

## AÐVÖRUN

Vinsamlegast lesið áður en þið notið þennan tölvuleik eða leyfið börnum ykkar að nota hann. Sumum er hættari við flogaveikisköstum eða að missa meðvitund þegar ákveðin blikkandi ljós eða ljósferli gerast í hinu daglega lífi. Slíkum er hættara við að fá köst þegar horft er á vissar sjónvarpsmyndir eða spilaðir ákveðnir tölvuleikir. Þetta getur gerst jafnvel þó að viðkomandi hafi aldrei áður fengið flogaveikisköst. Ef einhver í fjölskyldunni hefur nokkurntíma haft einkenni tengd flogaveiki þegar blikkandi ljós eru annars vegar þá skal hafa samband við lækni áður en spilað er. Við ráðleggjum foreldrum að hafa eftirlit með notkun tölvuleikja hjá börnum sínum.

Ef þú eða barnið þitt upplifir eitthvað af eftirfarandi einkennum : svima, óskýr sjón, augna eða vöðvakippi, meðan tölvuleikur er spilaður skal hætta notkun þeirra STRAX og hafa samband við lækni.



2

"KANE ER LÁTINN OG ÉG  
HAFÐIST EKKI DRAUGA."

- General Solomon, GDI

"ÞAD ER DÆMI UM SLÆMA  
DÓMGREIND AD HALDA AD  
ÉG SÉ DÁINN OG GRAFINN."

- Kane, NOD

**TRÚNADARMÁL**

1

>GLOBAL DEFENCE INITIATIVE  
DIVISION 85567  
SERVER CLASSIFICATION RED / NO DISCLOSURE  
SATELLITE NET INTERLINK, ORBITAL STATION PHILADELPHIA

INTEL ASSESSMENT OF CURRENT CONFLICT -- GDI VS. NOD  
DATABURST PROCESSED BY: EVA 9  
RECEIVED: January 19, 2030  
ENCODED FILE CONTACT: GENERAL JAMES SOLOMON

GENERAL SOLOMON.....  
.....HAVE PROCESSED DATA AS REQUESTED.....  
.....HAVE CALCULATED COMBAT SCENARIOS.....  
.....HAVE COMPARED OUR RESOURCES.....  
.....HAVE CALCULATED ODDS OF WIN/LOSS.....  
.....HAVE DETERMINED HUMAN LOSSES WILL BE....  
.....TREMENDOUS ON ALL SIDES.....  
.....CONCLUSIONS ENCRYPTED BELOW.....  
  
.....AWAITING ORDERS.....  
.....EVA.....

# INDEX

MAT Á STYRJÖLDINNI : GDI gegn NOD . . . . .	.6
DATALOGUE OF PAST CONFLICT . . . . .	.6
TWENTIETH CENTURY CONFLICT . . . . .	.6
TWENTY-FIRST CENTURY CONFLICT . . . . .	.6
THREE FACTIONS . . . . .	.7
THE RETURN OF KANE . . . . .	.7
ENVIRONMENTAL IMPACT OF CONFLICT . . . . .	.7
GDI PERSONNEL EVALUATION . . . . .	.8
NOD PERSONNEL EVALUATION . . . . .	.9
'THE FORGOTTEN' PERSONNEL EVALUATION . . . . .	.10
KANE – PERSONAL PROFILE . . . . .	.10
UNITS – CLASSIFIED INTELLIGENCE REPORT . . . . .	.11
GDI UNITS - CLASSIFIED . . . . .	.11
NOD UNITS - CLASSIFIED . . . . .	.16
GDI STRUCTURES - CLASSIFIED . . . . .	.21
NOD STRUCTURES - CLASSIFIED . . . . .	.26
GDI AND NOD UNITS . . . . .	.31
GDI AND NOD STRUCTURES . . . . .	.32
HOW TO PLAY C&C TIBERIAN SUN . . . . .	.33
HOW TO ENGAGE . . . . .	.33
Starting the Game . . . . .	.33
Choosing Your Side: GDI vs. Nod . . . . .	.33
Title Screen Menu . . . . .	.33
Start New Campaign . . . . .	.34
Difficulty Levels . . . . .	.34
Load Mission . . . . .	.34
Multiplayer Game . . . . .	.35
Options . . . . .	.35
Exit Game . . . . .	.35
BASIC INTERFACE . . . . .	.35
Scrolling Around . . . . .	.36
Ordering Your Troops Around . . . . .	.36
The Shroud . . . . .	.37
The Sidebar . . . . .	.37
Building Your Base . . . . .	.37
Building . . . . .	.38
Power . . . . .	.39
Normal Power . . . . .	.39
Low Power . . . . .	.39
Power Button . . . . .	.39
Build Barracks . . . . .	.40
Money, Tiberium And Harvesting . . . . .	.40
Tiberium Harvester Refinery . . . . .	.40
Targeting Tiberium . . . . .	.40
Upgrading Buildings (GDI only) . . . . .	.41
Sell Button & Selling . . . . .	.41
Way-points . . . . .	.41
Radar . . . . .	.43
Capturing Enemy Buildings . . . . .	.43
Enter Cursor . . . . .	.44
Check-Up . . . . .	.44
Repairing Units . . . . .	.44
Options . . . . .	.45
ADVANCED MANOEUVRES . . . . .	.47
MULTIPLAYER ONLY KEYS . . . . .	.52
PERSONNEL CREDITS . . . . .	.53

## MAT Á STYRJÖLDINNI : GDI GEGN NOD INNIHALD SKÝRSLUNNAR

Eftirfarandi skýrsla var gerð af EVA eftir skipun frá yfirmanni GDI, herforingjanum James Solomon, hinn 19.janúar 2030. Skjal þetta hefur tvíþættan tilgang. Í fyrsta lagi til að safna saman og meta nýjustu gögn, sem innihalda meðal annars nákvæma lýsingu á herdeildum, byggingum, farartækjum og liðsmönnum NOD. Í öðru lagi til að meta herdeildir, byggingar, farartæki og liðsmenn GDI og hvernig þau standa gagnvart andstæðingunum.

Aðeins þeir sem hafa æðsta öryggisleyfi (rauðan passa) mega skoða þessa skýrslu. Brot við þessu ákvæði leiðir til herréttar og er refsingin dauði.

## UPPLÝSINGAR UM FYRRI STYRJALDIR STYRJALDIR TUTTUGUSTU OG FYRSTU ALDARINNAR

Stríðið milli Global Defence Initiative (GDI) og Brotherhood of Nod hófst seint á tuttugustu og fyrstu öldinni. GDI, öflugasta herafl á jörðinni, var stofnað fyrir fjórtíu og fimm árum og var stofnun þess síðasti þáttur Sameinuðupjóðanna í frumkvæði sínu á varnarmálum í heiminum. GDI er hernaðarafl sem notað er til friðargæslu í heiminum og þar af leiðandi notast það við bestu vopnataekni sem völ er á og hafa þeir á að skipa best þjálfuðustu og tryggustu yfirmönnum. Ekki veitir af þar sem GDI þarf að stöðva stríð milli heilu landanna á plánetunni. Á sama tíma óx Brotherhood of Nod undir handleiðslu hins illræmda Kane. Nod vann aðallega í löndum þriðja heimsins, hvar sem voru ósættir, erfiðleikar og óhamingja — þar var Kane.

Brotherhood of Nod öðlaðist völd með loforðum um nýja heimsmynd og peningum fengnum með ólöglegum rannsóknum og sölu á Tiberium. Fáar, litlar herdeildir sameinuðust og urðu að her — her sem hefur yfir að ráða kraftmiklum kjarnavopnum, ósvífnum hernaðarlegum aðferðum og Tiberium auð.

## STYRJALDIR TUTTUGUSTU OG ANNARRAR ALDARINNAR

Talið var að Kane hefði látist í lokakafla styrjaldarinnar þar sem Nod reyndi fyrst að ná heimsyfirráðum. Þó að Nod hafi verið leyst upp og GDI hafi lýst yfir algjörum sigri, fannst líkið af Kane aldrei. (Eftir á hafa yfirmenn GDI viðurkennt að það hafi verið dýrkeypt.) Fylgismenn Kane héldu nafni hans á lofti og trúðu því að foringi þeirra myndi snúa aftur.

Í áratugi eftir hvarf hans, þóttust menn sjá Kane í öllum hornum og varð hann einskonar þjóðsagnarpersóna. Eftir fjölda rannsókna GDI, var máli Kane lokað og öll skjöl þess innsigliuð. Kane var opinberlega látinn — og réttindalausir liðsmenn Nod skiptist upp í smærri hópa.



## HÓPARNIR ÞRÍR

Í núverandi stríðsástandi, fylgist GDI með stríðum heimsins frá stjórnstöð sinni, Philadelphia, en hún svífur á sporbaug hátt yfir jörðu. Þrír stórir hópar hafa aukin áhrif á stöðu heimsins : HER GDI heldur áfram að berjast fyrir lög og reglu í heiminum — en slíkt ástand er skilgreint í varnarmálasamningi Sameinuðu þjóðanna, grein 3115.

BROTHERHOOD OF NOD hefur skipst upp í nokkra ólíka flokka eftir hvarf Kane í síðasta Tiberium stríðinu. Nokkrir foringjar þessara flokka hafa reynt að sameina bræðralagið, en það hefur ekki tekist enn. Hinn ólíki stjórnumarstill bræðralagsins hefur gert það óútreiknanlegt og sérstaklega hættulegt.

THE FORGOTTEN eða Mutants, eru stökkbreyttar manneskjur, fórnarlömb Tiberium eitrunnar, The Forgotten eru vígamenn sem svífast einskis, treysta engum og eru mjög hættulegir. Yfirgefnir af bæði GDI og Nod. En hafa í dag umtalsverð áhrif í styrjöldum heimsins.

## ENDURKOMA KANE

Í nýlegum fréttum kemur fram að Kane hefur haft samband við yfirmenn GDI. Rannsóknir hafa sýnt að skilaboðin frá Kane eru ekki fölsuð. Útlit Kane hefur samt eitthvað breyst. En það breytir því ekki — Kane er kominn aftur.

Nokkrum dögum eftir að Kane lét í sér heyra, hefur hann látið til sín taka. Hann starfar nú út frá falinni neðanjarðarstöð sem býr yfir gífurlegum krafti og algjörlega óþekktum mannafla.

Vegna ónógra gagna getur EVA ekki séð hvaðan Nod fær öll sín tækni, flugvélar, mannafla eða tækni.

## ÁHRIF STYRJALDARINNAR Á UMHVERFIÐ

Tiberium finnst um alla jörðina, þó aðallega í tempraða beltinu og í heitari löndum við miðbaug. Einhverra hluta vegna vex Tiberium hægar á köldum stöðum. Tiberium vex á tvo mismunandi vegu, blátt og grænt, og finnst það á Tiberium ökrum og er það unnið í hreinsunarstöðvum.

Hvernig Tiberium vex er ekki vitað. Hins vegar hefur það verið staðfest að Tiberium nærast á mikilvægum steinefnum úr jarðveginum og leggur þar af leiðandi jörðina sem það vex upp úr í rúst.

Auk þessa hafa Tiberium æðar sprottið á óútreiknanlegum stöðum í tempraða beltinu og hafa þær gert hverjum sem nálægt þeim koma mikinn skaða. Fregnir herma að æðarnar séu einskona stökkbreytt blóm sem geta valdið skemmdum á nálægum byggingum, herdeildum og farartækjum.

Illskeyttir rafstormar, sem hafa ókunn tengsl við Tiberium, halda áfram að hrella hin tempruðu Tiberium svæði. Þó að Tiberium sé að stórum hluta hulin ráðgáta og misskilið, er það án nokkurs vafa öflugasta efni jarðarinnar. Kane sigraðist fyrst á því og notaði það til að efla bræðralagið.

Rannsóknaraðilar GDI hafa reynt að afhjúpa leyndarmál Tiberium í mörg ár, en hafa ekki komist að neinum haldbærum niðurstöðum.

Blandan í Tiberium er enn 1.5 prósent óþekkt þar sem sum efna hennar eru ekki þekkt af uppruna og falla ekki inn í staðlaðar prófanir. Þar sem menn héldu að Tiberium væri næsta hreina orku auðlindin, hafa NOD og GDI fjárfest í Tiberium rannsóknum í mörg ár — byggðar á verkum frumkvöðulsins og vísindamanns GDI, Dr. Ignatio Moebius. Án Tiberium myndu hvorki GDI né NOD hafa peninga eða orku til að knúa heri sína áfram.

Hins vegar hafa rannsóknirnar á Tiberium skilað árangri hin síðustu ár. Það hefur alltaf verið vitað að Tiberium sé hættulegt öllu lífi, en síðustu ár hafa flestir sem hafa komist í tæri við Tiberium byrjað að bera merki stökkbreytinga og fjölda sjúkdóma sem tengja má Tiberium.

Hinn stökkbreytti fólksfjöldi sem kallar sig The Forgotten heldur til neðanjarðar þaðan sem þeir stunda allskyns hryðjuverkastarfsemi. Þeir heimta að þeim verði refsað sem öllu stökkbreytingunum.

GDI hefur reynt hvað þeir geta til að bjarga þessu sýkta fólki. Nod hefur hins vegar haft meiri áhuga á að nota það til tilrauna. Í dag mælir GDI með því að engin sem er ósýktur og óvarinn komi í snertingu við Tiberium

## LIÐSMENN GDI METNIR

EVA hefur með nákvæmni metið styrk og veikleika starfsmanna GDI.

GDI hefur vaktað plánetuna í áratugi frá stjórnstöð sinni Philadelphia. Staða GDI hefur blómstrað þar sem þeir hafa hlotið alheims stuðning — grætt á æðri tækni, vopnum, fjárhagsstöðu og góðum mannskap.

GDI hermenn eru metnaðarfullir og vinnusamir, samstarfsfúsir og tryggir. Þessir tuttugustu og annarrar aldar hermenn vilja bæði frið og heiður. Og ekki nóg með það, þeir vilja sigur — að eyða öllum merkjum um Brotherhood of Nod.

GDI hermenn eru án skilyrða trúir hvor öðrum og herforingjum sínum og þá sérstaklega æðsta stjórnanda, Solomon hershöfðingja.





GDI hershöfðinginn Solomon dúxaði í West Point herskólanum. Hann fylgist með aðgerðum GDI úr stjórnstöðinni Filadelfíu, Solomon er GDI holdi klætt og erkióvinur allra þeirra sem ógna þeim frið sem hann hefur einsett sér að verja.



Sá herforingi sem Solomon hefur kosið sem sína hægri hönd í baráttunni gegn Kane er Michael McNeil. En honum er svo lýst í PSY89902, McNeil herforingi er mjög tryggur og mjög trúr öllu sem hann gerir. Chandra, hershöfðingi til langs tíma skrifar um hann eftirfarandi, „Mac finnst lífið frekar einfalt, hann veit hvað hann vill og gerir allt sem hann getur til að öðlast það. Og eins og allir sannir GDI hermenn — þráir hann sigur.“

## LIÐSMENN NOD METNIR

EVA hefur metið styrk og veikleika starfsmanna Nod eftir nýjustu upplýsingum frá GDI

Í gegnum söguna hafa Nod herir verið sterkir — því að foringinn þeirra er sterkur. Nod hermenn hafa alltaf tekið við skipunum frá hinum illræmda Kane og hershöfðingjum hans — hinum kaldlynda Slavik og hinum snjalla áróðurssérfræðingi Oxanna.

Nod herirnir byggja sinn styrk á viljanum til að beita valdi, ómannúðlegum herbrögðum og Tiberium hlöðnum vopnum. Nod hermenn eru tilbúnir að deyja fyrir foringjann og málstaðinn. Oftast eru herirnir samansettir af mönnum úr þriðja heiminum sem hafa hvort sem er engu að tapa.

Þar af leiðandi er Brotherhood of Nod grimmur hópur sem er jafn ofbeldishneigður gagnvart vinum sem óvinum. Þeir eiga sér langa sögu og þeir hafa það orðspor á sér að með ofbeldi og ótta ná þeir sínum takmörkum. Leyniþjónusta GDI á í erfiðleikum með að fylgjast með valdaráráttum hjá Nod þar sem svik og launmorð eru oftast lykkillinn að frekari frama.

Undantekningin er auðvitað hið óskorðaða vald Kane. Ekkert stoppar Kane og fylgismenn hans Slavik og Oxanna, í leit þeirra að sigri á GDI og að ná þar með heimsyfirræðum.

## LIÐSMENN 'THE FORGOTTEN' METNIR

The Forgotten eru einnig kallaðir „Shiners“ út af Tiberium krystöllum sem vaxa á líkómum þeirra. The Forgotten eru eina fólkið sem reka uppruna sinn til Tiberium svæðanna í tempraða beltinu. Neðanjarðar vígamenn, saklaus fórnarlömb — The Forgotten eru Tiberium flokkur plánetunar.

Eitt sinn voru þeir vinnusamir þegar þjóðfélagsins, en í dag eru þeir aðeins úrhörk. Fórnarlömb Tiberium eitrunar, the Forgotten eru einangraðir og leyndardómsfullir flakkarar sem hvergi eiga höfði sínu að halla. Ekki er vitað um fjölda þeirra sem fela sig djúpt undir Tiberium ökrunum. Þeir eru illvígir stríðsmenn sem geta unnið flesta Nod og GDI hermenn í bardaga.

The Forgotten er stjórnað af hinum virðingarmikla Tratos. Hann hefur haft ábyrgð á sínu fólki í mörg ár, tekið því eins og það er og boðið því heimili og samfélag, en það hafði það ekki áður.



Tratos telur að plánetan eigi eftir að farast og ofsækja hann draumar um endlok heimsins. Hann var fyrstur til að vita leyndarmál the Forgotten sem er að Kane er á lífi og ekki nóg með það, heldur hefur hann yfir að ráða óendanlegum mætti með því að nota Tacitus. Tacitus var eitt sinn vel geymt leyndarmál og í raun von the Forgotten um lækningu á Tiberium stökkbreytingunum. Tratos var plataður til að þýða Tacitus fyrir Kane og nú verður hann að lifa með þeirri vitneskju að hann hefur í raun svikið plánetu sína og allt mannkynið.

Tratos er ávallt umkringdur bestu vígamönnu hinna gleymdu. Og best þeirra er hin fallega og stórhættulega Umagaan sem er í sérstöku uppáhaldi hjá gamla höfðingjanum. Umagaan er fræg einnig meðal Nod og GDI fyrir þann ógnarkraft sem hún býr yfir sem vígamaður. Umagaan er „Shiner“ (slanguryrði yfir þann sem hefur orðið fyrir stökkbreytingu) og gullfalleg sem slík, hún hefur komist í tæri við Tiberium og einn dag mun hún ekki lengur líkjast mannfólkinu. En í dag gera Tiberium krystallarnir í andlitinu á henni hana enn fallegri.

## KANE — PERSÓNULEGA UPPLÝSINGAR



Kane, sem flestir héldu að væri látinn, er hinn illræmdi foringi Brotherhood of Nod. Þó að hann lýti út fyrir að vera á fertugsaldri með sitt þekktu sadista bros og skalla, þá er ekki hægt að áætla aldur hans. Og hafa margir af fylgjendum hans haldið þeirri trú á lofti að hann sé ekki lengur dauðlegur.

Maður eða þjóðsagnapersóna, Kane hefur algjört tak á fylgjendum sínum. Kaldlyndur, grimmur, kappsamur — Nod foringinn er illur hugsjónamaður. Hans vopn eru hljómbjúður andspyrnuáróður og með honum nær hann að sannfæra Nod herina um hugmyndir sínar og hernaðaraðgerðir.

Kane hefur sameinað brot þriðja heimsins með hryðjuverkum og notkun á Tiberium ofurvopnum. Hann hefur vaxið úr því að beita skæruhernaði á GDI yfir í að reyna að ná heimsyferráðum.

Kane treystir á orku Tiberium til að framkvæma öll sín illvirki. Það skiptir Kane litlu að Tiberium hefur eyðilagt megnið að yfirborði jarðar og megnið af mannfólkinu.

# HERDEILDIA- LEYNILEG SKÝRSLA GDI HERDEILDIA LEYNILEGAR UPPLÝSINGAR

## Light Infantry:



Flestir hermenn GDI og Brotherhood of Nod falla undir þennan hóp. Vopnaðir með M16 Mk. II riflum gera þeir flestum skotmörkum léttvægan skaða. Þó að þeir ferðist hægt, geta þeir ferðast yfir ýmsar gerðir landslags án þess að tapa miklum hraða. Þeir geta einnig farið um svæði þar sem farartæki annaðhvort komast ekki eða skemmt við.

## Disk Thrower:



Þetta eru herdeildir sem hafa langdrægar sprengjuvörpur meðferðis. Í stað þess þó að nota hefðbundnar handsprengjur, nota þeir sprengjur sem kljúfa loftið betur og geta þar af leiðandi skotist lengra. Sprengjurnar eru líkar diskum í laginu og skoppa því á landslaginu ef að þær hitta ekki skotmark sitt.

## Jump Jet Infantry:



Hinar fljúgandi herdeildir GDI. Jump Jet hermenn geta ráðist á skotmörk sem landgönguliðar ná ekki til. Þeir eru vopnaðir með Vulcan cannon. Þessir fljúgandi hermenn geta notast sem vörn við árásum úr lofti og einnig ráðist úr lofti á illa varin skotmörk.

## Medic:



Í þeirri ringulreið sem bardaga fylgir, sinnir medic slösuðum hermönnum. Ef medic er látinn stýra sér sjálfur, lækna hann alla nálæga hermenn sem eru særðir. Einnig er hægt að beina medic að ákveðnum hermönnum.

**Engineer:**

Hæggengur og óvopnaður, en getur hins vegar verið stórhættulegur. Þetta er eina herdeildin sem getur yfirtekið byggingar óvinarins; að kunna að beita engineer rétt er talin list meðal herforingja. Þessi gerð hermanna getur leyst mörg ólík verkefni sem eru skýrð betur hér að neðan. Athuga skal að engineer tapast þegar hann nær að vinna þau verk sem honum er ætluð.

1. Yfirtaka á byggingum óvinarins: Engineer getur yfirtekið byggingar óvinarins og náð fullkominni stjórn á þeim. Þetta er gert með því að velja engineer og smella síðan á óvina bygginguna, þá sendirðu engineer af stað. Blár "enter" bendill gefur til kynna hvort hægt sé að yfirtaka þá byggingu. Aðeins þarf einn engineer til að yfirtaka byggingu.
2. Viðgerðir á skemmdum byggingum: Engineer getur endurbýgt hvaða byggingu sem er. Velja skal engineer og velja síðan þá byggingu sem þú vilt láta gera við. Mynd af gylltum skrúflykli birtist ef hægt er að gera við bygginguna. Smella skal með músinni á bygginguna til að senda engineer af stað.
3. Viðgerð á skemmdum brúm: Flestar brýr í Tiberian Sun hafa viðgerðarskúr á öðrum eða báðum endum. Með því að senda engineer í skúrinn getur maður gert við þá hluta brúarinnar sem skemmdur er. Smella skal með músinni til að senda verkfræðinginn inn í skúrinn til að gera við brúna.

**Ghostalker:**

Ghostalker: Einn af Forgotten. Ghostalker er vopnaður lítilli rail gun og C4 sprengihleðslum. Railgun getur skotið í gegnum mörg skotmörk í einu og þar með þurrkað út röð óvina í einu skoti. C4 sprengihleðslurnar má nota til að eyðileggja byggingar óvinarins og breytist bendillinn í C4 ef hann er látinn yfir byggingu óvinarins. Smella skal þá með vinstri músatakkanum til að senda Ghostalker að byggingunni, um leið og hann snertir bygginguna blikkar hún í nokkrar sekúndur og springur síðan. Eins og allir þeir sem hafa stökkbreyst, getur Ghostalker læknað sig með Tiberium.

**Wolverine:**

Þessi magnaða brynja eða „Ljónaynjan“ eins og hún er oft kölluð, er þriggja metra tæki sem er stýrt af einum hermanni. Þessir léttu varnarbúningar eru bestir gegn eldi og minniháttar skemmdum. Hópur af þessum gaurum fer létt með að eyða stórum hópum af landgönguliðum óvinarins.

### Amphibious APC:



Vel brynvarið farartæki sem getur borið allt að fimm landgönguliða. Nýtist til að ferja herdeildir yfir land og sjó, Amphibious APC er mjög mikilvægt tæki fyrir heri GDI. Til að hlaða mönnum í APC skal velja þá sem eiga að fara í tækið og velja það síðan. Blár "enter" bendill birtis. Með því að smella á músina, setur þú herdeildirnar inn í APC. Til að fá herdeildirnar til að yfirgefa farartækið, skal velja það með músinni og smella þegar "deploy" bendillinn birtist. Ekki er hægt að tæma APC þegar hann er í vatni..

### Titan:



Oft kallaður „Titan“ er allra-handa árásar- og varnartæki hjá GDI. Stærðin er um 9 metra og hefur vélin yfir að ráða 120 mm fallbyssu, Titan er græja sem ber að taka alvarlega. Titan er mjög langdrægur og er því mjög hentugur til árása á herstöðvar, því hann getur brotið niður varnir án þess að verða fyrir miklu áreiti.

### Hover Multi-Launch Rocket System (MLRS):



MLRS kerfið er meðal- og langdrægt eldflaugakerfi sem er byggt á svifpúðum. Líkt og Amphibious APC getur MLRS ferðast á landi og sjó. Vegna svifpúðans getur tækið í raun farið yfir hvaða landsvæði sem er og er því upplagt að nota (reyndar dálítið dýrt) þetta tæki til að rannsaka svæði óvinarins. Eldflaugar MLRS geta skotið bæði á skotmörk í lofti og á jörðu niðri.

### Disrupter:



Rannsóknir síðustu ára um borð í Filadelfíu hafa leitt til stórra uppgötvana í bylgjutækni. Disrupter er fyrsta tækið til að nota þessa nýju tækni. Disrupter skýtur bylgju og rífur í sundur alla sem fyrir henni verða og skiptir engu hvort um sé að ræða samherja eða óvini. Passa skal upp á hvar Disrupter er staðsettur til að lágmarka eyðileggingu á eigin herdeildum.

### Mammoth Mark. II:



Þetta risatæki er öflugasta vopn GDI. Það gnæfir hátt yfir vígvellinum með tvær "rail guns" og á bakinu hefur Mammoth loftvarnarbyssu sem skýtur eldflaugum. "Rail guns" geta lagt flestar herdeildir í rúst á nokkrum sekúndum og loftvarnarbyssan tryggir vernd frá árásum úr lofti. Mammoth er nánast ódrepanði, en er ennþá bara á prófunarstigi. Vegna ákveðinna takmarkanna í tækni Mammoth er aðeins hægt að búa til einn í einu.



**Mobile Sensor Array:**

MSA er farartæki sem hefur innbyggða skynjara sem geta skynjað nálægð herdeilda sem eru faldar neðanjarðar eða ósýnilegar. Herdeildirnar verða ekki sýnilegar, en sjást á radar og gefur það herforingjanum tækifæri á að grípa til víðeigandi aðgerða.

**Orca Fighter:**

Uppistaðan í flugher GDI. Orca Fighter er fjölhæf og létt orrustuflugvél. Hröð, með létta brynju og vopnuð tveimur eldflaugavörpum. Orca Fighter getur látið eldflaugar rigna yfir hvaða stað sem er á vígvellinum á skömmum tíma, en eins og allar flugvélar, þá verður hún að snúa til baka til að hlaða vopnin.

**Orca Bomber:**

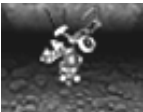
Þyngri og með betri brynju en sá fyrrnefndi. Orca Bomber fer hægar en er með mun kraftmeiri vopn. Þar sem Orca Bomber lætur sprengjunum rigna er upplagt að nota hana til að veikja varnir andstæðingana þegar gera á árás á herstöðvar þeirra.

**Orca Carry-All:**

Stærsta flugvélin í flotanum og er hún notuð til að flytja til herdeildir eða að bjarga þeim á vígvellinum. Carry-All notar stóran gríparm sem getur lyft öllum farartækjum sem finnast á vígvellinum.

Til að fá Carry-All til að taka upp herdeild, skal velja Carry-All, síðan smella á þá herdeild sem þú vilt láta taka upp. Til að slaka herdeild niður skal velja Carry-All þegar hún er á jörðu niðri og smella á hana þegar "deploy" bendillinn birtist.

**Athugið:** Hægt er að setja farartæki beint á Service Depots eða á hreinsunarstöðvar.

**Hunter-Seeker Droid:**

Þetta er eldfljótt vélmenni sem er notað til að „hreinsa upp“ vígvöllinn. Vélmennið velur óvini af handahófi og festir sig við þá. Þegar vélmennið er fast springur það og eyðir þar með sjálfu sér og því sem það var fast við. Ekki er hægt að stýra þessu tæki og leitar það sjálfkrafa uppi fórnarlömb þegar því er sleppt.



### Harvester:



Nauðsynlegt til að halda fjárhagnum góðum, Harvester er eina tækið sem getur safnað saman Tiberium til vinnslu. Harvester byrjar sjálfkrafa að leita og safna Tiberium ef það er í nágrenninu. Hægt er að skipa Harvester fyrir að vinna á ákveðnum svæðum og er það gert með því að velja hann og síðan það svæði sem honum er ætlað. Harvester forðast átaksvæði og lætur vita ef hann getur af þeim ástæðum ekki nálgast vinnslusvæðið. Tiberium Harvester fer ekki inn á óvinasvæði nema honum sé það sérstaklega skipað fyrir.

### Dropship:



Með þessu tæki getur maður flutt nauðsynlegar birgðir og liðsauka á ákveðna staði á vígvellinum. Dropship, fullt af liðsauka getur verið munurinn á sigri og tapi. Dropship eru aðeins til í nokkrum eins manns herferðum og er ekki hægt að stýra þeim.

### Kodiak:



Hreyfanleg stjórnstöð GDI. McNeil hershöfðingi og lið hans halda til í Kodiak og nota það til að ferðast á milli bardaga. Venjulega er Kodiak staðsett langt frá átaksvæðunum svo að hershöfðingjarnir lendi ekki í mikilli hættu. Hins vegar getur komið upp sú staða að Kodiak verði fyrir árásum. Ef að það gerist, verður að vernda það til hins ýtrasta, því ef Kodiak skemmist er bardaginn búinn.

### Orca Transport:



Aðeins til í nokkrum eins manns herferðum, Orca Transport getur flutt allt að 5 landgönguliða hvert sem er á kortinu. Að hlaða og afhlaða Orca Transport er líkt og gert er með Amphibious APC.

### Mobile Construction Vehicle:



Þetta er grunnurinn að hverri herstöð. Þetta farartæki breytist í fullgert byggingarverkstæði, þetta er mjög mikilvægt tæki bæði fyrir GDI og Nod. Til að virkja MCV, skal velja það og tvísmella með músinni. Ef þú færð "no deploy" bendilinn er eitthvað í vegi fyrir tækinu. Þá ber að flytja öll farartæki og hermenn burt frá því eða hreyfa MCV frá trjám og steinum sem geta komið í veg fyrir virkni þess.

## NOD HERDEILDIA - LEYNILEGAR UPPLÝSINGAR

### Light Battle Infantry:



Flestir hermenn GDI og Brotherhood of Nod falla undir þennan hóp. Vopnaðir með M16 Mk. II riflum gera þeir flestum skotmörkum léttvægan skaða. Þó að þeir ferðist hægt, geta þeir ferðast yfir ýmsar gerðir landslags án þess að tapa miklum hraða. Þeir geta einnig farið um svæði þar sem farartæki annaðhvort komast ekki eða skaðast við.

### Cyborg Infantry:



Þessi gerð landgönguliða er niðustaða rannsókna Nod sem fólu í sér að bræða saman stökkbreytta menn og maskínur. Þeir eru vopnaðir þungri brynju og hafa öflugan „pulse rifle“.

### Rocket Infantry:



Þessi gerð landgögnulið hefur eldflaugaskotþall á öxlinni og dugar hann vel gegn farartækjum, byggingum, landgönguliðum og flugvélum. Vegna þyngdar skotþallsins, eru Rocket Infantry hægar í förum en Light Batte Infantry, en hafa betri brynju.

### Engineer:



Hæggengur og óvopnaður, en getur hins vegar verið stórhættulegur. Þetta er eina herdeildin sem getur yfirtekið byggingar óvinarins; að kunna að beita engineer rétt er talin list meðal herforingjanna. Þessi herdeild getur leyst mörg ólík verkefni sem eru skýrð betur hér að neðan. Athuga skal að engineer tapast þegar hann nær að vinna þau verk sem honum er ætluð.

1. Yfirtaka á byggingum óvinarins: Engineer getur yfirtekið byggingar óvinarins og náð fullkominni stjórn á þeim. Þetta er gert með því að velja engineer og smella síðan á óvina bygginguna, þá sendirðu engineer af stað. Blár „enter“ bendill gefur til kynna hvort hægt sé að yfirtaka þá byggingu. Aðeins þarf einn engineer til að yfirtaka byggingu.

2. Viðgerðir á skemmdum byggingum: Engineer getur endurbýggt hvaða byggingu sem er. Velja skal engineer og velja síðan þá byggingu sem þú vilt láta gera við. Mynd af gylltum skróflykli birtist ef hægt er að gera við bygginguna. Smella skal með músinni á bygginguna til að senda engineer af stað.
3. Viðgerð á skemmdum brúm: Flestar brýr í Tiberian Sun hafa viðgerðarskúr á öðrum eða báðum endum. Með því að senda engineer í skúrinn getur maður gert við þá hluta brúarinnar sem skemmdur er. Smella skal með músinni til að senda verkfræðinginn inn í skúrinn til að gera við brúna.

### Cyborg Commando:



Þeir Cyborg sem standa sig vel eru hækkaðir í tign og gerðir að Nod Cyborg Commando. Þeir hafa nógu öflug vopn til að þurrka út heilu herstöðvarnar og er því Cyborg Commando mikil ógn á vígvellinum. Vopnaður "chain gun" og eldvörpu getur hann gert lítið úr farartækjum, landgönguliðum og byggingum.

### Mutant Hijacker:



Stökkbreyttur hermaður sem getur yfirtekið öll þau farartæki sem hann óskar eftir. Þegar Hijacker er valinn og bendillinn er settur á farartæki óvinarsins, breytist bendillinn í "enter" bendil og gefur þar með til kynnað að hægt sé að stela farartækinu. Smella skal með vinstri músatakkanum á farartækið og Hijacker stelar því. Þegar farartæki hefur verið stolið er ekki hægt að fjarlægja Hijacker úr því fyrr en það eyðilegst, en þegar það gerist hoppar hann út og getur stolið öðru farartæki. Eins og allir sem stökkbreyttir eru getur Mutant Hijacker læknað sig með Tiberium, en ekki þegar hann er inni farartæki.

### Subterranean APC:



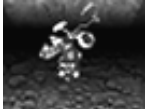
Þessi flutningarvagn getur borið allt að fimm herdeildir á ákveðinn stað neðanjarðar. Þegar APC er neðanjarðar er hann ósýnilegur óvininum, en hægt er að sjá hann með Deployable Sensor Array sem GDI eiga. APC getur ekki komið upp á yfirborðið ef hann er undir ákveðnu landslagi eins og vatni og þess háttar.

Til að hlaða APC, skal velja þær herdeildir sem eiga að fara inn í farartækið. Þegar „enter“ bendill birtist skal smella á APC.

Til að taka landgönguliðana út úr APC skal velja tækið og tvísmella. Þá birtist „deploy“ bendill og skal smella á hann til að afhlaða farartækið

**Attack Cycle:**

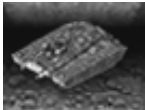
Aðallega notað sem leitartæki, Attack Cycle er hraðasta farartæki Nod. Attack Cycle er ekki með góða brynju, en getur samt fengið á sig lítilsháttar skemmdir áður en það eyðilegst. Það er með tvær eldflaugavörpur sem geta bæði skotið niður óvini í lofti og á jörðu niðri.

**Hunter-Seeker Droid:**

Þetta er eldfljótt vélmenni sem er notað til að "hreinsa upp" vígvöllinn. Vélmennið velur óvini af handahófi og festir sig við þá. Þegar vélmennið er fast springur það og eyðir þar með sjálfu sér og því sem það var fast við. Ekki er hægt að stýra þessu tæki og leitar það sjálfkrafa uppi fórnarlömb þegar því er sleppt.

**Weed Eater:**

Í raun er þetta Nod faratæki ekkert annað en stór sláttuvél sem er notuð til að vinna Tiberium æðar til notkunar í efnavopn (Chemical Missile). The Weed Eater hagar sér eins og Harvester en þó með tveimur undantekningum. Það vinnur Tiberium æðar, en ekki Tiberium krystalla og það hendir vinnslu sinni á sorpstöð en ekki hreinsunarstöð. Þegar Tiberium æðarnar hafa verið fullunnar á sorpstöðinni er hægt að nota þær í banvæn efnavopn (Chemical Missile).

**Tick Tank:**

Þessi létti skriðdrekki hefur hæfileikann til að grafa sig niður í jörðina og auka þar með varnir sínar. Þegar drekinn er grafinn, sést aðeins í lítinn hluti af honum ofan jarðar.

Til að grafa skriðdrekkan, skal velja hann og smella með músinni á hann. Drekkinn grefur sig þá niður í jörðina og verður óhreyfanlegur. Til að hreyfa hann aftur, skal velja hann og smella síðan á hann. Þá grefur hann sig upp og verður hreyfanlegur á ný.

**Stealth Tank:**

Nýjasta tækni, léttur skriðdrekki sem hefur möguleika á verða ósýnilegur. Skriðdrekinn getur ekki verið ósýnilegur þegar hann notar vopn sín því það er of orkufrekt. Aðeins landgönguliðar og varnarkerfi herstöðva geta komið auga á Stealth Tank. Hins vegar geta Mobile Sensor Array hjá GDI skynjað nærveru þeirra.

### Artillery:



Nod gerði sér grein fyrir því að þeir yrðu að geta unnið skemmdir án þess að verða fyrir skemmdum sjálfir og hönnuðu því langdrægan skotpall. Vegna þess hversu kraftmikið vopn þetta er verður að setja pallinn niður áður en maður getur skotið. Til að setja hann niður, skal velja hann og smella síðan á hann. Til að taka hann aftur upp skal velja hann og smella síðan á hann.

### Harpy:



Virkar mjög vel gegn landgönguliðum og minni farartækjum, Harpy er nýjasta tækni í orrustuþyrlum. Líkt og allar fljúgandi herdeildar verður Harpy að lenda á þyrlupalli til að endurhlaða vopn sín.

### Mobile Repair Vehicle:



Þetta vélknúna farartæki getur gert við skemmd farartæki á vígvellinum. Repair Bot er með arm sem hægt er að lengja og í honum eru öll verkfæri sem nauðsynleg eru. Með því að setja Mobile Repair Vehicle í „guard mode“ gerir hann sjálfkrafa við öll farartæki í nágrenninu.

### Harvester:



Nauðsynlegt til að halda fjárhagnum góðum, Harvester er eina tækið sem getur safnað saman Tiberium til vinnslu. Harvester byrjar sjálfkrafa að leita og safna Tiberium ef það er í nágrenninu. Hægt er að skipa Harvester fyrir að vinna á ákveðnum svæðum og er það gert með því að velja hann og síðan það svæði sem honum er ætlað. Harvester forðast átakasvæði og lætur vita ef hann getur af þeim ástæðum ekki nálgast vinnslusvæðið. Tiberium Harvester fer ekki inn á óvinasvæði nema honum sé það sérstaklega skipað fyrir.

### Banshee:



Tilraunir Nod með tækni frá geimverum hefur gert þeim kleyft að hanna þessa orrustuflug, Banshee. Orrustuflug þessi getur sundurlímað allar herdeildir og þurrkað út byggingar með plasma byssum.



**Mobile Construction Vehicle:**

Þetta er grunnurinn af hverri herstöð. Þetta farartæki breytist í fullgert byggingarverkstæði, þetta er mjög mikilvægt tæki bæði fyrir GDI og Nod. Til að virkja MCV, skal velja það og tvíklikka með músinni. Ef þú færð „no deploy“ bendilinn er eitthvað í vegi fyrir tækinu. Þá ber að flytja öll farartæki og hermenn burt frá því eða hreyfa MCV frá trjám og steinum sem geta komið í veg fyrir virkni þess. deployment.

**Devil's Tongue Flame Tank:**

Óttinn er sterkt vopn og skjálfa GDI hermenn bara við að sjá þennan óhugnarlega skriðdreka. Drekin getur grafið sig í gegnum allt og getur hann spúað eldi sem getur þurrkað út heilu herdeildirnar. Eldurinn er sérstaklega hentugur gegn landgönguliðum og byggingum.

**Montauk:**

Þetta er hreyfanleg stjórnstöð Nod. Slavík hershöfðingi og lið hans notar hana til að ferðast á milli staða. Vanalega er Montauk í öruggri fjarlægð frá vígvellinum, þar sem stöðin getur grafið sig niður. Hins vegar ef stöðin lendir í eldlinunni verður að beita öllum brögðum til að verja hana.



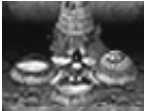
# BYGGINGAR GDI — LEYNILEGAR UPPLÝSINGAR

## Construction Yard:



Hér hefst allt líf. Þessi bygging gerir leikmanni kleift að byggja aðrar byggingar, þannig að bestu hershöfðingjarnir hafa það í forgang að verja þessa byggingu. Í sumum herferðunum byrjar leikmaður með MCV, sem hægt er að breyta í Construction Yard. Í öðrum herferðum er Construction Yard þegar til staðar.

## GDI Power Plant:



Raforkuver veita öðrum byggingum rafmagn. Hægt er að uppfæra GDI raforkuverin með því að setja á þau Power Turbines. Það er pláss fyrir tvær Power Turbines á hverju raforkuveri. Hver um sig mun auka orku versins um 50%.

## GDI Barracks:



Hér eru allir landgönguliðarnir þjálfaðir. Einnig er þessi bygging nauðsynleg vörnum hvernar herstöðvar.

## Tiberium Refinery:



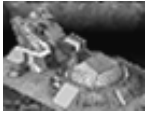
Hreinsunarstöðin breytir Tiberium hlössum í pening fyrir leikmannin. Einnig geymir hún ákveðið magn af Tiberium. Þegar hreinsunarstöðin er full, verður að búa til Silo til að geyma umfram Tiberium. Ef að ekkert geymslupláss er laust, tapast allt umfram Tiberium.

## Electromagnetic Pulse(EMP) Cannon:



EMP getur skotið orkumiklum rafskotum sem gerir það að verkum að farartæki sem verða fyrir skotunum missa virkni sína í smá tíma. Öll farartæki eða byggingar sem lenda fyrir skotinu missa virkni sína þar til áhrifin deyja út.

### Firestorm Defence Generator:



Firestorm Defence Generator býr til orkuskjöld. Eftir að þessi stöð hefur verið byggð, verður að setja litla Firestorm skynjara út í jaðra þess svæðis sem á að verja. Þegar sett er í gang, kviknar orkuskjöldur milli skynjaranna sem er órjúfanlegur. Reyndar tekur þessi bygging mikla orku og getur því aðeins verið í gangi stuttan tíma í einu áður en hún þarf að endurhlaða. Á skildinum er hægt að slökkva og kveikja að vild.

### Firestorm Wall Sections:



Notaðir með Firestorm Defence Generator. Þessir skynjarar eru settir upp eins og veggur og stjórna hvar orkuskjöldurinn myndast. Þessir skynjarar geta notast til að umkringja heila stöð eða bara til að verja lykilsvæði.

### Radar Installation:



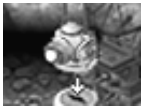
Radar gerir herforingjum kleift að skoða vígvöllinn og sjá staðsetningu samherja og óvina. Til að radarinn geti virkað verður að vera stöðugur straumur á honum.

### Ion Cannon Control:



Þetta er uppfærsla fyrir samskiptastöðvarnar svo hægt sé að stýra Ion Cannon vopninu. Án þessarar stýringar er ekki hægt að nota Ion Cannon.

### Hunter-Seeker Control:



Þessi uppfærsla gerir GDI samskiptastöðinni kleift að hafa stjórn á Hunter-Seeker vélmenninu og beint því að ákveðnum skotmörkum. Þessi uppfærsla er nauðsynleg ef maður ætlar að búa til Hunter-Seeker vélmennin.

### Power Turbines:



Hægt er uppfæra raforkuverin með því að setja tvær Power Turbines á það og eykur það framleiðslu rafmagns í verinu. Aukningin í hverri Power Turbine er minni en í nýju orkuveri, en hins vegar kosta þeir miklu minna.

### Tiberium Silo:



Þessar byggingar eru til að geyma allar auka birgðir af Tiberium sem hreinsunarstöðvarnar geta ekki geymt. Ef að hreinsunarstöð er fyllt og engar tómar auka geymslur til, þá fer allt umfram Tiberium til spillis.

### GDI War Factory:



Þessi bygging gerir framleiðslu farartækja kleifa. Til að framleiða flóknari farartæki þurfa líka aðrar byggingar að vera til staðar svo War Factory geti framleitt farartækið.

### Component Tower:

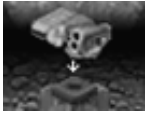


Turn þessi er undirstaðan í vörnum herstöðva GDI. Hægt er að byggja þá sem einstakar byggingar eða sem hluta af vegg. Þrjú mismunandi vopn er hægt að setja á turninn : „Vulcan Cannon“, „RPG Launcher“ eða „SAM Launcher“.

### Vulcan Cannon Component:



„Vulcan Cannon“ er vopn sem samanstendur af tveimur „mini“ byssum sem skjóta 50mm skotum á ógnarhraða. Byssan er yfirleitt notuð gegn landgönguliðum. Byssan virkar illa gegn farartækjum.

**Rocket Propelled Grenade Component:**

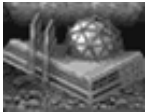
RPG skýtur handsprengjum sem eru drifnar áfram af hreyfli. RPG er hannað til að nota gegn allskyns farartækjum, en getur einnig notast gegn landgönguliðum. Sprengjuhleðsla sér til þess að allir sem eru í kringum skotmarkið hljóti skaða af.

**Surface to Air Missile Component:**

Þetta eru loftvarnarkerfi GDI. Geta einungis notast gegn fljúgandi herdeildum.

**Helipad:**

Lendingarpallurinn er notaður til að smíða nýjar flugvélar og einnig til að hlaða þær vopnum þegar með þarf. Án landingarpallsins er ekki hægt smíða né hlaða vopn flotans.

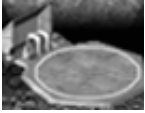
**GDI Tech Centre:**

Hér framkvæma vísindamenn GDI allar rannsóknir og þróanir á vopnabúnaði. Þessi bygging er nauðsynleg til að framleiða ákveðnar gerðir af hátækni farartækjum og byggingum.

**GDI Upgrade Centre:**

Þessi bygging er notuð til að stýra ákveðnum herdeildum og byggingum á vígvellinum. Upgrade Centre hefur tvo mismunandi uppfærslupalla og geta þeir tekið við eftirfarandi uppfærslu: Ion Cannon control eða Hunter-Seeker control.

### Service Depot:



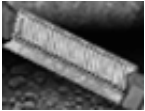
Notað til að gera við farartæki. Farartækin geta farið að þessari byggingu og ef að til er peningur, þá er gert hér við tækin. Hægt er að mynda röð við bygginguna með því að draga kassa í kringum þau tæki sem gera á við og smella síðan á viðgerðarbygginguna.

### Concrete Walls:



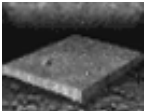
Örlítið rötækari varnaraðgerð heldur en sandpokarnir, steinveggir gagnast vel þegar stoppa þarf bæði landgönguliða og farartæki. Aðeins fáeinir herdeildir geta skotið yfir þessa varnarmúra.

### GDI Automatic Gate:



Þetta er sjálfvirk hlið sem kemur í veg fyrir að óvina herdeildir komist inn í herstöðina. Hliðið opnast sjálfkrafa fyrir samherjum þínum, en helst lokað þegar óvinir berja á dyr.

### Pavement:



Hannað til að verja herstöðvar frá herdeildum sem geta grafið sig niður, einnig frá skotum stærri vopna og sprengjum sem geta gert gíga inni í herstöðinni. Einnig hreyfast herdeildir hraðar ef þær ganga á þessum gangstéttum.

Ólíkt öðrum framkvæmdum, þá er hægt að leggja þessar gangstéttir allsstaðar, nema í brekkur eða þar sem vegur er fyrir.

## BYGGINGAR NOD - LEYNILEGAR UPPLÝSINGAR

### Construction Yard:



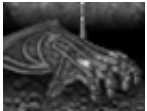
Hér hefst allt líf. Þessi bygging gerir leikmanni kleift að byggja aðrar byggingar, þannig að bestu hershöfðingjarnir hafa það í forgang að verja þessa byggingu. Í sumum herferðunum byrjar leikmaður með MCV, sem hægt er að breyta í Construction Yard. Í öðrum herferðum er Construction Yard þegar til staðar.

### Power Plant:



Veitir rafmagni út í allar byggingar í herstöðinni. Án nægrar orku virka byggingar ekki eða allavega á mjög takamarkaðan hátt.

### Hand of Nod:



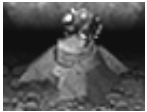
Hér eru allir landgönguliðar Nod þjálfaðir. Hand of Nod er einnig mikilvæg í uppbyggingu varna fyrir herstöðvar.

### Tiberium Refinery:



Hreinsunarstöðin breytir Tiberium hlössum í pening fyrir leikmannin. Einnig geymir hún ákveðið magn af Tiberium. Þegar hreinsunarstöðin er full, verður að búa til Silo til að geyma umfram Tiberium. Ef að ekkert geymslupláss er laust, tapast allt umfram Tiberium..

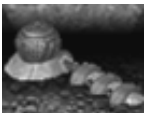
### Electromagnetic Pulse Cannon:



EMP getur skotið orkumiklum rafskotum sem gerir það að verkum að farartæki sem verða fyrir skotunum missa virkni sína í smá tíma. Öll farartæki eða byggingar sem lenda fyrir skotinu missa virkni sína þar til áhrifin deyja út.



### Stealth Generator:



Bygging þessi getur gert allar herdeildir og byggingar á stóru svæði ósýnilegar og verður herstöðin ósýnileg þar til slökkt er á The Stealth Generator, rafmagnið fer af eða The Stealth Generator er eyðilagður. Varnarkerfi herstöðvanna og herdeildirnar sem eru ósýnilegar verða aðeins sýnilegar þegar þær skjóta eða fara út fyrir svæðið sem Stealth Generator nær yfir. Athuga skal að farartæki sem eru að koma úr framleiðslu eða hermenn sem eru að koma úr þjálfun eru sýnilegir í örlitla stund meðan The Stealth Generator nær að vinna á þeim.

### Nod Radar:



Radar gerir herforingjum kleift að skoða vígvöllinn og sjá staðsetningu samherja og óvina. Til að radarinn geti virkað verður að vera stöðugur straumur á honum.

### Advanced Power Plant:



Virkar á allan hátt líkt og Power Plant, nema hvað hún er mun stærri og framleiðir tvöfalt meira af rafmagni.

### Tiberium Silo:



Þessar byggingar eru til að geyma allar auka birgðir af Tiberium sem hreinsunarstöðvarnar geta ekki geymt. Ef að hreinsunarstöð er fyllt og engar tómar auka geymslur til, þá fer allt umfram Tiberium til spillis.

### Nod War Factory:



Þessi bygging gerir framleiðslu farartækja kleifa. Til að framleiða flóknari farartæki þurfa líka aðrar byggingar að vera til staðar svo War Factory geti framleitt farartækið.

**Tiberium Waste Facility:**

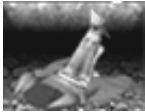
Staðurinn þar sem Weed Eater losar sig við Tiberium ræturnar. Bygging þessi hreinsar og undirbýr Tiberium æðar til notkunar í efnavopn. Þegar nægu Tiberium efni hefur verið safnað er því sjálfkrafa hlaðið í efnasprengjur, að því gefnu að Missile Silo sé til staðar. Þegar Waste Facility er byggt fylgir því Weed Eater.

**Laser:**

Aðal varnartæki Nod. Líkt og the Obelisk of Light þá miðar þetta vopn lasergeisla að óvininum. Nýjustu framfarir í lasertækni gera þessu vopni kleift að mynda sína eigin orku, þar af leiðandi er það ekki háð orku frá raforkuverum.

**SAM Site:**

Þetta er aðal loftvarnarkerfið. Notast einungis gegn fljúgandi herdeildum.

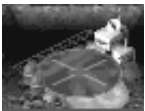
**Obelisk of Light:**

hugnarlega kröftugt vopn. Það hefur tekið breytingum frá fyrri tíð. Orkan hefur aukist og fær herdeildir lifa af eitt skot af obeliskum lasergeisla.

**Nod Tech Centre:**

Hér framkvæma vísindamenn Nod allar rannsóknir og þróanir á vopnabúnaði. Þessi bygging er nauðsynleg til að framleiða ákveðnar gerðir af hátækni farartækjum og byggingum.

### Nod Helipad:



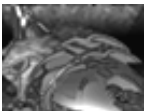
Helipad gerir byggingu og vopnun Banshee og Harpy flugvéla kleifa. Án landingarpallsins er ekki hægt að búa til og vopna flugvélar.

### Missile Silo:



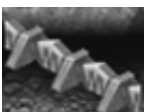
Með þessu mannvirki geta hermenn Nod skotið langdrægum vopnum að óvininum aðallega Cluster Missile eða Chemical Missile

### Temple of Nod:



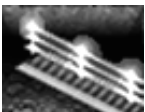
Innan veggja þessarar dularfullu byggingar, stunda vísindamenn Nod tilraunir með Tiberium og taka þátt í meiriháttar rannsóknum. Ef Temple of Nod er byggt opnar það möguleikann á að framleiða Hunter-Seeker vélmennin, Cyborg Commando og Mutant Hijacker. Athuga skal að vegna þess hversu ofantaldir hermenn eru flóknir að gerð, getur aðeins einn af þeim verið í hernum í einu. Þú getur æft upp annan aðeins ef sá sem þú áttir er ónýtur.

### Nod Walls:



Þessi einfaldi varnarveggur dugar vel til að stoppa bæði landgöngulið og farartæki. Aðeins örfáar herdeildir geta skotið yfir Nod steinveggi.

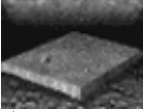
### Laser Fencing:



Samanstendur af súlum sem endurkasta stanslaust lasergeisla sín á milli og stoppa þar með farartæki og landgönguliða. Hægt er að setja upp allt að fjórar súlur og um leið og þeir hafa verið settir upp fer laserinn á milli þeirra, þannig að þetta er mjög hröð leið til að mynda varnargirðingu. Hins vegar er Laser girðing mjög orkufrek.

**Nod Automatic Gate:**

Nod Automatic Gate: Þetta er sjálfvirkt hlið sem kemur í veg fyrir að óvina herdeildir komist inn í herstöðina. Hliðið opnast sjálfkrafa fyrir samherjum þínum, en helst lokað þegar óvinir berja á dyr.

**Pavement:**

Hannað til að verja herstöðvar frá herdeildum sem geta grafið sig niður, einnig frá skotum stærri vopna og sprengjum sem geta gert gíga inni í herstöðinni. Einnig hreyfast herdeildir hraðar ef þær ganga á þessum gangstéttum.

Ólíkt öðrum framkvæmdum, þá er hægt að leggja þessar gangstéttir allsstaðar, nema í brekkur eða þar sem vegur er fyrir.

# HERDEILDIA GDI OG NOD

## GDI Units

Light Infantry  
Disk Throwers  
Jump Jet Infantry  
Medic  
Engineer  
Wolverine  
Amphibious APC  
Titan  
Hover MLRS  
Disrupter  
Mobile Sensor Array  
ORCA Fighter  
ORCA Bomber  
ORCA Carry-All Transport  
Harvester

## GDI Specials

Ghostalker  
Dropship  
Kodiak  
Mammoth Mark. II  
Hunter-Seeker Droid

## Nod Units

Light Battle Infantry  
Cyborg Infantry  
Rocket Infantry  
Engineer  
Subterranean APC  
Attack Cycle  
Devil's Tongue Flame Tank  
Tick Tank  
Stealth Tank  
Artillery  
Mobile Repair vehicle  
Harpy  
Banshee  
Weed Eater  
Harvester

## Nod Specials

Cyborg Commando  
Montauk  
Hunter-Seeker Droid  
Mutant Hijacker

## BYGGINGAR GDI OG NOD

**GDI Structures**

Construction Yard  
 Power Plant  
 Power Turbine  
 Tiberium Refinery  
 Tiberium Silo  
 Barracks  
 War Factory  
 Component Tower  
 Vulcan Cannon Component  
 R.P.G Component  
 S.A.M. Component  
 Radar Installation  
 Upgrade Centre  
 Hunter Seeker Control  
 Ion Cannon Control  
 Helipad  
 Tech. Centre  
 Service Depot  
 E.M.P. Cannon  
 Firestorm Defence Generator  
 Firestorm wall section  
 Automatic Gate  
 Pavement  
 Concrete Walls

**GDI Specials**

Ion Cannon  
 Hunter-Seeker  
 E.M. Pulse  
 Firestorm Defence

**Nod Structures**

Construction Yard  
 Power Plant  
 Tiberium Refinery  
 Tiberium Silo  
 Hand of Nod  
 War Factory  
 Laser Turret  
 S.A.M  
 E.M.P. Cannon  
 Tiberium Waste Facility  
 Obelisk of Light  
 Stealth Generator  
 Helipad  
 Tech Centre  
 Radar  
 Missile Silo  
 Concrete Walls  
 Laser Fencing  
 Temple of Nod  
 Advanced Power Plant  
 Pavement  
 Automatic Gate

**Nod Specials**

Chemical Missile  
 Multi-Missile  
 Hunter-Seeker  
 E.M. Pulse



# HVERNIG Á AÐ SPILA C&C TIBERIAN SUN HEFJAST SKAL HANDA AÐ HEFJA LEIK

## AÐ VELJA SÉR LIÐ GDI GEGN NOD

*COMMAND AND CONQUER: TIBERIAN SUN* gefur þér möguleika á að stjórna öðru af tveimur liðum: hina réttlátu hermenn GDI eða hina vel öguðu hermenn Brotherhood of Nod sem svífast einskis.

Ef þú velur GDI munt þú berjast gegn Nod. Ef þú velur Nod munt þú berjast gegn GDI. Þegar fjölspilun (multiplayer) er valin getur hvort liðið sem er reynt að fá hina stökkbreyttu Forgotten í lið með sér. Hins vegar þegar eins manns spilun (single player) á sér stað geta GDI aðeins orðið bandamenn Forgotten.

Herir GDI og NOD eru mjög ólíkir og býr hver um sig yfir einstökum styrkleikum og veikleikum. Að auki hefur hvort lið fyrir sig ólíkar herdeildir, tækni og skoðanir á hernaði. GDI notast við hefðbundna hernaðartækni og herdeildir, en Nod notast meira við leynd og þróaðri tækni.

Þegar þú velur að byrja nýjan leik í aðalvalmyndinni, kemur upp textareitur sem spyr hvoru liðinu þú vilt stjórna. Þú velur það með því að smella á það lið sem þú vilt stýra og hefst þá leikurinn. Einnig getur þú valið hvoru liðinu þú vilt stýra með því að setja annaðhvort GDI eða Nod geisladiskinn í þegar þú byrjar leik í fyrsta sinn.

## AÐALVALMYNDIN



Þegar þú hleður upp leiknum byrjar hann á upphafsskjámynd. Þar velur þú hvort þú vilt stýra GDI eða Nod og í framhaldi á því hefst byrjunaratriðið. Eftir byrjunaratriðið kemur upp aðalvalmyndin.

Héðan getur þú valið hvaða gerð af leik þú vilt spila, stillt valmöguleika leiksins, hlaðið inn vistuðum leik og skoðað hvaða leikir eru væntanlegir frá Westwood.

## NÝR BARDAGI VALINN



Ef þú vilt hefja nýjan bardaga skal velja þenna valmöguleika. Nýr leikur hefst með skjámynd sem gerir þér kleift að velja lið: GDI eða Nod.

## ERFIÐLEIKASTIG

Það eru þrjú mismunandi erfiðleikastig sem breyta hlutföllum leiksins. Mælt er til að spila leikinn á „Normal“ erfiðleikastiginu, en ef þér finnst leikurinn of erfiður eða of léttur er hægt að sníða hann betur að þínum þörfum með því að velja frekar „Easy“ eða „Hard“. Erfiðleikastigi er AÐEINS hægt að breyta í byrjun á nýjum leik.

Herdeildir og byggingar óvinarins kosta mismikið og byggjast upp mishratt eftir því á hvaða erfiðleikastigi þú ert.

## HLAÐA INN VISTAÐAN LEIK



Ef þú vilt spila leik sem þú hefur áður vistað skal velja þennan valmöguleika.

### Vistaðir leikir

Á þessari skjámynd (sjá mynd), smellir þú á upp eða niður örvarnar til að fara í gegnum þá leiki sem þú hefur vistað. Veldu þann leik sem þú vilt hlaða inn og smelltu með vinstri músatakkanum á LOAD.

## FJÖLSPILUN



Þessi valmöguleiki gerir þér kleift að velja Serialspilun (null módem eða módem), æfingaspilun, spilun í gegnum staðarnet eða í gegnum internetið (Westwood Online). Frekari upplýsingar um fjölspilun er að fá undir liðnum "documentation" á Start valmyndinni eða frá AutoPlay skjámyndinni.

## STILLINGAR

Þessi valmöguleiki gerir þér kleift að stilla skjáupplausnina í leiknum, hljómhæð tónlistar, hvaða takka skal nota, staðarnets valmöguleika og stillingar á sjálfum leiknum eins og hraða, nákvæmni og erfiðleikastig.

## AÐ HÆTTA LEIK

Þessi valmöguleiki gerir þér kleift að hætta í leiknum og fara aftur í stýrikerfið.

## NOTENDAVIÐMÓT

Notendaviðmótið í *COMMAND AND CONQUER: TIBERIAN SUN* er hannað með það í huga að leikmaður geti haft hámarksstjórnun á herdeildum og byggingum án mikillar fyrirhafnar. Þú notar músina til að hreyfa bendil um skjáinn og breytist bendillinn í samræmi við þær aðgerðir sem mögulegar eru, hvort heldur það sé að skipa fyrir herdeildum, byggja mannvirki, gera árás, gera við eða þess háttar. Það er algild regla í *COMMAND AND CONQUER: TIBERIAN SUN*, að með því að smella á vinstri músatakka staðfestir þú skipanir, breytir um aðgerðir, velur herdeildir og byggingar. Hægri músatakinn stöðvar aðgerðir og val.

## AÐ FERÐAST UM VÍGVÖLLINN

Til að ferðast um vígvöllinn skal færa bendilinn út í jaðar skjámyndarinnar. Bendillinn breytist í græna ör og hliðrast þá sjónarhornið til í þá átt sem örin bendir. Ef þú ert við jaðar vígvallarins kemur bannmerki (hringur með skástriki) yfir örina og gefur það til kynna að þú sért á jaðri vígvallarins og getir ekki farið lengra. Einnig er hægt að færa sig til um vígvöllinn með því að halda niðri hægri músatakkanum og hreyfa músina í þá átt sem þú vilt fara. Hægt er að breyta því hversu hratt þú færist um vígvöllinn (scroll rate) í game controls valmyndinni.

### Scroll arrows



### Can't Scroll arrows



## AÐ SKIÐA HERMÖNNUM FYRIR

Til að fá herdeildir þínar til að svara skipunum skal velja þær með því að smella á þær með vinstri músatakkanum. Síðan skal hreyfa bendilinn á þann stað á vígvellinum sem þú vilt að herdeildir þínar fari.

Ef að bendillinn er yfir skotmarki, breytist hann í miðara. Ef smellt er á vinstri músatakkan þegar bendillinn er í miðaralíki, ráðast herdeildir þínar á skotmarkið þ.e.a.s. ef það er í sjónmáli eða færir herdeildir þínar í átt að skotmarki þar til það kemst í sjónmál. Sumsstaðar komast landgönguliðar, en ekki farartæki. Ef að farartæki er gefin skipun um að fara yfir óyfirstíganlegar raunir, fer farartækið eins langt og það kemst.

Til að fá herdeild til að hætta við einhverja aðgerð, skal smella á hægri músatakkan og þá er herdeildin ekki lengur valin, en hún heldur samt áfram með síðustu skipun. Til að fá herdeildina til að hætta við síðustu skipun skal ýta á 'S' takkan.

### Selection No Move Cursor



### Movement Cursor



## HÓPAR

Til að spara tíma er hægt að setja hermenn þína í hópa. Til að velja nokkrar herdeildir í einu skal smella á og halda niðri vinstri músatakkanum. Draga síðan músabendilinn yfir alla þá hermenn sem þú vilt velja. Það myndast kassi sem gefur valsvæðið til kynna. Til að klára valið, skal sleppa músatakkanum og mynda þá allir hermennirnir sem voru innan kassans hóp sem gefa má skipanir á sama hátt og einum og einum hermanni. Sumir aðilar innan hópsins svara ekki einstaka skipunum. Dæmi um það er engineer í hóp ræðst ekki á óvin þar sem hann hefur ekki vopn.

## THE SHROUD (SKUGGI)

Þegar þú byrjar herferð er mikill hluti vígvallarins skyggður. Skugginn er svæði sem er enn ókunnugt og á eftir að rannsaka. Um leið og þú færir einhverja herdeild að jaðri þess sýnilega, hverfur skugginn á því svæði sem herdeildin sér. Þú getur skipað herdeild að ferðast langt inn á skyggð svæði og sviptir hún þá hulunni af stóru svæði.

## THE SIDEBAR (VALMYNDARÁ)

Valmyndaráin notast til að nálgast upplýsingar og möguleika sem tengjast ekki beint hermönnum þínum. Hún gefur þér möguleika á því að byggja mannvirki og herdeildir. Ef þú byggir radar facility, getur þú séð vígvöllinn á radar sem birtist á valmyndaránni. Valmyndaráin sýnir einnig hversu mikilli orku stöðin þín býr yfir og hversu mikla orku hún þarfnast.

## AÐ BYGGJA UPP HERSTÖÐ

Lykillinn af velgengninni í nokkrum af herferðum leiksins er uppbygging á herstöðvum og það viðhald og varnir sem nauðsynlegar eru í bardaga. Herstöðin er nauðsynleg til að vinna úr auðlindum, til að byggja mannvirki og varnir.

Til að byrja uppbyggingu herstöðvar verður þú að hafa Construction Yard. Ef Construction Yard er ekki til staðar í byrjun herferðarinnar, verður þú að nota Mobile Construction Vehicle (MCV). Hreyfa skal MCV á þann stað sem þú hefur valið stöðinni. Þegar það er gert skal færa bendilinn yfir MCV og breytist hann þá í “deploy” bendil. Þú verður að passa að svæðið í kringum MCV sé autt. Ef að svæðið í kringum MCV er ekki autt breytist bendillinn í “no-deploy”. Annars skal einfaldlega smella á vinstri músatakkann og MCV breytist í Construction Yard.

### Deploy Cursor



### No Deploy Cursor



Þegar Construction Yard er byggt, kemur upp valmyndará. Á efri hluta valmyndaráarinnar er merki GDI eða Nod. Þegar þú byggir radar facility og hefur nóga orku til að reka radarinn, hverfur merki GDI eða Nod og birtist radar þar í staðin.

## UPPBYGGING

yfir neðan radarinn eru fjórir takkar. Hver takki stendur fyrir eina aðgerð : gera við byggingar, selja byggingar eða herdeildir, taka af eða setja straum á byggingar og er síðasti takkinn til að setja upp vegvísa.

Fyrir neðan þessa takka eru tveir dálkar af táknum. Vinstri dálkurinn sýnir allar þær byggingar sem Construction Yard getur byggt. Hægri dálkurinn sýnir allar þær herdeildir sem þú getur búið til. Örvatakkarnir á botn valmyndarráarinnar gera þér kleift að rúlla í gegnum alla valmöguleika. Með því að smella með vinstri músatakka á upp/niður takkana færast táknin upp eða niður eitt í einu. Ef þú smellir með hægri takkanum á upp/niður takkana færast táknin upp eða niður mun hraðar.

Til að byggja mannvirki eða búa til herdeild skal smella með vinstri músatakka á tákn þess sem byggja skal. Tilbúningurinn tekur tíma og sést hann á táknum. Kostnaður við framleiðslu er síðan sjálfkrafa dreginn af peningum þínum. Aðeins er hægt að byggja eitt farartæki eða einn landgöngulið í einu. Með því að færa bendilinn yfir tákn án þessa að smella á takka, getur þú séð hvað kostar að byggja þá herdeild sem táknid stendur fyrir.

Hægt er að mynda framleiðslulínu á herdeildum og farartækjum og virkar hún þannig að um leið og ein eining hefur verið búin til fer næsta sjálfkrafa í gang. Til að búa til framleiðslulínu skal smella á táknmynd fyrir þá herdeild sem þú vilt búa til eins oft og fjöldi þeirra eintaka sem gera skal. Aðeins er hægt að setja fimm hluti í framleiðslulínuna í einu.

Pegar bygging er tilbúin birtist orðið "READY" yfir myndinni af þeirri byggingu sem þú valdir. Smelltu með vinstri músatakkanum á táknmyndina og bendillinn breytist í ferhyrning á vígvellinum. Ferhyrningurinn gefur þér góða mynd af hversu mikið pláss byggingin kemur til með að taka. Færðu ferhyrninginn á þann stað sem þú hefur valið byggingunni og smelltu á vinstri músatakkan. Ferhyrningurinn verður að vera algjörlega hvítur á lit svo að hægt sé að setja niður bygginguna. Rauðir fletir í ferhyrningnum gefa til kynna svæði sem eru upptekin og koma í veg fyrir að byggingin geti verið sett niður.

Ekki er hægt að byggja aðrar byggingar á meðan ferhyrningurinn er á vígvellinum. Til að byggja fleiri byggingar verður þú annaðhvort að setja tilbúnu bygginguna niður eða hætta við aðgerðina. Til að hætta við skal ýta á hægri músatakkan og þá hverfur ferhyrningurinn. Ef þú smellir með hægri músatakkanum á táknmynd byggingarinnar hættir þú við bygginguna og færð peningana endurgreidda.

Pegar þjálfun hermanna eða byggingu farartækis er lokið koma nýju herdeildirnar út úr þeim húsum sem framleiðslan fer fram í (barracks fyrir hermenn og war factory fyrir farartæki). Nauðsynlegt er að hafa gott pláss fyrir framan þessi hús svo að nýjar herdeildir komist leiðar sinnar.



## ORKA

Til vinstri á valmyndarránni er mjó súla sem er mælir. Þessi mælir sýnir hversu miklli orku þú býrð yfir. Allar byggingar sem þú býrð til þurfa orku. Að vita hversu mikla orku þú hefur og hversu mikla orku þú þarft er mjög mikilvægt.

Mælirinn sýnir þér hversu mikla orku herstöðin þarf til að geta starfað að fullu og einnig sýnir hann hversu mikla orku stöðin þín framleiðir. Ef hann er grænn hefur herstöðin næga orku til að keyra alla sýnar byggingar. Ef að mælirinn er gulur, þá er orka í lágmarki. Ef að mælirinn er rauður er herstöðin orkulaus.

### Power On



### Power Off



## NÆGILEG ORKA

Magn þeirrar orku sem raforkuver (Power Plant) getur framleitt veltur á ástandi versins. Passa verður uppá að öll raforkuver séu í góðu standi, því ef ekki fellur orkuframleiðslan niður.

## OF LÍTIL ORKA

Of lítil orka hægir framkvæmdir við byggingar niður, slekkur á radar og slekkur á vörnum herstöðva. Raforkuver eru góð skotmörk, sérstaklega ef óvinurinn hefur sterkar varnir í kringum herstöð sína. Án orku, getur óvinurinn ekki náð sér í upplýsingar, ekki svarað á snögga máta og er með lamaðar varnir.

## ORKUHNAPPUR

Hnappurinn með eldingunni á valmyndarránni er notaður til að slökkva og kveikja á raforku til bygginga. Þetta er sérlega hentugt þegar herstöðinni vantar raforku og þú þarft að kveikja á vörnum stöðvarinnar í flýti. Smella skal á orkuhnappinn á valmyndarránni og bendillinn breytist í eldingu. Smelltu síðan á einhverja byggingu og slökkvunar þá eða kveiknar á rafmagninu í henni. Byggingar sem eru rafmagnslausar hafa tákn sem sýna það. Þegar rafmagn er tekið af byggingu verður hún óvirk þar til rafmagn kemst aftur á.

## BARRACKS BYGGÐIR

Ef þú hefur Construction Yard og nóg af pening, getur þú byggt barracks. Barracks gera þér kleift að þjálfa upp hermenn. Í fyrstu getur þú aðeins þjálfað einfaldari gerðir hermanna, en með aukinni tækni og uppfærslum átt þú möguleika á að þjálfa upp flóknari gerðir.

## PENINGAR, TIBERIUM OG VINNSLA ÞESS

Það er aðeins ein auðlind sem gerir þér kleift að eignast peninga: Tiberium. Tiberium finnst á Tiberium ökrum og verður að vinna það til að fá pening. Þú verður að byggja hreinsunarstöð (Tiberium refinery) til að breyta hráu Tiberium í peninga.

Fyrir ofan valmyndarrána er teljari sem segir þér hversu mikið þú getur eytt í byggingar og herdeildir. Peningunum fækkar um leið og þú byggir eða gerir við byggingar eða herdeildir, en þeim fjölga ef þú selur byggingar, vinnur Tiberium eða finnur kassa með peningum.

Það eru tvær gerðir af Tiberium: grænt Tiberium og blátt Tiberium. Nóg er til af grænu Tiberium, en hermenn verða fyrir eitrunum og deyja ef þeir eru of lengi nálægt. Blátt Tiberium er sjaldséðara og verðmætara en grænt Tiberium. Blátt Tiberium er eldfimt og springur ef skotið er á það.

## HREINSUNARSTÖÐVAR TIBERIUM

Kannaðu næsta nágrenni herstöðvar þínar í leit af Tiberium. Þegar það er fundið, skal velja Harvester með því að smella á hann með vinstri músatakknum og beina síðan bendlinum á Tiberium akurinn. Bendillinn breytist þá í árásarbendil. Harvester er ekki með vopn heldur er bendillinn að gefa í skyn að hér sé hægt að vinna Tiberium. Smelltu á vinstri takkan aftur og Harvester heldur af stað í átt að Tiberium akrinum og byrjar að safna því. Nú heldur Harvester sjálfkrafa áfram að safna og hreinsa Tiberium.

## TIBERIUM FUNDIÐ

Þú getur neytt harvester til að snúa til baka til hreinsunarstöðvarinnar áður en hann fyllir sig með því að smella með vinstri músatakknum á Harvester og setja síðan bendilinn yfir hreinsunarstöðina. Bendillinn breytist í "enter" bendil (3 bláar örvar). Með því að smella með vinstri músatacca á hreinsunarstöðina segir þú Harvester að snúa aftur til hennar.

## NEYDDUR HEIM

**Athugið:** ef þú færir Harvester eitthvað án þess að velja Tiberium akur til vinnslu, fer harvester ekki að vinna Tiberium. Þegar hann kemur á áfangastað bíður hann þar eftir næstu skipun. Sjálfkrafa vinnsla fer aðeins í gang þegar maður byggir hreinsunarstöð (refinery) í fyrsta skipti.

## **BYGGINGAR UPPFÆRÐAR, (AÐEINS HJÁ GDI)**

Byggingarkerfi GDI gerir uppfærslur á byggingum kleifar. Uppfærslur þessar auka á getu bygginganna. Þrjár byggingar fengið uppfærslu: Power Plants, Upgrade Centres og Component Towers. Á hverri þessarra bygginga er diskur með fjórum holum í og er hann ætlaður fyrir uppfærslurnar.

## **VIÐGERÐARHNAPPUR OG VIÐGERÐIR**

Til að gera við skemmda byggingu eða herdeild skal smella með vinstri músatakkannum á viðgerðarhnappinn á valmyndarránni. Bendillinn breytist í skróflykil og snýst þegar hann er settur á skemmda byggingu. Smelltu á vinstri músatakkann þegar þú ert yfir þeirri byggingu sem þú vilt að gert verði við. Skróflykillinn blikkar á þeirri byggingu sem verið er að gera við. Viðgerðarkostnaðurinn er sjálfkrafa dreginn frá peningunum þínum. Hægt er að gera við nokkrar byggingar í einu. Til að stöðva viðgerðir skal smella með vinstri músatakkannum á byggingu sem er í viðgerð. Smelltu á hægri músatakkann til að hætta í viðgerðarham.

## **SÖLUHNAPPUR OG SALA**

Til að selja byggingu skal smella á "\$" hnappinn á valmyndarránni og breytist þá bendillinn í gyllt dollaramerki. Þegar bendillinn er yfir þeirri byggingu sem þú vilt selja skal smella á vinstri músatakkann. Byggingin er seld og þú færð hluta af upphaflegu verði byggingarinnar í vasann. Með því að nota þessa aðferð getur þú líka selt farartæki sem eru á Service Depot (viðgerðarpöllum). **PASSA SKAL!** Meðan bendillinn er eins og dollaramerki í laginu þá selurðu þær byggingar sem þú smellir á með vinstri músatakkannum! Til að fara úr söluham skal smella á hægri músatakkann.

## **VEGVÍSAR**

Tiberian sun bíður upp á vegvísa sem gera herdeildum kleift að fara fyrirfram ákveðnar leiðir til að gera við, ráðast á eða verja svæði. Vegvísar verða á vígvellinum þar til þú þurrkar þá út.

## **Að merkja leið með vegvísunum**

Notkun vegvísa í sinni einföldustu mynd er þegar herdeild ferðast frá einum stað til annars. Með því að setja upp leið er hægt að láta herdeildir forðast hættur eða læðast í kringum óvina stöð og gera árás frá veikari hlið. Til prófa þetta skal smella með vinstri músatakkannum á vegvísahnappinn eða ýta á W. Þetta setur þig í vegvísaham. Við skulum þegar hér er við sögu komið aðeins ýta einu sinni á vegvísahnappinn. Í hvert skipti sem þú ýtir á hnappinn ertu að rúlla í gegnum þá vegvísa sem þú getur sett. Taktu eftir litnum á flagginu á hnappnum, hann breytist til að sýna hvaða leið þú hefur valið.

Þegar þú ert í vegvísaham skaltu smella á þann stað sem þú vilt setja fyrsta vegvísinn. Athuga skal að núll (0) birtist við hlið fyrsta vegvísis. Númeraröðin er mikilvæg, því þetta er röðin sem herdeildirnar fylgja, frá 0 til 1 til 2 og svo framvegis.

Pegar fyrsti vegvísinn hefur verið settur skal hreyfa músaina og smella með vinstri músatakkanum á annan stað og vegvísir #1 er staðsettur. Þú getur svo haldið áfram að setja vegvísa hvar sem þú vilt. Athuga skal að vegvísarnir eru tengdir þannig að þú færð góða hugmynd um hvernig herdeildirnar fara frá einum til annars. Herdeildir á landi taka sveig fram hjá ófyrstíganlegum hlutum eins og til dæmis fjöllum og vötnum, en reyna samt að fylgja leiðinni eins nákvæmlega og hægt er.

Pegar þú hefur sett niður alla vegvísana skal smella á hægri músatakkan til að fara úr vegvísaham. Ef þú vilt fara aftur í vegvísaham skaltu smella með vinstri músatakkanum á vegvísi.

### **Að hreyfa til og þurrka út vegvísa**

Til að hreyfa vegvísi skal smella með vinstri músatakkanum á einn af vegvísunum á þeirri leið sem þú vilt breyta, færðu síðan vegvísinn á nýjan stað og ýttu aftur á vinstri músatakkan til að staðsetja hann.

Til að þurrka út vegvísi skal velja vegvísi rétt eins og þú ætlir að hreyfa hann. Þegar þú hefur valið vegvísinn skal ýta á útpurrkunartakkan (-).

### **Að fylgja vegvísunum**

Til að fá herdeild til að fylgja þeirri leið sem þú hefur merkt skal velja herdeildina og smella með vinstri músatakkanum á einn af vegvísunum. Herdeildin fer þá að þeim vegvísi og fylgir síðan eftir númeraröð þeirra þar til hún kemur að enda leiðarinnar. Athuga skal að herdeildir fylgja aðeins vegvísunum, en berjast ekki við óvini.

### **Samantengdir vegvísar**

Hægt er að nota vegvísa til að búa til ákveðnar lokaðar leiðir og fara þær herdeildir sem þeim fylgja sömu leiðina þangað til þeim er sagt annað. Til að búa til lokaða leið skal setja upp þá vegvísa sem við eiga, síðan án þess að hætta í vegvísaham skal halda niðri SHIFT takkanum og smella með vinstri músatakka á fyrsta vegvísir leiðarinnar. Bendillinn breytist í lykkju þegar shift er haldið niðri. Síðan skal smella með vinstri músatakka til að klára aðgerðina.

### **Gæsluleiðir**

Til að fá herdeildir sem fylgja ákveðinni leið til að ráðast á þá óvini sem þær fyrir hitta skal velja herdeildir sem fylgja eiga leiðinni og halda niðri CTRL+ALT og smella síðan með vinstri músatakkanum á einn af vegvísunum. Nú munu herdeildirnar fylgja leiðinni og ráðast á hvern þann óvin sem fyrir finnst.

Gæsluleiðir geta nýst til annarra hluta en bara árása. Með því að setja viðgerðarmenn (medic eða mobile repair bot) á gæsluleið gera þeir við eða lækna þá sem á vegi þeirra eru og um leið og þeir hafa lokið starfi sínu halda þeir aftur á braut.

Flugvélar geta einnig verið settar á gæsluleið. Þær vakta leiðina eins lengi og þær hafa skotfæri til. Þegar skotfærin klárast snúa flugvélar aftur til stöðvarinnar til að hlaða vopnin og snúa síðan aftur á gæsluleiðina.

### **Frekari notkun á vegvísium**

Hægt er að nota vegvísa á fleiri vegu en bara til að hreyfa til herdeildir. Herdeildir geta gert fleira ef vegvísar eru settir á byggingar.

### **Ráðist á ákveðnar byggingar**

Með því að setja vegvísi á ákveðna byggingu óvinarins gefur þú herdeildum þínum sem eru að fylgja ákveðinni leið það til kynna að þeir eigi að ráðast á þessa byggingu. Ef engineers eru notaðir reyna þeir að yfirtaka bygginguna.

### **Sjálfkrafa viðgerðir (Aðeins fyrir GDI)**

Með því að setja einn vegvísinn beint ofan á GDI Service Depot segirðu herdeildunum sem fylgja þessari leið að stoppa og hljóta viðgerð á Service Depot. Ef að skemmd herdeildin er í viðgerð þegar önnur kemur að repair bay, mun seinni herdeildin sveima um svæðið þar til Service Depot er laus. Eftir að viðgerðum er lokið halda herdeildirnar áfram að fylgja leiðinni.

### **RADAR**

Ef þú hefur ekki byggt Radar Installation þá er merki liðs þíns efst í hægra horni í stað radars. Ef að radar er til staðar sérð þú lítið kort af vígvellinum og öllum þeim herdeildum sem sýnilegar eru. Í fjölspilun (multiplayer) skiptir radarhappurinn á milli þess að sýna radarinn og að sýna upplýsingar um óvininn. Stundum koma myndbönd með upplýsingum í radargluggan.

### **BYGGINGAR ÓVINARINS YFIRTEKNAR**

Eftir því sem leikurinn þróast bætist við herdeild sem kallast engineer. Engineer eru óvopnaðir, en gera þér kleift að yfirtaka byggingar óvinarins, gera við brýr eða gera við þinar eigin byggingar. Til að framkvæma þetta skal smella með vinstri músatakkanum á engineer og færa síðan bendilinn yfir byggingu óvinarins, brúarskúr eða þá skemmdu byggingu sem lagfæra á. Bendillinn breytist í "enter" bendil þegar bygging óvinarins á í hlut, en gylltan skrúflykil þegar viðgerð brúa eða bygginga er annars vegar.



## ENTER BENDILL



Pegar þú yfirtekur byggingu verður hún hluti af þinni herstöð. Þú getur byggt aðrar byggingar í kring, selt bygginguna eða bara látið hana vera. Það fer eftir því hvaða gerð af byggingu þú hefur yfirtekið, en stundum getur maður framleitt herdeildir sem standa manni vanalega ekki til boða. Óvinurinn getur reynt að taka bygginguna aftur svo það borgar sig að verja hana vel.

## ATHUGANIR

Til að athuga hversu sködduð herdeild eða bygging er skal smella með vinstri músatakkanum á viðkomandi herdeild eða byggingu og birtist þá mælir, ef hann er grænn er allt í lagi. Um leið og mælirinn verður rauður er herdeildin eða byggingin orðin sködduð og á hraðri leið með að eyðileggjast. Herdeildir sem eru skaddaðar virka ekki eins vel og þær sem eru heilar.

Nokkrar herdeildir hafa ákveðna burðargetu sem er sýnd með fjölda kassa í vinstra horni neðst á þeirri herdeild sem valin er. Kassar þessir segja þér hversu mikið herdeildin hefur á sér og hversu mikið hún getur bætt á sig.

## VIÐGERÐIR Á HERDEILDUM

Seinna í leiknum er hægt að byggja Service Depot, medic og repair bot. Service Depot og repair bot geta gert við skemmd farartæki, en medic læknað slasaðar herdeildir.

Til að gera við skemmt farartæki skal velja það og færa síðan bendilinn yfir Service Depot. Bendillinn breytist í "enter" bendil. Smelltu með vinstri músatakkanum og farartækið færir sig að viðgerðarpallinum og viðgerðir hefjast. Ef þú velur mörg farartæki í einu, þá er gert við þau hvert á fætur öðru. Kostnaður við viðgerðirnar er dreginn sjálfkrafa af peningunum þínum.

Til að gera við skemmd farartæki eða slasaða landgönguliða með repair bot eða medic, skal velja repair bot eða medic og setja bendilinn yfir hina skemmdu herdeild. Bendillinn breytist þá í skrúflykil hjá repair bot, en rauðan kross hjá medic. Þessar viðgerðir kosta ekki pening.



## VALMÖGULEIKAR

Þegar options er valið stoppast leikurinn. Hér getur þú breytt skjáupplausn, hljóði, tónlist og stýringum. Athuga skal að í fjölspilun (multiplayer) stoppast leikurinn ekki og þú getur orðið fyrir árásum á meðan þú breytir stillingum leiksins.

### Að hlaða inn vistaðan leik

Veldu load mission úr options valmyndinni ef að þú vilt hlaða inn leik sem þú hefur vistað.

Load Mission valmyndin

Smelltu með vinstri músatakkanum á upp eða niður örvarnar til að fara í gegnum þá leiki sem þú hefur vistað. Síðan skal smella með vinstri músatakkanum á „LOAD“ til að hlaða inn þann leik sem valinn er.

Ef þú vilt yfirgefa þessa skjámynd án þess að hlaða inn leik skal smella með vinstri músatakkanum á CANCEL.

### Að vista leik

Veldu save mission í options valmyndinni til að vista þá herferð sem þú ert að spila. Í save mission valmyndinni skal velja það bil sem vista skal í. Hægt er að vista yfir eldri leiki. Ef þú hins vegar vilt vista leik í nýju bili, skal velja [Empty Slot] og slá inn nafn. Það veltur aðeins á stærð harða disksins hversu marga leiki þú getur vistað.

**Athugið:** Tiberium Sun geymir aðeins vistaða leiki á sömu slóð á harða disknum og leikurinn sjálfur er á.

### Save Missions valmyndin

Smelltu á upp eða niður örvarnar til að fletta í gegnum þá leiki sem þú hefur vistað. Síðan skal smella með vinstri músatakkanum á “SAVE” til að vista valinn leik. Ef þú vilt yfirgefa þessa skjámynd án þess að vista leik, skaltu smella með vinstri músatakkanum á “CANCEL”.

### Að þurrka út vistaðan leik

Veldu delete mission í options valmyndinni þegar þú vilt losna við eitthvað af þeim leikjum sem þú hefur vistað. Þetta er sérstaklega hentugt þegar þú þarft að losa pláss á harða disknum. Í delete mission valmyndinni skaltu velja þann leik sem þú vilt þurrka út með því að smella á hann með vinstri músatakkanum. Síðan skaltu smella á „DELETE“ til að þurrka út leikinn. Þá birtist gluggi með spurningum um hvort þú örugglega viljir eyða þeim leik sem valinn var. Ef þú ert viss skaltu smella með vinstri músatakkanum á „YES“ annars „NO“.

### Að hætta við herferð

Veldu abort mission ef þú ákveður að þú viljir hætta við þá herferð sem í gangi er. Þá birtist gluggi til staðfestingar vali þínu, í þeim glugga getur þú líka valið „RESTART MISSION“, en þá byrjar þú á herferðinni upp á nýtt.

**Stillingar á leik**

Í game controls valmyndinni getur þú stillt hljóð, tónlist, leikhraða og svo framvegis.

**Leikhraði**

Hér getur þú ráðið hraða leiksins.

**Færsluhraði**

Hér getur þú ráðið hversu hratt þú hreyfist um vígvöllinn.

**Stillingar á hljóði**

Hér er styrkur tónlistar og hljóðs stilltur. Ef þú vilt slökkva á hljóði eða tónlist, dregur þú sleðann alveg niður.

**Hverfa aftur til baka**

Með því að smella með vinstri músatacka á „RESUME MISSION“ ferðu aftur inn í leikinn.

**Skipanir**

Ef þú hefur gleymt takmarki herferðarinnar, skaltu smella með vinstri músatacka á „BRIEFING“ og færð þú þá upplýsingar um hver markmið þín eru.

## FREKARI SKIPANIR

Þegar þú hefur náð góðum tókum á undirstöðuatriðum leiksins, er komin tími til að útvíkka sjóndeildarhringinn og læra nokkrar frekari skipanir sem eru í boði í COMMAND AND CONQUER: TIBERIAN SUN. Ef þú ætlar þér stóra hluti er nauðsynlegt að hafa eftirfarandi atriði á hreinu.

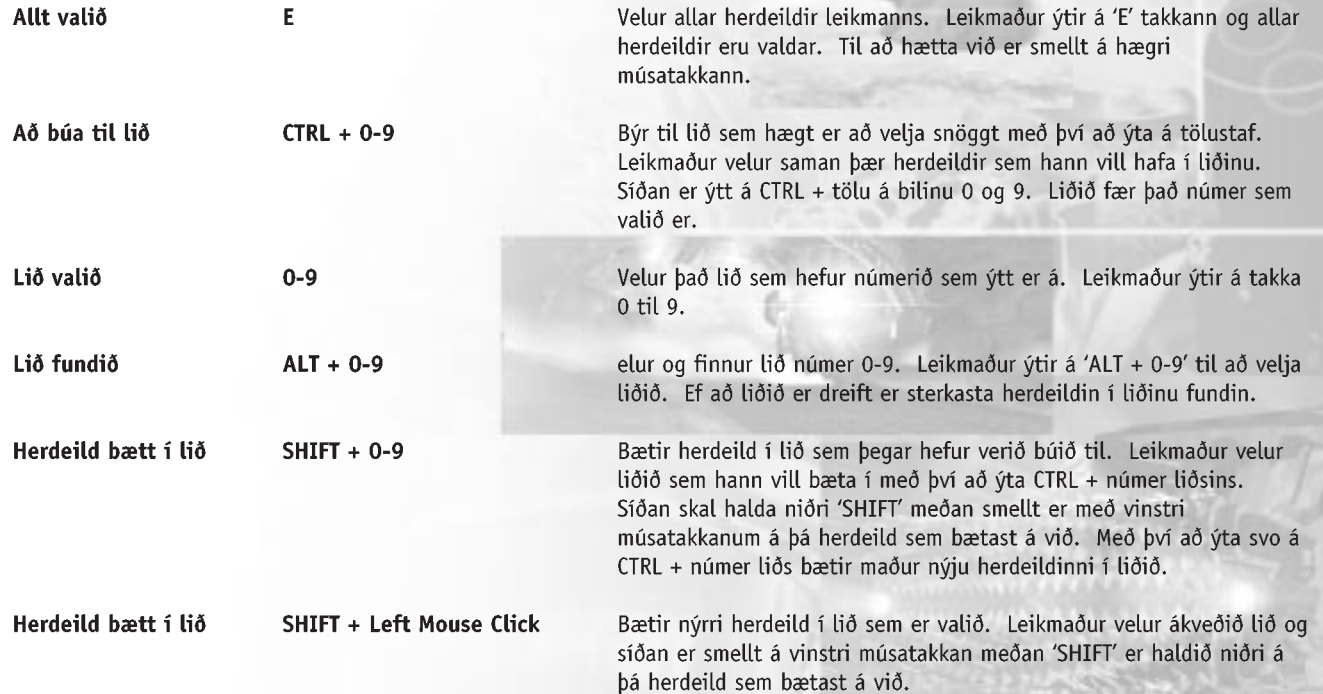
Aðgerð	Takkar	Lýsing
Stillingar	ESC	Færir upp options valmyndina. Leikmaður skal ýta á ESC til þess. Leikurinn stoppar á meðan, nema þegar um fjölspilunarleik er að ræða.
Gæslusveitir	G	Gefur herdeild skipun um að fylgja annarri herdeild. Leikmaður velur þá herdeild sem á að veita fylgdina og heldur niðri 'G' takkanum og smellir síðan á þá herdeild sem fylgdina þiggur.
Herdeildum dreyft	X	Segir þeim herdeildum sem valdar hafa verið að hlaupa í allar áttir og dreifa sér. Leikmaður velur þær herdeildir sem hann vill að dreifi sér og ýtir síðan á 'X' takkan. Í hvert skipti sem ýtt er á 'X' velja hermennirnir sér nýjan stað.
Herdeildir stoppaðar	S	eyðir herdeildir til að stoppa þar sem þær eru. Leikmaður velur þá herdeild sem hann vill stöðva og ýtir svo á 'S' takkan.
Herdeild fylgt	F	Leikmaður velur þá herdeild sem hann vill fylgja eftir og ýtir á 'F' takkann, ef leikmaður kys að hætta að fylgja herdeildinni skal einfaldlega ýta á 'F' aftur.

<b>Skotið á hvað sem er</b>	<b>CTRL + Left Mouse Click</b>	Neýðir valdar hersveitir eða byggingar til að skjóta á ákveðinn stað án tillits hvort þar sé óvinur eða ekki. Leikmaður velur herdeildina eða bygginguna sem hann vill að skjóti, smellir með vinstri músatakkanum og heldur í leiðinni niðri 'CTRL' takkanum. Herdeildirnar eða byggingarnar halda áfram að skjóta á þennan ákveðna stað þar til þeir fá nýtt skotmark eða þá að þeir verða skotfæralausir.
<b>Farið hvert sem er</b>	<b>ALT + Left Mouse Click</b>	Neýðir valdar hersveitir til að færa sig á ákveðin stað. Leikmaður velur þær herdeildir sem hann vill hreyfa og ýtir síðan á 'ALT' takkann. Herdeildirnar reyna þá að komast eins nálægt þeim stað sem er valinn og hægt er án þess þó að brjóta reglur leiksins.
<b>Fundarstaður eftir framleiðslu</b>	<b>CTRL + ALT + Left Mouse Click</b>	egir herdeildum sem framleiddar eru í war factory eða barracks að hittast á einhverjum ákveðnum stað um leið og þær hafa verið framleiddar. Velja skal factory eða barracks, síðan staðinn sem herdeildirnar eiga að hittast á og ýta á CTRL + ALT + Vinstri músatakkanum. Þá fara allar herdeildir sem framleiddar eru á þennan ákveðna stað.
<b>Færast að radar eða EVA</b>	<b>V</b>	Færir leikmanninn á þann stað þar sem síðasti radar/EVA fundur var. Um leið og radar eða EVA fundur er í gangi skal leikmaðurinn ýta á 'V' takkann og þá fer hann sjálfkrafa þangað.
<b>Vegvísahamur</b>	<b>W</b>	Setur bendilinn í vegvísaham. Með því að ýta á 'W' takkann getur leikmaður sett niður vegvísa. Ef ýtt er á 'W' takkann aftur fer leikmaðurinn úr vegvísaham.

<b>Setja vegvísa í lykkju</b>	<b>SHIFT + Vinstri músatakki</b>	Vegvísar geta myndað lykkju og þar með gæsluleið. Settu niður alla vegvísana síðan skal halda niðri SHIFT takkanum og smella með vinstri músatakkannum á fyrsta vegvísinn. Vegvísabendillinn breytist þá í vegvísabendil með hringlaga ör.
<b>Vegvísar gæsluleiða</b>	<b>CTRL + ALT + Left Mouse Click</b>	Neðir herdeildir sem eru á gæsluleið til að skjóta á óvini þegar þeir birtast. Veldu hóp herdeilda og haltu niðri CTRL + ALT og smelltu með vinstri músatakkannum á vegvísi. Herdeildirnar fylgja vegvísunum og skjóta nú sjálfkrafa á alla óvini í auglýsingu. Eftir hvern bardaga við óvini fara herdeildirnar aftur inn á leiðina..
<b>Vegvísar þurrkaðir út</b>	<b>Delete</b>	Fjarlægir valdan vegvísi af listanum. Leikmaður velur þann vegvísi sem skal fjarlægja og ýtir síðan á 'Delete' takkann.
<b>Staðarval 1</b>	<b>CTRL F9</b>	Setur punkt á vígvöllinn sem leikmaður getur skotist til í flýti. Leikmaður velur sér stað á kortinu og ýtir á CTRL F9. Í hvert skipti sem leikmaðurinn vill síðan fara á þennan stað ýtir hann á F9.
<b>Staðarval 2</b>	<b>CTRL F10</b>	Setur punkt á vígvöllinn sem leikmaður getur skotist til í flýti. Leikmaður velur sér stað á kortinu og ýtir á CTRL F10. Í hvert skipti sem leikmaðurinn vill síðan fara á þennan stað ýtir hann á F10.
<b>Staðarval 3</b>	<b>CTRL F11</b>	Setur punkt á vígvöllinn sem leikmaður getur skotist til í flýti. Leikmaður velur sér stað á kortinu og ýtir á CTRL F11. Í hvert skipti sem leikmaðurinn vill síðan fara á þennan stað ýtir hann á F11.
<b>Staðarval 4</b>	<b>CTRL F12</b>	Setur punkt á vígvöllinn sem leikmaður getur skotist til í flýti. Leikmaður velur sér stað á kortinu og ýtir á CTRL F12. Í hvert skipti sem leikmaðurinn vill síðan fara á þennan stað ýtir hann á F12.

<b>Setja herstöð sem miðpunkt</b>	<b>H</b>	Ef ýtt er á 'H' takkann færist leikmaðurinn beint yfir á Construction Yard, ef leikmaður hefur ekki Construction Yard þá færist hann á sína næst dýrustu byggingu.
<b>Hliðarrá upp</b>	<b>Page Up</b>	Færir hliðarrána upp um eina síðu. Leikmaður ýtir á 'Page Up' takkann og þá færir hliðarráin upp um heila síðu, en ekki bara um einn hlut í einu.
<b>Hliðarrá niður</b>	<b>Page Down</b>	Færir hliðarrána niður um eina síðu. Leikmaður ýtir á 'Page Down' takkann og þá færir hliðarráin niður um heila síðu, en ekki bara um einn hlut í einu.
<b>Orkuhamur</b>	<b>P</b>	Breytir bendli leikmanns þannig að hann getur tekið af og sett á rafmagn í byggingum. Leikmaður ýtir á 'P' takkann til að fara í orkuham og svo er ýtt aftur á 'P' til að losna úr orkuham.
<b>Skjámynd tekin</b>	<b>CTRL-C</b>	Prentar út 640x480 .PCX skjal af leiknum. Leikmaður ýtir á „CTRL-C“ og skjámynd úr leiknum prentast út. Í hvert skipti sem leikmaður ýtir á takkana vistast ný mynd.
<b>Næsta herdeild</b>	<b>N</b>	Velur næstu herdeild á kortinu. Leikmaður velur herdeild og ýtir á 'N' takkann og velur þar með næstu herdeild á listanum óháð því hvar hún er staðsett.
<b>Fyrri herdeild</b>	<b>B</b>	Velur fyrri herdeild á kortinu. Leikmaður velur herdeild og ýtir á 'B' takkann og velur þar með fyrri herdeild á listanum óháð því hvar hún er staðsett.





<b>Allt valið</b>	<b>E</b>	Velur allar herdeildir leikmanns. Leikmaður ýtir á 'E' takkann og allar herdeildir eru valdar. Til að hætta við er smellt á hægri músatakkann.
<b>Að búa til lið</b>	<b>CTRL + 0-9</b>	Býr til lið sem hægt er að velja snöggst með því að ýta á tölustaf. Leikmaður velur saman þær herdeildir sem hann vill hafa í liðinu. Síðan er ýtt á CTRL + tölu á bilinu 0 og 9. Liðið fær það númer sem valið er.
<b>Lið valið</b>	<b>0-9</b>	Velur það lið sem hefur númerið sem ýtt er á. Leikmaður ýtir á takka 0 til 9.
<b>Lið fundið</b>	<b>ALT + 0-9</b>	elur og finnur lið númer 0-9. Leikmaður ýtir á 'ALT + 0-9' til að velja liðið. Ef að liðið er dreift er sterkasta herdeildin í liðinu fundin.
<b>Herdeild bætt í lið</b>	<b>SHIFT + 0-9</b>	Bætir herdeild í lið sem þegar hefur verið búið til. Leikmaður velur liðið sem hann vill bæta í með því að ýta CTRL + númer liðsins. Síðan skal halda niðri 'SHIFT' meðan smellt er með vinstri músatakkannum á þá herdeild sem bætast á við. Með því að ýta svo á CTRL + númer liðs bætir maður nýju herdeildinni í liðið.
<b>Herdeild bætt í lið</b>	<b>SHIFT + Left Mouse Click</b>	Bætir nýrri herdeild í lið sem er valið. Leikmaður velur ákveðið lið og síðan er smellt á vinstri músatakkann meðan 'SHIFT' er haldið niðri á þá herdeild sem bætast á við.

## TAKKAR FYRIR FJÖLSPILUN

Aðgerð

Takkar

Lýsing

Hernaðarbandalag

A

Til að gera bandalag við annan leikmann. Leikmaður velur herdeild sem tilheyrir þeim leikmanni sem hann vill bindast bandalagi með og ýtir á 'A' takkann. Þetta bandalag gildir aðeins hjá þeim sem ýtti á 'A' takkann. Hinn leikmaðurinn verður að svara í sömu mynt annars halda herdeildir hans áfaram að skjóta á þann sem bauð bandalagið.

Radar/Stigatafla

TAB

Skiptir á milli radars og stigagjafar í fjölspilun. Leikmaður notar 'TAB' takkann til að skipta á milli radarsins og stigatöflunnar.

## SÉRSTAKAR ÞAKKIR FÁ

EXECUTIVE PRODUCER  
SENIOR PRODUCER  
ASSOCIATE PRODUCER  
TECHNICAL DIRECTION  
LEAD PROGRAMMERS

PROGRAMMERS

ADDITIONAL PROGRAMMING  
LEAD DESIGNERS

DESIGNERS

LEAD 3D ARTISTS

3D ARTISTS

LEAD INGAME ARTISTS

INGAME ARTISTS

CONCEPT ARTISTS

ADDITIONAL INGAME ART

AUDIO DIRECTION  
ORIGINAL SOUNDTRACK

SOUND DESIGN

MOTION CAPTURE  
ART COMPRESSION  
QUALITY ASSURANCE DIRECTION  
QUALITY ASSURANCE LEAD

QUALITY ASSURANCE

BRETT W. SPERRY  
DONNY MIELE  
RADE STOJSAVLJEVIC  
STEVE WETHERILL, ERIC WANG  
JOE BOSTIC, STEVE TALL,  
BRET AMBROSE  
NEAL KETTLER, DENZIL E. LONG,  
MARIA DEL MAR MCCREARY LEGG,  
JONATHAN LANIER,  
GREG HJELSTROM  
WEI SHOONG TEH  
BRETT W. SPERRY, ADAM P.  
ISGREEN, ERIK YEO  
JOHN ARCHER, MICHAEL LIGHTNER,  
PATRICK PANNULLO,  
PATRICK CONNELLY, DAVID LEARY  
ERIC GOOCH, JIM MAY,  
TSE CHENG LO  
MARGO ANGEVINE, CHUCK CARTER,  
DAN LYONS, BOB MARKER,  
MILES RITTER, CHIP MYERS,  
CHRIS DEMERS  
JOSEPH B. HEWITT IV,  
FERBY MIGUEL  
MATTHEW HANSEL,  
SHELLY JOHNSON, REN OLSEN,  
DAN LYONS, DAVID POTTER  
GARY L. FREEMAN, JACK MARTIN,  
JEFF HYDORN  
MATTHEW SKUTNIKMICHAEL BAKER,  
BRYANT JOHNSON,  
SETH SPAULDING, DAVID STOKES,  
SEAN WANG, DAVID WHITE  
PAUL S. MUDRA  
FRANK KLEPACKI,  
JARRID MENDELSON  
PAUL S. MUDRA,  
DWIGHT K. OKAHARA  
KURT VORDAHL, PATIENCE BECQUET  
TIM FRITZ  
GLENN SPERRY, MIKE MEISCHEID,  
D'ANDRE CAMPBELL,  
SHANE DIETRICH  
LLOYD BELL, MIKE SMITH,  
JOHN HALL, CHRIS BLEVENS,  
DEMARLO LEWIS, ALEX COLOM,  
ERROL CAMPBELL, JASON CAMPBELL,  
JASON PRIMAS, JUSTIN BLOOM,

LOCALIZATION

MARKETING

BOX DESIGN  
MANUAL  
MANUAL LAYOUT

CAST  
MICHAEL MCNEIL  
JAMES SOLOMON  
KANE  
ANTON SLAVIK  
UMAGON  
OXANNA KRISTOS  
CHANDRA  
VEGA  
HASSAN  
TRATOS  
NOD ANCHORMAN  
JAKE MCNEIL  
KODIAK PILOT BRINK  
BASE COMMANDER TAO  
MUTANT COMMANDO  
GHOSTALKER  
GDI MARINES IN THE FIELD  
NOD SOLDIER IN THE FIELD  
CORPORAL LEWIS  
NOD MONTAUK DRIVER  
PHILADELPHIA TECHNICIAN  
CABAAL VOICE  
EVA VOICE

KENNETH CARTER, LEVI LUKE,  
MICHAEL CHATTERTON, PAUL  
WINEGARDNER, RANDY STAFFORD,  
RICHARD RASSMUSEN, SHAWN TREANTS,  
STEVE LAITY, STEVE SHOCKEY,  
STEVE TARANTINO, CLINT AUTREY,  
MICHAEL MAY, CHAD FLETCHER,  
TROY LEONARD, BEAU HOPKINS,  
RHODA ANDERSON, BRENDA BILLIOT,  
TIM HEMPEL  
SONIA YAZMADJIAN, DAVID LAPP,  
BIANCA NORMANN, CHRISTINE JEAN,  
MANUEL BERTRAMS,  
SYLVAIN CABURROSSO  
LAURA MIELE, LINCOLN HERSHBERGER,  
AARON COHEN, CHRIS RUBYOR,  
TED MORRIS  
CREATIVE DYNAMICS INC.  
RADE STOJSAVLJEVIC  
JOHN MONTAGUE

MICHAEL BIEHN  
JAMES EARL JONES  
JOSEPH D. KUCAN  
FRANK ZAGARINO  
CHRISTINE STEELE  
MONIKA SCHNARRE  
KRIS IYER  
FRANCISCO QUINN  
ADONI MAROPIS  
CHRISTOPHER WINFIELD  
THYME LEWIS  
DANIEL KUCAN  
ATHENA MASSEY  
BAYANI ISON  
NILS ALLEN STEWART  
GIL BIRMINGHAM  
CATHY DEBUONO, WILEY PICKET  
SIDNEY LIUFU  
ERIC RUTHERFORD  
ALAIN BENETAR  
JEFFERY J. CASTILLIO  
MILTON JAMES  
JESSICA STRAUS

DRAMATIC ASSET PRODUCTION  
 PRODUCER  
 DIRECTOR  
 CO-DIRECTOR  
 SCREENPLAY  
 STORY

ADDITIONAL DIALOGUE  
 DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY  
 EDITING  
 CASTING  
 PRODUCTION SOUND  
 LINE PRODUCER  
 UNIT PRODUCTION MANAGER  
 PRODUCTION MANAGERS  
 ASSISTANT DIRECTOR  
 PRODUCTION ASSISTANTS  
 LOCATION MANAGER  
 LOCATION SCOUTS  
 TRANSPORTATION  
 GAFFER  
 KEY GRIP  
 GRIPS  
 GUNSHOT EFFECTS  
 VISUAL EFFECTS PRODUCER  
 CGI SUPERVISOR  
 VISUAL EFFECTS SUPERVISOR  
 VISUAL EFFECTS ARTISTS  
 FX COSTUME & MAKEUP DESIGN  
 ASSISTANT FX MAKEUP  
 KEY MAKEUP ARTIST  
 ASSISTANT MAKEUP ARTIST  
 KEY HAIR STYLIST  
 ASSISTANT HAIR STYLIST  
 WARDROBE STYLIST  
 LEAD WARDROBE  
 WARDROBE ASSISTANT  
 SET CONSTRUCTION  
 PROPS

STORYBOARDS  
 SCRIPT SUPERVISOR  
 BOOM OPERATOR  
 CRAFT SERVICE

DONNY MIELE  
 JOSEPH D. KUCAN  
 DONNY MIELE  
 PETER OCKO  
 DONNY MIELE, BRETT W. SPERRY,  
 ERIK YEO  
 JOHN LEWINSKI, MARGARET STOHL  
 KURT RAUF  
 BARBRA SPANGERS, KEVIN BECQUET  
 MARILEE LEAR, C.S.A.  
 PAUL S. MUDRA, DWIGHT K. OKAHARA  
 KATHRYN BRINK  
 STEVEN F. TORNABENE  
 BARRY GREEN, KAREN GLOYD  
 PAUL BASTARDO  
 DANA WHITE, PATIENCE BECQUET  
 EDWARD FICKETT  
 JEAN HAND, LEANNE LINDSEY  
 PAUL BILLINGS  
 ANTHONY SIMMS  
 JOHN DWYER  
 JOHN GRAY, JEREMY SETTLES  
 PATRICK KERBY  
 RADE STOJSAVLJEVIC  
 CHUCK CARTER  
 MICHAEL LAWLER  
 KEVIN BECQUET, CHUCK CARTER  
 RON WILD  
 JASON SEIGAL  
 JIM SACCA  
 MELISSA STREET  
 ALLISON C. BONANNO  
 NICOLE CHRISTENSEN  
 KAREN STEVENS  
 OLWEN G ZARLENGO  
 JOHN STONE  
 THE EFFECTS NETWORK  
 JON PROFANT, STEPHEN F. OLSEN,  
 LARRY LINSON, NATHAN MORRISSEY,  
 RUFUS HEARN  
 KEVIN FARRELL  
 MARK THOMAS  
 RICHARD RASMUSSEN  
 YOU NAME IT CATERERS

#### SPECIAL THANKS

SCOTT A. CHRISTENSEN, ELIZABETH BROGLIA, ROBERT ALLMANDINGER, ALEXANDER J. GLOYD, MARIE CRADDOCK, CHRISTOPHER D. DEMERS, JEREMY OLSON, MICHAEL LIGHTNER, LEVI LUKE, JOHANN HEISEY, MICHAEL WILD, BRIAN BANKE, STU RICH, JOSEPH MCAVOY, SYLVESTER SMITH, SATOMI HOFFMAN, SHELLY JOHNSON

#### ADDITIONAL IN-GAME VOICES

TERRENCE WALKER, MIKE LEGG, LOUIS CASTLE, LINCOLN HERSHBERGER, FRANK KLEPACKI, BRENDA BILLIOT, DAVID YEE, ADAM ISGREEN, GARY COX, COLIN MCLAUGHLAN, ERIC WANG, ERIC GOOCH, JAMES MCNEIL, JENNIFER HOGE, GLENN SPERRY, PAT JENKINS, RADE STOJSAVLJEVIC, TED MORRIS, CHRIS RUBYOR, RANDY STAFFORD, JOHANN HEISEY, MICHAEL RUPPERT, DEMARLO LEWIS, GERALD DELOFF, JIM MAY, KEITH LEVENSON, LINCOLN HERSHBERGER, MIKE BELL, CHUCK CARTER, PAT PANULLO, D'ANDRE CAMPBELL, LEVI LUKE, ROBBIN W. FETZER, STEVE SHOCKLEY, JASON CAMPBELL, CHRIS BLEVENS, JEFF "TRATOR" FILLHABER, PAUL BILLINGS, TED MORRIS, ALEX "FLUBY" COLOM, FRANK KLEPACKI

#### SPECIAL THANKS

LOUIS CASTLE, TONY CASTLE, DON MATTRICK, GRAEME STRUTHERS, BING, DG, MIKE LEGG FOR HIS UNQUENCHABLE EXUBERANCE, LENSFLARES – 'CAUSE EVERYONE LOVES A GOOD LENSFLARE, NEWTEK, DYNAMIC REALITIES, WORLEY LABORATORIES, THE BRILLIANT ARCHITECTURE OF ANTONI GAUDI.

## NOTICE

ELECTRONIC ARTS RESERVES THE RIGHT TO MAKE IMPROVEMENTS IN THIS PRODUCT DESCRIBED IN THIS MANUAL AT ANY TIME AND WITHOUT NOTICE. THIS MANUAL, AND THE SOFTWARE DESCRIBED IN THIS MANUAL, IS UNDER COPYRIGHT. ALL RIGHTS ARE RESERVED. NO PART OF THIS MANUAL OR THE DESCRIBED SOFTWARE MAY BE COPIED, REPRODUCED, TRANSLATED OR REDUCED TO ANY ELECTRONIC MEDIUM OR MACHINE-READABLE FORM WITHOUT THE PRIOR WRITTEN CONSENT OF ELECTRONIC ARTS LIMITED, PO BOX 835, SLOUGH, BERKS, SL3 8XU, ENGLAND. ELECTRONIC ARTS MAKES NO WARRANTIES, CONDITIONS OR REPRESENTATIONS EXPRESS OR IMPLIED, WITH RESPECT TO THIS MANUAL, ITS QUALITY, MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE. THIS MANUAL IS PROVIDED "AS IS". ELECTRONIC ARTS MAKES CERTAIN LIMITED WARRANTIES WITH RESPECT TO THE SOFTWARE AND THE MEDIA FOR THE SOFTWARE. IN NO EVENT SHALL ELECTRONIC ARTS BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES. THESE TERMS AND CONDITIONS DO NOT AFFECT OR PREJUDICE THE STATUTORY RIGHTS OF A PURCHASER IN ANY CASE WHERE A PURCHASER IS A CONSUMER ACQUIRING GOODS OTHERWISE THAN IN THE COURSE OF A BUSINESS.

## Limited Warranty

Electronic Arts warrants to the original purchaser of this computer software product that the recording media on which the software programs are recorded will be free from defects in materials and workmanship for 12 months from the date of purchase. During such period defective media will be replaced if the original product is returned to Electronic Arts at the address at the rear of this document, together with a dated proof of purchase, a statement describing the defects, the faulty media and your return address.

This warranty is in addition to, and does not affect your statutory rights in any way.

This warranty does not apply to the software program themselves, which are provided "as is", nor does it apply to media which has been subject to misuse, damage or excessive wear.

## Returns After Warranty.

Electronic Arts will replace user-damaged media, current stocks allowing, if the original media is returned with a Eurocheque or postal order for £7.50 per CD, payable to Electronic Arts Ltd.

Please remember to include full details of the defect, your name, address and, where possible, a daytime telephone number where we can contact you.

Electronic Arts Customer Warranty, P.O. Box 835, Slough, SL3 8XU, UK.

Software © 1999 Electronic Arts. Electronic Arts, the Electronic Arts logo, Westwood Studios and the Westwood Studios logo, Red Alert, Command & Conquer and Tiberian Sun are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Westwood Studios is an Electronic Arts™ company. Westwood Online is a service mark of Westwood Studios, Inc in the United States.

Windows is a trademark of registered trademark of the Microsoft Corporation in the US and/or other countries.

