

EPILEPSZIA VESZÉLY!

Kérjük, olvassa el figyelmesen ezt a részt, mielőtt Ön vagy gyermekei játszani kezdenének a termékkel!

Néhány ember a mindennapi életben hajlamos epilepsziás rohamokra, vagy eszméletvesztésre, mikor hirtelen fényvillanásokkal, fényeffektusokkal kerül szembe. Hasonlóképpen ezekhez, a televízió-nézés, illetve a videojátékok is okozhatnak ilyesfajta rohamokat. Ez a veszély akkor is fennáll, ha az illető eddig még nem produkált ilyen rohamokat, esetleg még hajlamos sem mutatott rá. Ha az Ön családjában bárkinek valaha is volt valamilyen epilepsziás tünete (pl. roham, eszméletvesztés) a villanó fényektől, kérjük, forduljon kezelőorvoshoz a program további használatát illetően.

Kérjük a szülőket, hogy fokozott figyelemmel kísérjék gyermekeiknek a videojátékokkal való időtöltését. Ha Ön, vagy gyermeke észreveszi magán az alább felsorolt tünetek valamelyikét a játékkal töltött idő alatt, AZONNAL függessze fel a tevékenységet és forduljon orvoshoz! Ilyen tünetek például: szédülés, homályos látás, szem vagy izomgyengeség, eszméletvesztés, helytelen tájékozódás, önkéntelen mozgás vagy izomrángás.

ÖVINTÉZKEDÉSEK A HASZNÁLAT KÖZBEN:

- * Ne üljön túl közel a képernyőhöz! Tartsa meg a megfelelő távolságot, legalább annyira, amennyire a vezetékek ezt lehetővé teszik!
- * Inkább kisebb méretű képernyőt használjon!
- * Kialvatlanság vagy fáradtság esetén ne üljön le játszani!
- * Bizonyosodjon meg róla, hogy a szoba, ahol játszik, elég világos!
- * Tartson szünetet a játék közben, óránként legalább 10-15 percet!

TARTALOM

A JÁTÉK TELEPÍTÉSE.....	2	PARANCSNOKI KIHÍVÁS	15
A JÁTÉK INDÍTÁSA.....	2	JURIKO OMEGA.....	15
TELJES IRÁNYÍTÁS.....	3	EGYSÉGEK	16
A HÁBORÚ A CSALÁS		SZÖVETSÉGESEK.....	16
TUDOMÁNYA.	5	SZOVJETEK.....	20
HADVISELŐ FELEK.....	5	FELKELŐ NAP BIRODALMA	25
JÁTÉKMENET	5	TELJESÍTMÉNYTIPPEK.....	29
HADGYAKORLAT	6	PROBLÉMÁK A JÁTÉK	
HADJÁRAT.....	6	FUTTATÁSOK.....	29
A JÁTÉKKÉPERNYŐ.....	6	ÁLTALÁNOS HIBAELEHÁRÍTÁSI	
A JÁTÉK ALAPJAI.....	8	TIPPEK	29
TAKTIKÁK HALADÓKNAK	12	AZ INTERNETES ALKALMAZÁSOK	
SZUPER TITKOS ELJÁRÁSOK.....	13	ESETLEGES PROBLÉMÁI	29
SZUPER FEGYVEREK ÉS		TERMÉKTÁMOGATÁS	29
ÍTÉLETNAPI FEGYVEREK.....	14	COMMAND & CONQUER	
ÜTKÖZET.....	14	RED ALERT 3: UPRISING STÁBLISTA. 31	



WWW.REDALERT3.COM

A JÁTÉK TELEPÍTÉSE

Megjegyzés: Rendszerkövetelmények, lásd: electronicarts.co.uk.

TELEPÍTÉS (EA STORE™ HASZNÁLATA ESETÉN):

Megjegyzés: Ha további információra van szükséged a EA közvetlen letöltéseiről, látogass el a www.eastore.ea.com honlapra és kattints a MORE ABOUT DIRECT DOWNLOADS (további információk a közvetlen letöltésről) pontra.

Ha a játékot letöltötted az EA Download Manager segítségével, kattints a telepítés ikonjára és kövesd a képernyőn megjelenő utasításokat.

Megjegyzés: Ha már megvásároltál egy játékot és egy másik számítógépre kívánod telepíteni, töltsd le és telepítsd a másik gépre az EA Download Managert, majd miután elindítottad, jelentkezz be az EA fiókkal. Válaszd ki a megfelelő címet a megjelenő listából és kattints a start gombra a letöltéshez.

TELEPÍTÉS (ONLINE VISZONTELADÓKTÓL SZÁRMAZÓ TERMÉK ESETÉN):

Ha információra van szükséged arról, hogyan telepítsd a játékot vagy hogyan szerezhetsz belőle másikat példányt, lépj kapcsolatba viszonteladóval, akitől a terméket vásároltad.

A JÁTÉK INDÍTÁSA

A játék megkezdése:

Windows Vista™ esetén a játékok a következő útvonalon érhetőek el: Start > Játékok menü, a Windows™ korábbi változatai esetén ez Start > Programok vagy Minden program menü. (Az EA felhasználóinak eközben futtatniuk kell az EA Download Managert.)

Megjegyzés: Klasszikus Start menüvel használt Windows Vista esetén a játékok helye: **Start > Programok > Játékok > Játéktallózó menü.**

A JÁTÉKHOZ INTERNETKAPCSOLAT, IDŐKÖZÖNKÉNTI ONLINE HITELESÍTÉS, VALAMINT A VÉGFELHASZNÁLÓI LICENSZERZŐDÉS ELFOGADÁSA SZÜKSÉGES

TELJES IRÁNYÍTÁS

Jegyezd meg a következő parancsokat, és vezesd győzelemre seregeidet! A vezérlés testre szabásához kattints a beállítások menü gyorsbillentyűk táblázatára!

ÁLTALÁNOS JÁTÉKMENET

ÁLTALÁNOS IRÁNYÍTÁS

Kamera mozgatása	Nyílbillentyűk
Gyorsgörgetés	Jobb klikk és az egér húzása
Kamera forgatása balra/jobbra	Számbillentyűk 4/6 vagy húzás az egér kerekének lenyomva tartásával
Kamera közelítés/távolítás	Billentyűzet 8/2 vagy az egér görgője
Kamera visszaállítása	Billentyűzet 5 vagy kattintás az egér görgőjével
Ugrás a bázisra	H gomb
Kontrollcsoport létrehozása	Ctrl + számgomb
Ugrás a kontrollcsoportra	A számgomb kétszeri megnyomása
Szünet/Feladatok menü	ESC gomb
Ugrás radareseményre	Szóköz
Útszakasz mód	ALT
Eladás mód	Z gomb
Javítási mód	C gomb
Termelő létesítmények fül	E gomb
Kiszolgáló létesítmények fül	R gomb
Gyalogság fül	T gomb
Jármű fül	Y gomb
Repülőgép fül	U gomb
Haditengerészet fül	I gomb
Egység alcsoport váltása	TAB
Váltás az előző egység alcsoportra	Shift + Tab
Tervezés mód	Ctrl + Z

KIVÁLASZTÓ PARANCSONK

Egység/épület kiválasztása/ menü megnyitása	Kattints bal gombbal egy egységre vagy húzz egy csoport köré négyzetet.
Teljes haderő kiválasztása	Q gomb
A képernyőn látható egységtípus kiválasztása	W gomb vagy dupla kattintás az egységen
Egységtípus kiválasztása a harcmezőn	W gomb kétszeri megnyomása
Egység hozzáadása a kiválasztáshoz	Shift + kattintás
Váltás az ércgyűjtők között	N gomb
Egyedi egység kiválasztásának megszüntetése	SHIFT + kattintás a harcmezőre, vagy kattintás jobbal a kiválasztás ablakon.

EGYSÉGPARANCSOK

Egységek mozgatása	Jobb kattintás a célterületre
Támadó mozgás	A gomb, majd jobb kattintás a célterületre
Hátrálás	D gomb, majd jobb kattintás
Alakzat mozgatása	Kattints egyszerre mindkét egérgombbal, majd húzással alakítsd ki a formációt
Eltipró mozgás	G gomb
Erőltetett támadás	Ctrl + jobb kattintás
Szétszóródás	X gomb
Egység különleges képességének használata	F gomb
Egységek megállítása	S gomb
Agresszív viselkedés	Alt + A
Órpozíció tartása	Alt + S
Területvédelem	Alt + D
Tűzet szüntess állás	Alt + G

EGYÉB PARANCSON

Gyülekezőpont kiválasztása	Válassz ki egy épületet majd kattints bárhova a jobb gombbal
Kamera könyvjelző beállítása	Ctrl + J, K, L, ;
Váltás a kamera könyvjelzők között	J, K, L, ;
HUD váltás	End
Mentés menü megnyitása	Shift + S
Töltés menü megnyitása	Shift + L
Képernyőfotó	F12

A HÁBORÚ A CSALÁS TUDOMÁNYA

A szövetségesek döntő jelentőségű győzelme Leningrádnál véget vetett a nagyobb hadműveleteknek Európában és Ázsiában. A háborúnak vége, de a problémák csak most kezdődnek.

Győztesek és legyőzöttek egyaránt azon igyekeznek, hogy az új világrendet a maguk javára fordítsák.

A szövetségesek volt ellenségükkel együttműködve próbálják megtartani a kemény harcban megszerzett Japánt. A szövetségesek orosz területen, illegálisan működő vállalkozása szovjet agresszióhoz vezet. A legyőzött birodalmi hadsereg a nyugati hódítók akaratlan segítségével visszaveri a japán partokra támadó ellenséget. Eközben egy titkos laboratóriumban a Birodalom tudósai félelmetes harceszközzé alakítanak egy rémült iskolás lányt.

Amint ezek az új konfliktusok fellángolnak, egyértelművé válik: a háború *nem* ért véget. Csak megváltozott.

HADVISELŐ FELEK

SZÖVETSÉGESEK

A nyugati államok koalíciója a világ szabad népeinek védelmére. A szövetségesek kellenlenül ébrednek rá, hogy a győzelem nem jelent békét, s a helyzeten nem javít a koalíció egyes államainak hozzáállása sem.

SZOVJETUNIO

Önkényuralmi rendszer; még nem heverte ki a szövetségesektől elszenvedett vereséget. Legyőzötten is azon igyekszik, hogy gyengén kiképzett újoncok és sorkatonák tömegét harcba küldve világméretű kommunista államot hozzon létre.

FELKELŐ NAP BIRODALMA

Az ősi hagyományok és a legmodernebb technológia hazája. Noha nem sikerült uralma alá hajtania a világot, nemzeti büszkeségét a megszállás sem törte meg; csak az alkalmat várja, hogy ismét felemelkedhessen.

JÁTÉKMENET

Az ilyen feszült helyzetben elkél a higgadt parancsnok. Te döntöd el, hogyan kezeled a forrásokat, hogyan szereled fel seregeidet, és miképp teljesíted a feladatokat, melyekkel feletteseid megbíznak. Ne feledd azonban, hogy nehezebb kihívások várnak rád, mint eddig bármikor – és ezúttal segítséget sem várhatsz senkitől. Csak magadra számíthatsz.

Megjegyzés: A szövetséges és birodalmi hadjárat eléréséhez teljesítened kell az első szovjet küldetést.

NEHÉZSÉGI SZINTEK

Könnyű

Közepes

Nehéz

Brutális (Csak Ütközet módban)

Átmozgató tréning kezdőknek

A játékosok többsége számára ajánlott.

Kemény próba azoknak, akik a játékban is a kihívást keresik.

Az ellenfél nem hibázik, nem ismer félelmet; forrásai szinte kimeríthetetlenek.

HADGYAKORLAT

Gyorstalpaló kiképzés, mely bemutatja a játék működését, az alapoktól egészen a fejlett kezelőszervekig.

HADJÁRAT

Válassz egyet a szembenálló felek közül, és indulj el a győzelemhez vezető hosszú, rögös úton!
Javasoljuk, hogy először a szovjet hadjáratot játszd végig.

A JÁTÉKKÉPERNYŐ



1	Csata ablak
2	Minitérkép
3	Fenyegetésmérő
4	Nyersanyag/Kredit
5	Parancsnoki pontszám
6	Egység/Épület építési fülek

7	Kiválasztott egység/Másodlagos képesség
8	Parancsnoki menü
9	Szupertitkos eljárások menü
10	Útvonalpont jelzők

CSATA ABLAK

Építs és helyezz el létesítményeket, küldd egységeid támadásba, használj különleges képességeket!
A Csata ablak mindig csak a teljes térkép egy részét mutatja.

Megjegyzés: Az egyes hadjáratok küldetesei során jelek kalauzolniak majd a végrehajtandó feladat irányába.

★ A csata ablakot az iránygombokkal görgetheted.

HARCI KÖD

Minden egységnek megszabott látótávolsága van; a csata ablakban csak azt láthatod, amit egységeid is látnak. A látótávolságon túli területeket csak civil épületek és tereptárgyak láthatóak. Az ellenséges járművek és épületek láthatatlanok maradnak. A háború köde csak akkor oszlik el, ha egységeid visszatérnek a kérdéses területre.

MINITÉRKÉP-RADAR

A képernyő jobb felső sarkában látható a minitérkép. Ezen még az előtt észlelheted az ellenséges csapatmozgásokat, mielőtt az egységek megjelennek a csata ablakban. Egyes egységek képesek radarod megbénítására, így észrevétlenek maradhatnak.

1	Ismeretlen terep
2	A csataablak aktuális léptéke
3	Ellenséges egység vagy épület
4	Saját egység vagy épület



A KÜLDETÉS FELADATAI (CSAK HADJÁRATBAN)

Nyomd meg az ESC gombot a küldetés menü megnyitásához és feladataid megtekintéséhez. A küldetés sikeres végrehajtásához minden elsődleges feladatot teljesítened kell. Ne feledd, hogy a csata folyamán változhatnak a feladataid. A bónuszfeladatok végrehajtása nem kötelező, de további forrásokhoz vagy egyéb előnyökhöz juthatsz, ha teljesíted őket.

Tipp: Ha minden elsődleges feladatot végrehajtasz, a küldetés automatikusan győzelemmel végződik. A bónuszfeladatokat az utolsó elsődleges feladat végrehajtása előtt teljesítened kell.

MENTÉS ÉS BETÖLTÉS

A *Command & Conquer™ Red Alert™ 3: Uprising* automatikus mentést használ, rögzíti haladásodat és beállításaidat, engedély nélkül felülírva a mentett játékokat. A játékot manuálisan is mentheted. Nem fogja felülírni a manuális mentéseket, csak a régi automatikus mentéseket.

Egy előzőleg mentett játék vagy Ütközet betöltéséhez nyomd meg a Shift + L kombinációt, majd válaszd ki, melyik játékot akarod betölteni. Játékokat a főmenüből is betölthetsz. Ha egy hadjárat folyamán vereséget szenvedtél, a Gyorstöltés menüpont kiválasztásával visszatérhetsz a legutóbbi automatikus mentéshez. Nem fogja felülírni a manuális mentéseket, csak a régi automatikus mentéseket.

Megjegyzés: A Parancsnoki kihívás nem tartalmaz mentés opciót.

A JÁTÉK ALAPJAI

A siker kulcsa a megfelelő támogatóbázisok kiépítésében, a források bölcs felhasználásában és az erők taktikus bevetésében rejlik.

LÉTESÍTMÉNYEK ÉPÍTÉSE

Ércbányászathoz, katonák kiképzéséhez, járművek építéséhez és egyéb feladatok végrehajtásához különféle épületekre van szükséged. Nem ritka, hogy a küldetést egyetlen gyárral kezdod.

Haladéktalanul építs további létesítményeket!

Ha fel akarsz építeni egy épületet, válaszd ki a gyárat, majd a kívánt épület ikonját a képernyő jobb oldalán található építési menüből. Az ikon felett árnyékolt óra jelenik meg, és ahogy fogy az idő, tartalékaidból levonásra kerülnek a szükséges kreditek. Ha az óra lejár, az ikon villogni kezd, jelezve, hogy az épület elkészült és elhelyezhető.

Megjegyzés: Ha egy ikon szürke, az azt jelenti, hogy előállításához nem áll rendelkezésedre a megfelelő erőforrás vagy technológia.

- ★ A szovjetek először a létesítmény helyét jelölik ki, csak utána építik fel azt.
- ★ A Felkelő Nap Birodalmának nanomag épületei a másodlagos tulajdonság használatával helyezhetők el.

Megjegyzés: Ha építkezés közben krediteid elfogynak, a tevékenység félbemarad, amíg ismét rendelkezésedre nem áll a szükséges pénzmennyiség. Ha a szükséges pénzmennyiség ismét rendelkezésedre áll, az építkezés automatikusan folytatódik.

EGYSÉGEK KIKÉPZÉSE

A kaszárnýához és a hadiüzemhez hasonló létesítmények harcoló alakulatok kiképzésére szolgálnak.

Megjegyzés: Hogy egységeket képezhess, először kiképzőtábor (szövetségesek), kaszárnýát (szovjetek) vagy instant dódzsót (Felkelő Nap) kell építened. A kézikönyv hátralévő részében mindhárom épülettípust **barakk**nak nevezzük.

Egységek kiképzéséhez kiválaszthatod a megfelelő objektumot vagy egyenesen az építési menübe léphetsz. Az elérhető egységeket ikonok jelzik. Kattints az építeni kívánt létesítmény ikonjára. Ilyenkor egy árnyékolt óra tűnik fel amely mutatja a kiképzéshez szükséges időt.

Megjegyzés: Ha sorozatban akarod kiképezni az egységeket, kattints többször a kívánt egységek ikonjára. Ilyenkor egy szám tűnik elő, amely mutatja, hány egységet rendeltél.

Ha az egység elkészül, kivonul az épületből, és szolgálatra jelentkezik.

BÁZISAI D ENERGIAELLÁTÁSA

Bázisodnak energiára van szüksége a működéshez. Minél több az épületed, annál több energiát használsz. Ha egy bázis energiaellátása nem megfelelő, védelme nem hatékony, a termelés és a kiképzés üteme pedig lelassul. A gyár termel ugyan némi energiát, de többre van szükséged, így erőműveket kell építened (a szovjeteknek reaktorokat, a birodalmiaknak instant generátorokat). Ha erőművet építesz, energiamérő d nagyobb értéket mutat.

- ★ Az energiamérő mutatja, hogy mennyi energia áll rendelkezésedre, és hogy mennyit használsz belőle éppen.

Megjegyzés: A szovjet szuperreaktor hatalmas energiamennyiséget termel, de ha megsemmisül, minden egységet és objektumot elpusztít a közelben.

ERŐFORRÁSOK

Az egységek és létesítmények előállítása, akár a kutatás, kreditekbe kerül. Ha olyan tárgyra vagy tevékenységre kattintasz amelyhez kredit szükséges, a szükséges összeg levonódik készletedből, amíg a teljes összeg kifizetésre nem kerül.

- ★ Egy tipikus játék kezdetekor elegendő kredit áll rendelkezésedre az építkezésekhez és a kiképzéshez. A győzelem kivívása érdekében azonban további kreditekre kell szert tenned.
- ★ Ha olyan tevékenységbe kezdenél, amihez nem áll a rendelkezésedre elég kredit, annak végrehajtása addig nem kezdődik meg, amíg a rendelkezésedre nem áll a szükséges összeg.
- ★ Ha több kreditet akarsz, keress ércbányákat és telepíts a közelükbe ércfinomítót. A finomítókhoz ércgyűjtő járművek tartoznak, amelyek automatikusan megtalálják és kitermelik az ércet, amelyből rögtön kreditek lesznek. Minél közelebb van a finomító a bányához, annál gyorsabban gyűjtheted a forrásokat. A zölddel jelölt terület jelzi optimális pontot az elhelyezésre.

TECHNOLÓGIA FEJLESZTÉSE

Több egység fejleszthető különböző technológiákkal, például jobb fegyverekkel vagy tulajdonságokkal. A magasabb technológiai szintek elérésével erősebb egységeket hozhatsz létre, de ezek minden frakció esetében mások és mások.

SZÖVETSÉGESEK

A szövetségesek egy adott gyár vagy parancsnoki központ közelében mindent fejlesztenek, Védelmi hivatal létesítésével pedig javítják a bázis védelmi képességét. Ha gyáradnak vagy parancsnoki központodnak magasabb besorolást vásárolsz, a hatósugáron belül található összes egységeket előállító objektum (így az általuk létrehozott egységek is) fejlesztésre kerül. Ezután vásárolj meg a legmagasabb besorolást, hogy megkaphasd a legerősebb fegyvereket. Ne feledkezz meg bázisod kiterjesztéséről sem ... Fő gyárad fejlesztése nem befolyásolja a térkép távolabbi pontján álló objektumokat.

SZOVJETEK

A szovjet gyakorlatiasság az egyszerű megoldásokban mutatkozik meg. A szovjeteknek elegendő a fejlesztéshez olyan objektumok építése, amelyek modernebb és jobb technológiákat állítanak elő. Ha szuperreaktort építesz, nemcsak több energiához jutsz, de eléred a második technológiai szintet is. Innen harci laboratórium építésével juthatsz hozzá a legmagasabb szintű egységekhez.

FELKELŐ NAP BIRODALMA

A Birodalom épületenkénti módszere képviseli a középutat a szovjet és a szövetséges módszer között. Az egységeket létrehozó objektumok egyedileg fejleszthetőek, miután típus specifikus fejlesztéseik hozzáférhetővé válnak. Ez azt jelenti, hogy egy meglévő hadsereg modernizálása olcsóbb, de meg kell fontolnod, melyik haderőnemet akarod továbbfejleszteni. A legelittebb fejlesztésekhez nanotech fókuszpontot kell építened, és az nem lesz két fillér!

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK ÉS SPECIÁLIS TÁMADÁSOK

A parancsnokságod alatt álló összes jármű és egység különleges, egyedi trükkökre képes, legyen az alternatív fegyverek bevetése, bénító csapás az ellenségre, vagy akár átalakulás egy teljesen más egységgé.

Az egységek többnyire rendelkeznek egy elsődleges és egy különleges képességgel, amely vagy közvetlenül csapást mér az ellenségre aktiválás után, vagy képes váltani elsődleges és különleges képességei között. A legtöbb különleges képességért nem kell forrásokat feláldozni (csak bizonyosokért), de mindnek feltöltődési időre van szüksége, mielőtt ismét használhatóvá válik.

- ★ Egy egység különleges képességének használatához válaszd ki azt, majd nyomd meg az F gombot, vagy egyszerűen kattints az egység különleges képesség ikonjára a csata ablak jobb alsó sarkában.

Néhány egység a helyzettől vagy az ellenség természetétől függően automatikusan változtatja támadása módszerét. A speciális támadásokat az jelzi, ha a normál támadókurzor más jellel alakul.

Megjegyzés: A különleges képességekről és a speciális támadásokról a **commandandconquer.com** honlapon találsz információt.

JAVÍTÁSOK

Ha objektumaid sérüléseket szenvedtek, ismét működőképpessé kell tenned őket. A javítás nincs ingyen, de sokkal olcsóbb, mint előlről megépíteni egy megsemmisült objektumot.

Egy épület megjavításához jelöld ki azt, majd nyomd meg a **C** gombot.

CSAPATAID IRÁNYÍTÁSA

A jó parancsnok tudja, mikor utasítsa támadásra, védekezésre és visszavonulásra csapatait.

A kiváló parancsnok a fenti utasításokat gyorsan és félreérthetetlenül adja ki.

ALAPVETŐ MOZGÁSI PARANCSON

Mozgás

Válaszd ki a mozgatni kívánt egységeket. Mozgasd a kurzort a csata ablakban oda, ahová szándékosz őket, és kattints oda az egér jobb gombjával.

Támadás

Válaszd ki az egységedet, majd helyezd a kurzort a célpontul választott ellenséges egység fölé. A kurzor ekkor célíkonná változik.

Kattints az egér jobb gombjával a célpontra.

Gyülekezési pontok

Ha gyülekezési pontot akarsz kiválasztani egy bizonyos objektumban létrehozott összes egység számára, kattints az egér jobb gombjával a harcmező azon helyére, ahol csapataidat látni akarsz.

Megjegyzés: Miután kijelölted a gyülekezési pontot, újonnan legyártott egységeid azonnal odasietnek, amint kijönnek a barakkból.

CSAPATOK VISELKEDÉSE

Csapataid viselkedésének beállításával szabhatod meg, milyen módon harcoljanak. A viselkedés megváltoztatásához válaszd ki az egységet vagy azok csoportját és írd be a megfelelő billentyűparancsot.

Agresszív viselkedés

Alt + A. Egységeid minden olyan egységet és objektumot megtámadnak, amelyet észlelnek.

Területvédő viselkedés (alapbeállítás)

Alt + S. Egységeid minden ellenséges csapatot megtámadnak, ha azok a látóterükbe érnek. Ha azok megsemmisülnek vagy elmenekülnek, csapataid visszatérnek korábbi helyükre.

Pozíció tartása

Alt + D. Egységeid nem mozdulnak, de tüzet nyitnak minden közeledő ellenfélre. Védekezési stratégia esetén vagy tüzérségi ütegeknél hasznos.

Tüzet szüntess

Alt + G. Egységeid ilyenkor nem viszonozzák a tüzet és nem üldözik az ellenséges erőket. Különösen lopakodó egységek esetében hasznos.

VETERÁN EGYSÉGEK

Ha az egységek ellenséges objektumokat vagy csapatokat támadnak, tapasztaltabbá válnak. Ha elegendő tapasztalatot gyűjtöttek, tapasztalati szintjük nő. A veterán egységeket jel mutatja a csata ablakban. A veterán egységek többre képesek a köznapiaiknál.

Veterán

Nagyobb sebzést okoz és ellenállóbb a normál egységeknél az ellenséges tüzellel szemben.

Elit

Nagyobb sebzést okoz és ellenállóbb az ellenséges tüzellel szemben, mint a veterán egységek.

Hős

Gyorsabban támad és nagyobb sebzést okoz, mint az elit egységek, még ellenállóbb az ellenséges tüzellel szemben, valamint automatikusan gyógyítja magát, ha épp nem harcol.

FENYEGETÉSJELZŐ

A fenyegetésjelző megmutatja, mekkora nyomás nehezedik erődre az adott pillanatban. A megnövekedett fenyegetési szinteket átvészelt egységek harci tapasztalatot szereznek. Ilyenkor gyorsabban gyűlnek a biztonsági pontok, melyekért szupertitkos eljárásokat vásárolhatsz. A magas fenyegetési szint hátránya a nagy valószínűséggel bekövetkező ellenséges támadás.

ALAKZATOK MOZGATÁSA

Ha nagyobb sereget állítottál, tanácsos különböző alakzatokba rendezned egységeidet. Az alakzat előnézet funkció leveszi válladról az átcsoportosítás terhét: automatikusan elrendezi az érintett egységeket. Az alakzat sebességét a leglassabb egység tempója határozza meg.

Az alakzat kialakításához nyomd le mindkét egérgombot, és mozgasd az egeret, amíg meg nem jelenik a kívánt alakzat.

Megjegyzés: Védelmi vonal kialakításához használd a pozíció tartásával kombinálva.

Tipp: A mozgási parancsot kombinálhatod az alakzat előnézettel.

TÁMADÓ MOZGÁS

Ha támadó hadműveletet rendelsz el, a kiválasztott egységek abbahagyják addigi célpontjuk támadását és elindulnak kijelölt céljuk felé. Ez tökéletes módszer, hogy csatába indulj, vagy hogy lerohanj egy ellenséges bázist.

★ Menetből támadás elrendeléséhez válaszd ki a kívánt egységeket, nyomd meg az **A** gombot, majd kattints az egér jobb gombjával arra a pontra, ahová el akarod juttatni őket.

GYALOGSÁG BESZÁLLÁSOLÁSA



Számos polgári létesítmény alkalmas arra, hogy gyalogságod számára megerősített pozícióként szolgáljon. A beszállásolt gyalogság védettebb, és hatótávolsága is megnő. A támadó erőknek először az épületet kell támadniuk és károsítaniuk, amit az ostrom alatt álló gyalogság automatikusan elhagy, ha már nem védhető.

★ Hogy gyalogságot szállásolj be egy épületbe, kattints az objektumra a jobb gombbal. Bizonyos gyalogsági egységek nem szállásolhatóak be (például a harci kutya, a harci medvék és a Tesla-gyalogosok).

Megjegyzés: Bizonyos egységek képesek a beszállásolt egységek megsemmisítésére.

KONTÉNEREK



A konténerek ígéretes célpontok. Ha széttrökd őket, hasznos dolgokat találhatsz, a kreditektől a gyógyító bónuszokon át a veterán besorolásig.

★ Hogy megszerezhesd őket, oda kell menned hozzájuk.

TAKTIKÁK HALADÓKNAK

Ha elsajátítottad az alapokat, koncentrálj azokra a stratégiákra, amelyek győzelemre vezethetnek.

A BÁZISÉPÍTÉS ALAPJAI

A csaták gyakran már azelőtt eldőlnének, hogy találkoznál az ellenséggel. Bár időd javát csatában töltöd, a kezdeti döntések nagyban befolyásolják a harc kimenetelét. Az első lépés annak elsajátítása, hogy létesíthetsz gyorsan és hatékonyan jól védett bázist.

ELLENŐRIZD A CÉLPONTOKAT

Vedd sorra előbb a veszélyes vagy a sebezhető célpontokat. Még a meggyengített ellenség is komoly károkat okozhat, így jobb, ha inkább megsemmisíted őket egyenként, helyett, hogy egyszerre többet gyengítesz meg.

A kiválasztott egységeknek utasítást adhatsz arra, hogy konkrét colpontokat támadjanak, ha ezek fölé helyezed a kurzort és rájuk kattintasz a jobb gombbal.

SZABADULJ MEG A HOLTSÚLYTÓL!

Ha bázisod épületeit megsemmisítéssel fenyegetik az ellenséges erők, és a helyzet már nem menthető, add el őket, mielőtt teljesen elpusztulnak. Sokat ugyan nem kapsz értük, de még az is többet ér, mint egy füstölgő lyuk a földben. Az eladási módhoz nyomd meg a Z gombot.

A KOCKAFEJŰEKÉ A MENNYEK ORSZÁGA

A mérnökök gyenge, többnyire fegyvertelen egységek, de funkciójuk az ellenséges objektumok elfoglalása, hogy azok előnyeit te használhasd ki. Az okos parancsnok az ellenséges vonalak mögé vezényli műszakisait, hogy azok szabotázsakciókat hajtsanak végre, vagy polgári épületeket állítsanak az oldalára.

Ha megfelelően használod őket, egy maroknyi műszakis többet ér, mint egy egész hadsereg. Mindenesetre tanácsos melléjük rendelni néhány frontkatonát.

Megjegyzés: Porig alázhatod az ellenséget, ha röviddel azután, hogy elfoglalod objektumait, el is adod őket, vagy saját egységek létrehozását kezded meg segítségükkel.

KÉMEK, MINT MI

A másik különleges egység, amely a szövetségesek és a Felkelő Nap Birodalmának rendelkezésére áll, olyan beszivárgók, akik képesek észrevétlenül ellenséges objektumokba jutni és szabotázszt elkövetni ellenük. A kémek és a sinobik képesek rá, hogy létfontosságú információkat szolgáltassanak az ellenséges állásokról, a Háború Kódének zavaró hatásait kiküszöbölve. Ez komoly előnyhöz juttat, ha támadást tervezel. Ne feledd azonban, hogy a medvék, kutyák és a robbanódroidok képesek kiszagolni a kémeket, használjanak bármilyen álcázást is.

MERRE ÁLL A PÁNCÉL?

A harckocsik és más páncélozott járművek oldalról és – főleg – hátulról sokkal sebezhetőbbek, mint szemből, így nagyobb kárt szenvednek, ha hátulról éri őket támadás. Használd fel ezt az információt, és véd meg erőidet megfelelően!

ÖSSZETETT PARANCSONK

Egységeid elég okosak ahhoz, hogy maguk reagáljanak az új helyzetekre, így automatikusan lőnek, ha ellenséges csapatok kerülnek lőtávolságukba. Ha azonban bonyolultabb taktikák alkalmazása szükséges, neked kell utasítanod őket. Különleges, speciális manőverekből álló repertoárod pedig segíti őket a győzelem kivívásában.

TÁMADÓ MOZGÁS

Ha támadó hadműveletet rendelsz el, a kiválasztott egységek abbahagyják addigi célpontjuk támadását, és elindulnak kijelölt céljuk felé. Ez tökéletes módszer, hogy csatába indulj, vagy hogy lerohanj egy ellenséges bázist.

- ★ Támadómozgás elrendeléséhez válaszd ki a mozgatni kívánt egységet, nyomd meg az **A** gombot, majd kattints a jobb gombbal arra a területre, ahová az egységet mozgatni akarsz.

Megjegyzés: Semleges épület ellen is elrendelhetsz támadást, ha arra kattintasz jobb egérgombbal.

HÁTRÁLÁS

Ha visszavonulást rendelsz el, a kiválasztott egységek a célterület felé hátrálnak majd. Ez stratégiai visszavonulást tesz lehetővé, miközben az egység jobban védett elülső oldala néz az ellenség felé.

- ★ Visszavonuláshoz válaszd ki a kívánt egységet, majd a D gomb lenyomása után kattints jobb egérgombbal a célterületre.

ERŐLTETETT TÁMADÁS

Az erőltetett támadási parancsot kapó egységek automatikusan tüzelni kezdenek a célpontra, tekintet nélkül annak helyére vagy hovatartozására. Egy pozíció megtartásához rendeld el erőltetett tüzérségi támadást nyílt terep felett.

- ★ Az erőltetett támadáshoz válaszd ki a kívánt egységet, majd a **CTRL** gomb lenyomása mellett kattints a jobb gombbal.

ÚTVONAL MÓD

Adj parancsot egységeidnek arra, hogy egymás után hajtsanak végre feladatokat az általad kijelölt sorrendben, majd feladataik befejeztével automatikusan visszavonuljanak.

- ★ Útszakaszpont-mozgások sorozatának meghatározásához tartsd lenyomva az **ALT** gombot, majd kattints az egér jobb gombjával a kijelölt célpontokra abban a sorrendben, amilyenben meg kívánod semmisíteni őket.

SZUPERTITKOS ELJÁRÁSOK

Minden frakció rendelkezik néhány különleges támogatóerővel, amelyet megvásárolva megfordíthatja a csata menetét egy szempillantás alatt. A szupertitkos eljárások lehetnek támadásra vagy védekezésre alkalmasak (esetleg mindkettőre), de hatásuk mindig rendkívüli. Az eljárásokat csatában megszerezhető biztonsági pontok elköltésével lehet megvásárolni és bármikor bevethetőek. Használatuk közben azonban szünetet kell tartanod!

Eljárás használatához kattints a csata ablak bal alsó sarkában található Szupertitkos eljárások menüre, majd válaszd ki a kívánt tételt.

- ★ A csata folyamán folyamatosan szerezhetsz biztonsági pontokat. Ezekkel újabb szupertitkos eljárásokat oldhatsz fel. Biztonsági pontjaid mennyiségének alakulását a radarod alatt látható mérő követi.
- ★ Az eljárások szintek szerint vannak rangsorolva. Mielőtt megszerezhetnéd a fejlettebb módszereket, először el kell érned az alacsonyabb szintűeket.
- ★ Valahányszor szigorúan titkos módszereket használsz, el kell telnie bizonyos időnek, hogy újra használni tudd.

SZUPERFEGYVEREK ÉS ÍTÉLETNAPI FEGYVEREK

Bizonyos konfliktusok addig eszkalálódnak, amíg sor nem kerül tömegpusztító fegyverek bevetésére, amelyek aztán egész hadseregeket törölnek el a föld színéről.

A szuperfegyverek főleg defenzív jellegűek, amelyek áttörhetetlen pajzzsal védelmezik egy ideig erőidet mindenféle támadás ellen. Az ítéletnap fegyverek döbbenetes pusztítást szabadítanak el a célterületen, és többnyire mindent meg is semmisítenek ott. Az ítéletnap fegyverek használata akkor indokolt, ha ellenfeled nagyon beásta magát, vagy ha patthelyzet alakult ki.

Mindkettőt másodlagos termelési soraid állítják elő, és bevetésük között szünetnek kell eltelnie.

Tipp: A végső fegyverek ugyan rendkívül erősek, bevetésük azonban nem garantálja, hogy a meccsnek vége! Tarts készenlétben néhány egységet, amelyek végeznek az esetleges túlélőkkel.

ÜTKÖZET

Az ütközet olyan egyszemélyes játékmód, amelyben egy vagy több, különböző frakcióhoz tartozó parancsnok ellen kell harcolnod. Mind egyedi stílusát és taktikáját felhasználva vonul majd ellened, így megfigyelheted stílusukat és kifürkészheted gyengeségeiket.

★ Itt válaszod ki a menükben kívánt opciókat, például az ellenfelek számát, a térképeket, a nehézségi szintet, a forrásokat, valamint a frakciót és a jelzőszint. Kattints a Kezdés gombra, hogy kezdetét vegye az öldöklés!

Megjegyzés: Előzőleg mentett ütközet betöltéséhez kattints a BETÖLTÉS gombra, ezután válaszod ki a játszmát, amelyet folytatni kívánsz.

Az ellenség porrá zúzása nem mindig könnyű feladat. A Parancsnoki kihívás ötven egyedi forgatókönyvet tartalmaz, amelyek közül mindegyiket különleges szabályok és feltételek betartásával nyerhetsz meg.

Teljesítsd a kihívások körét, hogy végigmehegy a veszélyes úton, és szerezz új egységeket és fegyvereket a háromszöggel jelölt mellékküldetések megoldásával! Nyerd meg az összes kihívást a megadott időn belül, hogy bizonyítsd hadviselési módszereid sokoldalúságát.

A források korlátozottak, tehát kénytelen leszel előnyt kovácsolni a rendelkezésedre bocsátott egységek hátrányaiból.

Az ügyes parancsnokok kreditbónuszokat szerezhetnek, ha gyorsan és hatékonyan teljesítik a bonyolult küldetéseket.

PARANCSNOKI KIHÍVÁS



A RED ALERT GOMB

Utolsó esélyként használhatod a Red Alert gombot, amely az utolsó pillanatban is képes győzelmet kovácsolni a vereségből, de használata nincs ingyen.

Amíg rendelkezel 10000 kredittel, használhatod a Red Alert gombot, valahányszor a fenyegetésmérő eléri a maximumot. A gomb megnyomása után azonnal;

- ★ Minden egység maximális veteránszintre kerül.
- ★ 50000 kreditet kapsz kézhez.
- ★ Nullára csökkenti a fenyegetésmérő értékét.
- ★ Érvényteleníti a kihívásért kapható pontokat.

A gomb használata után az időre menő kihívást azonnal elveszted ugyan, de segít megoldani a keményebb küldetéseket és fejlettebb egységeket tesz hozzáférhetővé. Ha megnyomod a gombot, de mégis elveszítet a játékot, a pénzt nem kapod vissza!

Használj bölcsen!

JURIKO OMEGA

A birodalom legjobb tudósai olyan harcosok megteremtésén fáradoztak, akik képesek elméjük erejével csapást mérni a birodalom ellenségeire. Ehelyett szörnyet alkottak. Utána megfosztották józan eszétől.

Ha Juriko Omegát vezeted terrorhadjáratra, nem kell aggódnod a bázisok kifejlesztése és a forrásgazdálkodás kérdései miatt. Fejleszd Juriko hatalmas erejű pszichikai képességeit! Lassan feltárlanak előtted múltad titkai és véres bosszút állhatsz teremtőiden.

Megjegyzés: Juriko hadjáratában nincs támadó mozgás. Az egér bal és jobb gombjai csak a normál mozgást vezérlik.

EGYSÉGEK

Komoly erők felett rendelkezhetsz, de minden egységnek megvan a maga különleges funkciója és képessége. A győzelem kulcsa, hogy helyesen dönts, hol, mikor - és főleg milyen módon - vedd be őket.

SZÖVETSÉGESEK GYALOGSÁG



HARCİKUTYA: A harcikutyák különlegesen képzett németjuhászok; kiszimatolják a rajtaütésre készülő ellenséget, fontos objektumokat őrizhetnek, és harcban is bevethetők. A szövetségesek szónikus technológiája ugatásukat felerősítve képessé teszi őket ellenséges katonák elkábítására.



MÉRNÖK: A mérnökök fegyvertelenek ugyan, de táskájuk tele van olyan eszközökkel, amelyek segítségével képesek technológiai eszközök megjavítására és kezelésére, de építhetnek elsősegélynyújtó sátrakat is, ahol a sebesült katonákat gyógyíthatják. A legjobbak másodpercek alatt átvehetik az uralmat ellenséges gyárak felett, de ilyen helyekre ritkán juthatnak be fegyveres kíséret nélkül.



BÉKEFENNTARTÓ: A szövetségesek élvonalbeli harcosai; elsősorban védelmi eszközökkel vannak felszerelve, de ha kell, támadó hadmozdulatokat is végrehajthatnak. Pajzsai és sörétes puskáik képesek egész ütközetek sorsát eldönteni.



JAVELIN RAKÉTAVETŐS: Nehéz felszerelésű gyalogos, aki különleges rakétarendszerekkel egyaránt képes légi célok és járművek támadására. Bár fegyverei önmagukban is halálosak, a Javelin rakétavetőс további károkat okozhat az ellenséges célpontokban, ha lézervezérelt üzemmódra vált.

ÚJ!



KRIOLEGIONÁRIUS: A kriolegionáriusok a szövetségesek krioegyverekre szakosodott specialistái, akik fagyasztósugaraikkal akár egyszerre több ellenfelet is képesek megbénítani, majd kriohajtású hátirakétáikkal rájuk ugranak, szilánkokra zúzva azokat.



KÉM: A kém az álcázás elegáns mestere; ellenséges egységnek álcázva könnyűszerrel beszivárog az ellenséges létesítményekbe. A kémek fegyvertelenek, de képességeik lehetővé teszik, hogy szabotázsakciókat kövessenek el támaszpontok ellen, megszerezzenek hírszerzési adatokat, és akár le is fizethetik az ellenséges katonákat, hogy azok a továbbiakban a te oldaladon harcoljanak.



TÁNYA: Ha valaminek ténylegesen és véglegesen meg kell semmisülnie, a szövetségesek Tányát küldik a helyszínre. Géppisztolyaival és C4 tölteteivel bármely ellenséges légi, tengeri vagy szárazföldi célpont elpusztítására képes, időöve pedig lehetőséget nyújt arra, hogy 10 másodperccel visszaugorjon az időben, ha valami mégis balul sülne el.

JÁRMŰVEK



RIPTIDE LÉGPÁRNÁS: Kisméretű, jó manőverező képességű légpárnás; alkalmas csapatok szállítására és képes tüztámogatást nyújtani géppuskájával és torpedóvetőivel.



TÖBBCÉLŰ GYHJ: Változtatható fegyverzetű páncélozott csapatszállító. Beépített rakétavetője rugalmasan idomul az általa szállított egységek felszereléséhez.

ÚJ!



BÉKÉLTETŐ TTJ: A Békéltető nem mozog ugyan gyorsan, de gyalogság elleni ikerlövegei igen hatékonyak, és tökéletesen uralják a helyzetet, amíg helyhez kötött ostromegységét le nem helyezi. Ez képes rá, hogy nagy területeket is tűzérségi tűz alatt tartson.



GUARDIAN TANK: A szövetséges páncélos alakulatok gerince. Ha 90 milliméteres lövege nem bír a célponttal, a Guardian képes megjelölni azt a szövetséges nehézüzérség számára.



MIRAGE TANK: A Guardian tökéletes párja a harctéren nemcsak lopakodási képességével tűnik ki: spektrumdiszperziós ikerlövegeivel a legkeményebb ötvözeteket is megolvasztja. Aktív álcázórendszere a közeli egységeknek is hatékony álcázást biztosít.

ÚJ!



FUTURETECH X-1 TANK: A FutureTech jéghideg gyilkosa, amely neutronzavarójával semmisíti meg a célpontot és minden egyebet, ami körülötte található. A másik eszköze, a halálsugár is méltó a nevére.



ATHÉNÉ LÖVEG: Az orbitális lézerműholdakkal összekötött Athéné megjelöli a célokat, majd látványos - s nem kevésbé pusztító - tűzesőt zúdít rájuk. A műholdak képesek továbbá ideiglenesen megoltalmazni az Athénét.



TALAJKUTATÓ: Jellegtelen és fegyvertelen munkagép; a szövetséges haderők igáslóva. Szünet nélkül fejté és szállítja a feldolgozásra szánt ércet. Képesek továbbá önálló orposztokká is alakulni, melyek jó alapul szolgálnak a bázis kiterjesztésére.



MÉG (MOBIL ÉPÍTŐ GÉPEZET): Erős, sokoldalú kételtű; nélkülözhetetlen az előretolt bázisok kiépítése, források begyűjtése, támogatóerők felállítása és a szövetséges erők kiképzése során. Az MÉG-ek megóvása a legfontosabb parancsnoki teendők közé tartozik.

LÉGIESZKÖZÖK



VINDICATOR: Közép hatósugarú bombázó; két, lézervezérlésű bombával mérhet csapást szárazföldi célpontokra.



KRIOKOPTER: Brit gyártmányú, kísérleti könnyűhelikopter a legmodernebb nem halálos fegyverrel felszerelve. Fagyasztósugara az ellenséges célpontok lekicsinyítésére is képes.



APOLLO VADÁSZGÉP: Sugárfegyverrel ellátott, háromszoros hangsebességre képes vadászgép; pilótáit a szövetséges nemzetek legjobbjai közül válogatják.

ÚJ!



HARBINGER NEHÉZBOMBÁZÓ: A Harbinger megjelenik a hívásra és tüzérségi lövedékekkel, valamint gépfegyversorozatokkal támadja a célpontot, miközben kitartóan köröz körülötte.



CENTURY BOMBÁZÓ: Amerikai gyártmányú, strapabíró szállító- és csapásmérő repülőgép; ejtőernyősokeket juttat a szőnyegbombázással felpuhított ellenséges erődítések romjai közé.

HADITENGERÉSZET



DELFIN: A kiképzett, felfegyverzett delfinek felderíthetik az ellenséges flottát, de harcba is szállhatnak vele szónikus fegyvereikkel.



SZÁRNYASHAJÓ: Felderítési és védelmi célra épült, könnyű vízi jármű; két csúf dolgot is tartogat az ellenség számára. Első a 20 milliméteres Icarus löveg, a második a fegyverek működését zavaró rendszer.



CSAPÁSMÉRŐ ROMBOLÓ: A szövetségesek félelmetes kétéltű hadihajója; nagy erejű Gauss lövegekkel és mélységi bombákkal támad, mágneses védelme pedig képes a védtelen szövetséges egységek megoltalmazására.



REPÜLŐGÉP-HORDOZÓ: Úszó erőd; rövid hatótávolságú Sky Knight vadászrobotok százait képes indítani, de támadhat pusztító Blackout rakétaival is, melyek a robbanás körzetében minden elektronikus rendszert tönkretesznek.

ÉPÜLETEK



GYÁRTELEP: A szövetséges hadműveletek alapjai a gyárak: csapatokat és járműveket ontó létesítményeket hoznak létre, majd lehetővé teszik a rendelkezésre álló technológiák fejlesztését.



KIKÉPZŐTÁBOR: A szövetséges gyalogság elsőrangú kiképzőbázisa; gyalogság, állatok, kémek és specialisták képzésére egyaránt alkalmas.



ERŐMŰ: Az erőmű látja el energiával a védelmet és a bázis létesítményeit. Ha nincs elég energia, a termelés leáll.



HADIÜZEM: A páncélautókon keresztül a Mirage tankokig a szövetségesek minden szárazföldi járművét itt szerelik össze.



KIKÖTŐ: A kikötőben épülnek a tengereket uraló hadihajók.



LÉGIBÁZIS: A légifőlény elnyerésének első lépéseként a légibázis előállít mindent, ami repül, tüzel vagy bombákat szór.



ÉRCFELDOLGOZÓ: A Szövetségesek gazdaságának központja, az ércgyűjtők által leszállított nyersanyagból krediteket állítanak elő. Minden ércfeldolgozóhoz tartozik egy ércgyűjtő.



PARANCSNOKI KÖZPONT: A gyártól messze létesített parancsnoki központok kiterjesztik a befolyási övezetet, és emelik a közelükben tartózkodó egységek technikai szintjét.



VÉDELMI IRODA: A szuperfegyverek és a fejlett védelmi rendszerek fejlesztéséért a Védelmi iroda felelős, ha sikerül elérni a létesítéséhez szükséges technológiai szintet.



TÖBBCÉLÚ LÖVEG: A bázis alapvető védelmi berendezései, melyekbe gyalogsági egységek szállásolhatók, hogy saját fegyverzetükkel vegyék fel a harcot a támadók ellen.



SPÉKTRUM TORONY: Fejlett bázisvédelmi eszközök, amelyek a Mirage tankéhoz hasonló spektrumdiszperziós löveggel rendelkeznek.



KRONOSZFÉRA: A kronoszféra képes egységek azonnali teleportálására a harcmező tetszés szerinti részére, így komoly taktikai előnyt biztosít. Képes ezen kívül veszélyes helyekre juttatni az egységeket. A teleportálás halálos következményekkel jár a gyalogság számára.



PROTONÁGYÚ: A protonágyú képes egész bázisokat elsöpörni a föld színéről. A szövetségesek végső fegyvere.



ERŐDFAL: Alapvető védelem. Minden konténer a fal egy darabját tartalmazza. Ha két részt egyenes vonalban egymás mellé helyezel, automatikusan fallá egészülnek ki.

SZOVJETEK GYALOGSÁG



HARCI MEDVE: A fogságban született, harcra képzett állatok feladata a harc és a felderítés. Sok ellenséges katona lelte már halálát gyilkos karmaik közt, vagy technikailag felerősített bömbölésük által.



HADMÉRNÖK: A legintelligensebb és legjobb mérnökök, akik képesek számítógépek meghekkelésére, szabotázsakciók végrehajtására, ellenséges egységek átprogramozására és akár olyan bunkereket is építhetnek, amelyekbe katonák szállásolhatóak be. Önvédelmi fegyverük egy haszontalan pisztoly.



SORKATONA: Rosszul képzett, de igen lelkes harcos, aki az agymosás és a propaganda hatására rendületlenül támadja az ellenséget AK-47-esével és Molotov-koktéjjaival. A végsőkéig hű az államhoz.



NEHÉZGYALOGOS: A gulágon töltött évek utáni szabadság mámorító hatása alatt a brutális nehézygálogos hatalmas léghárító lövegekkel és páncélhárító mágneses aknákkal ritkítja Oroszország Anyácska ellenségeit. Lövegei még hatékonyabbak felszíni célok ellen.

ÚJ!



PUSZTÍTÓ GYALOGOS: Ezeknek a vakmerő gyálogosoknak mind fogaik, mind hajuk kihullott radioaktív fegyverük hatásaitól, és nem ismerik a félelmet. Radioaktív masszát fecskendeznek az ellenségre, zörejfegyverük hullámai pedig sebezhetővé teszik azt a radioaktív sugarak hatásaira.



TESLA GYALOGOS: A Szovjetunió ellenségei rettegnek e gépesített elitkatonáktól és halált hozó Tesla lövegeiktől. Egyetlen gyengéjük, hogy ha EMI támadást indítanak, nem csak ellenfeleiket teszik ideiglenesen harcképtelenné, de saját magukat is.



NATASA: A legfejlettebb szovjet kiképzőprogramoknak köszönhetően Natasa a Szovjetunió hőse, aki képes a csaták sorsát is megfordítani pusztán megbízható Korsunov puskája lövéseivel. Nagyobb célpontok ellen légitámogatás hívásával veheti fel a harcot, de akár ki is löheti az ellenséges pilótákat, hogy gépeiket megszerezhesse Oroszország Anyácska számára. Amit Natasa fegyvere optikáján át megpillant, halottnak tekinthető.

JÁRMŰVEK



TERRORROBOT: Komisz, pókforma robot; egyforma elszántsággal támadja a gyalogságot és a járműveket. Képes belülről szétbontani a járműveket, de sztázissugarával működéképtelenné is teheti azokat.

ÚJ!

OLDALKOCSIS TARACK: A Szovjetunió rettenthetetlen hősei e motorokon szállnak harcba; Molotov-koktélokkal és aknavető-tűzzel ritkítják az ellenséget.



SARLÓ: Eredetileg tömegoszlatásra fejlesztették ki ezt a lépegető lövegtoronyt, és bár e célra is alkalmas, legfőbb erénye az, hogy a harcmezőn képes átszökellni az akadályok felett.

ÚJ!

KASZÁS: A Sarló korai verziója, amely képes ugrani is. A szovjet mérnökök előrelátó módon úgy tervezték a lábakat, hogy azok a földet éréskor eltörjenek, így a Kaszás gránátvető-lövegtoronnyá alakul landolás után.



ÚJ!

ZÚZÓ: A kemény, kételtű Zúzó nemcsak a gyalogsági egységeket és a járműveket képes megsemmisíteni útjában, hanem egyes épületeket is. Sebességnövelés után képes a pánikszerűen menekülő ellenséges alakulatokra is szórni az áldást.



KALAPÁCS TANK: A szovjet fegyveres erők hatékonyságának jelképe. 85 milliméteres, huzagolatlan főlövege brutálisan hatékony, erejét pedig az ellenfelétől elszívott energiával fokozhatja.



APOKALIPSZIS TANK: A halál szovjet hírnöke. A hatalmas - és igen lassú - Apokalipszis méltó nevére, mert ha két 125 milliméteres lövege kevésnek is bizonyulna, képes mágneses vonósugarával lánctalpai alá vonszolni gyorsabb ellenfeleit.



V4 RAKÉTAVETŐ: A V4 mobil rakétavető, amely nagy hatósugárral és komoly töltettel rendelkező rakétákkal pusztít el minden közeli célpontot, vagy éppen robbanófejes rakétái által biztosít területtüzet. A V4 csak álló helyzetből képes tüzelni, ezért nem alkalmas arra, hogy az első vonalban kerüljenek bevetésre.



SZPUTNYIK: A MÉG-re adott válaszként kifejlesztett, de annál kisebb és olcsóbb Szputnyik egy kudarcot vallott űrkutatási kísérlet eredményei. Megfigyelőállások létesítésére készültek, amelyek később teljes előretolt bázisokká fejleszthetők.



ÉRCGYŰJTŐ: A nehéz páncélzattal óvott ércszállítók mindennek mondhatók csak elegánsnak nem, de hatékonyan találják meg és gyűjtik be az érceket.



MÉG (MOBIL ÉPÍTŐ GÉPEZET): A szovjet MÉG a legnehezebb körülmények közt is hatékonyan szolgálja a kommunista csapatok előretörését. Az előrelátó parancsnokok – sebezhetőségük okán – komoly védőkísérlettel vetik be őket. A szovjetek összes támadásakor MÉG-ek járnak az élen.

LÉGIESZKÖZÖK



IKEROTOROS: Kettős rotorlapáttal ellátott csatahelikopter; egyformán hatékony az ellenséges gyalogság és a szovjet dezertőrök ellen. Négycsövű rakétavetője és ikergéppuskái alkalmassá teszik támadó feladatokra, de tankok és gyalogság szállítására is képes.



MIG VADÁSZGÉP: A szovjet légierő jelképének számító, furge vadászgép; M típusú fűrtös rakétáinak köszönhetően jó eséllyel diadalmaskodik minden légicsatában. A MIG-et nem ok nélkül tartják a levegő urának.



KIROV LÉGHAJÓ: Harci zeppelin, a szovjet légierő büszkesége. Nehéz légibombák százait képes célba juttatni bárhol a világon; célpontjait garantáltan elsöpri a föld színéről. A lomha Kirov rövid időre felgyorsulhat ugyan, de a tempónak burkolati szilárdsága látja kárát.

HADITENGERÉSZET



TÜSKÉSRÁJA: Gyors járatú csapásmérő egység szovjet Tesla fegyverzettel ellátva - legénysége nem is sejt, milyen veszedelem ez a kombináció. A Tüskésrája, az elvetemült találékonság és csúcsteljesítménye, akár a felszín alól is képes tüzelni, és megbénít bármit, ami a hatósugarába kerül.



VARANGY: Kételtű csapatszállító; szokatlan módon, nagyobb ember-ágyú segítségével juttatja utasait a bevetés színhelyére, az összecsapás során pedig légvédelmi lövegével biztosít számukra tűzfedezetet.



AKULA TENGERALATTJÁRÓ: A vadász-tengeralattjáró felkutatja és megsemmisíti ez ellenséges hajókat, majd eltűnik a mélységben. Az Akula többféle célpont ellen is hatékonyan vetheti be számos torpedóját.



SORHAJÓ: A Molot V4 rakétarendszer hordozására kifejlesztett sorhajók védtelenek ugyan, miközben rakétákkal árasztják el célpontjukat, de tűzerejüknek kevés dolog képes annyi ideig ellenállni, hogy ellentámadást indíthasson.

ÉPÜLETEK



GYÁRTELEP: A dicső szovjet gyárak sok pompás létesítmény előállítására képesek; fenntartják és fokozzák a szovjet haderők ütképességét.



KASZÁRNYA: Az intenzív fizikai és ideológiai képzés a semmirekellő muzsikok és bűnözők tömegeit hatékony, könnyen pótolható gyalogsággá formálja.



REAKTOR: A szovjet támaszpont dobogó szíve; energiával látja el az objektumokat és a termelőeszközöket.



HADIÜZEM: Az önjáró lövegek, a rakétakilövő, a terrorrobotok és a tankok mind a hadiüzem futószalagjairól kerülnek a harctérre.



HAJÓGYÁR: A szovjet hajógyárak fokozottan minőségorientált dolgozói a Szovjetunió legjobb és legmegbízhatóbb hajóit bocsátják vízre.



REPÜLŐTÉR: Ütöképés repülőgépekkel látják el az orosz pilótákat, akik oly nagy számban rajzanak az égen, hogy alkalmanként a napot is elsötétítik.



ÉRCFELDOLGOZÓ: Az ércfeldolgozók közönséges sziklákból kincseket állítanak elő, amelyen egy napon egyként osztozik a nép, ki-ki szükségletei szerint. A párt nagylelkűségét bizonyítja, hogy mindegyikhez jár egy ércgyűjtő.



HELYŐRSÉG: Ezek az őrszotok segítik a szovjet előrenyomulást.



SZUPERREAKTOR: Habár döbbenetes energiát képes előállítani, amely sok objektumot működtet és új technológiát fejleszt ki, a szuperreaktor meglehetősen nagyot robban. Pusztulását kevesen élik túl.



HÁBORÚS LABOR: Az orosz leleményesség csodája. A harci laboratóriumok állítják elő a legújabb védelmi és támadóeszközöket, így garantálva a végső szovjet győzelmet.



ZÚZÓDARU: A szovjet technológiai fölény egyik bizonyítéka, a zúzódaru, lehetővé teszi, hogy a parancsnokok kétszeres sebességgel javítsák meg a sérült egységeket, a teljesen haszontalanokat pedig bezúzhatják, maradványaikat kreditre váltva.



LÉGVÉDELMI LÖVEG: Normál légvédelmi lövegek, amelyek a szovjet eget védelmezik.



ŐRSZEM GÉPPUSKA: A légvédelmi lövegek az eget pásztázzák, az Őrszem géppuskák pedig a felszínt, hogy elsöpörjék a szövetséges és a birodalmi mocskot.



TESLA-TEKERCS: Fejlesztett bázisvédelmi eszközök félelmetes elektromos töltettel. A Tesla-gyalogosok képesek a Tesla-tekercek feltöltésére, amitől azok még hatékonyabbá válnak.



VASFÜGGÖNY: Ez a szuperfegyver oly módon védelmezi a jó elvtársakat, hogy ideiglenesen sebezhetetlenné teszi őket az ellenség szálnalmas fegyvereivel szemben.



VÁKUUMIMPLÓZIÓS BOMBA: A Szovjetunió leghatékonyabb fegyvere. A célterületen mindent beszív és megsemmisít, legyen az ember, jármű... vagy egy egész bázis.



ERŐDFAL: Az állami építőipar csodája. Elemeit egyenként kell igényelni az illetékesektől. Hatékonyan tartja a rothadó kapitalizmust odakint, a proletariátust idebent.

FELKELŐ NAP BIRODALMA GYALOGSÁG



ROBBANÓDROID: Még a kicsiny mechanikus szítakötők is feláldozzák magukat az isteni Josiro császárárt. A robbanódroidok megkeresik az ellenséget, rákapcsolódnak a lassabb járművekre, majd EMI lökést kiváltva egyszerűen felrobbantják magukat.



MÉRNÖK: Rátermett szerelők és szabotőrök; békeidőben sűrűn hajlongó szakemberek, háborúban a császár seregének nélkülözhetetlen tagjai. Stresszhelyzetben rövid távon képesek gyors sprintre, de nem bírják sokáig az iramot.



BIRODALMI HARCOS: A modern idők szamurája, aki becses katanája mellett energiapuskájával is mesterien bánik. Könnyű páncéljukat büszkén viselik ugyan, de sorsuk és kötelességük, hogy hősi halált haljanak öfelsége a császár szolgálatában.



TANKVADÁSZ: Elég eltökélt és jól felszerelt ahhoz, hogy gyalog szálljon szembe a páncélosokkal. A páncélelhárítók a maguk ásta rókalyukakban várják, hogy megtámadhassák őket alig hordozható hullámenergia lövegeikkel. Hírük félelmetes.



SINOBÍ: A sinobik kémek és orgyilkosok; hang nélkül ölnek és nyom nélkül tűnnek el. A császár legjobb katonái a hagyományos módon, surikennel, füstbombával és karddal küzdenek.



RAKÉTÁS ANGYAL: Nőknek semmi keresnivalójuk a dicsőség mezején. Kivéve azokat az eltökélt honleányokat, akik passzentes harci öltözetek viselnek, bénító korbácsot suhogtatnak, és olyan rakétasortűzek leadására képesek, melyek bármit letarolnak. Mint a rakétás angyalok.

ÚJ!



ÍJÁSZSZÜZ: A *kyudo* ősi művészete a modern energiacsapásokkal ötvözve halálos kombinációt képez az íjászszüzek kezében. Hatékonyan képesek leküzdeni a légijárműveket, vagy nyílvihar képességükkel halálos csapást mérni szárazföldi egységekre.



JURIKO OMEGA: Senki nem tudja, miképp hozták létre Juriko Omegát. Nem is számít. A lényeg, hogy elméje erejével képes könyörtelenül megsemmisíteni az ellenséget. Juriko ártalmatlan iskolás lánynak tűnik, de a látszat nem is lehetne csalókébb. Omega igazi szörnyeteg, aki döbbenetes pszionikus hatalmát a császár szolgálatában kamatoztatja.

JÁRMŰVEK



MECHA TENGÜ: Többfunkciós vadászgép, mely szabadon alakulhat Repülő Tengüvé és vissza, így 20 milliméteres gépágyújával bármely légi és földi célponttal harcba szállhat.



GYORS CSAPATSZÁLLÍTÓ: A korlátozott létszámú birodalmi csapatok számára létfontosságú a gyors átcsoportosítás. Ez a fűrgő, kételtű szállítóeszköz tereptárgynak és ellenséges járműnek is képes álcázni magát.



Tsunami Tank: A birodalmi haderő első számú harcokcsija; szükség esetén kételtű járművé alakulhat. Páncéltörő lövege gyengébb ugyan, mint a többi tanké, de különleges Kagami páncélja hatékony védelmet biztosít az ellenséges támadásokkal szemben.



LÉPEGETŐ-VX/KOPTER-VX: A Tengüvel ellentétben a VX szabadon változtatja formáját, így lehet légvédelmi mecha vagy csatahelikopter is, amely rakétasortűzekkel ritkítja a császár ellenségeinek sorait.

ÚJ!



ACÉL RONIN: Az acél ronin hatásos lézerkardokkal mér csapást a Birodalom ellenségeire, majd halálos energiasugarakkal semmisíti meg őket véglegesen.



DÉMONKIRÁLY: Kevesen élik túl a császári óriás robot-testőre, a Démonkirály szemeinek emésztő sugárcsapását. Roppant karjaival tankokat zúz szét, pillantása egész hadseregeket olvaszt salakká: méltó baljós nevére.



HULLÁMENERGIA TŰZÉRSÉG: Mobil tűzérési egység, ballisztikus lövedékek helyett részecsquesugárral támad; egész erődöket söpörhet el pár jól irányzott lövéssel. Feltéve, ha előbb képes teljes energiaszintre tölteni.



ÉRCFELDOLGOZÓ: Páncélozott arató; feladata előteremteni a császár ultramodern hadseregének fenntartásához szükséges forrásokat. Önvédelmi fegyvere egy kicsi, de hatékony összecsukható löveg.



MÉG (MOBIL ÉPÍTŐ GÉPEZET): A szovjet és a szövetséges MÉG-ek mintájára épült birodalmi jármű az említettekhez hasonlóan működik. Bázisokat és katonai központokat hoz létre, hogy kiterjessze a császár befolyását.



NANOMAG: A nanomagok, a modern technológia e csodái teherautó méretű, bármely terepen bevethető eszközök: másodpercek alatt képesek hatalmas katonai létesítményekké alakulni. Ez lehetővé teszi, hogy a birodalmi seregek gyorsan és hatékonyan nyomulhassanak előre új területekre.

HADITENGERÉSZET



JARI ZSEBTENGERALATTJÁRÓ: Kétfős befogadóképességű, könnyű felderítő- és vadász-tengeralattjáró. Személyzete elég eltökélt ahhoz, hogy öngyilkos *kamikaze* támadásokat indítson az ellenséges hajók ellen.



ÚSZÓ SZÁRNY: A gyors és mozgékony úszó szárny olyan bombázó, mely képes tengeralattjáróvá alakulni. Aozora víz-levegő rakétaik víz alól és levegőből is képesek az ellenséges hajók megsemmisítésére.



NAGINATA CIRKÁLÓ: A birodalmi haditengerészet hajó elleni eszközei hihetetlen sebességgel mérik be zsákmányukat, majd torpedók egész falkáját lövik ki, így több célpontot is megsemmisíthetnek, mielőtt azok reagálhatnak a támadásra.



SÓGUN CSATAHAJÓ: A Birodalom fenséges Sógunjai nemcsak méltóságteljesek és félelmetesek, hanem döbbenetes tűzerejükkel hatékonyan képesek pusztító csapást mérni bármely partvonalra is. A komoly páncélzatú Sógunok soha sem szorultak csata után még kisebb javításokra sem.

ÚJ!



GIGAERŐD: A Császár Gyöngye lélegzetelállító technikai bravúrral képes vízfelszíni járműből akkora ostromplatformmá változni, amely még az eget is elhomályosítja. Fejlett rakétarendszerei és lövegei miatt ez az elegáns hajó az utolsó, amelyet a Birodalom ellenségei látnak életükben.

ÉPÜLETEK



GYÁRTELEP: A nyugati gyár birodalmi megfelelője rendelkezik egy különleges tulajdonsággal: képes nanomagokat előállítani a gyors terjeszkedés érdekében.



INSTANT DÓDZSÓ: Josiro engedelmes alattvalóinak kiképzőhelye az instant dódzsó, amelynek falai közül félelmet nem ismerő harcosok özönlnek elő.



INSTANT GENERÁTOR: A fejlett technológiának komoly energiaszükséglete van. Ezt látja el az instant generátor.



MECHA HANGÁR: A mecha hangár tiszteletreméltó mérnökei flottányi harci mechet építenek, amelyek alkalmasak légi harcok megvívására is.



BIRODALMI DOKK: Az óceán feletti uralmat a dokkokban végzett munka alapozza meg. Itt készülnek a tengereket - és a levegőt - meghódító gépezetek.



ÉRCFELDOLGOZÓ: Az ércfeldolgozók teremtik elő azokat az erőforrásokat, amelyek a hatalmas birodalmi fegyveres erők létrehozásához és fenntartásához szükségesek.



NANOTECH FŐKÖZPONT: A Birodalom technológiai felsőbbrendűségének végső bizonyítéka a nanotech főközpont, amely képes az egységek és a fegyverrendszerek fejlesztésére.



VÉDŐ-VX: Többcélú bázisvédelmi berendezések, amelyek légi és felszíni támadások elhárítására is alkalmasak.



HULLÁMENERGIA TORONY: A hullámenergia tornyokból kibocsátott részecskesugarak megsemmisítenek bármely ellenfelet, ha elég őrült ahhoz, hogy megközelítse a császár előretolt bázisait.



NANORAJ KAPTÁR: Semmi nem képes áttörni a nanoraj kaptár védelmén... sem belülről, sem kívülről.



PSZIONIKUS CSAPÁSMÉRŐ: A császár parancsára e rettegett berendezés képes megsemmisíteni az ellenség egységeit és járműveit, de akár bázisait is földig rombolja.



ERŐDFAL: E hatékony védműbe oltott építészeti remek elemeit egyenként kell előállítani, elhelyezésükkor pedig törekedni kell a természet harmóniájának megőrzésére is.

TELJESÍTMÉNYTIPPEK

PROBLÉMÁK A JÁTÉK FUTTATÁSÁKOR

- ★ Bizonyosodj meg arról, hogy géped eleget tesz a játék futtatásához szükséges minimális követelményeknek, valamint arról, hogy telepítetted a legfrissebb illesztőprogramokat hangkártyádhoz és videokártyádhoz:
NVIDIA videokártya használata esetén látogasd meg a www.nvidia.com honlapot és töltsd le a megfelelő! ATI videokártya használata esetén látogasd meg a www.ati.amd.com honlapot és töltsd le a megfelelő!

ÁLTALÁNOS HIBAEELHÁRÍTÁSI TIPPEK

- ★ Ha a játék futása lassú, próbáld alacsonyabbra állítani a videó és hangbeállításokat a játék beállítások menüjében. A képernyőfelbontás csökkentése szintén javíthatja a teljesítményt.
- ★ Ha a játék közben az optimális teljesítmény elérésére törekszel, javasolt, hogy az összes háttérben futó funkcióját kikapcsold (kivéve az EADM alkalmazást).

AZ INTERNETES ALKALMAZÁSOK ESETLEGES PROBLÉMÁI

Ha internetes játék közben problémák lépnek fel a teljesítménnyel, kapcsolj ki minden fájlmegosztó alkalmazást, internetes audió-, és csevegőprogramot. Ezek az alkalmazások foglalják sávszélességedet, így a játék akadózhat vagy más, nemkívánatos hatások léphetnek fel.

A játék a következő internetes TCP és UDP portokat használja:

TCP: 80, 3783, 4321, 6660–6669, 28900, 29900, 29901

UDP: 6500, 6515, 13139, 27900

Ha szeretnéd tudni, hogy engedélyezhetnéd ezeken a portokon a játék által megkívánt adatforgalmat, tanulmányozd routered vagy tűzfalad dokumentációját. Ha céges internetkapcsolaton keresztül kívánsz játszani, lépj kapcsolatba a hálózat adminisztrátorával.

TERMÉKTÁMOGATÁS

Ha problémák lépnek fel a játékkal kapcsolatban, az EA terméktámogatás lesz segítségédre.

Az **EA Help** (segítség) fájl a legtöbb, gyakran előforduló problémára megoldást kínál és tanácsokat tartalmaz a termék megfelelő használatával kapcsolatban.

Az EA Help (segítség) fájl elérési útvonala (a játék telepítése után):

Windows Vista esetén nyisd meg a **Start > Játékok** menüt, jobb kattintás a játék ikonján, majd válaszd a megfelelő support (támogatás) hivatkozást a lenyíló menüből!

A Windows régebbi változatai esetén kattints a **Technical Support** (technikai támogatás) hivatkozásra a játék mappájában a következő menüben: **Start > Programok** (vagy **Minden program**).

Ha az EA Help (Segítség) fájlban foglalt információk nem segítenek a probléma megoldásában, lépj kapcsolatba az EA technikai támogatásával!

EA TERMÉKTÁMOGATÁS AZ INTERNETEN

Ha rendelkezel internet-hozzáféréssel, látogasd meg az EA technikai támogatásának honlapját a következő címen:

<http://eusupport.ea.com>

Itt számos információt találhatsz a DirectX alkalmazásról, a játék vezérlőiről, a modemekről, a hálózatokról, valamint a rendszer karbantartásáról és a teljesítményről. Honlapunk naprakész információkat adhat a leggyakrabban fellépő problémákról, segítséget nyújthat a játékmenettel kapcsolatos kérdések esetén és válaszokat ad a leggyakrabban feltett kérdésekre. Ezek megegyeznek azokkal az információkkal, amelyeket közönségszolgálatunk munkatársai adnak a teljesítménnyel kapcsolatos kérdésekre. Támogató honlapunkat rendszeresen frissítjük, így célszerűbb először odalátogatnod, ha gyors megoldásokat szeretnél.

KAPCSOLAT, TÁMOGATÓKÖZPONT

Ha további segítségre van szükséged és egy munkatársunkkal kívánsz beszélni, hívd fel telefonon terméktámogatási csapatunkat hétköznap délelőtt 9 és délután 5 között:

Telephone: +36 1 50 595 50

<http://termektamogatas.electronicarts.hu>

Email: termektamogatas@ea.com

Megjegyzés: A támogatóközpont nem ad ki sem kódokat, sem tippeket.

A telefonok díjszabása nem emelt díjas. Az árakról érdeklődj telefonszolgálatodnál!

A probléma megoldása érdekében, hívás előtt készíts jelentést a gépeden a DirectX futásáról. Ezt a következőképpen teheted meg:

Kattints a **Start > Run...** (futtatás) menüre, majd írd be a következőt: dxdiag. Kattints az OK gombra, majd ha a jelentés elkészült, a **SAVE ALL INFORMATION...** (ÖSSZES INFORMÁCIÓ MENTÉSE) pontra, és mentsd el a jelentést a Windows asztalra!

COMMAND & CONQUER RED ALERT 3: UPRISING STÁBLISTA

KIADJA AZ ELECTRONIC ARTS

AZ ELECTRONIC ARTS LOS ANGELES KIADVÁNYA

Vezető producer

Amer Ajami

Projektfejlesztési igazgató

Gary Stead

Vezető tervező

Jasen Torres

Művészeti igazgatók

Matt J. Britton

Mike Colonnese

Hangrendező

Nick Laviers

Történet és mozi producer

Mical Pedriana

Producer

Greg Kasavin

Shell & UI fejlesztési igazgató

Brandon Rose

Design fejlesztési igazgató

Ofer Estline

Mozi fejlesztési igazgató

Harry Jarvis

Művészeti fejlesztési igazgató

Sean O'Hara

RTS Vezető technikai munkatárs

Zak Phelps

Vezető programozó

Austin Ellis

Vezető grafikai programozó

Lutz Latta

Vezető konfigurációs

menedzsment programozó

Andy McDonald

Animációs igazgató

Adam McCarthy

Vezető vizuális effektek

Michael Jones

TERVEZÉS

Játéktervezők

Adam „Goblyn” Davis

Amir Rao

Scott C. Smith

Jeff Stewart

Kevin White

AI tervezés és programozás

Gavin Simon

Ütközet térkép és egyensúly tervező

Jeremy Feasel

PROGRAMOZÁS

Rendszerprogramozók

Mitchell Fisher

Charles Knowlton

Michael Schwartz

Játékmenet-programozók

Kip Hendricks

Gavin Jenkins

Tom Preisner

Design programozó

John Machin

MI programozók

Michael Braley

Andrew Garrett

Hang programozó

Michael Kron

Felhasználói felület programozók

John Chin

Curtis S. Cooper

Scott Fallier

Michael J. Goodwin

Michael Kuehl

David Richey

Nick Silva

Laurence Tietz

Globant programozók

Emiliano Beronich

Damian Hernaez

Bernardo Hoppe

Jeronimo Saez

Művészet

Vezető animátor

Michael Laygo

Modellezők

Huy Dinh

Tse-Cheng Lo

Chance Rowe

Grafika, környezet

Charles Jacobi

Laureen LaFave

Wil Panganiban

Phelicia Ramlogan

Grafika, felhasználói felület

Andrey Kazmin

Grafika, vizuális effektek

Casey Robinson

Technikai megvalósítás

Fernando Castillo

Mat Hale

Matt Intriery

Tim Jones

Koncepció

Patrick Faulwetter

TJ Frame

Kenrick Leung

Greg Luzniak

Anthony Pereira

További művészeti tevékenység

Glenda Novotny

Virtuous

Virus Studios

PRODUKCIÓ ÉS FEJLESZTÉS

Társproducerek

Matthew Ott

Keith Schaefer

Közösségi menedzser

Aaron Kaufman

Stúdió projektmenedzser

Bobby Moldavon

Egyéb fejlesztési vezetés

Wes Eckhart

További technikai vezetés

Wei Shooing Teh

HANG

Szenior hang tervező

Evan T. Chen

Hangtervező

Sam Bird

Erik Kraber

Jeff Wilson

Hangrendezés és hangtervezés

David Fries

Párbeszédtek szerkesztése és hangtervezés

Leilani Ramirez

Párbeszédtek szerkesztése

Pete Scaturro

Hangfelvétel

POP Sound

Felvétel programozó

Michael Miller

Felvétel

Courtney Bishop

FILMEK

EAALA CSAPAT

Filmek rendezője

Richard Winn Taylor II

Producer

Nina Dobner

Posztprodukciós felügyelet

Benjamin Hopkins

Vizuális effektek felügyelete

KaTai Tang

Író

Harris Orkin

Videoszerkesztő

Stuart Allison

Videoszerkesztő-asszisztens

Joshua E. Basche

3D animáció/renderelés

Sangwoo Hong

Hangtervező

Edward Cerrato

ÉLŐ SZEREPLŐK

Fő szereposztás

Gemma Atkinson

Jon Bradford

Vic Chao

Julia Ling

Malcolm McDowell

Ivana Milicevic

Jodi O'Keefe

Holly Valance

Ron Yuan

Parancsnokok

Moran Atias

Jamie Chung

Greg Ellis

Gene Farber

Ric Flair

Louise Griffiths

Bruce A. Locke

Dimitri Diatchenko

Jack J. Yang

Production House

Beach House Films, Vezető
producerek: Dave és Patti Coulter

Beach House producer

Dona Shine

Operatőr

Rich Schaefer

Díszlet és produkciós tervező

Cherie Baker

Díszletek:

John Kelly

Kellékek

Poppy Canon-Reese

Fotó

Kevin Lynch

„A színpad mögött” személyzet

Brett Brooke

Justin Lubin

Ron Siegel

Tehetségkutatói igazgató

Marci Galea

Tehetségkutatói koordinátor

Emily Clark

VIZUÁLIS EFFEKTEK

HOLLYWOOD-DI

DI FELÜGYELET

Neil Smith

DI színező

Aaron Peak

HANGOK

Színészek

Steve Blum

Zach Hanks

April Hong

Nolan North

Phil Proctor

David Sheinkopf

Dave Wittenberg

ZENE

Zeneszerzők

James Hannigan

Frank Klepacki

Timothy Michael Wynn

Énekesek

Emiko Morimoto

Satomi Morimoto

Miriam Stockley

Tamara Zivadinovic

Hangfelvétel és keverés

Rod Houison

Dave Moore

Jeff Vaughan

KÜLSŐ PRODUKCIÓ

Fejlesztési igazgató

Kate Bigel

Projektmenedzser

Armando Castillo

TESZTELŐK

Vezető minőségbiztosítási igazgató

Dave Steele

Szenior minőségbiztosítási menedzser

Darren Merritt

Szenior projektvezető

Sean Shimoda

Szenior vezető tesztelő

Robert Tzong

Minőségbiztosítás vezetők

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

Programozó, minőségbiztosítás

Steve Hoey

Minőségbiztosítási programozók

Zach Fake

Minőségbiztosítási tesztelők

Nicholas Bennett
George Brauneck
Scott Conrad

Elton Glover

Luke Glupngam

Jason Hellebrand

Michael Hsiao

Roman Janczak

Steven Kreiner

Claude McIver

Megan Mikane

Michael Ombao

Nicholas Ozog

Alden Pagua

Timothy Retzinger

Nathan Stubbs

Jon Van Breemen

Robert Wai

Tanúsítási tesztvezető

Paul John Jochico

Tanúsítási tesztelők

Darryl Austin

Jason Jacoby

Globant programmenedzser

Lisandro Dorfman

Globant teszt vezető felügyelő

Matias Pedretti

Globant senior tesztvezető

Hernan Lauria

Globant testvezető

asszisztensek

Pablo Leiboff

Juan Manuel Pereda

Barbara Spampinato

Globant minőségbiztosítási tesztelők

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 LOKALIZÁCIÓ

Lokalizációs menedzser

Joel Börjell

EURÓPAI LOKALIZÁCIÓ ÉS INTEGRÁCIÓ

Lokalizációs produkció

Stefano Gambaro

Iina Sainio Kyllikki

Lokalizációs koordináció

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

Lokalizációs programozás

Iñigo Bermejo

Oscar Foley Praderas

Felipe González López

Daniel Gutiérrez Martínez

Jose Pablo Hernandez Cano

Ignacio Rodríguez Rodríguez

Lokalizációs csapat

Eugene Bogdanov

Israel Delgado

Blazey Domanski

Federico Franzoni

Mikola Ákos

Petr Szyпка

Charles Ulbig

Fontoló Stúdió Kft.

Início Localisation Services

La Marque Rose

SOFTCLUB

PRESTO - PREKLADATELSKÉ

CENTRUM s.r.o.

Synthesis Nemzetközi S.r.l.

Estudios EXA S.L.

toneworx GmbH

Robert Böck

Michael Broström

Sylvain Deniau

Jérémy Jourdan

Morten Skovgaard

Óscar Frades

ÁZSIAI LOKALIZÁCIÓ ÉS INTEGRÁCIÓ

Nemzetközi projektmenedzser

Ah Hu Teo

Lokalizációs produkció

Jason Chen

Krispol Jaijongrak

Wade Lim

Lokalizációs koordináció

Yun Yue Lim

Lokalizációs csapat

Oh Hyung Kwon

Pawatpong Nildam

Boom Park

Jazz Wang

Clifford Wu

Minőségbiztosítási vezető tesztelő

Yaoxian Wang

Minőségbiztosítási tesztelők

Shaun Chew

Norman Mah

Terence Teng

Choon Heok Wee

MARKETING ÉS PR ÉSZAK-AMERIKAI ÉS GLOBÁLIS

Szenior termékmenedzser

David S. Silverman

Termékmenedzser-asszisztens

Bryce Yang

Globális PR menedzser

Andrew H. Wong

Reklám menedzser

Alonso M. Velasco

Marketingasszisztens

Nicholas Clifford

Publikációk, szenior

Kerstin Müller

Marketingvideó vezető vágó

Chase Boyajian

Marketingvideó vágó

Neel Upadhye

Marketingvideó vágóasszisztens

Jackson Lanzing

Tehetséggondozási igazgató,

Command & Conquer TV

Derek C. Schoeni

Igazgató, IP jóváhagyás

Sue Garfield

Csomagolás

Könyvelési menedzser

John Burns

Kreatív igazgató

Holden Hume

Csoportmenedzsmet

szerkesztő

Dan Davis

ZENE

World-Wide Music Exec

Steve Schnur

NEMZETKÖZI MARKETING & PR

Termékmenedzser, Európa

Chris Brown

Nemzetközi PR koordinátor

Alana Logan

Termékmenedzser, Egyesült

Királyság

Will Graham

PR menedzser, Egyesült Királyság

Jonathan Goddard

Termékmenedzser,

Németország

Volker Prott

Marketingmenedzser,

Oroszország

Inna Shevchenko

PR menedzser, Oroszország

Valentina Zlobina

Országért felelős menedzser,

Oroszország

Tony Watkins

Termékmenedzser, Hollandia

Ferry Brands

Termékmenedzser,

Spanyolország

Juan Larrauri

PR menedzser, Spanyolország

Jose Valero

Szenior Termékmenedzser,

Olaszország

Daniele Siciliano

PR menedzser, Olaszország

Luciana Stella Boscaratto

Termékmenedzser,

Franciaország

Jérôme Austin

Termékmenedzser, Brazília

Ian de Freitas

PR és események menedzsere,

Magyarország

Kováts Tamás

Termékmenedzser, Belgium

Veerle De Taeye

Termékmenedzser, Svédország

Martin Nordenhem

Termékmenedzser, Ausztrália

Paul Hellmrich

PR & Marketing menedzser,

Új-Zéland

Jemma Glancy

Termékmenedzser, Dél-Afrika

Ralph Spinks

Szenior üzleti menedzser, Dél-Afrika

Chris Gatherer

Marketingmenedzser, India

Yashdeep Bali

Az MPEG Layer-3 audiokódolási technológiát a Fraunhofer IIS és a THOMSON multimedia engedélyével használtuk.

Ez a termék az On2

Technologies, Inc által licencelt szoftvert technológiát tartalmaz.

On2 technology © 2003 On2 Technologies, Inc. Minden jog fenntartva.

Smiley Face logo TM Smileyworld Ltd.

KÜLÖN KÖSZÖNET

A Command & Conquer Red Alert 3 eredeti fejlesztési csapat minden tagjának

Az EALA minden munkatársának a támogatásért, különösen a következőknek: 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, Létesítmények, IS&T és kollégáinknak, akik az EALA munkatársai.

Továbbá az Electronic Arts fminden munkatársának a támogatásért, különösen a következőknek: John Riccitiello, Frank Gibeau, Nick Earl, Scott Taylor, Sharon Andrews, Louis Castle, Tammy Schachter, Mike Quigley, EA jogi csapat, Központi fejlesztési osztály és az online csapat.

A stáb tagjai köszönetet mondanak családjuknak és barátainak. Támogatásuk nélkül a játék nem jött volna létre.

Annie Laurie Abriel; Achilles Crain; Farah Ajami; Maha & Ramzi Ajami; Jeremy Arambulo; Cassandra Aston; Jaylen Barsana; Kayden Barsana; Shamara Barsana; Anda, Keoni, és Bodie Chen; Anna Chen; Linda Chou; David Cobb; Jennifer Cox; Eric & Coby Dahlstrom; Linda Danet; Brandyn Davis; Ron és Laurie Davis; Hao „Hawk” Dinh; Ida Eng; Elizabeth Estline; Itai Estline; James, Kyung, Lindsay, és 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 Jaeckel; 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, és Alina Knowlton; Lisa Kron; Donna LaFave; Mags, Emil, Raphael, és Miranda Laviers; Pierce Laxa; Elizabeth Levy; George és Penny Levy; Amy és Samuel Liu; Lori, Travis, Megan, és Ashley Machin; Katrina Macrae; Oceanis és 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 és Katie Schenkelberg; Rima Singh; Ryan Ramlogan; Adam, Amy, Ben, Cindy, és Larry Springer; Rose & Link Stewart; Raisa Sverchinsky; Jean Tai; Kathryn Tam; Tang és 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

Köszönjük továbbá a teljes Command & Conquer közösségnek fáradhatatlan rajongásukat és támogatásukat, amely folyamatosan inspirált bennünket a játék fejlesztése közben.

A Marketing és PR csoport köszönetét fejezi ki a következőknek:

Nola Armstrong és a Gillespie Agency lányai; Carl Braun; Richard Morgan Fliehr; Paul Heyman; Cam Le; Kevin Lynch; Rus McLaughlin, Nigel Meiojas; Dave Meltzer; Volker & Christel Mueller; Scott Prusha; Sherlyn Soo; Matthew Walker; David, Carol, és Ellen Wong; Elizabeth Tran Wong; Grace & Jim Yang

Csatlakozz hozzánk! Távolabbra látunk.



© 2009 Electronic Arts Inc. EA, az EA embléma, a Command & Conquer és a Red Alert márkanév az Electronic Arts Inc. védjegyei vagy bejegyzett védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Minden jog fenntartva. Minden más védjegy bejegyzett birtokosának tulajdona.

WWX01606532MT