خـــــلاف الـــقـــــرن الـعـــشـــــرين

بـدأ الخـلاف بين قـوات NOD و GDI في أواخـر القـرن العشـرين. والتي تعتبر اكبر قـوى عسكرية على الأرض و قد أسست بـالبيـان الأخـير لمنـظمة الأمم المتحـدة مـنذ خمـس و أربعون سنة.

GDI قوة عالمية لحفظ السلام و فض الخلافات بين دول العالم.

قوات NOD نمت بـالدول التي وجد بها خلافات و اضطرابات، بقيـادة القائد الفاتن KANE. بسبب الأبحـاث التي تجريها NOD على التيبيريوم و التجارة بدأت تكتسب القوة و تحولت من فرق صغيرة مشتتة إلى جيش مسلح بقوة نووية و خطط فذة و ثروة من التيبيريوم.

صـــــراع القـــــرن الـواحـــــد و الـعـــشـــــرون

في محـاولة NOD الأولى للسيطرة على العالم اعتبر KANE ميتا و احتفلت GDI بـالنصر الكامل، و لكن لم يتم العثور على جثة KANE.

في العقود التي تلت وفاته، أصبحت رؤية KANE أسطورة يرددهـا الكثيرون و خـاصة اتبـاعه. بعد سلسلة من التحقيقات اغلق الملف و اعتبر KANE ميت رسميا و تشتتت قوى NOD لعدة فرق.

ثـــلاث قـــــوى

حاليا تقوم قوات GDI بمراقبة وضع الحروب في العالم من مركز التحكم الفضائي PHILADELPHIA المتمركز فوق الأرض.

ثلاث قوى رئيسية تؤثر على وضع الحروب في العالم.

GDI التي تقاتل لحفظ النظام العالمي.

NOD مشتتة إلى عدة فرق.

THE FORGOTTEN المنسيون. و هم ضحايا التعرض للتيبيريوم. مقاتلون شرسون يستطيعون قلب ميزان الحرب.

عـــــودة KANE

في اتصال حديث تخاطب KANE نفسه مع ضباط من .GDI و هذا يعني عودة .KANE

بعد أيام من هذا الاتصال بدأ KANE باستعراض عضلاته و تبين انه مدعوما بقوة كبيرة جدا ويعمل من قاعدة محمية.

٣

تقرير استخبارات مصنف سري عن الوحدات القتالية

مصنف سري – وحدات GDI القتالية

Light Infantry:

وحدة المشاة الخفيفة. الوحدة الأساسية لـ GDI و الجيوش الشقيقة. مسلحة ببنادق من نوع .M16 MK II تسبب هذه الوحدات ضرر خفيف لمعظم الأهداف. بالرغم من بطئها، إلا أن وحدات المشاة تستطيع عبور مختلف أنواع المسطحات الأرضية مع خسارة بسيطة بالسرعة. كما يمكنها أن تعبر القنوات و العقبات التي قد تسبب الضرر للعربات.

Disk Thrower:

رامية الأقراص. عبارة عن وحدة مشاة خفيفة مجهزة بنظام قصف قذائف طويلة المدى. يساعد التصميم الأيروديناميكي Aerodynamic لهذه القذائف أن تقطع مسافات طويلة حيث أنها تقوم بالقفز لمسافات إضافية إذا ما لم تصل لهدفها.

Jump Jet Infantry:

القسم الطائر من وحدة المشاة. يمكن لهذه الوحدات تأدية ضربات حساسة في أماكن يصعب لوحدة المشاة الوصول إليها. تتسلح بمدافع Vulcan مما يهيئ الجنود الطائرين إلى تكوين دفاع جوي بالإضافة إلى هجوم جوي ارضي سريع على الوحدات ذات النظم الدفاعية الضعيفة.

Medic:

الفريق الطبي الذي يعالج المصابين في المعركة و يساعدهم على العودة إلى القتال. تقوم هذه الوحدات بعلاج المصابين تلقائيا كما يمكن أن يطلب منها معالجة جندي معين.

:Engineer

بالرغم من أن وحدة المهندسين بطيئة و غير مسلحة، إلا إنها سلاح قاتل بحد ذاته. فهي الوحدة الوحيدة القادرة على السيطرة و الاستحواذ على أبنية العدو. لوحدة المهندسين عدة مهام هي:

١- Capture Enemy Structure تتم السيطرة على أبنية العدو عن طريق اختيار المهندس ثم الضغط على المبنى المراد السيطرة عليه. سيظهر مؤشر ازرق إذا ما كان بوسع المهندس السيطرة على المبنى. لا تحتاج لأكثر من مهندس واحد للسيطرة على أي مبنى.

٢– Repairing Damaged Structures صيانة الأبنية المتضررة. اختر المهندس ثم ظلل المبنى الذي تريد إصلاحه كليا. سيظهر مؤشر ذهبي إذا ما كان بالإمكان إصلاح هذا المبنى. انقر بالزر الأيمن لتطلب من المهندس إصلاح المبنى.

٣– Repair Damaged Bridges صيانة الجسور المتضررة. بمجرد إرسال المهندس إلى كوخ التصليح الموجود عند أحد أطراف الجسر سيقوم بصيانة الجسر و إعادة بناء أية أجزاء مفقودة منه. انقر بالزر الأيسر لتجعل المهندس يصلح الجسر.

:Ghostalker

من جماعة المنسيين .Forgotten يحمل بندقية رماية متواصلة محشوة بذخيرة C4 يمكنه رماية عدة أهداف في وقت واحد ليمحي صفوف من الأعداء في ضربة واحدة.

:Wolverine

وحدة هجوم مسلح صغيرة يقودها جندي واحد. سريعة و خفيفة. تتفوق هذه الوحدات في المواجهات الخفيفة. يمكن لفرقة من هذه الوحدات مواجهة مجموعة كبيرة من جنود المشاة.

Amphibious APC:

وحدة مدرعة ثقيلة يمكنها حمل خمس وحدات مشاة و نقلها عبر البر أو البحر. هذه الوحدة ذات قيمة كبيرة لقوة GDI. لتحمل APC بالجنود اختر الجندي ثم ظلل APC سيظهر مؤشر الدخول Enter الأزرق، انقر بالزر الأيسر لتدخل الوحدة داخل APC. لإخراج الوحدات من APC اختر الوحدة و انقر مرة أخرى بالزر الأيسر عند ظهور مؤشر التفريغ Deploy. لا يمكن إخراج الجنود عندما تكون APC في الماء.

Titan:

وحدة دفاع و هجوم متوسطة الحجم. عبارة عن روبوت ميكانيكي متحرك. طوله ٢٥ قدم و مسلح بمدفع ١٢٠ ميليمتر ويتمتع بمدى تصويب بعيد مما يجعله خيار ممتاز للهجوم على القواعد.

Hover Multi-Launch Rocket System (MLRS):

نظام قصف صواريخ قصيرة إلى متوسطة المدى محمول بنظام الرفع الهوائي و يمكن له عبور المسطحات الأرضية و المائية مثل APC. يمكن لأسلحته مهاجمة أهداف جوية و أرضية بنفس الكفاءة.

Disrupter:

هذه أول وحدة تستخدم تقنية الصدى الصوتي التي طورها مركز التحكم الجوي Philadelphia. تستطيع هذا الوحدة أن تطلق موجة صدى صوتي تؤدي لتدمير كل ما يعترض طريقها من قطع حربية أو أبنية. يجب أن تمارس الحيطة عند توجيه Disrupter حتى تقلل من خطر ضرب أهداف صديقة.

Mammoth Mark II:

أقوى قطع GDI الحربية. تطير فوق ساحة المعركة مسلحة بأسلحة أرضية و جوية. لتهاجم الوحدات الأرضية و تؤمن غطاء جوي. Mammoth MK II غير قابلة للتدمير نظريا. الوحدة لا تزال في مراحل الاختبار الأولى و لن تستطيع استخدام اكثر من واحدة فقط في المعركة.

Mobile Sensor Array:

MSA عبارة عن عربة مجهزة بلواقط حساسة تستطيع اكتشاف وحدات العدو حتى لو كانت متدارية أو تحت الأرض.

Orca Fighter:

أساس قوات GDI الجوية. هي عبارة عن طائرة هجوم مقاتلة خفيفة و تتمتع بلياقة عالية. تسلحها خفيف و يمكنها أن تقصف أي هدف في ارض المعركة خلال ثوان من تلقيها الأوامر ، ولكن يجب عليك إرسالها إلى قاعدة الهبوط لكي تعيد تحميل الذخيرة.

Orca Bomber:

أثقل و اكثر تسليحا من Orca Fighter، و لكنها أبطأ. تعتبر خيار ممتاز لمسح ارض المعركة خلال الهجوم على القواعد.

Orca Cary-all:

هي الوحدة الأكبر في Orca وهي عبارة عن ناقلة جوية لمختلف الوحدات. تستطيع إنقاذ أو نقل الوحدات العسكرية لأي نقطة على أرض المعركة. لنقل أي وحدة اختر Orca Cary-all ثم انقر بالمفتاح الأيسر على الوحدة المراد حملها. لتنزيل الوحدات المحمولة اختر Orca Carry-all عندما تكون على الأرض و انقر بالمفتاح الأيسر عندما يظهر مؤشر التنزيل.Deploy

Hunter Seeker Droid:

يتم رمي هذا الكرة في أرض المعركة فتقوم بالدوران السريع جدا و تبحث عشوائيا عن أي وحدة أو مبنى للأعداء لتلتصق يه و تنفجر لتتدمر و إياه.

:Harvester

لها أهمية مالية لنجاح أي طرف في المعركة Harvester هي الوحدة الوحيدة المسؤولة عن التنقيب عن مادة Tiberium لإعادة معالجتها و تكريرها. تقوم Harvester بالتنقيب تلقائيا و يمكن توجيهها إلى منطقة معينة. تقوم Harvester بمهمة الابتعاد عن العدو تلقائيا و لا تدخل في أي مناطق خطر.

:Dropship

تسمح بتوصيل تعزيزات حربية و تموين لمناطق محددة من أرض المعركة. لا يمكن التحكم بـ Dropship حيث أنها متوفرة ببعض المهمات الحربية. أي أشجار أو صخور قد تعيق عملها.

:Kodiak

مركز التحكم المتحرك لقوات .GDI يسكنها القائد ماكنيل و يتنقل بها من معركة لأخرى. تقوم الوحدة بمراقبة المعركة من بعيد حتى لا تتعرض حياة ضباط القيادة للخطر. بحالة وقوع أي هجوم عليها قم بحمايتها مهما كان الثمن لأن تدميرها يعني انتهاء الحرب.

:Orca Transport

تتوفر في بعض المهمات الفردية فقط. تستطيع حمل حتى خمس وحدات مشاة و نقلها إلى أي مكان على ارض المعركة. تحميلها و تفريغها بنفس طريقة .APC

:Mobile Construction Vehicle

عربة البناء المتحركة. يبدأ بناء أي قاعدة بها. تستطيع إعداد و تنظيم نفسها إلى ساحة بناء. ثمنها مرتفع جدا لكل من GDI و .Nod لوضع MCV قم باختيارها ثم انقر مرتين. إذا ما ظهرت رسالة "يتعثر البناء No Deploy" فهذا يعني وجود ما يعيق بناء القاعدة. ابعد أي وحدات من قربها أو أبعدها عن أي أشجار أو صخور قد تعيق عملها.

مـصـنـف ســـــري – وحـــــدات Nod الـقـتـالـيـــة

Light Battle Infantry:

وحدة المشاة الخفيفة. الوحدة الأساسية لـ NOD و الجيوش الشقيقة. مسلحة ببنادق من نوع .M16 MK II تتسبب هذه الوحدات بضرر خفيف لمعظم الأهداف. بالرغم من بطئها، إلا أن وحدات المشاة تستطيع عبور مختلف أنواع المسطحات الأرضية مع خسارة بسيطة بالسرعة. كما يمكنها أن تعبر القنوات و العقبات التي قد تتسبب بالضرر للعربات.

Cyborg Infantry:

فرقة الروبوت المشاة. هي حصيلة أبحاث Nod حيث تم دمج البشر مع الآلة. مسلحين بدروع ثقيلة و بنادق ذات قوة كبيرة.

Rocket Infantry:

فرقة الصواريخ المشاة. فرقة مشاة ثقيلة مسلحة بقاذفة صواريخ مضادة لجميع أنواع الأهداف محمولة على الكتف. بسبب ثقل حاملة الصواريخ تعتبر هذه الوحدة أبطأ من وحدة المشاة الخفيفة.

Engineer:

بالرغم من أن وحدة المهندسين بطيئة و غير مسلحة، إلا أنها سلاح قاتل بحد ذاته. فهي الوحدة الوحيدة القادرة على السيطرة و الاستحواذ على أبنية العدو. لوحدة المهندسين عدة مهام هي:

١. Capture Enemy Structure: تتم السيطرة على أبنية العدو عن طريق اختيار المهندس ثم الضغط على المبنى المراد السيطرة عليه. سيظهر مؤشر ازرق إذا ما كان بوسع المهندس السيطرة على المبنى. لا تحتاج لأكثر من مهندس واحد للسيطرة على أي مبنى.

٢. Repairing Damaged Structures صيانة الأبنية المتضررة. اختر المهندس ثم ظلل المبنى الذي تريد إصلاحه كليا. سيظهر مؤشر ذهبي إذا ما كان بالإمكان إصلاح هذا المبنى. انقر بالزر الأيمن لتطلب من المهندس إصلاح المبنى.

٣. Repair Damaged Bridges صيانة الجسور المتضررة. إرسال المهندس إلى كوخ التصليح الموجود عند أحد أطراف الجسر سيجعله يقوم بصيانة الجسر و إعادة بناء أية أجزاء مفقودة منه. انقر بالزر الأيسر لتجعل المهندس يصلح الجسر.

Cyborg Commando:

الروبوت الذي يؤدي بشكل جيد يتم ترقيته إلى هذه الرتبة. يحمل قوة كافية لنسف قاعدة كاملة مما يجعله خطر. مسلح بمدفع متسلسل Chain Gun و رامية لهب.

Mutant Hijacker:

الخاطف. أحد قادة المتحولين. يستطيع الخاطف Hijacker التحكم و السيطرة على أي عربة. اختر الخاطف ثم العربة المراد خطفها فيظهر مؤشر Enter ثم انقر بالزر الأيسر لترسل الخاطف لسرقة العربة. لن يمكنك إعادة التحكم بالخاطف إلى بعد أن تدمر العربة التي اختطفها.

Subterranean APC:

تستطيع هذه الوحدة حمل حتى خمسة وحدات تحت الأرض و توصيلها إلى هدف معين. لا يمكن رؤيتها من قبل الأعداء إلا وحدة .Array GDI Deployable Sensor لا تستطيع هذه الوحدة التنقل تحت مسطحات معينة مثل المسطحات المائية.

لتحمل APC بالجنود اختر الجندي ثم ظلل APC سيظهر مؤشر الدخول Enter الأزرق، انقر بالزر الأيسر لتدخل الوحدة داخل APC. لإخراج الوحدات من APC اختر الوحدة و انقر مرة أخرى بالزر الأيسر عند ظهور مؤشر التفريغ .Deploy

Attack Cycle:

دائرة الهجوم. تستخدم بشكل أساسي كوحدة استكشاف. هي أسرع وحدات NOD و إن كانت سرعتها على حساب تسلحها إلا أنها قادرة على التسبب بضرر جيد قبل أن تتدمر. مسلحة بقاذفتي صواريخ ذات قدرة على ضرب الأهداف الأرضية و الجوية.

Hunter Seeker Droid:

يتم رمي هذا الكرة في أرض المعركة فتقوم بالدوران السريع جدا و تبحث عشوائيا عن أي وحدة أو مبنى للأعداء لتلتصق يه و تنفجر لتتدمر و إياه.

Weed Eater:

عبارة عن عربة ضخمة لحصد مادة Tiberium لكي تستخدم في الصواريخ الكيميائية .Chemical Missile تختلف عن وحدة GDI المسماة Harvester بحصدها لعروق Tiberium و ليس الكريستال بينما تفرغ حمولتها بوحدة نفايات Tiberium لتعالج و تستخدم لصنع الصواريخ الكيميائية المميتة.

Tick Tank:

تستطيع هذه الدبابة الحربية الخفيفة دفن نفسها تحت الأرض لتقوية دفاعها. عندما تدفن يظهر منها جزء بسيط جدا فوق الأرض.
لدفن الدبابة اخترها ثم انقر بالزر الأيسر.

Stealth Tank:

الدبابة الخفية. آخر اكتشافات الحرب الخفية. تستطيع هذه الدبابة الحربية الخفيفة التخفي عن العدو. لا تستطيع المحافظة على تخفيها عندما تطلق النار. يمكن للمشاة و دفاعات القاعدة أن تكشف وجودها. كما يستطيع GDI Mobile Sensor Array الكشف عنها أيضا.

:Artillery

المدفعية. طورت NOD مدفعية ذات مدى بعيد لحاجتها إلى رمي النيران من دون الخوف من مواجهة العدو. لا تستطيع هذه الوحدة رمي النار قبل أن تتثبت، كما لا يمكنها التحرك بينما هي مثبتة. لتثبيت الوحدة اخترها ثم انقر بالزر الأيسر. و انقر مرة أخرى بعد اختيارها لإزاحتها.

:Harpy

هي احدث جيل الطائرات المروحية (هليكوبتر). ذات أداء ممتاز ضد وحدات المشاة و العربات خفيفة الدرع. يجب إعادتها إلى منصة الإطلاق لإعادة التسلح و تعبئة الذخيرة.

:Mobile Repair Vehicle

عربة الصيانة المتنقلة. تستطيع تصليح أي عربات متضررة في ساحة المعركة. وضع الوحدة في حالة الحماية Guard Mode سيجعلها تقوم بصيانة أي عربة متضررة تلقائيا.

:Harvester

الحاصد. لها أهمية مالية لنجاح أي طرف في المعركة حيث أنها الوحيدة المسؤولة عن التنقيب عن مادة Tiberium لإعادة معالجتها و تكريرها. تقوم Harvester بالتنقيب تلقائيا و يمكن توجيهها إلى منطقة معينة. تقوم Harvester بمهمة الابتعاد عن العدو تلقائيا و لا تدخل في أي مناطق خطر.

:Banshee

الشبح، مقاتلة حربية ظهرت نتيجة للتجارب التي أجراها NOD على التكنولوجيا المأخوذة من الغرباء .Aliens تستطيع هذه المقاتلة الرشيقة ضرب أي هدف بواسطة مدافع البلازما المسلحة بها.

Mobile Construction Vehicle:

عربة البناء المتحركة. يبدأ بناء أي قاعدة بها. تستطيع إعداد و تنظيم نفسها إلى ساحة بناء. ثمنها مرتفع جدا لكل من GDI و .Nod لوضع MCV قم باختيارها ثم انقر مرتين. إذا ما ظهرت رسالة "يتعثر البناء – No Deploy" فهذا يعني وجود ما يعيق بناء القاعدة. ابعد أي وحدات من قربها أو أبعدها عن أي أشجار أو صخور قد تعيق عملها.

Devils Tongue Flame Tank:

دبابة اللهب. الخوف سلاح مرعب، و رؤية هذه الوحدة سيكفي ليدب الذعر في نفوس جنود .GDI تستطيع هذه الدبابة إطلاق نفاثات اللهب القادرة على اختراق معظم المكونات ما عدا أشد المعادن و تدمير معظم الأهداف. اللهب ذو فعالية ممتازة ضد المشاة و المباني كما أن التعرض المستمر له قد يذيب الفولاذ الصلب.

Montauk:

مركز التحكم المتحرك لقوات .NOD يسكنها القائد سلافيك و يتنقل بها من معركة لأخرى. تستطيع دفن نفسها تحت الأرض للتخفي. تقوم الوحدة بمراقبة المعركة من بعيد حتى لا تتعرض حياة ضباط القيادة للخطر، ولكن ظروف المعركة قد تدفعها للتدخل و عندها قم بحمايتها مهما كان الثمن.

مـــبـــــاني GDI – مـصـنـــف ســـــــري

Construction Yard:

ساحة البناء. هنا تبدأ كل أنواع الحياة. تسمح للاعب ببناء مباني أخرى لذلك يجب حمايتها.

GDI Power Plant:

محطة الطاقة. تزود مباني القاعدة بالطاقة كما تبقي دفاع القاعدة بحالة عمل. يمكن ترقية هذه المحطة باستخدام توربينات الطاقة. كل من هذه التوربينات يحسن أداء المحطة بدرجة ٥٠٪ و لا تستطيع استخدام اكثر من توربينين للمحطة الواحدة.

GDI Barracks:

الثكنة. تسمح الثكنة بتدريب المشاة كما إنها من المتطلبات الأساسية لوضع أساسيات دفاعية.

Tiberium Refinery:

مصفاة التيبيريوم. تحول محصول الحاصد Harvester إلى نقاط للاعب. كما تخزن كمية معينة من التيبيريوم. عندما تمتلئ المصفاة يجب بناء مخازن إضافية و إلا ستضيع الكميات الفائضة.

(EMP) Cannon: Electromagnetic Pulse

مدفع النبضات الالكترومغناطيسية. يطلق إشعاعات الكترومغنيطيسية ذات قوة هائلة تعطل أي عربة في طريقها لمدة قصيرة.

Firestorm Defense Generator:

مولد دفاع عاصفة النار. يخلق مدار ذو قوة عالية. بعد أن يتم بناء المولد يجب وضع دفاع العاصفة Firestorm Defense على مدار المساحة المراد الدفاع عنها. يستهلك المولد طاقة كبيرة لذلك وجب شحنه بعد تشغيله لفترة بسيطة.

Firestorm Wall Section:

أقسام حائط عاصفة النار. تستخدم مع مولد عاصفة النار و تتحكم بوضعية دفاع عاصفة النار. يمكن استخدامها لمهاجمة القواعد و الدفاع عنها.

Radar Installation:

الرادار. يسمح الرادار للقائد برؤية المعركة و مواقع الأعداء و الأصدقاء. لكي يستمر الرادار في العمل يجب إبقائه موصولاً بمصدر طاقة.

Ion Cannon control:

تسمح هذه الترقية لمركز الترقيات بالتحكم و استخدام مدفع أيونات مداري.

Hunter Seeker Control:

تسمح هذه الترقية لمركز الترقيات بالتحكم بـ Hunter Seeker Droid و توجيهها لأهداف العدو.

Power Turbines:

توربينات القوة. يضاف اثنين من هذه التوربينات لمولد الطاقة لزيادة إنتاجيته. كل إضافة تعتبر اقل إنتاجية من مولد جديد و لكنها أرخص أيضا.

Tiberium Silo:

مستودع التيبيريوم. يستخدم لخزن فائض إنتاج المصافي .refinery

GDI War Factory:

مصنع الحرب. يستخدم لإنتاج عربات. بعض من هذه العربات تحتاج مباني إضافية.

Component Tower:

البرج الأساسي. هو الأساس لكل دفاعات قواعد .GDI يمكن أن يبنى لوحده أو كجزء من الحائط و يسلح بواحدة من ثلاث أسلحة هي: مدفع Vulcan، قاذفة صواريخ RPG، أو قاذفة صواريخ .SAM

Vulcan Canon Component:

مركبات مدفع .Vulcan هذا المدفع يتكون من مدفعين صغيرين يرميان رصاصات ٥٠ ميليميتر. ذو فعالية عالية ضد المشاة و فعالية أقل ضد العربات.

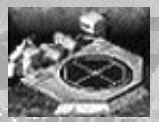
Rocket Propelled Grenade Component:

مركبات ترقية ترمي صواريخ RPG على الأعداء. مصممة للاستخدام ضد المركبات و لكن يمكن استخدامها ضد المشاة أيضا. يؤدي تطاير شرر قذائفها إلى إصابة كل من بالمحيط.

Surface To air Missile Component:

صواريخ .SAM تستخدم GDI صواريخ سام للأهداف الطائرة فقط.

Heli Pad:



منصة الطائرات. تسمح هذه المنصة ببناء مقاتلات و قاذفات و ناقلات .Orca كما إنها الوسيلة الوحيدة لتعيد هذه الوحدات التسلح بعد عودتها من الهجوم.

GDI Tech Centre:

مركز أبحاث GDI التكنولوجي، حيث تقوم كل الأبحاث حول الأسلحة المتقدمة تكنولوجيا. يجب توفر هذا المركز قبل إنتاج أسلحة أو أبنية متطورة.

Upgrade Centre:

مركز الترقية. يستخدم للتواصل مع مختلف الوحدات و الأبنية أثناء المعركة. يمكن ترقية المركز بتثبيت مكون التحكم Ion Canon و Hunter Seeker .

Service Depot:

مركز الخدمة، يستخدم لصيانة الطائرات و العربات. إذا ما توفرت النقاط المطلوبة يمكن لهذا المركز صيانة أي طائرة أو عربة تهبط به تماما.

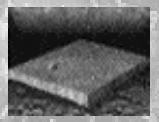
Concrete Walls:

الجدران الإسمنتية. منشأة دفاعية أقسى و أشد من الأكياس الرملية. تستطيع إيقاف المشاة و العربات.

GDI Automatic Gate:

البوابة الأوتوماتيكية التي تسمح للوحدات الصديقة فقط بالمرور إلى القاعدة.

Pavement:



الأرصفة. تحمي القاعدة من الوحدات المتحركة تحت الأرض كما تمنع تكون حفر على السور من اثر القذائف و الانفجارات. كما تزيد من سرعة الوحدات التي تمشي عليها.

مـبـــاني NOD – مـصـــنـــف ســـــري

Construction Yard:

ساحة البناء. هنا تبدأ كل أنواع الحياة. تسمح للاعب ببناء مباني أخرى لذلك يجب حمايتها.

Power Plant:

محطة الطاقة. تزود مباني القاعدة بالطاقة. بدون طاقة لن تعمل هذه المنشآت أو ستعمل بطاقة إنتاجية مخفضة.

Hand Of NOD:

الثكنة. تسمح الثكنة بتدريب المشاة كما أنها من المتطلبات الأساسية لوضع أساسيات دفاعية.

Tiberium Refinery:

مصفاة التيبيريوم. تحول محصول الحاصد Harvester إلى نقاط للاعب. كما تخزن كمية معينة من التيبيريوم. عندما تمتلئ المصفاة يجب بناء مخازن إضافية و إلا ستضيع الكميات الفائضة.

Cannon: Electromagnetic Pulse (EMP):

مدفع النبضات الالكترومغناطيسية. يطلق إشعاعات الكترومغنيطية ذات قوة هائلة تعطل أي عربة في طريقها لمدة قصيرة.

Stealth Generator:

مولد التخفي. يستطيع إخفاء كل الوحدات و المنشآت المنتشرة على مساحة كبيرة. ستبقى القاعدة مخفية حتى يتم إيقاف مولد الإخفاء، أو يقل مستوى الطاقة عن المحطة، أو يتم تدمير مولد الإخفاء.

NOD Radar:

الرادار. يسمح الرادار للقائد برؤية المعركة و مواقع الأعداء و الأصدقاء. لكي يستمر الرادار في العمل يجب إبقائه موصول بمصدر طاقة.

Advanced Power Plant:

محطة طاقة متقدمة تولد ضعف حجم الطاقة المولدة من محطة الطاقة الاعتيادية .Power Plant

Tiberium Silo:

مستودع التيبيريوم. يستخدم لخزن فائض إنتاج المصافي .refinery

NOD War Factory:

مصنع الحرب. يستخدم لإنتاج عربات. بعض من هذه العربات تحتاج مباني إضافية.

Tiberium Waste Facility:

منشاة معالجة نفايات التيبيريوم. يقوم حصاد التيبيريوم Weed Eater برمي حصاده هنا، لتقوم هذه المنشأة بتكريره و تنقيته بهدف استخدامه في الصواريخ الكيميائية. تتم عملية التكرير و تحميل الصواريخ الكيميائية تلقائيا بشرط وجود مستودع للصواريخ.

Laser:

الليزر هو الدفاع الأساسي لقواعد NOD، يطلق إشعاع مركز من الليزر على وحدات العدو. خلال فترات انخفاض الطاقة يستطيع المحافظة على فعاليته و ذلك يعود للتطورات الحديثة.

SAM Site:

موقع صواريخ سام الأرض–جو. هو السلاح الأساسي ضد طائرات العدو. لا يمكن استخدامه إلا ضد الوحدات الطائرة.

Obelisk Of Light:

نصب الضوء سلاح مخيف و قوي. تم تحسينه بدرجة كبيرة و لن تستطيع الكثير من الوحدات النجاة من إشعاعه الليزري.

NOD Tech Centre:

مركز أبحاث NOD التكنولوجي، حيث تقوم كل الأبحاث حول الأسلحة المتقدمة تكنولوجيا. يجب توفر هذا المركز قبل إنتاج أسلحة أو أبنية متطورة.

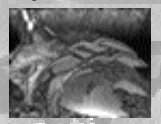
NOD Helipad:

منصة الطائرات. تسمح هذه المنصة ببناء مقاتلات و قاذفات و ناقلات Banshee و .Harpy كما إنها الوسيلة الوحيدة لتعيد هذه الوحدات التسلح بعد عودتها من الهجوم.

Missile Silo:

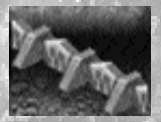
مخزن الصواريخ. تتيح هذه المنشأة لقوات NOD إطلاق صواريخ بعيدة المدى على العدو. تحديدا الصواريخ الكيميائية و الصواريخ العنقودية Cluster Missile.

Temple Of Nod:



تجري آخر أبحاث قوات NOD بين جدران هذا المعبد. إقامة هذا المعبد تخول وحدة Hunter Seeker Droid و تمكنك من توظيف وحدة Cyborg Commando و الخاطف المتحول .Mutant Hijacker نظرا لما يتطلبه كل من هذه الوحدات من مصادر، لا يمكنك الحصول على اكثر من واحد من الثلاثة في وقت واحد.

NOD Walls:



هذا الحائط هو وسيلة دفاع بدائية و بسيطة و تنجح بإيقاف كل من المشاة و العربات.

Laser Fencing:

سوار الليزر. عبارة عن أعمدة منتصبة تصدر أشعة ليزر بين بعضها. مما يعيق مرور أي وحدة بين الأعمدة. نظرا لان كل عامود يبعد أربع خلايا عن العامود الآخر، فان النظام الدفاعي يمكن تكوينه بسرعة. كما يتطلب سوار الليزر كمية كبيرة من الطاقة ليعمل.

NOD Automatic Gate:

البوابة الأوتوماتيكية التي تسمح للوحدات الصديقة فقط بالمرور إلى القاعدة.

Pavement:

الأرصفة. تحمي القاعدة من الوحدات المتحركة تحت الأرض كما تمنع تكون حفر على السور من اثر القذائف و الانفجارات. كما تزيد من سرعة الوحدات التي تمشي عليها.

كـــيـــف تـــلـــعـــب
C&C TIBERIAN SUN
كـــيـــف تـــتـــحـــكـــم
بـــدء الـــلـــعـــبـــة

اختيار فريقك: GDI أم NOD

تعطيك اللعبة فرصة اللعب بأي من الفريقين المسلحين. جنود البحرية النبلاء Global Defense Initiative GDI أو جنود التابعين القساة .Brotherhood of Nod NOD

إذا ما اخترت أحد الطرفين فستقاتل الآخر. في حالة اللعب الجماعي يمكن لأي من الفريقين الاستعانة بخدمات القبائل المتحولة المسماة المنسيين .The Forgotten أما في حالة اللعب الفردي فقوات GDI هي التي تستطيع التحالف مع The Forgotten دون غيرها.

عندما تبدأ لعبة حملة Campaign جديدة سيظهر صندوق اختيار ليطلب منك اختيار أحد الطرفين. قم بالاختيار بالضغط على الفريق الذي تريد.

لائحة شاشة العنوان Title Screen Menu

عندما تبدأ اللعبة ستؤخذ إلى شاشة البداية حيث تختار أحد الفريقين. ثم ستشاهد فيلم البداية قبل أن تتوجه إلى اللائحة الرئيسية. يمكنك أن تختار هنا نوع اللعبة و ضبط معايير اللعب و تحميل لعبة مخزنة، و إلقاء نظرة خاطفة على بعض منتجات شركة .Westwood Studios

بدء حملة جديدة Start A New Campaign

عليك بهذا الخيار إذا ما أردت بدء حملة جديدة. ستبدأ اللعبة بشاشة تعطيك المجال لتختار الفريق GDI أو NOD

مستوى الصعوبة Difficulty Level

يوجد ثلاث مستويات للعب. السهل Easy و المتوسط Medium و الصعب .Hard ننصح باللعب على المستوى المتوسط إلا إذا أحسست أنها صعبة أو سهلة جدا.
يمكنك ضبط مستوى الصعوبة في بداية اللعب فقط.

تحميل لعبة مخزنة Load Mission

عليك بهذا الخيار إذا ما أردت تحميل لعبة مخزنة.

اللعب الجماعي Multiplayer Game

بسمح لك هذا الخيار اختيار لعبة عن طريق الكبل أو المودم، التدريب على اللعب، اللعب الجماعي عبر الشبكة (إذا وجدت)، و اللعب الجماعي عبر الإنترنت في موقع شركة .Westwood يمكنك الرجوع إلى معلومات إضافية عن اللعب الجماعي عن طريق تتبع وصلات التوثيق Documentation من لائحة البدء .Start Menu.

خيارات اللعب Options

من هنا يمكنك الوصول إلى التحكم بوضوح اللعبة، مستوى الصوت، اختصارات لوحة المفاتيح، خيارات الشبكة، و معايير اللعبة مثل السرعة، معدل الدوران، مستوى التفاصيل، و الصعوبة.

الخـــروج Exit Game

هذا الخيار يخرجك من اللعبة إلى نظام التشغيل.

واجهة التحكم الأساسية Basic Interface

يمنحك تصميم واجهة التحكم باللعبة اكبر قدر من التحكم بوحداتك مقابل أقل جهد. سيتحرك مؤشر اللعبة حول الشاشة عندما تحرك الفارة .Mouse و بالاعتماد على الزر الذي تنقر يمكنك أن تأمر الوحدات، تبني المنشآت، تهجم، تصلح، و الكثير من الأوامر الأخرى المنوعة.
كقاعدة في اللعبة، النقر بالزر الأيسر يؤكد الأوامر، يغير الأنماط، و يختار الوحدات و المنشآت. النقر بالزر اليمن يجمد و يلغي الأوامر، و الأنماط و الاختيارات.

الـــدوران و الـــتـجـــول Scrolling

للتحرك و التجول حول أرض المعركة حرك المؤشر إلى أحد أطراف الشاشة. يمكنك التنقل أيضا عن طريق الإبقاء على الزر الأيمن مضغوط و تحريك المؤشر للجهة التي ترغب بالاتجاه نحوها. يمكنك تعديل سرعة التجول من خيارات اللعبة.

تـــوجـــيـــه الأوامـــــر و التعـلـيـمات

اختر الوحدة بالضغط عليها بالزر الأيسر. ثم حرك المؤشر نحو النقطة التي تريد تحريك الوحدة إليها، إذا ما كان المؤشر فوق هدف معين، فسيتحول المؤشر لمؤشر هجوم. الضغط بالزر الأيسر سيجعل الوحدة تهاجم الهدف مباشرة أو بعد التحرك نحوه للاقتراب منه حسب مدى الرماية الخاص بها.

بعض المسطحات الأرضية صعبة على العربات، و عندما يطلب منها التحرك إلى تلك المسطحات، ستقترب منهل قدر المستطاع.

لإلغاء الأمر الموجه للوحدة قم بالنقر على الزر الأيمن لتعطيل اختيارها. و لكنها ستقوم بمتابعة تنفيذ أخر أمر وجه لها. لتوقفها كليا اضغط على الحرف S أو أخترها و حولها لهدف أو وجهة أخرى.

الـنـشـــاطـات الجـمـاعـيـة

لتوفير الوقت يمكنك وضع جنودك في فرق. لاختيار عدة وحدات و وضعها في فريق، انقر الزر الأيسر و حافظ عليه مضغوطا بينما تحرك المؤشر ليضم كل الجنود الذين تريد إضافتهم للفريق. سيظهر تخطيط مربع الشكل ليوضح مدى الاختيار. لإكمال الاختيار دع الزر الأيسر المضغوط. يمكنك أن توجه أوامرك لهذه الفرقة بنفس الطريقة التي تأمر بها وحدة واحدة.

الغطاء الأسود The Shroud

عند بداية اللعب ستجد أن ارض المعركة مغطاة بغطاء أسود. هذا الغطاء يمثل المناطق المجهولة لك و التي لم يتم اكتشافها بعد. كلما تحركت أحد وحداتك داخل هذا الغطاء سيتم كشف جزء منه بالاعتماد على مدى النظر الخاص بها.

الشريط الجانبي The Sidebar

هو مصدر المعلومات و الأوامر التي لا تتعلق مباشرة بجنودك. يمكنك أن تبني مختلف المنشات عن طريق هذا الشريط كما يظهر لك حجم الطاقة المنتجة من القاعدة مقارنة بالطاقة المطلوبة.

بناء القاعدة Building Your Base

بناء القاعدة و المحافظة على دفاعاتها أحد أهم متطلبات النجاح. القاعدة مطلوبة لجمع مختلف مصادر الطاقة مثل التيبيريوم و بناء منشات جديدة.

يجب توفر ساحة بناء construction yard لكي تبني القاعدة. إذا لم تتوفر هذه الساحة عند بداية اللعب يجب عليك تثبيت وحدة البناء المتحركة .MCV حرك وحدة البناء المتحركة إلى الموقع الذي تريد بناء القاعدة به و حرك المؤشر فوق الوحدة ليتحول إلى مؤشر التثبيت .Deploy

إذا ما لم يتوفر فائض مساحة حول المكان المقصود فسيظهر مؤشر تعذر البناء .No-Deploy بعدما يتم إعداد ساحة البناء سيصبح الشريط الجانبي Sidebar فعال و مليء بالايقونات .Icons بعدما تبني الرادار و تزوده بالطاقة ستظهر خريطة الرادار.

البـنـــاء Building

يوجد شريط تحت عرض الرادار عليه أربع مفاتيح. لكل منها وظيفة واحدة: تصليح المبنى، بيع المبنى، تشغيل و تعطيل الوحدة، و الدخول في نمط الطريق .way-point تحت هذه المفاتيح ستجد عامودين من الأيقونات. يعرض العامود الأيسر لائحة بالأبنية التي يمكنك بناؤها، بينما يعرض العامود الأيمن لائحة بالوحدات التي تستطيع تصنيعها. تسمح لك الأسهم الموجودة اسفل الشريط الجانبي بالتنقل بين هذه الخيارات.

لتبني وحدة معينة يجب عليك أن تنقر بالزر الأيسر عليها. سيتم خصم تكلفة الوحدة من رصيدك بينما تريك الألوان المتحركة الوقت اللازم لكي تجهز الوحدة. يمكنك بناء وحدة واحدة فقط و بناء واحد في آن واحد. يمكنك أن تأمر ببناء عدة وحدات و مباني و سيتم تصنيعها تلقائيا و تباعا، بحد أقصى خمس وحدات.

عندما ينتهي بناء وحدة معينة، ستظهر إشارة "جاهز – Ready" على الشاشة. الضغط عليها سيأخذك إلى ساحة المعركة حيث تحدد مكان وضع الوحدة. إذا ما ظهرت أحد خلايا في موقع الوضع بالمكان الأحمر لن تتمكن من إتمام عملية وضع الوحدة أو المبنى بسبب وجود عوائق.

الطاقة Power

ستجد على الشريط الجانبي يسار أيقونة البناء، شريط رفيع به مؤشر عامودي. هذا هو مؤشر الطاقة. يجب أن تبقيه قيد الملاحظة لأن أي بناء يتطلب طاقة لذلك يجب معرفة حجم الطاقة المتوفرة لديك و التي تحتاجها.

إذا كان لون المؤشر اخضر فهذا دليل على أن القاعدة لديها من الطاقة ما يكفيها لتشغيل كل الأبنية الموجودة لديك، و اللون الأصفر دليل على أن الطاقة تنخفض و الأحمر دليل على أن القاعدة تعاني من نقص في الطاقة.

الطاقة العادية Normal Power

تأكد من أن تبقي محطات الطاقة على أعلى درجة من الصيانة و الجاهزية لأن كمية الطاقة التي تنتج من محطات الطاقة تعتمد بدرجة كبيرة على صيانتها.

الطاقة المنخفضة Low Power

انخفاض الطاقة يؤدي إلى التقليل من سرعة إنشاء المباني، تعطيل الرادار و تعطيل دفاعات القاعدة. محطات الطاقة تعتبر هدف جيد خاصة إذا ما كان العدو لديه دفاعات مكثفة حول القاعدة.

مفتاح الطاقة Power Button

يوجد على الشريط الجانبي و يمكن استخدامه لتعطيل بعض المنشات.

تشييد الثكنات Build Barracks

إذا ما توفر لديك ساحة بناء و نقاط كافية يمكنك تشييد ثكنة. ستسمح لك الثكنة بتدريب الجنود. نوعية الوحدات التي تستطيع تدريبها في البداية ستكون محدودة و لكنها ستزداد مع إكمالك للمهمات و اكتسابك تكنولوجيا و ترقيات جديدة.

المال و التيبيريوم و الحصاد Money, Tiberium, and Harvesting

لكي تحصد المال عليك بجمع التيبيريوم. يوجد التيبيريوم في حقول التيبيريوم يجب حصده لإنتاج نقاط .Credits يجب عليك تأسيس مصفاة للتيبيريوم refinery Tiberium لكي تستطيع تحويل التيبيريوم إلى نقاط قابلة للاستخدام. عداد التيبيريوم الموجود فوق الشريط الجانبي يبقيك على علم بالمال المتوفر لبناء المباني و الوحدات.

يوجد نوعين من التيبيريوم الأزرق و الأخضر. الأخضر متوفر بكثرة و لكنه سام لوحدات المشاة و يمكن أن يقتلهم لو بقوا على مقربة منه لفترة طويلة. التيبيريوم الأزرق نادر و بالتالي ذو قيمة أعلى، كما انه متطاير و يمكن أن ينفجر إذا تعرض لنيران المدافع.

حصاد التيبيريوم Tiberium Harvester Refinery

قم بالبحث حول القاعدة حتى تجد بعض التيبيريوم. اختر الحصاد Harvester بالنقر عليه بالزر الأيسر و ضع المؤشر فوق التيبيريوم. سيتحول المؤشر إلى مؤشر الهجوم و المعنى هنا هو إمكانية الحصاد. انقر مرة ثانية بالزر الأيسر ليباشر الحاصد عمله.

توجيه التيبيريوم Targeting Tiberium

يمكنك أن تجبر الحاصد على العودة مبكرا إلى المصفاة وذلك بالنقر عليه بالزر الأيسر ثم وضع المؤشر فوق المصفاة. عندها يتحول المؤشر إلى علامة الدخول، انقر بالزر الأيسر مرة أخرى ليعود الحاصد إلى المصفاة.

ملاحظة: إذا ما وجهت الحاصد إلى مكان لا يوجد به تيبيريوم، سيتوجه الحاصد إلى الجهة المطلوبة و يبقى هناك إلى أن تعطيه أوامر أخرى. تحدث عملية الحصاد التلقائي فقط عندما تبني المصفاة.

ترقية المباني Upgrading Buildings (قوات GDI فقط)

تستخدم قوات GDI نظام بناء يسمح بإضافة مركبات للمباني تزيد من إمكاناتها. يمكن ترقية ثلاث مباني: محطات الطاقة، مركز الترقيات، و برج المكونات.

التصليح و زر التصليح Repair Button and Repairing

لصيانة مبنى متضرر انقر على مفتاح الربط الموجود على الشريط الجانبي. سيتحول مؤشر الفارة إلى مؤشر مفتاح ربط و سيتحرك عندما تمرره فوق مبنى متضرر، انقر بالزر الأيسر لإصلاح المبنى. لوقف عملية الصيانة انقر مرة أخرى بالزر الأيسر على المبنى تحت الصيانة ثم انقر بالزر الأيمن. يمكنك صيانة اكثر من مبنى على التوالي و ستتم خصم قيمة الإصلاح تلقائيا من حسابك.

البيع و مفتاح البيع Sell Button and Selling

لبيع مبنى ما قم بالنقر بالزر الأيمن على المفتاح الذي يحمل علامة الدولار $ الموجود على الشريط الجانبي. سيتحول المؤشر إلى علامة الدولار و سيدور عندما تمرره فوق مبنى يمكن بيعه. انقر بالزر الأيسر لتبيع المبنى و يضاف ثمنه لحسابك. يمكنك أيضا بيع أي عربة موجودة بمركز الخدمة باستخدام نفس الطريقة. للخروج من نمط البيع انقر الزر الأيمن.

المسارات Way-Points

يمكنك أتمتة دوريات القاعدة، تصليح الطرق بنظام المسارات. المسارات دائمة و ستبقى على ساحة المعركة حتى تلغيها.

وضع طريق المسار Placing a way-point path

لوضع مسار انقر بالزر اليسر على مفتاح المسار سينقلك هذا إلى طور المسارات .Way point Mode انقر باليسار لتحديد أول نقطة للمسار و سيكون رقمها صفر ٠. حرك الفارة و انقر بالزر الأيسر على النقطة التالية و سيكون رقمها ١ و هكذا حتى تنهي المسار. لاحظ أن النقاط موصولة لترى كيف ستتحرك الوحدات كما أن ترتيب النقاط مهم جدا لأنه نفس الترتيب الذي ستتبعه الوحدات في حركتها. عندما تنتهي من تحديد نقاط المسار انقر بالزر الأيمن للخروج من هذا النمط.
كلما نقرت بالزر الأيسر مرة على مفتاح المسارات ستنتقل إلى المسار التالي.

تحريك و إلغاء المسارات Moving and deleting way-points

لتحريك نقطة في مسار انقر بالزر الأيسر على النقطة المراد تحريكها (بعد أن تدخل في نمط المسارات) ستقوم بحمل النقطة و يمكنك النقر مرة أخرى على الزر الأيسر لوضعها في المكان الجديد الذي حركتها إليه أو النقر على زر الإلغاء (–) لإلغائها.

اتباع المسارات Following way-points

لجعل وحدة معينة تتبع المسار الذي وضعته انقر عليها بالزر الأيسر ثم انقر على المسار. ستتحرك الوحدة حتى تصل المسار ثم تتبعه و لن تقاتل أي وحدة للعدو.

الدوران في المسارات (الدورية) Looping Way-points (Patrols)

عندما ترسل وحدة ما في دورية فإنها تقوم باتباع المسار باستمرار و بلا توقف. لتكون دورية ضع المسارات التي تراها مناسبة ثم ابقي على مفتاح Shift مضغوطا و انقر بالزر الأيسر على أول نقطة في المسار سيتحول المؤشر إلى دائرة انقر بالزر اليسر لتحديد مسار الدورية.

دورية الحراسة Guard Patrol

لجعل الوحدات التي تقوم بالدورية تهاجم أي وحدات عدو قد تواجهها اختر الوحدة المراد تعيينها على مسار معين و ابقي كل من ALT + CTRL مضغوطين سويا بينما تنقر بالزر الأيسر على إحدى المسارات.

وضع أي وحدة صيانة أو إغاثة طبية على أحد دوريات الحراسة سيجعل هذه الوحدة تقوم باتباع المسار و تصلح/تعالج أي وحدة صديقة متضررة و قريبة من المسار.

يمكن وضع الطائرات أيضا على مسار حماية طالما لديها ذخيرة. عند انتهاء ذخيرتها ستقوم الطائرة بالعودة إلى مهبط الطائرات لتعيد التسلح و تتابع دورية الحماية.

استخدامات متقدمة للمسارات Advanced Way-point Use

وضع المسار على مبنى معين يجعل الوحدة التي تسلك هذا المسار تؤدي عدة مهام مختلفة.

الهجوم على أبنية معينة Attacking Specific Structures

وضع أحد نقاط المسار على أحد أبنية العدو سيجعل الوحدة التي تسلك هذا المسار تهاجم المبنى. إذا كان المهندس Engineer هو الذي يسلك المسار، سيقوم بمحاولة السيطرة على المبنى. إذا دمر المبنى ستتحرك الوحدات على المسار بحثا عن أهداف أخرى في نقاط المسار.

الصيانة التلقائية Automated Repairing (وحدات GDI فقط)

وضع أحد نقاط المسار على مركز الصيانة مباشرة سيجعل الوحدة التي تسلك هذا المسار تتوقف للصيانة. إذا ما كان مركز الصيانة مشغول بصيانة وحدة أخرى فستقوم الوحدة بالدوران مرة أخرى حتى يصبح مركز الصيانة شاغر.

الرادار Radar

إذا لم تبني الرادار فسترى شعار فريقك مكان الرادار. عندما تفعل الرادار ستشاهد خريطة صغيرة لأرض المعركة و أي وحدات غير مغطاة بالستار الأسود. من وقت لآخر ستظهر معلومات مفيدة عن المعركة على هيئة فيديو قصير في شاشة الرادار.

القبض على مباني العدو Capturing Enemy Buildings

مع تقدم اللعبة ستتوفر وحدة مشاة خاصة: المهندسين. المهندسين غير مسلحين و لكن سيسمح لك بالقبض على مباني العدو، و تصليح الجسور، و تصليح المباني المتضررة. لفعل ذلك انقر بالزر الأيسر على المهندس و مرر المؤشر فوق مبنى للعدو أو كوخ تصليح الجسر أو المبنى المتضرر الخاص بك سيتغير المؤشر إلى الدخول Enter أو التصليح انقر بالزر الأيسر لتنفيذ الأمر.

عندما تسيطر على مبنى ما يصبح من ضمن قاعدتك و يمكنك إضافة مباني أخرى حولها أو بيعها أو الإبقاء عليها كما هي. قد تستطيع بناء وحدات جديدة لم تكن متوفرة لك و هذا يعتمد على نوع المبنى المسيطر عليه. سيحاول العدو الحصول على المبنى مرة أخرى فاستعد للدفاع عنه.

الفحص Check Up

لفحص حالة وحدة أو مبنى معين قم باختياره بالزر الأيسر. الشريط الأخضر يعني أن الوحدة أو المبنى في أحسن حالاته. كلما صغر الشريط و تغير لونه نحو الأحمر كلما ازداد العطب بهذه الوحدة و ستدمر قريبا.

صيانة الوحدات Repairing Units

في مرحلة لاحقة من اللعب ستتمكن من تشييد مركز الصيانة Service Depot، و المركز الطبي Medic و مركز التصليح .Repair Bot مركز الصيانة و التصليح يمكنه معالجة العربات و الطائرات المتضررة. بينما المركز الطبي يشفي الوحدات المتضررة. لتصليح وحدة معينة اخترها بالزر الأيسر ثم مرر المؤشر فوق مركز الصيانة أو المركز الطبي و انقر بالزر الأيسر مرة أخرى عند تحول المؤشر إلى علامة الدخول. ستتحرك الوحدة إلى مركز الصيانة لتتم صيانتها.

الخـيــارات Options

اختيار نمط الخيارات يجمد كل الحركة الدائرة على أرض المعركة لتتمكن من تعديل المؤثرات المرئية و الصوتية و التحكم باللعبة. لاحظ أن اللعبة لا تتجمد عندما تكون بنمط الخيارات إذا ما كنت تلعب لعبة جماعية. و ستبقى عرضة لهجوم العدو.

تحميل مهمة Load Mission

اختر تحميل المهمة load mission إذا كنت تريد الرجوع لمهمة مخزنة.

تخزين المهمة Save Mission

اختر تخزين المهمة Save mission لحفظ المهمة التي تلعبها حاليا.

ملاحظة: تخزين الألعاب سيتم في ملف اللعبة Tiberian Sun نفسها.

شــطـب المهـمة Delete Mission

إذا ما أردت التخلص من بعض المهمات المحفوظة لديك اختر الشطب Delete من اللائحة. هذا الخيار مفيد جدا إذا ما أردت تفريغ بعض حمولة القرص الصلب.

إلــغــاء المـهــمة Abort Mission

إذا لم يعجبك مسار المعركة و أردت إلغاء اللعب اختر .Abort Mission يمكنك أيضا لعب المهمة من جديد عن طريق اختيار .restart mission

طــرق التـحكم Game Controls

يمكنك من هذه اللائحة تعديل خيارات الصوت، و سرعة اللعبة، و معدل الدوران.

سرعة اللـعب Game Speed

يسمح لك هذا المزلاج بتغيير السرعة التي تعمل بها اللعبة.

معدل الدوران Scroll Speed

يسمح لك هذا المزلاج بتغيير معدل الدوران حول ساحة المعركة. عندما يزداد المعيار كلما زادت سرعة تحرك الخارطة في اللعبة.

التحكم بالصوت Sound control

تحريك مزلاج الصوت نحو اليمين يخفض الصوت و نحو اليسار يزيد الصوت. لقطع الصوت حرك المزلاج لأقصى اليمين.

متابعة المهمة Resume Mission

انقر بالزر الأيسر على Resume Mission لمتابعة المهمة.

التعليمات الأساسية Briefing

إذا نسيت أهداف المهمة انقر بالزر الأيسر على Briefing ليتم إلقائهم عليك مرة أخرى. عندما تكون مستعد للمتابعة انقر على .Resume

مـــنـــــاورات مـتـــطـــــورة Advanced Maneuvers

بمجرد أن تتعلم المهارات الأساسية يجب عليك أن تتعلم المهارات المتقدمة الموجودة في لعبة .Tiberian Sun ستحتاج هذه المهارات تحديدا لتحسن قدرتك أمام لاعبين آخرين.

الوظيفة	المفتاح	الوصف
الخيارات	ESC	ستظهر شاشة الخيارات و تجمد اللعب ما عدا في نمط اللعب الجماعي.
حماية الوحدة	G	تطلب من وحدة معينة اللحاق بوحدة صديقة وحمايتها. اختر الوحدة الحامية ابقي الزر G مضغوطا و انقر بالزر الأيسر على الوحدة التي ترغب بحمايتها.
تشتيت الوحدات	X	تأمر الوحدات بالجري بعيدا عن موقعهم الحالي. اختر الوحدة ثم اضغط .X
توقيف الوحدة	S	تأمر الوحدات بالتوقف في المكان الذي هم فيه. اختر الوحدة ثم اضغط S لتأمر الوحدة بالتوقف.
اتبع الوحدة	F	تجعل الشاشة مركزة على هذه الوحدة و متابعة له. اختر الوحدة و اضغط .F اضغط F مرة أخرى لإلغاء الأمر.

أمر إطلاق النار	**Ctrl + زر الفأرة الأيسر**	تجبر الوحدة على إطلاق النار على موقع معين حتى لو لم يوجد به عدو.
أمر التحرك	**Alt + زر الفأرة الأيسر**	تجبر الوحدة على التحرك إلى موقع معين. اختر الوحدة و انقر بزر الفأرة الأيسر على الموقع الذي تريد تحريك الوحدة إليه مع الإبقاء على مفتاح Alt مضغوطا.
تحديد نقطة التجمع لإنتاج مصنع الحرب و الثكنة	**Ctrl+Alt + زر الفأرة الأيسر**	اختر الثكنة أو مصنع الحرب ثم ابقي كل من Ctrl و Alt مضغوطين و انقر على الوجهة التي تريد أن تتوجه إليها كل الوحدات المنتجة من مصنع الحرب أو الثكنة.
اتجه نحو الرادار	**V**	ستتجه الشاشة نحو الرادار أو آخر حدث عندما تضغط على مفتاح .V
نمط المسارات	**W**	الضغط على W سيسمح لك بوضع مسارات. الضغط مرة أخرى سيلغي النمط.
المسارات المتكررة	**Shift + الزر الأيسر**	يمكنك جعل المسارات تدور حول بعضها. حدد المسارات ثم ابقي Shift مضغوطا وانقر بالزر الأيسر على أول مسار في المجموعة. سيتغير مؤشر المسار إلى سهم دائري.
دورية الحراسة على المسارات	**Ctrl+Alt + الزر الأيسر**	تجبر الوحدات المتحركة على المسار على الاشتباك مع أي وحدات للعدو قد تصادفها. اختر الوحدة ثم انقر على المسار مع إبقاء مفتاحي Ctrl و Alt مضغوطين.
إلغاء المسارات	**Delete**	لإلغاء المسار قم باختياره ثم اضغط .Delete
تركيز الخارطة التكتيكية على القاعدة	**H**	الضغط على H سيجعل الخلطة التكتيكية تركز على ساحة الإنشاء.

الوحدة التالية	N	عندما تختار وحدة ما ثم تضغط على N سينتقل الخيار إلى الوحدة التالية على اللائحة بغض النظر عن موقعها على الخريطة.
الوحدة السابقة	B	عندما تختار وحدة ما ثم تضغط على B سينتقل الخيار إلى الوحدة السابقة على اللائحة بغض النظر عن موقعها على الخريطة.
اختيار جميع الوحدات	E	يمكنك هذا المفتاح من اختيار جميع الوحدات الموجودة على الخريطة بنفس الوقت.
تكوين الفرق	Ctrl+ ٠ إلى ٩	قم باختيار الوحدات التي تريد تشكيلها كفريق ثم اضغط على Control + رقم من ٠ إلى ٩ لتعطي الفريق ذلك الرقم و يمكنك الوصول إلى الفريق بالضغط على الرقم مباشرة. كما يمكنك أن تركز الشاشة على ذلك الفريق بالضغط على Alt + رقم الفريق. يمكنك أن تضيف وحدة معينة إلى الفريق عن طريق النقر بالزر اليسر مع الضغط على .Shift

ملاحظات