手冊因年代久遠，公司內已無存貨，因此您要換片或申請補發序號時請務必先以email或電話查詢是否有現貨供應。若無現貨供應，請您妥善保管光碟，以免耽誤您寶貴的時間。若您遺失光碟，恕不提供補發，請您妥善保管。當您撥客服電話之前，為了節省您寶貴的時間，請您先執行檢查下列項目。

1. 您是否已經檢查您所有的系統配備是否達到遊戲需求呢？(詳細說明可參閱手冊上的客戶技術支援章節)
2. 若遊戲出現畫面LAG、模糊或無法執行遊戲等情況，請先更新您的顯示卡驅動程式再試一次。(可參閱手冊的客戶技術支援，內有更新驅動程式步驟及支援之晶片型號)
3. 若您放入遊戲光碟後會出現【請放入正確的光碟片】(Please insert the correct CD-ROM)。請務必先移除您的虛擬光碟及會產生虛擬光碟的燒錄軟體(如CloneCD)。(詳細說明請參閱客戶技術支援的章節。)
4. 購買七日內若發現遊戲光碟有瑕疵或序號有問題，請憑七日內發票與客服人員聯絡。(更多資訊請參考官方網站的客戶服務及手冊上的客戶技術服務支援章節。)

美商藝電台灣分公司

地址：11493 台北市內湖區堤頂大道2段89號5F

中文首頁：<http://www.ea.com.tw>

技術服務電子郵件：twsupport@ea.com 技術諮詢電話：(02)2657-0755

(服務時間：週一至週五，早上十點至下午六點，假日除外)

技術諮詢傳真：(02)2657-9848

※特別注意：若您有攻略方面問題可至本公司網站討論區或到遊戲專屬網站上查詢，本公司技術諮詢專線和電子郵件信箱並不提供攻略方面的諮詢與討論，謝謝您的配合！

